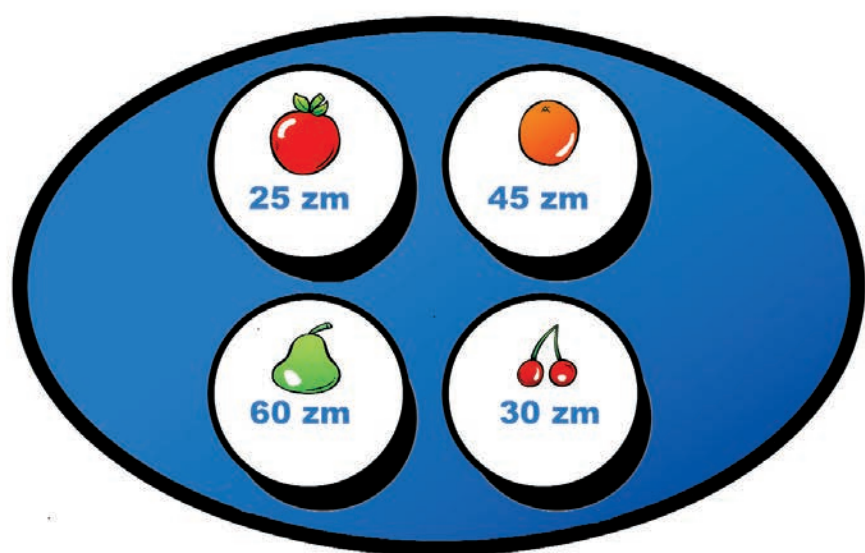


# Denbora-

## 1 Osatu irudia

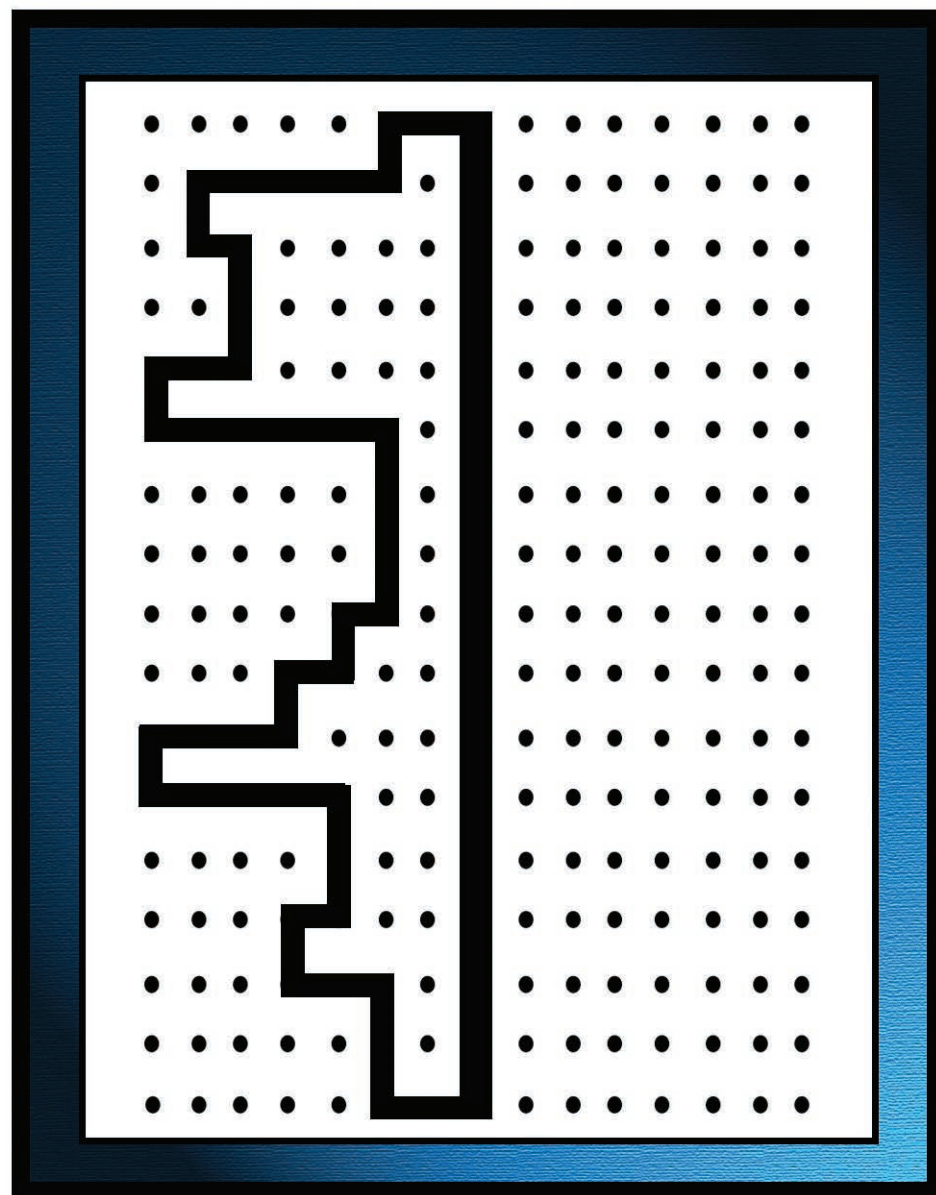
Marrazten zer moduz moldatzen diren ikusteko, ariketa hau jarri die irakasleak. Irudiaren beste erdia marraztu behar dute. Saiatu zu ere!



