

Allegato 1

Regole dei giochi utilizzati per il *pre-test* e i *post-test*

Regole di Logik'Ville



But du jeu
Il s'agit de résoudre les 84 défis en développant vos capacités logiques.

Préparation

- Si vous êtes débutant, nous vous recommandons de ne jouer qu'avec trois maisons. Une fois que vous aurez résolu quelques énigmes ne comportant que trois maisons, vous serez prêt à passer à celles qui en utilisent quatre. Les joueurs expérimentés, eux, joueront avec cinq maisons.
- Triez les cartes par ordre croissant, de 1 à 84, face visible.

• En haut de chaque carte figurent les symboles suivants :

4

Personnes

Animaux

Nombre de maisons Personnes Animaux

• Placez le nombre adéquat de maisons sur la table en les reliant par leurs barrières.

• Regardez les symboles en haut de la carte pour savoir de combien d'animaux et/ou de personnes vous aurez besoin pour résoudre l'énigme. Le diagramme ci-dessous indique quels sont les personnes et les animaux dont vous avez besoin selon que la partie comporte 3, 4 ou 5 maisons.

Personnes	Animaux
3 maisons: Pilote, Maison, Pompiers, Plongeur, Calculateur	3 animaux: Lapin, Chien, Chat, Tortue, Oiseau
4 maisons: Pilote, Maison, Pompiers, Plongeur, Calculateur	4 animaux: Lapin, Chien, Chat, Tortue, Oiseau
5 maisons: Pilote, Maison, Pompiers, Plongeur, Calculateur	5 animaux: Lapin, Chien, Chat, Tortue, Oiseau

Placez les personnes ou animaux correspondants devant vous.

Comment jouer ?

Quelle que soit la carte choisie, vous aurez toujours à résoudre la même énigme : qui vit dans chaque maison ? Les indices figurant sur la carte seront chaque fois différents. Ils sont présentés selon un système de symbole que vous n'aurez aucun mal à maîtriser.

• Choisissez une carte de défi.

• Regardez bien tous les indices de la carte avant de commencer.

• Décidez quels indices sont les plus importants et procédez par ordre pour résoudre l'énigme :

- Commencez avec les indices les plus spécifiques, ceux qui indiquent le placement d'une figurine de la façon la plus exacte (par exemple, sur cette carte, un indice vous montre que : « la tortue vit dans la maison du milieu »).
- Trouvez les personnages pour lesquels vous avez le plus d'indices : ils seront les plus faciles à placer (dans cette carte, deux indices sont consacrés au moine : mieux vaut commencer par lui).

• N'oubliez aucun des indices : chacun est important et vous aurez besoin de tous pour obtenir la solution correcte.

• En tirant parti des indices et de vos capacités de raisonnement logique, placez les personnages dans les bonnes maisons.

Le jeu utilise 7 symboles différents :

- ○ ○ = La figurine vit dans la maison indiquée (celle dont le contour est en gras).
- ⊗ ○ ○ = La figurine ne vit pas dans la maison indiquée (celle qui est marquée d'une croix).
- ○ ○ = Les figurines sont voisines.
- ⊗ ⊗ ⊗ = Les figurines ne sont pas voisines.
- ◁ ▷ = La figurine A est placée de ce côté par rapport à la figurine B. **Remarquez bien que cela ne veut pas forcément dire que les figurines sont voisines** (ce symbole indique le placement relatif des personnages, encourageant les enfants à différencier la gauche et la droite).
- 🏠 = Les figurines vivent dans la même maison.
- 🏠 ⊗ = Les figurines ne vivent pas dans la même maison.



Note : dans les défis qui n'utilisent que des personnes, chacune d'entre elles doit être placée dans une maison séparée. On ne peut pas mettre deux personnes dans la même maison. Dans les défis associant les personnes et les animaux, une personne et un animal peuvent être placés dans la même maison. Toutefois, on ne peut pas placer deux personnes ou deux animaux dans la même maison.

