

BMATHTARREI KOLOREA ALDATU ZAIE!

Lehengo azal-kolorea berreskuratzeko, bmathtar bakoitzak **edabe magiko** bat prestatu beharko du. Baina... edabeak egiteko **osagaiak** etxe osoan zehar ezkutatuta daude!

Lagunduko al diezu bmathtarrei osagai guztiak aurkitzen? Ebatzi **erronkak!**
Nori lagundu nahi diozu lehendabizi?

Newt naiz!

Lagunduidazu nire kolore gorria berreskuratzen!
Etorri nirekin 20. orrialdera.

Eta ni Ada naiz!

Non dago nire lehengo kolore berdea? Berreskuratzen lagunduko didazu?
Goazen 6. orrialdera!

Tina naiz!

Berriz urdina izan nahi dut, eta, horretarako, zure laguntza behar dut.
Etorri nirekin 34. orrialdera!

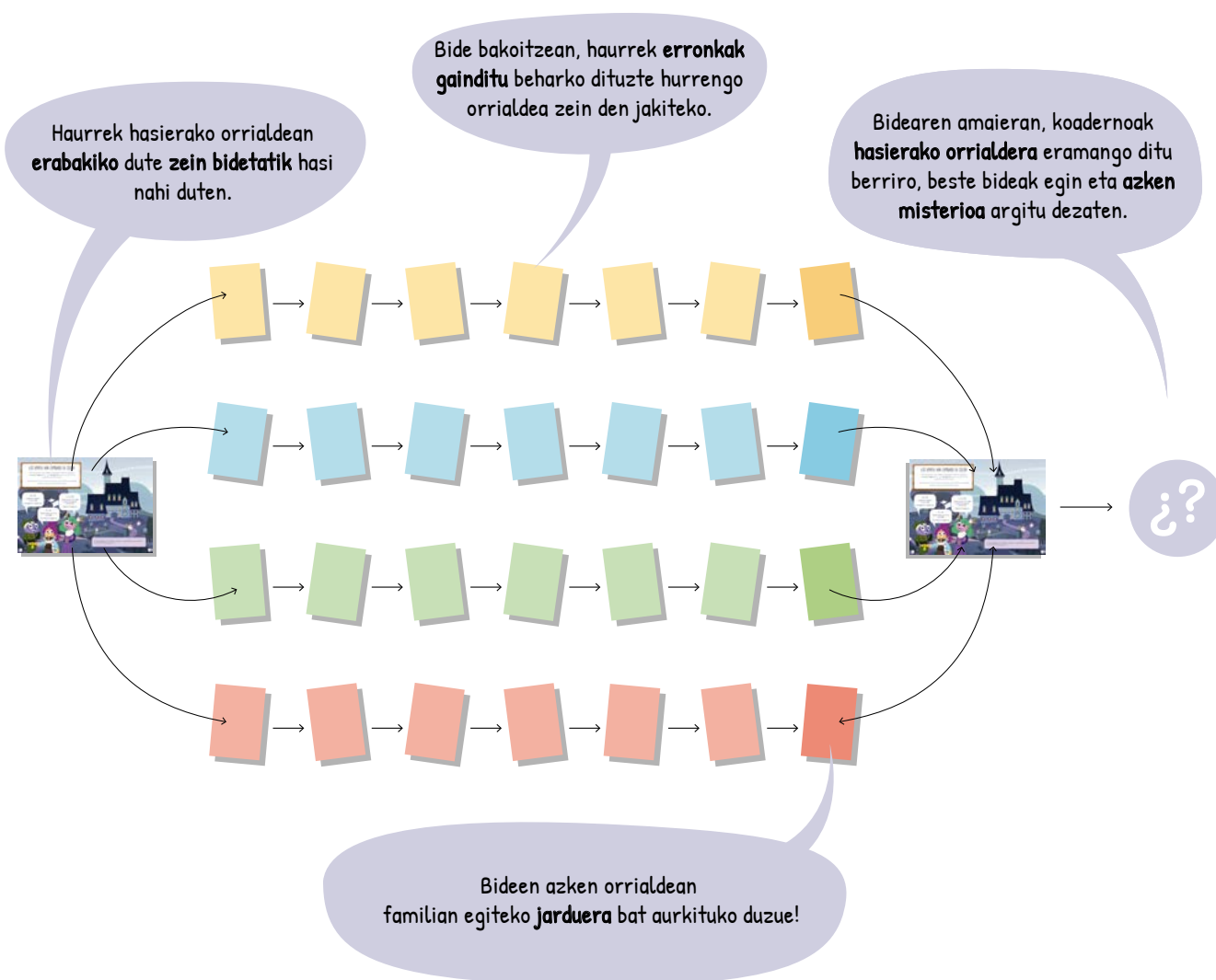
Hiru bmathtarrei edabeak egiteko osagaiak aurkitzen lagundu badiezu, joan 60. orrialdeko laborategira.

