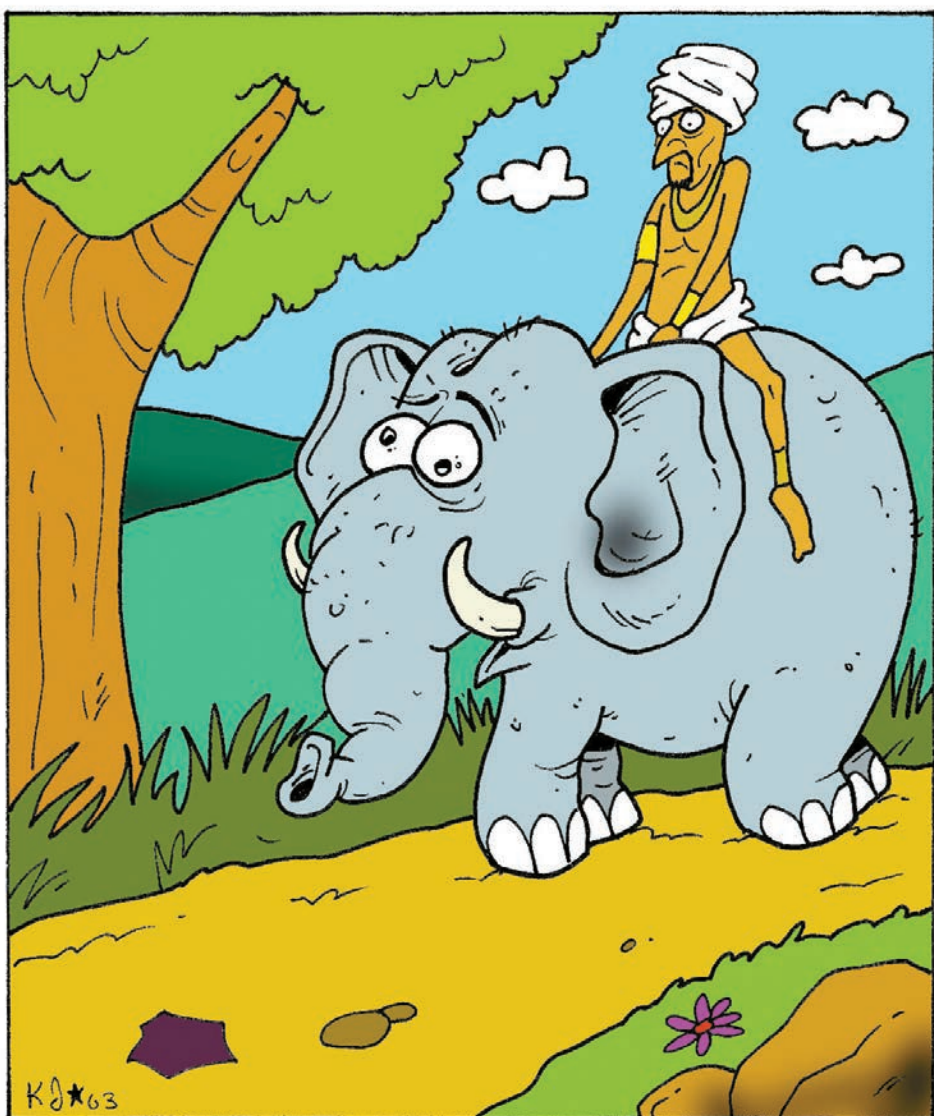


# Denbora.

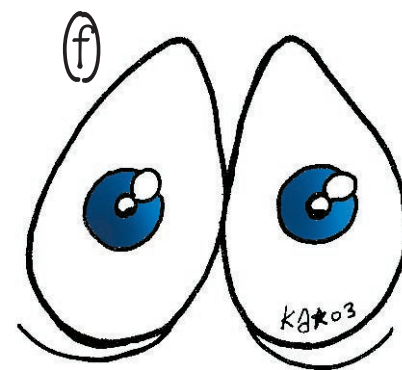
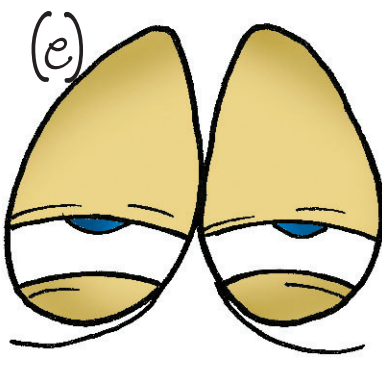
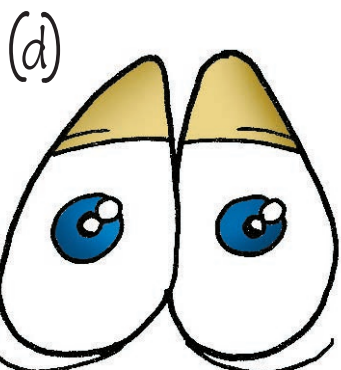
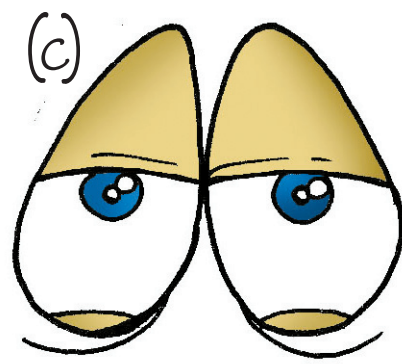
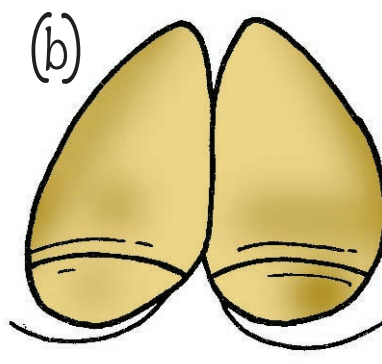
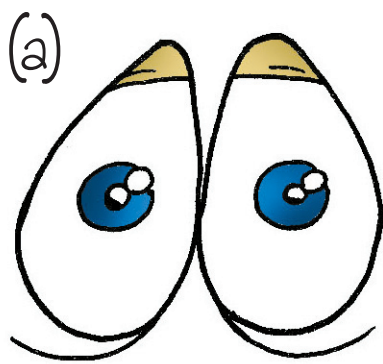
## 1 Ezberdintasunak

Nerea Afrika aldean izan da uda honetan. Gauza ikusgarriak ikusi ditu. Hona hemen elefante bati atera dizkion bi argazki. **Berdinak diruditen arren, zazpi ezberdintasun daude bien artean. Zein?**



## 2 Irudiak ordenatu

Patxi pailazoak logura izugarria du. Irudian ikusten den moduan, pixkanaka-pixkanaka begiak ixten ari zaizkio. **Ordenatu irudiak hurrenkera egokian, hots, begiak zabalik dituen unetik erabat itxi arte.**





