

# Denbora-

## 1 Asmatu eta margotu

Zer erosi du Bixentek dendan? Erantzun galderei, eta margotu lauki bakoitza zehaztutako kolorez.

**1.- Zein da Bernardo Atxaga idazlearen benetako izena?**

(Margotu beltzez erantzun zuzena).

1.- Fernando Amezketarra.

2.- Jexux Mari Irazu.

3.- Jose Irazu.

**2.- Ness lakuko munstroa ikusi omen du Albertok oporretan. Non izan da oporretan?**

(Margotu beltzez erantzun zuzena).

4.- Danimarkan.

5.- Eskozian.

6.- Laponian.

**3.- Maialenek, berriz, Arrantzaleen Museoa bisitatu du. Zein herritan dago museoa?**

(Margotu zuriz erantzun zuzena).

7.- Bermeo.

8.- Antzuola.

9.- Ordizia.

**4.- Zein da Zalduondoko inauterietako**

**pertsonaia ospetsua?**

(Margotu beltzez erantzun zuzena).

10.- Miel Otxin.

11.- Hartza.

12.- Markitos.

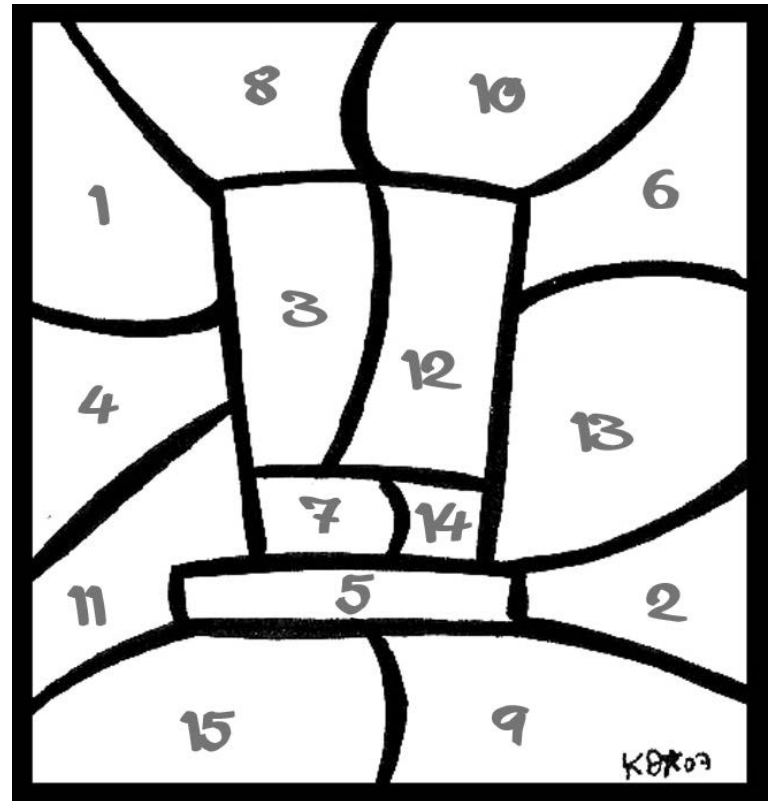
**5.- Karrantzatik abiatu zen Korrika, eta non amaitu zen?**

(Margotu zuriz erantzun zuzena).

13.- Oiartzunen.

