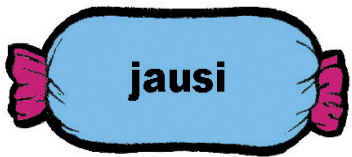


Denbora-

1 Sinonimoekin jolasean

Gozoki mordoa erosi dio amonak Aitorri. Horiek jateko, ordea, gozoki baliokideak binaka sailkatu behar ditu.



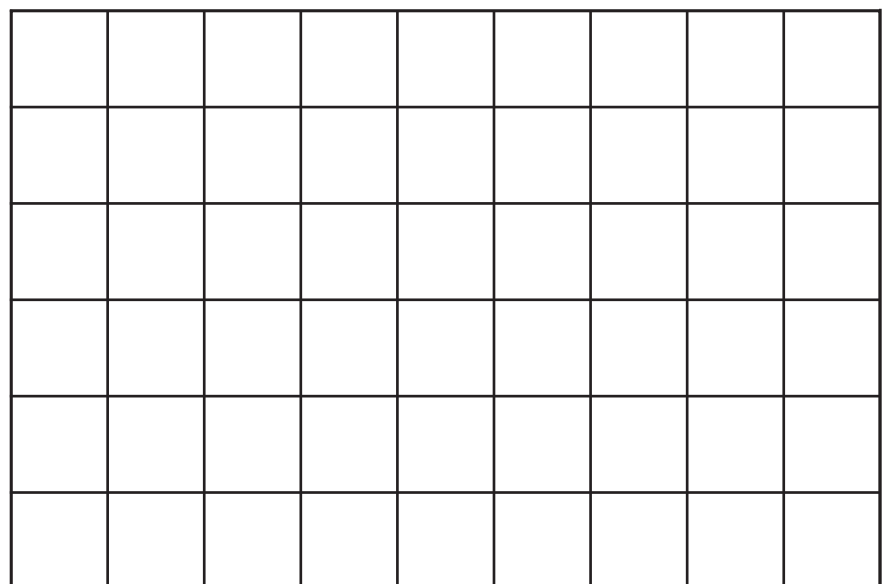
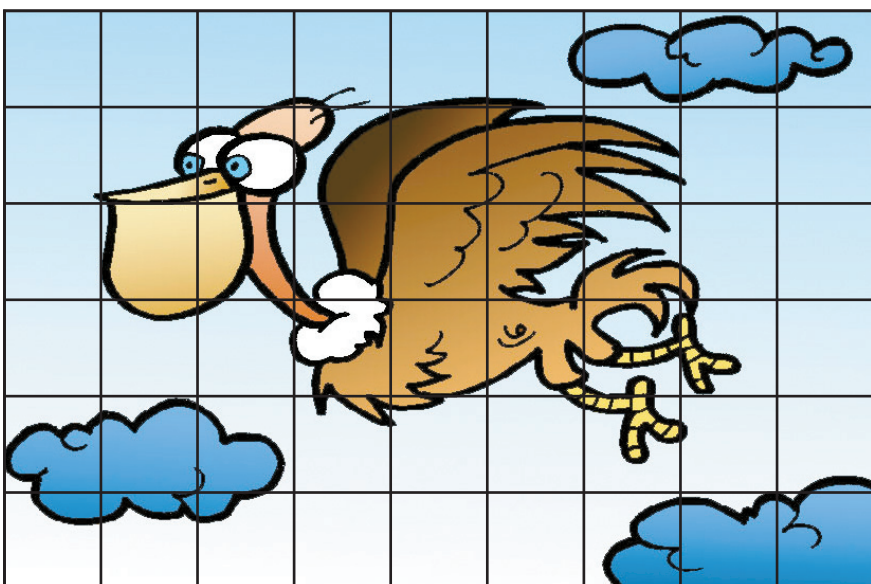
2 Labirintoa

Iratik ez du topatzen erosi duen opila bustitzeko kafesnea. Erakutsiko al diozu hura aurkitzeko bidea?



3 Kopiatu laukiz lauki

Udan egin duzun marrazketa ikastaroaren ondoren, gai izango al zara ezkerreko irudia eskuinean kopiatzeko? Hartu arkatza eta saiatu!



