

Denbora.

1 Ariketak

Matematikak gustuko al dituzu? Zenbaki jolas honetan, eragiketak egin beharko dituzu. **Ea** emaitza egokia lortzen duzun kalkulagailua erabili gabe.

$$4 + 1 \times 7 - 3 : 2 = \square$$

$$9 \times 3 + 4 - 1 + 6 - 5 = \square$$

$$3 \times 2 : 2 \times 8 + 1 - 3 = \square$$

$$1 + 7 + 6 + 11 - 1 : 2 = \square$$

2 Itzalak

Aitziber zoologikora joan da gurasoekin. Hona hemen han ikusi dituen hainbat animalia itzalak. Itzalei begiratuta, asmatuko duzu zein animalia ikusi dituen?

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

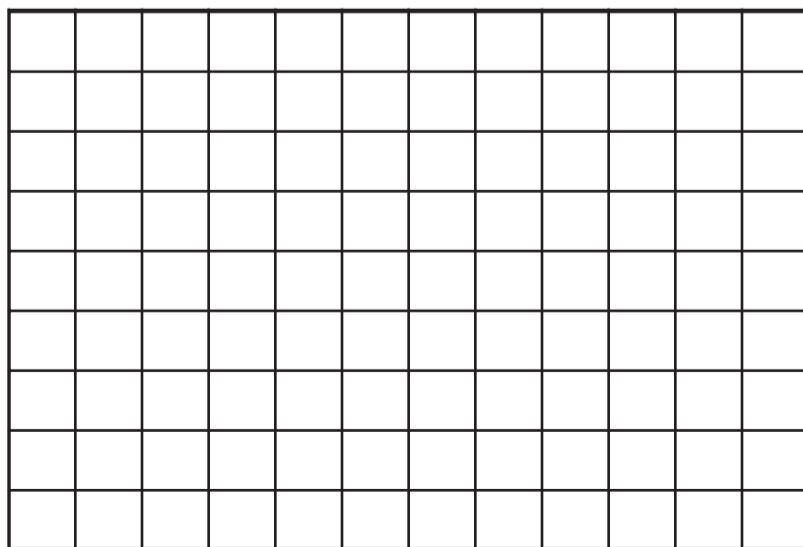
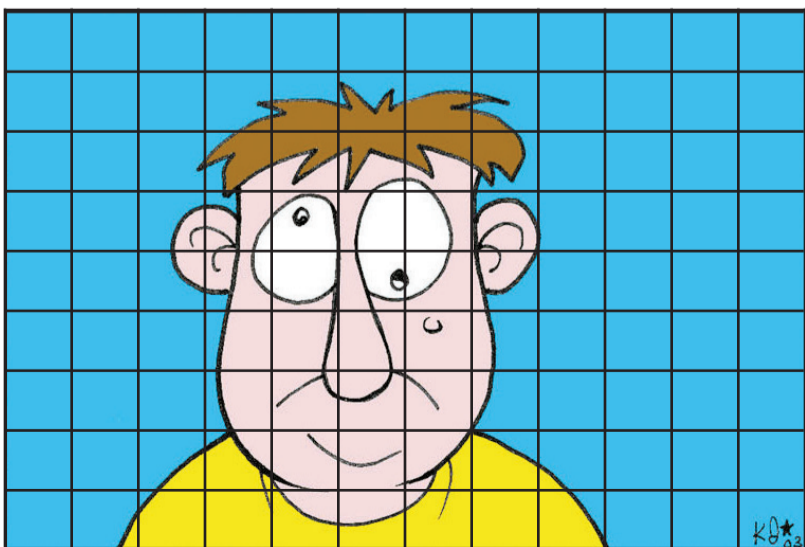


| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

3 Kopiatu koadroz koadro

Bidaia luzearen ostean, erabat zorabiatuta irten da Julen autotik. Hona haren aurpegia. Julenen argazkiak alboko koadroetan kopiatzeko gai izango zara?

