

# ¡LOS BMATH HAN CAMBIADO DE COLOR!

Para recuperar su color original, cada Bmath tendrá que preparar una **poción mágica**. Pero... ¡los **ingredientes** para las pociones están escondidos por toda la casa!

¿Puedes ayudar a los Bmath a encontrarlos todos? ¡Resuelve los **retos**!  
Y ahora, ¿a quién quieres ayudar primero?

¡Soy Newt!

¡Ayúdame a recuperar  
mi color rojo!

Acompáñame a la página 20.

¡Y yo soy Ada!

¿Dónde está mi color verde  
original? ¿Me ayudas a  
recuperarlo?

Sígueme a la página 6.

¡Soy Tina!

¿Puedes ayudarme a volver  
a ser azul?

Ven conmigo a la página 34.

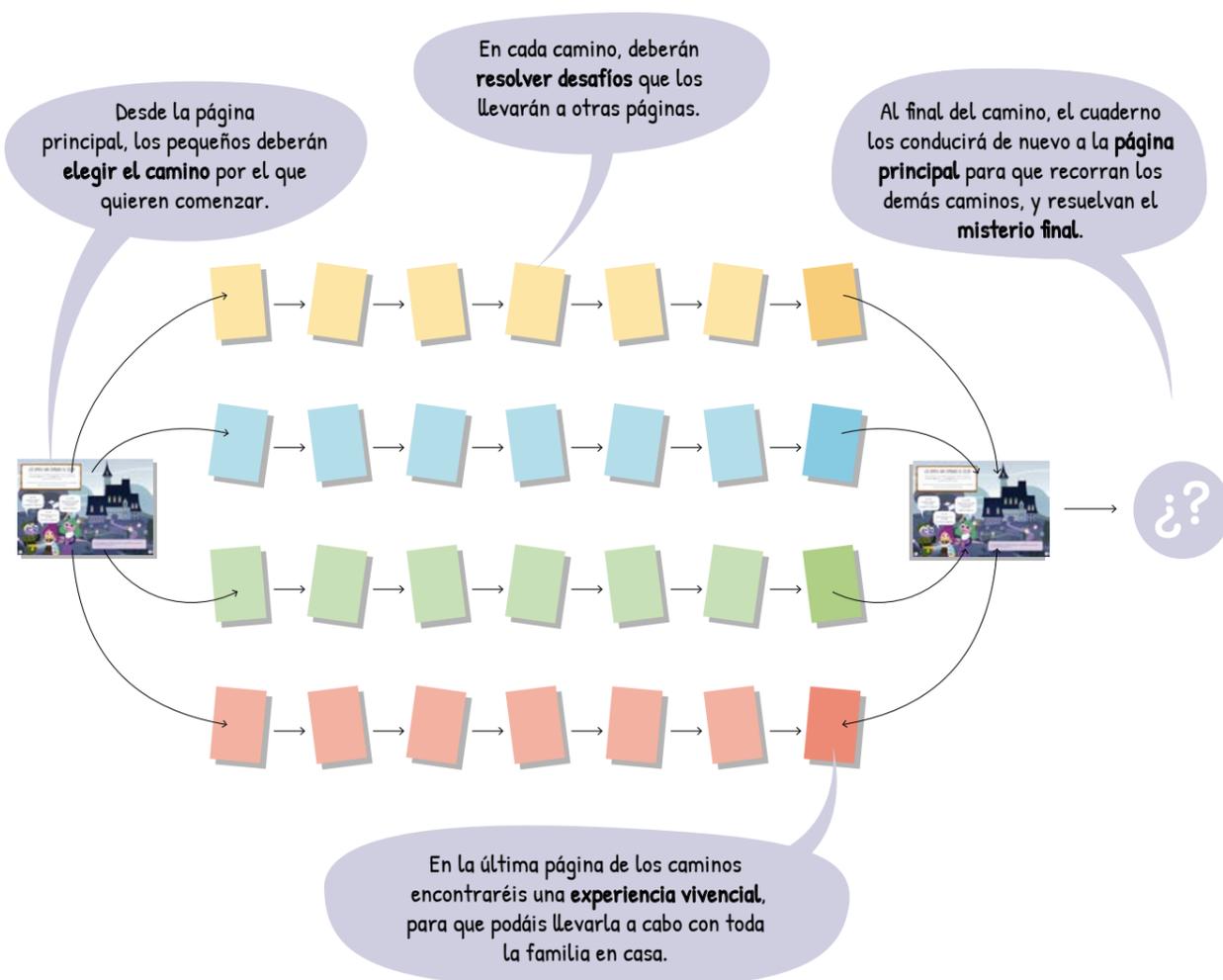
Si ya has ayudado a los 3 Bmath a encontrar los ingredientes de sus pociones,  
ve al laboratorio de la página 60.

# ¡HOLA, FAMILIA!

¡Acompañad a los más pequeños a recorrer juntos los desafíos de Enigmath!

