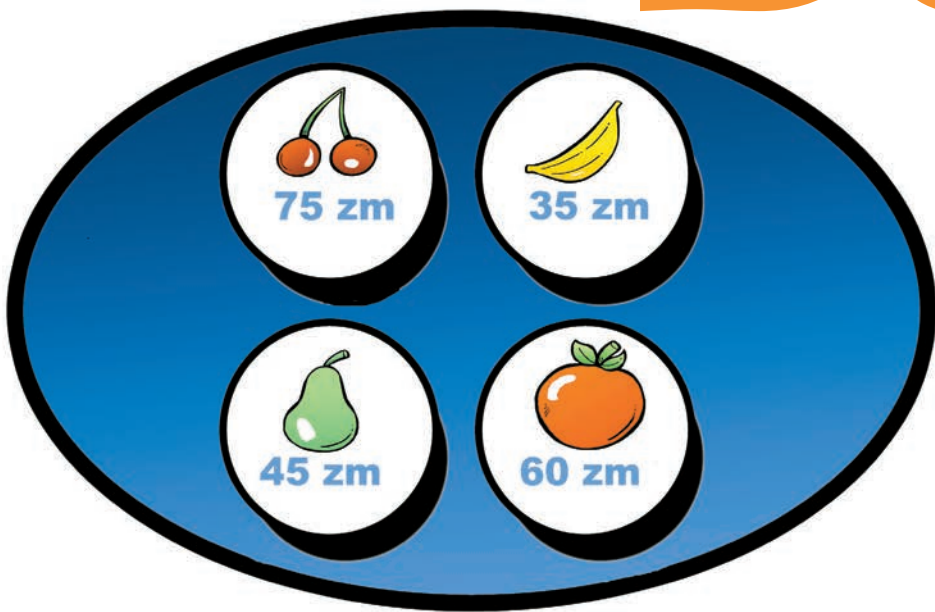


# Denbora-



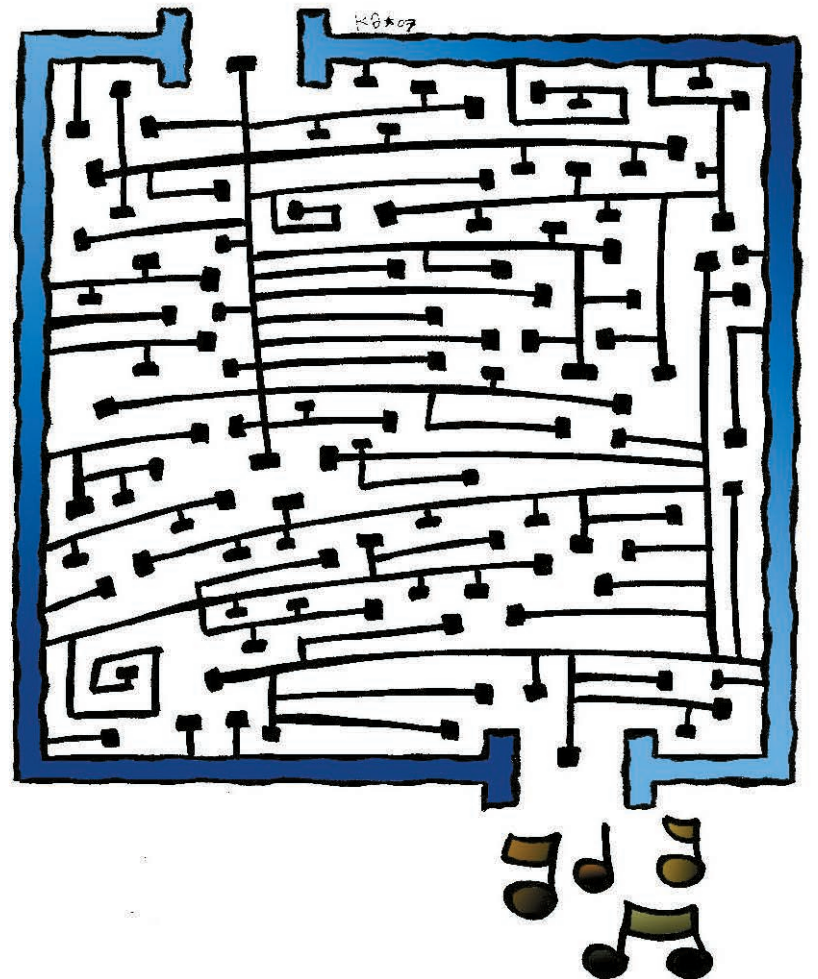
$$\text{orange} \times 3 + \text{banana} \times 2 + \text{pear} \times 4 = \text{zm}$$

$$\text{pear} \times 2 + \text{cherries} \times 4 + \text{banana} \times 5 = \text{zm}$$

$$\text{orange} \times 6 + \text{banana} \times 5 + \text{cherries} \times 2 = \text{zm}$$

