



Determina quale scelta risponde meglio a ciascuna domanda.

Risposte

- 1) Uno chef stava cucinando lotti di pollo. La tabella seguente mostra il numero di pezzi che ha cucinato e per quanti minuti li ha cucinati. Come stabiliresti per quanto tempo dovrebbe cuocere 14 pezzi di pollo?

Pieces	Cook Time
5	45
6	54
7	63
8	72

- A. Moltiplica 9 per 14
 B. Aggiungi 5 a 14
 C. Moltiplica 5 per 14
 D. Moltiplica 45 per 14
- 3) Andrea ha creato un grafico che mostra quanti punti aveva alla fine di ogni livello di un videogioco. Come determineresti i punti che avrebbe alla fine del livello 10?

Levels	Points
2	12
3	18
4	24
5	30

- A. Moltiplica 12 per 10
 B. Aggiungi 2 a 10
 C. Moltiplica 6 per 10
 D. Moltiplica 2 per 10
- 5) La tabella seguente mostra quante lattine puoi inserire in un certo numero di sacchetti. Come determineresti il numero di lattine che avresti per i sacchetti 9?

Bags	Cans
3	18
4	24
5	30
6	36

- A. Moltiplica 18 per 9
 B. Aggiungi 6 a 9
 C. Moltiplica 6 per 9
 D. Aggiungi 3 a 9

- 2) Il grafico seguente mostra quanti disegni Matteo hanno disegnato ogni giorno. Se la tendenza continua, come determinare quanti disegni farebbe il giorno 8?

Days	Drawings
1	8
2	9
3	10
4	11

- A. Moltiplica 1 per 8
 B. Moltiplica 7 per 8
 C. Aggiungi 1 a 8
 D. Aggiungi 7 a 8

- 4) Luca ha creato un grafico per mostrare il numero di livelli che ha battuto ogni giorno in un videogioco. Se il trend continua, come determineresti il numero di livelli che avrebbe battuto il giorno 11?

Days	Levels
4	11
5	12
6	13
7	14

- A. Moltiplica 4 per 11
 B. Aggiungi 4 a 11
 C. Aggiungi 11 a 11
 D. Aggiungi 7 a 11

- 6) Dario stava tenendo traccia dei soldi che aveva alla fine di ogni giornata. Se la tendenza continua, come determinare quanti soldi avrebbe il giorno 10?

Days	Money
3	7
4	8
5	9
6	10

- A. Aggiungi 7 a 10
 B. Aggiungi 3 a 10
 C. Aggiungi 4 a 10
 D. Moltiplica 3 per 10

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____



Determina quale scelta risponde meglio a ciascuna domanda.

Risposte

- 1) Uno chef stava cucinando lotti di pollo. La tabella seguente mostra il numero di pezzi che ha cucinato e per quanti minuti li ha cucinati. Come stabiliresti per quanto tempo dovrebbe cuocere 14 pezzi di pollo?

Pieces	Cook Time
5	45
6	54
7	63
8	72

- A. Moltiplica 9 per 14
 B. Aggiungi 5 a 14
 C. Moltiplica 5 per 14
 D. Moltiplica 45 per 14
- 3) Andrea ha creato un grafico che mostra quanti punti aveva alla fine di ogni livello di un videogioco. Come determineresti i punti che avrebbe alla fine del livello 10?

Levels	Points
2	12
3	18
4	24
5	30

- A. Moltiplica 12 per 10
 B. Aggiungi 2 a 10
 C. Moltiplica 6 per 10
 D. Moltiplica 2 per 10
- 5) La tabella seguente mostra quante lattine puoi inserire in un certo numero di sacchetti. Come determineresti il numero di lattine che avresti per i sacchetti 9?

Bags	Cans
3	18
4	24
5	30
6	36

- A. Moltiplica 18 per 9
 B. Aggiungi 6 a 9
 C. Moltiplica 6 per 9
 D. Aggiungi 3 a 9

- 2) Il grafico seguente mostra quanti disegni Matteo hanno disegnato ogni giorno. Se la tendenza continua, come determinare quanti disegni farebbe il giorno 8?

Days	Drawings
1	8
2	9
3	10
4	11

- A. Moltiplica 1 per 8
 B. Moltiplica 7 per 8
 C. Aggiungi 1 a 8
 D. Aggiungi 7 a 8
- 4) Luca ha creato un grafico per mostrare il numero di livelli che ha battuto ogni giorno in un videogioco. Se il trend continua, come determineresti il numero di livelli che avrebbe battuto il giorno 11?

Days	Levels
4	11
5	12
6	13
7	14

- A. Moltiplica 4 per 11
 B. Aggiungi 4 a 11
 C. Aggiungi 11 a 11
 D. Aggiungi 7 a 11
- 6) Dario stava tenendo traccia dei soldi che aveva alla fine di ogni giornata. Se la tendenza continua, come determinare quanti soldi avrebbe il giorno 10?

Days	Money
3	7
4	8
5	9
6	10

- A. Aggiungi 7 a 10
 B. Aggiungi 3 a 10
 C. Aggiungi 4 a 10
 D. Moltiplica 3 per 10

1. **A**2. **D**3. **C**4. **D**5. **C**6. **C**