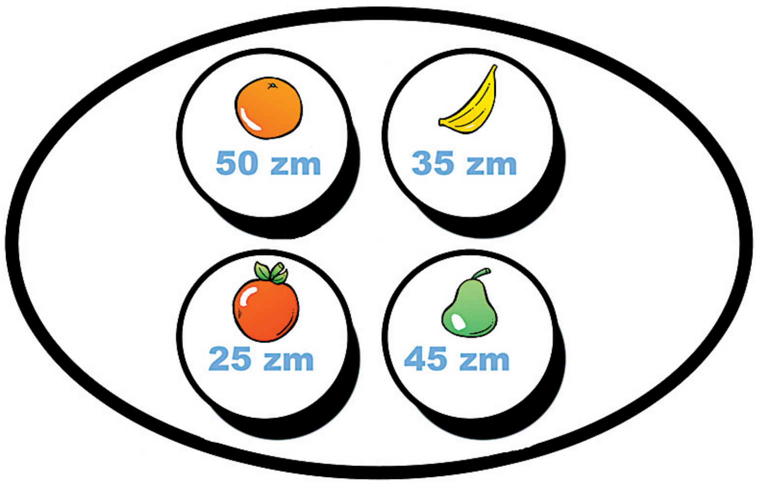
Denbora-

1 Erosketak

Egunean hiru fruta ale jaten ditu Araiak. Erosketak egiten dituen aldiro, beraz, fruta ugari erosten du. Kalkulatu zenbat diru gastatu duen azken erosketan.



x3 + x2 + x4 =

x5 + x2 + x2 =

x6 + x3 + x1=

tus-kak

pi-za

rro-ga-zi

2 Osatu hitzak

Hitzak zatitu eta silabak lekuz mugitu ditu irakasleak. Marrazkiari begiratuta, hitza osatzea da zure lana.

Gure etxe aurreko parkean asko dago.

Kanarietara joateko hartzen dut urtean behin

Ikastolan ahaztuta utzi dut nire berria

3 Osatu esaldiak

Esaldiak idazten hasi, eta erdi amaituta utzi ditu Iurgik. Marrazkiaren ordez dagokion hitza jartzea da zure lana.

-pasak

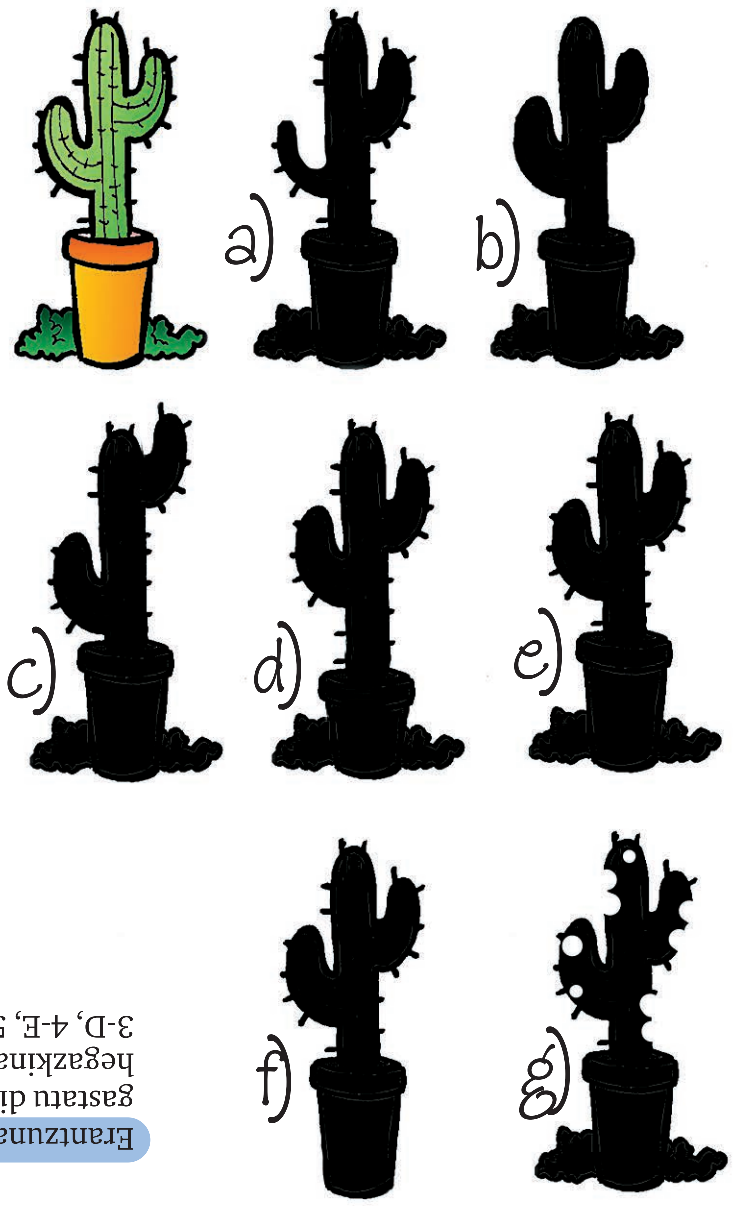
1	puntuazio	a	okzenozig
2	gizonezko	b	iralnuarra
3	asmatzaile	c	oizautnup
4	artista	d	eliaztamsa
5	eraikin	e	atsitra
6	arraunlari	f	nikiare