## 2 Labirintoa

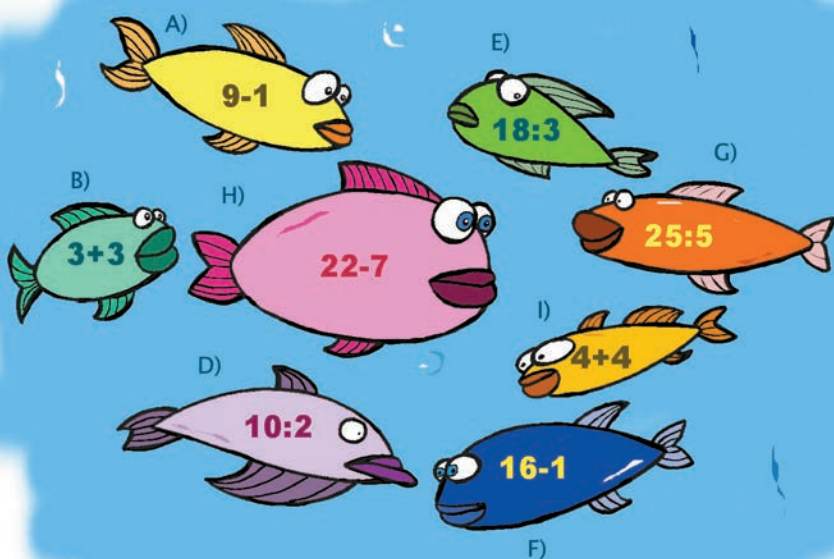
Pentagramatik ihesi joan dira musika notak. Musika jotzeko biak batu behar ditu musikariak. Zein bide hartu beharko du?



## 1 Erosketak

Gereziak, udareak, platanok eta sagarrak erosi behar zituzten ikasleek merkatuan.

Egindako erosketa kontuan izanda, nork gastatu du diru gehien?



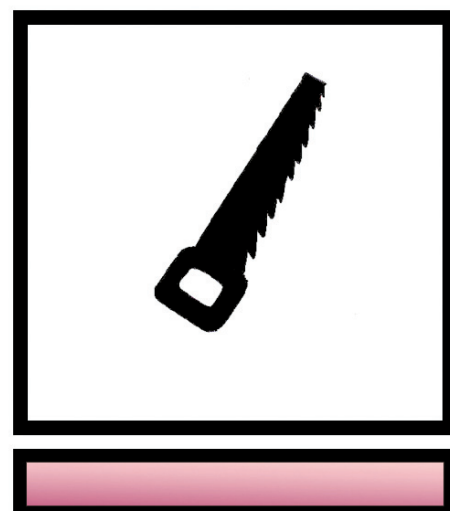
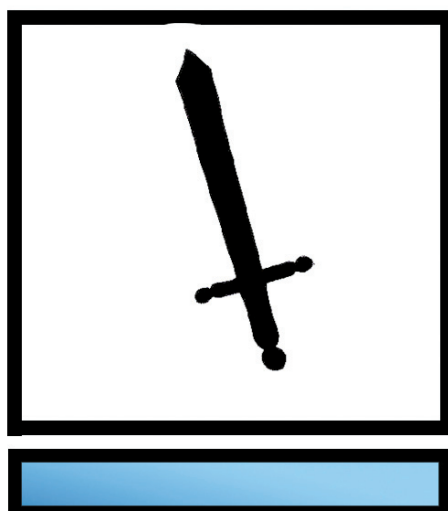
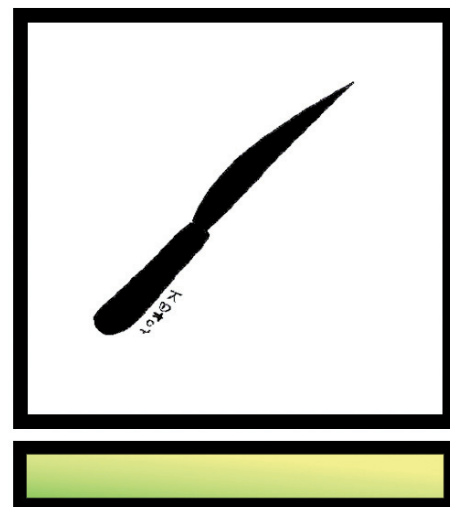
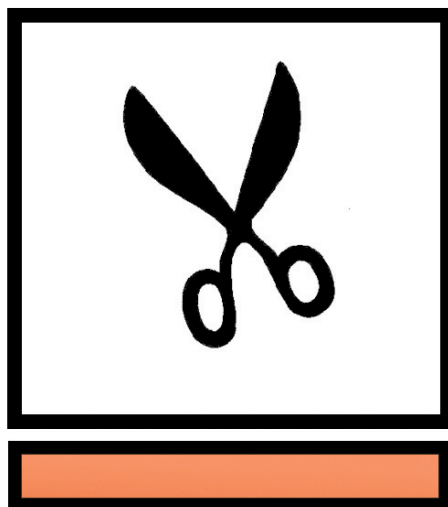
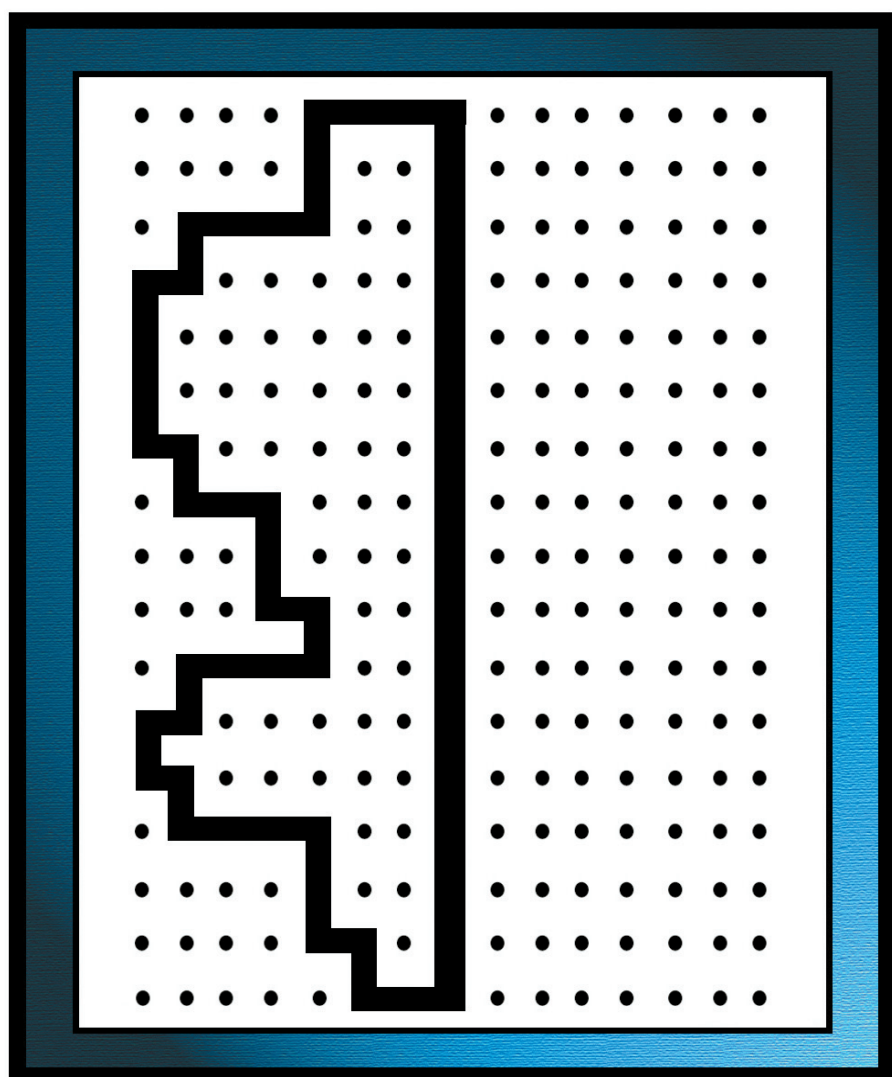
## 3 Lotu bikoteak

