



**Istituto di Istruzione Superiore "ARTEMISIA GENTILESCHI"**

via Sarteschi, 1 - 54033 CARRARA - C.F. 82002170452 - tel. 0585 75561

e-mail: [msis014009@istruzione.it](mailto:msis014009@istruzione.it) (PEO) – [msis014009@pec.istruzione.it](mailto:msis014009@pec.istruzione.it) (PEC)

cod. mecc. MSIS014009 - codice univoco: UFF SB7 - U.R.L.: <https://www.poloartisticogentileschi.edu.it>

Circ. n. 100

Docenti

Alunni e loro famiglie

A.T.A.

sedi: Gentileschi-Palma-Tacca

Oggetto: Campionati studenteschi Giochi Logici edizione 2021/2022

Si comunica che anche quest'anno l'I.I.S. "A. Gentileschi" parteciperà al Campionato studentesco di Giochi Logici.

La prima gara online si terrà il **2 dicembre p.v. dalle ore 14,30 alle ore 16,00** presso le sedi del plesso.

Nel mese di novembre si terranno almeno due incontri di presentazione del campionato, descrizione dei giochi e allenamento. Le date degli incontri, che si terranno online, verranno comunicate agli interessati in tempo utile.

Gli studenti interessati a partecipare alla prima gara online sono pregati di inviare un'email a [giochilogici@poloartisticogentileschi.edu.it](mailto:giochilogici@poloartisticogentileschi.edu.it) entro e non oltre **venerdì 5 novembre 2021**.

Si allegano, di seguito alla presente circolare, le istruzioni.

Carrara, 26/10/2021

Il Dirigente scolastico

Ilaria Zolesi

*Firma autografa sostituita a mezzo  
stampa ai sensi dell'art. 3, comma 2  
del decreto legislativo n. 39/1993*

F.Nicolai/F.Nicolai



Liceo Artistico "A. Gentileschi"  
via Sarteschi, 1 – 54033 Carrara (MS)  
tel. 0585 75561

Liceo Artistico Musicale "F. Palma"  
p.zza Palma, 1 - 54100 Massa (MS)  
tel. 0585 41685

I.P.I.A.M. "P. Tacca"  
via P. Tacca, 36 – 54033 Carrara (MS)  
tel. 0585 71421



# Tetrapyramis®



organizza

## Allenamento biennio-triennio

Gara online di giochi logici a squadre per Istituti Scolastici

Autore: ALBERTO FABRIS  
Data: ???, 14.30 – 16.00 (orario server Italia)  
Durata: 90 minuti  
Categoria: **open**  
Sito web: [www.puzzlefountain.com](http://www.puzzlefountain.com)

### Libretto delle istruzioni

Ogni gioco correttamente risolto dà i punti indicati nella tabella qui sotto, moltiplicati per il **bonus temporale**, mentre ogni risposta sbagliata comporta una **penalità di 10 punti** (per i dettagli, si consulti il regolamento generale sulla Home Page del sito). Per ogni gioco bisogna inserire nell'apposita textbox la **CHIAVE DI RISPOSTA**, nella forma indicata in ciascun esempio. Nella chiave di risposta, quando si parla di righe o colonne, si intende sempre rispettivamente a partire **dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra**. Inoltre, quando una chiave è composta da due blocchi di simboli, essi vanno separati da una **virgola**. Lettere maiuscole e minuscole sono equivalenti.

1-2	Buchi neri	<b>9+12</b>	17-18	Social network	<b>9+13</b>
3-4	Freccia nera	<b>5+9</b>	19-20	Tagging	<b>11+13</b>
5-6	Crucimatica	<b>6+11</b>	21-22	Labirinto magico	<b>9+12</b>
7-8	Grattacieli	<b>6+10</b>	23-24	Alberi	<b>10+14</b>
9-10	Hitori	<b>4+7</b>	25-26	Facile come l'ABC	<b>5+7</b>
11-12	Parcheggio	<b>8+9</b>	27-28	Yin Yang	<b>6+9</b>
13-14	Percorso a pois	<b>6+8</b>	29-30	Golf	<b>7+10</b>
15-16	Repulsione	<b>4+8</b>	31-32	Boomerang	<b>12+14</b>

© 2021-22 Tetrapyramis® di Alberto Fabris.

