



€ 9,90

ilpiccolofriedrich.it  
@ilpiccolofriedrich  
@ilpiccolofriedrich  
ilpiccolofriedrich.blogspot.com



condiviso.shop  
matecalendario.shop



PUOI SCARICARE GRATUITAMENTE  
IL CALENDARIO, LE SOLUZIONI E I PRIMI  
DUE CAPITOLI DELLA GUIDA DIDATTICA  
DODICI-25



Stampa: Tecnostampa – Pignoli Group Printing Division  
Loreto – Trevi 24,83,438,0

Progetto grafico e impaginazione: Maria Paracchini  
Immagini da Freepik

info@gruppoeli.it  
© 2024 Gruppo Editoriale ELI  
Tutti i diritti riservati  
ISBN 978-88-536-4648-4  
info@matecalendario.com  
Via Carducci 7 - Uglyate con Ronago CO  
©2024 Condiviso di Cristian Lo Monaco



di CRISTINA SPERLARI

SUPPORTO INTRODUTTIVO ALLA DIDATTICA  
DELLA MATEMATICA LUDICA

# 12 MATE CALENDARIO®

# MATECALENDARIO®

2023

GENNAIO

ACROSTICO  
NUMERICO

FEBBRAIO

UN CUORE  
DI TETRABOLI

MARZO

IL PAVIMENTO  
DI YPSILOPOLI

APRILE

STRADE LUNARI  
INTRICATE

MAGGIO

UN TANGRAM...  
SU MERCURIO

GIUGNO

NUMERI TRA  
LE STELLE

LUGLIO

I CANALI DI MARTE

AGOSTO

LA GRANDE  
TEMPESTA DI GIOVE

SETTEMBRE

LA DISSEZIONE 7X7

OTTOBRE

IL NUMERO  
MAGICO 495!

NOVEMBRE

I 5 PIANETI NANI IN  
UN QUADRATO

DICEMBRE

comete di numeri

IL **MATECALENDARIO®** È UNO STRUMENTO DIDATTICO ORGANIZZATO PER MESI IN CUI VENGONO RIPORTATI DEI GIOCHI MATEMATICI DA AFFRONTARE IN CLASSE SOTTO FORMA DI SFIDE DIVERTENTI, AVVINCENTI E SOPRATTUTTO CHE INDUCONO A UTILIZZARE LA LOGICA E IL RAGIONAMENTO!

APPENDERE UN **MATECALENDARIO®** NELLA PROPRIA CLASSE SIGNIFICA AVERE UN VERO E PROPRIO APPUNTAMENTO MENSILE CON UNA SFIDA DI MATEMATICA RICREATIVA, CHE COINVOLGE E APPASSIONA MOLTISSIMO I BAMBINI E LE BAMBINE. UN "EFFETTO COLLATERALE" SARÀ PROPRIO QUELLO DI VEDERLI RICHIEDERE DI SVOLGERE IL GIOCO PROPOSTO OGNI VOLTA CHE SI GIRERÀ LA PAGINA DEL NUOVO MESE!

IL **MATECALENDARIO®** VUOLE ESSERE UNO STRUMENTO DI FORTE IMPATTO DIDATTICO E SOCIALE (VUOLE ARRIVARE A COINVOLGERE TUTTI I BAMBINI E LE BAMBINE DELLA STESSA SCUOLA, SENZA DISTINZIONE DI CLASSE, E PUÒ ESSERE APPESO AI MURI DI OGNI AULA D'ITALIA!), MA ANCHE UN SUPPORTO PER L'INSEGNANTE CHE IN ESSO PUÒ SCOPRIRE E RITROVARE ATTIVITÀ PRATICHE E LABORATORIALI DA PROPORRE.

I GIOCHI MATEMATICI SONO COSTRUITI IN MODO DA SVILUPPARE AL MASSIMO LE CAPACITÀ DI RAGIONAMENTO, LE ABILITÀ LOGICHE, L'UTILIZZO DI STRATEGIE DI SOLUZIONE NEI PROBLEMI E LO SVILUPPO DI UN PENSIERO DIVERGENTE: UTILIZZANDO, INFATTI, CONOSCENZE E ABILITÀ APPRESE, I BAMBINI E LE BAMBINE POTRANNO CIMENTARSI IN ATTIVITÀ PRATICHE E STIMOLANTI CHE PERMETTERANNO LORO DI ACQUISIRE NUOVI APPRENDIMENTI E NUOVE COMPETENZE.

# ACROSTICO NUMERICO

Sulla Terra si parlano molte lingue diverse. Ma uno dei giochi linguistici più amato e utilizzato in tutte le lingue è l'acrostico. Sai che cos'è un acrostico? È un gioco nel quale si posiziona una parola in verticale e si utilizzano le sue lettere per formare altre parole e comporre una frase, una poesia o un brevissimo racconto.

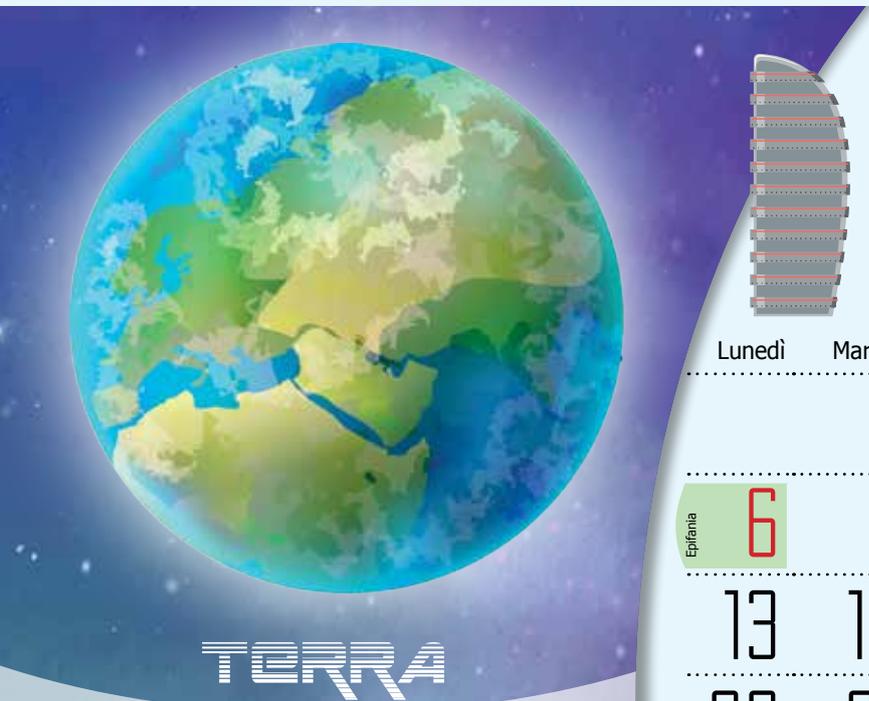
Gli acrostici sono molto utilizzati nella lingua italiana (e non solo), ma forse non sapevi che si possono creare anche acrostici... numerici! Ecco come si fa: si sceglie un numero, si scrive in parola in verticale e poi si usano le sue lettere per comporre altri numeri... che però sommati insieme danno come risultato il numero scelto all'inizio! Questo è un esempio di acrostico per il numero 100:

