

ONGI ETORRI TXANTXEN ETXERA!

Bmathtarrei txantxa bakoitza **nork** egin duen jakiten laguntzeko, **miatu etxea, ebatzi erronkak** eta aurkitu **pistak**. Txantxazale bakoitza aurkitzeko **3 pista** bildu behar dituzu.

Nori lagundu nahi diozu lehendabizi?

Ada naiz. Nork estali dizkit **ureztagailuko** zuloak? Lagundu txantxazalea aurkitzen 60. orrialdean.

Ni Newt naiz. Nork margotu dizkit **biboteak** lo nengoela? Aurki dezagun nor izan den elkarrekin 20. orrialdean.

Leo naiz. Nork bete digu **bainuontzia** sagar-zukuz?

Eta ni Gali naiz. Zikin-zikin gaude! Etorri gurekin 6. orrialdera.

Ni Tina naiz. Tarta hau oso gazia dago! Nork jarri du **gatza azukre-ontzian**? Etorri nirekin 34. orrialdera erantzulea aurkitzeko.

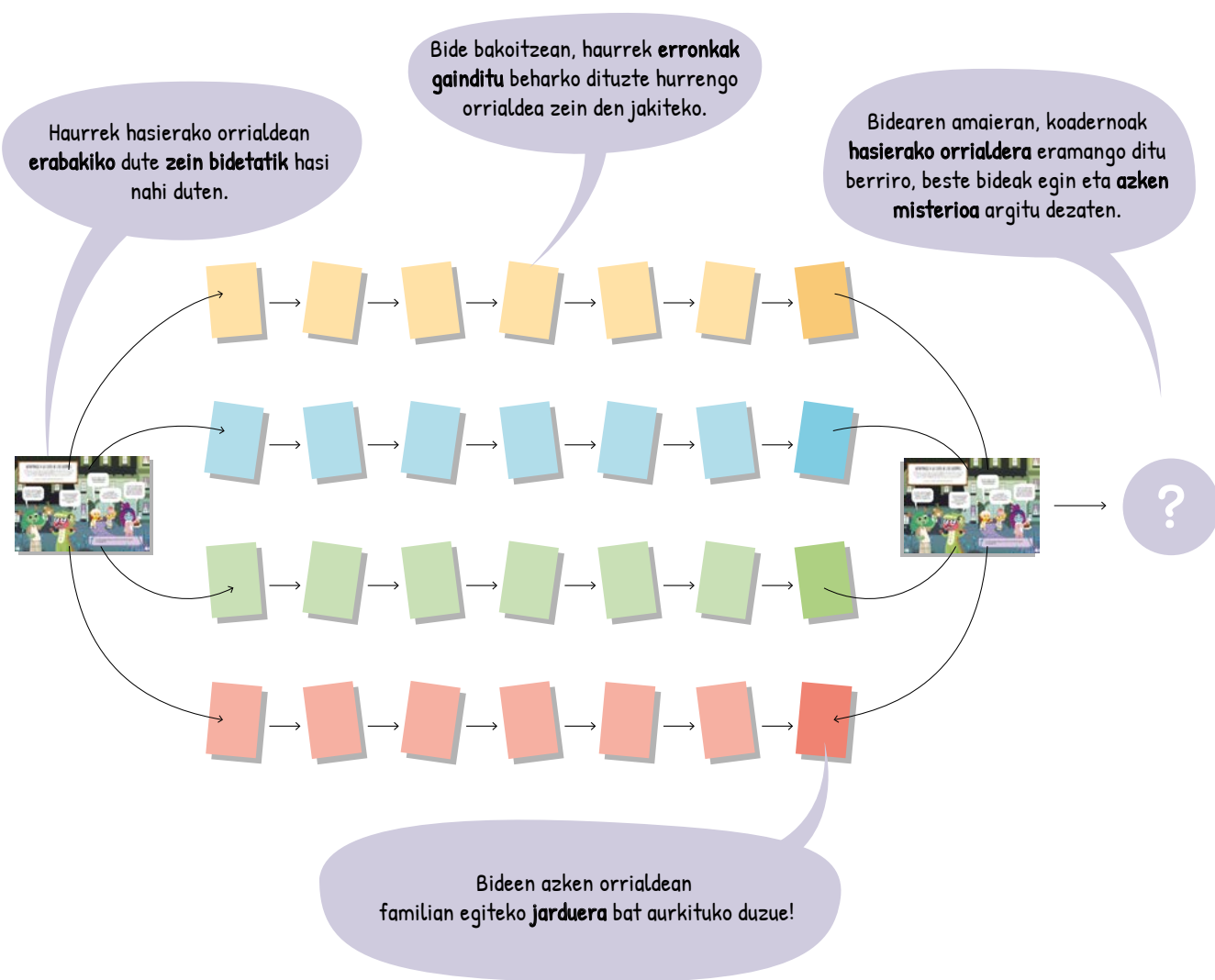
Bmathtar guztiei lagundu badiezu pistak aurkitzen, joan 62. orrialdera.