## ¿QUÉ ES ENIGMATH?

Enigmath es un **cuaderno de retos matemáticos** que giran en torno a un misterio protagonizado por la pandilla de los Bmath. Desde la **página principal** (p. 2), el misterio los llevará por **cuatro caminos** ambientados en escenarios diferentes.



En total, más de **60 páginas repletas de retos matemáticos** para visitar los contenidos que han construido en la escuela. Además, encontraréis decenas de preguntas para ir más allá y fomentar la capacidad de **razonar, conectar ideas, comunicar y resolver problemas**.

## ¿CÓMO SACARLE EL MÁXIMO PROVECHO A ENIGMATH?

- Enfrentarse **diariamente a un par de páginas** del cuaderno, para saborearlo en profundidad.
- Plantearse las **preguntas** que se incluyen y conversar sobre las respuestas.
- Comprobar las respuestas en el **solucionario**: es importante que tras cada desafío **verifiquéis** que las respuestas son correctas. Así os aseguraréis de que siguen el **orden correcto** del camino.



Encontraréis las soluciones de los retos en el **reverso del póster** incluido en el cuaderno. También lo podéis descargar en versión digital, escaneando el siguiente código **QR** o en la página web:

[qr.innovamat.com/sol-esp](http://qr.innovamat.com/sol-esp)

La **app Bmath** es un excelente complemento al cuaderno Enigmath. Recomendamos una práctica de unos **20 minutos, dos veces por semana**.

## ¿CÓMO PODÉIS DAR APOYO DESDE CASA?

¡Pues haciendo muchas **preguntas**! «¿Cómo has hecho esto? ¿Cómo has llegado a esta conclusión? ¿Te falta alguna información?». Adaptar las preguntas a la situación, entender los porqués y dejar **razonar** a tu hijo o hija es fundamental. Habrá momentos en los que no se sepa explicar muy bien y no le entienda, ¡pero es parte del proceso! Leed algunos enunciados juntos y buscad respuestas, dejando que sea él o ella quien lidere. El objetivo, en definitiva, es fomentar la **discusión en familia** y **enriquecer** la tarea.

Es posible que algunas estrategias no coincidan con las que nosotros, los adultos, aprendimos de niños. Si os apetece saber más sobre cómo llegamos a ellas, podéis echar un vistazo a las *Estrategias de cálculo en 2 minutos* para familias:

[qr.innovamat.com/video-esp](http://qr.innovamat.com/video-esp)



## INNOVAMAT: UN CAMBIO EN LA FORMA DE APRENDER

Necesitamos una sociedad matemáticamente competente, jóvenes capaces de enfrentarse a los retos que tenemos por delante. Por eso es clave aprender las matemáticas de **forma competencial** y **construir el conocimiento** de manera profunda y para que perdure. Solo así tendremos niños y niñas conectados con su potencial matemático, buenos resolutores de problemas, con espíritu crítico y capaces de entender el mundo para poder cambiarlo y disfrutarlo.

Si queréis más información y recursos, visitad nuestra web de familias:

[qr.innovamat.com/blog-esp](http://qr.innovamat.com/blog-esp)



**¡BIEN! ¡HEMOS LLEGADO A LOS JARDINES!**

Ayúdame a recuperar mi verde original. Recorre los jardines, resuelve los enigmas y consigue 3 ingredientes de color verde para poder preparar la poción mágica.

1. ¡Resuelve los renzokus! Fíjate en el ejemplo y recuerda:

- Solo puedes usar los números 1, 2, 3 y 4.
- No puedes repetirlos en la misma fila o columna.
- Solo las **casillas unidas** con una línea contienen números consecutivos.

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

○	○	○	○
○	○	4	○
○	○	○	○
○	○	○	○

○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	3
○	○	○	○

○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	1
○	○	○	○

2. Elige 3 globos para obtener exactamente 20 puntos. ¿Qué globos puedes elegir?



¿Hay algún globo que debes elegir seguro?

- Si quieres adentrarte en el bosque de pájaros, ve a la página 48.
- Si quieres ir al invernadero, ve a la página 16.

