

6-3-2024

# Ihesgelak erabiltzeko GIDA (2023-2024)

**E!** **Erandio**  
**UDALA**  
**AYUNTAMIENTO**



Usuario



Sacodejuegos enpresak garatutako proiektua ([www.sacodejuegos.com](http://www.sacodejuegos.com))

## Contenido

JARRAIBIDE OROKORRAK .....	3
WEB ORRIAK.....	3
Kodeen kudeaketa.....	3
Antolaketa .....	3
Ekintza burutzeko gomendioak.....	4
“BARATZEA EZAGUTZEN” IHESGELAREN PROBEN AZALPENA .....	5
Esnea .....	5
Baserrikoak.....	5
Belarjaleak.....	5
Arrautzetatik jaiotakoak.....	6
Landareen elikagaiak.....	6
Landareak.....	6
Zerealak, barazkiak eta fruta .....	6
Polinizazioa.....	7
“BARAZKIAK EZAGUTZEN” IHESGELAREN PROBEN AZALPENA .....	7
Laboreen elkartek.....	7
Intsektuak.....	8
Barazkiak .....	8
Barazkiak landatzen .....	9
Konposta .....	9
Baserriko animaliak.....	9
“GURE HISTORIA SALBATZEN” IHESGELAREN PROBEN AZALPENA.....	10
Erandioko Klub Kirol Elkartea .....	10
Auzoak.....	10
Estilodun etxebizitzak.....	12
Akarlanda .....	12
Bitxikeri historikoak.....	12
Ermitak eta elizak .....	13
“KULTURAK SUNTSITZEN DITUEN ADIMEN ARTIFIZIALA” IHESGELAREN PROBEN AZALPENA ...	14
Esanahi ezkutuak.....	14
Hitz ezkutuak.....	14

Auzoetan zehar bidaiatuz.....	15
Historiarako bidea .....	15
Auzoak .....	16
Birpasoa.....	16

## JARRAIBIDE OROKORRAK

### WEB ORRIAK

Ihesgeletara sartzeko web orriak honako hau da:

**Hasierako orria:** <https://sacoderetos.com/ihesgelakerandio> . Link honetan sarbide desberdinak egongo dira ihesgela bakoitzerako:

- **Sartu:** Ihesgelara sartzeko, lehendik sarbide-kodea baduzu.
- **Kodeak:** Sarbide-kodeak eskatzeko (ikasgela bakoitzeko bat edo ikasgela bakoitzean parte hartzen duen ikasle-talde bakoitzeko bat).
- **Fitxategiak:** Dagokion ihesgelaren pdf fitxategia deskargatzeko.
- **Jarraibideak:** Plataformaren jarraibideak eta proba bakoitzari buruzko azalpenak dituen jarraibideen fitxategi hau deskargatzeko sarbidea.

### Kodeen kudeaketa

Ikasgela bakoitzean parte hartzen duen ikasle talde bakoitzeko kode bana izatea erabaki ahal izango du ikasgela bakoitzak.

- **Kode bat klase bakoitzerako:** Klaseko kode bakarra izateko aukera hautatzen bada, irakasleak kodea eskatuko du hasierako orrialdeko “Kodeak” aukera hautatuz (ikus aurreko atala), eta ekintza hauek egingo ditu:
  1. Sartu gelako “Nick” (ikastetxea + gela + letra). Adibidez: ALTZAGA-LH1B
  2. Zure helbide elektronikoa adieraziko du.
  3. Egin klik segurtasun-kontrollean
  4. Sakatu bidali botoia.

Laster, erabiltzaile-kode bat jasoko duzu posta elektronikokan (jasotzen ez baduzu, Spam karpetan badagoen egiaztatu beharko duzu). Kode hori hasierako orriko Sartu estekatik (ikus aurreko atala) ihesgelara sartzeko erabiliko da.