di **C**iassette  
 du**E**  
 ci**N**que  
 se**T**tantacinque  
 un**O**

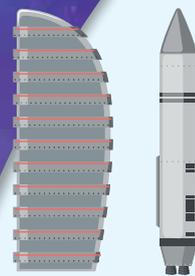
Come vedi le lettere della parola CENTO sono state usate per comporre gli altri numeri ed essi, sommati tra loro, danno proprio come risultato cento!

$$17 + 2 + 5 + 75 + 1 = 100$$

Ecco la sfida: prova a creare un acrostico simile con un numero a tua scelta. Scrivilo verticalmente in parola e poi prova a incrociare in orizzontale tanti numeri la cui somma sarà proprio il numero che hai scelto.

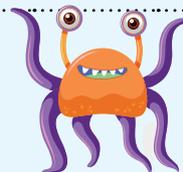


La Terra è il nostro pianeta, l'unico del Sistema Solare su cui oggi c'è vita. Questo può avvenire anche grazie all'acqua che ricopre i sette decimi della sua superficie. La sua atmosfera è ricca di ossigeno da respirare, e il fatto di trovarsi alla giusta distanza dal Sole rende la sua temperatura ottimale. Anche se non ce ne accorgiamo, la Terra ruota su sé stessa, offrendo al Sole ogni volta metà della sua superficie (da qui il dì e la notte) e contemporaneamente orbita intorno al Sole: per completare un'orbita (una traiettoria completa) impiega circa 365 giorni, un anno.



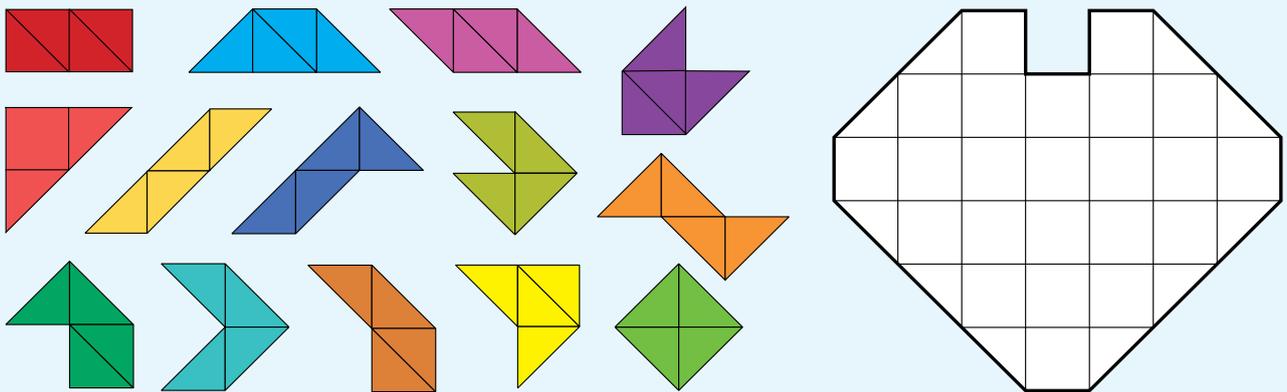
2025  
**GENNAIO**

	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
			Capodanno 1	2	3	4	5
Epifania 6	7	8	9	10	11	12	12
	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26
	27	28	29	30	31		

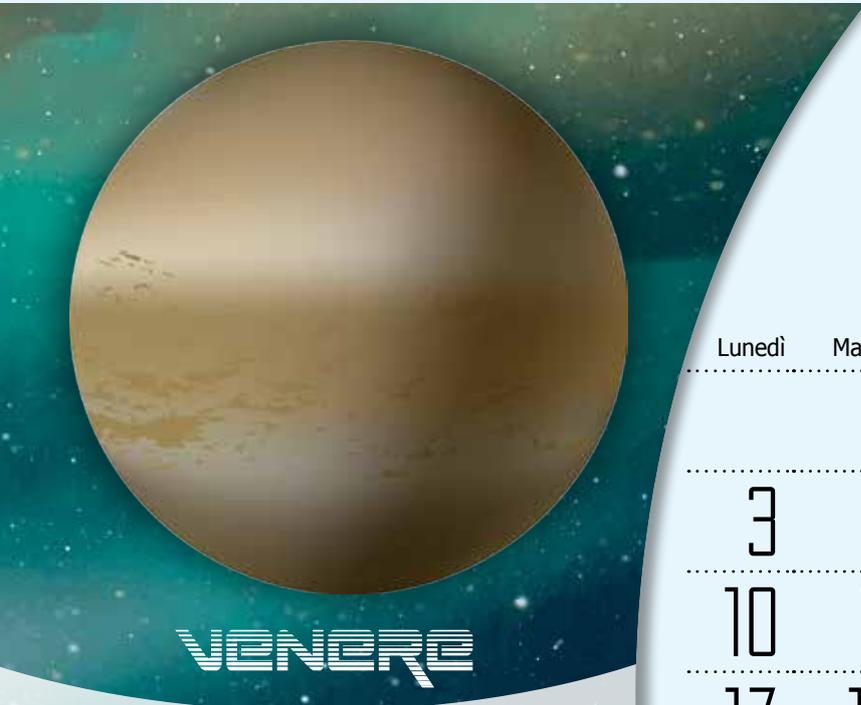


# UN CUORE DI TETRABOLI

Il pianeta dell'amore ti propone un rompicapo davvero... romantico: costruire un cuore con i Tetraboli. Che cosa sono i Tetraboli? Sono tutti i possibili pezzi formati da 4 (da qui il nome "tetra", che significa appunto 4) triangoli isosceli rettangoli, cioè quei triangoli che puoi ottenere dividendo a metà un quadrato lungo una delle sue diagonali. Unendo in vari modi 4 triangoli puoi ottenere ben 14 combinazioni diverse, che sono quelle che puoi trovare riportate qui sotto.



