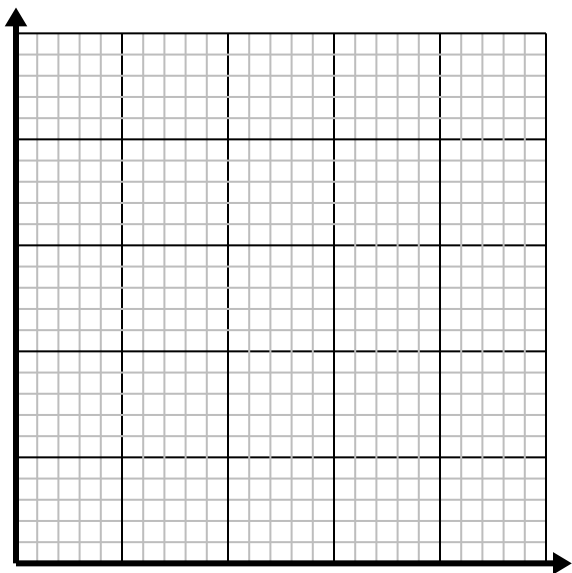
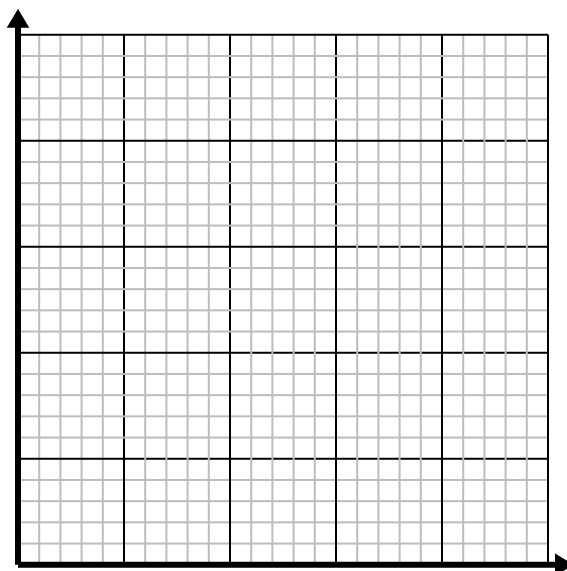


**Risolvi ogni problema.**

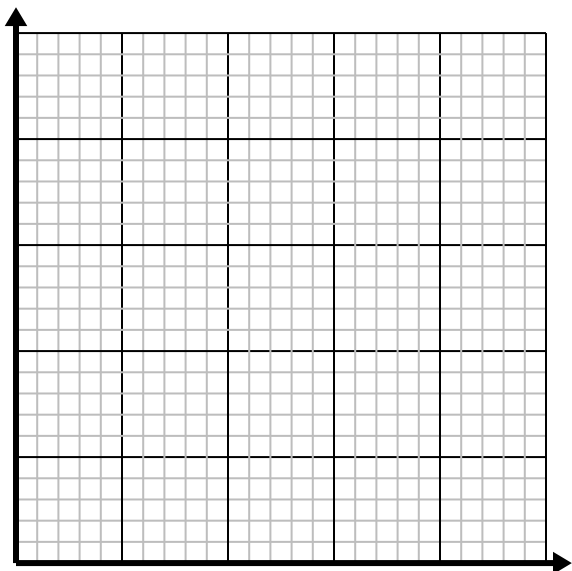
- 1) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 5 punti.
Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



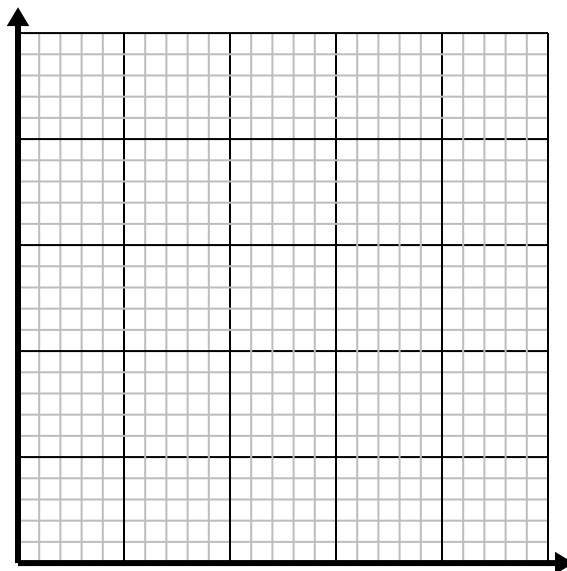
- 2) Per ogni camicia realizzata vengono utilizzati bottoni 4.
Crea una tabella che mostri i bottoni necessari per confezionare fino a 5 camicie, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 3) Ogni pezzo di pollo costa \$ 2.
Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 pezzi di pollo, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Ogni ora Luca percorre 4 miglia.
Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

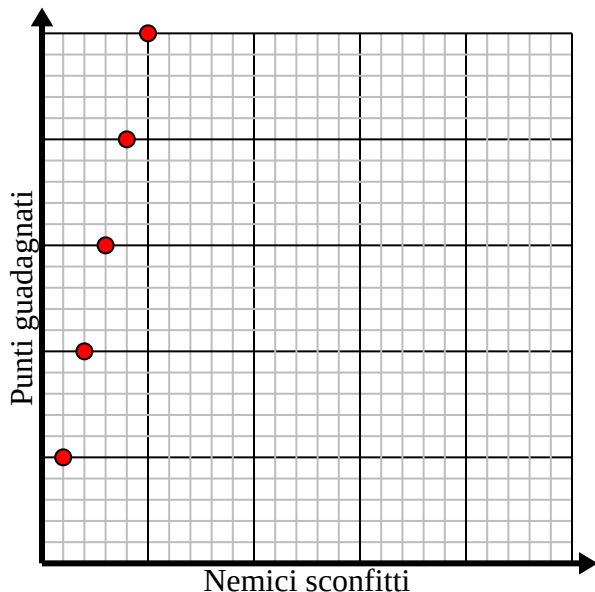


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 5 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

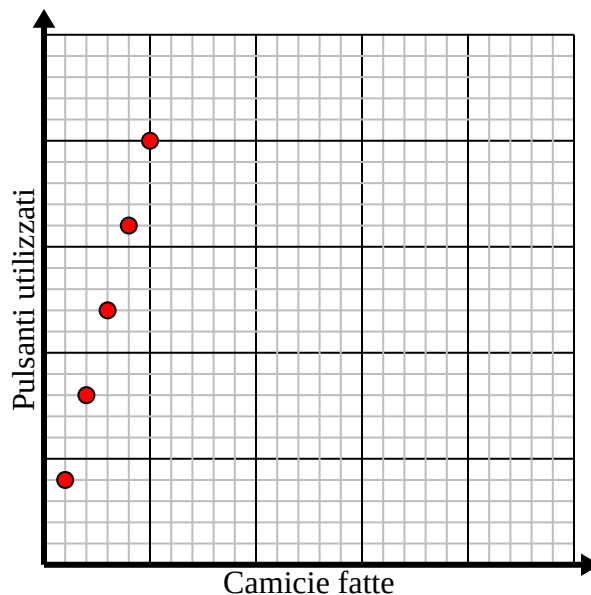
Nemici sconfitti	1	2	3	4	5
Punti guadagnati	5	10	15	20	25



- 2) Per ogni camicia realizzata vengono utilizzati bottoni 4.

Crea una tabella che mostri i bottoni necessari per confezionare fino a 5 camicie, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

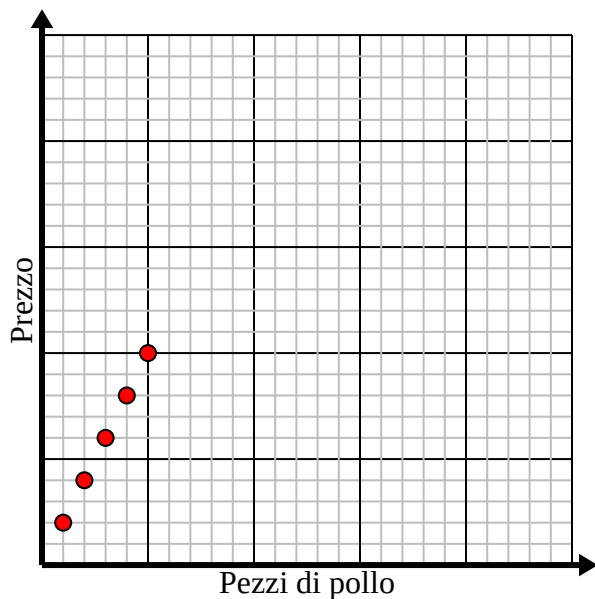
Camicie fatte	1	2	3	4	5
Pulsanti utilizzati	4	8	12	16	20



- 3) Ogni pezzo di pollo costa \$ 2.

Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 pezzi di pollo, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

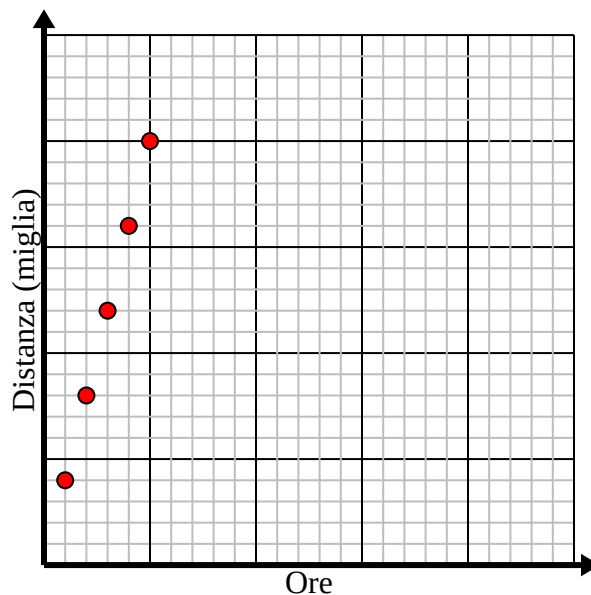
Pezzi di pollo	1	2	3	4	5
Prezzo	2	4	6	8	10



- 4) Ogni ora Luca percorre 4 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

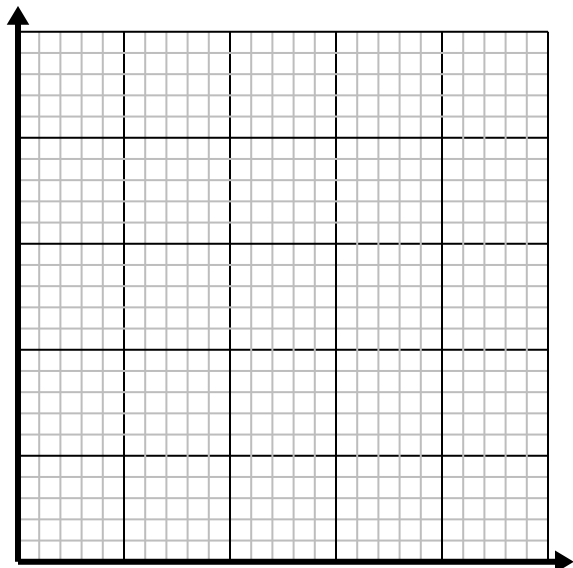
Ore	1	2	3	4	5
Distanza (miglia)	4	8	12	16	20



**Risolvi ogni problema.**

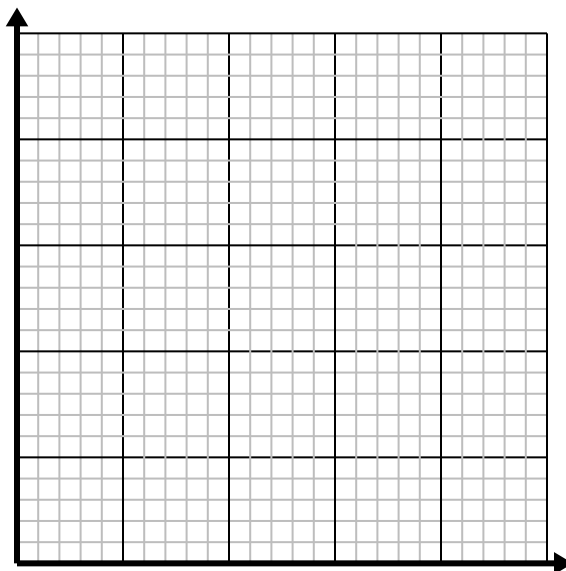
- 1) Per ogni camicia realizzata vengono utilizzati bottoni 3.

