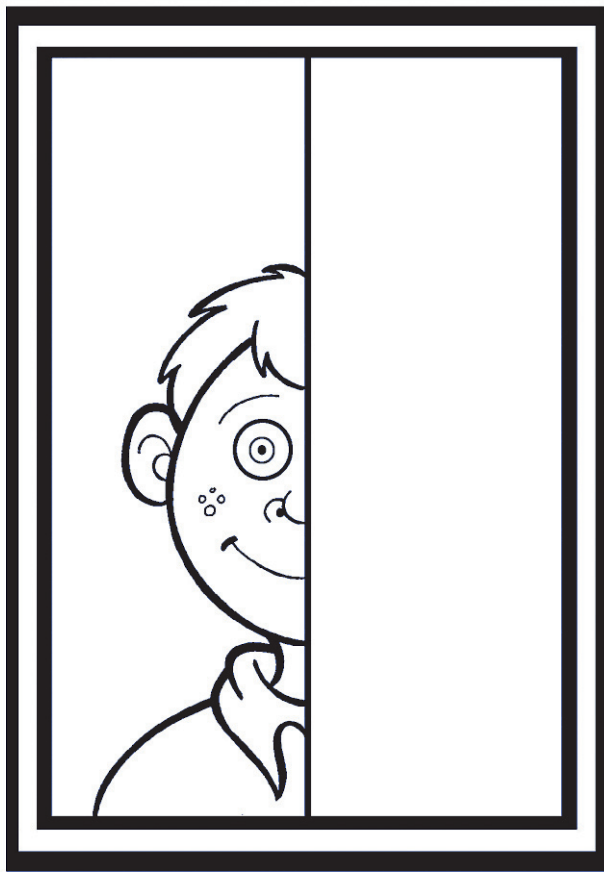


Denbora-

1 Osatu irudia

Pelok bere erretratua bidali digu, baina guk erdia ezabatu dugu. Amaitu Pelloren irudia, eta margotu.



2

Sinonimoekin jolasean

Poltsak sailkatzeko metodo berezia asmatu du Urtzik. Poltsa bakoitzari hitz bat idatzi dio. Esanahi bereko poltsak binaka jartzea da zure lana.

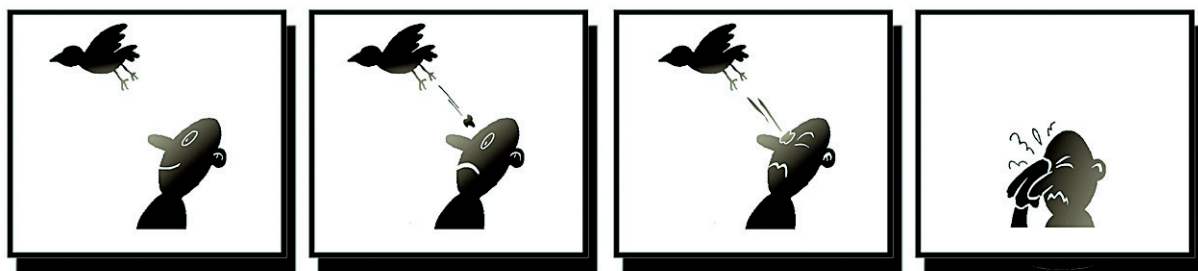
3 Zazpi aldeak

Egun osoa hondartzan pasatuko lukete Unaxek eta Maialenek. Marrazkiari zazpi aldaketa egin dizkiogu. Ea ikusten dituzun!



- pasak

4 Paulino detektibea



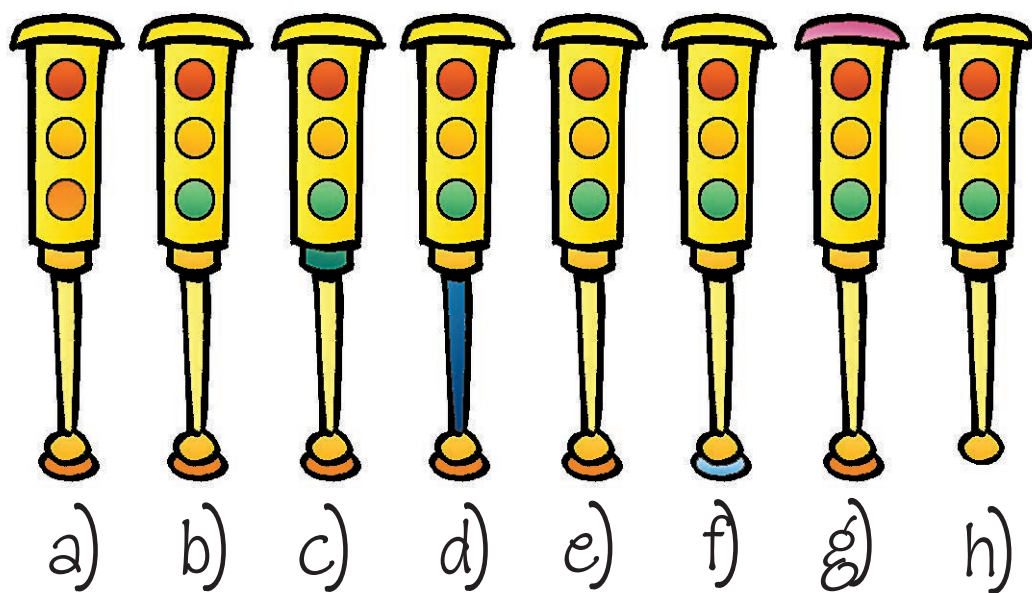
Beti adi, beti erne ibiltzen da Paulino. Kanean gertatzen den guztiaren berri du. Irudi hauei begiratuta, **kontatuko al zenuke zer ikusi duen Paulinok?**



Erantzunak: 2.- Fidakatz- mesfidati, gizarte-sozietate, zahar-adintsu, urritu-gutxitu eta askatu-libratu. 5.- B eta F.

5 Bikiak

Herriko semaforoei argazkiak ateratzen ibili da udaltzaina. **Bi semaforo berdin-berdinak direla ohartu da.**



Non da papertxoa?

Begiak itxi, eta leihoan itsatsitako papertxoa non dagoen asmatu behar da. Erraza dirudi erronkak, baina ez da hala.

- 1 Jolasean hasi aurretik, orri zatitxo bat itsatsi behar da leiho batean.
- 2 Leihotik 3 edo 5 bat metrora jarriko dira jokalariaik.
- 3 Hatz punta txistuarekin busti, eta leiho alderantz abiatuko dira jokalariaik, txandaka. Begiak estalita egin behar dute leihorako bidea.
- 4 Hatzaren paper zatitxoa ukitzea da helburua. Jokalariaiek begiak estaliak izango dituztenez, papertxoa non dagoen asmatu beharko dute.
- 5 Ez da erraza hatza paperaren gainean jartzea. Jokalari guztien txanda igaro ostean, paperera nor gerturatu den gehien aztertu behar da. Begi zorrotzena izan duen jokalaria izango da garaile.