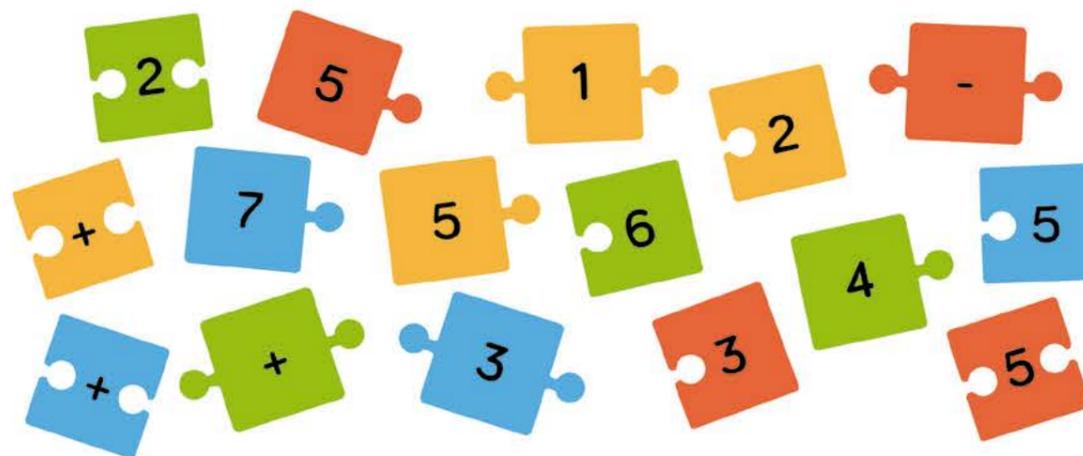




¿Has apuntado el brócoli en tu marcapáginas? ¡Mira, un balancín! Mientras te columpias, resuelve estos enigmas.

1. Pinta los cubitos según lo que ve cada personaje.

2. Encaja las 4 piezas del mismo color y escribe el resultado en la casilla correspondiente.



5	+	1	2	=	17
				=	
				=	
				=	

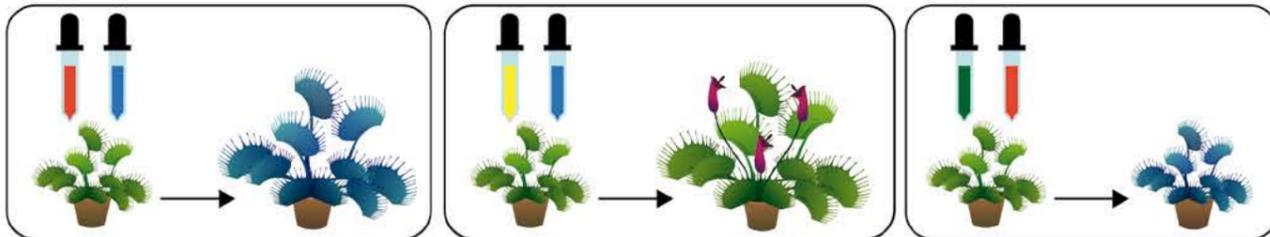
- Si solo tienes 1 ingrediente de la poción de Ada, ve a la página de la casilla verde o roja.
- Si ya tienes 2 ingredientes, ve a la página de la casilla roja.
- Si ya tienes los 3 ingredientes, ve a la página de la casilla azul.





¡Hemos llegado a la sala de experimentos! Seguro que por aquí se esconde uno de los dígitos del código. ¡Vamos!

1. Mira, ¡pócimas mágicas! Relaciona cada pócima con el efecto que produce.



•

•

CRECE



•

•

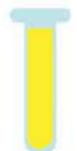
CAMBIA DE COLOR



•

•

FLORECE



•

•

NO HACE NADA

2. Sigue las instrucciones y pinta el recorrido desde la casilla morada.

Inicio

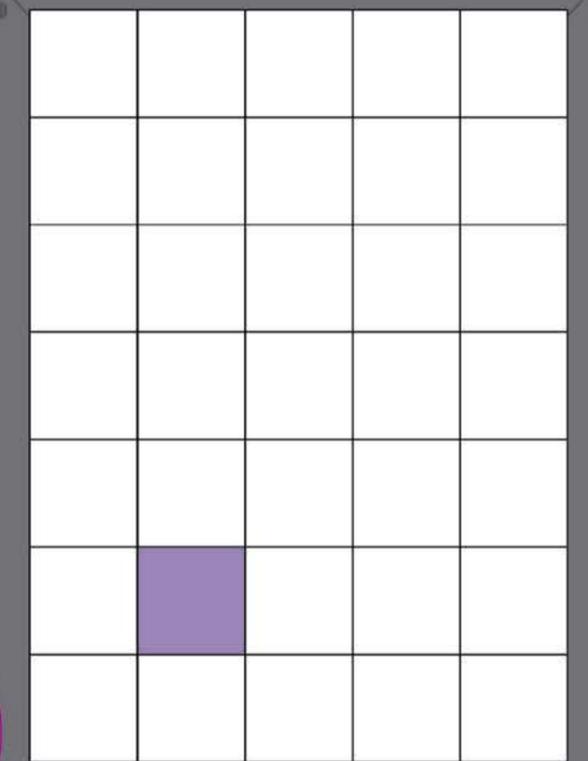
2 →

4 ↑

2 ←

2 ↓

1 →



¡Enhorabuena!  
Acabas de conseguir el tercer dígito del código: es el número que aparece en el tablero superior.



- Si no tienes el primer dígito del código, ve a la página 30.
- Si no tienes el segundo dígito del código, ve a la página 44.
- Si ya tienes los 3 dígitos, ve a la página 18.