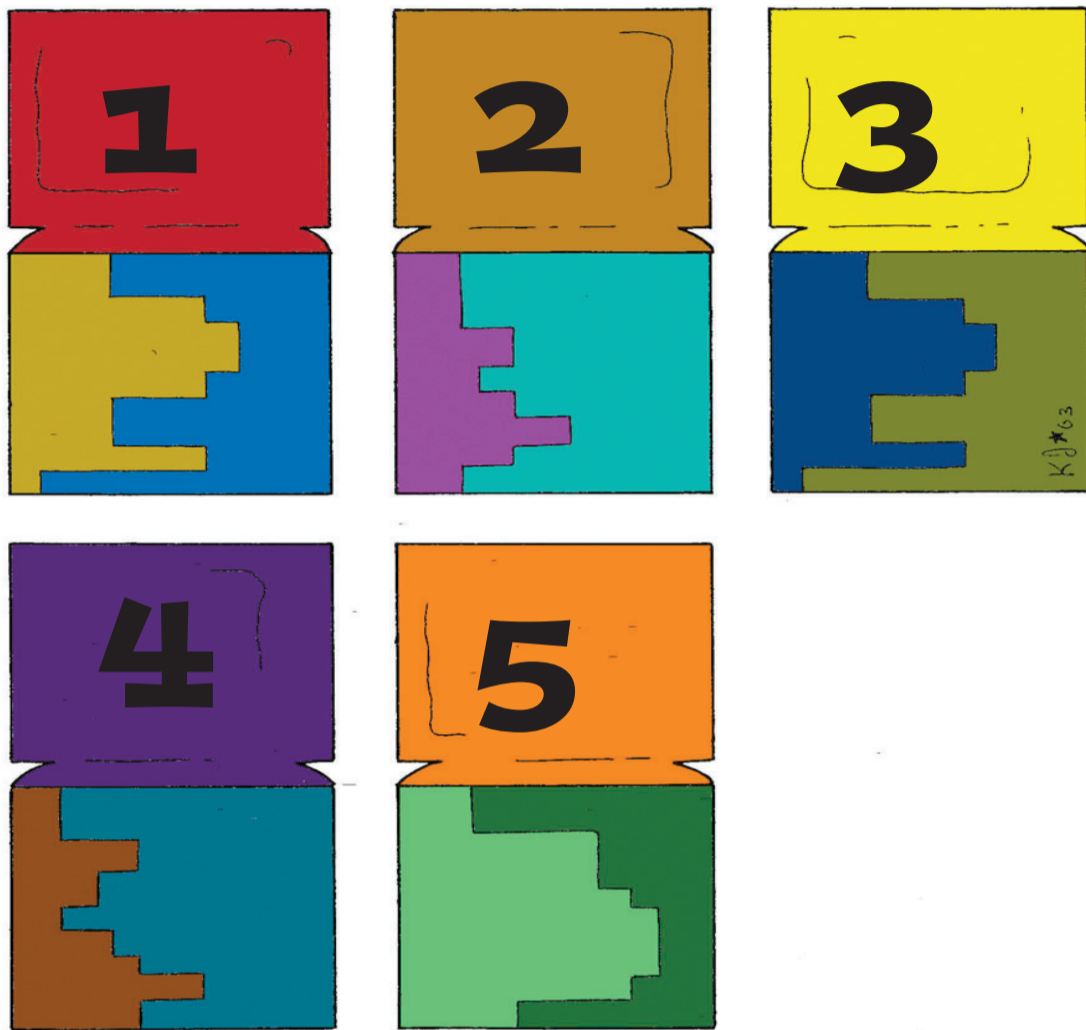


Erantzunak: 1.- 16, 22, 31, 12.
2.- Kartua, txakurra, elefantea eta arratoia. 4.- 1 eta 3. 5. b eta i.

-pasa

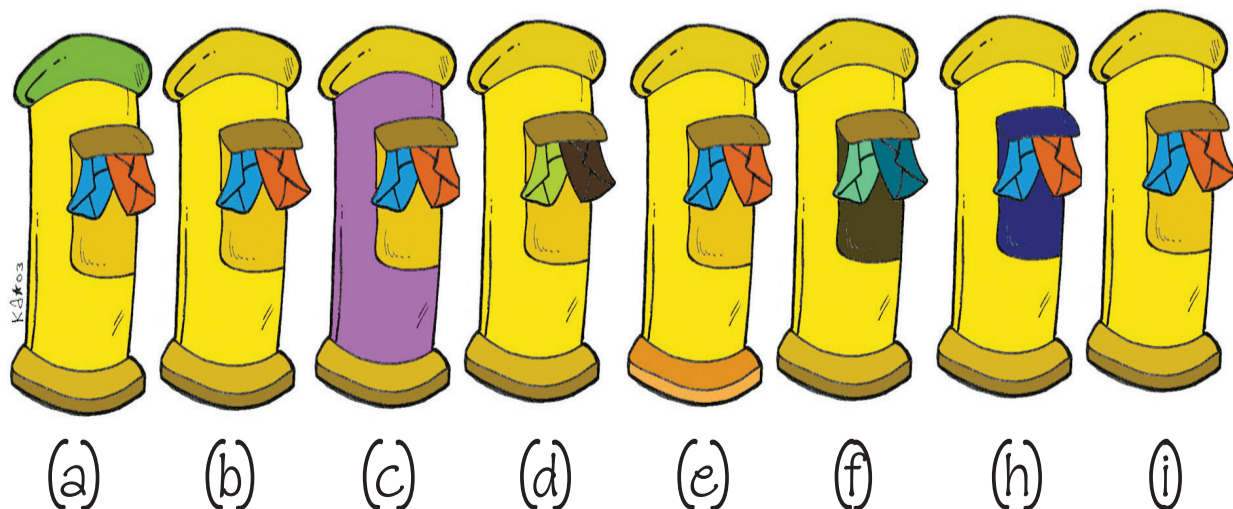
4 Sarraileak

Oihanek giltzarrapoko giltzaren bi kopia ditu. Gainerako giltzekin nahasi ditu, eta giltzarrapokoa zein den asmatu ezinik dabil. **Lagunduko diozu?**



5 Bikiak

Ainara postaria da, eta egunero-egunero herriko postontzi guztietatik gutunak jasotzen ditu. **Herrian postontzi ugari daude, baina horietatik bi baino ez dira berdinak. Zein?**



Itzala zapaldu nahian

Joko honetan aritzeko, egun eguzkitsua izatea beharrezkoa da. Era berean, ezinbestekoa da adi ibiltzea.



- 1 Jolasten hasi aurretik, itzal-zapaltzailea aukeratu behar da, hots, itzalak zapaltzeaz arduratuko den jokalaria. Aukeratutakoan, gainerako jokalaria lehenbailehen aldentuko dira haren ingurutik.
- 2 Itzal-zapaltzailea gainerako jokalariren atzetik ibiliko da, itzalak zapaldu nahian. Gainerako jokalariek korrika eta saltoka ibili beharko dute, euren itzala mugitu eta itzal-zapaltzaileak harrapa ez ditzan.
- 3 Itzal-zapaltzaileak jokalariren bati itzala zapaltzen dionean, jokalaria hori bihurtuko da itzal-zapaltzaile. Orain, azken horren lana izango da gainerako jokalariren atzetik ibiltzea.