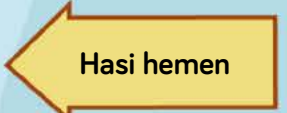
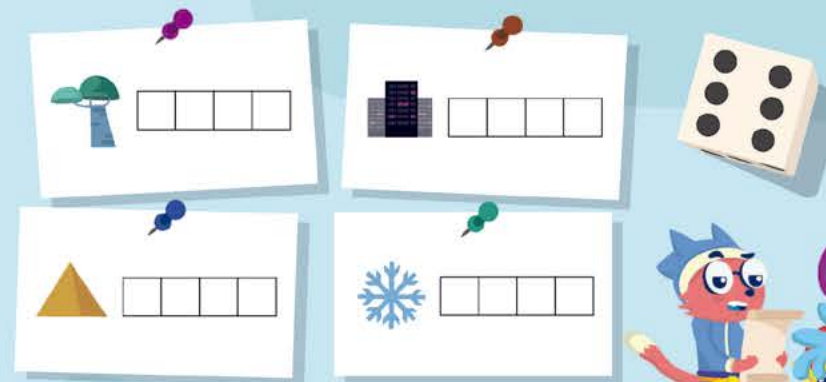
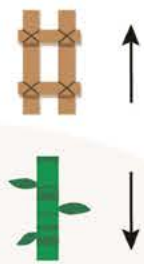


JOKOAK BMATHTARRAK IRENTSI DITU!

Zorionez, **6. gelaxkan** Newtekin topo egin dute berriro. Jokotik irteteko, Bmathtarrek 19. gelaxkako kutxa zer dagoen deskubritu beharko dute. Baina lehenbizi partida amaitu eta **4 kodeak lortu** beharko dituzte. Zorte on!



IRTEERA

Egin 10 gelaxka aurrera.

1

Egin gelaxka honetako zenbakia bider 4, eta zoaz gelaxka horretara.

2

Egin gelaxka bat atzera.

3

Egin 2 gelaxka aurrera.

4



Jaurti dado bat eta jarraitu Newtek hasitako partida hemendik.

6

Egin 3 gelaxka aurrera.

7



Egin gelaxka honetako zenbakia bider 2; gero, egin ken 1, eta zoaz gelaxka horretara.

16

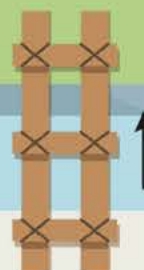


Egin 2 gelaxka aurrera.

14

Jaurti dadoa: ateratzen den zenbakia 3 baino txikiagoa bada, egin 3 gelaxka aurrera; 3 edo handiagoa bada, egin 8 gelaxka atzera.

13



Egin 4 gelaxka atzera.

11

Zoaz 56. orrialdera.

10

Jaurti dadoa: bikoitia ateratzen bada, egin 2 aurrera; bakoitia ateratzen bada, 1 aurrera.

8

Egin 2 gelaxka atzera.

17

Zoaz 6. orrialdera.

18

Lortu dituzu 4 zifra konbinazio guztiak. Hartu kutxa hau eta zoaz 62. orrialdera.

19

Egin 2 gelaxka atzera.

20

Egin gelaxka honetako zenbakia bider 2; gero, egin zati 3, eta zoaz gelaxka horretara.

21

Egin 4 gelaxka aurrera.

22

Jaurti dadoa: ateratzen den zenbakia 6 bada, egin 6 gelaxka atzera; 6 ez beste zenbaki bat bada, egin 6 gelaxka aurrera.

24

Egin 2 gelaxka atzera.

25

Zoaz 60. orrialdera.

Egin gelaxka bat atzera.

33

Egin gelaxka honetako zenbakia zati 2; gero, egin gehi 1, eta zoaz gelaxka horretara.

32

Egin 2 gelaxka atzera.

31

30

Zoaz 36. orrialdera.

29

Jaurti dadoa: bikoitia ateratzen bada, egin 6 aurrera; bakoitia ateratzen bada, 1 aurrera.

