

CRIP
(Claudio Ripamonti)



ENIGMATICA MENTE

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

ETÀ
10+



ABC



ATTIVITÀ TRATTE DA
www.erickson.it/enigmaticamente-1

Erickson

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





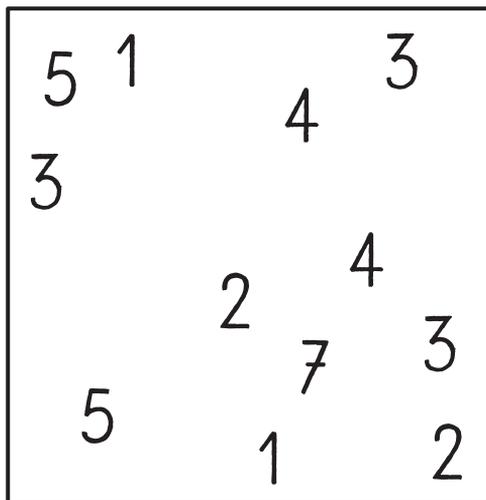
SFIDA 2 ...INIZIO LIVELLO MEDIO!



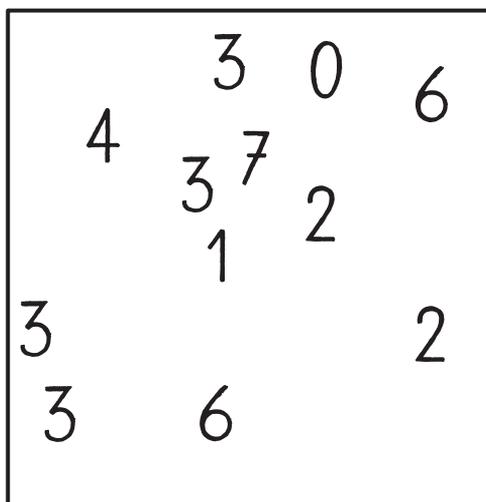
A PARITÀ DI SOMMA

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

1



2



Sticker 2
Sfida 45



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 4



VERITÀ E MENZOGNA

Solo uno dei quattro personaggi sotto dice la verità.
Quale?

A



Entrambe le due femmine dicono la verità.

B



I due signori mentono entrambi.

C



Il primo signore mente.

D

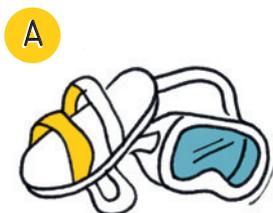


Io dico solo la verità.



IL NESSO LOGICO

In questo gioco devi ottenere tre coppie di figure legate, ciascuna alla propria compagna, da un comune nesso logico. Utilizza per questo le cinque figure numerate e, come sesta, una fra le tre figure contrassegnate da una lettera.





SFIDA 6

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!

