

Denbora-

1 Hitz zuzenaren bila

Makina bat buruhauste ematen digu 'h' hizkiak! Hitz hauen guztien artean batzuek 'h' daramate, beste batzuek, ordea, ez. Ea gai zaren egokiena aukeratzeko!



larritasun

disolbatu

okerkeria

kohete

penatu

suziri

gaiztakeria

urtu

tristatu

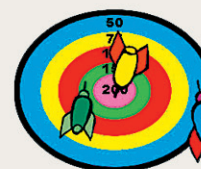
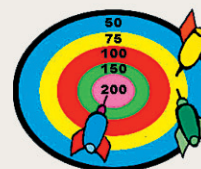
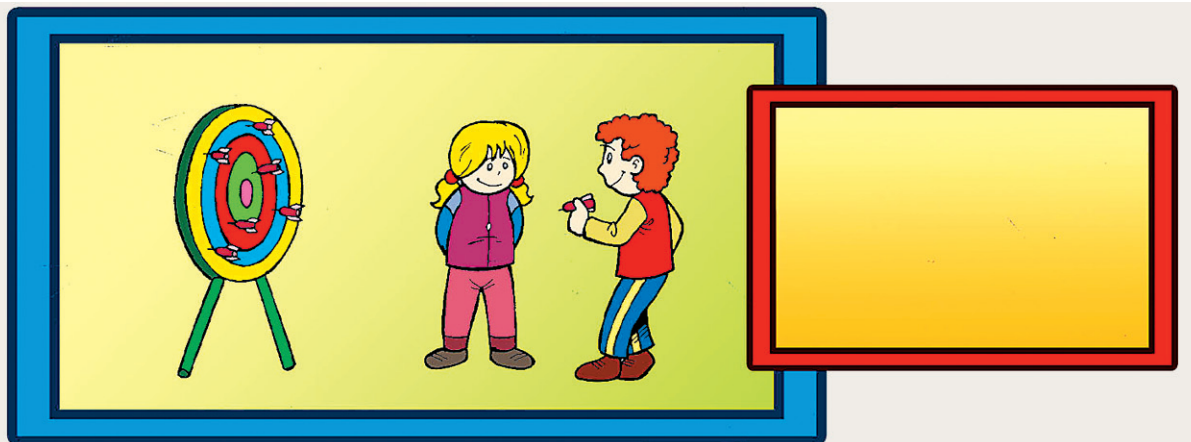
urduritasun

2 Sinonimoak lantzen

Gauza bera esateko, hitz bat baino gehiago erabil dezakegu zenbaitetan. Ea gai zaren esanahi bera duten hitzak elkartzeko. Zorte on!

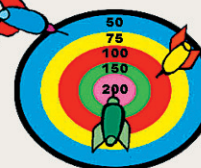
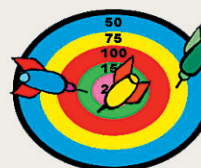
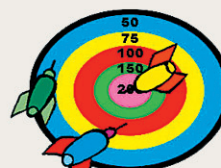
3 Dardoak

Sarritan egiten dute jolas elkarrekin Mirenek eta Julenek. Biak ala biak tiratzaile bikainak dira, baina oraingoan...



Miren

.....=



Julen

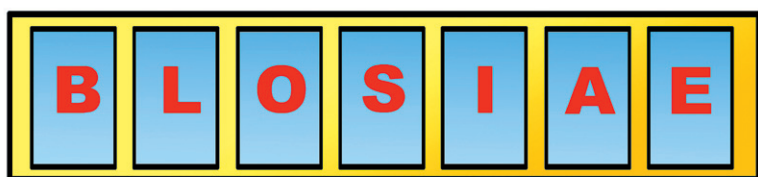
.....=

Erantzunak:
 1.-Leiho / Ipurmasail / Hurrengo /
 Adaska / Guztiahaldun.
 2.-Larritasun - Urduritasun / Disol-
 batu - Urtu / Okerkeria - Gaiztakeria
 3.-Mirenek 1.250 puntu eta Julenek
 1.075 puntu.
 5.-Laugarrena eta zazpigarrena.