Êtes-vous certain d'avoir correctement résolu le défi ?
Passez les indices en revue.
Si chacune des conditions est remplie, le défi est résolu !
Chaque défi n'a qu'une solution, et une seule.
Retournez la carte et vérifiez : la solution se trouve au dos.
Quand l'énigme est résolue, passez au défi suivant.

Les premières cartes vous familiariseront avec la logique requise pour résoudre toutes les énigmes. Nous vous recommandons donc de ne pas les passer !
Respectez autant que possible l'ordre des cartes numérotées. Si vous sautez certaines énigmes, vous aurez peut-être des problèmes pour résoudre des défis plus compliqués par la suite.

**Vous avez résolu les 84 défis tout seul ?
Félicitations !**



ASMODEE • 18 rue Jacqueline AURIOL
• Quartier Villeneuve A.P. 93119 • 75041
BOULEVARD DE LA GLOIRE • FRANCE
www.asmodee.com
Autheux, Autheux - Mini Games
© Lemaire, Logik'Ville, International Ltd.
27 Boulevard de la République, 93119, France
Made in Israel

KOD KOD
INTERNATIONAL GAMES

Service d'après-vente
SERVICE CLIENT
02 30 30 30 30

D-1540-2206-0102-031115

Regole di Chocolate Fix

WHO'S MINDING THE CANDY STORE?

In Chocolate Fix®, you're the Baker's Apprentice and you're filling custom candy orders.

The problem is... orders have arrived as puzzle clues, and you've got to sort them out to fill the requests and satisfy your customers!

INCLUDES:

- * 3 Pink Strawberry Pieces in Three Shapes
- * 3 White Vanilla Pieces in Three Shapes
- * 3 Brown Chocolate Pieces in Three Shapes
- * 18 Shape & Color Place Holders
- * 1 Chocolate Tray
- * 1 Game-Go Bag
- * 40+ Challenge Booklet with Solutions



TO PLAY

Pick a challenge and review the clues provided.

Using the clues, fill the chocolate tray with all nine chocolate pieces in their correct positions.

When you think you've completed an order, flip the page to see the solution.



UNDERSTANDING THE CLUES

For each challenge, there is only one way to place all the pieces, and the clues provide you with enough information to find the solution.

Each clue is a partial snapshot of a completed chocolate arrangement.

Some clues fit only one way within the chocolate tray. With these, you have exact information about the correct position of each piece shown.



Some clues can fit several places on the chocolate tray. With these, you will need to use your solving abilities to determine which is the correct position.



COLOR AND SHAPE OUTLINES

Clues may contain color or shape outlines as well as whole chocolate pieces. When you can specifically identify both a color and a shape as belonging on a specific square, you can place a whole piece there.



Many challenges will require you to deduce your own information in addition to what is given by the clues. In the above example, you have enough information to complete the challenge... which piece belongs in the center square?

CHECK YOUR ORDER!

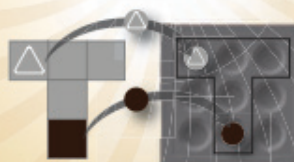
When all nine chocolate pieces are in the tray, flip the page over to see if you have correctly filled the customer's order.

If your assortment matches the solution on the back of the page, YOU WIN!



SHAPE & COLOR PLACE-HOLDERS

The Shape and Color Place Holders will help you solve the challenges. They are particularly helpful on the Advanced and Expert levels! Here's how they work: If you determine that a space on the game grid will be a particular shape but still don't know the color, simply use a place holder to help remember the partial information. Then if a later clue reveals the correct color for the same space, you will know both the color and shape!



Allegato 2

Griglie di osservazione e interviste strutturate.

Questionario proposto agli studenti per Logik'Ville

Nome: _____

Data: _____

FACCIAMO ORDINE A LOGIK'VILLE

CARTA NUMERO		
Hai provato a posizionare tutti i personaggi e/o gli animali?	SÌ	NO
Risolvendo la carta hai dovuto riposizionare uno o più personaggi?	SÌ	NO
La soluzione era corretta?	SÌ	NO
Se la soluzione non era corretta, quanti personaggi hai messo al posto sbagliato?		
 ☐  ☐  ☐		
Quanto sei soddisfatto di come hai lavorato?     		