KAIXO, 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**, jarduera 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 hurrari **arrazoitzen** uztea. Batzuetan, hurrak 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, hurrek 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



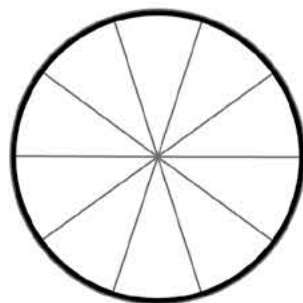
Begira, kulunka bat dago! Aprobetxatu apur bat atsedean hartzeko misterioak argitu bitartean. Baliteke hemendik gertu pistaren bat egotea...

1. Galdetu 10 ezaguni kolore hauetako zein duten gogokoen. Erabili taula zenbaketa egiteko.

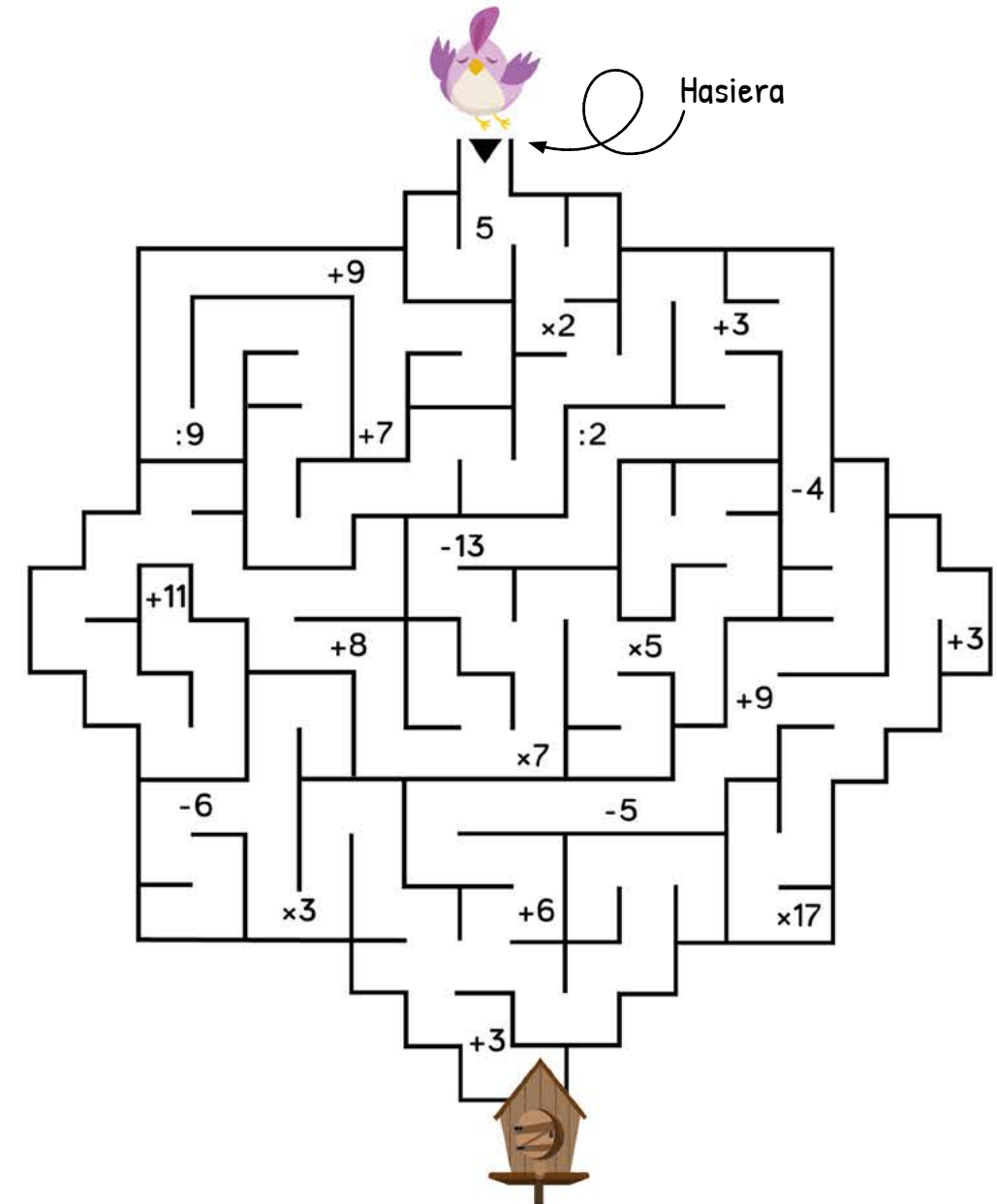
Boto kopurua	
	
	
	
	



Irudikatu emaitzak grafiko zirkular honetan.



2. Lagundu txoriari etxera iristeko biderik laburrena aurkitzen. Idatzi bidean aurkitzen dituzun zenbakiak eta ikurrak, eta ebatzi lortzen duzun eragiketa.



5 =

Primeran! Pista bat aurkitu duzu: iratzargailu gorri bat da!



Joan orrialde honetara.





