

# Denbora-

## 1 Sagu jakintsua

Euskal Herriko txokoak behar bezala ezağutzen al dituzue? Ziur? Azpian aipatzen ditudan lekuak zein hiriburutan daude?

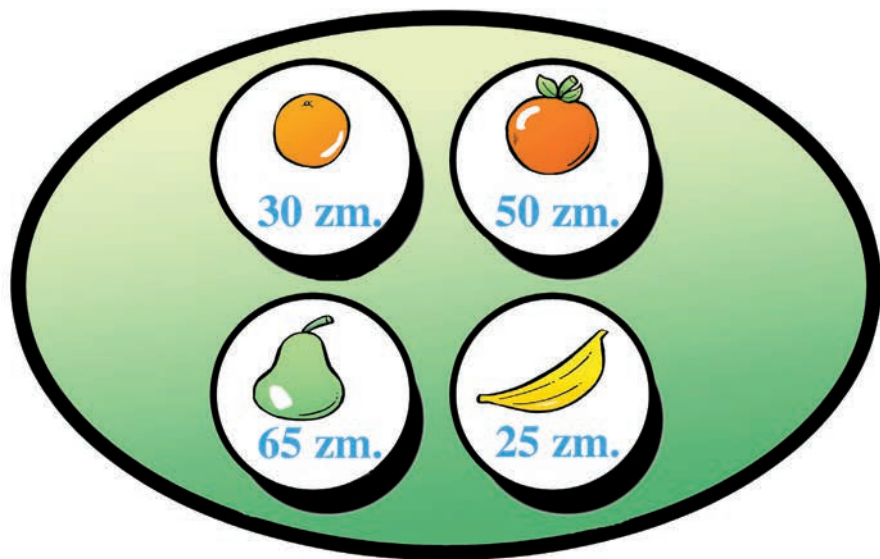
GAZTELU PLAZA  
SANTUTXU  
AIZTOGILE KALEA  
AMARA

GASTEIZ  
DONOSTIA  
BILBO  
IRUÑEA



## 2 Erosketak

Jurgi azokara joan da amarekin, fruta erostera. Hona hemen egindako erosketen zerrenda. Zenbat diru gastatu dute?

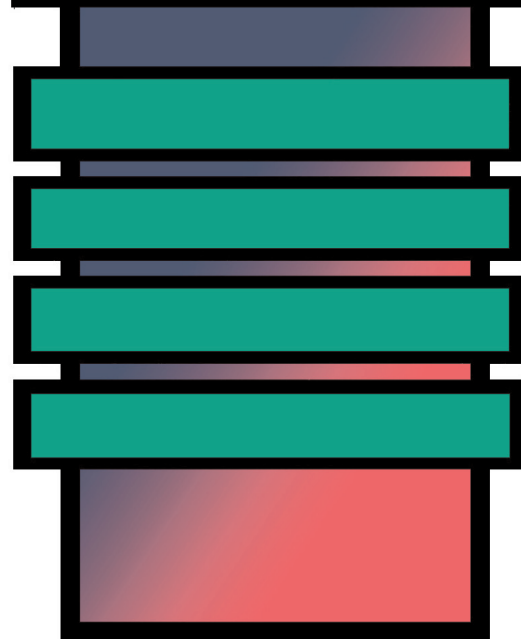
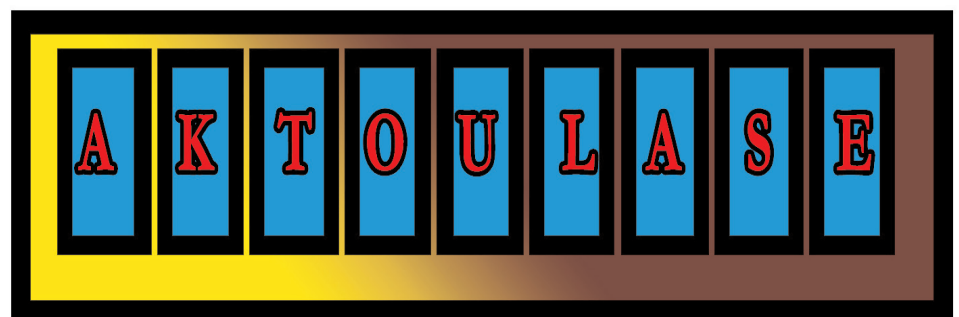