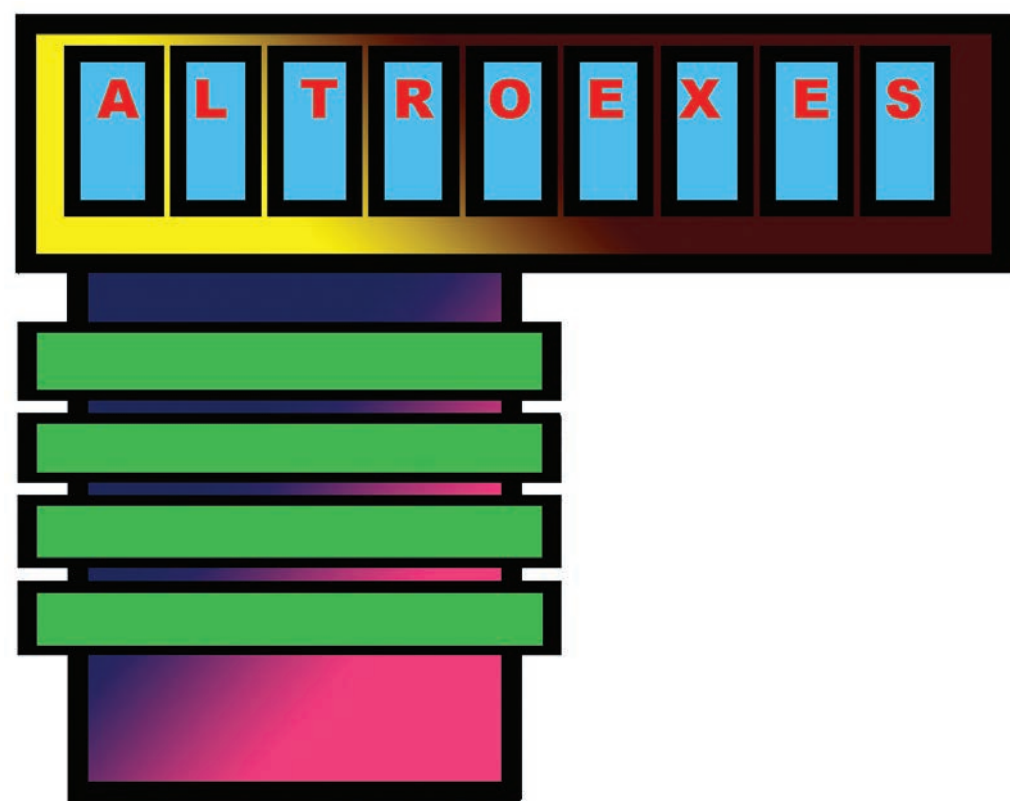
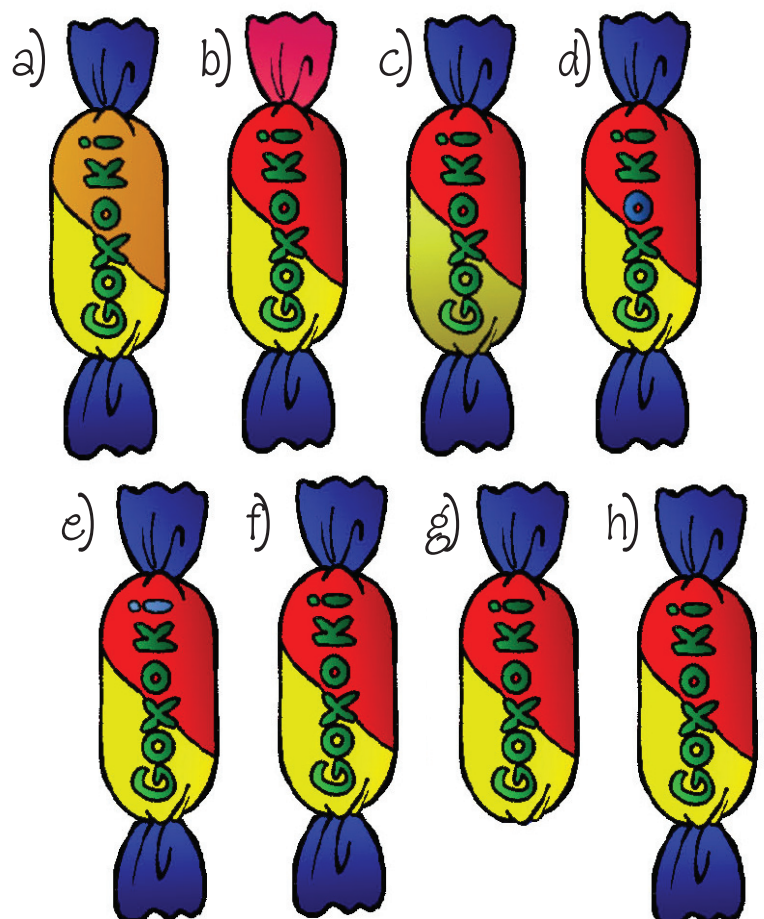
14.- Iruñean.

