

COSA SARÀ SUCCESSO? LA PISCINA È VUOTA!

PER RISOLVERE IL MISTERO, CERCA UNO DI QUESTI
4 OGGETTI E VAI ALLA PAGINA INDICATA DAL NUMERO
SCRITTO ACCANTO. FAI MOLTA ATTENZIONE E CERCA DI
NON FINIRE SULLA PAGINA SBAGLIATA. IN BOCCA AL LUPO!



HAI TROVATO TUTTI E 4 GLI OGGETTI?
HAI COMPLETATO TUTTE LE ATTIVITÀ
DEL QUADERNO? SE HAI GIÀ RISOLTO
TUTTE LE SFIDE, VAI A PAGINA 62!



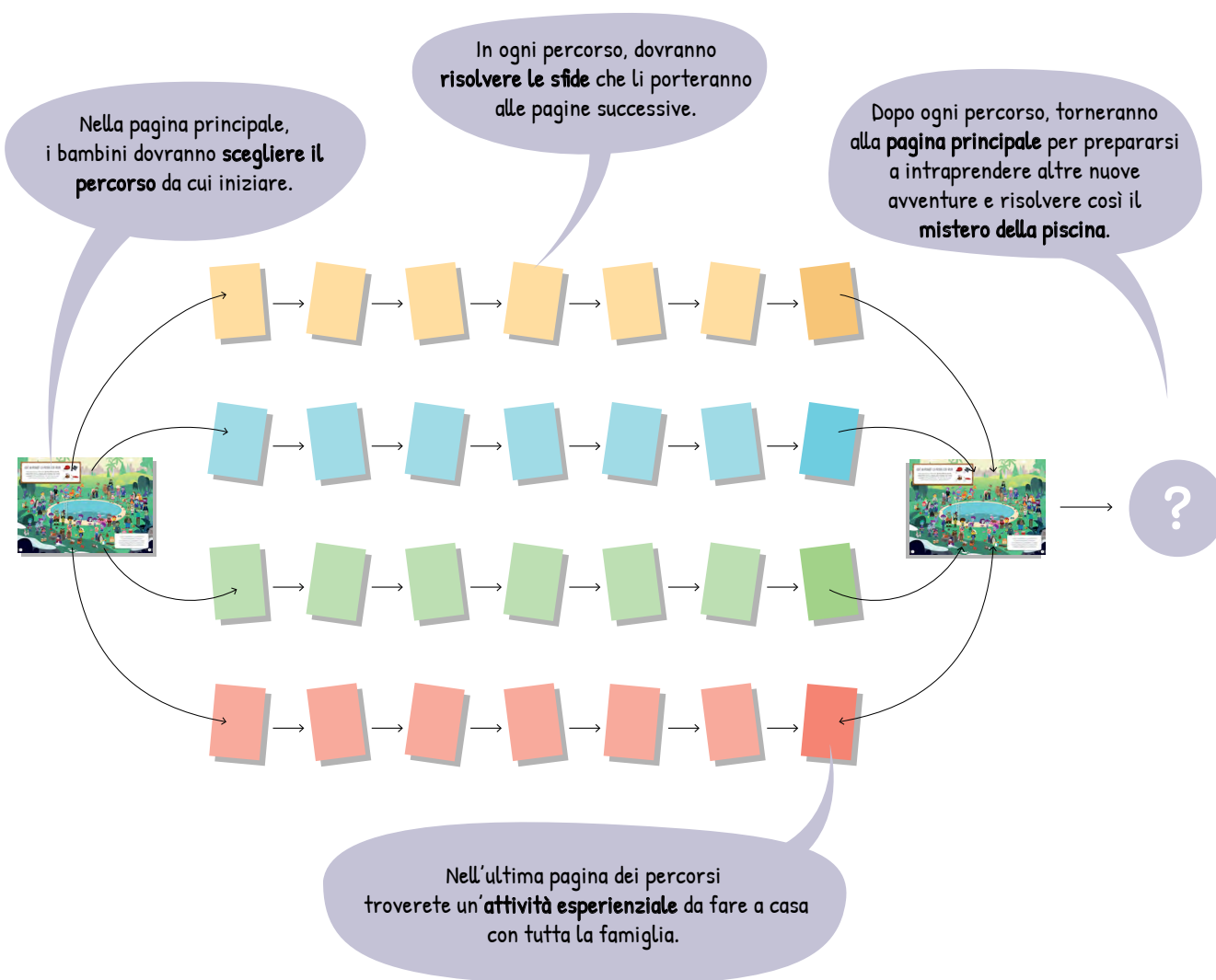
SCOPRILI TUTTI!