$$\text{orange} \times 3 + \text{orange} \times 2 + \text{banana} \times 4 =$$

$$\text{pear} \times 6 + \text{orange} \times 4 + \text{orange} \times 2 =$$

$$\text{banana} \times 5 + \text{pear} \times 1 + \text{orange} \times 3 =$$

Erantzunak: 1.- Gaztelu plaza-Iruña, Santutxu-Bilbo, Aizto- le kalea-Gasteiz eta Amara-Donostia. 2.- 2,90 euro, 6,10 euro eta 2,80 euro. 3.- Mirenek: 450 + 225 + 400; guztira: 1.075 puntu. Julenek: 350 + 400 + 500; guztira: 1.250 puntu.



Hizkiz betetako zaku batetik bederatzi hauek atera ditu Aitzolek. Ea zenbat hitz sortzen dituzun hizki horiekin.

## 3 Hitzak osatu

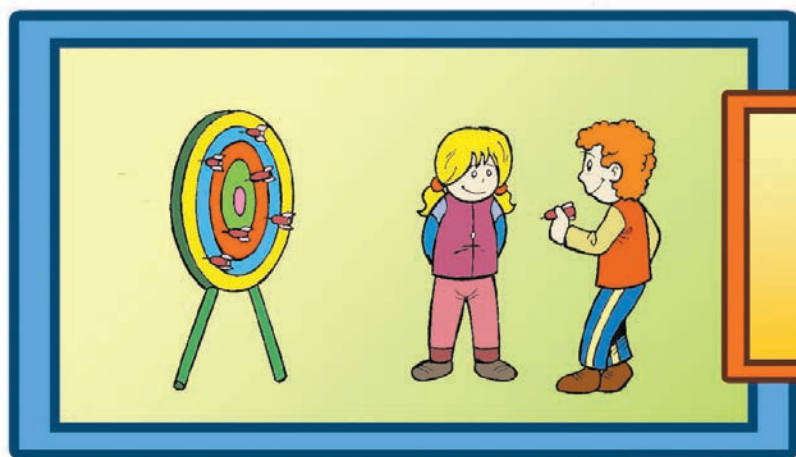
# - pasak

## 4 Hizki salda

Hizkiz beteriko saldan lapikoko zortzi hitzak ezkutatu ditu Braulio sukaldariak. **Ikusten al duzu non dauden?**



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

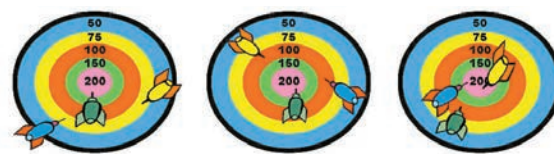


## 5 Dardoak

Itu berria ekarri dute eskolara, eta tiro trebetasuna probatzen aritu dira Miren eta Julen. **Zenbat puntu lortu ditu bakoitzak?**



**Miren** .....



**Julen** .....

## Jolasa

Abila al zara oztopoak gainditzen? Saltoka-saltoka, lurrean aurkituko dituzun makila guztiak igaro beharko dituzu, baina ukitu gabe! Israelgoa da jokia jatorriz

### Makila jolasa

1 Hartu bost bat makila edo soka zati, eta ipini lurrean. Makila edo soka batetik bestera tartetxo bat utzi behar da.



2 Jokalariak, banaka, saltoka gainditu beharko dituzte oztopo guztiak. Makila edo soka arteko hutsunean jarri behar da oina, soka edo makila zapaldu gabe.

3 Jokalariaren batek soka edo makila ukitzen badu, jokoz kanpo geratuko da. Jokalari guztiak lehen proba gainditzen dutenean, makilen edo sokan arteko tarte handitu behar da, hots, oztopoak elkarrengandik gehiago urrundu behar dira. Prozesua behin eta berriro errepikatuko da, jokalari guztiak kanporatu arte.