

NONDIK DATOZ BMATHTARREN IZENAK?

Nire izena, Newt, «new» hitzetik dator («berria» ingelesez). Egunkaria irakurri eta azken berriak jakiten lehena naizelako da hori. Hala uste dut, behintzat... Ez badidazu sinesten, etorri nirekin 20. orrialdera.

Ni Gali naiz, beharbada margotzea asko gustatzen zaidalako, Galiri bezala. Barkatu, Daliri bezala esan nahi nuen.

Eta ni Leo, nire orroa lehoi batena bezain ozena delako. Orro-orro! Sinetsi ezinik egongo zara, ezta? Etorri gurekin 6. orrialdera eta ikus dezagun elkarrekin!

Ziurrenik, nire ileak zipriztin itxura duelako izena dut Tina. Ulertzen? ZiprizTINA! Etorri nirekin 34. orrialdera, eta erakutsiko dizut.

Nire ustez, adarrak ditudalako izena dut Ada. Oreinek bezala! Etorri nirekin 60. orrialdera eta ikus dezagun!

Ez dakit, ba... Iruditzen zait bmathtarren izenak beste nonbaitetik datozela. Lagunok, bmathtarrek zuen laguntza behar dute zalantzak argitzeko! Miatu etxea eta bildu pistak haien izenen jatorria ezagutzeko. Nori lagundu nahi diozu lehendabizi?

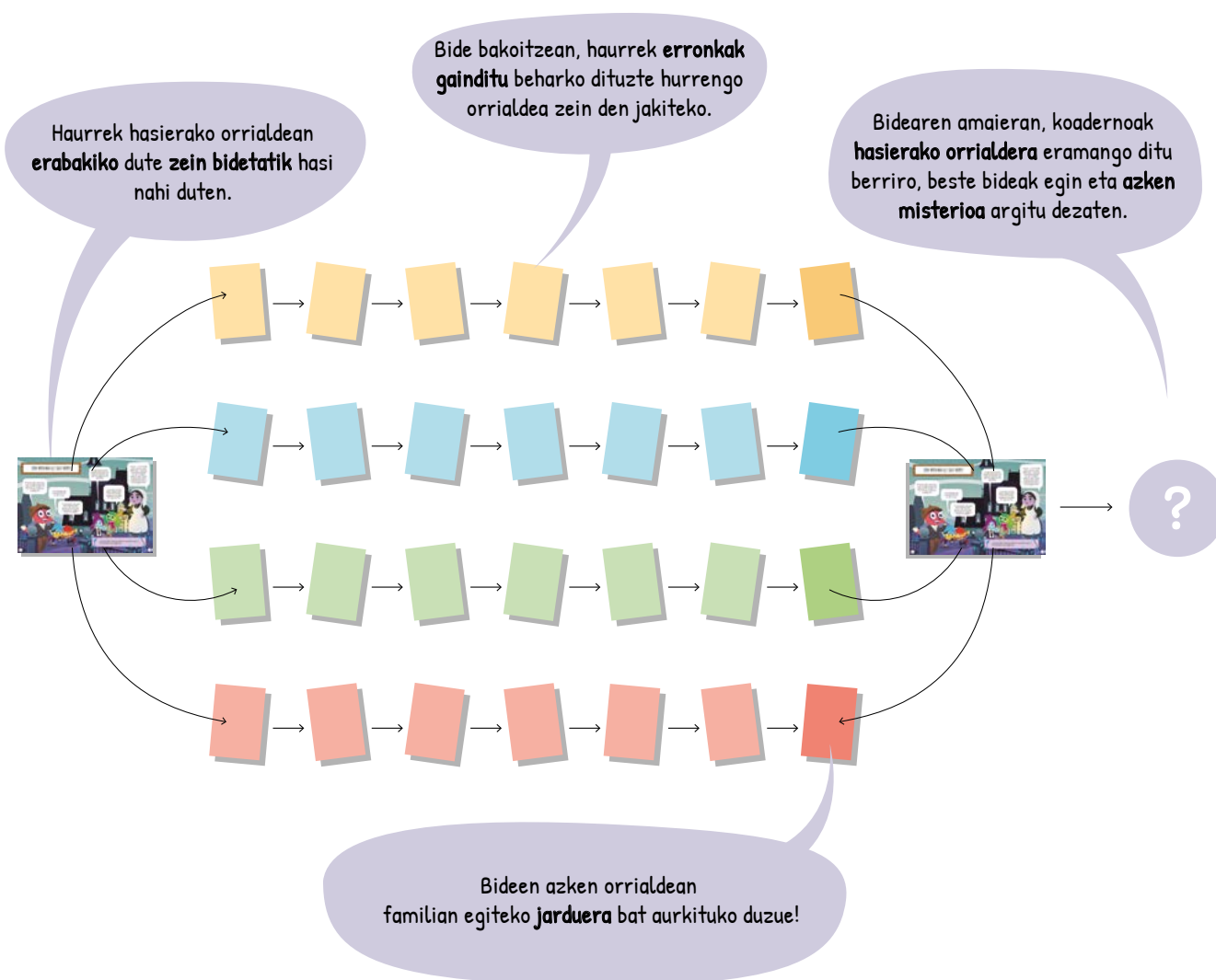
Bmathtarren izenen jatorria ezagutzeko pista guztiak aurkitu badituzu, joan 62. orrialdera.

