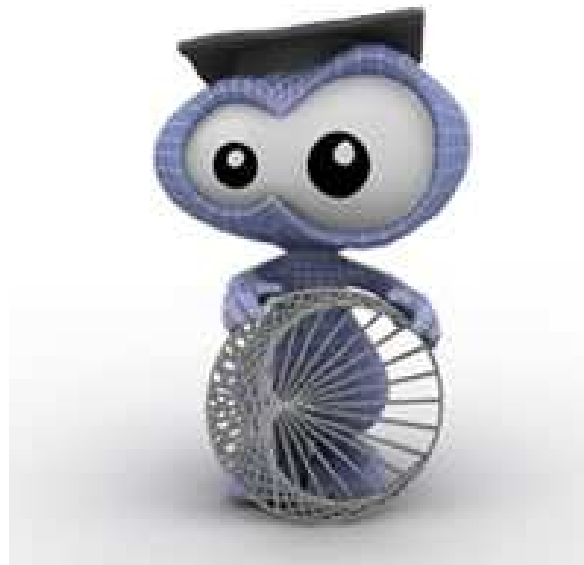




I Giochi di Archimede


Istruzioni






La gara consiste in

- 16 problemi in 110 minuti per il BIENNIO
- 20 problemi in 120 minuti per il TRIENNIO



Non sono problemi di scuola ma per giocare con la matematica

- Occorre sapere osservare regolarità, analogie, differenze
- Occorre saper scegliere strategie, risposte possibili, problemi tra quelli assegnati
- Occorre fantasia
- Occorre rapidità
- Occorre allenamento



Non ci saranno calcoli difficili anche se lo sembreranno

- **TASSATIVAMENTE SENZA CALCOLATRICE**
- **DOVRAI** imparare a calcolare usando scorciatoie, idee, grafici
- **POTRAI USARE** fogli bianchi e penna per i tuoi tentativi



Per ogni problema devi scegliere tra
5 possibili risposte :A, B, C, D, E

- Quando sei sicuro di aver trovato la risposta giusta devi trascrivere la lettera corrispondente nella casella giusta della **RIGA DELLE SOLUZIONI**
- Puoi scegliere la risposta dopo aver calcolato oppure per esclusione ma **MAI** a caso



Scrivi in stampatello maiuscolo
leggibile e negli spazi indicati

- Ogni risposta giusta vale 5 punti
- Ogni risposta sbagliata vale 0 punti
- Ogni risposta non data vale 1 punto



Se non sei sicuro ...

- Meglio lasciare in bianco qualche risposta
- Non chiedere aiuto ai compagni né ai docenti
- La gara è individuale ed il compagno a te più vicino avrà un testo composto diversamente dal tuo