CARTA NUMERO		
Hai provato a posizionare tutti i personaggi e/o gli animali?	SÌ	NO
Risolvendo la carta hai dovuto riposizionare uno o più personaggi?	SÌ	NO
La soluzione era corretta?	SÌ	NO
Se la soluzione non era corretta, quanti personaggi hai messo al posto sbagliato?		
 ☐  ☐  ☐		
Quanto sei soddisfatto di come hai lavorato?     		

Griglia osservativa per Logik'Ville

Nome allievo:	Data:
CARTA NUMERO	
REGOLE DEL GIOCO	
Riconosce i simboli.	
Non confonde personaggi e animali.	
Sa in quale piano posizionare personaggi e animali.	
PIANIFICAZIONE	
Inizia collocando i personaggi e gli animali la cui posizione è sicura.	
Seguendo le indicazioni fornite dalle carte dispone personaggi e animali prima di collocarli nelle rispettive case.	
Segue le indicazioni in ordine o pianifica una propria sequenza logica.	
Dal momento in cui terminano le informazioni sicure il bambino, invece di procedere per prove e tentativi, si blocca.	
CONTROLLO CONTINUO	
Si accorge di aver commesso errori nel posizionare personaggi e animali nelle rispettive case.	
Modifica le scelte fatte.	
Rilegge la carta.	
Guarda la soluzione prima di aver posizionato tutti i personaggi e/o gli animali?	
VALUTAZIONE FINALE	
Controlla ogni indicazione prima di girare la carta per guardare la soluzione.	
In caso di errore riguarda le informazioni sulla carta e cerca di capire dove ha sbagliato.	

Domande guida per la prima intervista relativa a Logik'Ville (*pre-test*)

Nome allievo: _____

Data: _____

Intervista Club 2%

1. Quando prendi una nuova carta cos'è la prima cosa che fai? Spiegami passo per passo come fai a risolverla.
 - Ah interessante, quindi non vai per forza in fila.In caso che il bambino procede dall'alto verso il basso:
 - Ho visto che quando prendi una nuova carta leggi le informazioni dall'alto verso il basso. Pensi che bisogna andare per forza andare in quest'ordine? Da cosa conviene partire secondo te?
2. Ho visto che ti sei reso conto di aver fatto un errore. Da cosa l'hai capito? Cosa hai fatto per risolverlo?
3. Ho notato che a un certo punto ti sei bloccato e non riuscivi a continuare. Come mai? Cosa è successo? Come hai fatto ad andare avanti?
In caso di abbandono della carta:
 - Proviamo un po' a rifare insieme la carta.
 - Cosa potresti fare la prossima volta?
4. Ho notato che hai guardato più volte la carta. Come mai?
5. Hai riletto tutte le indicazioni prima di guardare la soluzione? Come mai?
6. Guardando la soluzione hai trovato errori? Cosa avresti potuto fare per essere più sicuro di come hai disposto le pedine prima di controllare la soluzione?
7. C'è stata una carta per la quale sei stato particolarmente soddisfatto? Come mai? Come hai fatto a trovare la soluzione così in fretta?

Domande guida per la seconda intervista relativa Logik'Ville (*post-test 1*)