27

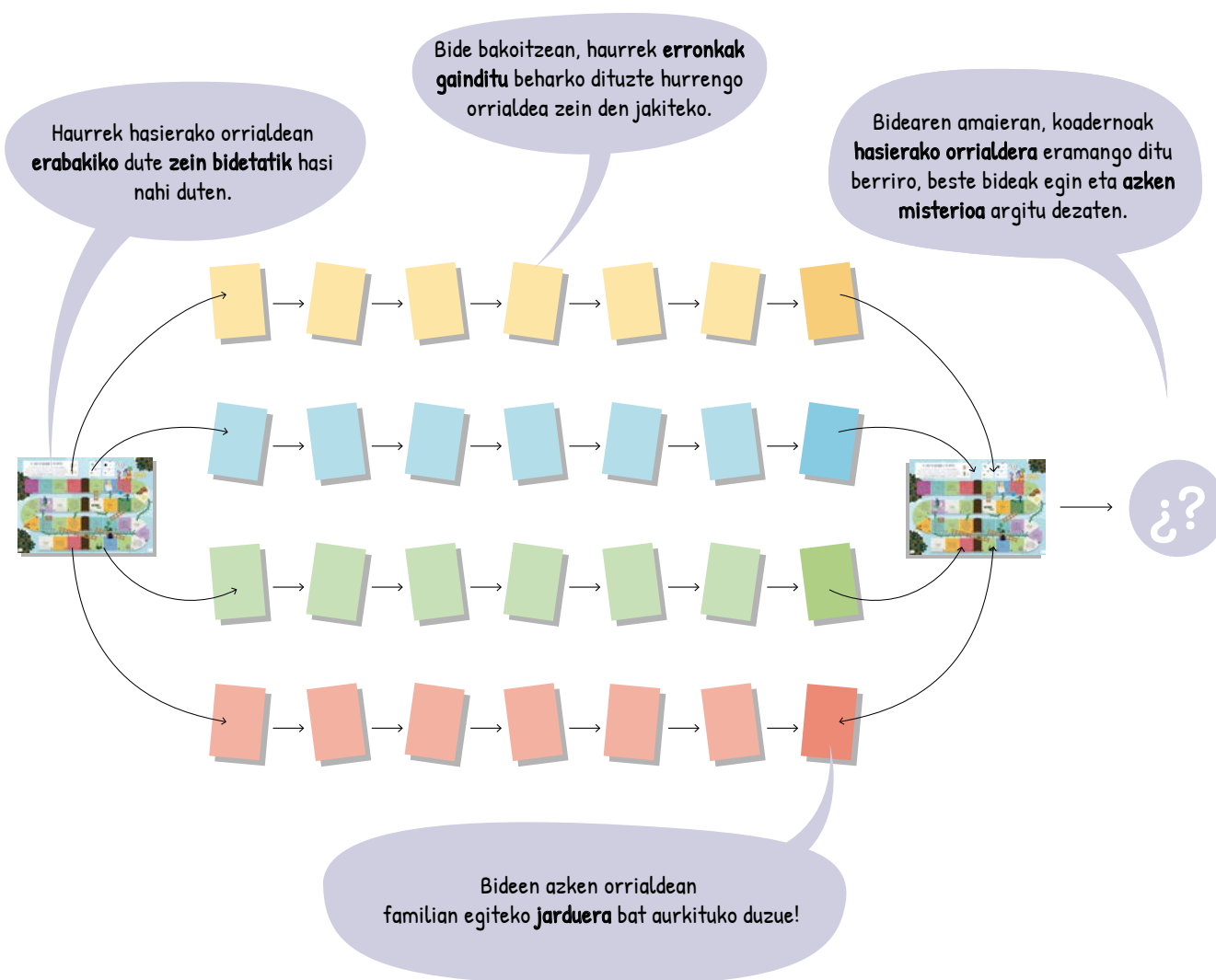
26

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, jardura 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 **arrazoitzan** 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 **kompetentzietan oinarritu** behar dugu, **ezagutzak ondo eraikitze** eta ez ahazteko. Modu horretan, hurrek beren gaitasun matematikoak garatuko dituzte; problemen aurrean soluzioak aurkituko dituzte, espiritu 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