4 Hitzak atzekoz aurrera

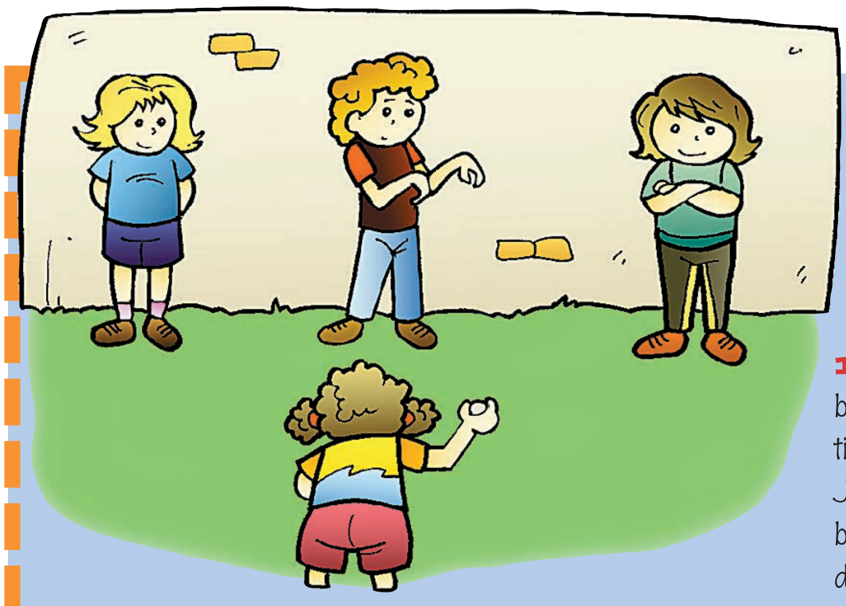
Gauzak hankaz gora jartzen aditua da Gotzon. Maiz hitzak atzekoz aurrera idazten ditu. Bilatu hitz bakoitza nola idazten den alderantziz.

5 Itzalak

Kaktus txiki bat erosi du Edurnek, ordenagailuaren ondoan jartzeko. Ea asmatzen duzun zein den kaktusaren itzala.



Erantzunak: 1.- 3,05 euro, 3,25 euro eta 3,35 euro gastatu ditu. 2.- Kaktus, zapi eta zigarro. 3.- Zuhaitz, hegazkina eta aterki dira falta diren hitzak. 4.- 1-C, 2-A, 3-D, 4-E, 5-F eta 6-B. 5.- e



Hormaren kontra

Geldi-geldirik dauden jokalariak pilota batekin ukitzea ez da lan zaila. Pilota oso biguna denean, ordea, gauzak korapilatzen dira

1 Jokalari guztiak horma baten kontra jarriko dira, tiratzailea izan ezik. Jokalariek geldi-geldi egon beharko dute. Pilota jaurtiko duen jokalariak, aldiz, paretaren kontra dauden lagunen aurrean jarri beharko du.

2 Pilota bigun bat izango du eskuetan jaurtitzaileak, eta hormatik bost bat metrora ezarri beharko du.

3 Seinalea entzun orduko, pilota jaurti beharko die geldirik dauden lagunei. Helburua: jokalarietako bati pilotarekin ukitzea.

4 Pilota jaurti eta zuzenean jo beharko dio jokalariari, hots, ez du balio pilotak punpa egitea.

5 Bi aukera izango ditu helburua lortzeko. Lortzen badu, jaurtitzailea hormaren kontra jarriko da, eta horman zegoen jokalariak hartuko du jaurtitzailearen lekua. Asmatzen ez badu, berriz saiatu beharko du.