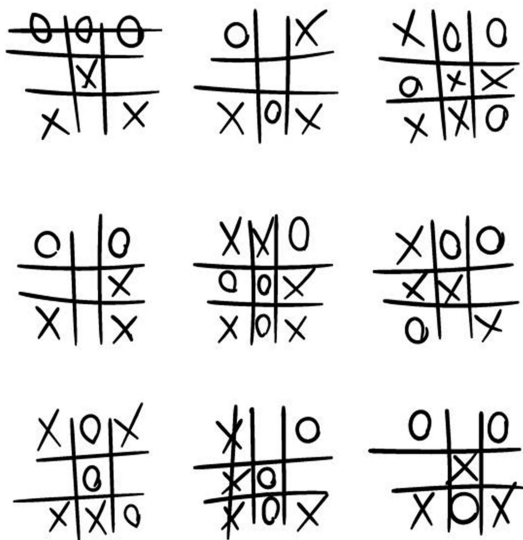


Só tedes que facer catro liñas como se ve no debuxo. Unha persoa escolle o círculo e outra a cruz e hai que tratar de poñer tres en rala. Pode ser en vertical, horizontal ou diagonal. Gaña quen o faga antes!

Sabedes xogar ao alquerque?



O ALQUERQUE

QUE COUSIÑA COUSA É?

NO ALTO VIVE, NO ALTO ESTÁ

TECENDO E TECENDO

SEN AGULLA NIN LA.

A SOLUCIÓN, NO SEGUINTE NÚMERO



[A SOLUCIÓN DA ADIVIÑA ANTERIOR É O LIBRO.]

MONSTRO
MORCEGO
VAMPIRO

POTE
VASOIRA
ARANA

CABAZA
GATO
MÁSCARA
CAVEIRA



A PROCURA DE...

EI,
XOGAMOS?
SAMAÍN



**PINTA
ESCRIBE
PENSA
APRENDE**



NORMALIZACIÓN LINGÜÍSTICA
CENTRO ÁGORA, LUGAR DA GRAMELA, 17
15010 A CORUÑA



XUNTA AS FAMILIAS

ASUSTAR

AGOIRAR



TERROR

SUSTO

PAVOR

MORCEGO

TARÁNTULA



VAMPIRO



AMEDRENTAR

TREMER

VIÚVA
NEGRA

TEMOR

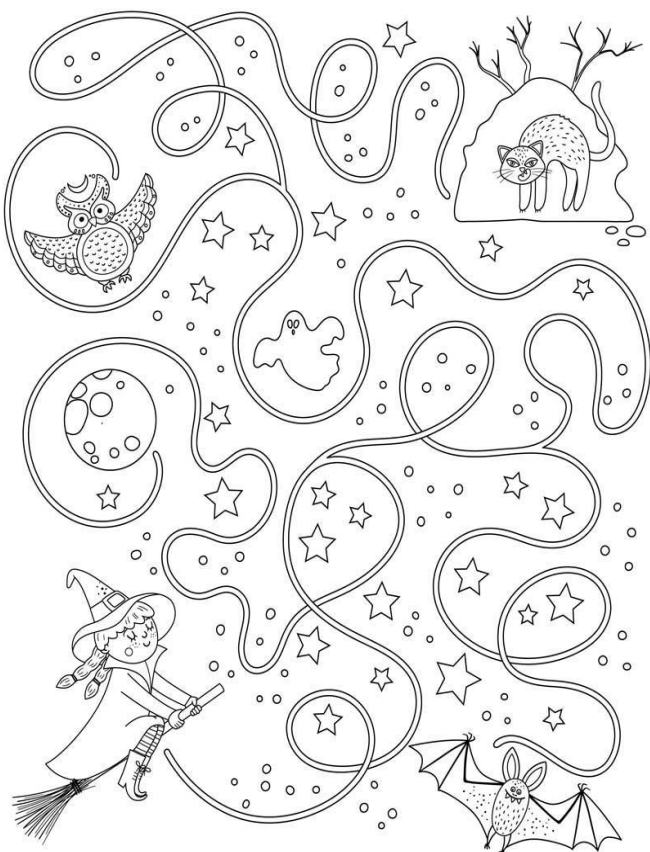
MEDO

ASOMBRAR

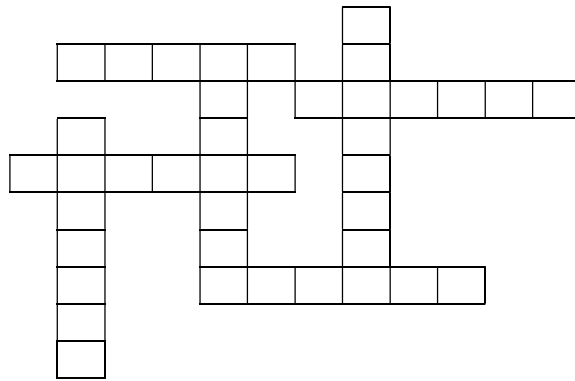
ARAÑA



QUE PERSONAXES TERRORÍFICOS DE SAMAIÍN HAI NO DEBUXO?



CRUZAMENTO DE PALABRAS



1. Colares de doas que se comen logo de cocelas.
2. Así que arrefría, usámola para tishar a nosa cara.
3. Xuntámonos e asamos castañas (as persoas adultas beben un chisco de viño :p).
4. Almas das nosas devanceiras que volven para cear nas nosas mesas na noite do Samaín.
5. Festa terrorífica da noite do 31 de outubro.
6. Cunha candeia na barriga, asusto co meu sorriso.
7. Ispe unha cama para vestirse ela.

XUNTA OS PUNTOS. QUE CRIATURA É?