Ritaglia i 14 Tetraboli e prova a incastrarli tra loro per comporre questo particolare cuore. Ricorda che i Tetraboli possono essere anche ruotati o ribaltati a tuo piacimento.

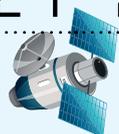


VENERE

Venere è il secondo pianeta del Sistema Solare. Ha il nome della dea romana dell'amore e della bellezza, perché dalla Terra si vede risplendere molto intensamente. La sua atmosfera è composta da fitte nubi che fanno cadere sulla superficie piogge acide. Questo accade perché sul pianeta ci sono moltissimi vulcani che eruttano continuamente lava e gas micidiali. La temperatura media del pianeta è di circa 500 gradi. All'apparenza sembra un pianeta bellissimo da osservare, ma... in realtà è tutt'altro che romantico!

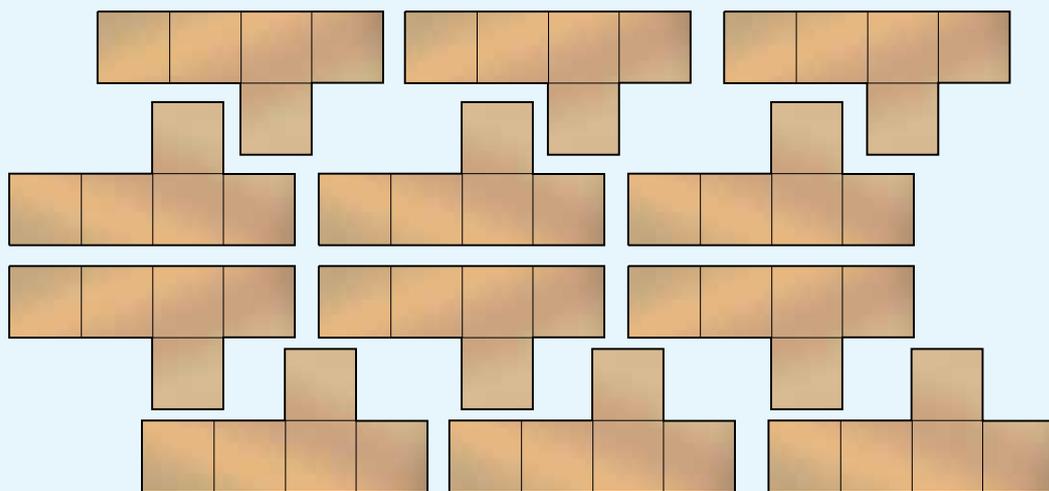
## 2025 FEBBRAIO

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		



# IL PAVIMENTO DI YPSILOPOLI

In questo gioco immaginiamo che esista, in un remoto satellite del nostro Sistema Solare, una città extraterrestre chiamata Ypsilopoli! La città di Ypsilopoli, che si trova nella regione equatoriale di Titano, uno dei desertici satelliti di Saturno, è conosciuta per le sue speciali piastrelle a forma di Ypsilon, come quelle riportate qui sotto.



Se dovessi comporre un pavimento perfettamente rettangolare, quante piastrelle Ypsilon come questa ti servirebbero come minimo?

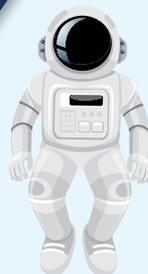
Ritagliale e prova a formare un rettangolo. Puoi ruotarle e ribaltarle come vuoi.



SATURNO

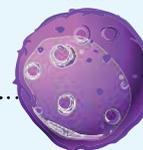
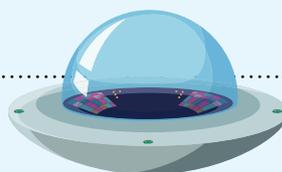
Saturno è il sesto pianeta del Sistema Solare, il più grande dopo Giove. La sua particolarità sono gli anelli che lo circondano: un'infinità di piccolissimi pezzi di roccia e ghiaccio che rimangono sospesi e fluttuano tutto intorno al pianeta.

Gli scienziati pensano che gli anelli di Saturno siano dei residui di quando il pianeta si è formato o di un impatto tra il pianeta e qualche enorme meteorite. Tra gli anelli di Saturno ci sono moltissimi satelliti. Per ora ne contiamo circa 60, ma potrebbero essere anche molti di più.

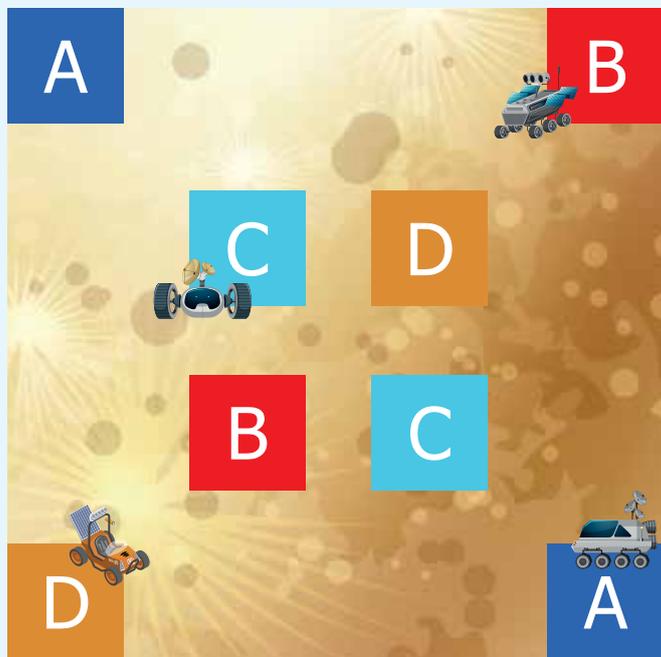


## 2025 MARZO

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14 <small>PI Day</small>	15	16
17	18	19 <small>Equinozio primavera</small>	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						



# STRADE LUNARI INTRICATE



I Rover stanno esplorando il territorio lunare.

Ognuno di loro ha un punto di partenza (indicato nell'immagine qui accanto con una lettera) e uno di arrivo (indicato nell'immagine con l'altra lettera corrispondente).

Il Rover A deve arrivare al punto di arrivo A, il Rover B al punto di arrivo B e così via.

Però i Rover devono cercare di esplorare il suolo lunare senza il rischio di scontrarsi durante i loro tragitti.

Prova a collegare i punti corrispondenti facendo in modo che nessuna strada si incroci con un'altra e che i rover non escano dal quadrato esterno, che è l'area di esplorazione in cui sono stati collocati.



