

ESTRATTO

Sandro Campigotto, Paolo Dall'Aglio

Giocare con la matematica e il problem solving

Gare a squadre di PhiQuadro

Indice

Prefazione	7
Introduzione	9
1 Pinocchio	11
2 Inside out	19
3 Il piccolo principe	27
4 Frozen	33
5 Settimio, l'apprendista mago	41
6 Math wars	49
7 Harry Potter e la Camera dei Segreti	55
8 Monsters & Co.	65
9 Asterix il gallico	71
10 Soluzioni	77
10.1 Pinocchio	78

10.2	Inside out	86
10.3	Il piccolo principe	94
10.4	Frozen	101
10.5	Settimio, l'apprendista mago	108
10.6	Math wars	116
10.7	Harry Potter e la Camera dei Segreti	122
10.8	Monsters & Co.	131
10.9	Asterix il gallico	138
A	Tecniche base per le gare	145
A.1	Somme notevoli	146
A.2	Questioni di cifre	149
A.3	La media aritmetica	149
A.4	Usare bene le fattorizzazioni	150
A.5	Proprietà delle potenze	151
A.6	M.C.D. e m.c.m.	152
A.7	Trucchi algebrici	153
A.8	Mettere in colonna	154
A.9	La divisione col resto	155
A.10	Osservazioni sulle percentuali	155
A.11	Calcolo combinatorio	156
A.12	Il Triangolo di Tartaglia	159
A.13	Il caso peggiore	160
A.14	Spazio, tempo, velocità	161
A.15	Angoli di poligoni	162
A.16	Aree	162
A.17	Il Teorema di Pitagora	164
A.18	Probabilità	165
A.19	Vero e falso	166