Nome allievo: _____

Data: _____

Intervista finale Club 2%

1. Commento sulle carte svolte in quella fase di gioco.
2. Quando prendi una nuova carta cos'è la prima cosa che fai?
Spiegami passo per passo come fai a risolverla.
 - Ah interessante, quindi non vai per forza in fila.
 - Ma quindi hai seguito i consigli di quale personaggio? (architetto)
3. Ho visto che ti sei reso conto di aver fatto un errore. Da cosa l'hai capito? Cosa hai fatto per risolverlo?
 - Hai seguito i consigli di quale personaggio?
 - Ci sono momenti in cui ti sei sentito un po' Capo cantiere? Cosa hai fatto?
4. Ho notato che hai guardato più volte la carta. Come mai?
5. Ti è capitato di dover fare l'architetto/capo cantiere/tecnico?
6. Ho notato che a un certo punto ti sei bloccato e non riuscivi a continuare. Come mai? Cosa è successo? Come hai fatto ad andare avanti?
In caso di abbandono della carta:
 - Proviamo un po' a rifare insieme la carta.
 - Cosa potresti fare la prossima volta?
7. Hai riletto tutte le indicazioni prima di guardare la soluzione? Come mai?
 - Hai seguito i consigli di quale personaggio?
8. Guardando la soluzione hai trovato errori? Cosa avresti potuto fare per essere più sicuro di come hai disposto le pedine prima di controllare la soluzione?
9. C'è stata una carta per la quale sei stato particolarmente soddisfatto? Come mai? Come hai fatto a trovare la soluzione così in fretta?
10. Rispetto alle prime volte in cui hai giocato ti senti migliorato? In cosa?
11. Cosa pensi che ti abbia fatto migliorare in Logik'Ville?
12. Hai trovato delle strategie simili ad altri giochi che abbiamo fatto in classe? In quali e perché?

Questionario sottoposto agli allievi in Chocolate Fix

Nome: _____ Data: _____

ORDINE IN PASTICCERIA



CARTA NUMERO				
Hai provato a posizionare tutti i pasticcini?	SI	NO		
Risolvendo la carta hai dovuto riposizionare uno o più pasticcini?	SI	NO		
La soluzione era corretta?	SI	NO		
Se la soluzione non era corretta, quanti pasticcini hai messo al posto sbagliato?				
				
☐	☐	☐		
Quanto sei soddisfatto di come hai lavorato?				
				

CARTA NUMERO				
Hai provato a posizionare tutti i pasticcini?	SI	NO		
Risolvendo la carta hai dovuto riposizionare uno o più pasticcini?	SI	NO		
La soluzione era corretta?	SI	NO		
Se la soluzione non era corretta, quanti pasticcini hai messo al posto sbagliato?				
				
☐	☐	☐		
Quanto sei soddisfatto di come hai lavorato?				
				

Griglia osservativa per Chocolate Fix

Nome allievo: _____

Data: _____

CARTA NUMERO										
REGOLE DEL GIOCO										
Riconosce i simboli.										
PIANIFICAZIONE										
Inizia collocando i pasticcini la cui posizione è sicura.										
Seguendo le indicazioni fornite dalle carte, dispone i pasticcini sul tavolo prima di collocarli nella teglia.										
Segue le indicazioni in ordine o pianifica una propria sequenza logica.										
Dal momento in cui terminano le informazioni sicure il bambino, invece di procedere per prove e tentativi, si blocca.										
CONTROLLO CONTINUO										
Si accorge di aver commesso errori nel posizionare i pasticcini nella teglia.										
Modifica le scelte fatte.										
Rilegge la carta.										
Guarda la soluzione prima di aver posizionato tutti i pasticcini?										
VALUTAZIONE FINALE										
Controlla ogni indicazione prima di girare la carta per guardare la soluzione.										
In caso di errore riguarda le informazioni sulla carta e cerca di capire dove ha sbagliato.										

Domande guida per l'intervista relativa a Chocolate Fix (post-test 2)

