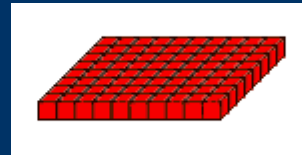
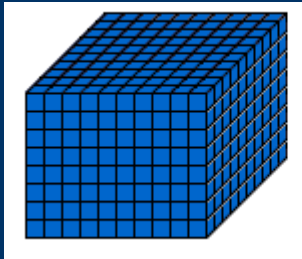


# 1. jarduera: Joko librea

Helburua: jakinmina asetzea



Amaitu ostean zein bere kutxara

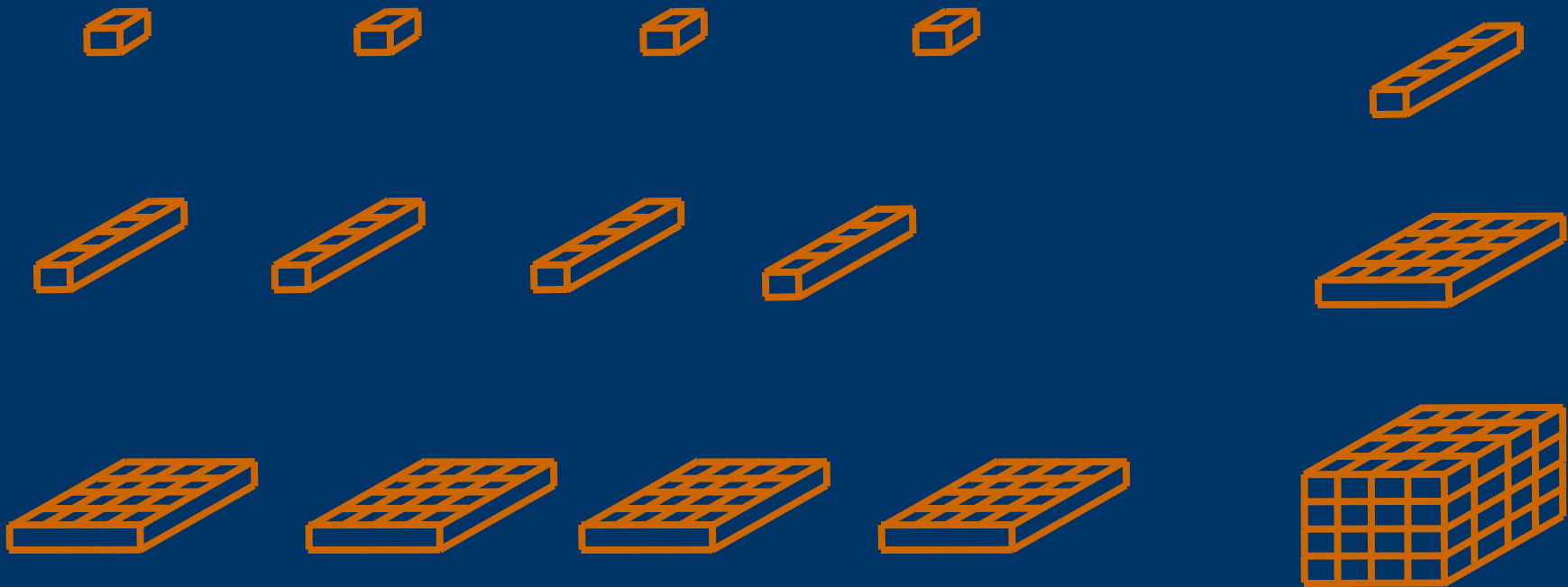
Helbidea

---

---

## 2. jarduera: Trukaketak

Helburua: Unitate ezberdinen arteko baliokidetasuna argitzea