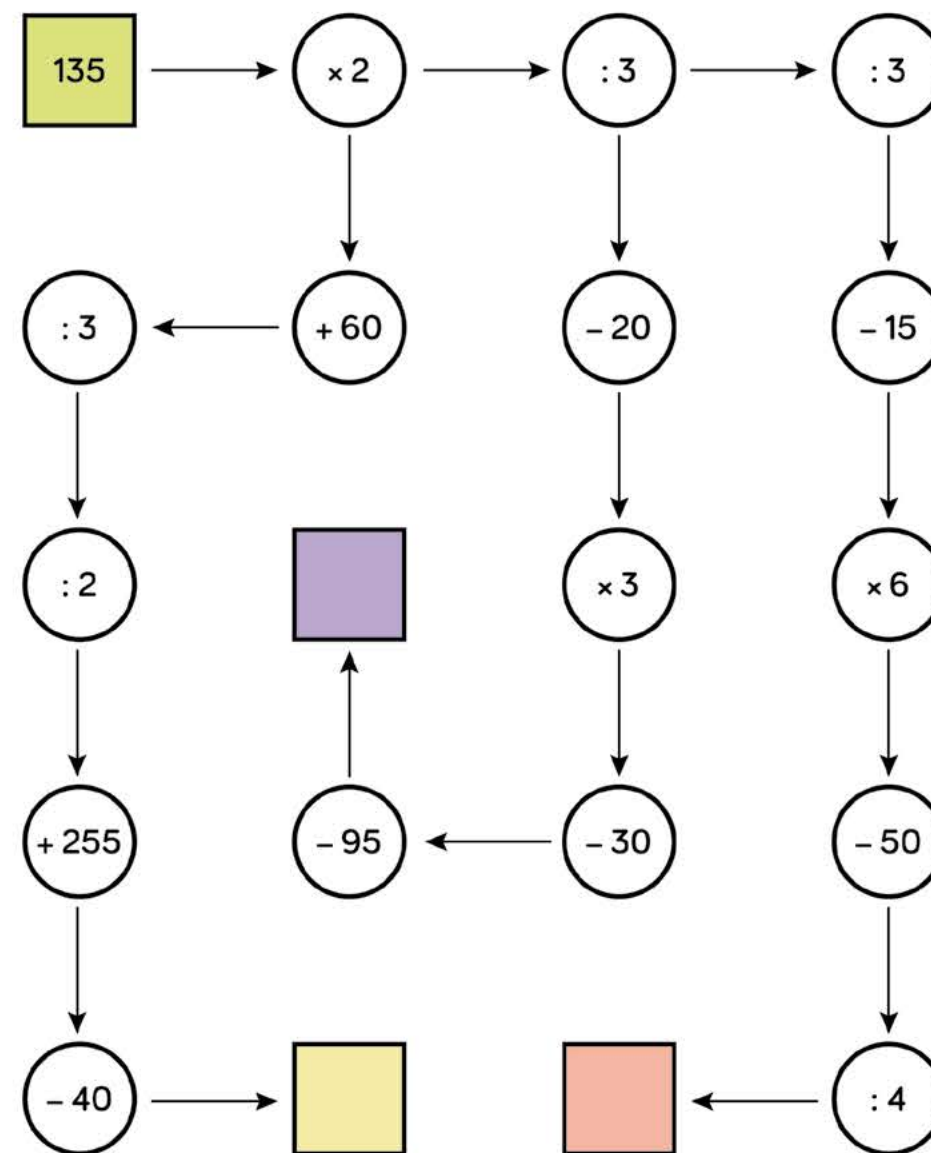
Karta bikote guztiak osatu ditugu. Lan bikaina! Begira, badirudi tenplu misterioitsu batera heldu garela. Norbait egongo al da barruan?


1. Lagun-talde batek txikleak erosi nahi ditu. Lagun bakoitzak makina desberdin bat erabiliko du eta, ausaz, txikle bat aterako zaio. Zein makina erabiliko du bakoitzak?