Nome allievo: _____

Data: _____

Intervista Chocolate Fix

1. Commento sulle carte svolte in quella fase di gioco.
2. Quando prendi una nuova carta cos'è la prima cosa che fai?
Spiegami passo per passo come fai a risolverla.
 - Ah interessante, quindi non vai per forza in fila.
 - Ma quindi hai seguito i consigli di quale personaggio? (architetto)
3. Ho visto che ti sei reso conto di aver fatto un errore. Da cosa l'hai capito? Cosa hai fatto per risolverlo?
 - Hai seguito i consigli di quale personaggio?
 - Ci sono momenti in cui ti sei sentito un po' Capo cantiere? Cosa hai fatto?
4. Ho notato che hai guardato più volte la carta. Come mai?
5. Ti è capitato di dover fare l'architetto/capo cantiere/tecnico?
6. Ho notato che a un certo punto ti sei bloccato e non riuscivi a continuare. Come mai? Cosa è successo? Come hai fatto ad andare avanti?
In caso di abbandono della carta:
 - Proviamo un po' a rifare insieme la carta.
 - Cosa potresti fare la prossima volta?
7. Hai riletto tutte le indicazioni prima di guardare la soluzione? Come mai?
 - Hai seguito i consigli di quale personaggio?
8. Guardando la soluzione hai trovato errori? Cosa avresti potuto fare per essere più sicuro di come hai disposto le pedine prima di controllare la soluzione?
9. C'è stata una carta per la quale sei stato particolarmente soddisfatto? Come mai? Come hai fatto a trovare la soluzione così in fretta?
10. Come hai trovato questo gioco? Ti è piaciuto? L'hai trovato facile o difficile? Perché?
11. Hai trovato delle strategie simili ad altri giochi che abbiamo fatto in classe? In quali e perché?
12. Secondo te cosa fanno in questo gioco i vari personaggi? (architetto, capo cantiere e tecnico)

Allegato 3

Giochi utilizzati nella fase di allenamento

Schede di Matelogica¹

Nome: _____

1. GITA SCOLASTICA



Un giorno d'estate cinque classi vanno in gita. Dopo aver fatto una bella passeggiata si fermano in un prato vicino a un castello.

Quanti maschi ci sono in tutto?

Quanti femmine ci sono in tutto?

	Classe 1 ^a Maestro Romano	Classe 2 ^a Maestra Azizou	Classe 3 ^a Maestro Giannelli	Classe 4 ^a Maestra Favero	Classe 5 ^a Maestra Timoni
Maschi					
Femmine					
Alunni in tutto					

☐ Nella 5^a ci sono 3 alunni in più che nella 4^a e ci sono tanti maschi quante femmine.

☐ Le 14 femmine della classe del maestro Romano scorrazzano sul prato. In questa classe i maschi sono 5 in meno delle femmine.

☐ Nella 4^a ci sono 3 femmine in meno che nella 3^a. In questa classe i maschi sono 5 in più delle femmine.

☐ La maestra Azizou ha 5 alunni in meno del maestro Romano. Nella sua classe ci sono 6 femmine in meno che nella 1^a.

☐ Nella 3^a ci sono 5 maschi in più che nella 2^a. La classe ha in tutto 25 alunni.

¹ Schede tratte e elaborate a partire dai volumi Matelogica 2 e Matelogica 3 (Erikson, 2012).

Nome: _____

2. CHARLIE E I SUOI FRATELLI

Il clown Charlie ha due fratelli. Si assomigliano tutti e tre ma indossano vestiti differenti. Leggi con attenzione e disegna ciò che manca.

Quante toppe hanno in tutto Charlie e Ginger sui pantaloni?

	Charlie	Ginger	Fred
Fiori			
Pallini			
Toppe			

Charlie

☐ Sui pantaloni ho 4 toppe in più di Fred.

☐ Sul mio cappello ci sono meno fiori che su quello di Ginger, ma più che su quello di Fred.

☐ Sulla mia giacca ci sono tanti pallini quanti ce ne sono in tutto su quelle di Ginger e Fred.

Ginger

☐ Sulla mia giacca ci sono 5 bei pallini.

☐ Le toppe che ho sui pantaloni sono 6 in più di quanti sono i fiori sul cappello di Charlie.

☐ I fiori che ho sul cappello sono 9 in meno di quanti sono i pallini sulla giacca di Charlie.

Fred

☐ I pallini che ho sulla giacca sono 3 in meno di quante sono le toppe sui pantaloni di Charlie.

☐ Le toppe sui miei pantaloni sono 2 in più dei pallini sulla giacca di Ginger.