Hara, hara...! Etxeko txoko hau objektuz beteta dago. Kutxen erronka ebazten badugu, agian pistaren bat topatuko dugu... Has gaitezen!

1. Margotu podiumeko pitxerrak astunenetik arinenera antolatuta gera daitezzen.



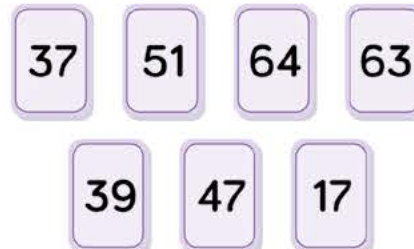
2. Orain, kalkulatu beste pitxer hauen pisua.



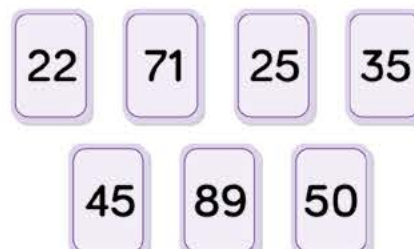
3. Irakurri pistak eta asmatu zein den kutxa bakoitzaren barruan ezkutatuta dagoen zenbakia.



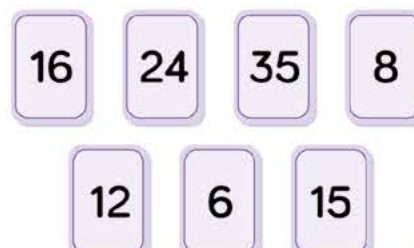
- 32 baino handiagoa da.
- 59 baino txikiagoa da.
- Bi zifren batura zenbaki bakoitia da.



- Bakoitia da.
- 5aren taulakoa da.
- 9aren taulakoa da.



- Bikoitia da.
- 20 baino txikiagoa da.
- Ez da 4aren taulakoa.



Primeran! **Teleskopio** bat lortu duzu! Jarrai dezagun.



- Oraindik ez baduzu fruta berezirik lortu, joan 14. orrialdera.
- Oraindik ez baduzu denborarekin lotutako pistarik lortu, joan 32. orrialdera.
- 3 pistak aurkitu badituzu, joan 24. orrialdera.