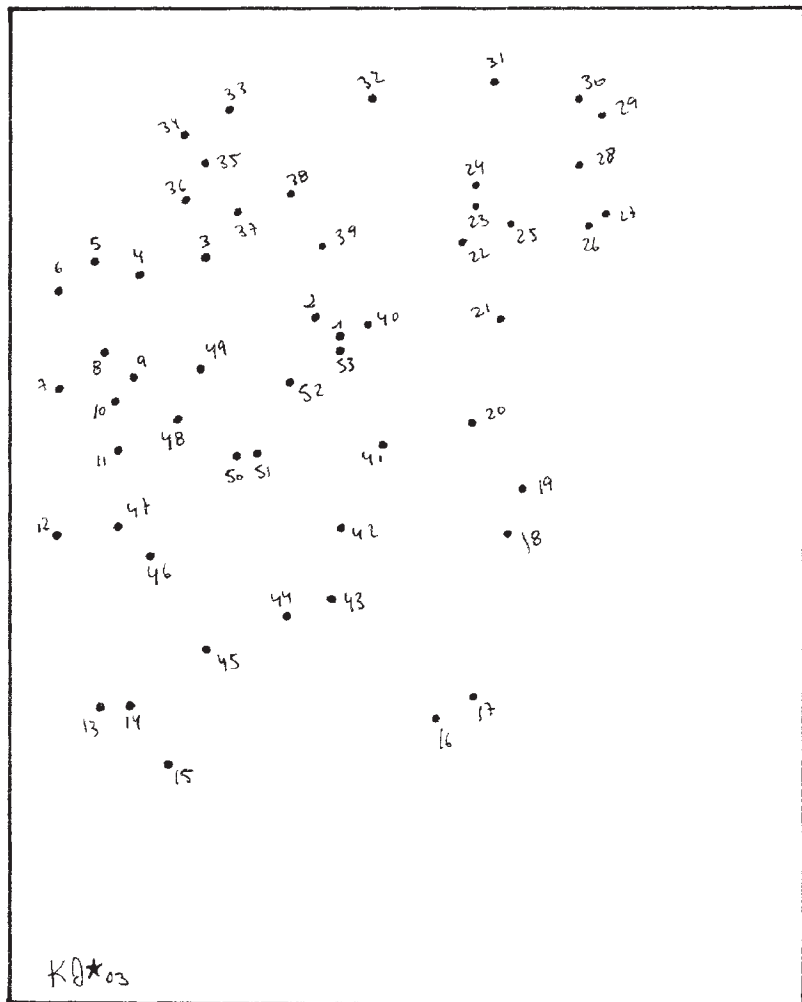
# -pasa

## 3 Puntuak lotu

Ordena egokiari jarraituz, zenbaki guztiak banan-banan lotzea da zure lana.

Zenbaki guztiak lotu ostean, irudi bat osatzea lortuko duzu.

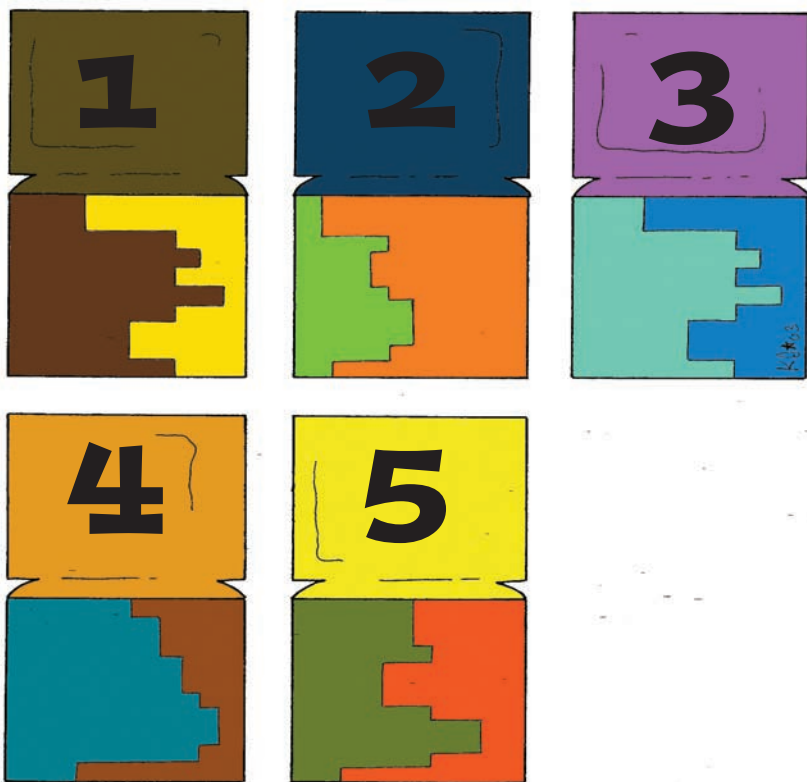
Asmatuko al duzu zer dagoen ezkutuan?



## 4 Sarraillak

Eduren giltza multzo honetatik bi berdinak dira.

Zer uste zenuen, guztiak berdinak zirela ala? Begiratu ongi!



Erantzunak: 2. J hizkia. 3. -(f-a-d-c-e-b). 4.- 1 eta 3.

## jolasa

### Azeria

Mendira egun-pasa joaten zarenerako jolas egokia da ondorengoa. Ikusmen ona eta arreta ezin hobea izateak lagunduko dizu.



- 1 Jolasten hasi aurretik, azeri lanetan arituko den jokalaria aukeratu behar da. Zotz egin, eta ea nori egokitzen zaion.
- 2 Azeria ihesi irtengo da ezkutaleku baten bila. Gainerako jokalariai aurrez zehaztutako lekuan egongo dira zain.
- 3 Azeriak, ongi gordeta dagoela uste duenean, hiru txistu egingo ditu. Hori entzutean, gainerako jokalariai azeriaren bila hasiko dira. Bilaketan azeriak ateratako soinua izango dute gidari.
- 4 Denbora jakin bat igarota, azeriak berriro egingo du txistu. Azeriak behar adina aldiz egingo du txistu, jokalariei bilaketa lanak pixka bat errazteko.
- 5 Bilaketa zailtzeko, ordea, azeria gordelekuz alda daiteke jokalariai hurbiltzen ari diren heinean. Jokalariek topatzen badute, ihesian alde egiten saiatuko da.
- 6 Azeria harrapatzea lortzen duen lehen jokalariai irabaziko du partida. Jokoa irabazi duena izango da hurrengo azeria.