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 **problemak 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 **dagokien 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 **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

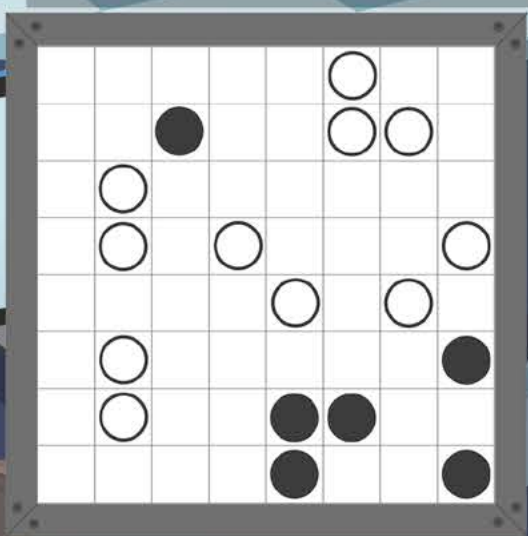
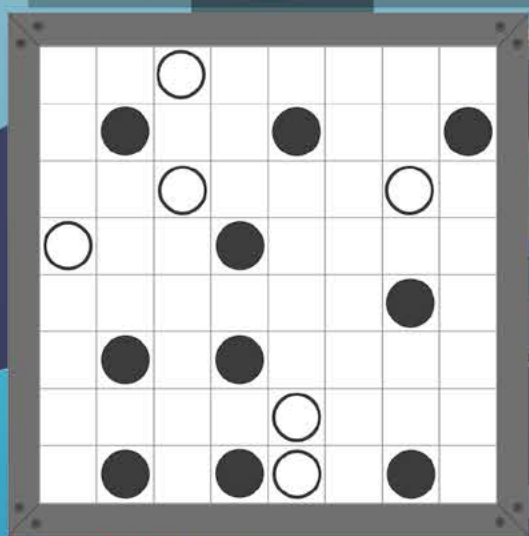
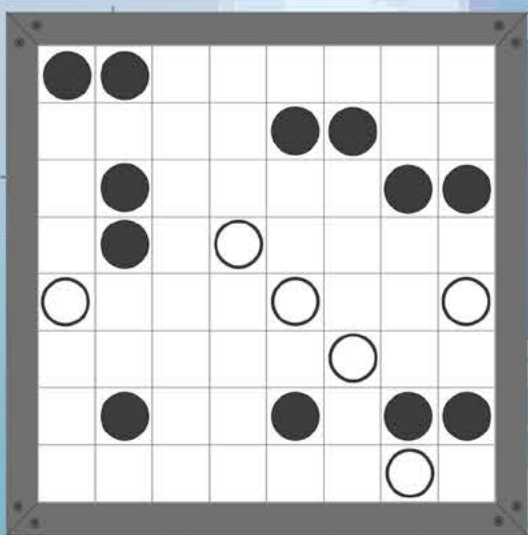
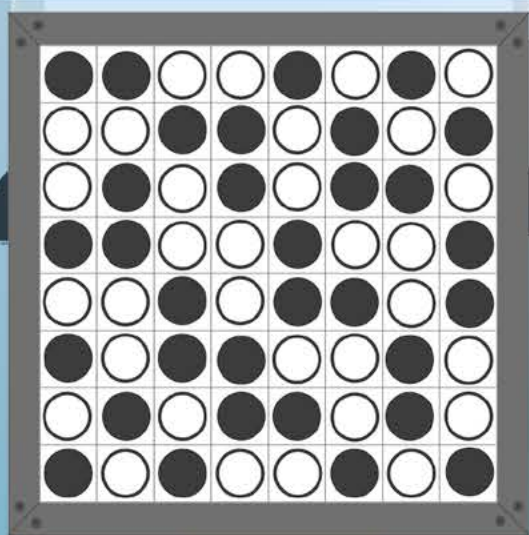


ONDO! LABORATEGIRA IRITSI GARA.