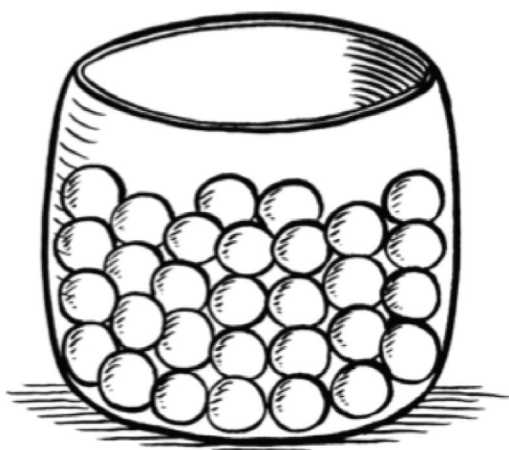
☐ Ho un bel cappello: ha due fiori in meno di quello di Ginger.

Nome: _____

3. TANTE BIGLIE COLORATE

Leo fa collezione di biglie. Leggi e colorale in base alle indicazioni che ti dà.

Quante biglie trasparenti ci sono nel vaso?



☐ Le biglie blu sono 2 in più di quelle arancioni.

☐ Le biglie verdi sono 4 in più di quelle viola.

☐ Di biglie gialle ce n'è una in meno di quelle blu.

☐ Di biglie verdi ne ho più che di blu, ma meno che di rosse.

☐ Nel vaso ci sono 3 biglie arancioni.

☐ Ho tante biglie rosse quante sono in tutto quelle gialle e arancioni.

Nome: _____

4. GIORNO DI BUCATO

Severino, Michele e Alessio, tre amici che abitano insieme, oggi hanno lavato le calze. Leggi e conta quante calze di ciascun colore ha ognuno di loro.

Quante paia di calze gialle ha Michele?

	Numero totale di calze	Severino	Michele	Alessio
Calze nere				
Calze grigie				
Calze gialle				
Calze blu				

☐

Ai tre amici le calze gialle non piacciono un granché. Ne sono state appese solo 5 in più di quante ne ha lavate Michele di grigie. 3 paia appartengono a Severino, un paio ad Alessio.

☐

Di calze grigie ce ne sono 11 in più di quante ne ha Michele di nere. 5 paia appartengono ad Alessio e delle due paia di Severino una calza purtroppo è andata persa.

☐

Ci sono 9 paia di calze nere appese al filo. 4 paia sono di Alessio, Severino invece ne ha solo la metà di quante ne ha Alessio.

☐

Di calze blu ce ne sono 7 paia in più di quante ne ha messe ad asciugare Michele di gialle. Severino ne ha 4 paia, Alessio 3 paia ma una calza è andata persa.

Autocorrezione schede di matelologica

1. GITA SCOLASTICA



Un giorno d'estate cinque classi vanno in gita. Dopo aver fatto una bella passeggiata si fermano in un prato vicino a un castello.

Quanti maschi ci sono in tutto? **57**

Quanti femmine ci sono in tutto? **50**

	Classe 1ª Maestro Romano	Classe 2ª Maestra Azizou	Classe 3ª Maestro Giannelli	Classe 4ª Maestra Favero	Classe 5ª Maestro Timoni
Maschi	9	10	15	12	11
Femmine	14	8	10	7	11
Alunni in tutto	23	18	25	19	22

2. CHARLIE E I SUOI FRATELLI

Il clown Charlie ha due fratelli. Si assomigliano tutti e tre ma indossano vestiti differenti. Leggi con attenzione e disegna ciò che manca.

Quante toppe hanno in tutto Charlie e Ginger sui pantaloni? **20**

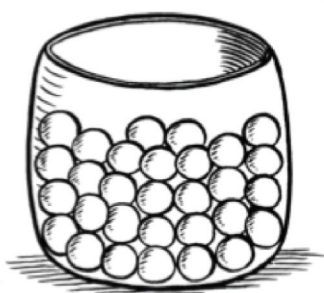
	Charlie	Ginger	Fred
			
Fiori	3	4	2
Pallini	13	5	8
Toppe	11	9	7

3. TANTE BIGLIE COLORATE

Leo fa collezione di biglie. Leggi e colorale in base alle indicazioni che ti dà.

