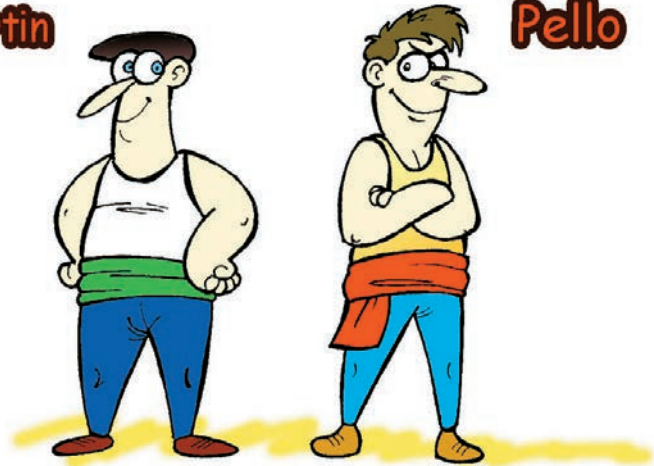


Denbora-

1 Harri-jasotzaileak

Martin

Pello



Martin gaixorik egon baita, aspaldian ez dute apusturik egin bi harri-jasotzaileok. Indartuta itzuli ote da? Atera kalkuluak.

Martin				
	2 aldiz	7 aldiz	4 aldiz	9 aldiz
Pello				
	8 aldiz	3 aldiz	5 aldiz	7 aldiz

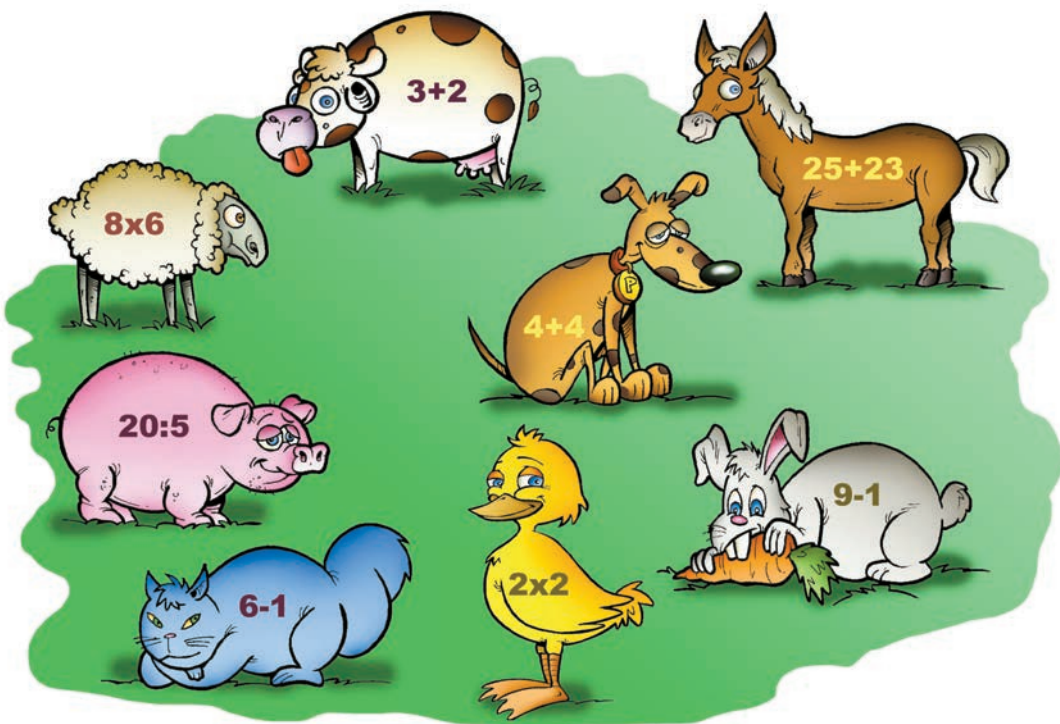
3 Hitz zuzenaren bila

Markelek ez ditu gustuko idazlanak, beti izaten baititu zalantzak hitzekin. Nola idazten dira hitz hauek?



2 Lotu bikoteak

Baserri eskolara bidaia egin dute eskolako haurrek. Askotariko animaliak ikusi dituzte. Atera kalkuluak, eta jarri binaka kopuru bereko animaliak.



Erantzunak: 1.- Martinek 3.400 kilo altxatu ditu, eta Pellok 3.250. 2.- Beha-katua, txerria-txtoa, ardia-zaldia eta txakurra-untxia. 3.- Anaitasun, ziatu, mahaikide, hondoratze eta injekzio. 5.- Itsaslapur-lapur, berbil-auto, hitzontzi-berritsu, hizketaldi-solasaldi eta margotu-koloreztatu.