Tutti i diritti riservati. Uso consentito solo per la gara in questione. È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza il consenso scritto dell'Autore.

**1-2. BUCHI NERI:** Disegnate un buco nero in alcune caselle vuote. Due buchi neri non possono toccarsi fra loro, nemmeno in diagonale. Le caselle contenenti un numero indicano la quantità totale di attrazione gravitazionale esercitata dai buchi neri, secondo questo schema: un buco nero distante una casella (orizzontale, verticale o diagonale) contribuisce con una forza di attrazione 4; un buco nero distante due caselle contribuisce con una forza di attrazione 2; un buco nero distante tre caselle contribuisce con una forza di attrazione 1.

	8			4	
			4		
4	8				
4	6		2		
4					2

	●			●	
	8			4	
	●		4		
4	8				●
4	6		2		
4	●				2

**CHIAVE DI RISPOSTA:** per ogni riga, la colonna nella quale compare il buco nero più a sinistra. Scrivete "0" se non ci sono buchi neri in quella riga (202602).

**3-4. FRECCIA NERA:** Annerite alcune frecce in modo tale che ogni freccia (bianca o nera) punti esattamente a una freccia nera.

↘	↓	↙	↘	↓	↓
→	↑	↖	↓	↓	↙
→	↗	↗	↗	↖	←
↘	↖	↙	←	↙	↖
↓	↖	↙	↙	←	↖
↗	↖	↖	↖	↖	↖

↘	↓	↙	↘	↓	↓
→	↑	↖	↓	↓	↙
→	↗	↗	↗	↖	←
↘	↖	↙	←	↙	↖
↓	↖	↙	↙	←	↖
↗	↖	↖	↖	↖	↖

**CHIAVE DI RISPOSTA:** per ogni riga, il numero di frecce nere (322124).

**5-6. CRUCIMATICA:** Inserite tutti i numeri da 1 a 9 una volta ciascuno nelle nove caselle bianche vuote, in modo da soddisfare tutte le sei equazioni in orizzontale e verticale. I calcoli vanno effettuati da sinistra a destra e dall'alto al basso, senza priorità per moltiplicazioni e divisioni (cioè  $3+2 \times 5$  è uguale a 25, non a 13).

	:		x		=	4
-		x		:		
	-		+		=	5
+		x		+		
	+		-		=	8
=		=		=		
4		60		14		

2	:	4	x	8	=	4
-		x		:		
7	-	3	+	1	=	5
+		x		+		
9	+	5	-	6	=	8
=		=		=		
4		60		14		

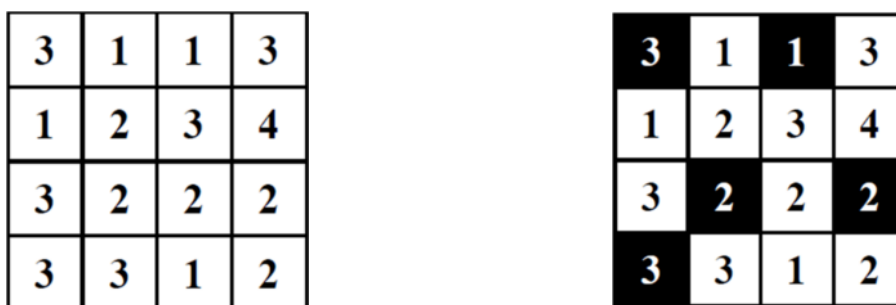
**CHIAVE DI RISPOSTA:** tutti i numeri inseriti, dall'alto in basso e da sinistra a destra (248731956).