$$\text{Apple} \times 3 + \text{Orange} \times 4 + \text{Pear} \times 2 =$$

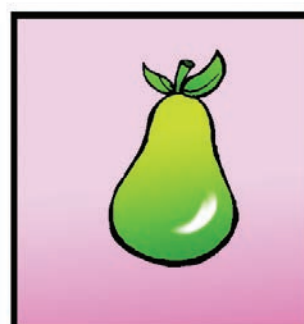
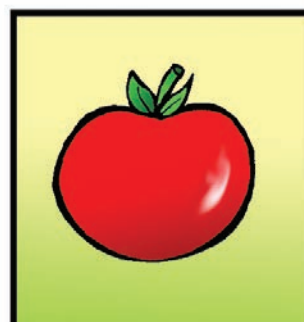
$$\text{Cherries} \times 2 + \text{Pear} \times 1 + \text{Apple} \times 5 =$$

$$\text{Cherries} \times 6 + \text{Orange} \times 7 + \text{Apple} \times 1 =$$



## 2 Erosketak

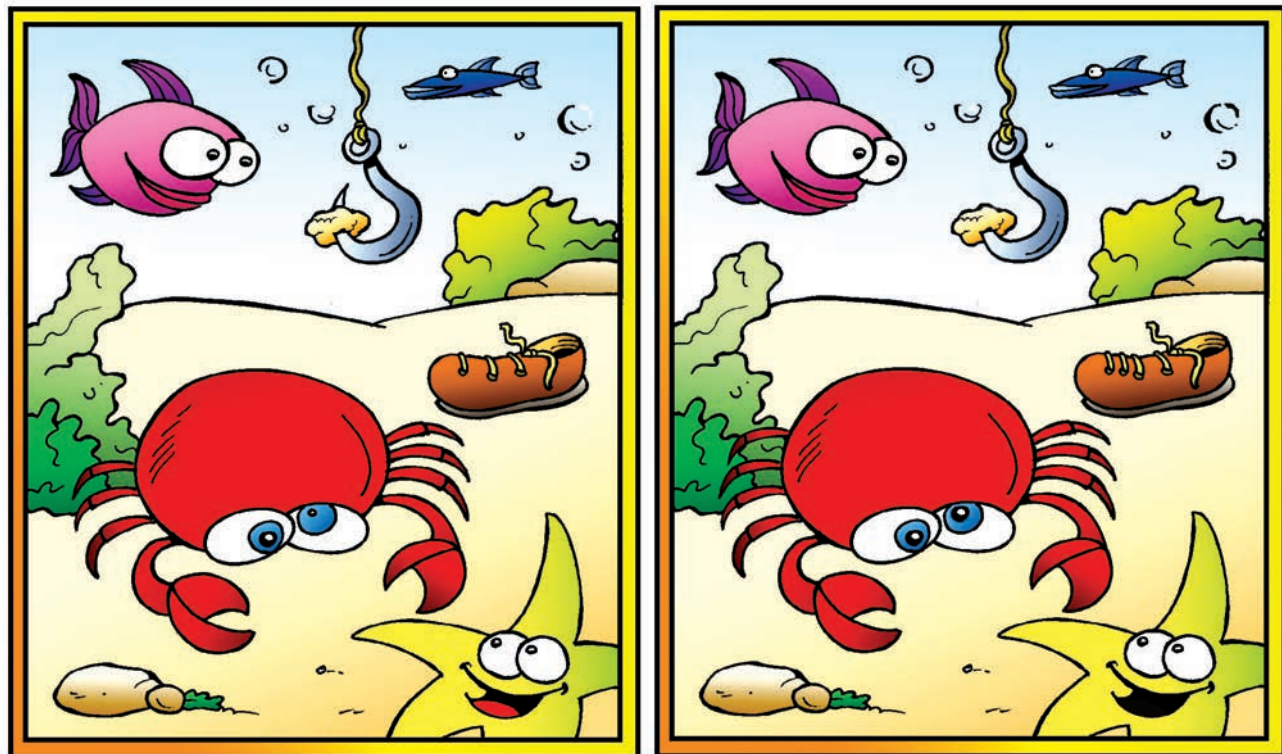
Udareak, sagarrak, laranja... Ene zenbat erosketa egin dituen Peruk. Baina zenbat diru gastatu du? Atera kalkuluak!