-pasak



4 Osatu hitzak

Jarraian agertzen diren bederatzi hizkiak saskitik atera ditu aztiak.



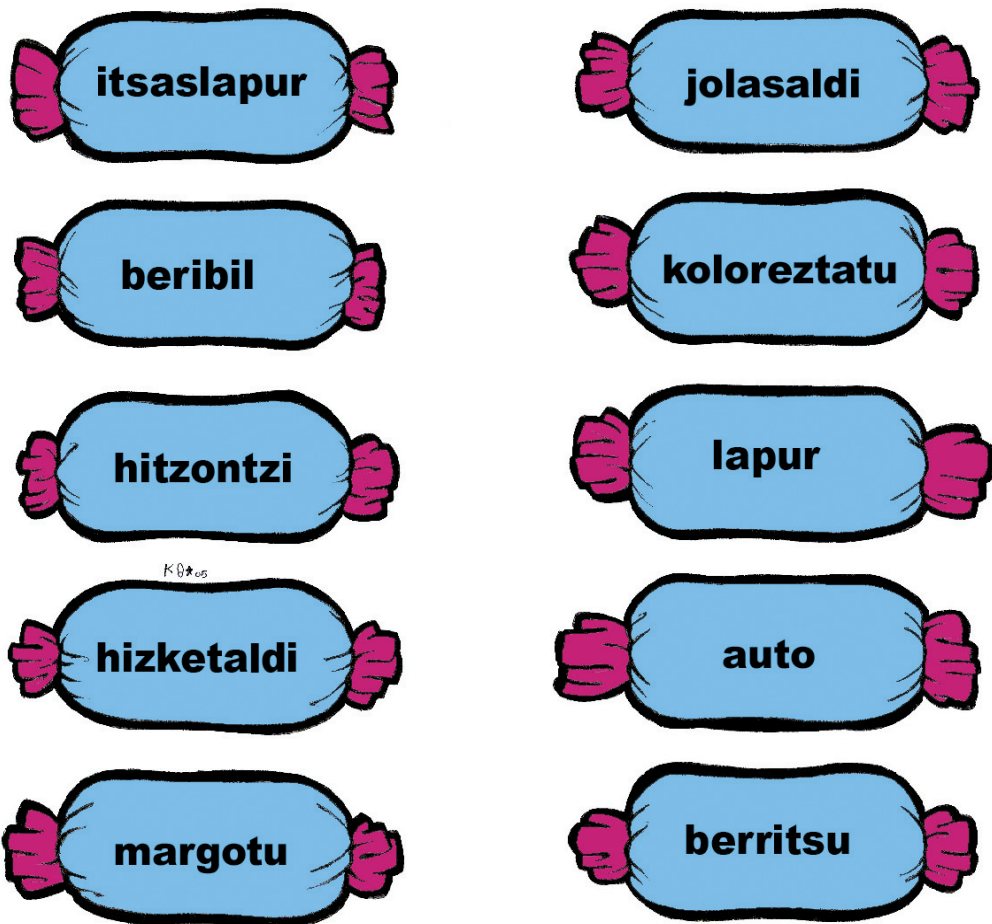
Four empty pink rectangular boxes for writing answers.

Ea zenbat hitz osatzen dituzun!



5 Sinonimoekin jolasean

Hitz bat modu askotara esan liteke. Bilatu ezkerreko hitzen sinonimoak eskuineko zutabeetan.



Itsas masta

Eguraldi onarekin hondartzara, mendira edo txangoak egitera joango zarete. Hondartzako egunetan jolasteko proposamena duzue hauxe

- 1 Hondar pilarekin menditxo bat sortu behar da lehenik. Gero, hondarrezko mendiaren erdian makilatxo bat sartu behar da.
- 2 Jolasteko txandak zehaztuko dira jokalarien artean, hots, nor jolastuko den lehenengo eta nor haren ondoren. Jokalari bakoitzak koilara bat izango du eskuan.
- 3 Jokalari bakoitzak, txandaka, hondar koilarakada bat kendu behar du hondarrezko menditik.
- 4 Hondarra kentzen ari den unean makilatxo erortzen zaion partaideak galduko du partida.
- 5 Galtzen duen jokalaria zein zigor bete beharko duen zehaztu behar da jolasean hasi aurretik. Galtzaileak bete egin beharko du zigorra.