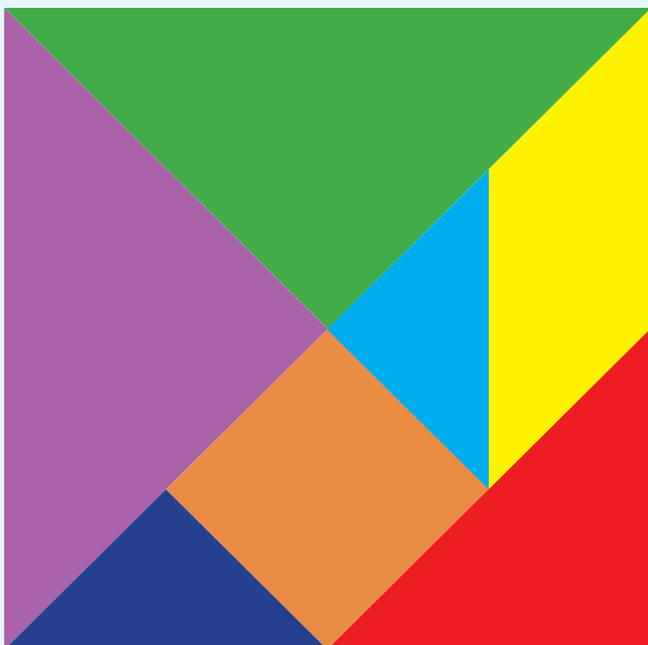
La Luna è l'unico satellite naturale del pianeta Terra. Compie una rotazione completa ogni 28 giorni circa. La Luna ha delle fasi lunari, cioè non sempre si vede illuminata allo stesso modo: la fase in cui si vede tutta illuminata si chiama Luna piena, mentre quando non si vede perché ci mostra solo la sua faccia buia, si parla di Luna nuova. A volte invece è visibile solo un sottile spicchio luminoso o metà della sua superficie illuminata: se la sua forma assomiglia alla lettera C, si dice che siamo in Luna calante, mentre se assomiglia alla lettera D siamo in Luna crescente.

## 2025 APRILE

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20 <small>Santa Pasqua</small>
<small>Lunedì dell'Angelo</small> 21	<small>Giornata Mondiale Terra</small> 22	23	24	<small>Festa Liberazione</small> 25	26	27
28	29	30				

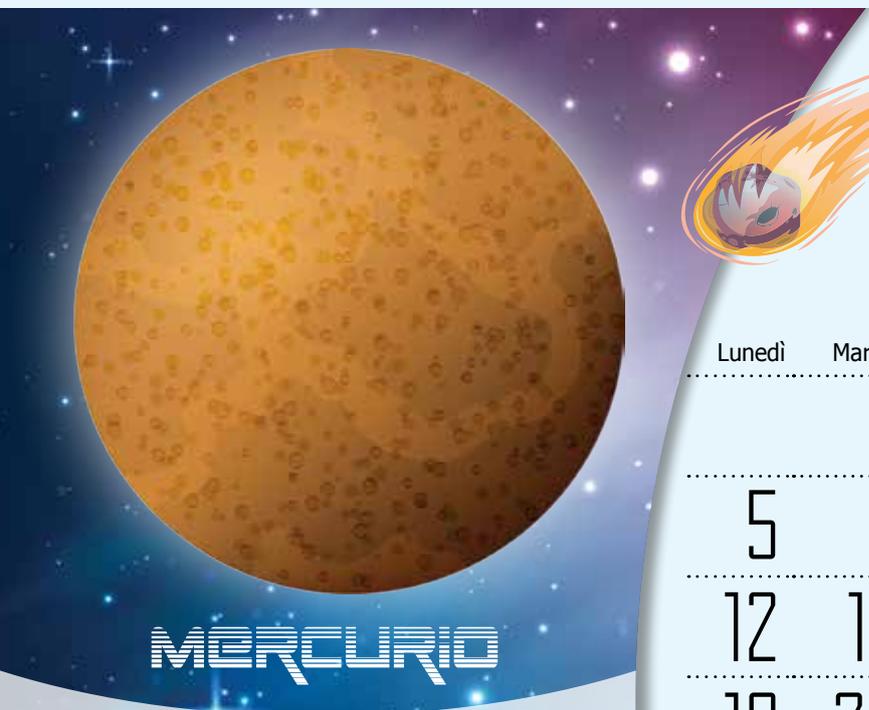
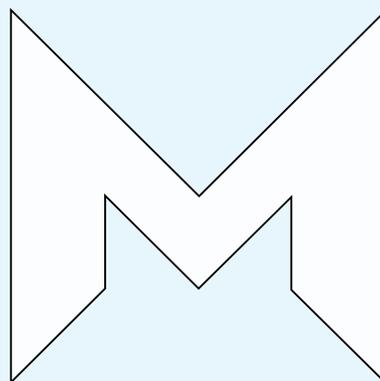


# UN TANGRAM... SU MERCURIO



Con i 7 pezzi del Tangram riesci a comporre la lettera M, iniziale del pianeta Mercurio?

Ritagliarli e prova a costruire una M con la forma di quella riportata qui sotto.



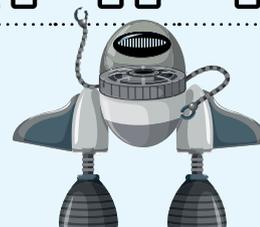
**MERCURIO**

Mercurio è il pianeta più piccolo del Sistema Solare ed è anche quello più vicino al Sole. Non ha una vera e propria atmosfera che lo protegge e per questo sulla sua superficie cadono spesso asteroidi di varie dimensioni che lasciano dei grandi crateri. A causa della mancanza di atmosfera, la temperatura varia moltissimo durante il giorno: a mezzogiorno su Mercurio ci sono circa 450 gradi, mentre la notte si arriva a toccare i - 180 gradi!