**7-8. GRATTACIELI:** Inserite nello schema grattacieli di altezze da 1 a N in modo che ciascuno di essi compaia esattamente una volta in ogni riga e colonna. I numeri esterni indicano quanti grattacieli sono visibili da quella direzione (i grattacieli più alti nascondono quelli più bassi dietro di loro).



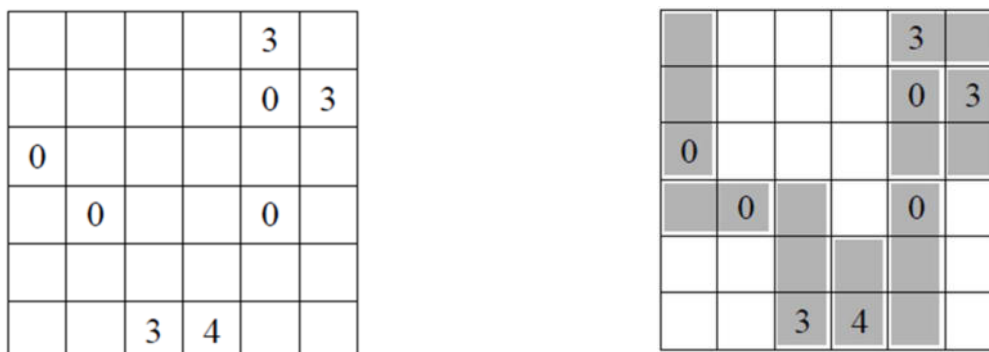
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare il numero "2" (123).

**9-10. HITORI:** Annerite alcune caselle in modo che non rimangano numeri ripetuti nelle righe e nelle colonne. Le caselle annerite non possono toccarsi di lato. A gioco risolto tutte le caselle bianche dovranno comunicare fra loro, formando cioè un blocco unico senza formazioni isolate.



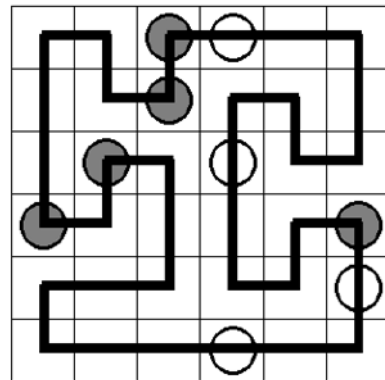
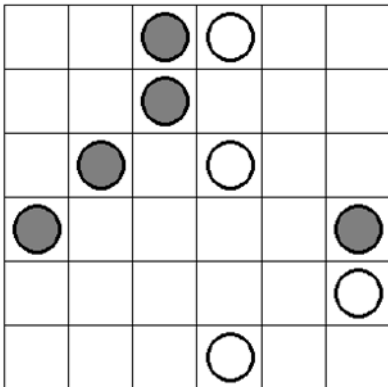
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle nere (2021).

**11-12. PARCHEGGIO:** Disegnate nello schema alcuni veicoli rettangolari, di dimensioni 1x2 oppure 1x3 caselle, orizzontalmente o verticalmente. Ogni veicolo contiene esattamente un numero, il quale indica la somma delle caselle vuote che ne permettono il movimento. I veicoli si possono muovere solo nella direzione del loro lato corto.



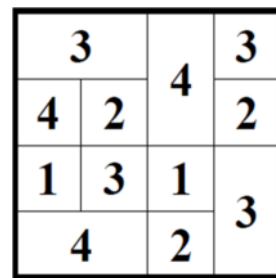
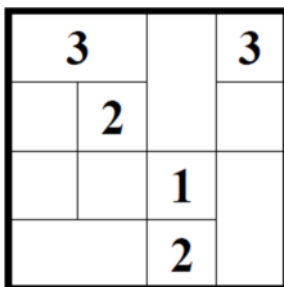
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate da veicoli (333433).

**13-14. PERCORSO A POIS:** Disegnate un percorso chiuso che passi per tutte le caselle dello schema, orizzontalmente e verticalmente, e che non si tocchi né si incroci. Nelle caselle con un cerchio nero il percorso compie un angolo di 90°, nelle caselle con un cerchio bianco il percorso passa dritto.