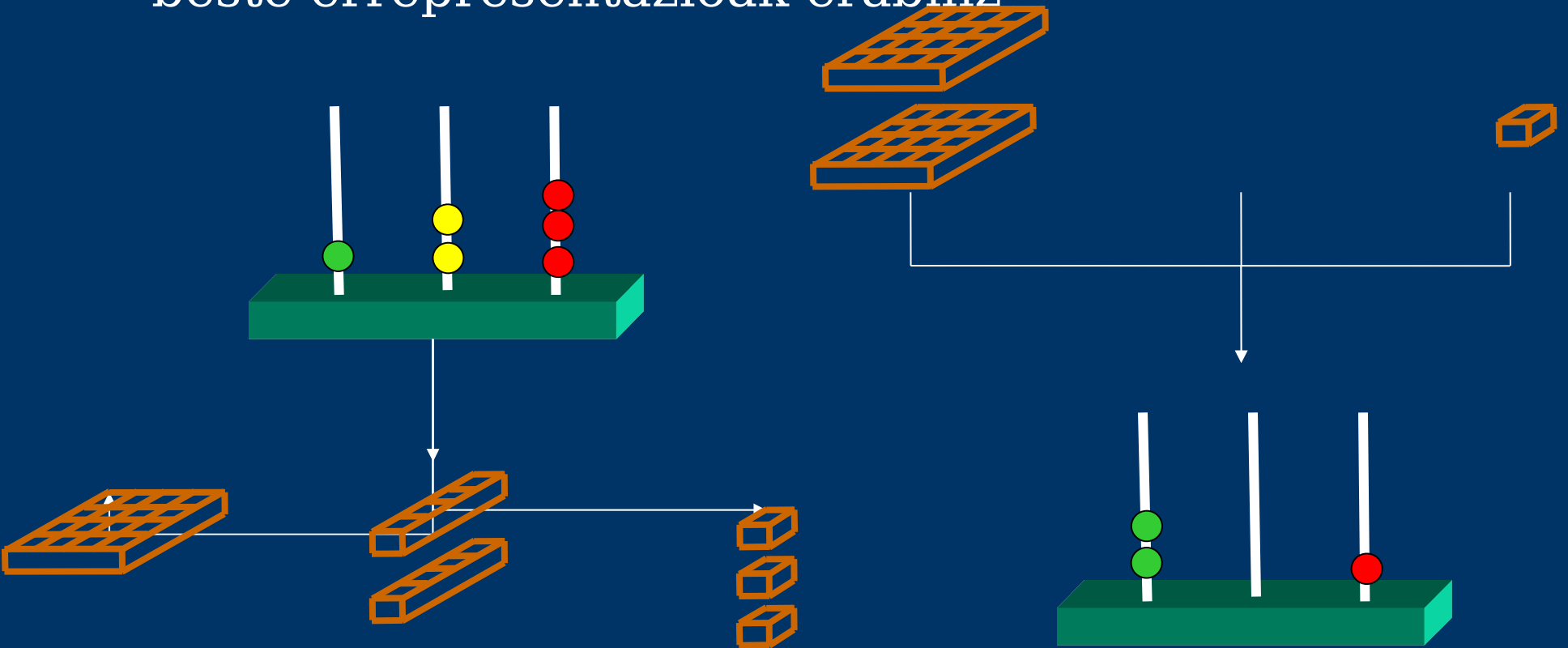
Base ezberdineko bildumekin jardun behar da: 4, 6, 8 eta 10

---

---

### 3. jarduera: Blokeak eta abakoa

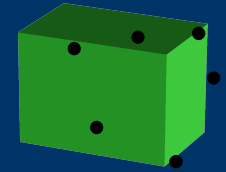
Helburua: Zenbaki sistemaz ikasitakoa orokortzea beste errepresentazioak erabiliz