2025

MAGGIO

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
			1 <small>Festa Lavoratori</small>	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



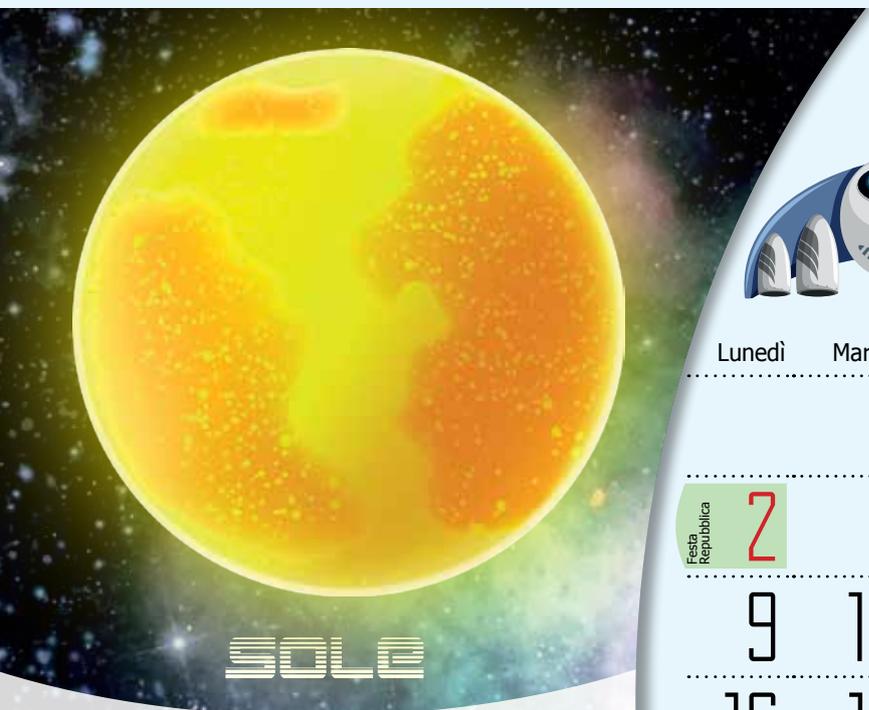
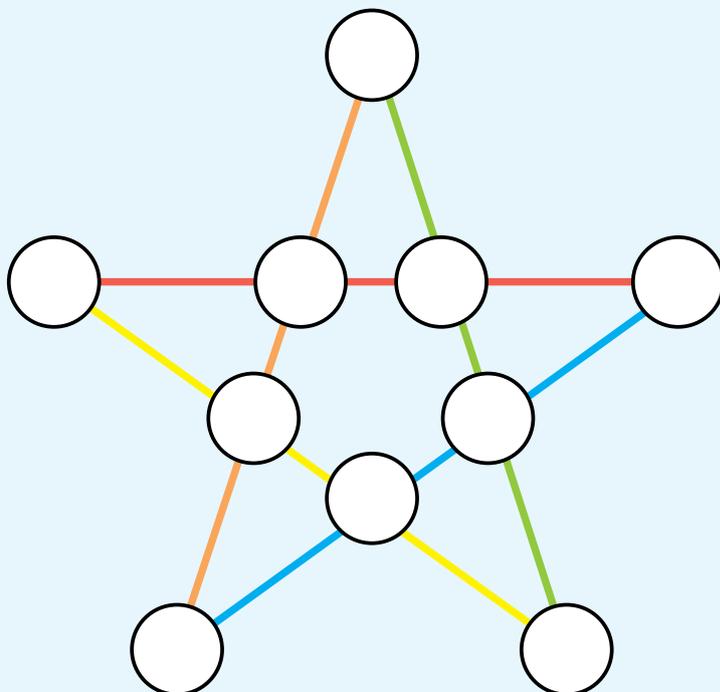
IL PICCOLO FRIEDRICH

# NUMERI TRA LE STELLE

Ecco un rompicapo "stellare"! Posiziona i numeri:

1 2 3 4 5 6 8 9 10 12

(cioè tutti i numeri tra 1 e 12 ad esclusione del 7 e dell'11) nei cerchi in modo che, sommando tutti i numeri che si trovano su un segmento dello stesso colore, si ottenga sempre 24.



Il Sole è la nostra stella ed è anche la nostra principale fonte di vita. Brucia principalmente idrogeno ed emette radiazioni causate da reazioni di fusione nucleare che avvengono all'interno della stella: questo produce una grandissima quantità di energia. È una stella di media grandezza. Si è formato circa 4 miliardi di anni fa e sarà ancora attivo per circa 5 miliardi di anni. Il Sole è distante dal nostro pianeta 150 milioni di km, e il suo diametro è circa 100 volte quello terrestre. La luce del Sole impiega circa 8 minuti per arrivare sulla Terra.



## 2025 GIUGNO

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
						1
Festa Repubblica 2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	Spasizio d'Estate 21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						



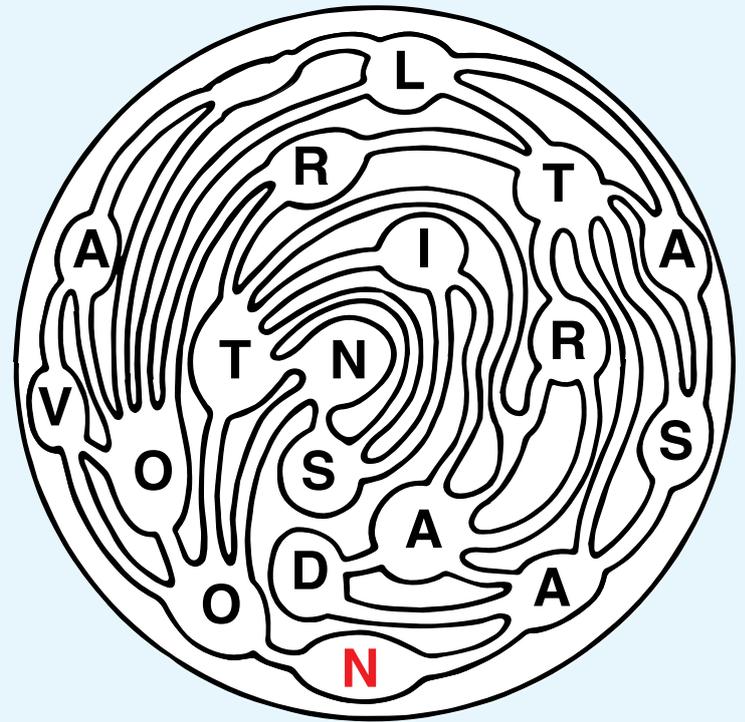
# I CANALI DI MARTE

Qui a lato trovi una mappa dei canali del pianeta Marte che collegano numerose grotte. Ogni grotta contiene una lettera dell'alfabeto.

Parti dalla grotta che si trova al Polo Sud di Marte, che contiene la lettera N colorata di rosso.

Prova a percorrere i canali visitando tutte le grotte una volta sola, in modo da formare una frase completa con le lettere che trovi in ciascuna grotta, in ordine.

Quale frase riesci a comporre?