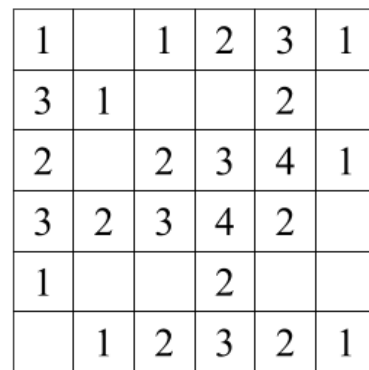
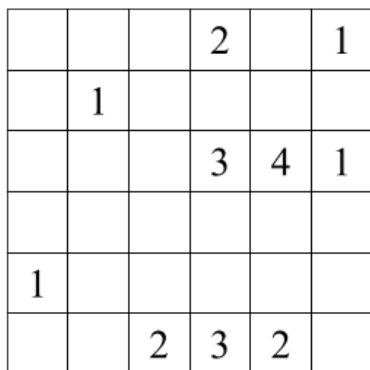
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di angoli formati dal percorso (444442).

**15-16. REPULSIONE:** Inserite in ogni casella vuota un numero da 1 a 4. Numeri uguali non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



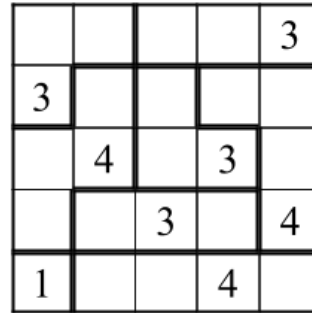
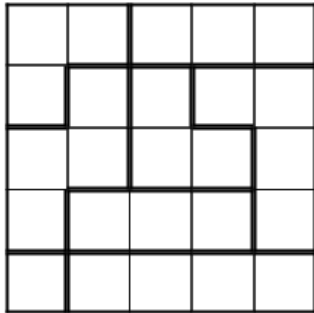
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti "2" compaiono (0201).

**17-18. SOCIAL NETWORK:** Inserite in alcune caselle vuote un numero da 1 a 4. A schema risolto, ogni numero deve confinare per un lato con altrettante caselle contenenti un numero, e tutte le caselle con un numero devono formare un blocco continuo. Due numeri uguali non possono toccarsi di lato.



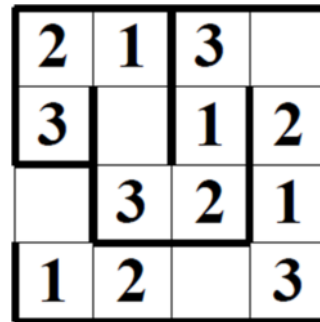
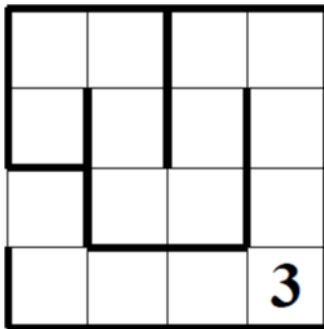
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle vuote (131141).

**19-20. TAGGING:** Inserite un numero in una sola casella di ogni settore, uguale alla quantità di caselle di quel settore. Numeri uguali non possono ripetersi nelle righe e colonne, e due numeri non possono toccarsi di lato (ma è permesso diagonalmente).



