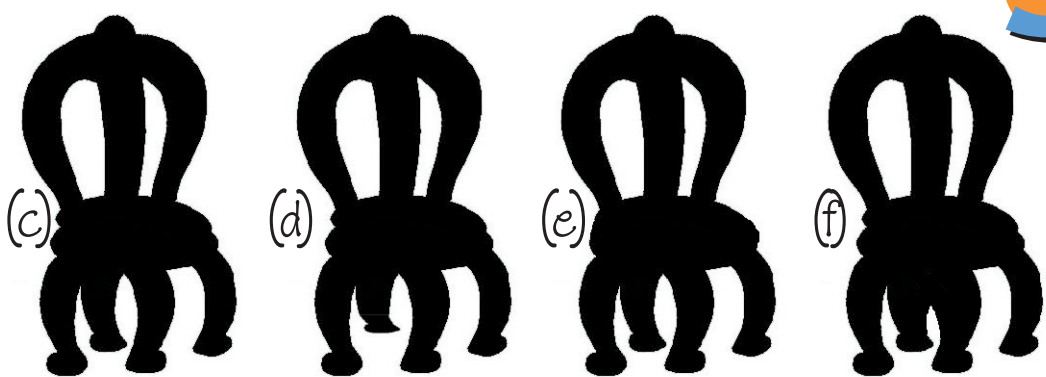
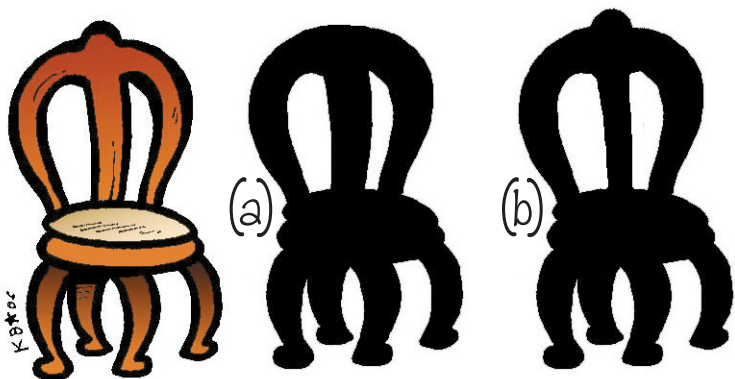


# Denbora-



## 1 Labirintoa

A eta Z hizkiak lagun bikainak dira. Z txango bat egitera joan da, eta A hizkiak ez daki nola iritsi bere lagunarengana. **Lagunduko al diozu bidea topatzen?**



## 2 Hizki salda

Formula magikorako oihukatu behar diren hitzak hizkien artean nahastu ditu Grazianak. **Eltzeko hitzak non ezkutatu dituen ikusten al duzu?**



G	U	S	T	U	A	I	P
F	D	R	R	S	Z	A	L
Z	I	K	U	A	P	T	N
A	S	D	P	E	R	Z	G
X	T	E	I	Z	A	R	A
E	I	T	L	M	P	K	R
R	R	S	O	R	A	A	A
R	A	B	T	S	N	L	I
I	T	Z	A	E	I	D	P
O	S	U	Z	A	R	E	E
X	U	E	A	U	Z	K	N
A	I	A	L	I	R	E	L
R	Z	U	E	I	K	D	L
P	I	R	T	R	O	L	O
Z	T	P	I	A	I	A	G
E	Z	E	L	K	N	E	E
K	O	P	U	R	U	Z	H
E	R	I	M	U	R	T	E
G	E	R	E	A	E	A	K
U	S	A	I	N	A	U	L

Erantzunak: 3.-c. 4.-1-d, 2-c, 3-b, 4-e, 5-f eta 6-a.

## 3 Itzalak

Eserleku berezia oparitu diote Daneli bere urtebetetze egunean. **Igartzen al duzu itzal hauetatik zein den Danelen aukiarena?**