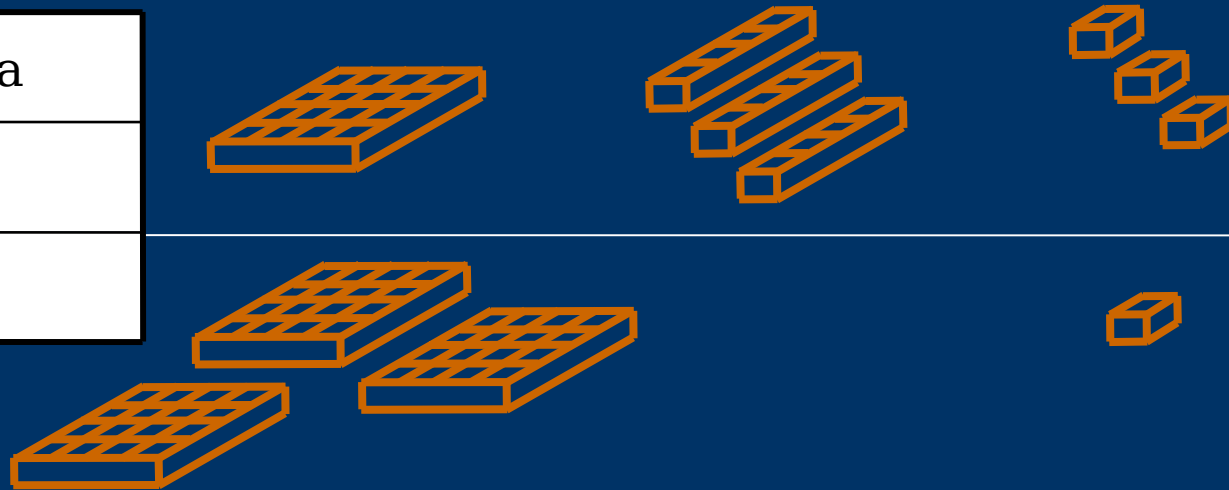
## 4. jarduera: Blokeak eta dadoa

Helburua: Zifren balio posizionala lantzea

Dado base anitzak erabili behar



|             | 3.a | 2.a | 1.a |
|-------------|-----|-----|-----|
| 1.jokalaria | 1   | 3   | 3   |
| 2.jokalaria | 3   | 0   | 1   |

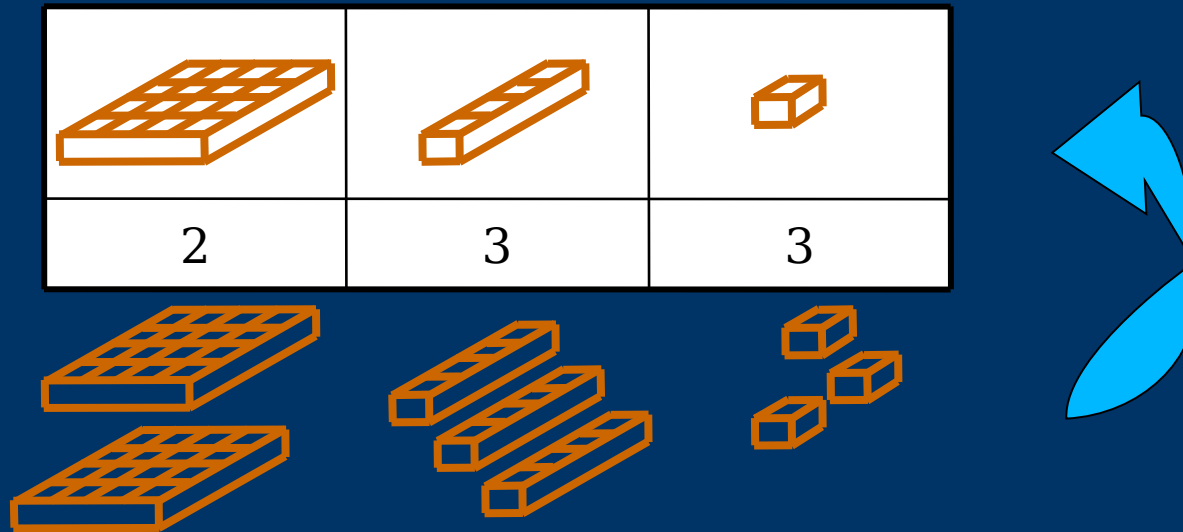


Hasiera batean bi zutabe baino ez; hau da kubo eta barrak, gero plakak eta kuboak.

Interesgarria dado arrunta erabiltzea, base txikiekin

## 5. jarduera: Blokeetatik zenbakietara

Helburua: Zenbakien errepresentazioa



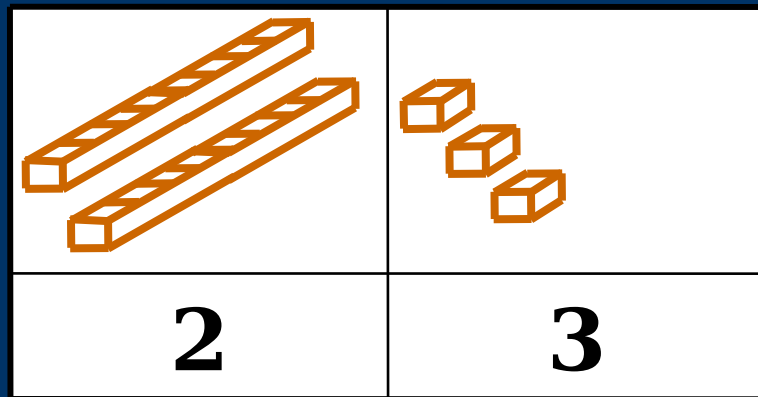
Base mota ezberdinekin jardun behar da.