-  Bi txikle erosten baditut, nekez izango dira kolore berekoak.
-  Probabilitate bera dago ateratzen zaidan txikle laranja izateko edo gorria izateko.
-  Ziurrenik txikle laranja bat aterako zait.
-  Pozik nago, ez baitzaizkit txikle berdeak gustatzen.
-  Ez dakit zein txikle egokituko zaidan, baina ez da horia izango.
-  Bi txikle erosten baditut, kolore berekoak izango dira.

2. Abiatu lauki berdetik eta egin gezien ibilbidea. Egin eragiketak buruz eta idatzi amaierako emaitzak koloretako laukietan.



 Aldatu lila koloreko laukian amaitzen den bideko eragiketen ordena ahalik eta emaitzarik handiena lortzeko. Zer estrategia erabili duzu?

Zoaz orrialde honetara.



Oso ondo! Aurkitu ditugu zukeiaren karratuak. Itsasora heldu gara! Ebatz ditzagun azken erronka hauek...

1. Erreparatu eskuineko lauki-sareari. Lau irudi berdinetan banatuta dago, eta irudi bakoitza osatzen duten zenbakiak, batuta, 15 ematen dute.

2	6	5	1
1	7	3	3
5	3	6	2
9	1	2	4

Posible al da beheko lauki-sareak sei irudi berdinetan banatzea? Irudi bakoitzak bost zenbaki desberdin eduki behar ditu, eta, batuta, 20 eman behar dute.

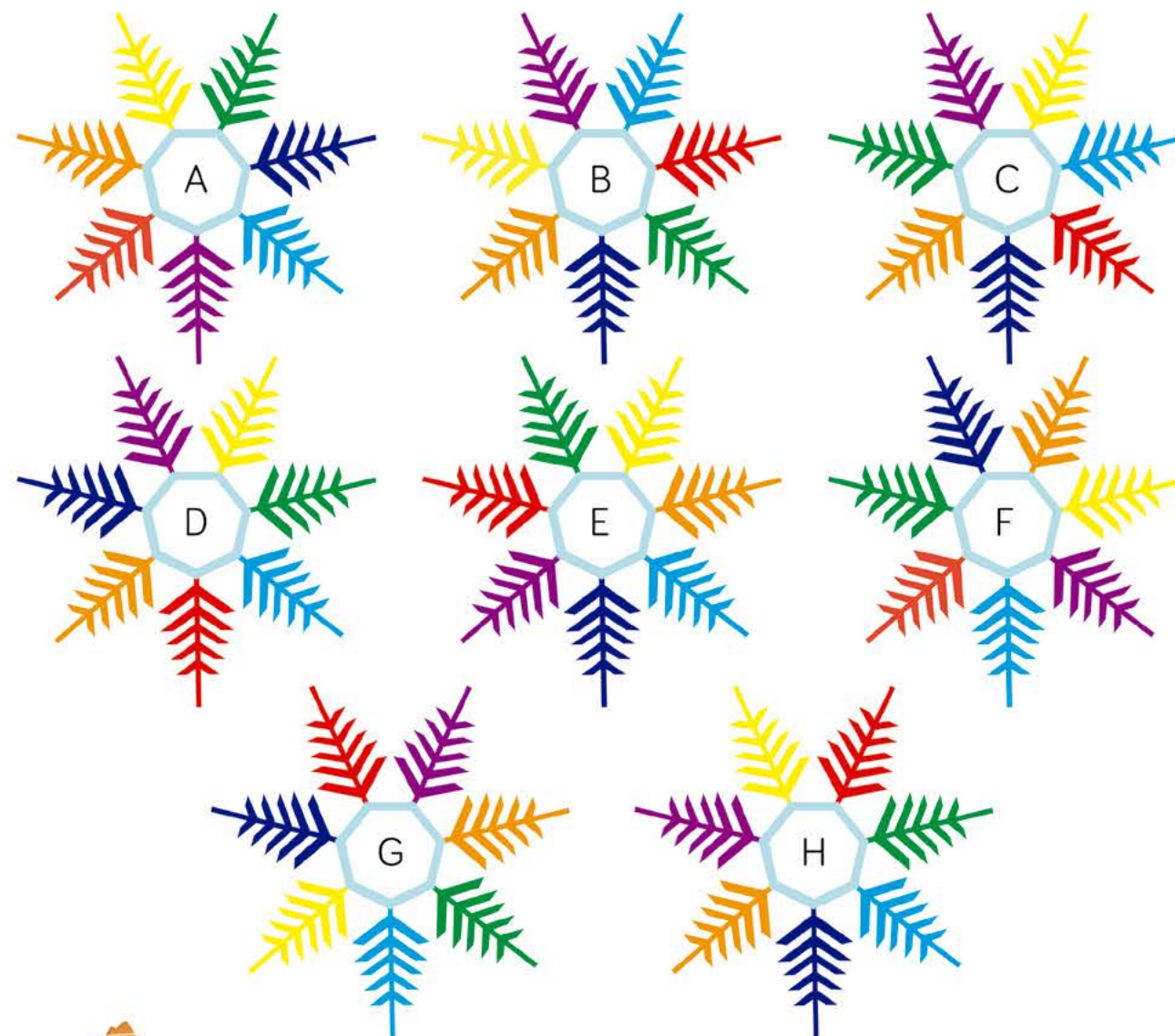
Hona hemen pista bana lauki-sare bakoitzerako:



5	7	1	5	4	9
4	3	4	6	2	0
8	7	2	1	6	3
2	5	1	4	1	2
4	1	7	2	6	8

4	6	8	4	7	3
1	5	2	0	2	6
4	2	1	3	5	4
6	3	5	9	6	0
2	7	1	7	3	4

2. Aurkitu berdinetan diren bi irudiak eta biribildu itzazu.



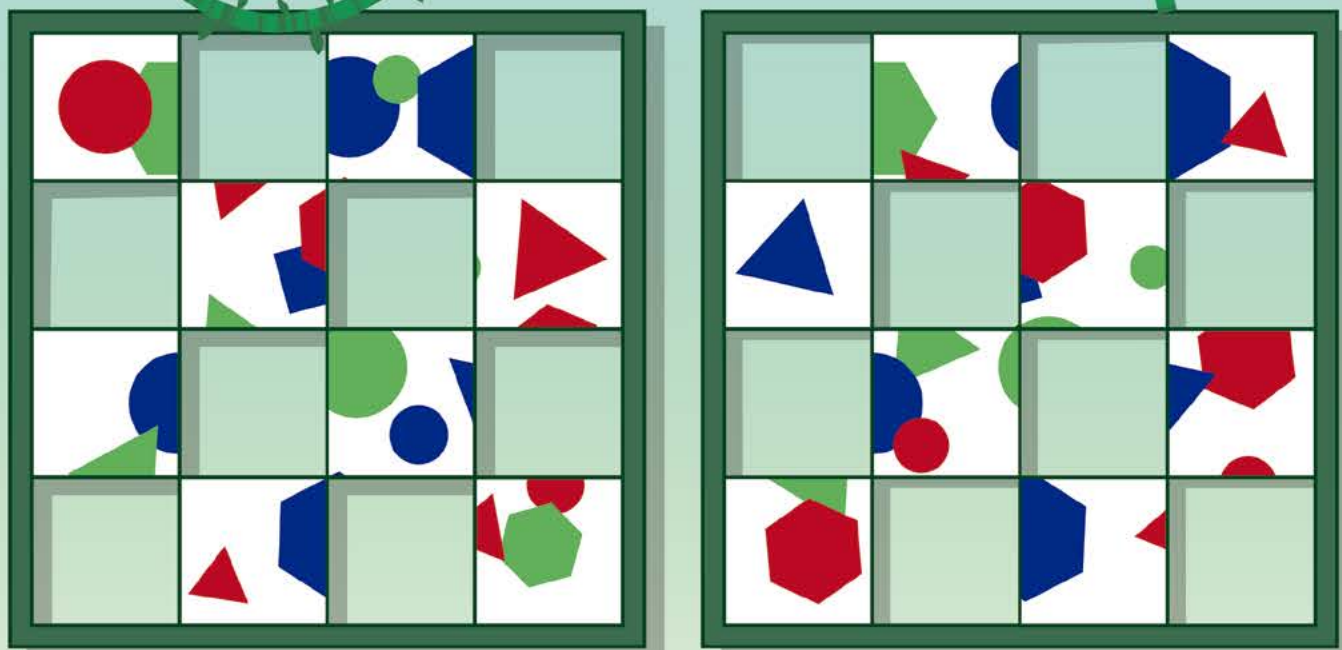
Zer estrategia erabili duzu erantzuna aurkitzeko?