Lagunduiguazu gure izenak nondik datozen aurkitzen. Miatu laborategia, argitu misterioak, eta lortu "Leo" eta "Gali" izenak nondik datozen jakiteko behar ditugun 3 pistak.

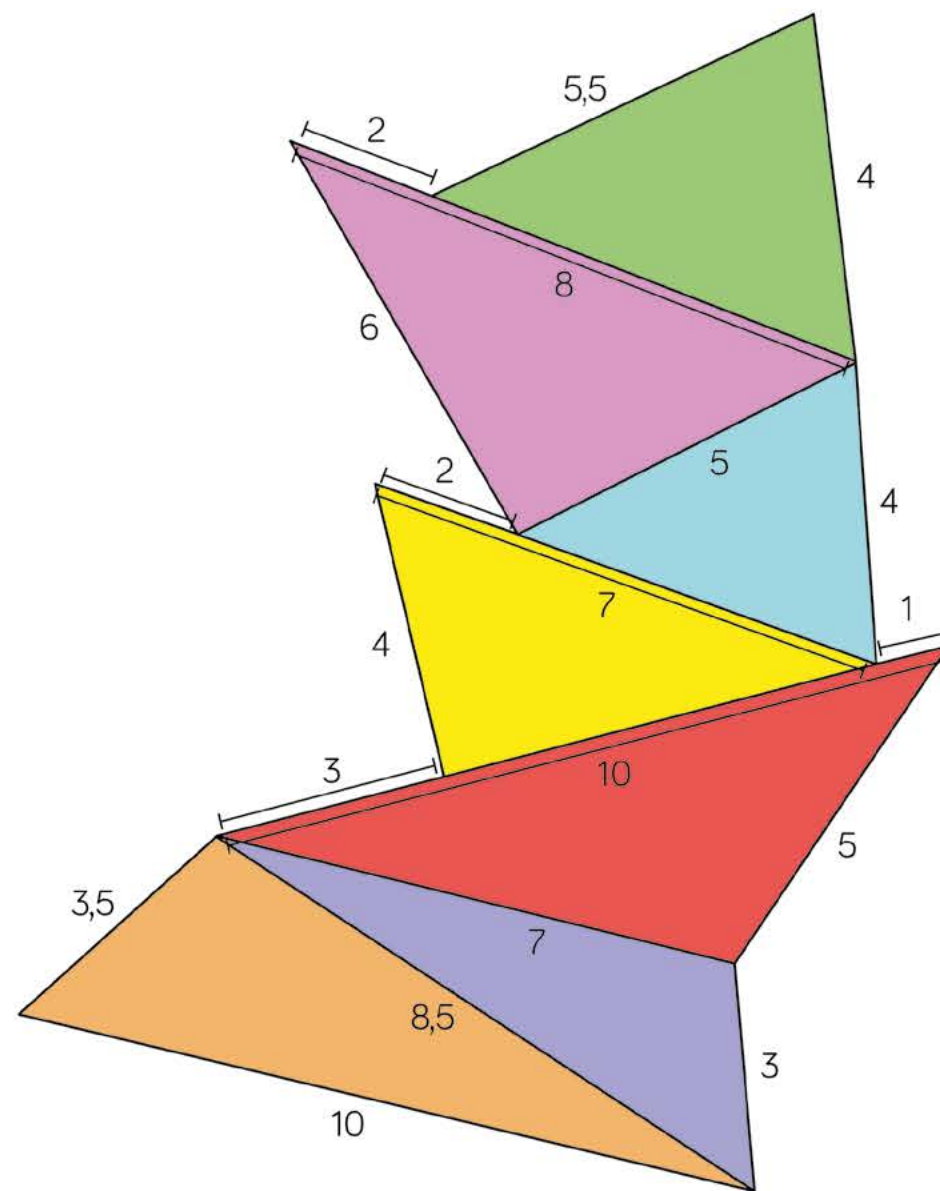


1. Joka dezagun takuzuan! Errenkada eta zutabe bakoitzak 4 puntu beltz eta 4 zuri izan behar ditu, eta ezin dituzu kolore bereko 2 puntu baino gehiago jarri elkarren jarraian (horizontalki edo bertikalki).



Nondik hasi zara? Zergatik?

2. Triangelu hauetako bik perimetro berdina dute. Zein dira?



- Ikerketa-gelara joan nahi baduzu, joan 30. orrialdera.
- Makina-gelara joan nahi baduzu, joan 44. orrialdera.