- **Talde eta klase bakoitzeko kode bat:** Talde bakoitzak bere kodea izan dezan, aurreko puntuan azaldutako kode-eskaerari honako ohar hauek egin beharko zaizkio:
  - Zenbait aldiz eskatuko da kode bat hasierako orriko “Kodeak” aukeran. Kodea eskatzen den aldiro, talde-izen berri bat jarriko da “Nick” eremuan. Adibidez: ALTZAGA-LH1B-TALDE1.
  - “Kode berria” kontrollean klik egingo da, eskatutako posta elektronikoki beste kode bat bidaltzeko. Postan sortu diren kode guztiak adieraziko dira.

### Antolaketa

Ihes gelak egoki aurrera eraman ahal izateko hurrengo argibideak jarraitu behar dituzue:

- Parte hartzaileak 4 edo 5 pertsonetako taldeetan elkartu.

- Gutun azal baten sinboloa daukaten orriak inprimatu eta bakoitzak gutun azal batean sartu. Talde bakoitzeko bat inprimatu.
- Azkenengo proba duen gutun azala desberdinu daitekeen era batean markatu.
- Lupa baten sinboloa duten orriak inprimatu eta gela osoan zehar eskegi.
- Ordenagailu bat prestatu, <https://sacoderetos.com/ihesgelakerandio> webgunean sartu eta kodea sartu.
- Azaldu enigma guztiak ebatzi beharko dituztela istorioa jarraitu ahal izateko. Proben ordena berdin dio, talde bakoitzak nahi duen probatik has daiteke.
- Taldeetako batek enigma baten erantzuna dakiten bakoitzean, webgunean hautatu eta erantzuna sartu. Asmatzen ez bada, probak berrikusi beharko dute eta berriro saiatu lortu arte.

### Ekintza burutzeko gomendioak

Jarraian, partaideen motibazioa handitzen lagunduko duten aholkuak azalduko dira:

- Adierazi helburua ez dela probak ahalik eta azkarren bukatzea. Hobe da talde lanean aritzea, proba bakoitza lasai irakurriz.
- Game Masterrak (ekintza zuzentzen duen pertsonak=irakasle arduraduna) enigma bakoitzaren ebazpena ezagutu beharko du, behar duenari lagundu ahal izateko. Horregatik gomendagarria da proba bakoitza aurretik ikasita izatea.
- Ekintza hainbat egunetan egin daiteke, ekintza partaideentzako erakargarria bada.
- Mahai bakoitzak hurrengo materiala izan beharko du:
  - Partaide bakoitzeko zelofan gorri zatitxo bat.
  - Boligrafo edo arkatz bat partaide bakoitzeko.
  - Artazi bat.
  - Idazteko orriak

## “BARATZEA EZAGUTZEN” IHESGELAREN PROBEN AZALPENA

### Esnea

- **Azalpena:**

Proba honetan esnea ematen duten 3 animalien zenbakiak aurkitu beharko dira, eta horretarako, “esnea” deituriko pistan, zelofan gorria erabiliz, 8 animalietatik bakarrik 4 animaliak ikusiko dira. Izan ere, zelofan gorriarekin berdez edo urdinez koloreztatutako animaliak bakarrik ikusiko dira: *Behia-ahuntza-ardia-astoa*.

Esnea ematen dituzten animaliak jakinda, animalia bakoitzak zenbaki bat du, eta probak adierazten duen bezala, giltzarrapoa askatzeko aurkitutako animalien zenbakiak handienetik txikienera jarri beharko dira: **Behia(6)-ahuntza(5)-ardia(4)-astoa(3)**

- **Erantzuna: 6543**

### Baserrikoak

- **Azalpena:**

Baserriko animaliak zeintzuk diren asmatu beharko dira, eta giltzarrapoa askatzeko animalia horien zenbakiak aurkitu beharko dira. “Baserrikoak” izeneko pistan, zelofan gorria erabiliz, 8 animalietatik bakarrik berdez edo urdinez koloreztatutako animaliak bakarrik ikusiko dira: *Behia-ahuntza-untxia-oilarra-txerria*.