MARTE

Marte è il quarto pianeta del Sistema Solare. Il suo colore rosso è dovuto al fatto che la sua superficie è ricca di ferro. Il ferro, a contatto con l'ossigeno (presente in buona parte dell'atmosfera marziana), si ossida e assume un colore rossastro (un po' come la ruggine che si forma su vecchi attrezzi di ferro rovinati): ecco perché il suolo di Marte ha questo caratteristico colore. Ha il nome del dio romano della guerra e infatti i suoi due satelliti si chiamano Phobos che significa "paura" e Deimos che significa "panico", due stati d'animo tipici della guerra.



2025

LUGLIO

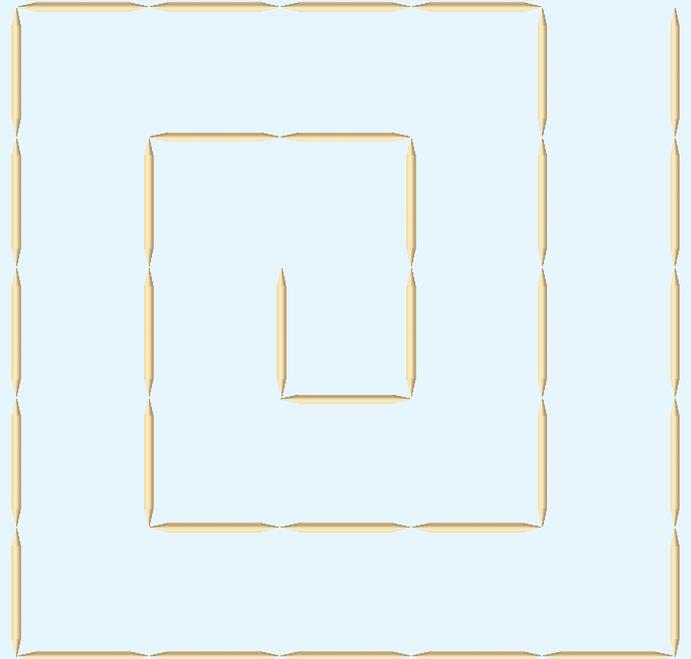
Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



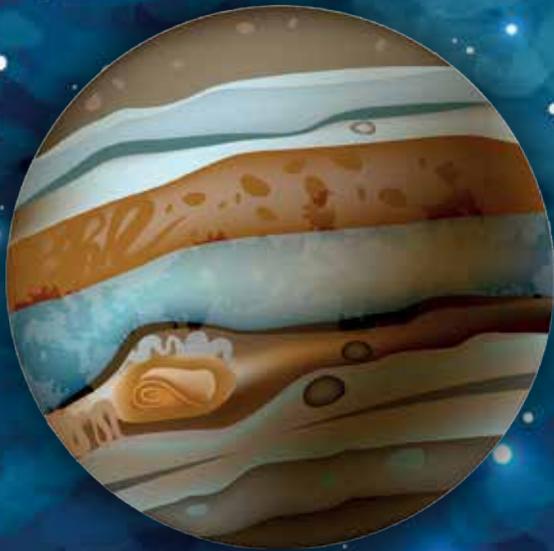
# LA GRANDE TEMPESTA DI GIOVE

Sul pianeta Giove è ben visibile una grande macchia rossa: si tratta di una gigantesca tempesta che ruota su sé stessa come un vortice da più di 300 anni! È la più grande del Sistema Solare. La sua rotazione è in senso antiorario: partendo dal centro, ruota al contrario di come normalmente ruotano le lancette di un orologio.

Prendi 35 stuzzicadenti o bastoncini e prova a ricostruire con una spirale la tempesta, disponendoli come nel disegno qui accanto. Osserva come sono stati posizionati gli stuzzicadenti partendo dal centro.



Ed ecco un bel rompicapo per te: spostando soltanto 4 stuzzicadenti è possibile trasformare questa spirale cambiando il suo orientamento da antiorario a orario! Quali sono i 4 stuzzicadenti da spostare per ottenere una tempesta che ruota in senso orario?



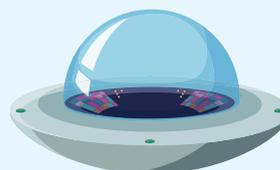
GIOVE

Giove è il pianeta più grande di tutto il Sistema Solare. Pur essendo gigantesco, ruota su sé stesso velocissimamente e questo provoca dei venti fortissimi, fino a 600 chilometri all'ora! Ha un'enorme macchia rossa: è una gigantesca perturbazione (un'area di maltempo persistente). Pensa che questa macchia è più grande anche della Terra! Ha moltissimi satelliti: i più importanti e grandi sono Io, Europa, Ganimede e Callisto. Questi 4 satelliti furono osservati in modo particolare da Galileo Galilei nel 1600 per la prima volta con il suo cannocchiale.



## 2025 AGOSTO

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	Ferragosto 15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31



IL PICCOLO FRIEDRICH

# LA DISSEZIONE 7X7

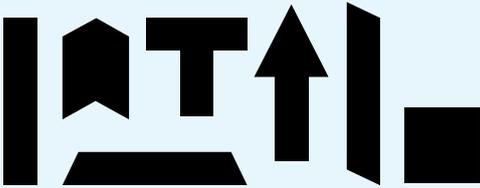
Poiché Urano è il settimo pianeta del Sistema Solare, ecco un divertente rompicapo geometrico formato proprio da 7 pezzi!

Ritaglia questi 7 pezzi colorati. Che cosa noti? Ci sono pezzi uguali tra loro? Quali?



Con questi 7 pezzi è possibile costruire ben 7 figure diverse (devi sempre usarli tutti e 7 e puoi anche ribaltarli): sono quelle riportate qui sotto in nero.

Quante ne riesci a formare?



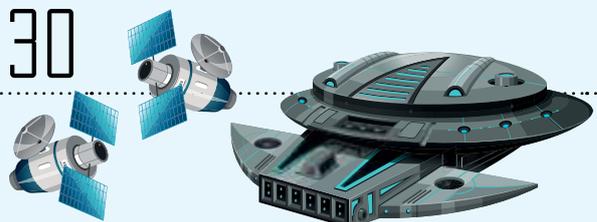
URANO

Urano è il settimo pianeta del Sistema Solare. È l'unico pianeta che, al posto di girare su sé stesso come una trottola, rotola lungo la sua orbita come una palla! Gli scienziati credono che la causa di questo suo strano ruotare sia dovuta allo scontro con un gigantesco meteorite moltissimi milioni di anni fa. Questo suo particolare "rotolamento" causa un fatto davvero curioso: le stagioni su Urano durano addirittura 21 anni! È di colore azzurro perché è composto per la maggior parte da metano (il gas che utilizziamo anche nei nostri fornelli), oltre che da ghiaccio e ammoniaca.

