

Ti ringraziamo della tua partecipazione al Programma Scolastico di KenKen!
Ci sono molti modi per utilizzare KenKen con i tuoi studenti, tra cui giocare interattivamente on-line oppure utilizzare puzzle di maggiori dimensioni da risolvere in gruppo.

INDICE

3x3	Pagina 2
4x4	Pagina 3
5x5	Pagina 4
6x6	Pagina 5
7x7, 8x8	Pagina 6
Bonus Puzzle	Pagina 7
Regole	Pagina 8
Soluzioni	Pagina 9

IL KENKEN QUIZ DELLA SETTIMANA

Le monete e la bilancia

Immaginate di avere **nove monetine** che sembrano identiche. **Una sola monetina pesa piu'** delle altre otto. Dovete trovare la monetina che pesa di piu' utilizzando una bilancia a bracci su cui pesare le monetine, ma dovete utilizzare la bilancia **solo due volte**.

Come trovate la moneta che pesa di piu'?



La spiegazione si trova al fondo della pagina delle soluzioni.

Per altri KenKen di tutte le dimensioni e livelli di difficolta', [visita www.kenken.com](http://www.kenken.com)



KenKen™ is a registered trademark of Nextoy LLC, ©KenKen Puzzle LLC. All rights reserved. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License. To view a copy of the license visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>

REGOLE

COME SI GIOCA A KENKEN®

1. Inserite in ogni casella un solo numero. In una griglia 3x3 utilizzate i numeri da 1 a 3. In una griglia 4x4 utilizzate i numeri da 1 a 4. In una griglia 5x5 utilizzate i numeri da 1 a 5 e così via...
2. Non ripetete lo stesso numero sulla stessa riga o colonna. Per esempio in una griglia 3x3 ogni colonna ed ogni riga deve essere riempita con i numeri 1, 2 e 3 senza alcuna ripetizione.
3. Ogni insieme di caselle indicato dal bordo annerito e' chiamato "gabbia". I numeri contenuti in una gabbia debbono essere utilizzati (in qualsiasi ordine) per ottenere il risultato indicato nell'angolo superiore con l'operazione riportata vicino al risultato.
4. Un numero puo' essere ripetuto in una gabbia purché non sia nella stessa riga o colonna.

SUGGERIMENTI

1. Le gabbie con una sola casella possono essere subito compilate con il numero in alto a sinistra.
2. Annotate i candidati (tutti i numeri possibili per ogni casella) di ogni casella rimasta e determinate i numeri corretti con il calcolo matematico, la logica ed il processo di eliminazione successiva.
3. Ogni puzzle ha una sola soluzione.

Ciao, sono Lulu il mago del KenKen.
Lo sapevi che la parola giapponese
Kengaeru significa "pensare"?





Bonus Puzzle

Ci sono molti modi di divertirsi con KenKen. Provate questa variante!

KenKen No - Operazioni ("No - Op"): C'e' sempre un risultato da ottenere ma l'operazione non e' indicata. Bisogna indovinare quale operazione utilizzare.

Suggerimento: ogni gabbia con tre o piu' quadrati puo' utilizzare solo addizioni o moltiplicazioni.

SOLUZIONI

Il KenKen Quiz di questa settimana:

Prima pesate sei monetine, tre da una parte e tre dall'altra. Se una parte pesa di piu' allora la monetina che pesa di piu' e' da quella parte. Se la bilancia resta in equilibrio allora la monetina che pesa di piu' e' tra quelle che non sono state pesate.

Ora sapete in quale dei tre gruppi di monete si trova la monetina piu' pesante. Ora confrontate due monete da questo gruppo. Se una pesa piu' dell'altra allora e' la moneta piu' pesante. Se entrambe le monete hanno lo stesso peso allora la moneta piu' pesante e' quella che non e' stata confrontata.

Note alla traduzione

Surfando su Internet alla ricerca di giochi divertenti come il Sudoku ho trovato molte alternative (eg. Kakuro, Hashi, Towers, ...) ma KenKen® e' quello che mi ha piu' interessato.

Nato in una scuola giapponese e' al tempo stesso didattico e divertente. Lo scopo del gioco e' quello di riempire i riquadri evidenziati, dette le gabbie, dei numeri necessari ad ottenere il risultato con l'operazione indicata. Gli schemi piu' piccoli e semplici possono essere risolti da un bambino delle primarie in pochi minuti, mentre quelli di dimensioni maggiori richiedono molto piu' tempo e buone capacita' logiche: una sfida divertente!

Per questo ho provato a tradurre le pagine di un'edizione del programma scolastico...

Traduzione in italiano curata da Meo. Per eventuali segnalazioni scrivere a: [mail @ meo.bogliolo.name](mailto:mail@meo.bogliolo.name)