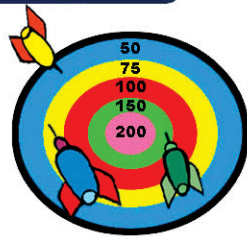
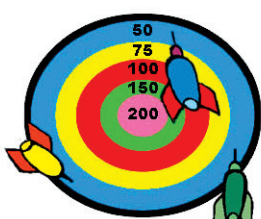
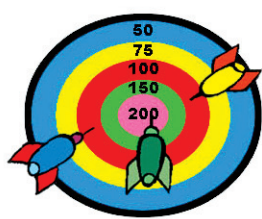
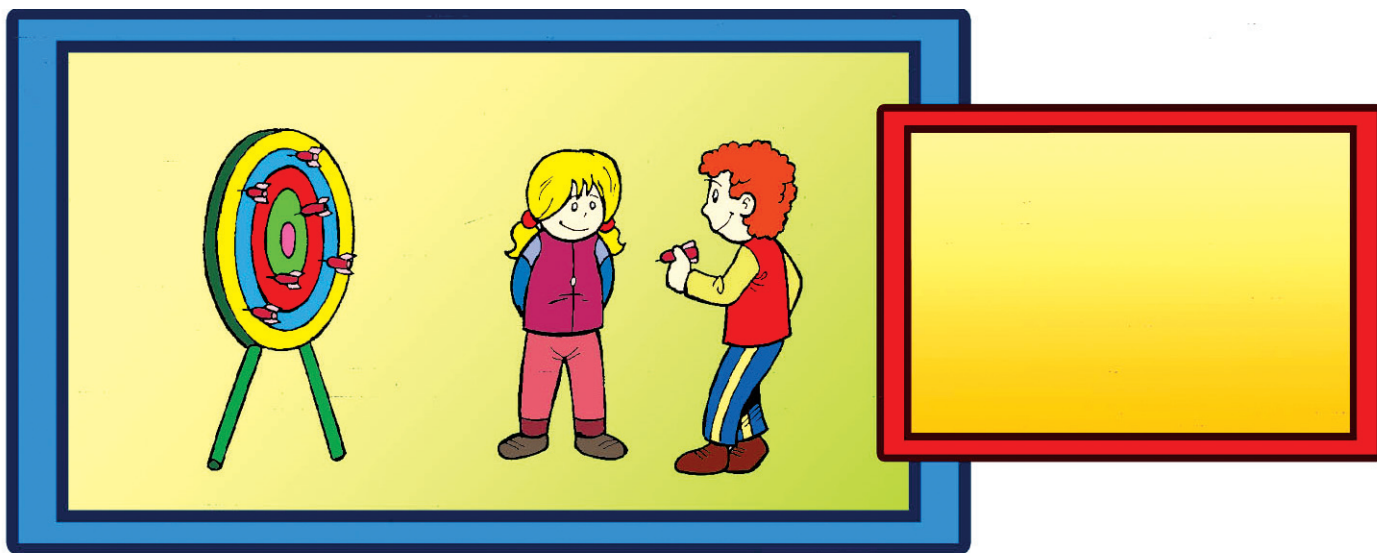


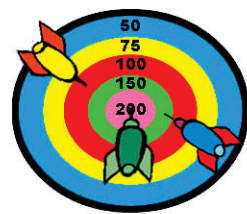
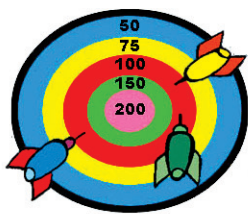
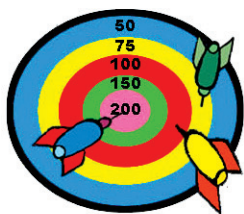
Denbora-

1 Dardoak

Maiz antolatzen dituzte eskolan dardo lehiaketak. Nork irabazi ote du Mirenen eta Julenen arteko partida? Kalkulatu hiru tiraldietan lortutako puntuak.