Begira! Itsas txakur bat dago han. Hurbil gaitezen! 8. orrialdera joateko esan digu.



Ez ziren batere errazak, baina osatu ditugu segidak! Garbitu du zerua, eta eguzkia bizi-bizi dago berriro. Jarrai dezagun!

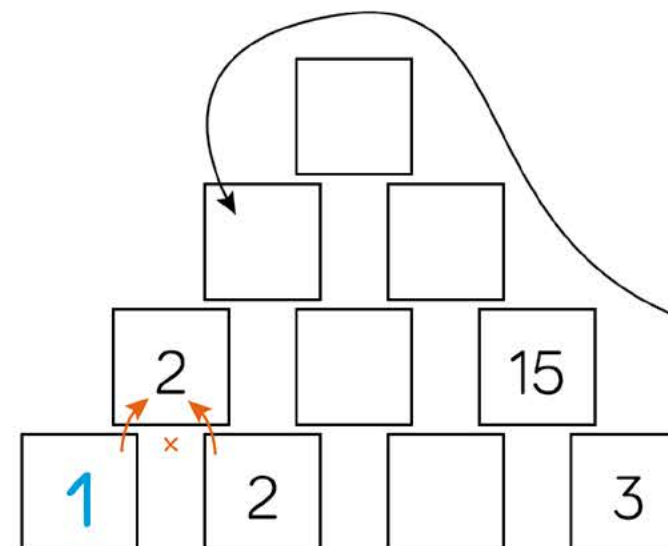
1. Beheko lauki-sareak bata bestearen gainean jarri nahi ditugu.



Amaierako irudian...

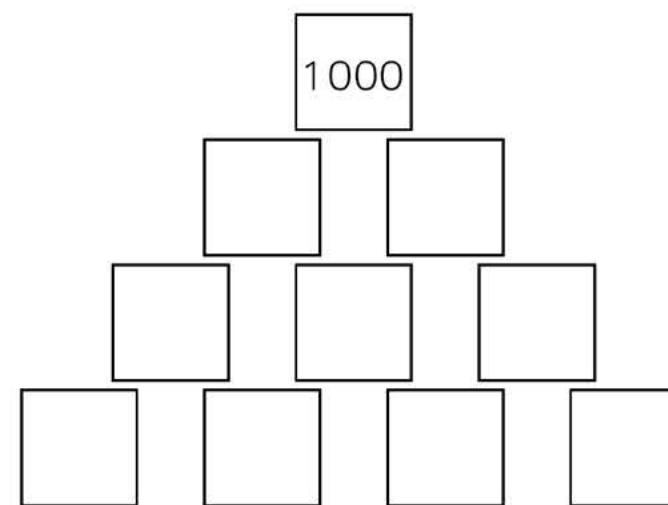
- a) Zenbat hexagono daude?
- b) Zenbat irudi daude, bata bestearen gainean ez daudenak?
- c) Zenbat zirkulu urdin daude?
- d) Zenbat erpin daude guztira?

2. Piramidea osatzen duen lauki bakoitza azpiko bi laukien biderkadura da. Gai al zara piramidea osatzeko?



Zein zenbaki idatzi duzu lauki honetan? Zoaz orrialde horretara.

Orain, osatu laukiak goi-goian 1000 zenbakia lortzeko.



Ba al dago piramidea osatzeko beste modurik?