CARE FAMIGLIE,

Unitevi ai più piccoli per affrontare insieme le sfide di Enigmath!

COS'È ENIGMATH?

Enigmath è un **quaderno di sfide matematiche** che ruotano intorno a un mistero da risolvere che ha come protagonisti i Bmath. Dalla **pagina principale** (p. 4), il mistero li porterà ad attraversare **quattro percorsi** ambientati in scenari diversi.



In totale, più di **60 pagine piene di sfide matematiche** per ripassare i contenuti costruiti in classe. Troverete, inoltre, decine di domande per approfondire e sviluppare la capacità di **ragionare, collegare le idee, comunicare e risolvere i problemi**.

COME OTTENERE IL MASSIMO DA ENIGMATH?

- Completare **un paio di pagine del quaderno al giorno** per godersi le attività più in profondità.
- Porsi reciprocamente le **domande** che compaiono negli esercizi e confrontare le risposte.
- Controllare le risposte contenute nel **poster delle soluzioni**: è importante che dopo ogni sfida **verifichiate** che le risposte siano corrette. In questo modo vi assicurate di completare le sfide **nell'ordine corretto**.



Le soluzioni alle sfide sono riportate sul **retro del poster** allegato al quaderno. È possibile scaricarlo anche in versione digitale scansionando il codice **QR** o accedendo alla pagina web:

qr.innovamat.com/sol-it

L'app **Bmath** è un eccellente complemento al quaderno Enigmath. Si consiglia di esercitarsi per almeno 20 minuti al giorno, **due volte a settimana**.

COME POTETE AIUTARE A CASA?

Più **domande** fate, meglio è! «Come l'hai risolto? Perché pensi sia così? Manca qualche informazione?». È essenziale adattare le domande a ogni situazione, capire i perché e i per come di ogni risposta e lasciare che il bambino **ragioni**. Ci saranno casi in cui non riceveremo una spiegazione chiara o un ragionamento che capiremo al volo. Niente paura, fa parte del processo! Leggete insieme alcune consegne e cercate le risposte, lasciando che sia vostro figlio o vostra figlia a guidare la conversazione. In definitiva, l'obiettivo è incoraggiare la **discussione in famiglia** e **arricchire** l'esercizio.

È possibile che alcune strategie non coincidano con quelle che noi adulti abbiamo imparato da bambini. Per saperne di più su come utilizzarle, potete dare un'occhiata al video *Strategie di calcolo in 2 minuti* per le famiglie:

qr.innovamat.com/video-it



INNOVAMAT: UN CAMBIAMENTO NEL MODO DI APPRENDERE

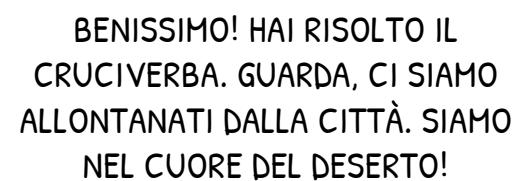
Abbiamo bisogno di una società matematicamente competente, di giovani con uno spirito critico e capaci di fare scelte ragionate. Per questo è fondamentale imparare la matematica **per competenze** e **costruire la conoscenza** in modo profondo e duraturo. Solo così i nostri figli riusciranno a sfruttare il loro potenziale matematico e a risolvere problemi, e diventeranno persone capaci di comprendere il mondo per cambiarlo e viverlo al meglio.