KAIKO, FAMILIA!

Ebatzi elkarrekin Enigmatheko erronkak!

ZER DA ENIGMATH?

Enigmath erronka matematikoen koaderno da. Bertan, etxeko txikiek misterio zirraragarri bat argitu beharko dute, bmathtarren kuadrilla protagonista duena. Abentura 2. orrialdean hasten da, eta misterioa argitzeko hurrek lau bide egin beharko dituzte, bakoitza leku ezberdin batean egokitua.



Guztira, **erronka matematikoz jositako 60 orrialde baino gehiago**, eskolan landutako edukiak berrikusteko. Horrez gain, hamaika galdera aurkituko dituzue harago joateko eta **arrazoiketa** bultzatzeko, **ideiak lotzeko**, **komunikatzeko** eta **problema ebazteko**.

NOLA ATERA AHALIK ETA ETEKINIK HANDIENA ENIGMATHI?

- Egin egunero pare bat orrialde, jarduerak bakoitzaz ondo gozatzeko.
- Planteatu harago joateko **galderak**, eta eztabaidatu erantzunen inguruan.
- Erronka bakoitza egin ostean, **egiaztatu erantzunak** zuzenak direla. Horrela, erronkak **dagokion ordenan** ari zaretela egiten ziurtatuko duzue.



Koadernoaren barruan **poster** bat aurkituko duzue: erronka guztien erantzunak daude **atzean**. Erantzunak bertsio digitalean nahi badituzue, **QR** kodea eskanea dezakezue, edo webgunera jo:

qr.innovamat.com/sol-euk

bmath aplikazioa Enigmath koadernoaren osagarri bikaina da. **Astean bitan** erabiltzea gomendatzen dugu, 20 minutuz.

NOLA LAGUNDU DEZAKEGU ETXEAN?

Bada, **galdera** mordoa eginez! «Nola egin duzu hori? Nola heldu zara ondorio horretara? Daturik falta zaizu?». Oso garrantzitsua da galderak egoera bakoitzera egokitzea, gauzen zergatia ulertzea eta haurrari **arrazoitzan** uztea. Batzuetan, haurrak ez du jakingo gauzak ondo azaltzen, edo agian ez diozu behar bezala ulertuko. Baina hori ere prozesuaren parte da! Enuntziatu batzuk elkarrekin irakur ditzakezue, baita erantzunak elkarrekin bilatu ere, baina izan dadila haurra gidari. Helburua, azken finean, **familian eztabaida** sustatzea eta zeregina **aberastea** da.

Baliteke estrategia batzuk guk, helduok, haur ginela ikasi genituenen desberdinak izatea. Zer estrategia diren eta nola erabiltzen ditugun jakin nahi baduzue, *Kalkulu-estrategiak 2 minututan* izeneko bideoa ikus dezakezue:

qr.innovamat.com/video-euk



INNOVAMAT: IKASTEKO BESTE MODU BAT

Matematika ondo menderatzen duen gizartea behar dugu, datozen erronkei aurre egin ahal izateko. Horregatik, matematika ikasteko **konpetentzietan oinarritu** behar dugu, **ezagutzak ondo eraikitze** eta ez ahazteko. Modu horretan, haurrek beren gaitasun matematikoak garatuko dituzte; problemen aurrean soluzioak aurkituko dituzte, espirtu kritikoa izango dute eta mundua ulertzeko gai izango dira, aldatzeko eta gozatzeko.