Crea una tabella che mostri i bottoni necessari per confezionare fino a 5 camicie, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



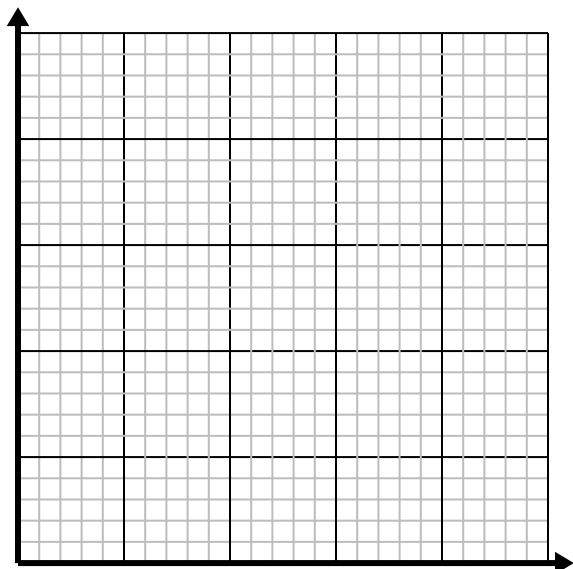
- 2) Per ogni prato rasato si guadagnano \$2.

Crea una tabella che mostri i soldi guadagnati per la falciatura di prati fino a 5, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



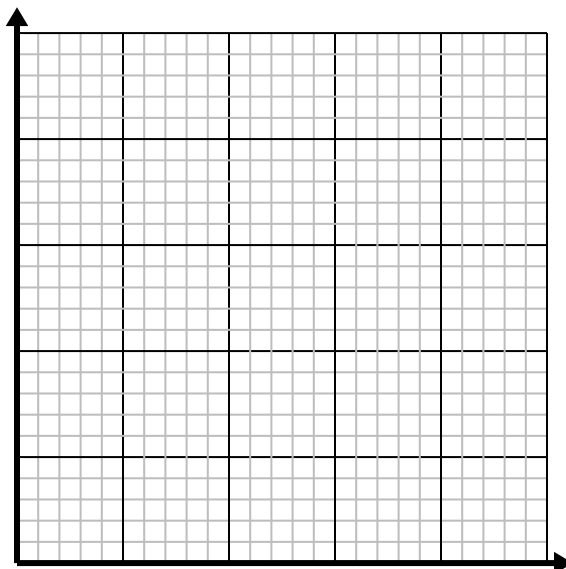
- 3) Ogni scatola di caramelle ha 3 pezzi di caramelle.

Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Ogni minuto vengono stampati libri 2.

Crea una tabella che mostri i libri stampati nel corso di 5 minuti, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

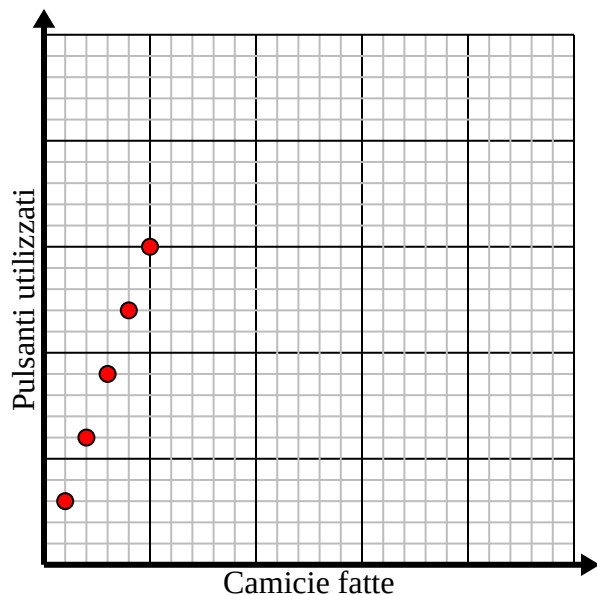


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Per ogni camicia realizzata vengono utilizzati bottoni 3.

Crea una tabella che mostri i bottoni necessari per confezionare fino a 5 camicie, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

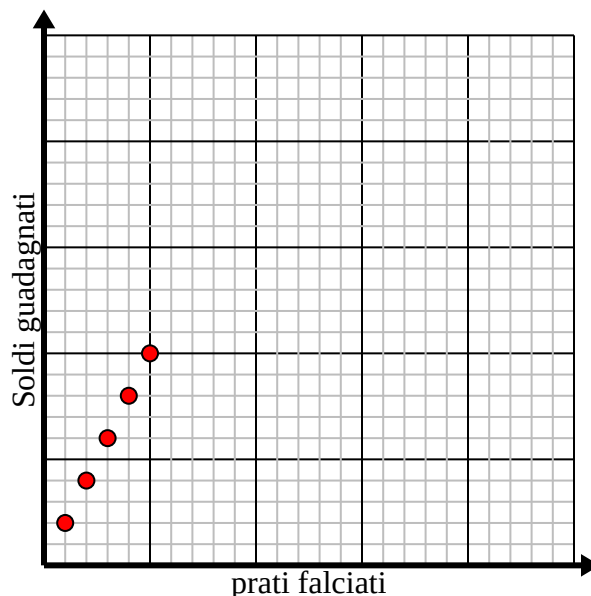
Camicie fatte	1	2	3	4	5
Pulsanti utilizzati	3	6	9	12	15



- 2) Per ogni prato rasato si guadagnano \$2.

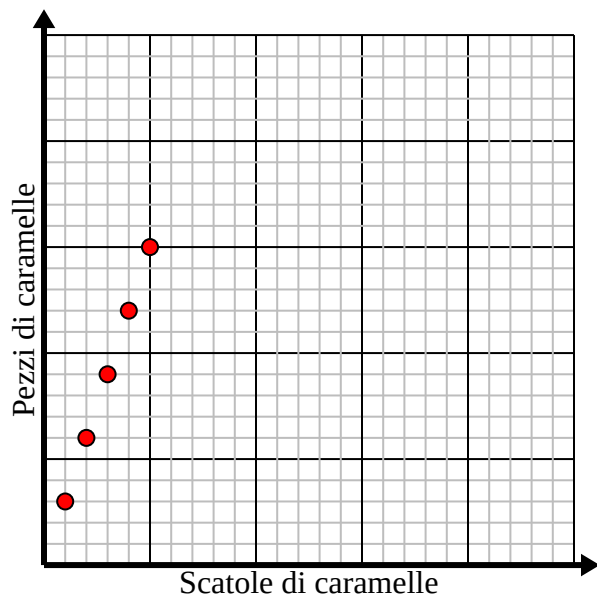
Crea una tabella che mostri i soldi guadagnati per la falciatura di prati fino a 5, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

prati falciati	1	2	3	4	5
Soldi guadagnati	2	4	6	8	10



- 3) Ogni scatola di caramelle ha 3 pezzi di caramelle.
Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

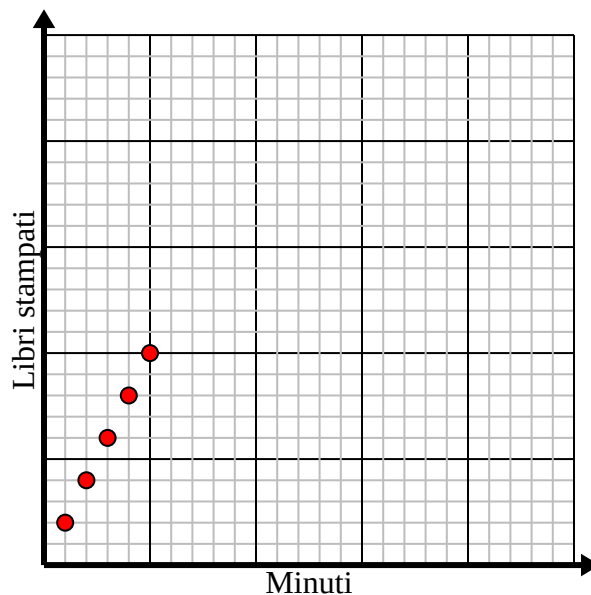
Scatole di caramelle	1	2	3	4	5
Pezzi di caramelle	3	6	9	12	15



- 4) Ogni minuto vengono stampati libri 2.

Crea una tabella che mostri i libri stampati nel corso di 5 minuti, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

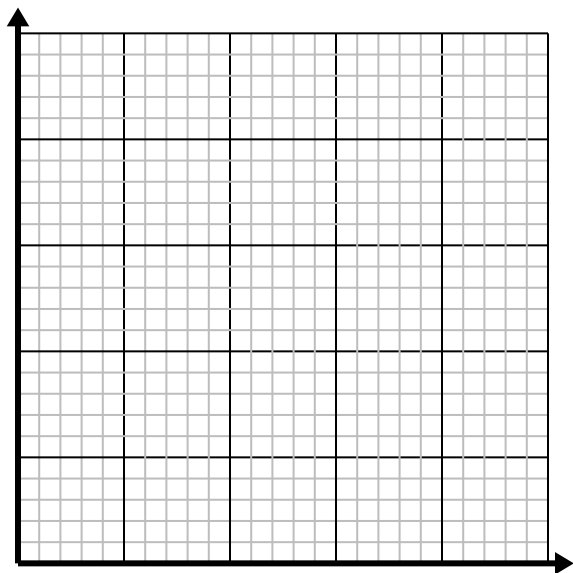
Minuti	1	2	3	4	5
Libri stampati	2	4	6	8	10



**Risolvi ogni problema.**

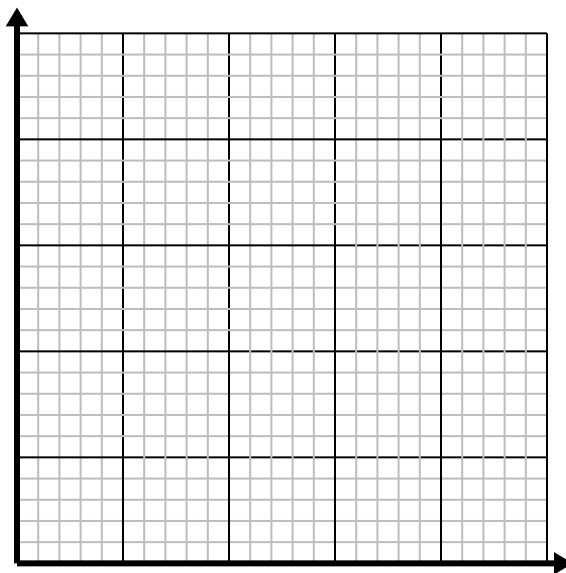
- 1) Ogni chilo di carne costa \$ 5.25.

Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 libbre di carne, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



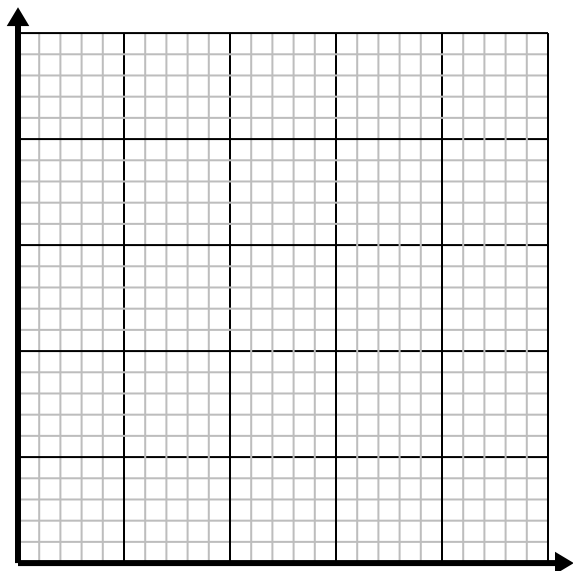
- 2) Ogni bicchiere di limonata richiede 6 limoni.

Crea una tabella che mostri i bicchieri di limonata realizzati utilizzando fino a 5 limoni, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



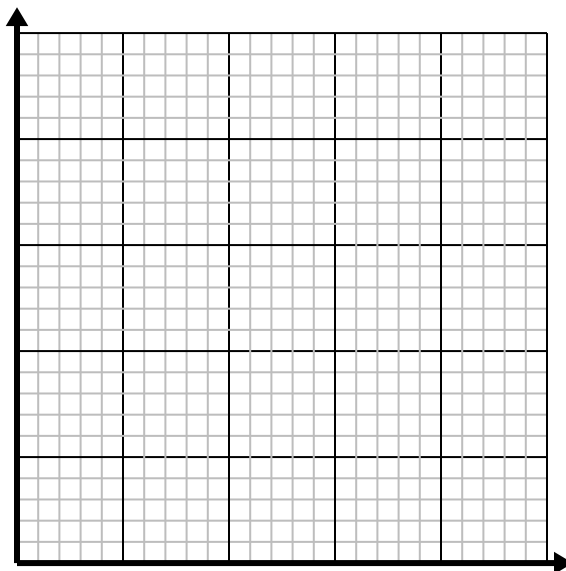
- 3) Ogni scatola di caramelle ha 6 pezzi di caramelle.

Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Ogni minuto vengono stampati libri 2.