## 2025 SETTEMBRE

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Equinozio d'Autunno



# IL NUMERO MAGICO 495!

Il pianeta Nettuno ti svela un numero magico: 495! Vuoi scoprire come mai questo numero è così magico? Scegli tre cifre diverse tra loro: ad esempio 3, 5 e 1. Poi componi due numeri: il primo mettendo le tre cifre in ordine decrescente e il secondo mettendo le tre cifre in ordine crescente (nel nostro caso, 531 e 135). A questo punto, prova a fare una sottrazione tra i due numeri: sottrai dal numero maggiore il numero minore.

$$531 - 135 = 396$$

Ancora non hai ottenuto il numero 495, ma puoi ripetere il procedimento finché non lo raggiungerai. Ora le tue cifre sono 3, 9 e 6: ordinale in modo decrescente e crescente ottenendo due numeri e facendo una nuova sottrazione:

$$963 - 369 = 594$$

Ripeti ancora il procedimento. Ora le tue cifre sono 5, 9 e 4:

$$954 - 459 = 495$$

Ecco! Hai ottenuto il numero magico di Nettuno: **495!**

Prova a ripetere questo procedimento con tre cifre qualsiasi, purché siano sempre diverse tra loro. Rimarrai sorpreso, perché alla fine, dopo uno o più passaggi, arriverai sempre al numero magico 495!



Nettuno è l'ultimo pianeta del Sistema Solare. È tutto blu perché è composto principalmente da metano (un gas con questo caratteristico colore) e ghiaccio. Ha 13 satelliti finora conosciuti, tra i quali troviamo Tritone e Nereide, i più grandi. Su Nettuno soffiano forti tempeste, con venti fino a 2100 chilometri orari, le più violente del Sistema Solare! Un anno su Nettuno dura 165 anni terrestri: nessuno di noi su Nettuno potrebbe festeggiare il suo compleanno!



## 2025 OTTOBRE

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
		1	2	3	4	5 <small>Giornata Mondiale Insegnanti</small>
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



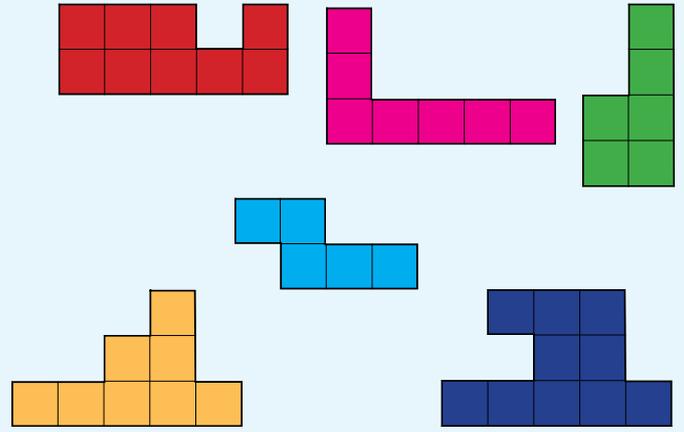
# 5 PIANETI NANI IN UN QUADRATO

In questo gioco dovrai scoprire qual è il simbolo di ciascun pianeta nano!

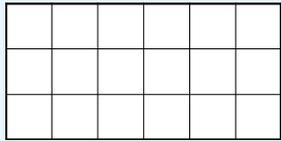
Qui a lato trovi 6 pezzi con forme particolari.

Con solo 5 di questi 6 pezzi puoi formare un quadrato perfetto, uno è un intruso. Prova a ritagliarli e a incastrarli tra loro per formare un quadrato e per scoprire qual è il pezzo che non c'entra niente. Se ci pensi bene e osservi i pezzi con attenzione, forse puoi già scoprire ragionando qual è il pezzo inutile... Quando avrai composto il quadrato, avrai scoperto quali sono i 5 pezzi simbolo dei pianeti nani. Il simbolo del pianeta più grande è quello più grande e così via, in ordine fino al più piccolo.

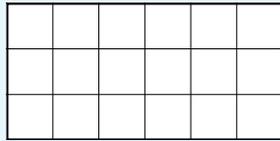
Disegna qui sotto il pezzo simbolo di ciascun pianeta nano.



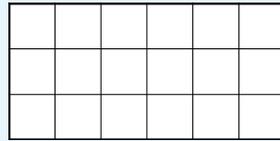
PLUTONE



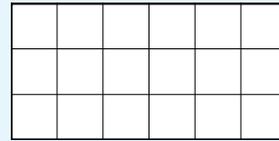
ERIS



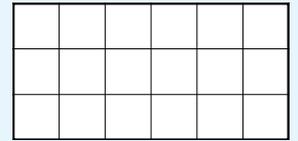
MAKEMAKE



HAUMEA



CERERE



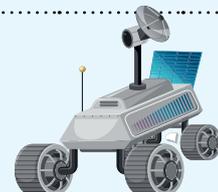
## 5 PIANETI NANI

Nel Sistema Solare esistono 5 pianeti nani: Plutone, Eris, Makemake, Haumea e Cerere (sono in ordine da quello che ha il diametro più grande a quello che ha il diametro più piccolo). Si tratta di corpi celesti che orbitano attorno al Sole, che sono abbastanza grandi da aver assunto una forma più o meno sferica, ma non così grandi da poter essere chiamati a tutti gli effetti pianeti.

2025

# NOVEMBRE

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
					Tutti i Santi 1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	Equal Day 11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	Fibonacci Day 23
24	25	26	27	28	29	30



# Comete di numeri

Proviamo a costruire delle comete di numeri, seguendo delle semplici regole.

Scegli un numero naturale tra 1 e 20.

Se il numero è pari, dividilo a metà.

Se invece è dispari, moltiplicalo per 3 e aggiungi 1 al risultato.

Applica sempre le stesse regole al risultato e continua a scrivere

la sequenza di numeri che si forma,

finché alla fine non otterrai 1.