Quante biglie trasparenti ci sono nel vaso? **3**

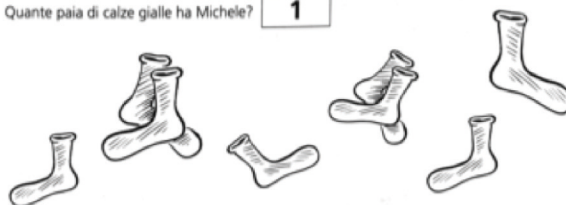
Arancioni: 3
 Blu: 5
 Gialle: 4
 Rosse: 7
 Verdi: 6
 Viola: 2



4. GIORNO DI BUCATO

Severino, Michele e Alessio, tre amici che abitano insieme, oggi hanno lavato le calze. Leggi e conta quante calze di ciascun colore ha ognuno di loro.

Quante paia di calze gialle ha Michele? **1**



	Numero totale di calze	Severino	Michele	Alessio
Calze nere	18	4	6	8
Calze grigie	17	3	4	10
Calze gialle	9	6	1	2
Calze blu	15	8	2	5

Alcuni problemi logico-matematici proposti con soluzioni

1) Ogni uovo rappresenta un numero.
La somma di ogni riga e di ogni colonna è indicata.
Trova quale numero rappresenta ogni uovo.

				26
				12
				15
				23
15	22	18	21	

	=			=	
	=			=	

1


 $\times$

 $= 49$


 $+$

 $= 12$


 $\times$

 $+$

 $=$





2


 $+$

 $+$

 $= 15$


 $-$

 $= 3$


 $\times$

 $+$

 $=$





1

				26
				12
				15
				23

15

22

18

21

 = 3

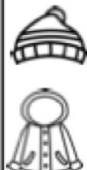
 = 2

 = 8

 = 5

Nome: _____

Quanto vale?

		1  	2  	3  	4 
5  	6  	7  	8  	9  	10 
11  	12  	13  	14  	15  	16 

soluzioni

		¹  7  5 40	²  5  8 33	³  9  6 45	⁴  10  4 36
⁵  6  7 7	⁶  12  3 14	⁷  4  9 32	⁸  8  11 75	⁹  2  12 8	¹⁰  11  5 50
¹¹  3  11 20	¹²  7  8 57	¹³  6  3 24	¹⁴  8  9 80	¹⁵  4  7 23	¹⁶  5  12 65

1)

$$\begin{aligned} \text{Basket} \times \text{Arrow} &= \text{Owl} \\ \text{Owl} - \text{Basket} &= 45 \\ \text{Arrow} + \text{Basket} &= 19 \end{aligned}$$

$\text{Basket} = \quad \text{Arrow} = \quad \text{Owl} =$

2)

$$\begin{aligned} \text{Clock} \times 2 &= \text{Heart} - 6 \\ \text{Heart} - \text{Clock} &= 23 \end{aligned}$$

$\text{Clock} = \quad \text{Heart} =$

3)

$$\begin{aligned} \text{Robot} \times \text{Lips} &= \text{Robot with key} \\ \text{Robot} \div \text{Lips} &= 6 \\ \text{Robot with key} - \text{Robot} &= 36 \end{aligned}$$

$\text{Robot} = \quad \text{Lips} = \quad \text{Robot with key} =$

4)

$$\begin{aligned} \text{Robot on UFO} \div \text{Envelope} &= \text{Diamond Ring} \\ \text{Diamond Ring} \times \text{Robot on UFO} &= 288 \\ \text{Robot on UFO} - \text{Envelope} &= 40 \end{aligned}$$

$\text{Robot on UFO} = \quad \text{Envelope} = \quad \text{Diamond Ring} =$

2)

$$\text{Clock} = 17$$

$$\text{Heart} = 40$$

1)

$$\text{Basket} = 15$$

$$\text{Owl} = 60$$

$$\text{Arrow} = 4$$

4)

$$\text{UFO} = 48$$

$$\text{Ring} = 6$$

$$\text{Envelope} = 8$$

3)