LOGELETARA IRITSI GARA!

Lagunduidazu nire izena nondik datorren jakiten. Miatu logelak, argitu misterioak, eta lortu "Newt" izena nondik datorren jakiteko behar ditugun 3 pistak.

1. Ebatzi sudokuen buru-hausgarri hauek! Erreparatu adibideari, eta gogoratu:

- 1etik 7ra bitarteko zenbakiak erabili behar dituzu.
- Ezin duzu zenbaki bera errepikatu errenkada, zutabe edo eremu berean.

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

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

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

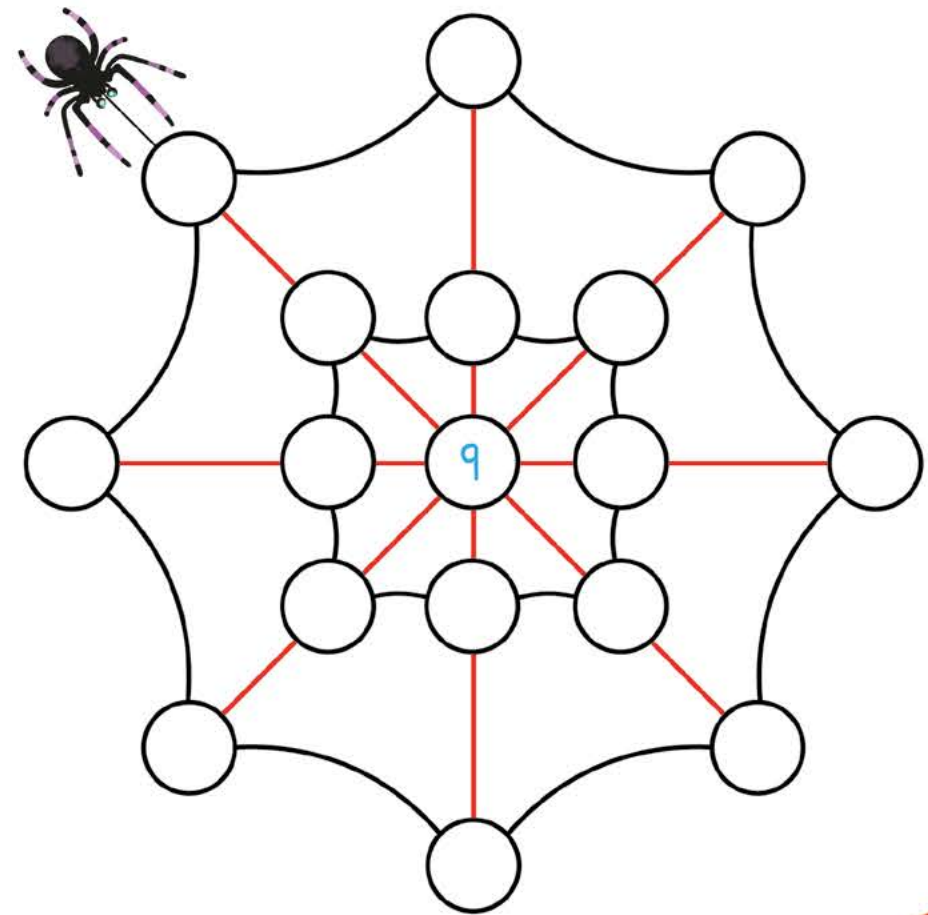
2	4				7	6
1			3			5
					1	
5						7
	1			6		
4			1			
6	7			5	3	



Nondik hasi zara kasu bakoitzean? Zergatik?

2. Idatzi beheko zenbakiak armiarma-sareko zirkuluetan, marra gorri guztietako zenbaki batura 45 izan dadin. Ezin duzu zenbakirik errepikatu.

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17



- Liburutegira joan nahi baduzu, joan 56. orrialdera.
- Ganbarara igo nahi baduzu, joan 50. orrialdera.



Begira, kulunka bat dago han! Eta koleoptero familia bat ikusi dut hango zuhaitz hartan. Kolepteroei "kakalardo" deitzen diegu guk. Argitu misterioak eta ikertu, ea pistarik aurkitzen duzun.

1. Taula bakoitzean, aurkitu eskatzen zaizkizun poligonoak. Erpinek bat etorri behar dute puntu beltzekin.

Karratuak

Triangelu zuzenak

Laukizuzenak

Triangelu isoszeleak

2. Aurkitu zer zenbaki ezkutatzen duen kakalardo bakoitzak berdintzak bete daitezzen.



Begira, pista eder bat aurkitu duzu: **ostadar** bat da!



Joan orrialde honetara.