

Corso Allena...Menti 2024/2025

Prof.ssa Oriana Pagliarone

Incontro n.

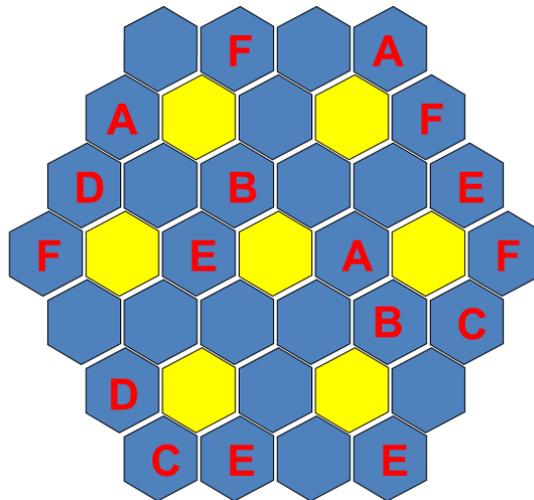
15 maggio 2025

Compiti delle vacanze estive

Alveare

Riempite le caselle esagonali vuote con le lettere dalla A alla F cosicché le caselle intorno a un esagono colorato contengano tutte le sei lettere .

Le caselle adiacenti devono contenere lettere diverse



La fossa dei serpenti

- Nello schema sono nascosti dei serpenti (aree larghe una cella e di lunghezza variabile (>1))
- La casella numerata fa parte di un serpente e indica la sua lunghezza.
- Le caselle cerchiato indicano l'estremità di un serpente.
- Le caselle cerchiato possono essere una, due o nessuna.
- Un serpente non si scontra mai con se stesso.
- Due serpenti della stessa lunghezza non possono essere vicini e nemmeno adiacenti perpendicolarmente

Es.11

<input checked="" type="checkbox"/> 4	3	<input type="checkbox"/>		
		2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 6
	3			
			3	3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2		<input checked="" type="checkbox"/> 4
3	<input type="checkbox"/>	4		

Griglie logiche

Regole

- Leggi il testo introduttivo e gli indizi numerati che contengono informazioni per la soluzione.
- Abbina le informazioni alle voci nella griglia inserendo un cerchietto quando l'abbinamento è sicuramente corretto, una crocetta quando non lo è.

n.3

I CIRCOLI VENEZIANI

Nello spazio ludico veneziano si riunisce ogni sera dal lunedì al venerdì uno solo dei circoli associati, ciascuno dei quali ha nome e gioco praticato differente. Ogni circolo inoltre ha numero di soci diverso e sono diversi pure i nomi dei rispettivi presidenti.



TEMPO

	CIRCOLO	GIORNO					GIOCO					PRESIDENTE					SOCI				
		lunedì	martedì	mercoledì	giovedì	venerdì	backgammon	bridge	dama	mah-jong	scacchi	Andrea	Ennio	Ignazio	Leo	Vittorio	24	26	28	30	32
	Acqua alta																				
	Briccola																				
	Gondola																				
	Laguna																				
	Pantalone																				
		24																			
		26																			
		28																			
		30																			
		32																			
	Andrea																				
	Ennio																				
	Ignazio																				
	Leo																				
	Vittorio																				
	backgammon																				
	bridge																				
	dama																				
	mah-jong																				
	scacchi																				



- Andrea è il presidente del circolo del backgammon, che non si riunisce il lunedì.
- Il "Gondola" ha 26 soci e non si riunisce il mercoledì.
- Il "Briccola", il cui presidente non è Leo, ha 32 soci.
- Nel circolo presieduto da Ennio non ci sono 28 soci.
- Il circolo di bridge non si riunisce il martedì.
- Il venerdì si riunisce il "Pantalone".
- Il circolo di mah-jong non ha 28 né 32 soci.
- Il circolo di scacchi ha 30 soci, quello della dama non ne ha 24.
- Vittorio presiede il circolo che si riunisce il martedì.
- Ignazio presiede il circolo da 24 soci, che non si riunisce il lunedì né il giovedì.
- Il circolo che si riunisce il martedì ha meno soci del circolo presieduto da Leo e ma più dell'"Acqua alta".
- Il circolo di bridge si riunisce prima nella settimana rispetto al "Gondola".
- Il circolo di Ennio si riunisce la sera antecedente al "Laguna".
- Il circolo di scacchi si riunisce il giorno prima o il giorno dopo del circolo "Gondola".

Mattoncini

Regole

- Completare lo schema in modo che ogni riga e colonna contenga i numeri da 1 a 9.
- Ogni mattoncino deve contenere un numero pari ed uno dispari

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

Sudoku pari e dispari

1. Inserire le cifre da 1 a 9 in ogni riga, colonna o settore senza ripetizioni.
2. Le caselle rosa contengono numeri pari
3. Le caselle bianche contengono numeri dispari

33

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

Multisudoku

■ Un multisudoku è formato da più griglie sovrapposte e il settore in comune ha numeri compatibili con entrambe le griglie a cui appartiene.