Probak esaten digun bezala, giltzarrapoa askatzeko aurkitutako animalien zenbakiak handienetik txikienera jarri beharko dira, beraz: **Untxia(8)-Ahuntza(6)-Txerria(4)-Behia(3)-Oilarra(2)**

- **Erantzuna: 86432**

### Belarjaleak

- **Azalpena:**

Proban animalia belarjaleen zenbakiak antzeman beharko dira. Zelofan gorriarekin “belarjaleak” pistan, berdez edo urdinez koloreztatutako animaliak bakarrik ikusiko dira: *Untxia-Elefantea-Ardia-Ahuntza-Zaldia*. Eta animalia horiek jakinda, dagozkien zenbakiak handienetik txikienera jarri beharko dira: **Ardia(8)-Elefantea(6)-Ahuntza(5)-Untxia(3)-Zaldia(1)**

- **Erantzuna: 86531**

### Arrautzetatik jaiotakoak

- **Azalpena:**

Arrautzetatik jaiotako animalien zenbakiak zeintzuk diren asmatu beharko dira, eta giltzarrapoa askatzeko bere pistan, zelofan gorria erabiliz, 8 animalietatik bakarrik berdez edo urdinez koloreztatutako animaliak bakarrik ikusiko dira: *Ostruka-oilarra-ahatea-sugandila-sugea-arraina*.

Probak adierazten digun bezala, animalia horiei dagozkien zenbakiak handienetik txikienera jarri beharko dira: **Oilarra(8)-Sugandila(7)-Ostruka(6)-Sugea(5)-Ahatea(4)-Arraina(3)**

- **Erantzuna: 876543**

### Landareen elikagaiak

- **Azalpena:**

Proba honetan, baratzeko landareak zertaz elikatzen diren asmatu beharko da, eta horretarako, giltzarrapoa deszifratzen lagunduko duten koloreak aurkitu behar dira. Pistan naturako hainbat elementu agertzen dira, eta landareak elikatzeko erabiltzen diren elementuak honako hauek dira: *eguzkia-karbono dioxidoa - ura -lurzorua*.

Elementu horiek zeintzuk diren jakin ondoren, proba deszifratzeko elementu zuzenen koloreak jarri beharko ditugu ezkerretik eskuinera: **eguzkia(horia)-karbono dioxidoa (beltza) – ura(urdina) -lurzorua(gorria)**.

- **Erantzuna: Horia-beltza-urdina-gorria**

### Landareak

- **Azalpena:**

Landarea nola hazi den adierazten duten zenbakiak aurkitu beharko dira proban. Hori jakiteko, "landareen hazkuntza" izeneko pistan landarearen hainbat marrazki agertzen dira, bere bizitzaren etapa desberdinetan hazten. Beraz, landarearen hazkundearen orden egokia jarri beharko da: 9-2-4-7-3-1.

- **Erantzuna: 924731**

### Zerealak, barazkiak eta fruta

- **Azalpena:**

Proba honetan zerealen, barazkien eta fruten koloreen orden egokia aurkitu beharko da. Horretarako, pistan kolore desberdineko 3 borobil daude, eta horien barruan hainbat barazki, zereal eta fruta daude. Borobileko produktuak eta bakoitzaren kolorea

identifikatu ondoren, proban agertzen diren produktuen zenbakien orden zehatza jarri beharko da: **zirkulu urdina/zerealak (1)- zirkulu horia/barazkiak (2)- zirkulu berdea/frutak (3)**

- **Erantzuna: Urdina-horia-berdea**

#### Polinizazioa

- **Azalpena:**

Azken proba honetan, landareak polinizatzen dituzten bi animalia nagusien izenak asmatu beharko dira, eta bertan dagoen ezkutuko mezua deszifratu beharko da. Mezua irakurri ahal izateko, pistan hainbat sinbolo agertzen dira dagozkien letrarekin; beraz, mezua hau izango da: *Erleak eta tximeletak*.