Miren



Julen

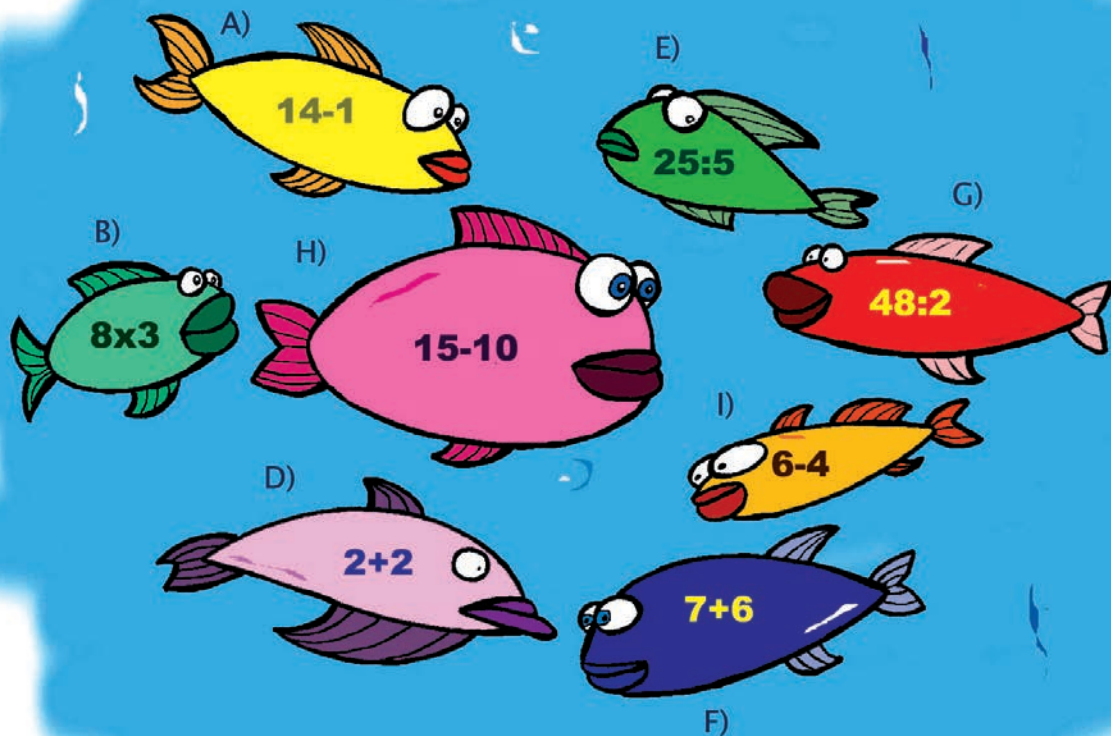


Erantzunak: **1.-** 825 puntu lortu ditu Mirenek, eta Julenek, 1.125.

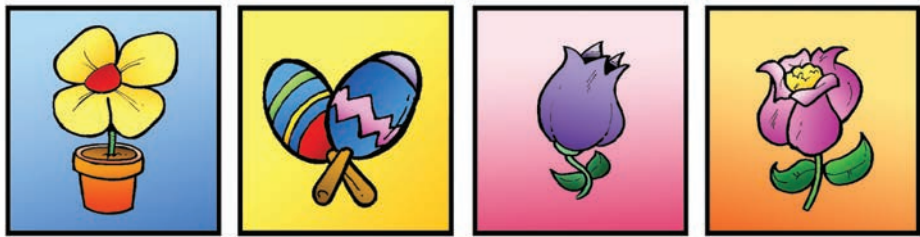
2.- A-F, E-H, G-B eta I-D. **3.-** Maraken marrazkia dago sobran, besteak loreak direlako. **4.-** Telebista, eskutitza eta zapata. **5.-** d.

2 Lotu bikotea

Itsaso txarra egon arren, makina bat arrain arrantzatu dute arrantzaleek. Jarri binaka balio bereko arrainak.