Informazio eta baliabide gehiago nahi badituzue, bisitatu gure familien webgunea:

qr.innovamat.com/blog-euk



ONDO! LORATEGIETARA IRITSI GARA!

Lagundu nire azal berdea berreskuratzen. Ibili lorategietan barrena, argitu misterioak, eta lortu 3 osagai berde edabe magikoa prestatzeko.

1. Ebatzi hemen beheko renzokuak! Erreparatu adibideari, eta gogoratu:

- 1, 2, 3 eta 4 zenbakiak bakarrik erabil ditzakezu.
- Ezin duzu zenbakirik errepikatu errenkada edo zutabe berean.
- Lerro batez **lotutako** gelaxketan **ondoz ondoko** zenbakiak daude.

2	4	1	3
1	3	2	4
4	2	3	1
3	1	4	2

		4	

			3

			1

2. 3 puxikarekin zehazki 20 puntu lortu behar dituzu. Zein puxika aukeratuko dituzu?



Goiko puxiken artetik, zein aukeratu behar duzu derrigorrez?

- Txorien basoan sartu nahi baduzu, joan 48. orrialdera.
- Negutegira joan nahi baduzu, joan 16. orrialdera.

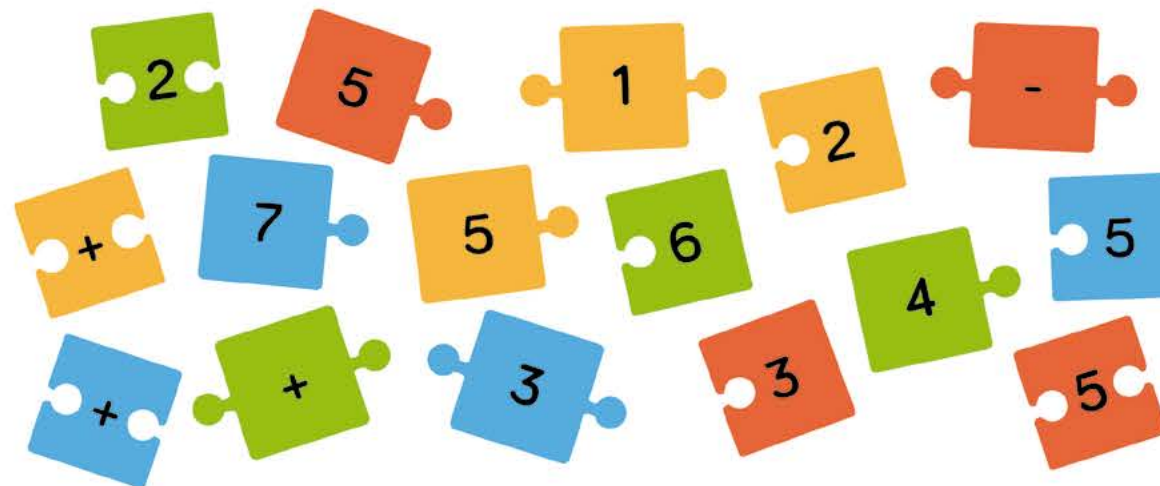




Markatu al duzu brokolia zure orri-markatzailean?
 Primeran! Begira, kulunka bat!
 Kulunkatzen zaren bitartean,
 argitu misterio hauek.