- **Erantzuna: Erleak eta tximeletak**

## “BARAZKIAK EZAGUTZEN” IHESGELAREN PROBEN AZALPENA

#### Laboreen elkarreak

- **Azalpena:**

Proba honetan jakin beharko da zein landare diren egokiak eta zeintzuk ez, elkarrekin jartzeko eta hazteko. Beraz, bikote bakoitzaren zenbakia asmatu beharko da giltzarrapoa irekitzeko. Horretarako, "laboreen elkarreak" izeneko pistan, probako barazki-bikoteek pistan ezaugarri eta kuriositateen testu batzuk agertzen dira, eta baratzean bateragarriak diren batera landatzea edo ez azaltzen da. Bateragarriak baldin badira, tick berdearen zenbakia aukeratu beharko da, eta, bateragarriak ez badira, gorri dagoen x-ren zenbakia aukeratu beharko da:

- Tomateak eta patatak espezie berekoak dira; beraz, izurri eta gaixotasun berberak izan ditzakete **(BAI-6)**
- Tipulek azenarioei kalte egiten dieten intsektu batzuk uxatzen dituzte. **(BAI-9)**
- Albahakak tomateei eraso egiten dieten intsektuak uxatzen lagun dezake, baita zaporea hobetzen ere. **(BAI-4)**
- Pepinoak mildiú polboreoarekiko sentiberak dira, eta horrek ere marrubiak kaltetu ditzake. **(BAI-8)**
- Tipulek eragina izan dezakete ilarren hazkuntzan eta haien errendimendua murriztu dezakete. **(BAI-1)**
- Artoak itzala eta euskarria ematen ditu pepinoek gora egin dezaten. **(BAI-3)**



- **Erantzuna: 694813**

### Intsektuak

- **Azalpena:**

Proba honetan, animalia bakoitzaren geziei jarraitu behar zaie, intsektu horiek baratzera nola doazen jakiteko. Pistan, zenbaki eta aztarna desberdinak dituen taula bat dago, leku desberdinetatik hasten direnak. Aztarna bakoitzari probako animalia ibilbidea dagokio (marigorrinoa, erlea eta tximeleta, zizarea eta labezomorroa), eta animalia bakoitzari dagozkion aztarnak zein diren jakiteko, lehenik pistako mezu guztiak irakurri eta nori buruz ari den asmatu beharko da:

- Hegan eta polinizatu. Lore batetik bestera joaten dira lore ar eta emeen polena eramaten, fruituak atera daitezten. **ERLEAK eta TXIMELETAK.**
- Arakatu eta aireztatu. Lurrean arakatzean, aireztatu egiten dute. Hori ona da sustraientzat. Luzeak dira eta ez dute hankarik. **ZIZAREA**
- Sustraiei lagundu. Espezie batzuek lurreko izurriteak jaten dituzte sustraiei laguntzeko. Gehiengoa beltzak dira. **LABEZOMORROA.**
- Izurriteak gabetu. Landare batzuentzat kaltegarriak diren zorriak eta bestelako intsektuak jaten dituzte. Gorriak dira eta puntu beltzak dituzte. **MARIGORRINGO.**

Testu bakoitzak badu bere aztarna, eta taulan aztarna horiek agertzen dira leku desberdinetan. Beraz, testua, animalia eta aztarnak identifikatuta, jakingo da nondik hasiko den bakoitzaren ibilbidea. Ibilbideak jarraituta, gezi bakoitzak zenbaki bat izango da, eta animalia bakoitzaren ibilbidearen azkenengo zenbakia izango da giltzarrapoa askatuko duena:

Marigorrino:  $\downarrow\downarrow\rightarrow\uparrow / 9721 = 1$

Erleak eta tximeletak:  $\downarrow\leftarrow\downarrow\downarrow / 7123 = 3$

Labezomorroa:  $\uparrow\leftarrow\leftarrow\uparrow / 8941 = 1$

Zizarea:  $\uparrow\rightarrow\uparrow\uparrow / 4957 = 7$

- **Erantzuna: 1317**

### Barazkiak

- **Azalpena:**

Proban sinbolo desberdinekin ezkutatuta dagoen mezu bat asmatu behar da, eta deszifratzeko, "barazkien" pistan sinboloak eta dagokien letra daude. Beraz, sinboloa

eta letra lotuz gero... mezua honako hau izango da: "Jarri barazki hauen lehenengo letrak".