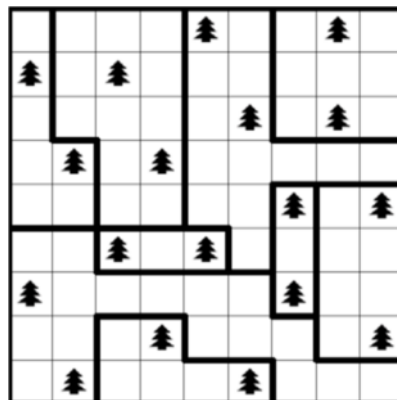
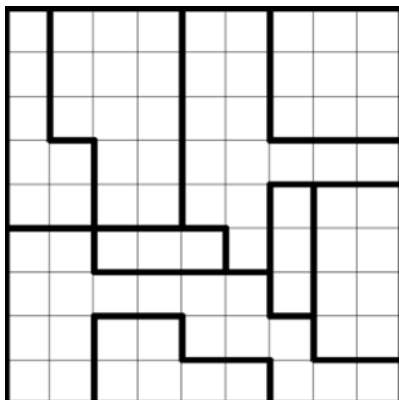
**CHIAVE DI RISPOSTA:** dall'alto al basso e da sinistra a destra, la posizione di ogni numero incontrato rispetto al settore al quale appartengono, considerando anche le caselle del settore dall'alto al basso e da sinistra a destra (33332413).

**21-22. LABIRINTO MAGICO:** Inserite i numeri da 1 a 3 in modo che in ogni riga e colonna ciascun numero appaia esattamente una volta e facendo sì che, entrando nel labirinto e percorrendolo fino alla fine, i numeri si ripetano secondo l'ordine 1-2-3-1-2-...-3.



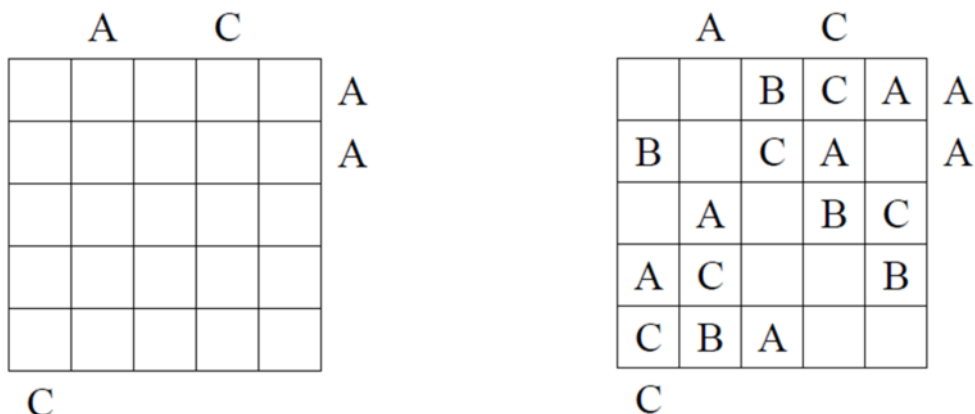
**CHIAVE DI RISPOSTA:** per ogni riga, la colonna nella quale compare il numero 2 (1432).

**23-24. ALBERI:** Inserite un albero in alcune caselle, in modo che ogni riga, colonna e terreno contenga due alberi. Due alberi non possono toccarsi fra loro, nemmeno diagonalmente.



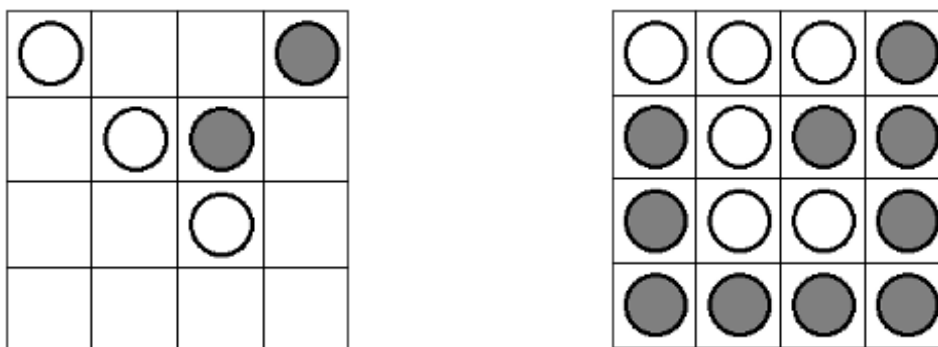
**CHIAVE DI RISPOSTA:** per ogni riga, la colonna nella quale compare l'albero più a sinistra (516273142).