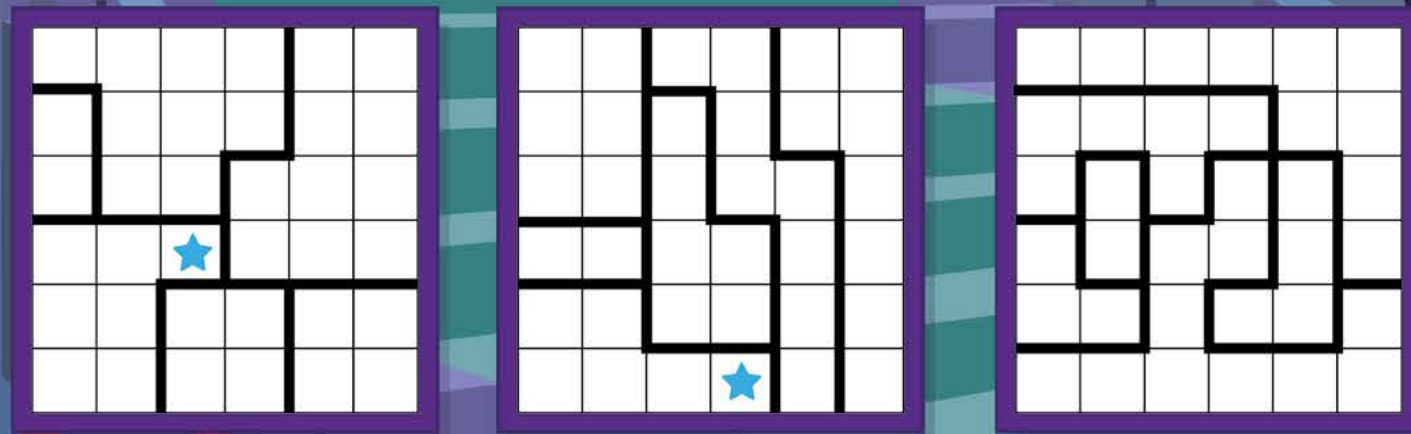
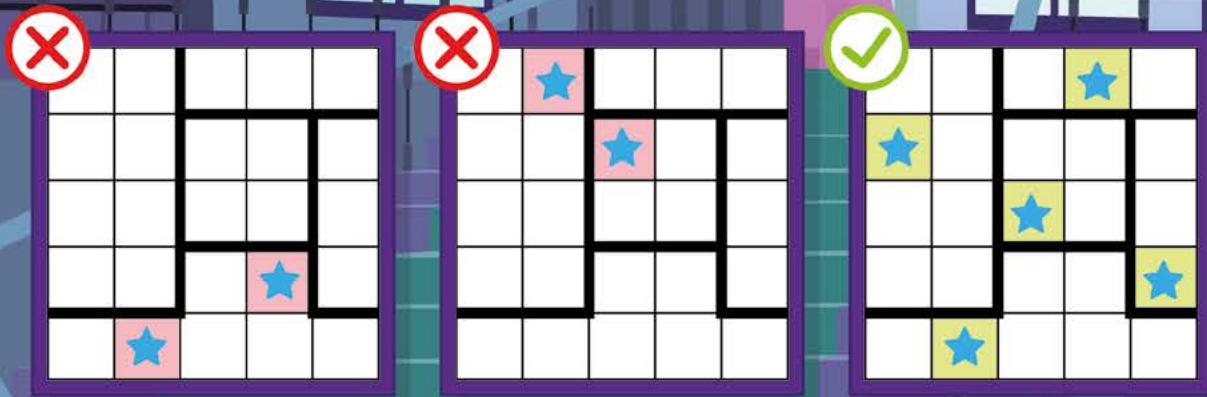
KORRIDORERA IRITSI GARA!

Nork jarri ote dit gatza azukrearen orde? Lagunduidazu txantxazalea aurkitzen! Miatu gelak, argitu misterioak, eta lortu susmagarria aurkitzen lagunduko diguten 3 pistak.