Crea una tabella che mostri i libri stampati nel corso di 5 minuti, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

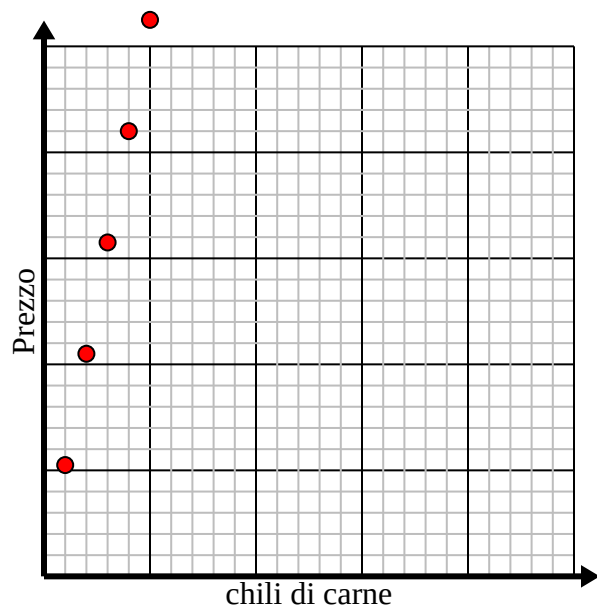


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Ogni chilo di carne costa \$ 5.25.

Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 libbre di carne, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

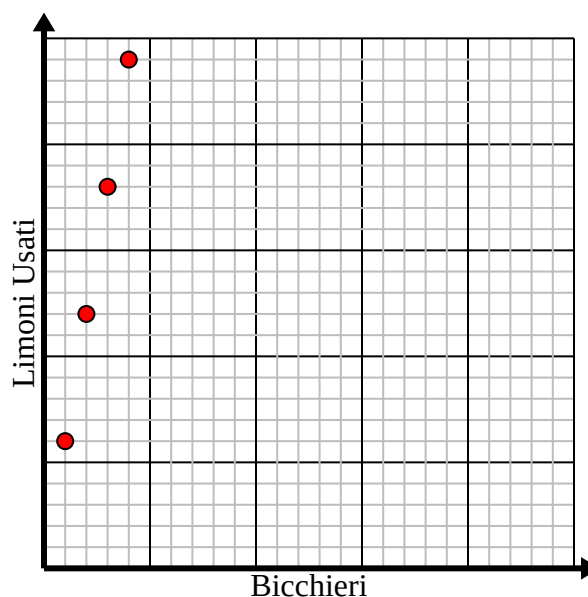
chili di carne	1	2	3	4	5
Prezzo	5,25	10,5	15,75	21	26,25



- 2) Ogni bicchiere di limonata richiede 6 limoni.

Crea una tabella che mostri i bicchieri di limonata realizzati utilizzando fino a 5 limoni, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

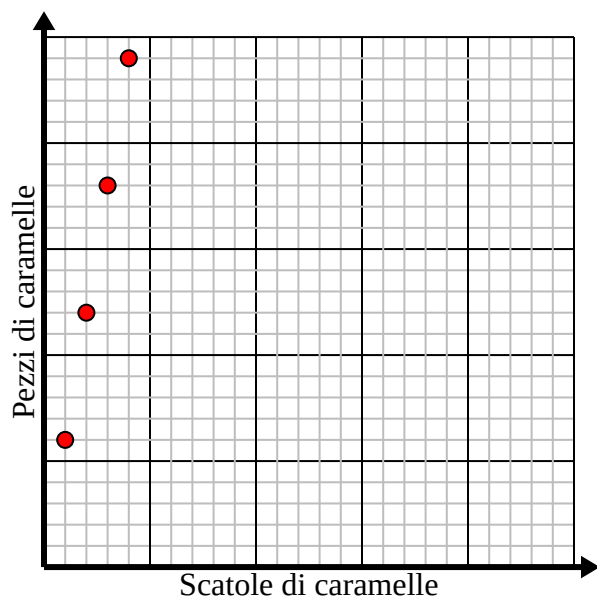
Bicchieri	1	2	3	4	5
Limoni Usati	6	12	18	24	30



- 3) Ogni scatola di caramelle ha 6 pezzi di caramelle.

Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

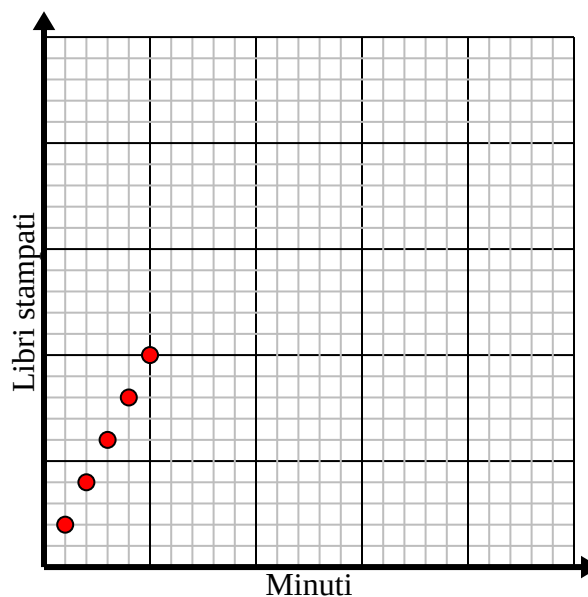
Scatole di caramelle	1	2	3	4	5
Pezzi di caramelle	6	12	18	24	30



- 4) Ogni minuto vengono stampati libri 2.

Crea una tabella che mostri i libri stampati nel corso di 5 minuti, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

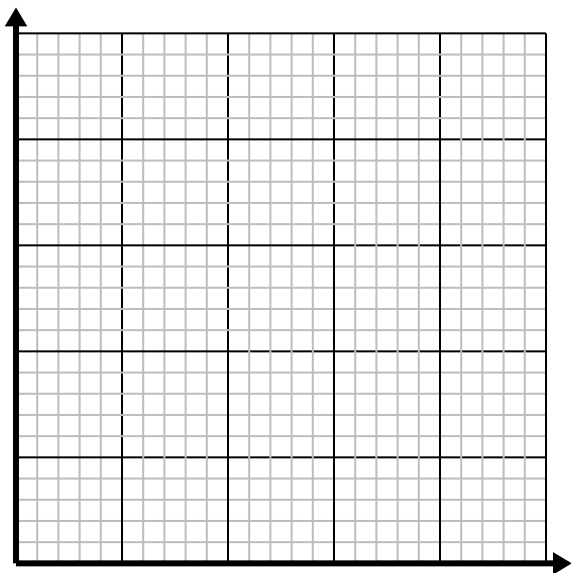
Minuti	1	2	3	4	5
Libri stampati	2	4	6	8	10



**Risolvi ogni problema.**

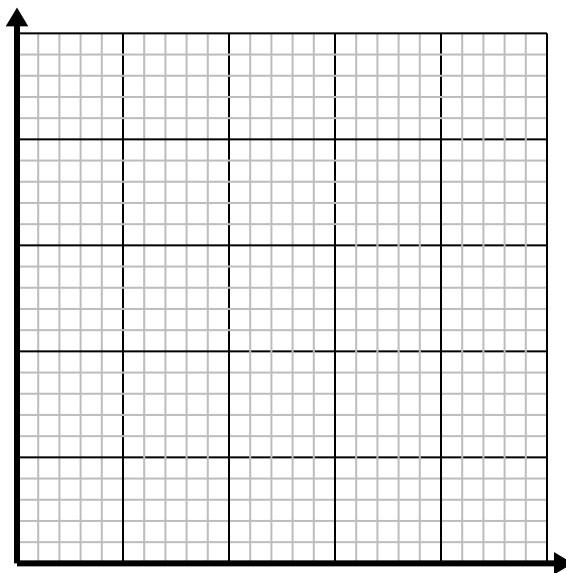
- 1) Ogni ora Marcello percorre 4 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



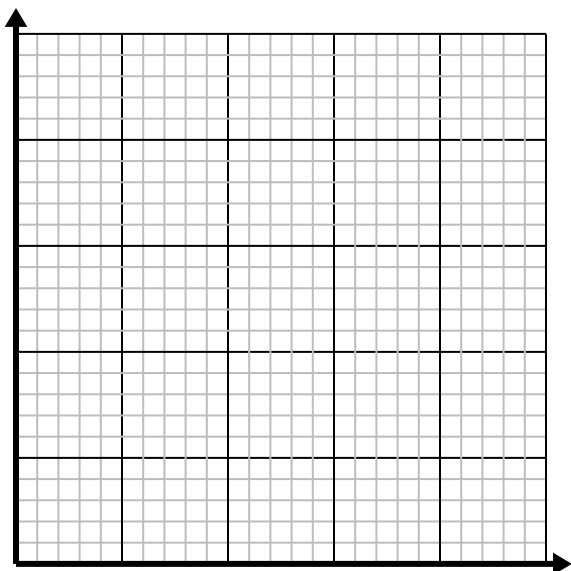
- 2) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 2 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



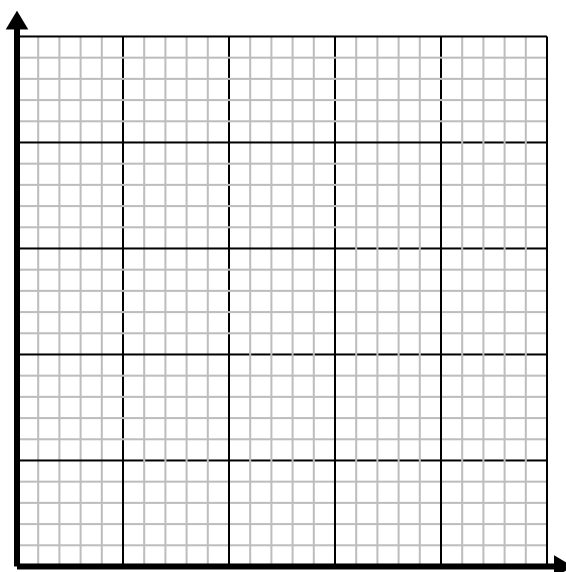
- 3) Per ogni tazza di farina si possono fare 5 lotti di biscotti.

Crea una tabella che mostri i lotti di biscotti che possono essere realizzati con un massimo di 5 tazze di farina, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Per ogni camicia realizzata vengono utilizzati bottoni 6.

Crea una tabella che mostri i bottoni necessari per confezionare fino a 5 camicie, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

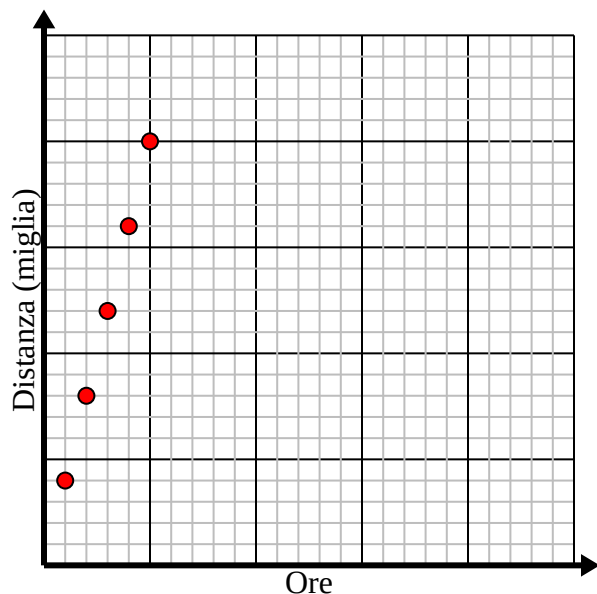


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Ogni ora Marcello percorre 4 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

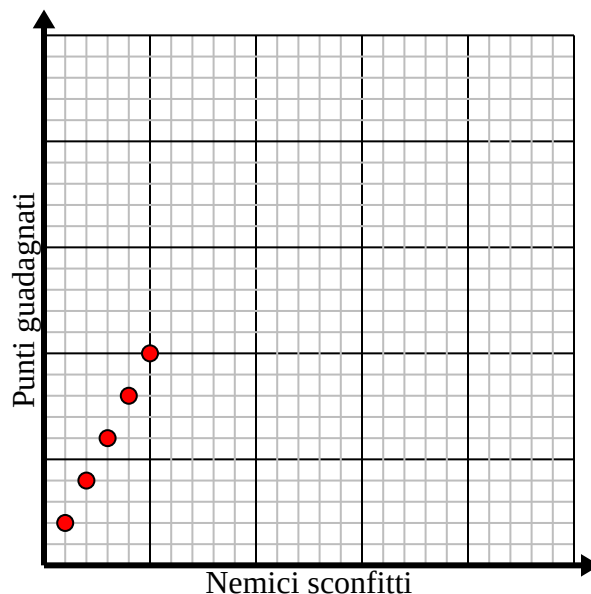
Ore	1	2	3	4	5
Distanza (miglia)	4	8	12	16	20



- 2) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 2 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

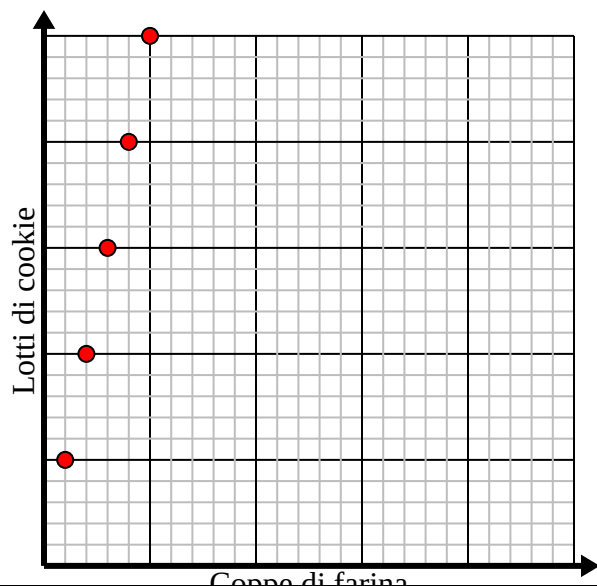
Nemici sconfitti	1	2	3	4	5
Punti guadagnati	2	4	6	8	10



- 3) Per ogni tazza di farina si possono fare 5 lotti di biscotti.