Barazkiak nola deitzen diren identifikatzeko, beste pista bat dago barazki guztiak beren ezaugarri eta bitxikeriekin. Proban, barazkiaren izen bakoitzaren lehenengo letra jarri behar da baina dagokion ordenean; beraz, emaitza hau izango du:

1. Tomatea 2. **U**raza 3. **A**zenarioa 4. **B**erenjena 5. **K**alabazina 6. **T**ipula 7. **B**aratxuria  
8. **B**rokolia

- **Erantzuna: TUABKTBB**

#### Barazkiak landatzen

- **Azalpena:**

Proba honetan, maiatzan landatzen, azaroan jasotzen den, eta ur gehien behar duen barazkiaren izena aurkitu beharko da. Zeien barazki den jakiteko, "Uztaren egutegia" pistan zein den jakin ahal izango da eta uzta noiz biltzen den, lurlean ereiten den, landatzen den eta zenbat ur behar duen aztertu ahalko da. Behin aztertuta, aurkitu behar dugun barazkiaren izena *kalabazina* izango da.

- **Erantzuna: Kalabazina**

#### Konposta

- **Azalpena:**

Proba honetan konposta nola egiten den azaltzen du, baina ez dakigu zein hondakin mota behar dugun horretarako. Hori jakiteko, lehenik ezkutuko mezua deszifratu beharko dugu zelofan gorria erabiliz, eta mezua honako hau da: "*Prestatu gabeko janariaren hondarrak, hosto eta adar lehorrak, haragijaleen gorozkirik ez*".

Proba honetako giltzarrapoa ebazteko, pistan zenabit hondakin eta zabor agertzen dir, eta bakoitzari zenbaki bat dagokio. Probaren mezua deszifratuta, konposta egiteko zein elementu eta zenbaki diren identifika ditzakegu; beraz, batuz gero, probaren emaitza emango digu:

**301+847+493+657+536+217=3051/Hostoak+intxaur oskolak+arrain arraspak+untxi gorozkia+usteldutako fruta+arrautz oskola=3051**

- **Erantzuna: 3051**

#### Baserriko animaliak

- **Azalpena:**

Proba honetan baserriko 8 animalia daude, eta koloretako giltzarrapo bat deszifratu beharko da. Horretarako, "Nortaz ari gara" pistan 8 animalia horien ezaugarri eta bitxikeriak agertzen dira, eta testu bakoitzak kolore bana izango du. Testu guztiak irakurri beharko dira animaliak, ezaugarriak eta koloreak elkar lotzeko:

Oiloa/oilarra = berdea - Untxia = gorria - Astoa = marroia - Txerria = zuria - Behia = larrosa  
Ardia = beltza - Ahatea = urdina - Indioilarra = horia

Behin animalia bakoitzari dagokion kolorea jakinda, animalia bakoitzak bere zenbaki du koloreen ordena jartzeko eta giltzarrapoa askatzeko: **1.** Indioilarra = horia **2.** Oiloa/oilarra = berdea **3.** Untxia = gorria **4.** Behia = larrosa **5.** Ahatea = urdina **6.** Txerria = zuria **7.** Ardia = beltza **8.** Astoa = marroia.

- **Erantzuna:** Horia-berdea-gorria-larrosa-urdina-zuria-beltza-marroia

## “GURE HISTORIA SALBATZEN” IHESGELAREN PROBEN AZALPENA

Erandioko Klub Kirol Elkartea

- **Azalpena:**

Proba honetan "Erandio Klub Kirol Elkartean" armarren ordena asmatu beharko da, denboran zehar klubaren armarren forma eta koloreak aldatu baitira, eta giltzarrapoa irekiko duten letren pasahitza asmatu beharko da.

Horretarako, pistan deszifratzeko mezua duten egurrezko makilak daude. Makilak berrantolatzen badira, argi eta garbi irakurriko da: *Erandio Betiko Neskak*. Zurezko makila horiek berrantolatzean, behean, hizki bat baino gehiago agertzen dira. Mezua zein den jakinda eta nondik hasten eta amaitzen den jakinda, makila bakoitzaren hizkiaren ordena jakingo da: M-F-J-D-T-R-H. Beraz, klubaren armarren ordena izango dugu.