Ulertu behar dute:

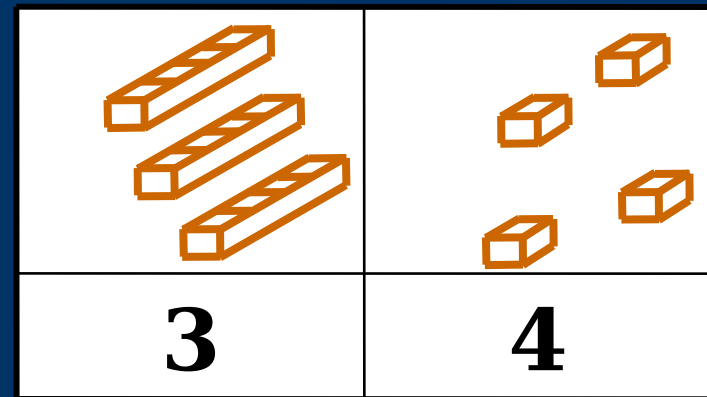
- 1.) Pieza mota bakoitza leku jakin bat duela
- 2.) Kubotxo kopuru orokorrak, ezker zutabeak, batez ere, ezartzen duela

## 6. jarduera: Base ezberdineko zenbakiak konparatzen

Helburua: Zenbakiaren balioa, multzokatzearen arabera (base)



$$2 \times 8^1 + 3 \times 8^0 = 16 + 3 = 19$$



$$3 \times 4^1 + 4 \times 4^0 = 12 + 4 = 16$$

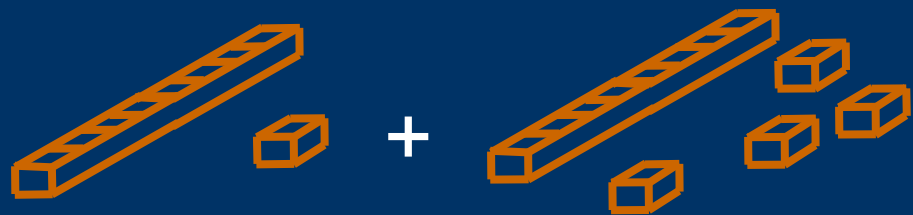
Ebazpen manipulatioa eskatu behar da  
Geroan, plakak ere erabili daitezke



---



---

## 8. jarduera: Blokeak batzen

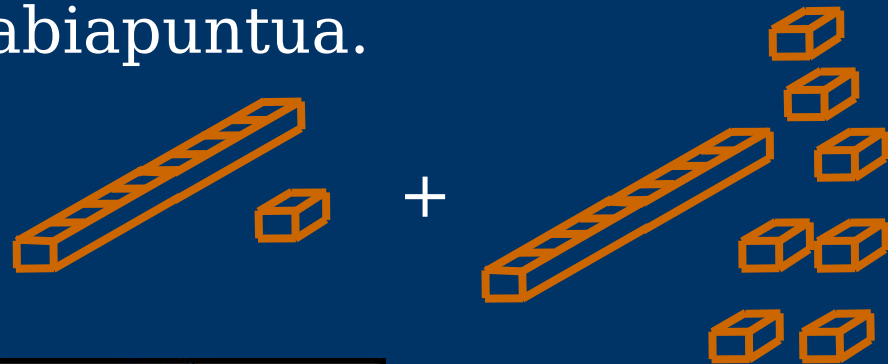
Helburua: Batuketarako hurbilketa praktikoa (errepresentazio abstraktuaren abiapuntua.





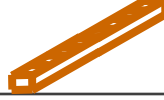
|  |   |
|--|---|
|  |  |
| 1  | 1   |

|   |   |
|---|---|
|  |  |
| 1   | 4   |

Eraman gabekoa



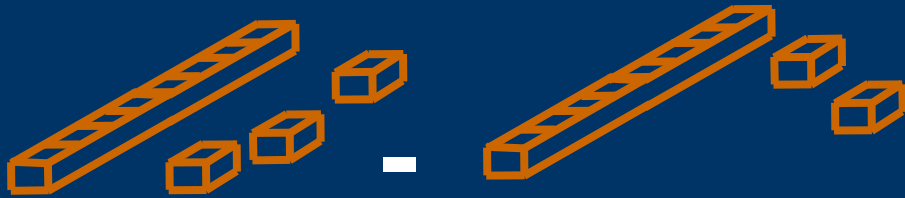
|   |   |
|---|---|
|  |  |
| 1   | 1   |



|   |   |
|---|---|
|  |  |
| 1   | 7   |



Eramanekin

## 9. jarduera: Blokeak kentzen

Helburua: Kenketarako hurbilketa praktikoa (errepresentazio abstraktuaren abiapuntua.