15.- Baionan.



## 3 Bikiak

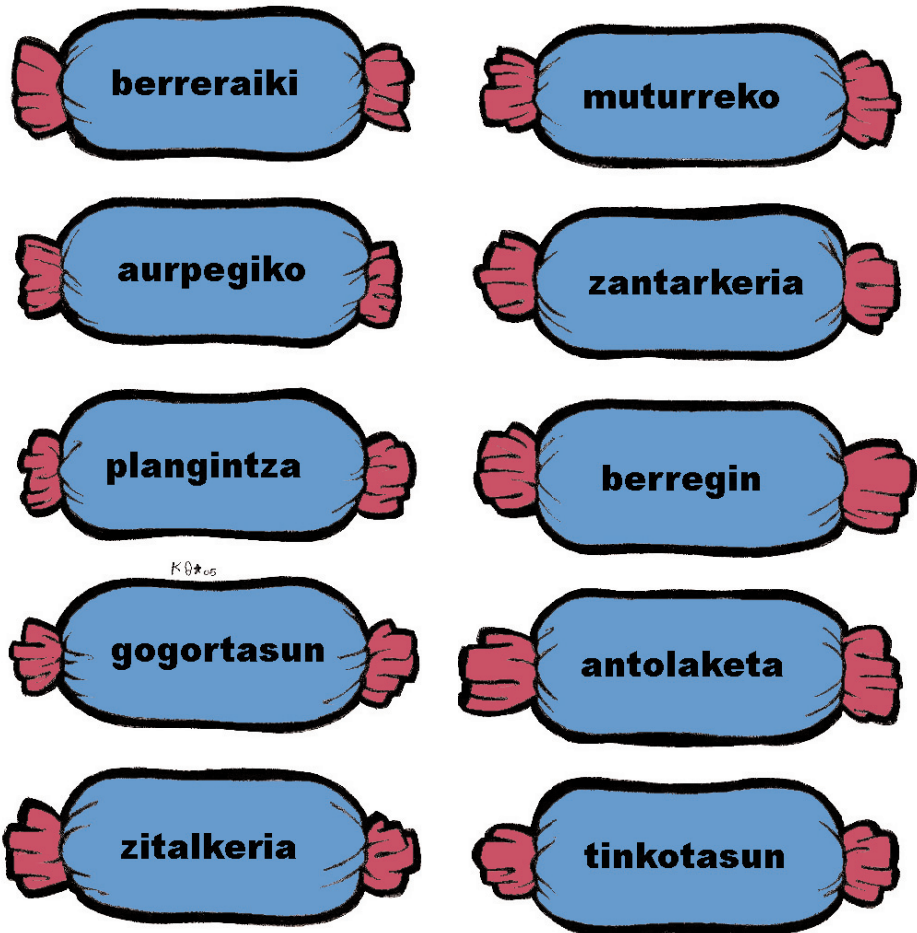
Gozoki poltsakada bat erosi du Mirenek gozoki dendan. Zapore guztietako gozokiak ditu, baina bi berdinak dira. Zein?