Crea una tabella che mostri i lotti di biscotti che possono essere realizzati con un massimo di 5 tazze di farina, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

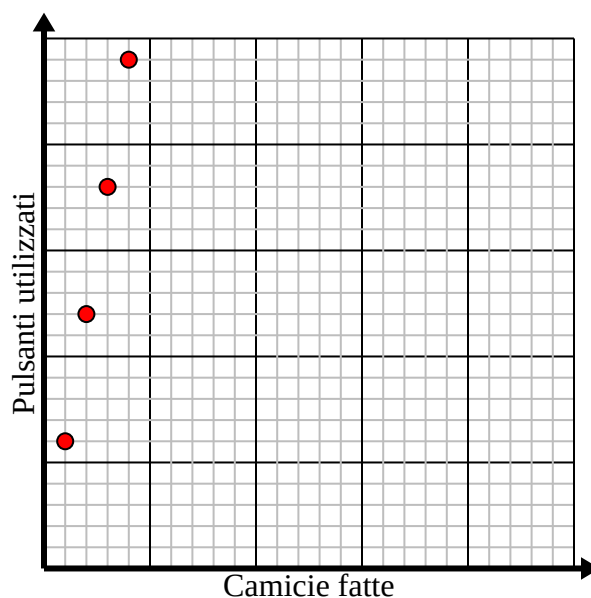
Coppe di farina	1	2	3	4	5
Lotti di cookie	5	10	15	20	25



- 4) Per ogni camicia realizzata vengono utilizzati bottoni 6.

Crea una tabella che mostri i bottoni necessari per confezionare fino a 5 camicie, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

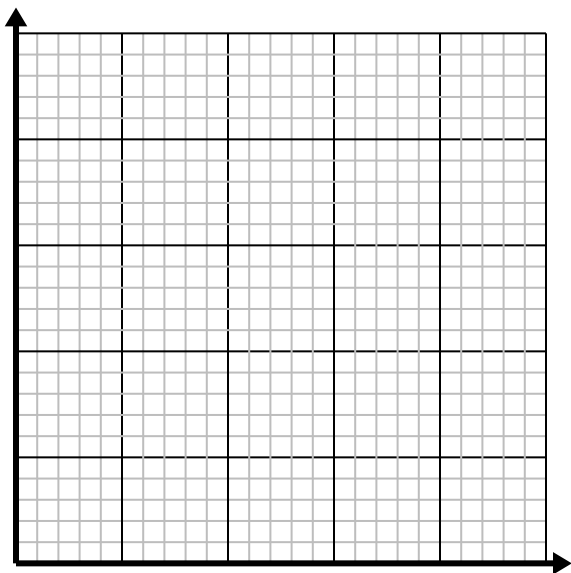
Camicie fatte	1	2	3	4	5
Pulsanti utilizzati	6	12	18	24	30



**Risolvi ogni problema.**

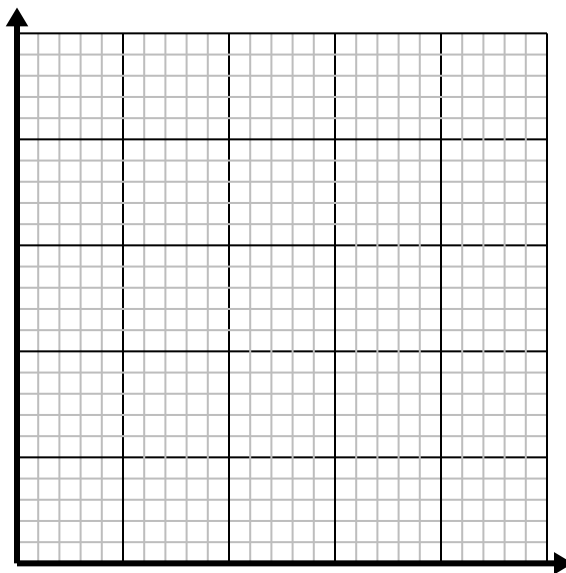
- 1) Ogni ora Luca percorre 5 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



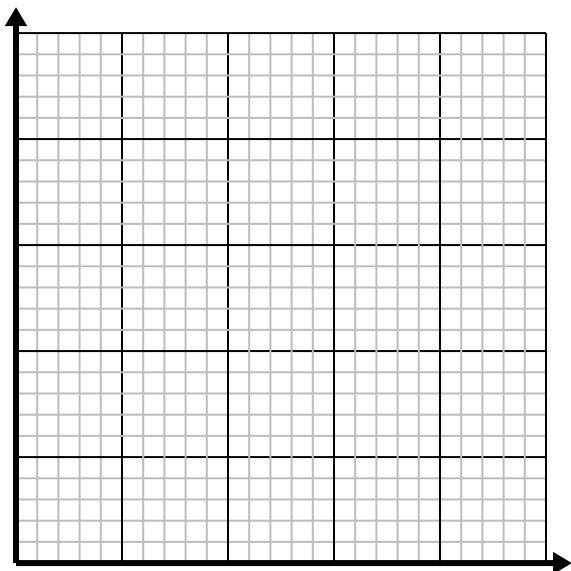
- 2) Ogni scatola di caramelle ha 4 pezzi di caramelle.

Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



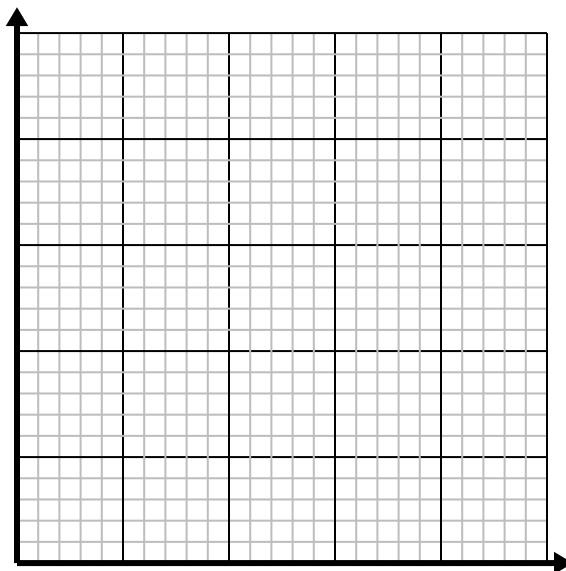
- 3) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 5 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Ogni bicchiere di limonata richiede 3 limoni.

Crea una tabella che mostri i bicchieri di limonata realizzati utilizzando fino a 5 limoni, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

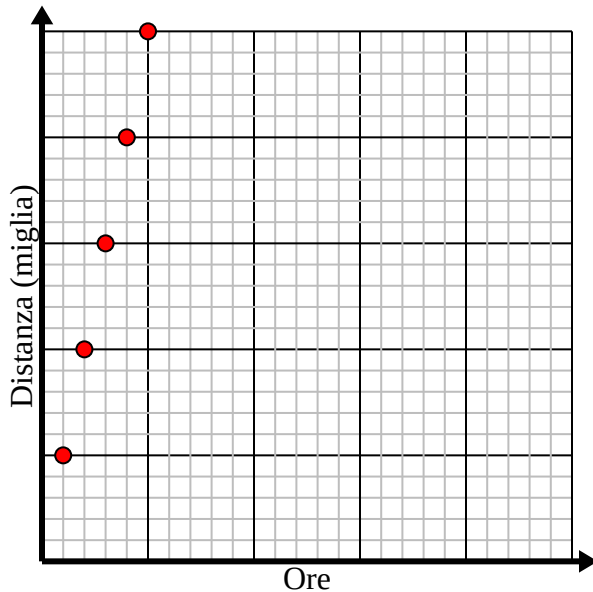


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Ogni ora Luca percorre 5 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

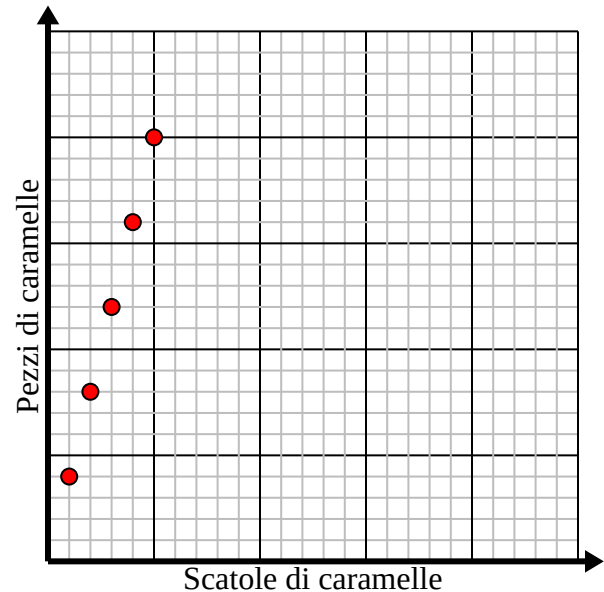
Ore	1	2	3	4	5
Distanza (miglia)	5	10	15	20	25



- 2) Ogni scatola di caramelle ha 4 pezzi di caramelle.

Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

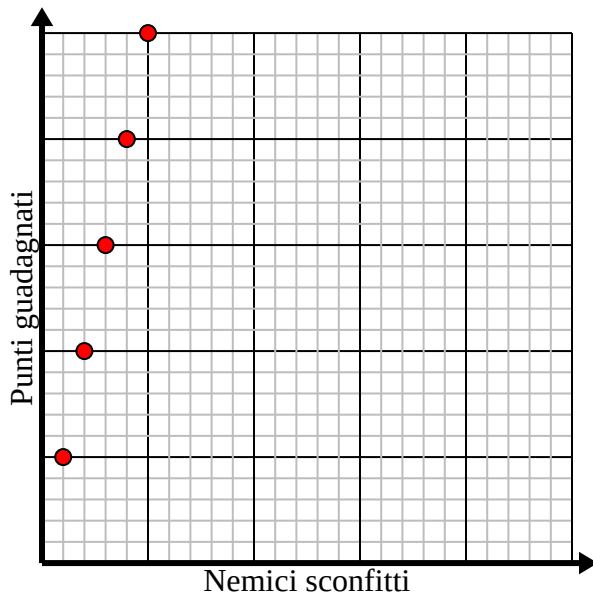
Scatole di caramelle	1	2	3	4	5
Pezzi di caramelle	4	8	12	16	20



- 3) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 5 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

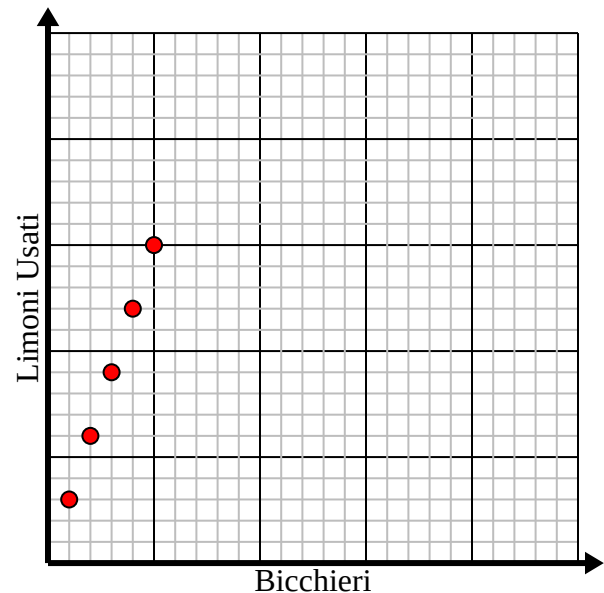
Nemici sconfitti	1	2	3	4	5
Punti guadagnati	5	10	15	20	25



- 4) Ogni bicchiere di limonata richiede 3 limoni.

