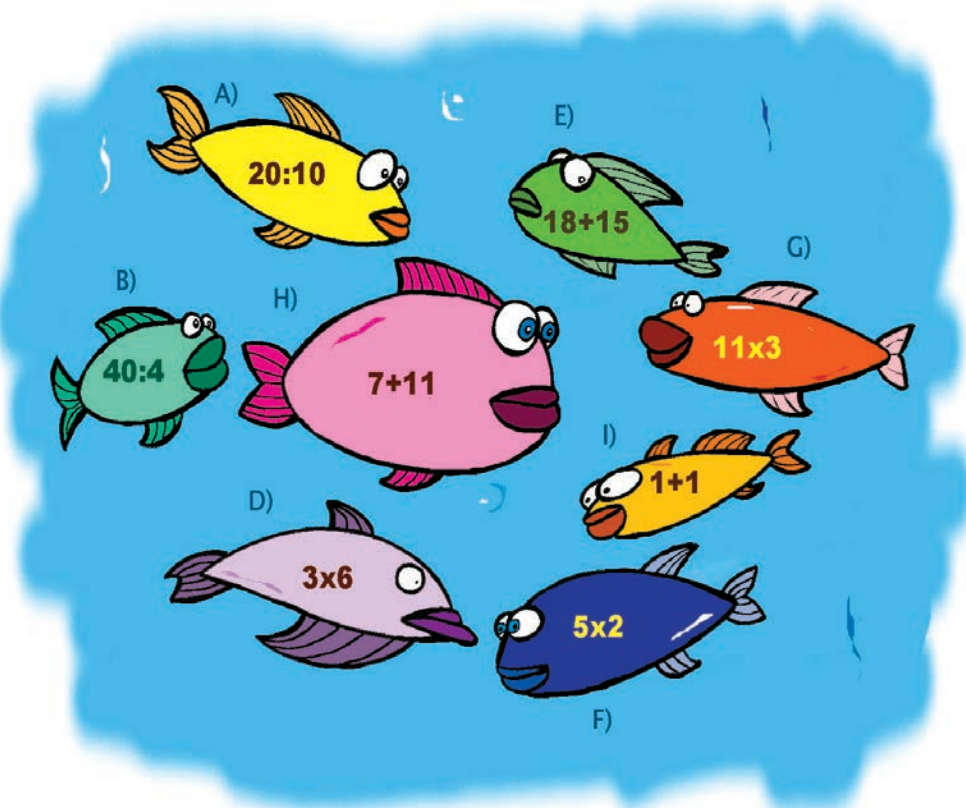


Denbora-

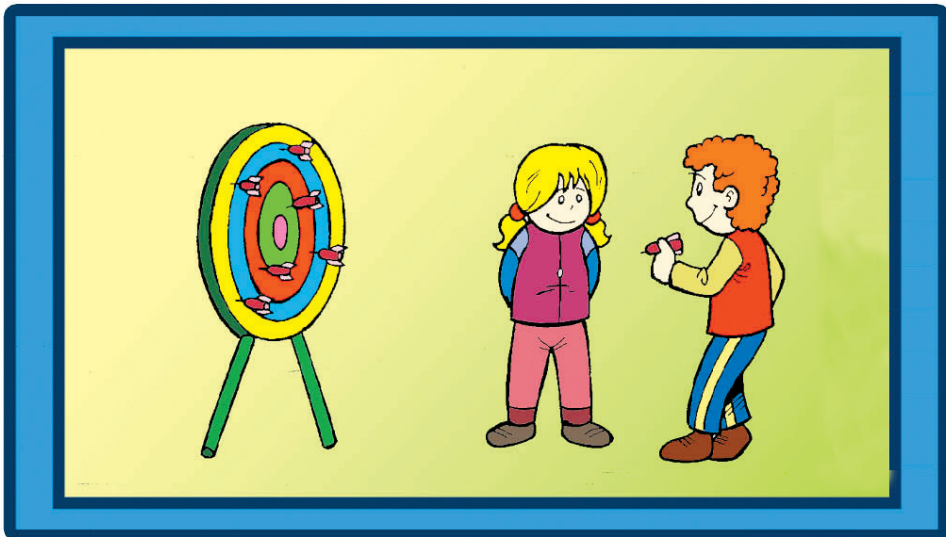
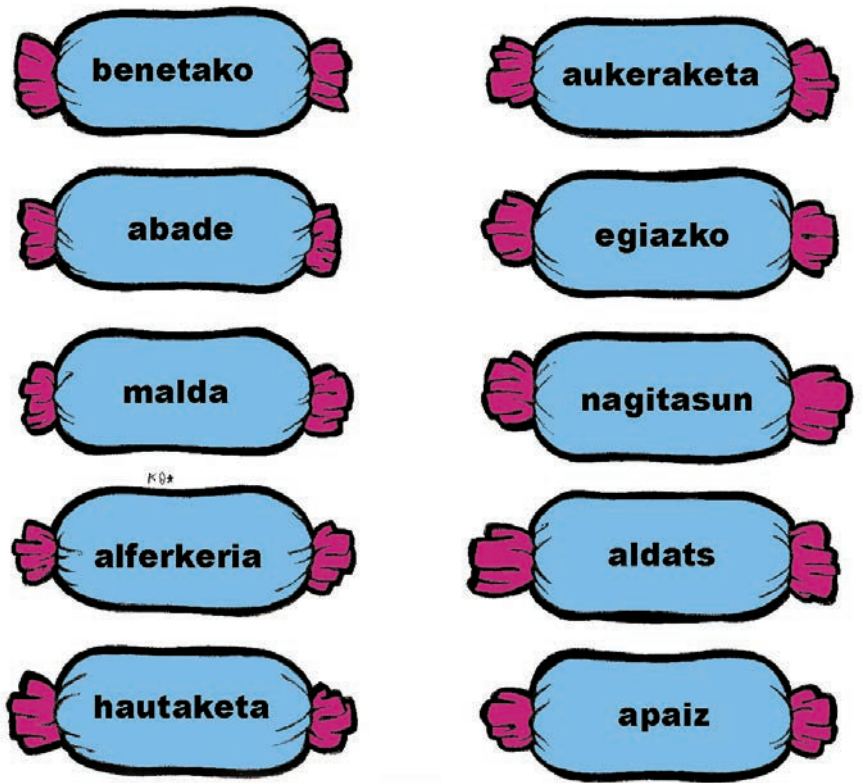


1 Lotu bikoteak

Arrantzatutako arrainak balioaren arabera sailkatzen ibili da Xanti arrantzalea. **Nola jarriko zenituzke arrainak binaka?**

2 Sinonimoa

Bina irin poltsa hartu behar ditu okin bakoitzak. Ez edozein, baina: esanahi bereko bi zaku. **Nola banatuko zenituzke zakuak?**



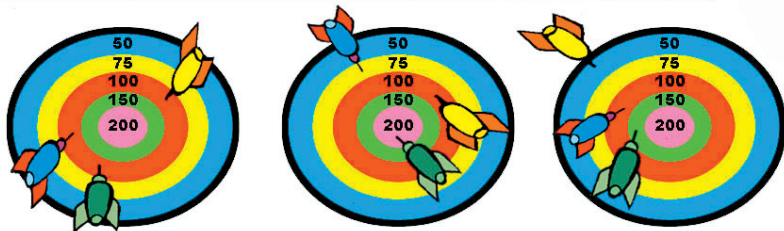
Erantzunak: 1.-A-I, E-G, H-D eta B-F. 2.- Benetako-egiazko, abade-apaiz, malda-aldats, alferkeria-nagitasun eta hautaketa-aukeraketa. 3.- Mirenek 975 puntu eskuratu ditu, eta baita Julenek ere; beraz, berdinketa gertatu da. 4.- Martinek 2.825 kilo jaso ditu, eta Pellok 2.900. Pello izan da, beraz, irabazlea. 5.- C.