Arraina behar bezala sailkatua edukitzea gustatzen zaio Ramon arrain saltzaileari. Egin eragiketak, eta lotu balio bereko bi arrainak.

# - pasak

## 4 Osatu marrazkia

Irudi xeibre eta abstraktuak marraztea gustatzen zaio Rubeni. Amaituko al duzu hark hasitako marrazkia?



## 5 Itzalak

Aitaren laneko tresnen artetik lau aukeratu ditu Josuk. Itzalei begiratuta, **asmatuko al zenuke zein tresna hartu dituen?**

Erantzunak: 1.-4,3 euroko, 5,65 euroko eta 6,85 euroko erosketak egin dituzte. Azkenak gastatu du, beraz, gehien. 3.-A-I, E-B, G-D eta H-F. 5.- Guraizeak, labana, ezpata eta zerra.

## Jolasa

### Hitzik gabeko mezua



Ezkutuko mezua igorri nahi dio lagun batek ilaran lehengo dagoen jokalaria. Nola bidaliko dio, baina, hitz egin ezin badu?



1. Jokalari guztiak ilaran jarriko dira, bata bestearen atzean eserita. Ilaran azkena dagoen jokalaria mezua bat idatziko du orri batean. Hitz bat, marrazki bat edo esaldi bat izan daiteke mezua hori. Mezua bera aurreko jokalaria bizkarrean idatzi beharko du.

2. Jokalari batek besteari idatziko dio bizkarrean jasotako mezua. Ilaran lehenengoa dagoen jokalaria mezua jasotzen duenean, orri batean edo arbelean idatziko du. Konparatu hasierako mezua eta amaierakoa, eta guztiz bestelakoak direla ohartuko zarete.

3. Jokalariekin ilara bakarra osatu beharrean, ilara bat baino gehiago osa ditzakezue. Ilaretan azkena dauden jokalariei mezua bera erakutsiko die lagun batek. Mezua hori jokalariz jokalaria pasa beharko da. Mezua ahalik eta azkarrena edo ahalik eta zuzenena pasatzen duen lagun ilarak irabaziko du partida.