$$\text{Robot} = 18$$

$$\text{Lips} = 3$$

$$\text{Cat} = 54$$






TROVA IL COSTO DI OGNI DOLCE

			Totale:	
			7,90 Fr	
			8,95 Fr	
			7,90 Fr	











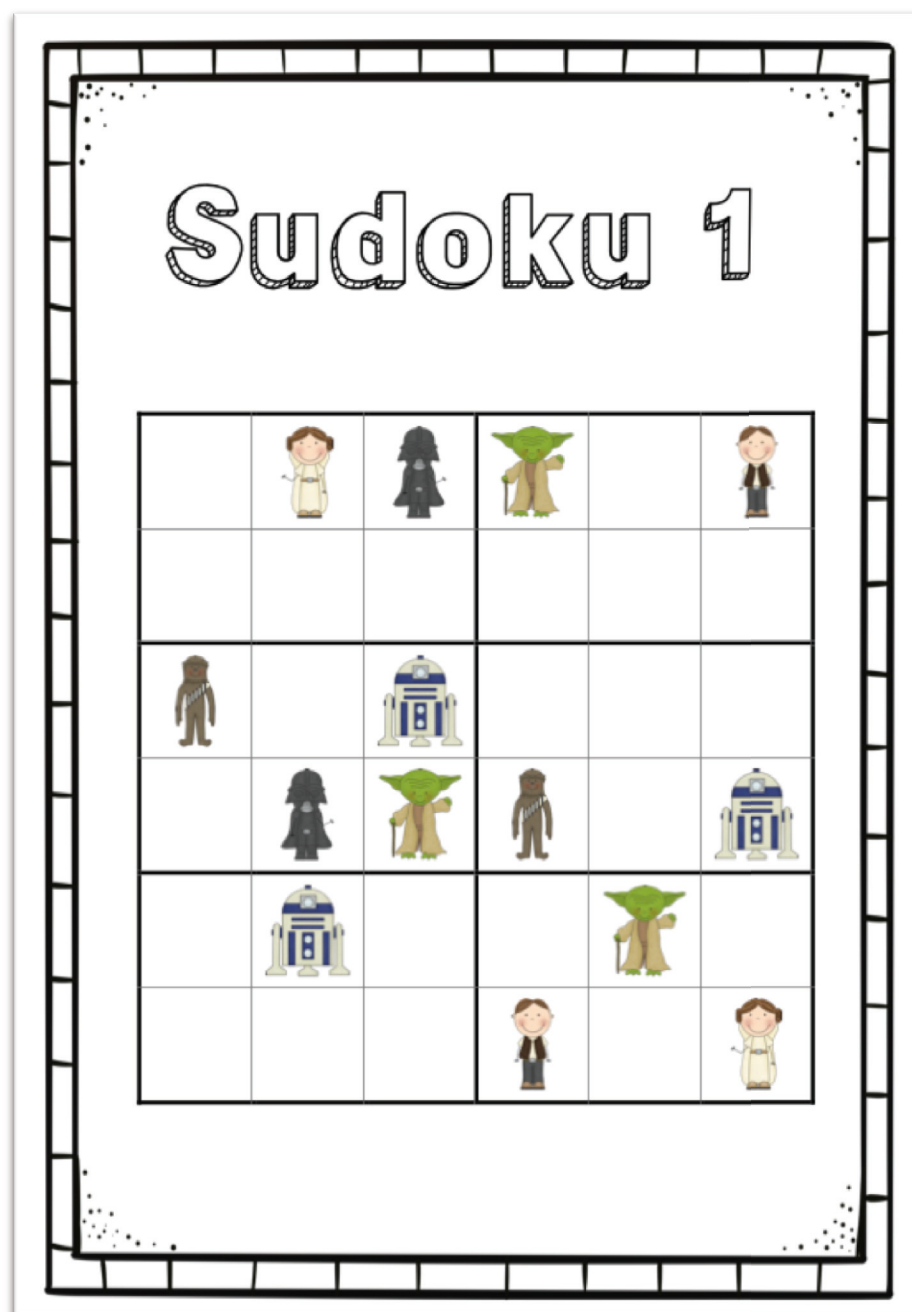
2,05 Fr



2,75 Fr



3,0 Fr



soluzioni

1



2



3



4



5