- **Erantzuna:** MFJDTRH

Auzoak

- **Azalpena:**

Proba honetan mapan agertzen diren auzo bakoitzari buruzko datu bitxi bat aurkitu behar da, eta auzo bakoitzaren kolorea dagokion ordenean jarri. Auzo bakoitzak mezu ezkutua du, eta hori deszifratzeko, "Gure auzoetako bitxikeriak" pistan tresna egongo da, non arreta prestatu behar dugun bertan dauden hizkiei, marrei eta puntuei:



- **Erantzuna:** Berdea-Gorria-Horia-Morea-Zuria-Urdina-Marroia

### Estilodun etxebizitzak

- **Azalpena:**

Proba honetan estilo neoklasikoko 5 eraikin daude, eta pistan bakoitzaren ezaugarriak edo xehetasun bitxiak deskribatzen dira. Xehetasunez irakurri beharko da, zenbait hitz gaizki idatzita baitaude nahita, eta proba hau ebazteko hitz horiek identifikatu beharko dira, eta gaizki idatzita dagoen letrak deszifratu beharko dira:

Bihurtz"i"ko/ Dag"u"/Eu"z"kal/Eraiki"m"a/"s"urez

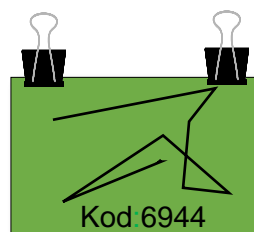
- **Erantzuna:** IUZMS

### Akarlanda

- **Azalpena:**

Akarlandako parkean hainbat zuhaitz espezie daude, eta proban zuhaitz horiek bisitatzeko eta giltzarrapoa irekitzen duen zenbakizko kodea aurkitzeko zer bide jarraitu behar den aztertu behar da. Beraz, "Akarlandatik ibiltzen" pistan ibilbide ezberdinak ditugu eta bat bakarra izango da zuzena. Ibilbide zuzena zein den jakiteko, ezkerrean, zuhaitz bakoitzaren hostoen formekin jarraitu beharreko bidea dugu. Eta zuhaitz hosto horien izenak eta formak zein diren jakiteko, "Akarlandako zuhaitzak" izeneko beste pistara joan behar da, eta zein hosto mota diren identifikatu ahal izango da:

### Urkia-Pinua-Erramu-Haritza-Ezkia-Eukaliptoia- Itzaleko platanoa-Pagoa



- **Erantzuna:** 6944

### Bitxikeri historikoak

- **Azalpena:**

Proba honetan giltzarrapo bitxi horren zenbaki sekretua kalkulatu behar da eragiketa matematikoa eginez. Lehenik eta behin, Erandioko datu historikoak dituzten liburuak agertzen diren aztarnak aurkitu behar dira.

Ondoren, liburuko atal bakoitzean irakurriz, dagokion probaren eragiketa matematikoaren sinboloa zein den identifikatuko da. Eta ondo erreparatzen badiogu, atal bakoitzaren azpian mezu bat dago zelofan gorriarekin deszifratzeko. Zelofan gorria mezu bakoitzaren gainean jartzen bada, probaren eragiketa matematikoa egiteko asmatu behar diren zenbakiak ikusiko baitira:

$$((120+300)-50+40)) + ((400-200) \times (300/100))=1010$$

$$((\text{Harriak} + \text{auzoak}) - \text{Ibaia} + \text{gerlariak})) + ((\text{eliza} - \text{auzokideak}) \times (\text{Zaldi Tranbia} / \text{harrobia})) = 1010$$

- **Erantzuna:** 1010

Ermitak eta elizak

- **Azalpena:**

Proba honetan auzoko elizak eta ermiten koloreak aurkitu eta orden egokian jarri beharko dira giltzarrapo irekitzeko. Koloreak identifikatzeko, bi pistetan Erandioko eliza eta ermiten ezaugarriak eta bitxikeriak agertzen dira, eta, beraz, xehetasunez begiratu beharko zaie proben irudiei:

Gorria: **Iglesia Santa Maria.**

Urdina: **San Lorenzo**

Berdea: **Nuestra Señora de Fátima.**

Grisa: **San Antonio de Padua.**

Horia: **Magdalena**

Larrosa: **San Kristobal**

Marroia: **Santimami**

Behin ermitei eta elizei dagozkien koloreak identifikatuta, proban bakoitzak bere zenbakia dauka, eta beraz, koloreak ordenean jarri beharko dira:

1. Grisa: Antonio de Padua/ 2. Berdea: Nuestra Señora de Fátima/ 3. Larrosa: San Cristobal /4. Gorria: Iglesia Santa Maria/ 5. Horia: Magdalena/6. Marroia: Santimami / 7. Urdina: San Lorenzo

- **Erantzuna:** Grisa-berdea-larrosa-gorria-horia-marroia-urdina

## “KULTURAK SUNTSITZEN DITUEN ADIMEN ARTIFIZIALA” IHESGELAREN PROBEN AZALPENA

### Esanahi ezkuak

- **Azalpena:**

Proba honetan 4 esaldi agertzen dira, eta horietako bakoitzean Uribe Kostako euskalkiarekin beltzez azpimarratutako hitz bat dago. Horietako baten esanahia deszifratu behar duzue, eta, horretarako, `Jatorria” pistan, esanahia euskara batuan dago eta dagozkien irudiekin.

Lehenengoz, pistan hitzak eta dagokien irudia elkartu behar dituzue; beraz, koloretako zirkuluetan elkartuko dira: Eskaini- Larrosa/Tripa handia- Gorria/Iltze- Beltza/Zabu-Marroia

Ondoren, euskara batuaren esanahia Uribe Kostako euskalkiarekin lotzen dugu. Eta arretaz begiratzuz gero, koloreen ordena agertzen da proban, 1etik 4ra. Modu honetan, giltzarrapoa askatzeko, koloreak 1-4ra ordenean jarri beharko dira.

- **Erantzuna:** Larrosa (Eskaini)- Marroia (zabu)-Beltza (Iltze)-Gorria (Tripa handia)

### Hitz ezkuak

- **Azalpena:**

Proban 4 hitz beltz agertzen dira, eta horien esanahia euskara batuan deszifratu beharko da, eta, era berean, gris kolorean, ausaz jarritako letrak direla pentsa dezakegu, baina bere arrazoia du. Proba horren arrastoa zein den identifikatzeko, datu garrantzitsu bat dago, proba ebazten lagunduko diguna: Kodea A=E.

Pistan ere Kodea: A=E agertzen da; beraz, bertan erruleta bat agertzen da non erabili behar dugun. A letra jartzen duen erruleta handian, erruleta txikia mugitu behar dugu E letra A adinakoa izan dadin. Horrela, letrak grisez deszifratuko ditugu, eta esanahia emango digu.

- OGIGAZTAI = Erbia = AÑXEWE
- ARDI=Arkakuso-WÑGWGQOL
- KATAMIXAR =Urtxintxa=Ardilla
- LUKI = Azeri= WVAÑE

Hori deszifratuta, animalien siluetak ere agertzen dira, eta, beraz, haien esanahia jakinda, silueta zuzena eta letra zuzena aukeratu behar ditugu giltzarrapoa deszifratzeko.