Crea una tabella che mostri i bicchieri di limonata realizzati utilizzando fino a 5 limoni, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

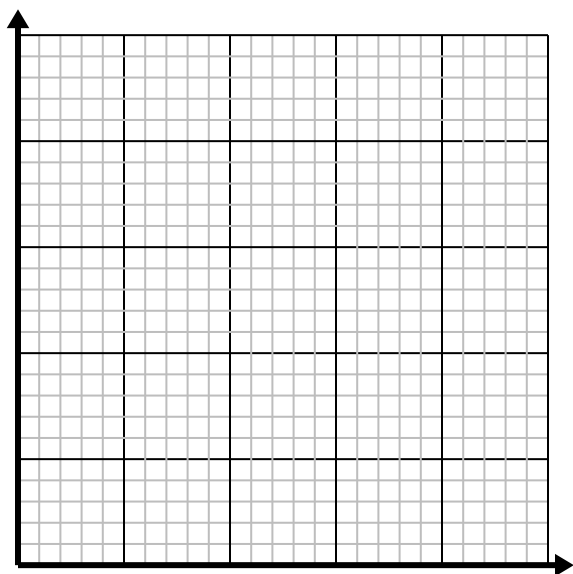
Bicchieri	1	2	3	4	5
Limoni Usati	3	6	9	12	15



**Risolvi ogni problema.**

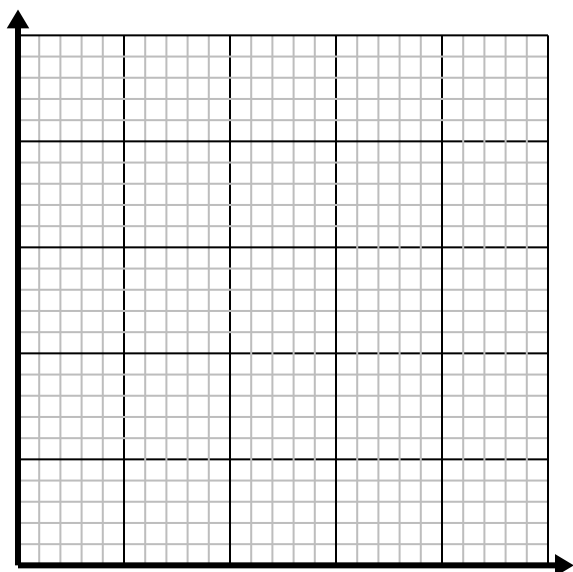
- 1) Per ogni tazza di farina si possono fare 4 lotti di biscotti.

Crea una tabella che mostri i lotti di biscotti che possono essere realizzati con un massimo di 5 tazze di farina, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



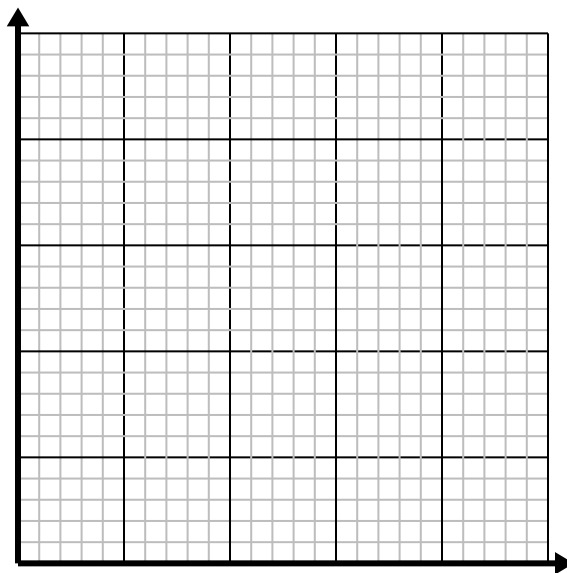
- 3) Ogni minuto vengono stampati libri 2.

Crea una tabella che mostri i libri stampati nel corso di 5 minuti, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



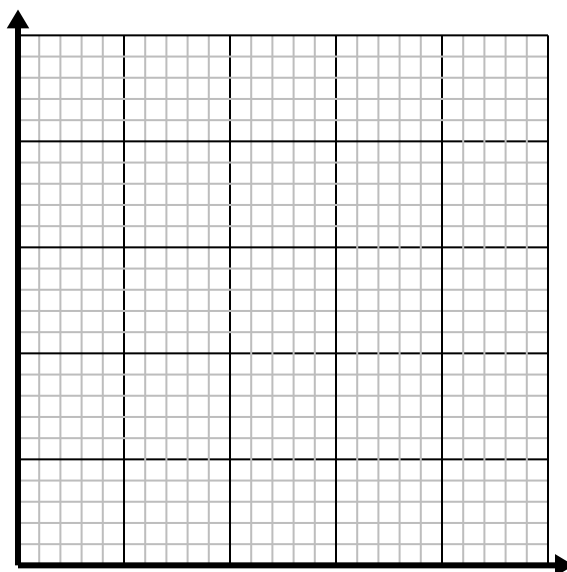
- 2) Ogni bicchiere di limonata richiede 4 limoni.

Crea una tabella che mostri i bicchieri di limonata realizzati utilizzando fino a 5 limoni, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Per ogni prato rasato si guadagnano \$5.

Crea una tabella che mostri i soldi guadagnati per la falciatura di prati fino a 5, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

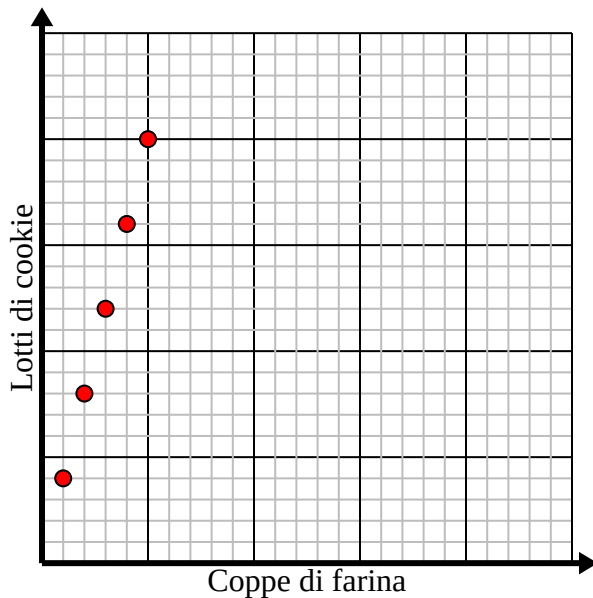


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Per ogni tazza di farina si possono fare 4 lotti di biscotti.

Crea una tabella che mostri i lotti di biscotti che possono essere realizzati con un massimo di 5 tazze di farina, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

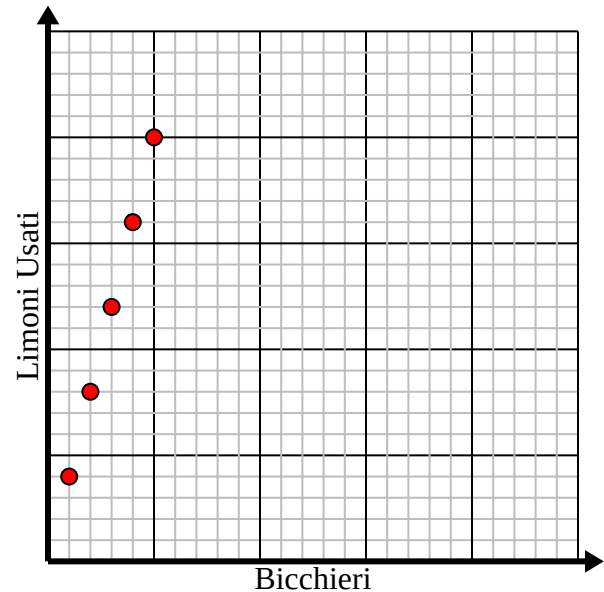
Coppe di farina	1	2	3	4	5
Lotti di cookie	4	8	12	16	20



- 2) Ogni bicchiere di limonata richiede 4 limoni.

Crea una tabella che mostri i bicchieri di limonata realizzati utilizzando fino a 5 limoni, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

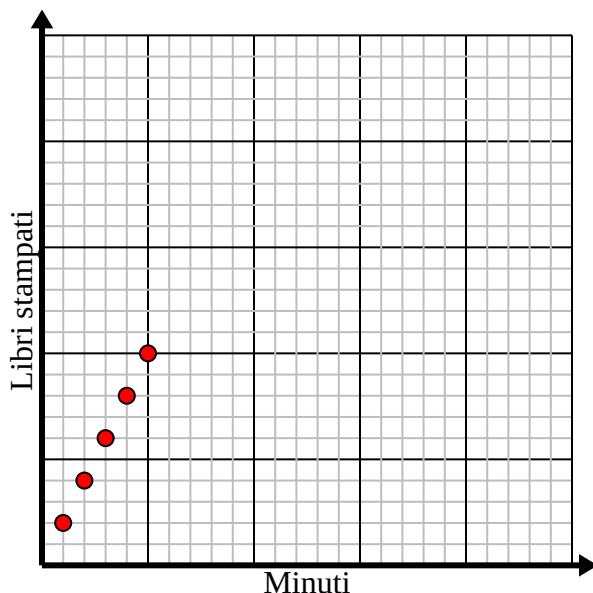
Bicchieri	1	2	3	4	5
Limoni Usati	4	8	12	16	20



- 3) Ogni minuto vengono stampati libri 2.

Crea una tabella che mostri i libri stampati nel corso di 5 minuti, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

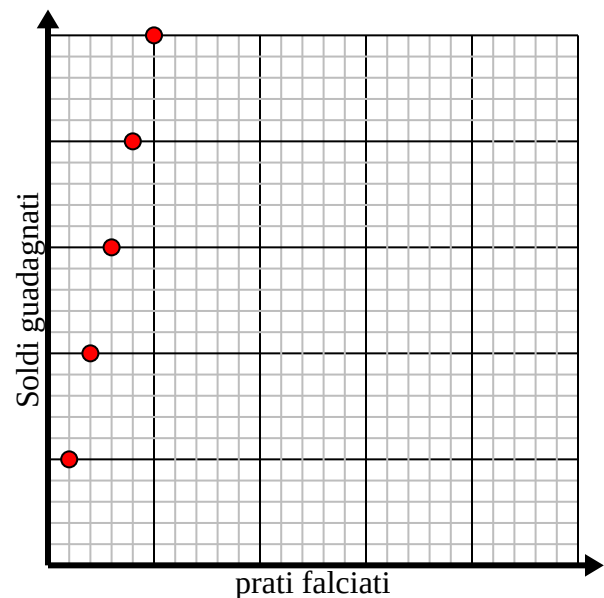
Minuti	1	2	3	4	5
Libri stampati	2	4	6	8	10



- 4) Per ogni prato rasato si guadagnano \$5.

Crea una tabella che mostri i soldi guadagnati per la falciatura di prati fino a 5, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

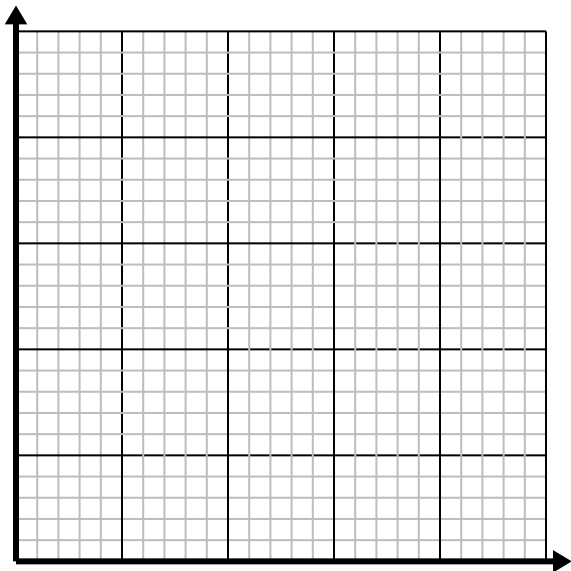
prati falciati	1	2	3	4	5
Soldi guadagnati	5	10	15	20	25



**Risolvi ogni problema.**

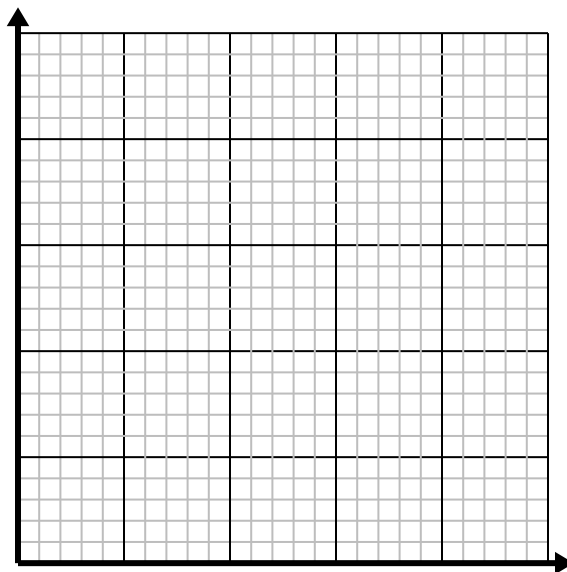
- 1) Per ogni prato rasato si guadagnano \$3.