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

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

■ Completa la griglia in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni settore 3x3 delle due griglie sovrapposte contenga tutti i numeri da 1 a 9, senza alcuna ripetizione.

■ Un multisudoku è formato da più griglie sovrapposte e il settore in comune ha numeri compatibili con entrambe le griglie a cui appartiene.

Poker logico

A ♠	A ♥
K ♠	K ♥
Q ♠	Q ♥
J ♠	J ♥
10 ♠	10 ♥
9 ♠	9 ♥
8 ♠	8 ♥
A ♦	A ♣
K ♦	K ♣
Q ♦	Q ♣
J ♦	J ♣
10 ♦	10 ♣
9 ♦	9 ♣
8 ♦	8 ♣

- Inserire i simboli del poker nella griglia per ottenere sequenze di carte coerenti con gli indizi.

Regole

SCALA REALE: 5 carte dello stesso seme in scala, dall'Asso al 10.

SCALA COLORE: 5 carte dello stesso seme in sequenza. È possibile collocare l'Asso anche prima dell'8.

POKER: 4 carte dello stesso valore e un'altra qualsiasi carta.

COLORE: 5 carte, tutte dello stesso seme, ma NON in scala.

FULL: 3 carte dello stesso valore (tris) più 2 carte di un altro valore (coppia).

SCALA: 5 carte in sequenza di valore, non tutte dello stesso seme.

È possibile usare l'Asso prima dell'8 per ottenere la scala A-8-9-10-J.

TRIS: 3 carte dello stesso valore più 2 carte spaiate.

DOPPIA COPPIA: 2 coppie separate più una quinta carta spaiata.

COPPIA: 2 carte dello stesso valore più altre 3 carte spaiate.

NESSUNA COMBINAZIONE: 5 carte spaiate.

A♥	K♥	Q♥	J♥	10♥	9♥	8♥	A♣	K♣	Q♣	J♣	10♣	9♣	8♣
A♠	K♠	Q♠	J♠	10♠	9♠	8♠	A♦	K♦	Q♦	J♦	10♦	9♦	8♦

	K	Q♦		A	colore
8♣	A♣	♦		♥	scala
♣		K			Scala colore
9	J♦	♥	♠	Q	Scala
♥	A♥	K♠	A	Q♥	Coppia
Full	coppia	coppia	Tris	Tris	5 carte spaiate

Da cosa nasce cosa

Regole

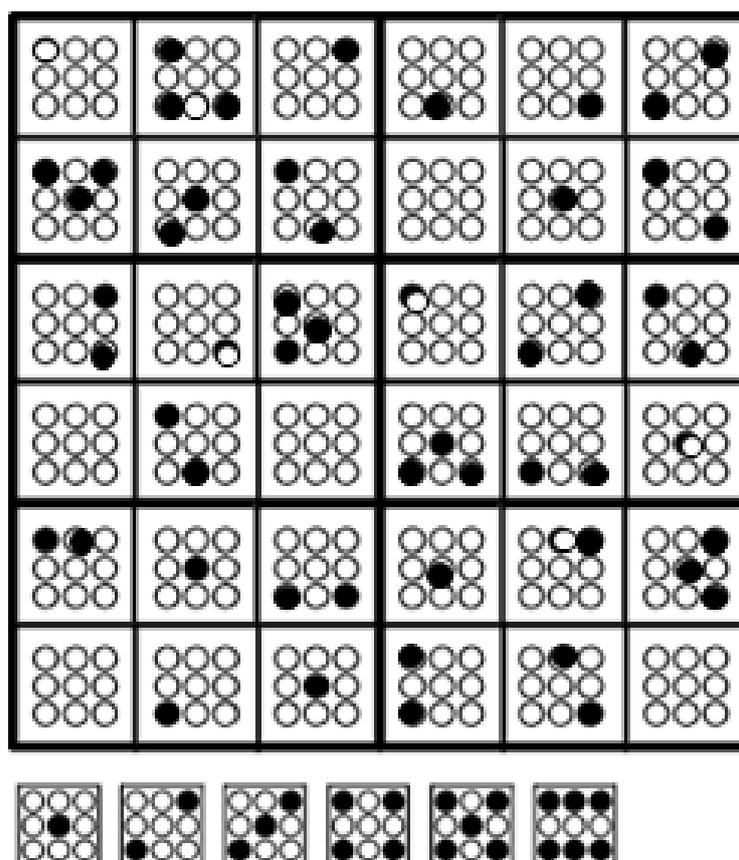
- Costruire una catena di parole che differiscano l'una dall'altra solo per una lettera.
- Una parola non può essere ripetuta all'interno della catena.
- Della catena viene assegnata la parola di partenza e quella finale.
- Variante: la parola iniziale e finale devono coincidere in modo da chiudere la catena

Da **Alba** ad **Asia**

Domino sudoku

- Inserire le cifre corrispondenti alle tessere del domino con le regole del sudoku

Domino sudoku n.7



Digital sudoku

- Inserire le cifre da 1 a 9 con le regole del sudok, utilizzando i simboli sotto indicati

n.7 9x9

8	8	8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8	8	8

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