- **Erantzuna: CDBE** (Arkakuso-erbia-azeri-urtxintxa)

### Auzoetan zehar bidaiatuz

- **Azalpena:**

Proban 3 txantxangorri agertzen zaizkigu, bakoitza esaldi batekin eta grisez azpimarratutako hitz batekin. Hitz horien esanahia euskara batuan interpretatu beharko litzateke, eta horretarako, txori bakoitzak geziz osatutako ibilbidea duela ikusiko dugu. Proba honi dagokion pista da 3 txantxangorriak agertzen direnak: "Auzoetan zehar bidaiatuz". Ezkerraldean, txantxangorriek euskara batuan dagoen hitz zuzenera arte bidea egin beharko dute, proban agertzen diren geziei jarraituz, hitzaren bidea eta esanahia aurkitu arte:

- Jostorratza handia eta **firu** koloretakoak bai, baina titare barik gutxi egingo dozu. **HARIA.**
- Orduan, zuek **parajeen** daukazuen geltokia, Erandio izan da? **HURBIL**
- Lar **asao** joan barik ere, joan zaitezke hemendik oporretan. **URRUN**

Behin, bakoitzaren esanahia jakinda, giltzarrapo hau ebazteko, zenbakizkoa izan behar duela eskatzen digu eta, beraz, euskara batuko hitzen azpian idatzita dago txantxangorriak bere ibilbidean egiten duen hegaldiaren zenbakia, eta hegazkadaren zenbakiarekin eta ibilbide zuzenetik zenbatuz, giltzarrapoaren zenbakia emango digu. Hortaz:

1.txantxangorria: Firu-Haria (12. hegazkada) = 3

2.txantxangorria: Parajeen-Hurbil (15. hegazkada) =9

3.txantxangorria: Asap-Urrun (17. hegazkada) = 5

- **Erantzuna: 395**

### Historiarako bidea

- **Azalpena:**

Proba ebazteko hitz bitxi bat aurkitu behar dugu, eta, horretarako, koloretako bisore magikoak agertzen direla ikusiko dugu, eta igelaren irudia erakusten digu.

"Gure historia" izeneko pistan, itxuraz, letra-zopa bat aurkituko dugu. Probaren koloretako bisore edo bideak erabiliz, zentzua duen esaldi bat irakurriko dugu (**urdina**): *Atariko potzuan, ugerixoak egin dira gabaz, eta badogu soinua.*



Baina giltzarrapoa irekitzeko behar dugun hitza 3. hitza da, esaldi egokian agertzen dena edo zentzua duena: **Ugerixoak**.

Hitza hobeto identifikatzeko beste modu bat proban dagoen igelaren irudiaren arrastoa kontuan hartzea da; beraz, errazago interpreta daiteke.

- **Erantzuna:** Ugerixoa

#### Auzoak

- **Azalpena:**

Proban 6 hitz ageri dira euskara batuan, bakoitza bere irudiarekin. "Gure auzoa" pistan, Uribe Kostako eta Erandioko euskalkiarekin hitz desberdinak topatzen ditugu, proban agertzen direnen esanahia izan daitezkeenak edo ez. Batzuk errazago asmatuko dira, eta beste batzuk lehenago ikusi direnez, ikasitakoari egiten diogu erreferentzia.

1. Txorimalo=Txorijagole (3)
2. Matxinsalto= Saltamatxin(6)
3. Barre-algara= Zantzo(4)
4. Indarrez=Porasuz(7)
5. Burua nahasi= Tutubiotuz(2)
6. Marigorringo=Marigorri(1)

Pistan hitz guztietan, azpialdean, zenbakia agertzen da, eta probaren giltzarrapoa zenbakikoa denez, hitz zuzenak zeintzuk diren asmatuta, zenbaki kodea lortuko da.

- **Erantzuna: 364721**

#### Birpasoa

- **Azalpena:**

Proba hau ikasitako guztiaren errepaso gisa erabili dugu aurreko proben ezagutza osoa finkatzeko. Beraz, hitz bakoitzari erreparatuz gero, batuketaren eta kenketaren ikurra agertzen da. Proba honetako zenbakizko kodea lortzeko, eragiketa matematiko bat egin beharko da, non 4000 zenbakia batu eta kendu beharko baita.

Beraz, errepasoko pistan, probaren hitzak irudiekin, hitz ezkutuekin eta sinonimoekin lotu behar dira, eta bakoitzari zenbaki bat dagokio. Eragiketa matematikoa burutzeko ordena berdina du, emaitza berdina izango da.

**4000+125+456-572+723+238-193+648-354=5071**

- **Erantzuna: 5071**