1. Ebatzi izarren arteko gudua! Gogoratu:

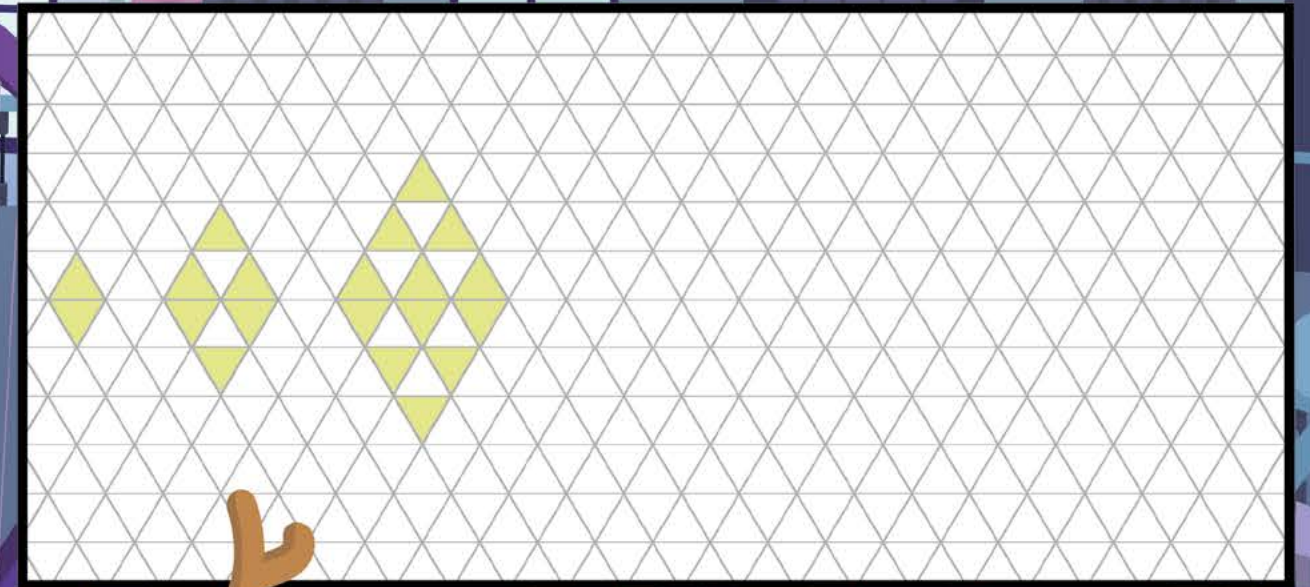
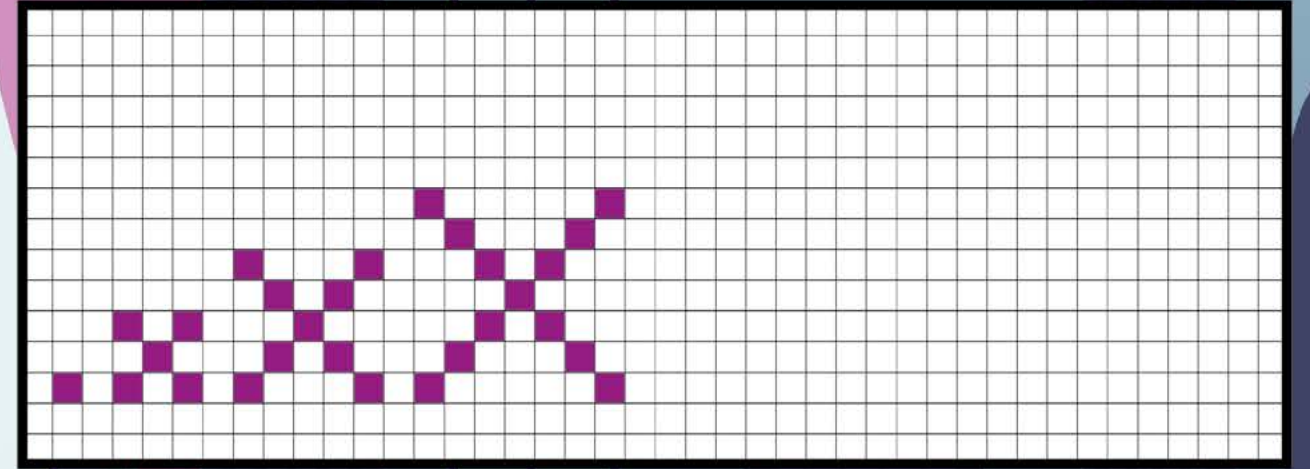
- Errenkada, zutabe eta eremu bakoitzean izar bakarrak egon behar du.
- Izarrek ezin dute elkar ukitu ez horizontalki, ez bertikalki, ez diagonalean.

Erreparatu adibide hauei:



Nondik hasi zara? Zergatik?

2. Erreparatu ereduari eta osatu segidak.



Zenbat triangelu margotu behar ditugu bigarren segidako seigarren irudia lortzeko?

- Korridoreak arakatzeko jarraitu nahi baduzu, joan 32. orrialdera.
- Kanpora irten nahi baduzu, joan 14. orrialdera.