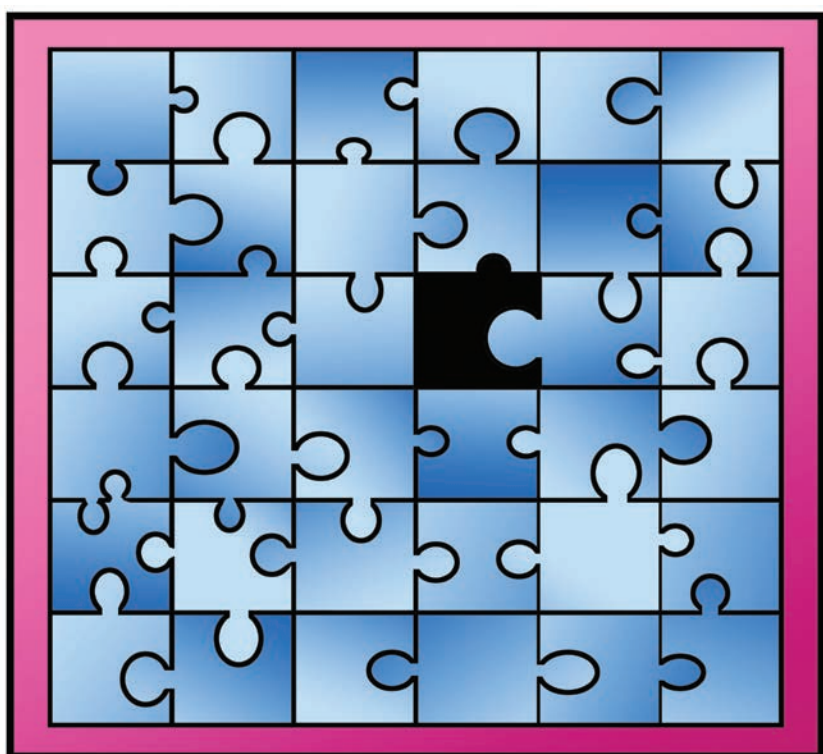


- pasak



3 Zer dago sobran?

Haurrek egindako marrazkiak txukun jartzen aritu da Manu irakaslea. **Marrazki** hauetako bat ez du multzo egokian jarri. Zein?



4 Osatu hitzak

Hitzak, silabak eta hiztegia lantzen ari dira eskolan. **Mugitu** silaba bakoitza lekuz, marrazkiaren izena osatzeko.



TE - BIS - TA - LE



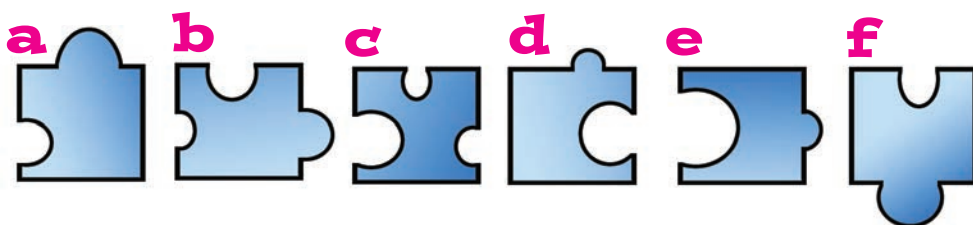
ES - TI - TZA - KU



PA - TA - ZA

5 Puzzlea

Puzzleak egitea gustuko du Paulok, baina beti piezaren bat sobran edo faltan izaten du. **Zein** falta zaio oraingoan?



Jolasa

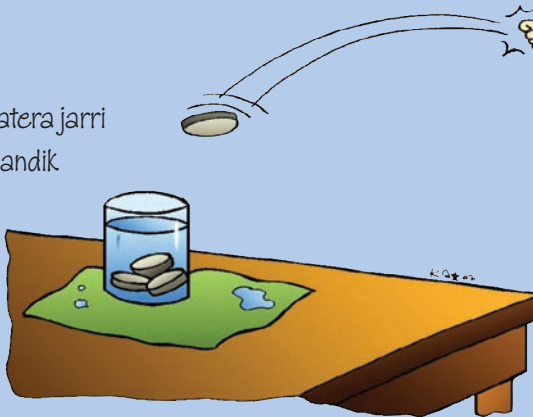
Mahaia busti gabe!

Txanponak jaurti eta edalontziaren barruan sartzea ez da nahikoa; jaurtiketa balekoa izateko, ezin da ur tantarik irten edalontzitik!

1 Bete edalontziaren hiru laurdenak urez. Jarri mahaiaren gainean. Edalontziaren azpian plastikozko zapi bat jartzea komeni da, mahaia ez bustitzeko.

2 Edalontzitik metro batera jarri beharko du jokalaria. Handik jaurtiko ditu txanponak edalontzira. Helburua: txanpona edalontziaren barruan sartzea.

3 Txanpona uretan sartu eta edalontzitik ur tantarik irteten ez bada, puntu bat eskuratuko du jokalaria.



4 Gero eta zailagoa izango da ura edalontzitik ez irtetea; edalontziaren barruan zenbat eta txanpon gehiago egon errazagoa baita ur zipriztinak sortzea.

5 Jokoa hasi aurretik, jokari bakoitzak zenbat jaurtiketa egingo dituen zehaztuko da. Txanpon gehien sartu eta, beraz, puntu gehien eskuratzen duen jokalaria izango da irabazlea. Partida zailtzeko, gero eta urrunagotik jaurti daitezke txanponak.