|  |   |
|--|---|
|  |  |
| <b>1</b>   | <b>3</b>  |

|   |   |
|---|---|
|  |  |
| <b>1</b>  | <b>2</b>  |

Eraman gabekoa

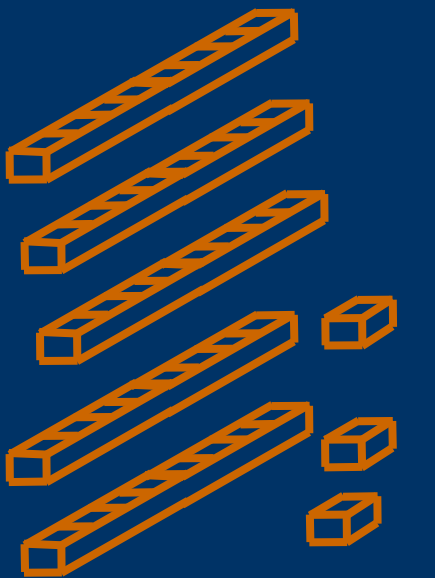
Eramanekin





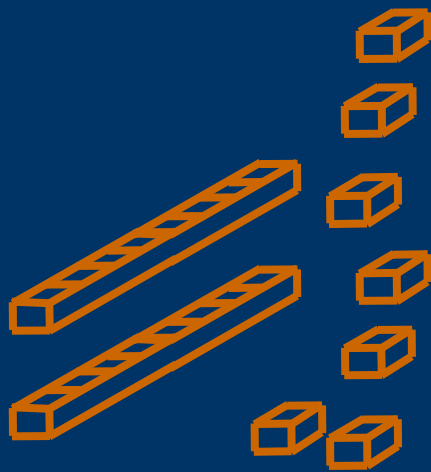
# 9. jarduera: Blokeak kentzen:

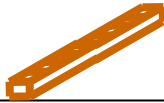

# Eramanekin

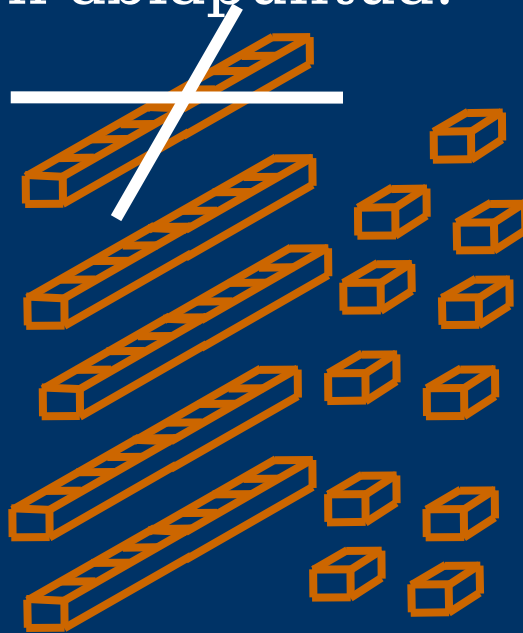
Helburua: Kenketarako hurbilketa praktikoa (errepresentazio abstraktuaren abiapuntua.





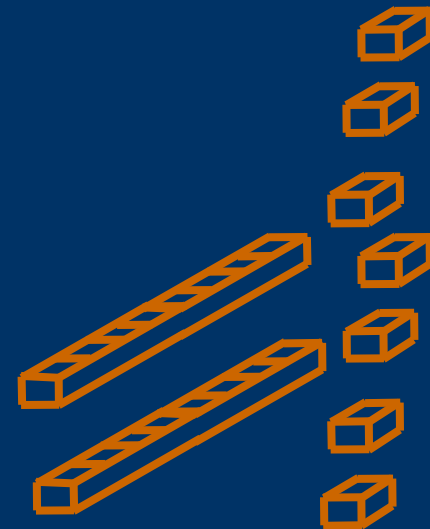
|  |   |
|--|---|
|  |  |
| <b>5</b>   | <b>3</b>  |





|   |   |
|---|---|
|  |  |
| <b>2</b>  | <b>7</b>  |



|   |   |
|---|---|
|  |  |
| <b>4</b>  | <b>11</b>   |



|   |   |
|---|---|
|  |  |
| <b>2</b>  | <b>7</b>  |

# 10. jarduera: Bikoitza eta erdia

Helburua: Bikoitza eta erdiaren kontzeptuak (errepresentazio abstraktuaren abiapuntua)