## 2 Hitzak sortu

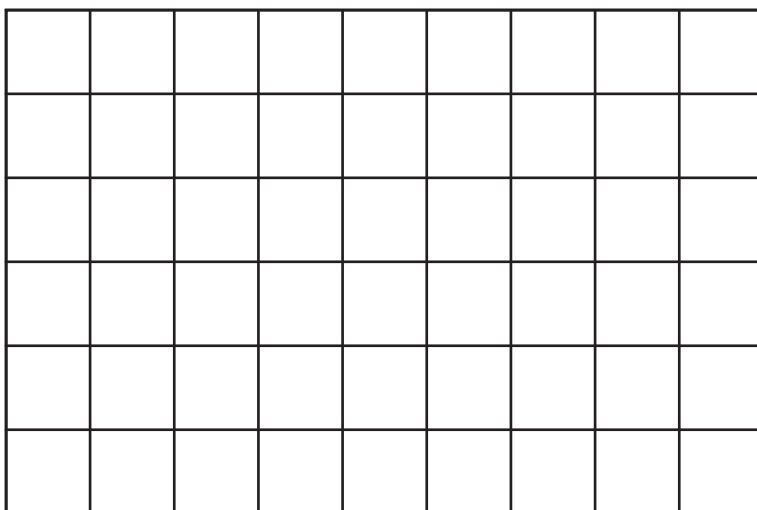
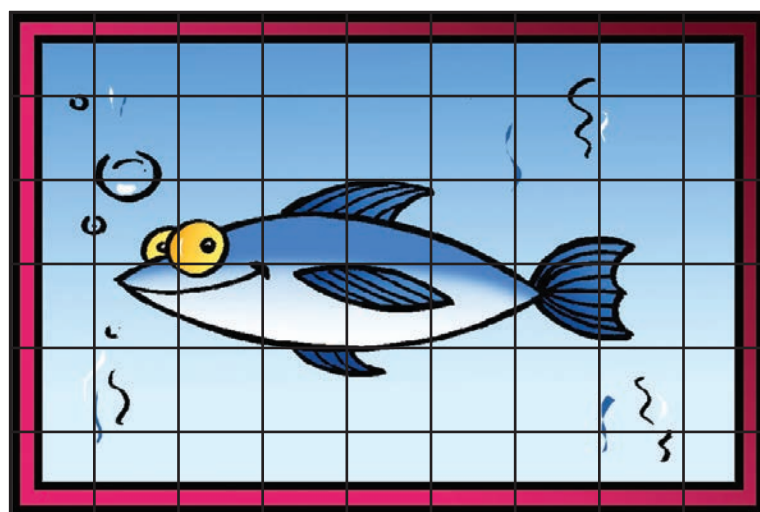
Gogora etorri zaizkion lehen bederatzi hizkiak arbelean idatzi ditu Aratzek. Hizki horiekin hitzak sortzea da zure lana.

# -pasak



## 5 Kopiatu laukiz lauki

Urpekaritza egiten aritu da Igor, eta arrain ugari ikusi ditu. **Itsasoan ikusi duen arrain hau marraztuko al duzu berriro?**



## 4 Lotu sinonimoak

Sinonimoak lantzeko jolas bat proposatu die irakasleak ikasleei. **Esanahi bereko bi zakuak aurkitu behar dituzte ikasleek.**

Erantzunak: 1.-Txapel bat. 3.-f eta h. 4.-Berreraiki-berregin, aurpegiko-muturreko, plangintza-antolaketa, gogortasun-tinkotasun eta zitalkeria-zantarkeria.

# Jolasa

## Egon geldi-geldirik!

Benetako estatuak ez dira mugitu ere egiten, alboko laguna barrez edo keinu bereziak eginez ari bada ere. Ea zer-nolako estatuak zareten!

**1** Etxerako estatua baten bila etorri da bezero bat dendara. Hantxe daude estatu guztiak, geldi-geldirik. Bueno, geldi-geldirik edo erdi geldiirik. Estatuak behar bezain geldiirik ez daudela ikusaraziko dio erosle azkarrak saltzaileari. Horixe da jokoaren planteamendua. Lehenik eta behin, eroslea eta saltzailea aukeratu behar dira jokalarien artetik.



**2** Gainerako jokalariek estatuak izango dira, eta alde batetik bestera mugituko dira, saltzaileak «estatuak geldiirik» oihukatzen duen arte. Hori entzutean, jokalariek ahalik eta jarrera xebleena hartuko dute, eta geldi-geldirik geratuko dira.



**3** Estatuak banan-banan erakutsiko dizkio saltzaileak erosleari. Keinua arraroak egiten eta gauza xebleak esaten hasiko dira saltzailea eta eroslea. Helburua: estatuak barrez hasia.

**4** Estatua mugitzen ez bada, benetako estatua dela erabakiko dute erosleak eta saltzaileak, eta hurrengo estatua aztertzea joango dira. Aztertu berri duten estatua ere bezero bihurtuko da, eta hurrengo estatuarengana joango da. Estatuak barrez hasten badira, mugitzen badira edo hitz egiten badute, estatua izaten jarraituko dute, proba gainditu arte.