3

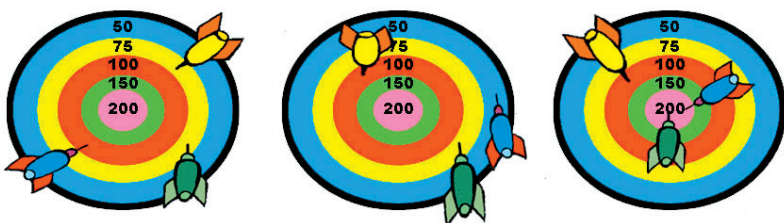
Dardoak

Dardoak jaurtitzen ez duela parekorik dio Julenek; Mirenek, ordea, irabazteko gai dela dio. Nork irabazi du partida?

Miren



Julen



















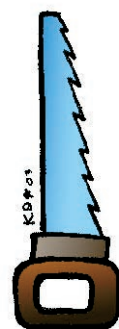
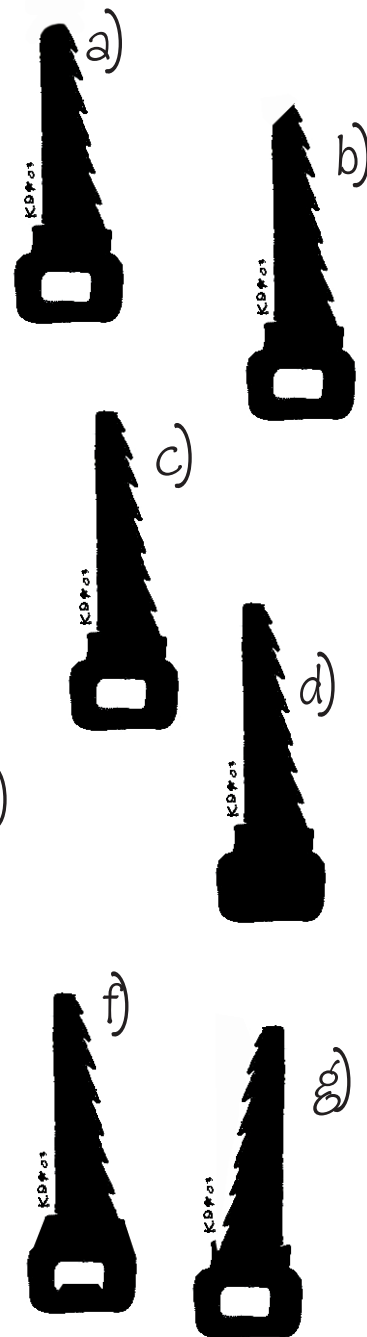
-pasak

4 Harri-jasotzaileak



Martin eta Pellok apustu egin dute, nork pisu gehiago jaso. Kalkulatu altxaldi bakoitzean lortutako puntuak. **Nor izan da garaile?**

Martin				
	5 aldiz	3 aldiz	9 aldiz	4 aldiz
				
Pello				
	6 aldiz	2 aldiz	8 aldiz	6 aldiz
				



5 Itzalak

Leihotik sartzen den eguzkiak itzalak sortu ditu aroztegian. **Itzal hauetatik zein da Ramon arotzaren zerrarena?**

Jolasa

Eskuak eta besoak dantzan



Fenomeno arraro batek eraginda, besoak eta eskuak mugitzen ari dira etengabe parte-hartzaileak. Kutsatu nahi ez baduzu, urrun zaitez haiengandik.

- 1 Gaixotasun edo intsektu arraroren bat dabil jokalarien artean. Ukitzen duen orori esku ahuldua uzten dio, eta gainerakoak kutsatzera behartzen du, gainera. Esku ahula eramango duen laguna aukeratzen da jokalarien artean. Jokoak irauten duen denboran, esku eta besoa dantzan eduki behar ditu, hots, etengabe mugitzen. Gainerako jokalariek ihesi joan behar dute, esku ahula duen jokalaria harrapa ez ditzan.
- 2 Norbait harrapatzen duenean, hura izango da esku ahula duen jokalaria, eta gainerako lagunen atzetik abiatu beharko

du. Aurreko jokalaria, ordea, esku eta besoa mugitzen jarraitu beharko du, beste lagunek esku ahula nor den jakin ez dezaten.

3 Esku ahula izan duten jokari guztiak esku eta besoa mugitzen dauzkatenek, oso zaila da jakitea nor den benetan esku ahula. Parte-hartzaile guztiak esku eta besoa dantzan dauzkatenek amaituko da partida.