1. Margotu kuboak pertsonaia bakoitzak ikusten duenaren arabera.

2. Lotu kolore bereko 4 piezak eta kalkulatu emaitza.



5	+	1	2	=	17
				=	
				=	
				=	

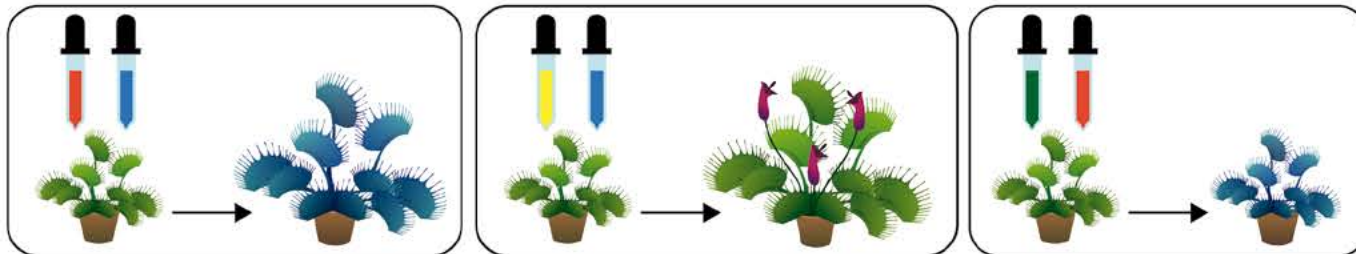
- Adaren edabearen osagai bakarra badaukazu, joan lauki berdean edo gorrian dagoen orrialdera.
- Dagoeneko 2 osagai badaukazu, joan lauki gorrian dagoen orrialdera.
- 3 osagaiak aurkitu badituzu, joan lauki urdinean dagoen orrialdera.





Esperimentu-gelara iritsi gara!
Ziur aski, kodearen digitu bat hemen
ezkutatuta egongo da. Bila dezagun!

1. Begira, edabe magikoak! Lotu edabe bakoitza sortzen duen efektuarekin.



•

•

HAZI EGITEN DA



•

•

KOLOREZ ALDATZEN DA



•

•

LORATU EGITEN DA



•

•

EZ DA EZER GERTATZEN

2. Jar zaitetz lauki morean, jarraitu argibideei eta
margotu ibilbidea.

Hasiera

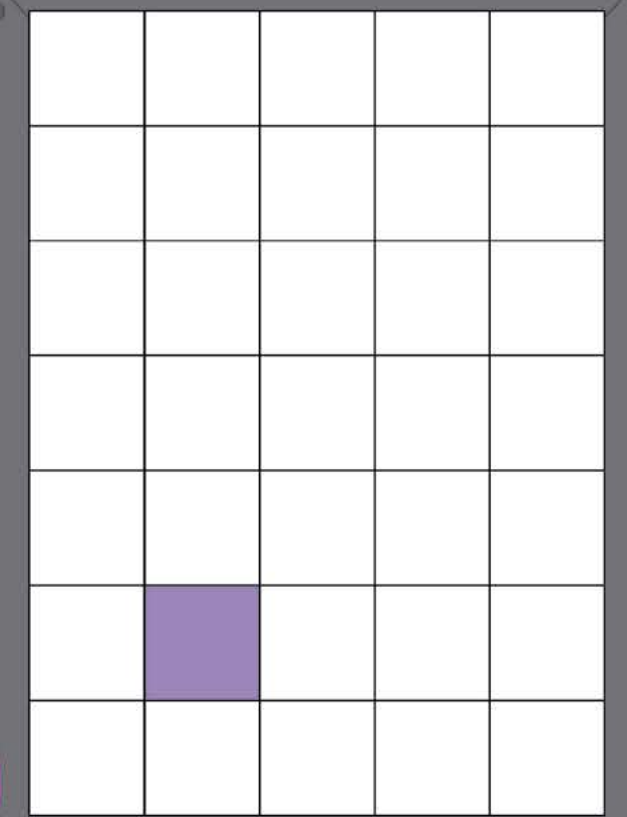
2 →

4 ↑

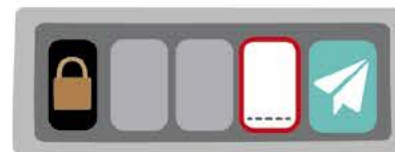
2 ←

2 ↓

1 →



Bejondeizula!
Kodearen hirugarren
digitua lortu duzu: goiko
taulan agertzen den
zenbakia da.



- Kodearen lehen digitua ez badaukazu, joan 30. orrialdera.
- Kodearen bigarren digitua ez badaukazu, joan 44. orrialdera.
- Dagoeneko 3 digituak badaukazu, joan 18. orrialdera.