Per ulteriori informazioni e risorse, visitate il sito web delle famiglie:

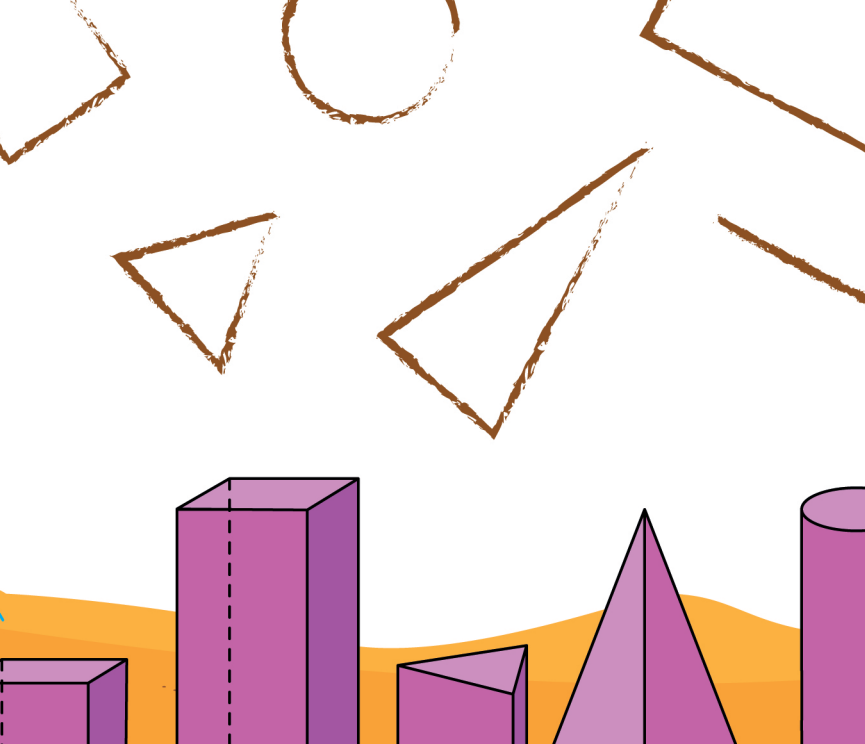
qr.innovamat.com/blog-it



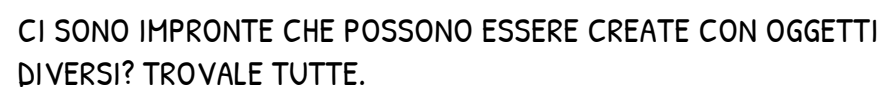
SCOPRILI TUTTI!



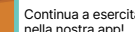
QUESTE IMPRONTI:



The image shows a collection of geometric shapes. At the top, there are five 2D shapes: a square, a circle, a rectangle, a triangle, and a line segment. Below these, there are five 3D shapes: a cube, a rectangular prism, a triangular prism, a pyramid, and a cylinder. A blue arrow points from the 3D shapes to the 2D shapes, indicating that the 2D shapes are the 2D representations (imprints) of the 3D shapes.



VAI A QUESTA
PAGINA.