# - pasak

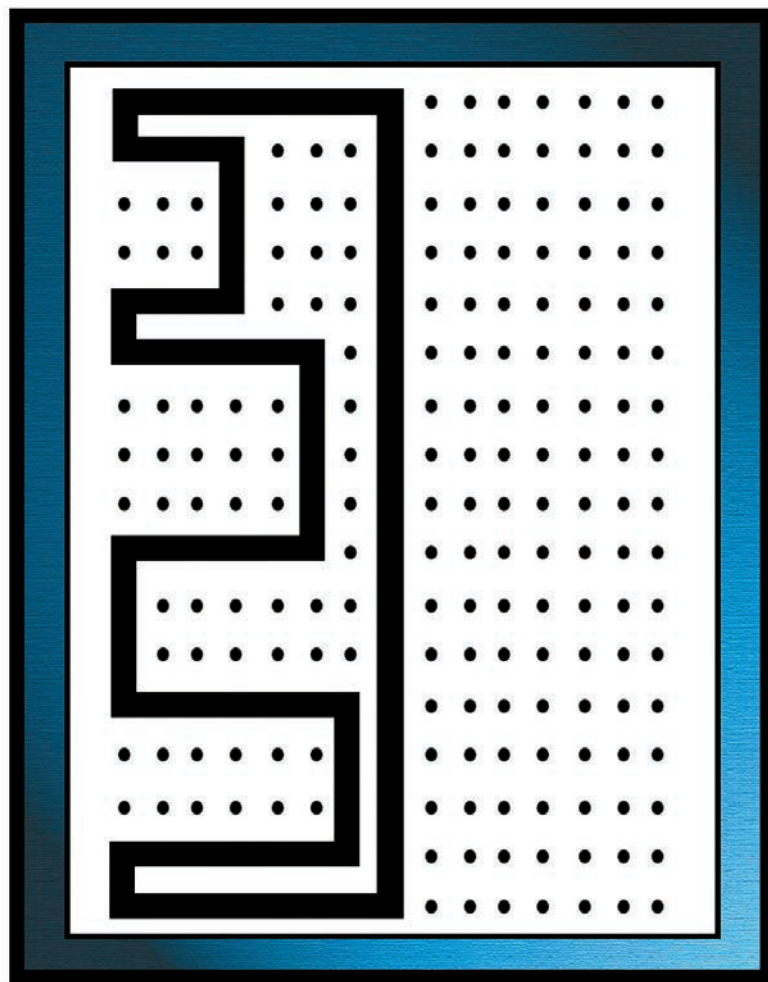
<b>1</b> irla	<b>a</b> usidarap
<b>2</b> mendate	<b>b</b> adaportse
<b>3</b> estropada	<b>c</b> etadnem
<b>4</b> amarrukeria	<b>d</b> alri
<b>5</b> sorginkeria	<b>e</b> airekurrama
<b>6</b> paradisu	<b>f</b> aireknigros

## 4 Hitzekin solasean

Izaskunek oso gustuko du hitzak alderantziz irakurtzea eta idaztea. Alderantziz idatzi dituen hitzen (eskuineko errenkadan) **baliokidea** bilatu al duzu ezkerraldean?

## 5 Osatu marrazkia

Marrazki arraroak egitea gustatzen zaio Braulio margolariari. **Marraztuko al duzu marrazkiaren beste erdia?**



## Jolasa

### Ur jolasak

Bero egiten duenez, zergatik ez ditugu uretako Olinpiar Jokoak prestatzen? Udako egun beroetan aritzeko joko dibertigarria



- 1** Jolasean hasi aurretik jolaserako ariketak edo probak prestatu behar dira. Guztia prest dagoenean, jokalaria bi taldetan banatuko dira.
- 2** Kandela lasterketa izango da gáinditu beharreko lehen proba. Kandela piztua eskuetan dutela iritsi beharko dute helmugara jokoko bi parte-hartzailek. Jokalari horiek erditik igaroko dira, eta gainerako jokalaria haien alboetan ezarriko dira. Alboetan dauden lagunek urez betetako edalontzia izango dute eskuetan, eta urarekin kandelak itzaltzen

ahalegínduko dira. Jokalarietako bati kandela itzaltzen bazaio, hasierara itzuli beharko du; kandela piztu, eta berriro ekingo dio bideari. Denbora jakin batean helburua lortzen duen jokalaria puntu bat eskuratuko du.

- 3** Urez betetako botila lurrera botatzea da gáinditu beharreko hurrengo jolasa. Pilota txiki batekin bota beharko dituzte botilak lurrera. Jokalariaren batek

botila lurrera botatzen duenean, hustu baino lehen zutik jartzera joan beharko du. Botila urez beteta dagoen bitartean, pilotak jaurtitzen jarraituko dute jokalariek. Botila guztiz husten denean, kontaketa egingo da. Lurrera botatako botila bakoitzeko, puntu bat.

**4** Hirugarren eta azken jokoak. Jokalari guztiek urez betetako edalontzia jarriko dute buru gáinean. Edalontzia esku batetik eutsi ahal izango dute. Jokalariaren helburua: aurkariari buruan duen edalontzia hutsik uztea. Horretarako, kilimak egiten arituko dira elkarri, bost minutuz. Bost minutuak igaro ostean, taldeko edalontzi guztietan dagoen ura hustuko da botila batera. Zentimetro bakoitzeko marra bat izango du marraztua botilak. Marra bakoitzeko puntu bat lortuko du taldeak.

- 5** Batu proba guztietako puntuak. Puntu gehien eskuratu duen taldea izango da Olinpiar Joko hauetako garailea.