

ACCENDI LA MENTE!

(Classe 3°-4°-5°)

Utilizza i tre numeri e scegli tra gli operatori a tua disposizione per ottenere il risultato indicato. Solo così riuscirai ad accendere la miccia e a far scoppiare i petardi.

Per i primi tre esercizi puoi trovare due soluzioni diverse.

2 **5** **4** **+** **-** **×** **:**

○ ○ = **7**



7 **2** **6** **+** **-** **×** **:**

○ ○ = **21**



7 **10** **7** **+** **-** **×** **:**

○ ○ = **10**



3 **5** **10** **+** **-** **×** **:**

○ ○ = **25**



Scopri il valore di ogni simbolo

   = **32**  =

   = **27**  =

  = **21**  =