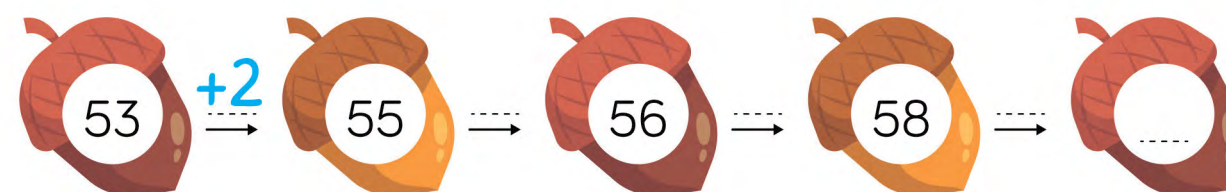
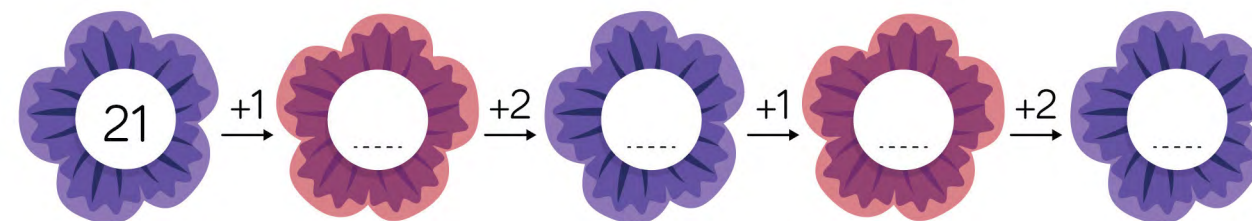
COMPLIMENTI! HAI TROVATO IL VALORE
DI OGNI FRUTTO. CI HAI MAI FATTO
CASO? LA FORESTA È PIENA DI FORME DI
VITA E OGGETTI DIVERSI.
FOGLIE, FUNGHI, TRONCHI, GHIANDE...

1. UNISCI LE COPPIE DI FIGURE UGUALI ASSICURANDOTI CHE
I PERCORSI NON SI INCROCCINO. MA ATTENZIONE! NON È
POSSIBILE LASCIARE CASELLE VUOTE.



SAI SPIEGARE O RAPPRESENTARE IL PERCORSO
CHE BISOGNA SEGUIRE PER PASSARE DA UNA FOGLIA
ALL'ALTRA?

2. COMPLETA QUESTE SEQUENZE:



3. COMPLETA QUEST'ALTRA SEQUENZA. MA ATTENZIONE! MANCANO
I NUMERI INIZIALI.



VAI A QUESTO
NUMERO DI
PAGINA.



SCOPRILI TUTTI!

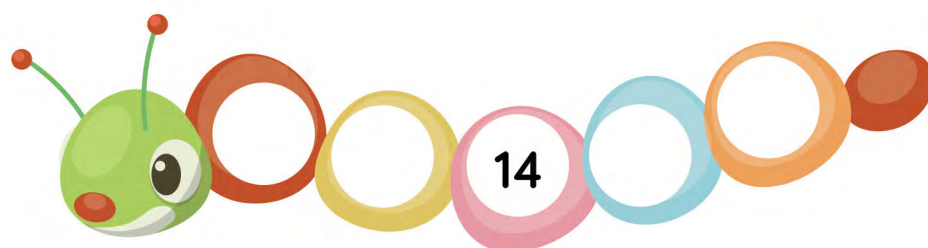
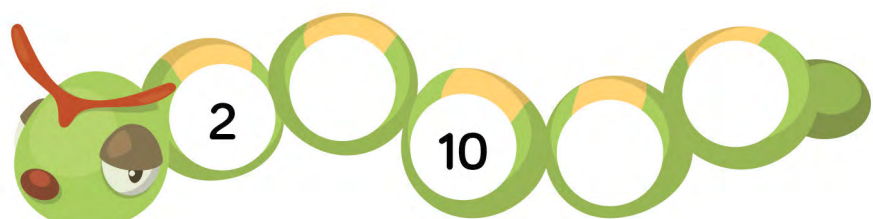
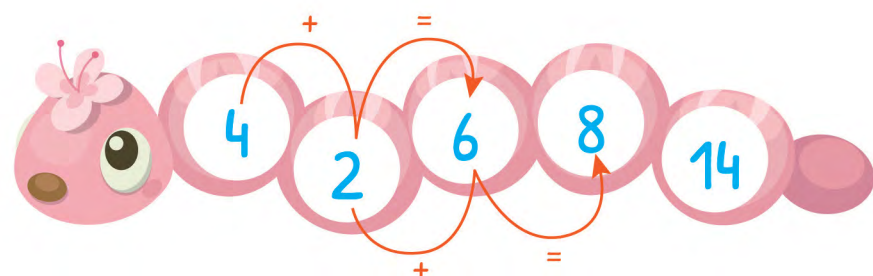


CHE FREDDO...