**25-26. FACILE COME L'ABC:** Inserite nella griglia le lettere A, B e C, in modo che ognuna di esse compaia una e una sola volta in ogni riga e in ogni colonna (alcune caselle rimarranno quindi vuote). Le lettere esterne indicano quale lettera viene vista per prima da quella direzione.



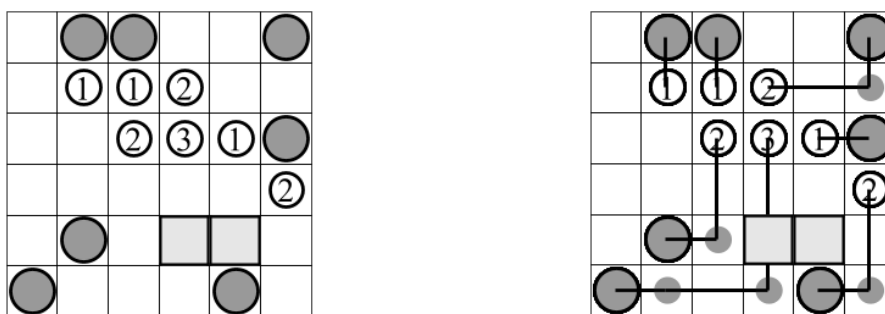
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, la colonna nella quale compare la lettera "A" (54213).

**27-28. YIN YANG:** Inserite in ogni casella vuota un cerchio bianco oppure nero. Non si possono formare aree 2x2 di cerchi dello stesso colore. A schema risolto tutti i cerchi bianchi devono essere collegati ortogonalmente fra loro e altrettanto i cerchi neri.



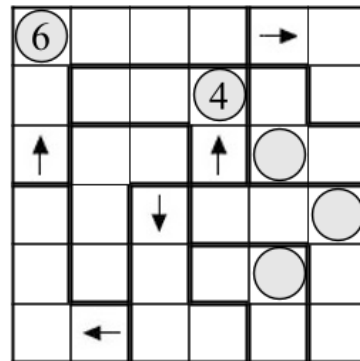
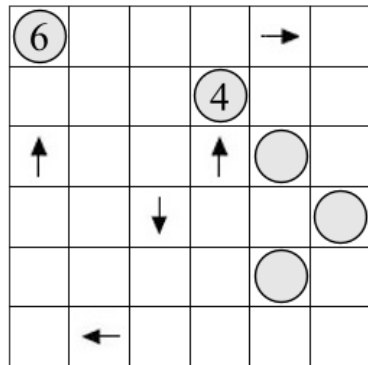
CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di cerchi bianchi (3120).

**29-30. GOLF:** Spingete le palline da golf (i cerchi numerati) dentro alle buche (i cerchi grigi), usando una serie di colpi (segmenti orizzontali o verticali). A gioco risolto ogni pallina deve occupare una buca diversa. A ogni colpo la direzione può variare, e il numero in ogni pallina indica la lunghezza del primo colpo. Ogni colpo successivo deve essere di lunghezza inferiore di 1 rispetto al colpo precedente. L'ultimo colpo non è necessariamente di lunghezza 1. Un colpo non può fermarsi sulle caselle indicate da un quadrato (acqua) ma può sorvolarle. Le caselle non possono far parte di più di un colpo.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, il numero di caselle occupate da un colpo (354346).

**31-32. BOOMERANG:** Dividete lo schema in settori a forma di boomerang, cioè a forma di “L”, con due bracci di lunghezza non necessariamente uguale (ma almeno 1). Un cerchio indica dove il boomerang fa la “piega”, e il numero quante caselle compongono il boomerang. Una freccia indica l’estremità di un boomerang e punta verso la piega.



CHIAVE DI RISPOSTA: per ogni riga, quanti boomerang ci sono (244454).