## 3 Zer dago sobra?

Begiratu arretaz ondorengo irudiei. Bat lekuz kanpo dago. Zein objektu kenduko zenuke? Eta zergatik?

# - pasak

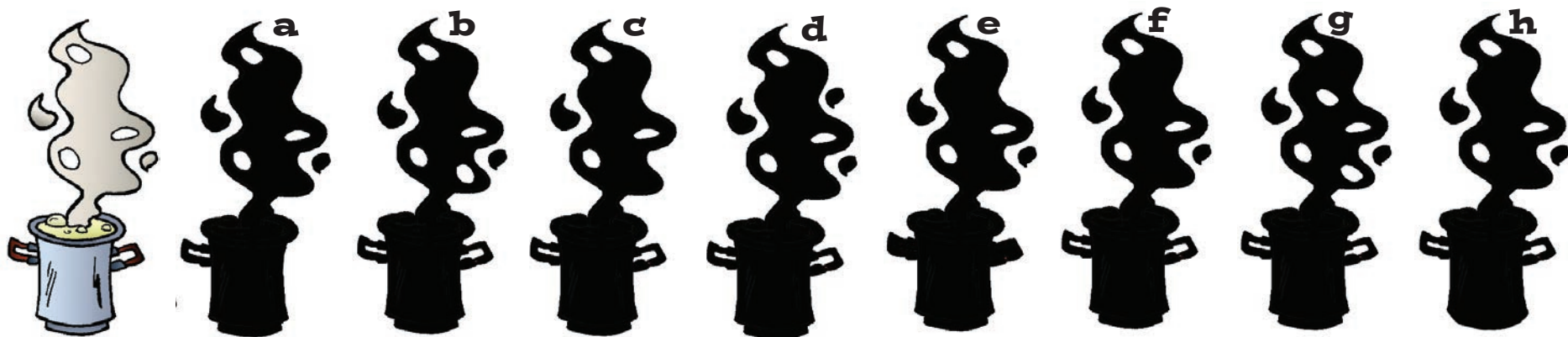


## 4 Zazpi aldeak

Urpekari iaioa da Urtzi, eta baita argazkilari bikaina ere. Ur azpian ateratako argazkiari zazpi aldaketa egin dizkiogu, zein?

## 5 Itzala

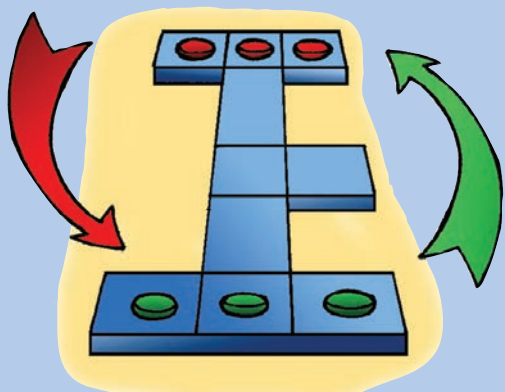
Aitona Ferminen ez du parekorik sukaldean. Hona bere eltzea. Itzal hauetatik zein da aitonaaren lapikoarena?



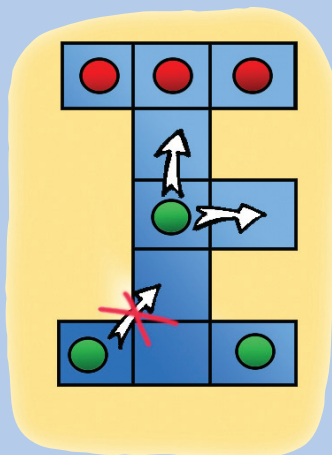
## Jolasa

### Fitxak atzera eta aurrera

Nola pasako zenituzke fitxa guztiak alde batetik bestera? Ea, pentsa! Ez da hain erraza, ezta?



1. Jokoaren helburua: hiru fitxak taularen alde batetik bestera igarotzea. Laukiz lauki mugitzen dira fitxak, bertikalki edo horizontalki. Diagonalki, ordea, ezin dira mugitu.



2. Fitxa batek ezin du bestea gainetik pasa. Horrez gain, jada hartuta dagoen lauki batean ezin da jarri beste fitxarik.

3. Mugimendu guztiak taularen gainean egin behar dira, hots, ezin da taulatik kanpora irten.

4. Pentsatu, bada, ongi zure mugimenduak. Jokalari batek helburua lortzen duenean, ekin partida berri bati!