SIAMO NEL PAESE DEL GHIACCIO! FORSE, SEGUENDO LE IMPRONTI SCOPRIREMO CHI È IL PROPRIETARIO DELLE SCARPE... COMPLETA LE ATTIVITÀ PER SCOPRIRE A CHE PAGINA ANDARE!

1. CONOSCI I BRUCHI DI FIBONACCI? OGNI RISULTATO SI OTTIENE SOMMANDO I NUMERI CONTENUTI NEI DUE CERCHI PRECEDENTI.

RIEMPI QUESTI BRUCHI:



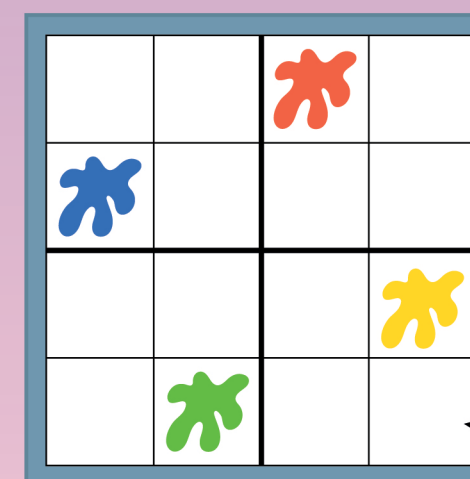
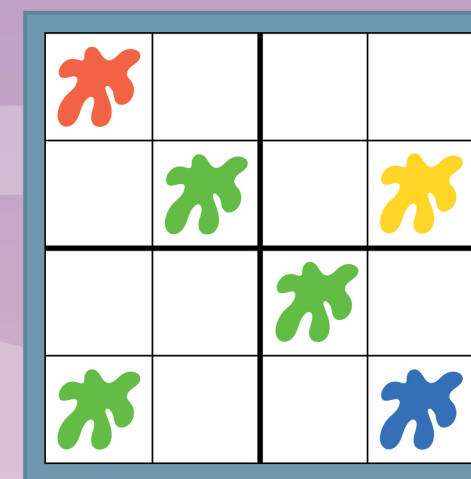
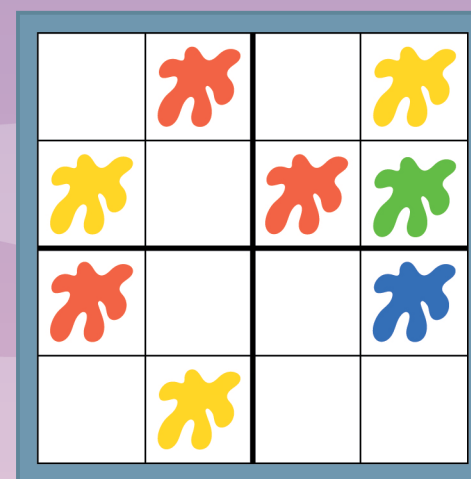
CI SONO ALTRI MODI PER COMPLETARE L'ULTIMO BRUCO? FAI UNA PROVA!



SCOPRILI TUTTI!

2. GIOCHIAMO AL SUDOKU CON I COLORI! RICORDA:

- PUOI USARE SOLO 4 COLORI.
- NON È POSSIBILE RIPETERE UN COLORE NELLA STESSA RIGA, COLONNA O QUADRANTE.



DI CHE COLORE È QUESTA CASELLA? VAI ALLA PAGINA DEL NUMERO CON LO STESSO COLORE DELLA FIGURA:

32 50 40 12

