

CRIP
(Claudio Ripamonti)



ENIGMATICA MENTE

SFIDE
COINVOLGENTI
CON LA **MATEMATICA**
E LA **LOGICA**

ETÀ
10+




Erickson



METTI IN GIOCO LE TUE ABILITÀ AFFRONTANDO

— 60 —

SFIDE LOGICHE!



Tre percorsi pensati per ragazzi svegli
con **GIOCHI** a difficoltà crescente, da attività più semplici
fino ad arrivare a veri e propri **ROMPICAPI**, attraverso i quali
potrai divertirti e allenare le tue capacità deduttive
e di ragionamento con la **MATEMATICA** e la **LOGICA**:

▪ **ABBINAMENTI**

▪ **DIFFERENZE**

▪ **ESPRESSIONI CELATE**

▪ **ANNULLAMENTI**

▪ **SCAMBI**

▪ **CASELLE DA ANNERIRE**

▪ **SUDOKU**

... E MOLTO ALTRO ANCORA!

ISBN 978-88-590-2098-1



9 788859 102098 1

€ 9,90



BENVENUTO!

In questo libro troverai 60 sfide logiche distribuite nelle pagine in successione casuale, su tre percorsi a difficoltà crescente: **FACILE** (se non hai ancora molta confidenza con i giochi di logica), **MEDIO** (se non sei un principiante ma non ti senti ancora esperto) e **DIFFICILE** (se vuoi metterti alla prova con sfide «cervellotiche»). Sta a te scoprire l'ordine di svolgimento!

In fondo a ciascuna scheda trovi il rimando alla sfida successiva e il numero dello sticker che dovrai staccare dalle pagine alla fine del libro e incollare nel casellario del livello corrispondente (pagine 63-65). Una volta completato il casellario, dovrai decifrare il codice e trovare la frase misteriosa!

Se ti serve dello spazio per prendere appunti e fare degli schizzi, puoi utilizzare le pagine 66-68. Se invece vuoi un aiutino o vuoi verificare le tue risposte, vai a pagina 79, ruota il volume e consulta le soluzioni!

SEI PRONTO???
ALLORA... METTIAMOCI ALL'OPERA!





SFIDA 1 ...INIZIO LIVELLO FACILE!

51

2

IL SESTO LOGICO

Colora il soggetto nel cerchio F cosicché completi in modo logico la sequenza.

A



B



C



D



E



F





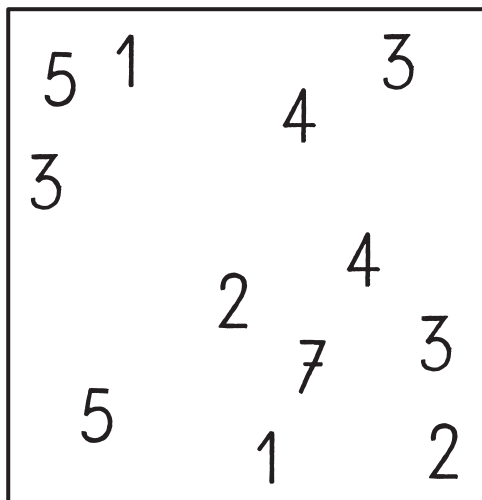
SFIDA 2 ...INIZIO LIVELLO MEDIO!



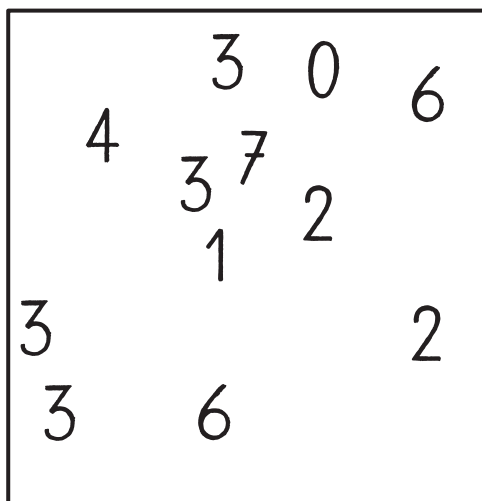
A PARITÀ DI SOMMA

Tracciando unicamente due linee rette, separa i numeri in gruppi di tre. Ciascun gruppo dovrà dare come somma 10.

1



2





SFIDA 3 ...INIZIO LIVELLO DIFFICILE!



SUDOKU

Riempi le caselle bianche con numeri da 1 a 6.

Ma attenzione: ogni riga, ogni colonna e ogni regione rettangolare con bordi in neretto devono contenere tutti i numeri da 1 a 6 senza ripetizioni.

1

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

2

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



SFIDA 14



ABBINAMENTI

Abbina ciascun oggetto numerato al rispettivo proprietario, basandoti semplicemente sulle dichiarazioni di ciascun personaggio.

A



Uno fra quei tre apribottiglia è mio.

1



B



Il mio apribottiglia non ha parti in legno.

2



C



Il mio apribottiglia non può aprire i tappi di sughero.

3





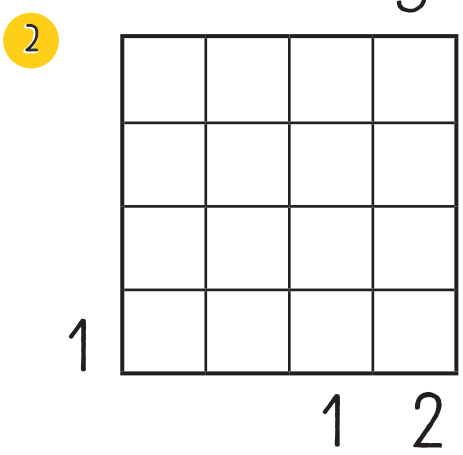
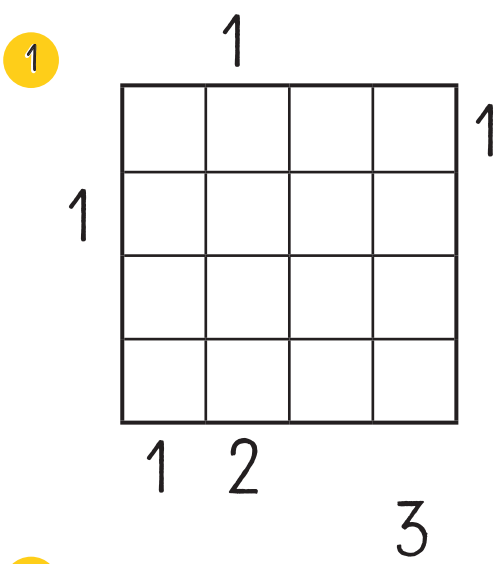
SFIDA 36

51

2

LE QUATTRO CASELLE NERE

Ciascuna riga e ciascuna colonna della griglia devono contenere un 1, un 2, un 3 e una casella nera. I numeri all'esterno indicano il primo numero che si incontra entrando nella griglia dal lato (e nella rispettiva riga o colonna) dove tali numeri si trovano. Completa l'intera griglia.





SFIDA 44



SUDOKU

Riempi le caselle bianche con numeri da 1 a 9.

Ma attenzione: ogni riga, ogni colonna e ogni regione quadrata con bordi in neretto devono contenere tutti i numeri da 1 a 9 senza ripetizioni. Un aiuto? Anche ogni diagonale deve rispettare questa regola!

3				8	5	2		6
		2	6					8
8	7			2				1
9	1			6			8	
6	8	4	5	7	1			3
5	2	3	8		9	1		7
	6	1	4	5	2			9
		5			8	6	1	
	3	8	9	1	6			