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

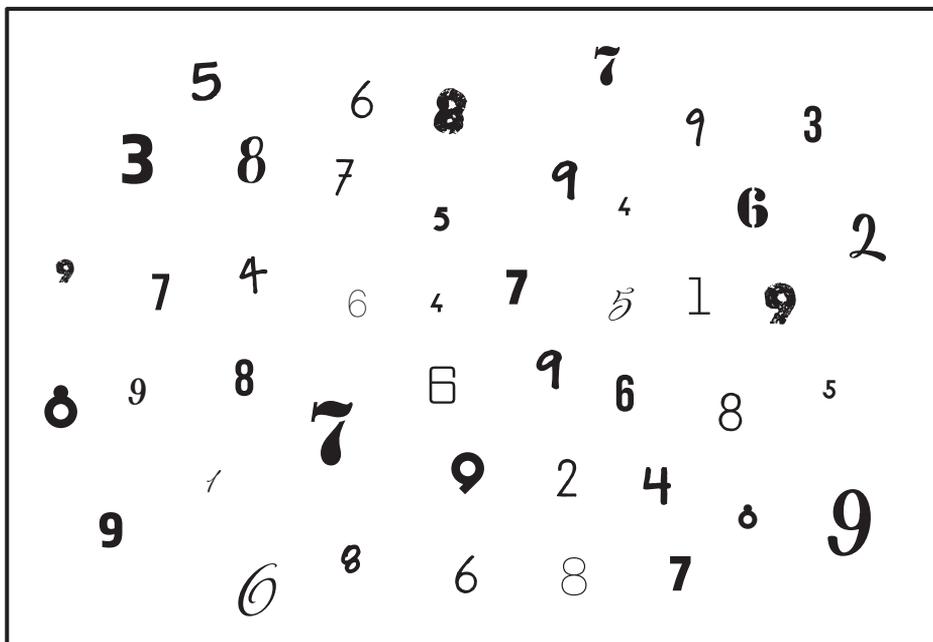


SFIDA 7



L'ESPRESSIONE CELATA

Utilizzando solo i numeri che, all'interno della cornice, compaiono esattamente tante volte quante indicato dal numero stesso, completa l'espressione inserendo ogni numero in uno dei quadratini bianchi, in modo che risulti verificata.



$$1 \quad \square : (\square \times \square) + \square = 10$$



SFIDA 8



ABBINAMENTI

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

A



La mia chiave non ha l'impugnatura nera.

1



B



La mia chiave non ha l'impugnatura in basso.

2



C



La chiave di «B» non ha forma cilindrica.

3



© 2020, C. Ripamonti, Enigmaticamente, Erickson



SFIDA 9



VERITÀ E MENZOGNA

Due dei cinque personaggi sotto mentono. Quali?

A



I due bugiardi indossano gli occhiali.

B



I due bugiardi indossano entrambi il copricapo.

C



La signora con gli occhiali dice la verità.

D



Il ragazzo con i capelli ricci mente.

E



Il ragazzo con i capelli ricci dice il vero.



SFIDA 10



IN PIAZZA

Nella piazza rappresentata dalla griglia sono radunate alcune persone. Ogni casella può ospitare una sola persona (simboleggiata dallo «smile» già inserito). Ciascun numero nella griglia indica il numero di persone adiacenti (anche in diagonale) ad essa. Non esistono persone adiacenti fra loro (nemmeno in diagonale) e nessuna persona può occupare una casella già occupata da un numero. Completa il casellario inserendo tutte e solo le persone presenti in piazza.

					2			
2		1						
			2		2		2	
		3						1
				3		3		
		2	0			1		
		3		2		2		0
								
				1				1



SFIDA 11

CRUCI-NUMERO

Per ciascuna serie di numeri delle definizioni devi determinare il numero che ne è la logica continuazione (identificato dal simbolo «__»). Inserisci quindi nello schema i numeri trovati (un numero per casella), un numero dopo l'altro (andando a capo se serve) e senza cambiarne l'ordine. A gioco ultimato apparirà un curioso «gioco» di numeri.

DEFINIZIONI

1835; 8351; 3518; __

684 - 1412; 684 - __

76; 65; 54; __

31; 37; 41; __

$2\sqrt{3}$; 12; 144; __

68; 204; 612; __

7283827; 2837382; 8372738; __

0 - 02468; 1 - __

482 - 48284; 370 - __

8 - 64; 115 - __

123; 1234; 12345; __

Sticker 11
Sfida 49



SFIDA 12



DA LEGGERO A PESANTE

Riordina, dal più leggero al più pesante, i cinque pacchi regalo sotto rappresentati, sulla base delle seguenti informazioni.

- Il pacco con il fiocco giallo (G) è più pesante solo di altri due pacchi.
- Il pacco con il fiocco rosso (R) è più leggero di quello con il fiocco verde (V), ma più pesante di quello con il fiocco azzurro (A).
- Il pacco con il fiocco bianco (B) non è il più leggero, ma è più leggero di quello con il fiocco rosso (R).

B



G



V



R



A





www.erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata,
se non previa autorizzazione dell'Editore.
È consentita la fotocopiatura delle schede operative contrassegnate dal simbolo
del © copyright, a esclusivo uso didattico interno.