Crea una tabella che mostri i soldi guadagnati per la falciatura di prati fino a 5, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



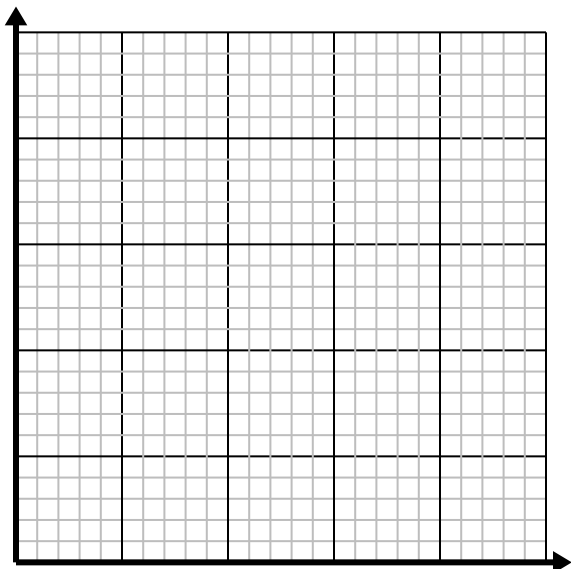
- 2) Per ogni tazza di farina si possono fare 5 lotti di biscotti.

Crea una tabella che mostri i lotti di biscotti che possono essere realizzati con un massimo di 5 tazze di farina, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



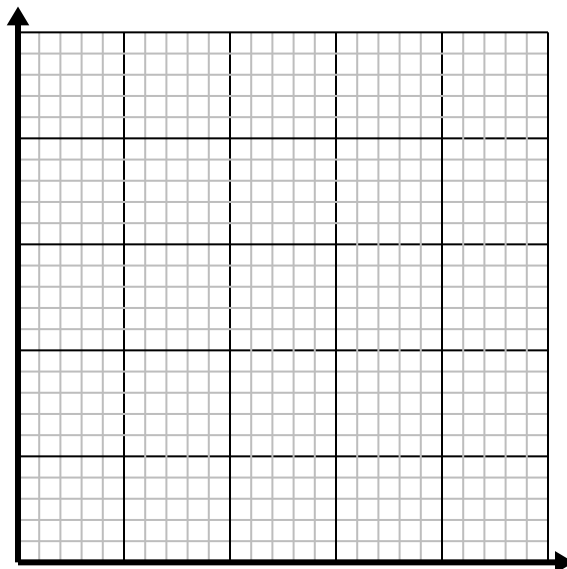
- 3) Ogni chilo di carne costa \$ 6.66.

Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 libbre di carne, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Ogni bicchiere di limonata richiede 3 limoni.

Crea una tabella che mostri i bicchieri di limonata realizzati utilizzando fino a 5 limoni, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

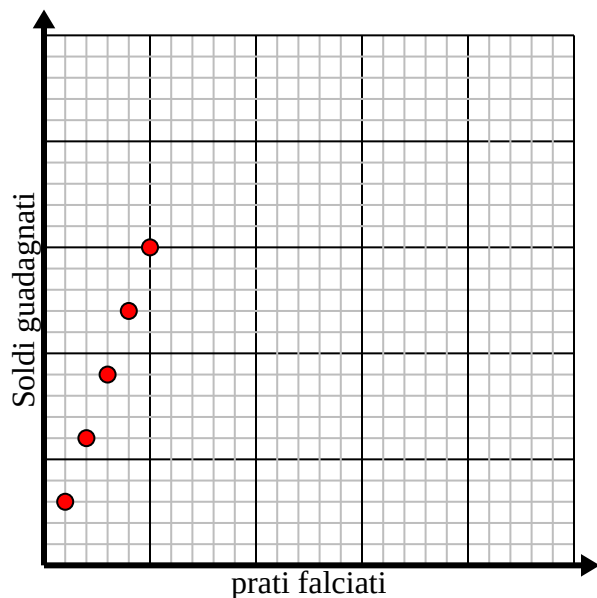


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Per ogni prato rasato si guadagnano \$3.

Crea una tabella che mostri i soldi guadagnati per la falciatura di prati fino a 5, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

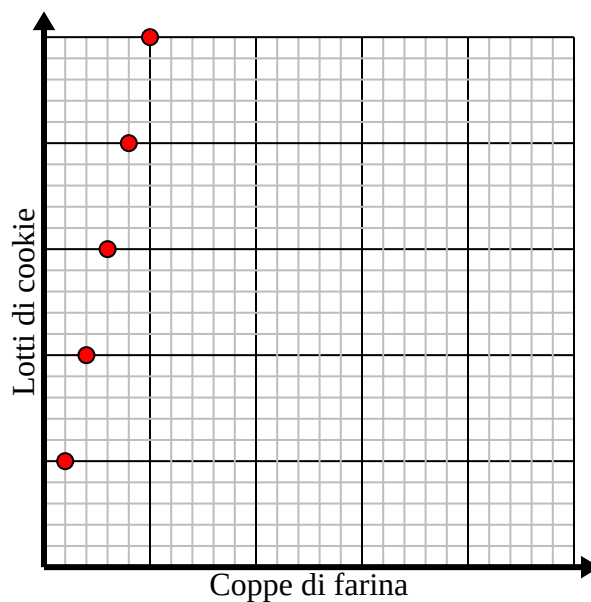
prati falciati	1	2	3	4	5
Soldi guadagnati	3	6	9	12	15



- 2) Per ogni tazza di farina si possono fare 5 lotti di biscotti.

Crea una tabella che mostri i lotti di biscotti che possono essere realizzati con un massimo di 5 tazze di farina, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

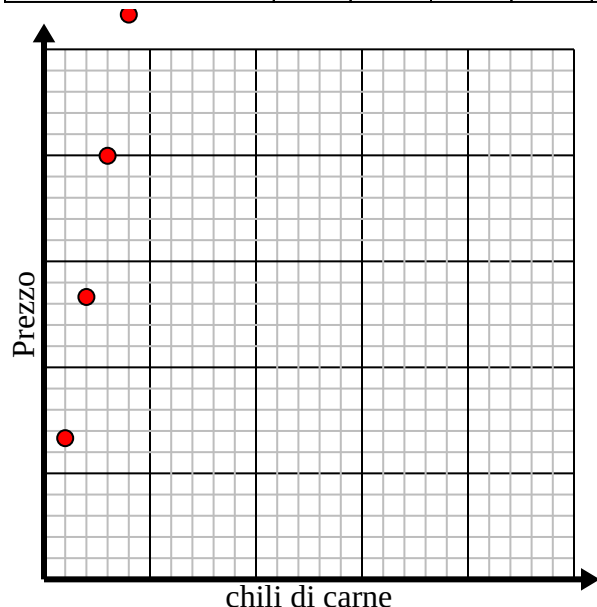
Coppe di farina	1	2	3	4	5
Lotti di cookie	5	10	15	20	25



- 3) Ogni chilo di carne costa \$ 6.66.

Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 libbre di carne, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

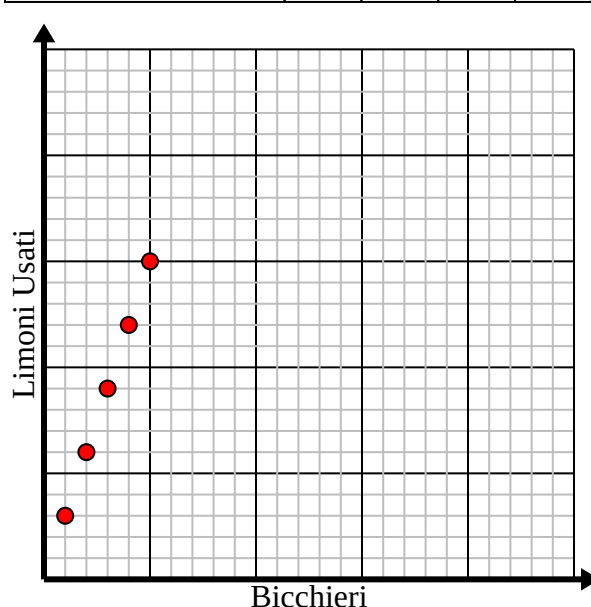
chili di carne	1	2	3	4	5
Prezzo	6,66	13,32	19,98	26,64	33,3



- 4) Ogni bicchiere di limonata richiede 3 limoni.

Crea una tabella che mostri i bicchieri di limonata realizzati utilizzando fino a 5 limoni, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

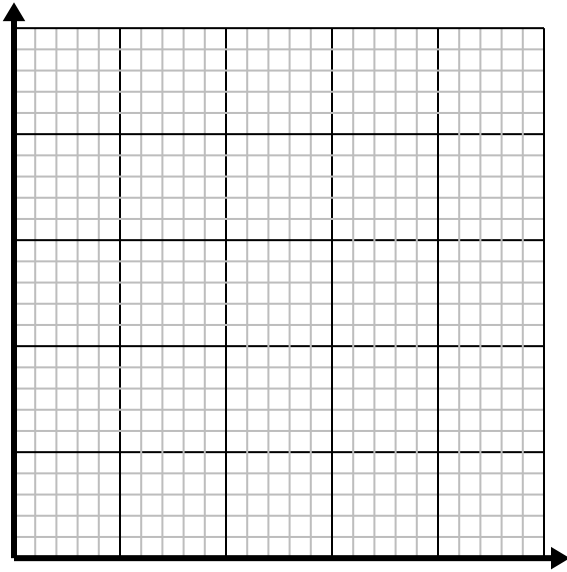
Bicchieri	1	2	3	4	5
Limoni Usati	3	6	9	12	15



**Risolvi ogni problema.**

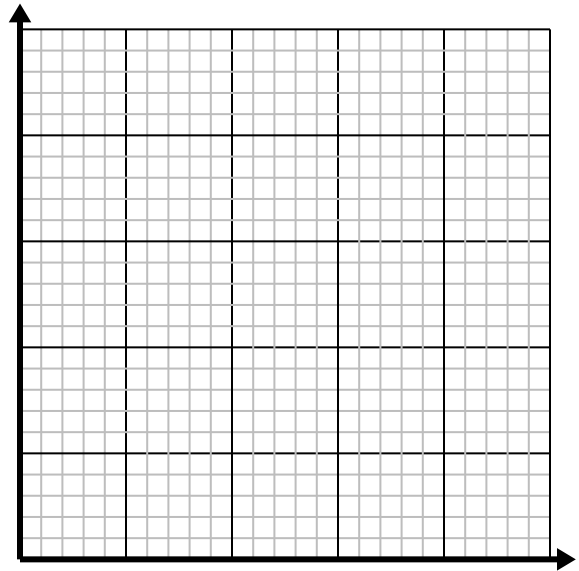
- 1) Per ogni tazza di farina si possono fare 4 lotti di biscotti.

Crea una tabella che mostri i lotti di biscotti che possono essere realizzati con un massimo di 5 tazze di farina, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



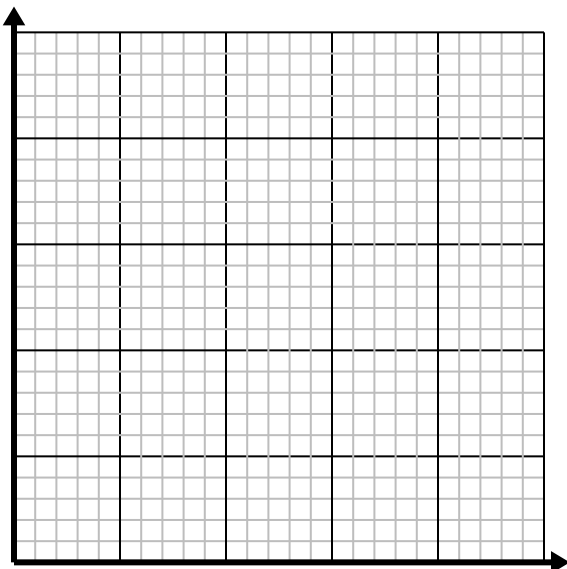
- 2) Ogni ora Marco percorre 4 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



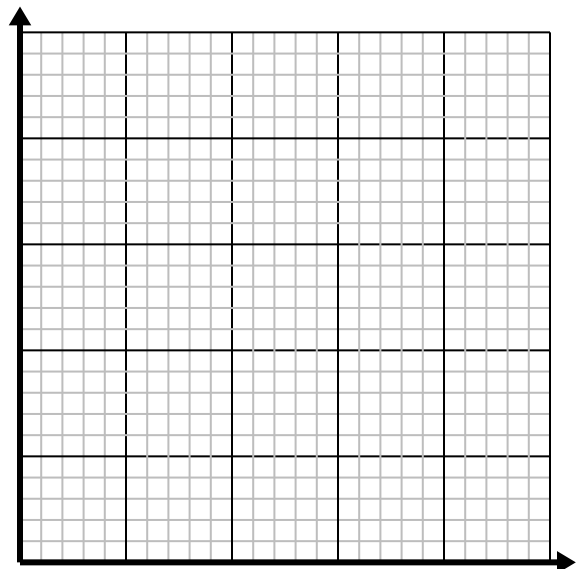
- 3) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 2 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Ogni scatola di caramelle ha 4 pezzi di caramelle.

Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

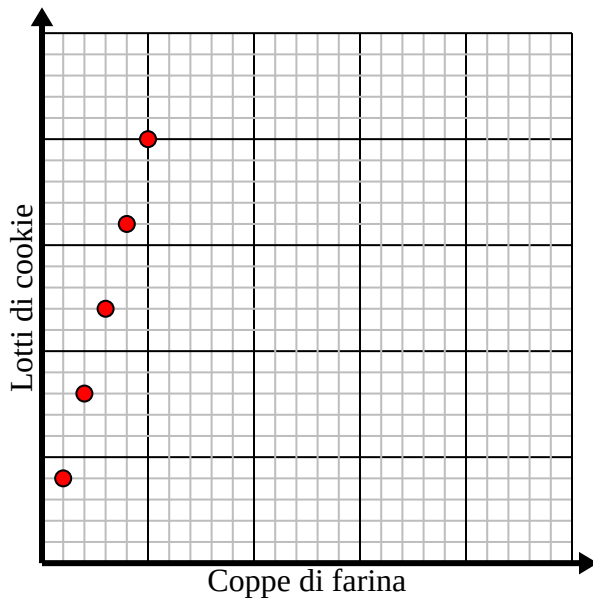


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Per ogni tazza di farina si possono fare 4 lotti di biscotti.

Crea una tabella che mostri i lotti di biscotti che possono essere realizzati con un massimo di 5 tazze di farina, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

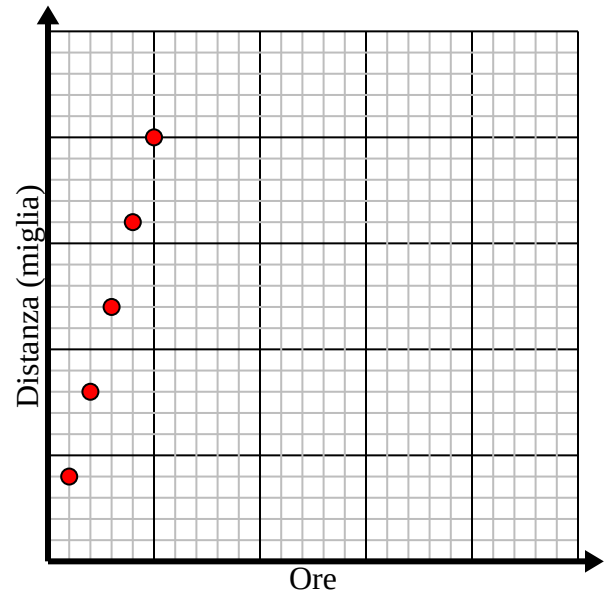
Coppe di farina	1	2	3	4	5
Lotti di cookie	4	8	12	16	20



- 2) Ogni ora Marco percorre 4 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

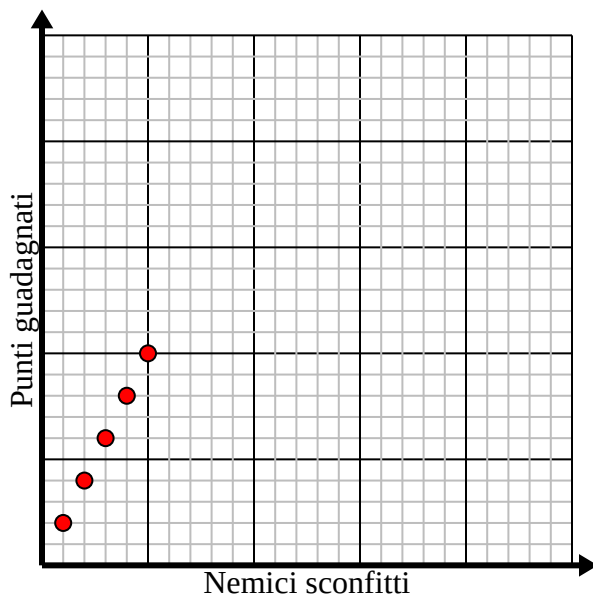
Ore	1	2	3	4	5
Distanza (miglia)	4	8	12	16	20



- 3) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 2 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

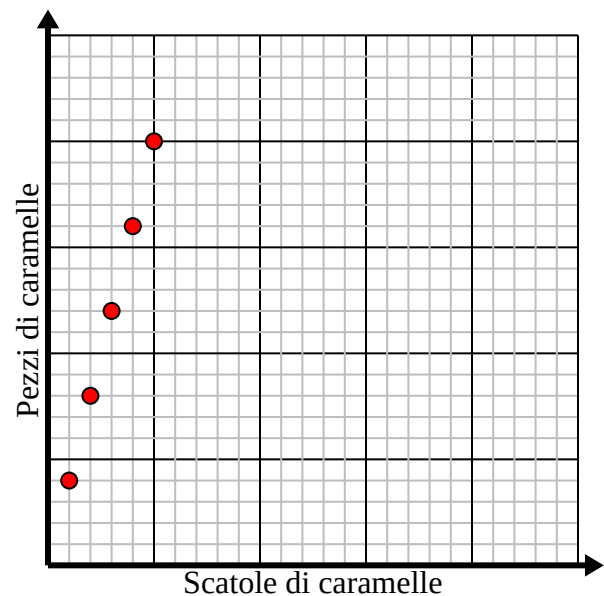
Nemici sconfitti	1	2	3	4	5
Punti guadagnati	2	4	6	8	10



- 4) Ogni scatola di caramelle ha 4 pezzi di caramelle.

Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

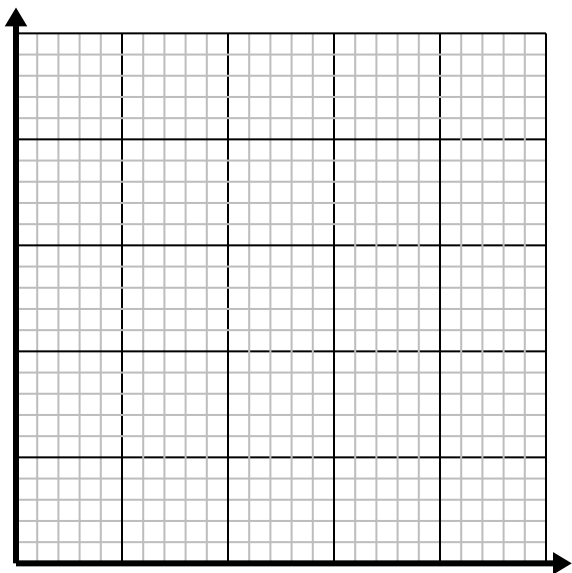
Scatole di caramelle	1	2	3	4	5
Pezzi di caramelle	4	8	12	16	20



**Risolvi ogni problema.**

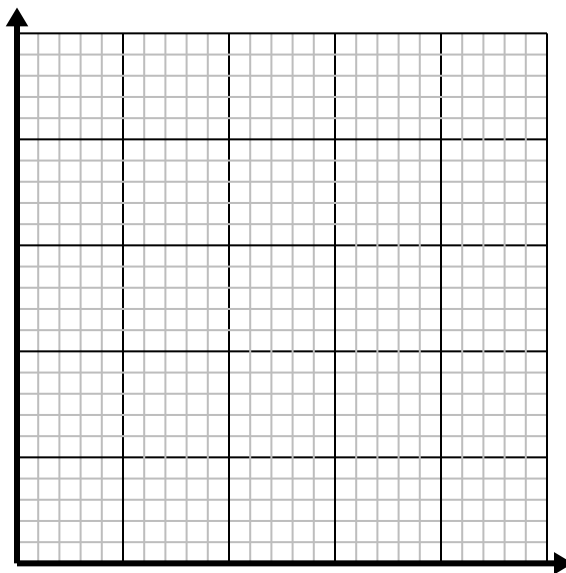
- 1) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 2 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



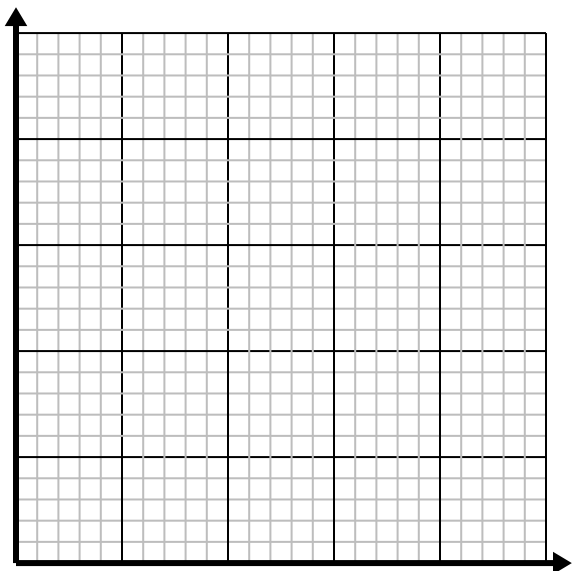
- 2) Ogni chilo di carne costa \$ 2.63.

Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 libbre di carne, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



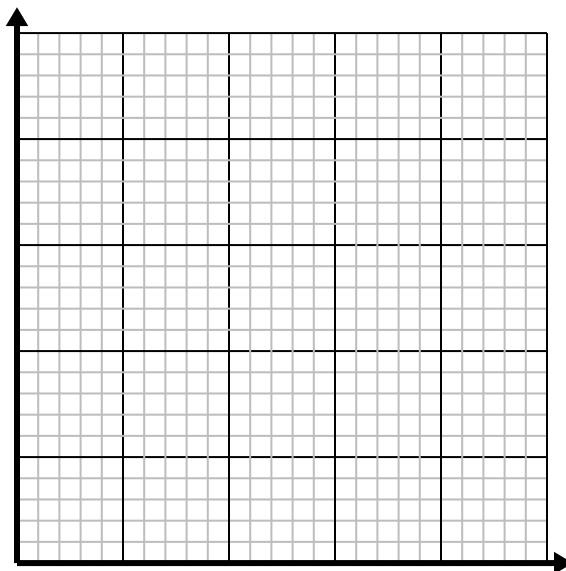
- 3) Ogni ora Franco percorre 5 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Ogni minuto vengono stampati libri 3.

Crea una tabella che mostri i libri stampati nel corso di 5 minuti, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

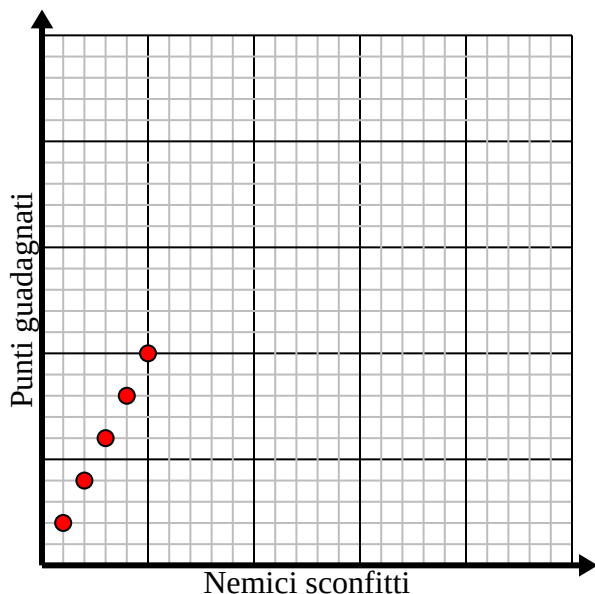


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 2 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

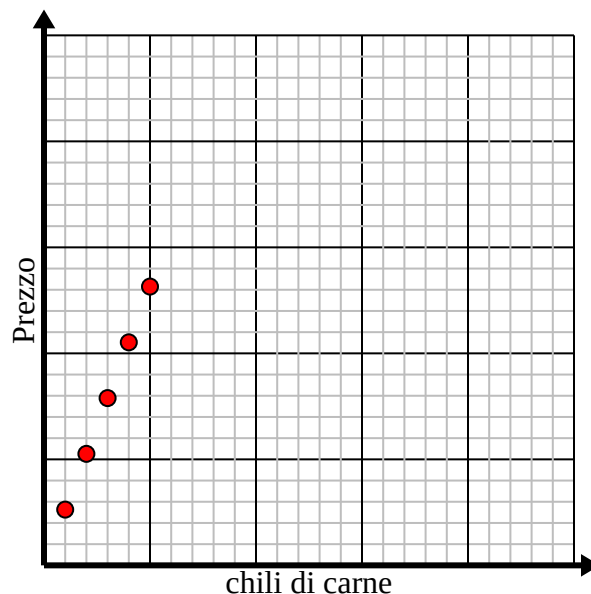
Nemici sconfitti	1	2	3	4	5
Punti guadagnati	2	4	6	8	10



- 2) Ogni chilo di carne costa \$ 2.63.

Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 libbre di carne, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

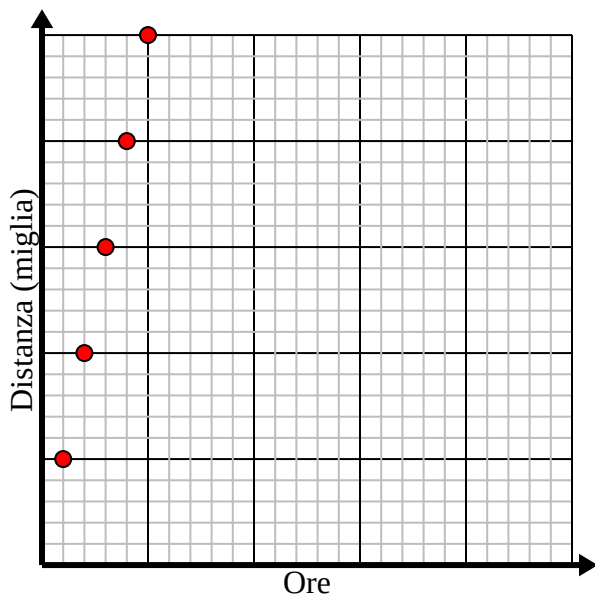
chili di carne	1	2	3	4	5
Prezzo	2,63	5,26	7,89	10,52	13,15



- 3) Ogni ora Franco percorre 5 miglia.

Crea una tabella che mostri le miglia percorse nel corso di 5 ore, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

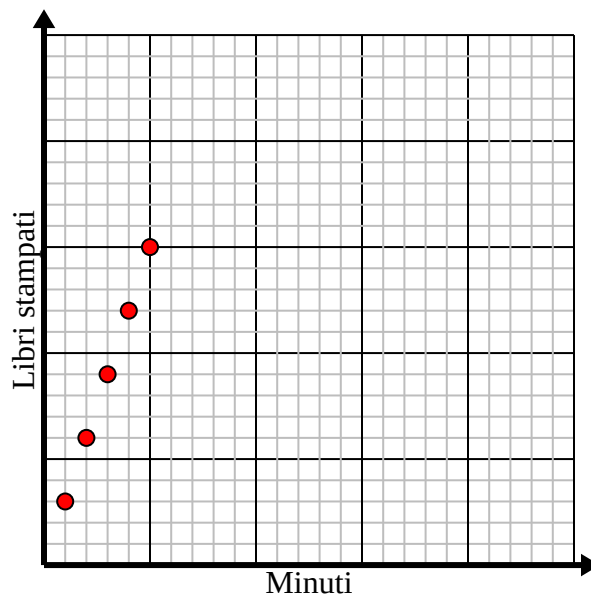
Ore	1	2	3	4	5
Distanza (miglia)	5	10	15	20	25



- 4) Ogni minuto vengono stampati libri 3.

Crea una tabella che mostri i libri stampati nel corso di 5 minuti, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

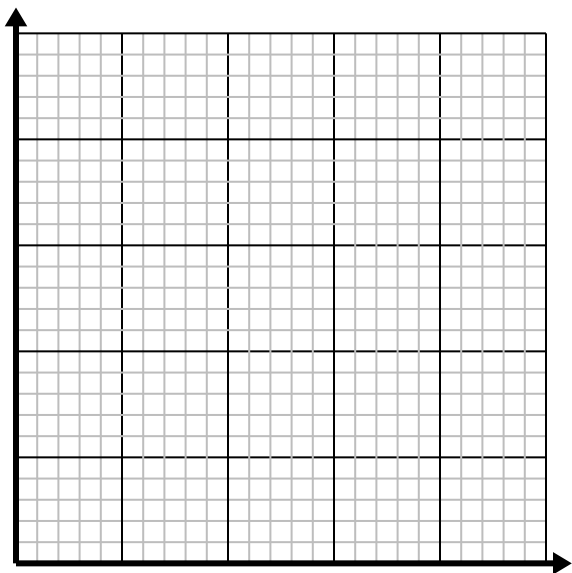
Minuti	1	2	3	4	5
Libri stampati	3	6	9	12	15



**Risolvi ogni problema.**

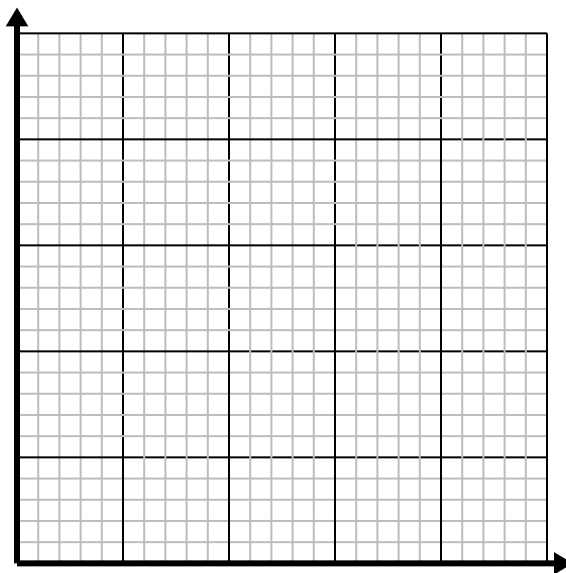
- 1) Ogni bicchiere di limonata richiede 3 limoni.

Crea una tabella che mostri i bicchieri di limonata realizzati utilizzando fino a 5 limoni, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



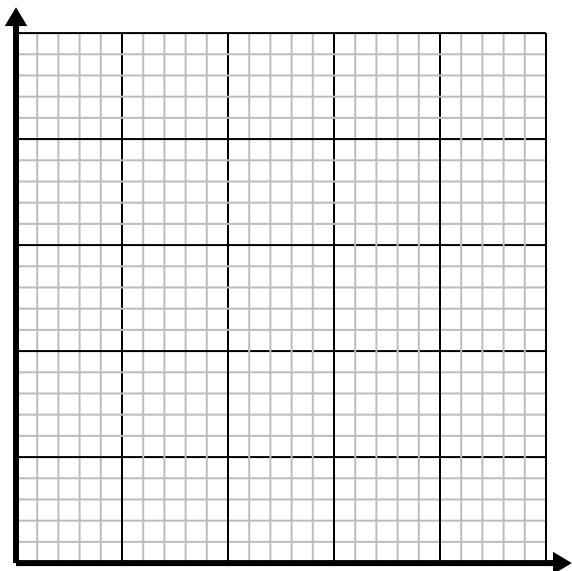
- 2) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 5 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



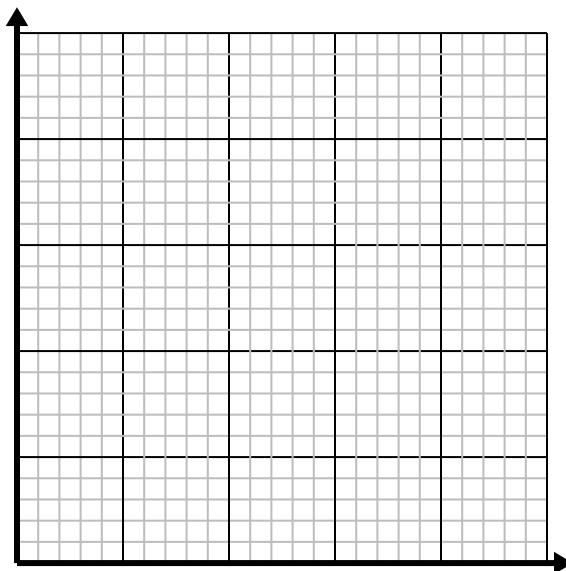
- 3) Ogni chilo di carne costa \$ 4.39.

Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 libbre di carne, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.



- 4) Ogni scatola di caramelle ha 6 pezzi di caramelle.

Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

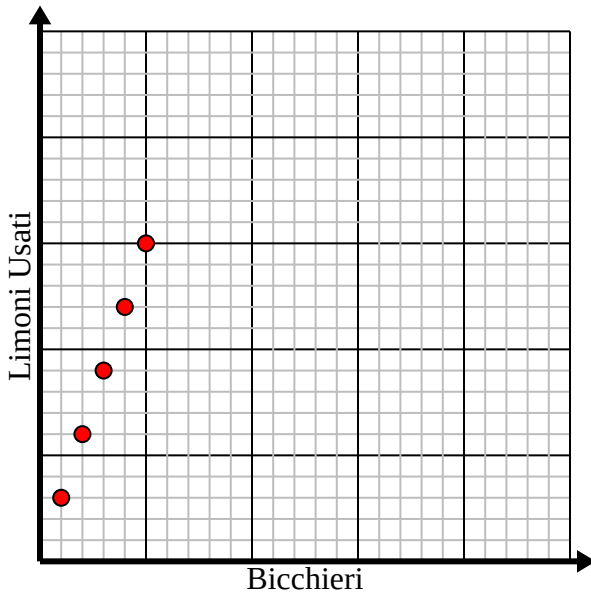


**Risolvi ogni problema.**

- 1) Ogni bicchiere di limonata richiede 3 limoni.

Crea una tabella che mostri i bicchieri di limonata realizzati utilizzando fino a 5 limoni, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

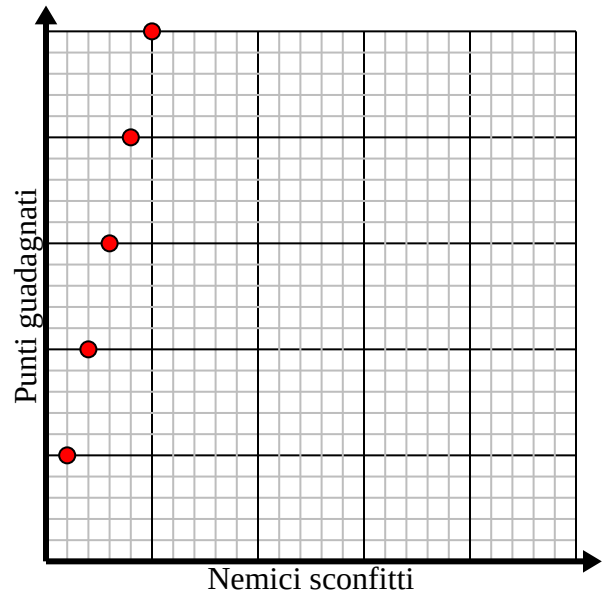
Bicchieri	1	2	3	4	5
Limoni Usati	3	6	9	12	15



- 2) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 5 punti.

Crea una tabella che mostri i punti guadagnati per aver distrutto fino a 5 nemici, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

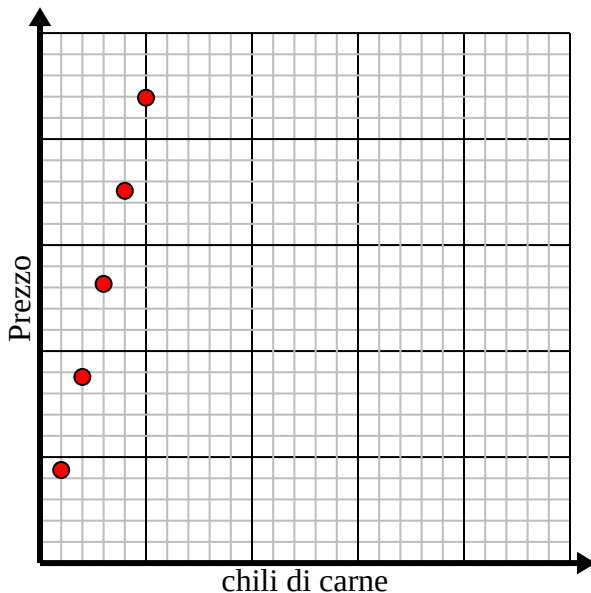
Nemici sconfitti	1	2	3	4	5
Punti guadagnati	5	10	15	20	25



- 3) Ogni chilo di carne costa \$ 4.39.

Crea una tabella che mostri il prezzo per un massimo di 5 libbre di carne, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

chili di carne	1	2	3	4	5
Prezzo	4,39	8,78	13,17	17,56	21,95



- 4) Ogni scatola di caramelle ha 6 pezzi di caramelle.

Crea una tabella che mostri i pezzi di caramelle in un massimo di 5 caselle, quindi traccia i valori sul piano delle coordinate.

Scatole di caramelle	1	2	3	4	5
Pezzi di caramelle	6	12	18	24	30

