








Maila	Mota	Izenburua	Helburuak	Edukiak	Deskribapena
1	Uler	 <p data-bbox="465 671 698 699">Hiztegiaren jolasa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hiztegi aberatsa eskuratzea, inguruko gaietatik eta norberaren bizipenetatik abiatuz. - Zenbait elementu eta objektu ezagutzea eta izendatzea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Zenbait elementu eta objekturen izenak. K - Zenbait elementu eta objektu sailkatzea eta identifikatzea. P 	<p>“Sagutxo pinpirina” ipuinari buruzko galderei erantzun, irudiko toki egokian saguarekin klik eginez.</p>
1	Azt	 <p data-bbox="465 1102 698 1129">Hiztegiaren jolasa</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Zenbait elementu eta objekturen izenak. K 	<p>“Sagutxo pinpirina” ipuineko irudian gauzak edo pertsonaiak aurkitu, eta saguarekin klik eginez seinatu.</p>

Maila	Mota	Izenburua	Helburuak	Edukiak	Deskribapena
1	Se 1	 <p data-bbox="465 667 698 699">Hiztegiaren jolasa</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Zenbait elementu eta objektu sailkatzea eta identifikatzea. P 	<p>Agindua kontuan hartuz, pantailan ageri diren irudien artean egokia dena aukeratu. Irudian ageri diren objektuak eta animaliak landutako kategoriarekin (gorputz-atalak, jostailuak, elikagaiak, animaliak, jantziak) elkartu.</p>
1	Se 2	 <p data-bbox="465 1098 698 1129">Hiztegiaren jolasa</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Zenbait elementu eta objektu sailkatzea eta identifikatzea. P 	<p>“Sagutxo pinpirina” ipuineko irudian, entzundako onomatopeiak identifikatu eta zein animaliari dagozkion seinlatu, saguarekin klik eginez.</p>

Maila	Mota	Izenburua	Helburuak	Edukiak	Deskribapena
1	Si	 <p data-bbox="465 667 698 699">Hiztegiaren jolasa</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Zenbait elementu eta objekturen izena. K - Zenbait elementu eta objektu sailkatzea eta identifikatzea. P 	<p>Pantailan ageri diren objektuak eta pertsonaiak identifikatu eta proposatutako hiru kategorien arabera sailkatu. Hiru kategoria horiek, besteak beste, honako hauek dira: gorputz-atalak, jostailuak, elikagaiak, animaliak, eskola eta jantziak.</p>
1	Sako	 <p data-bbox="465 1098 698 1129">Hiztegiaren jolasa</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Zenbait elementu eta objektu sailkatzea eta identifikatzea. P 	<p>Pantailan ageri diren irudiak sailkatu, emandako kategoriari dagozkion ala ez kontuan hartuz (gorputz-atalak, jostailuak, elikagaiak, animaliak, eskola eta jantziak).</p>

Maila	Mota	Izenburua	Helburuak	Edukiak	Deskribapena
1	Err	 <p data-bbox="465 667 698 699">Hiztegiaren jolasa</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Zenbait elementu eta objektu sailkatzea eta identifikatzea. P 	<p>Pantailan ageri diren objektuak eta pertsonaiak identifikatu eta proposatutako bi kategorien arabera sailkatu. Kategoriak, besteak beste, honako hauek dira: gorputz-atalak, jostailuak, elikagaiak, animaliak, eskola eta jantziak.</p>