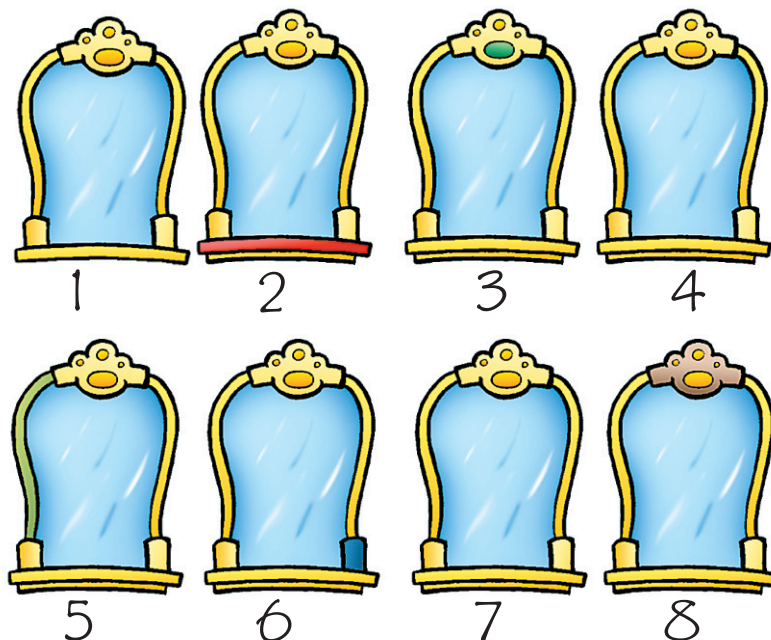
- pasak

4 Osatu hitzak

Hori da hori nahastea! Zer ari ote da jotzen aztia? Hizki guztiak nahasita ateratzen ari dira. **Ausartzen** al zara hizki horiekin hitzak osatzera?



Zenbat hitz osatzeko gai zara?



5 Bikiak

Ispiluari begira pasatzen du egun osoa Nagorek. Berdin-berdinak dira bi ispiluak; bata logelan dago, eta bestea, komunean. **Asmatuko** al duzu zeintzuk diren?

Jolasa

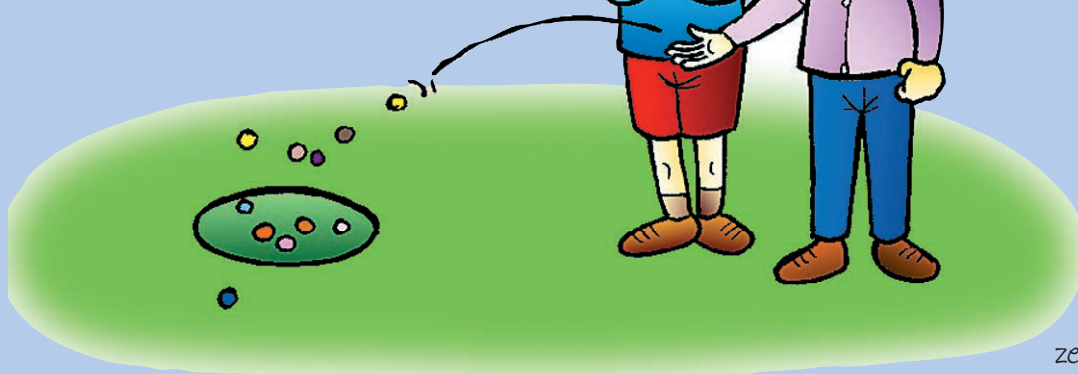
Bikoitiak edo bakoitiak

Hamaika aldiz ibiliko zineten puxtarrietan. Joko berri bat nahi al duzue? Hona hemen lagunei proposatzeko jolas dibertigarri bat. Puxtarriak zuloan sartzeko prest?

1 Jolasean hasi aurretik, zulo bat egin beharko dugu lurtean. Gutxi gorabehera gure eskuaren tamainakoa. Zorua gogorra bada, zuloaren lana egingo duen paper bat jar dezakegu lurtean.

2 Lagun asko biltzen bazarete, txandaka jolas egin beharko duzue, bi lagunentzako jokoa baita. Lehenik eta behin, jokalaria bakoitzak puxtarri kopuru bera izan behar du (5-10 puxtarri artean).

3 Jokalari batek bikoitiak eta besteak bakoitiak aukeratu behar ditu, eta, ondoren, zuloatik 3 metrora ipini. Jarraian puxtarriak jaurtiko dituzue txandaka. Helburua, puxtarriak zuloan sartzea izango da.



4 Puxtarri guztiak bota ostean, zuloaren barruan geratu direnak zenbatuko dira. Zenbaki bikoitia edo bakoitia aterako zaigu. Horren arabera, jokalaria bat edo bestea izango da garaile!