



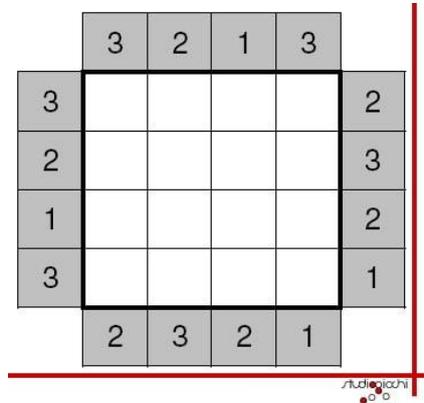
Prototipo della gara a squadre

ImpariAMO la Matematica ai tempi di Internet **GIOCANDO, FACENDO, CONDIVIDENDO**

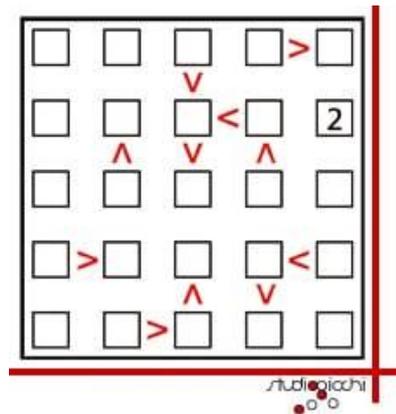
Vera Francioli – Claudio Marchesano IIS Federico Caffè – Roma

Esempi risolti (le soluzioni guardatele solo alla fine dell'allenamento))

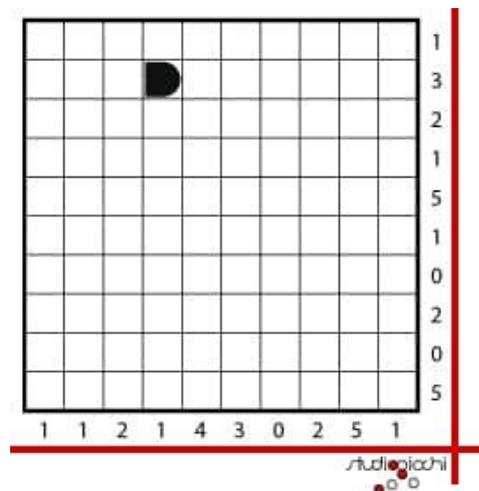
La figura rappresenta la pianta della city di una moderna città. In ciascuna riga e colonna gli edifici sono tutti di altezza diversa: le griglie 4x4 ne hanno di 10, 20, 30 e 40 piani (1-2-3-4); quelle 5x5 hanno anche edifici di 50 piani (5); quelle 6x6 anche di 60 piani (6). I numeri nelle caselle sul bordo, indicano quante costruzioni può vedere l'osservatore da quella casella lungo la stessa riga o colonna. Se ad esempio lungo una riga di uno schema 4x4 gli edifici sono disposti da sinistra a destra 3-4-1-2, l'osservatore a sinistra ne vedrà 2 (il 3 e il 4) e quello a destra altri 2 (il 2 e il 4; l'1, che è più basso del 2, non verrà visto). Lo scopo del gioco è individuare le altezze di tutti gli edifici.



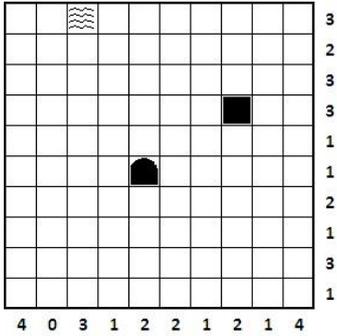
Inserire in ogni riga e colonna i numeri da 1 a 5 ,
rispettando i segni di maggiore (>) e minore (<)



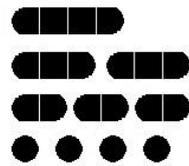
Ricostruire la disposizione delle navi elencate a sinistra dello schema. I numeri ai lati indicano quanti dei quadretti della riga o colonna contengono pezzi di navi. Due navi non sono mai attigue, nemmeno in diagonale



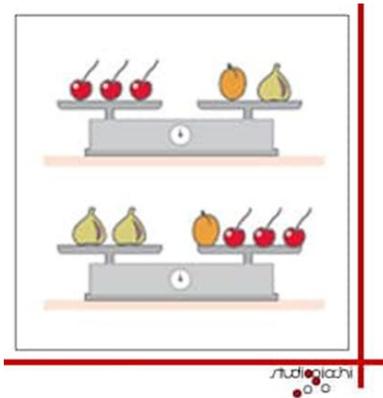
N° 4



Navi:



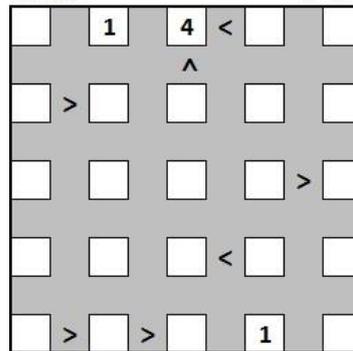
meno in diagonale.



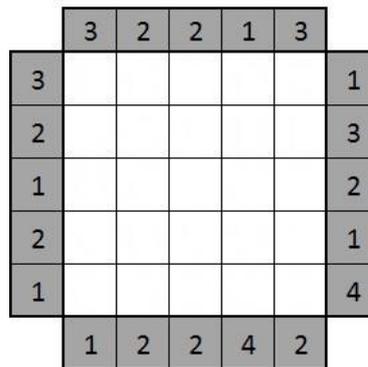
Confrontando le pesate, dire a quante ciliegie corrisponde una albicocca

N° 13

1 - 5



N° 2



La figura rappresenta la pianta della city di una moderna città. In ciascuna riga e colonna gli edifici sono tutti di altezza diversa: le griglie 4x4 ne hanno di 10, 20, 30 e 40 piani (1-2-3-4); quelle 5x5 hanno anche edifici di 50 piani (5); quelle 6x6 anche di 60 piani (6). I numeri nelle caselle sul bordo, indicano quante costruzioni può vedere l'osservatore da quella casella lungo la stessa riga o colonna. Se ad esempio lungo una riga di uno schema 4x4 gli edifici sono disposti da sinistra a destra 3-4-1-2, l'osservatore a sinistra ne vedrà 2 (il 3 e il 4) e quello a destra altri 2 (il 2 e il 4; l'1, che è più basso del 2, non verrà visto). Lo scopo del gioco è individuare le altezze di tutti gli edifici.