- pasak

1	pentsatu	a	nusatoxiag
2	gaixotasun	b	ztiaglodo
3	belaunburu	c	nusatoztlum
4	multzotasun	d	utarodnoh
5	odolgaitz	e	utastnep
6	hondoratu	f	urubnualeb

4 Hitzekin jolasean

Ordenagailuko teklatura apurru, eta ezkerreko zutabeen agertzen diren hitzak alderantziz agertzen zaizkio pantailan Mireni. Lagunduko al diozu arazori hori konpontzen? **Horretarako, ezkerreko hitzak eskuineko hitz zerrendan topatu beharko dituzu.**

5 Hizki salda

Laidaren amonak prestatu duen hizki salda goxoan, lapikoan ageri diren hitzak topatu ahal izango dituzue.

Saiatu nahi?



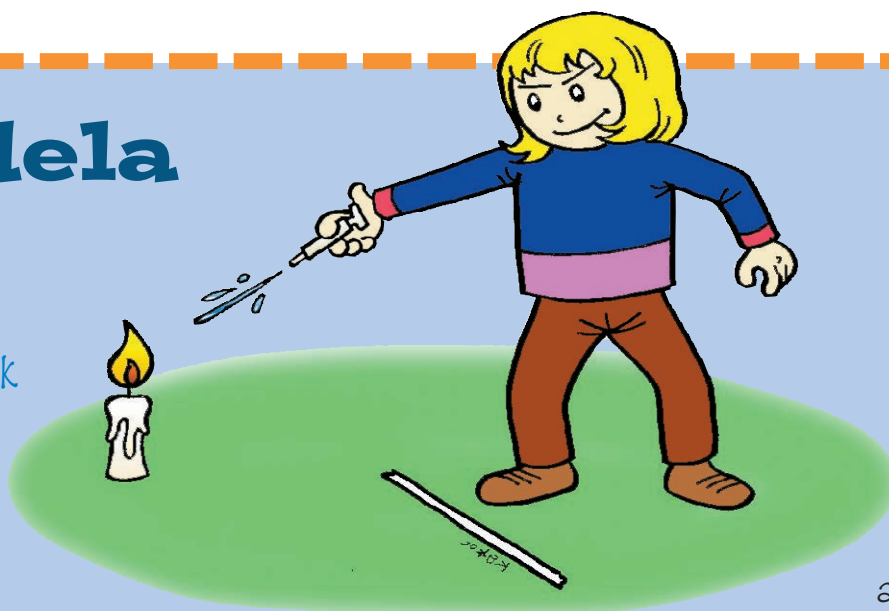
G	U	S	T	G	A	I	E
F	D	R	R	A	Z	A	S
Z	I	K	U	R	P	T	T
A	G	J	P	R	R	F	R
X	A	A	I	A	A	I	O
E	L	I	L	N	P	N	P
R	I	T	O	T	A	L	A
R	Z	S	E	Z	N	A	D
I	I	I	S	I	I	N	A
O	A	E	K	A	R	D	E
X	R	R	O	U	Z	I	N
A	I	A	P	I	R	A	L
R	Z	U	E	I	K	R	A
P	I	R	T	R	O	L	O
Z	T	P	A	A	I	A	G
E	Z	E	L	K	N	E	E
K	O	P	U	R	U	Z	H
A	L	D	A	K	E	T	A
G	E	R	E	A	E	A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

Erantzunak: 1.- Gainkarga-Gainzama, Jausi-Erori, Zalutasun-Malgutasun, Goretsi-Ohoratu, Pentakor-Gogoetatsu 4.- 1-e, 2-a, 3-f, 4-c, 5-b eta 6-d

Jolasa

Itzali kandela

Zehaztasuna neurtzeko nekez topatuko duzue jolas hau baino hoberik. Urez betetako jostorratzik gabeko xiringa batekin metro eta erdira dagoen kandela bat itzaltzea da helburua.



1 Kandela bat piztu, eta lurrean ipiniko dugu. Handik metro eta erdi ingurura, marra bat margotu edo jarriko dugu.

2 Urez betetako jostorratzik gabeko xiringa bat eskuetan dutela, margotutako marraren atzean ipiniko dira jokalaria (bakarka ere jolas daiteke).

4 Jolasak bi minutu iraungo du, eta kandela itzaltzen duten aldiro, puntu bat batuko dute jokalariek. Puntu gehien biltzen duen jokalaria izango da garailea.

3 Besoa luzatu, eta xiringak duen urarekin kandela itzaltzea da erronka. Jokalari bakoitzak hiru aldiz bete ahal izango du xiringa urez.