Ad esempio, qui è riportata la sequenza

che si forma partendo dal numero 10:

10 5 16 8 4 2 1

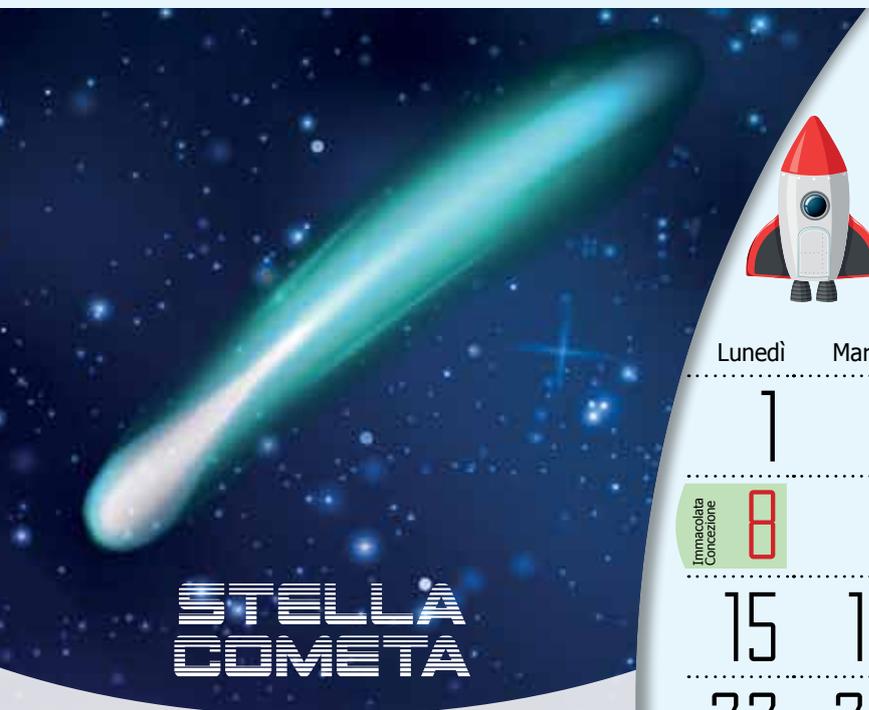
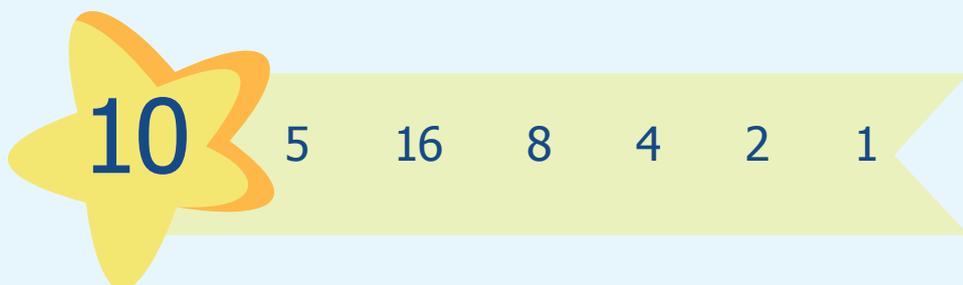
Partendo dal numero 10 occorrono 6 passaggi prima di ottenere 1:

una lunga cometa di numeri!

Prova a scoprire quanto sono lunghe

le comete di tutti i numeri da 1 a 20

(o, se vuoi, anche di più!).

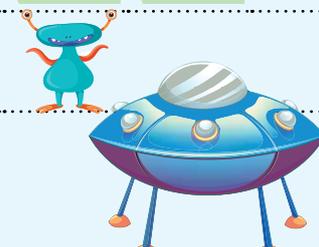


Una cometa è un corpo celeste abbastanza piccolo, simile a un asteroide, ma composto da gas ghiacciati, rocce e metalli. Le comete si muovono su orbite ellittiche e arrivano da zone molto remote del Sistema Solare (anche oltre il pianeta Nettuno). Quando una cometa si trova a transitare vicino al Sole, succede che il ghiaccio di cui è formata, riscaldandosi a causa del calore del Sole, sublima, cioè si trasforma in gas e polveri creando una caratteristica chioma luminosa e una lunga coda.



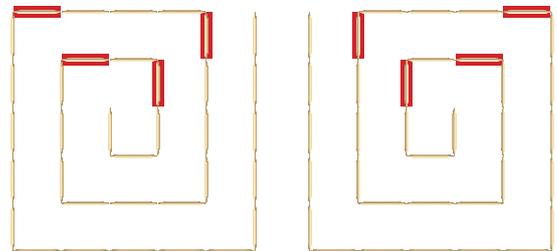
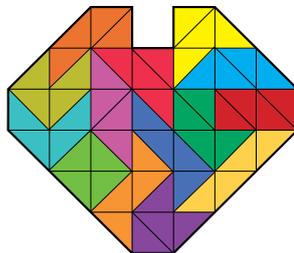
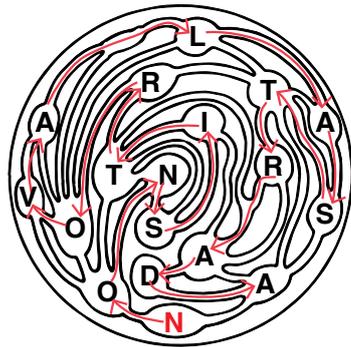
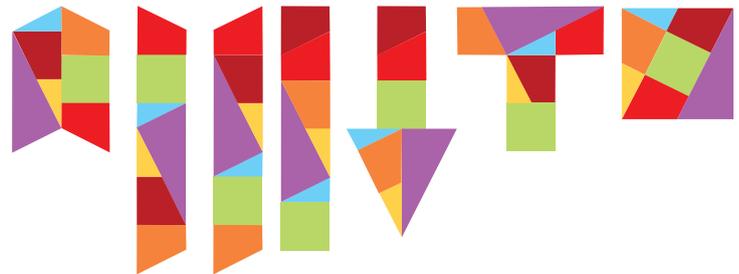
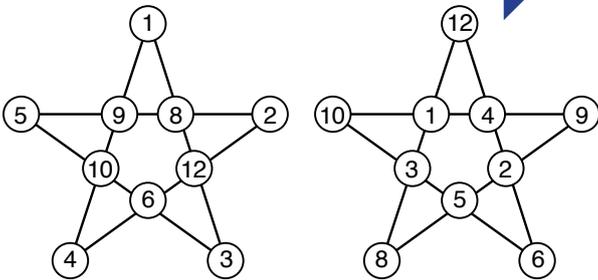
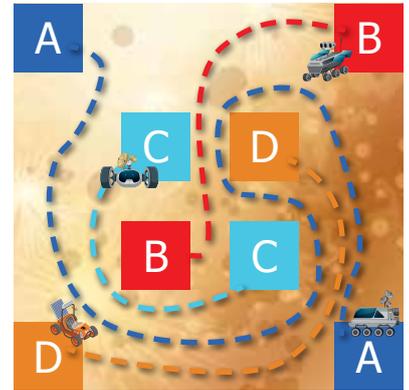
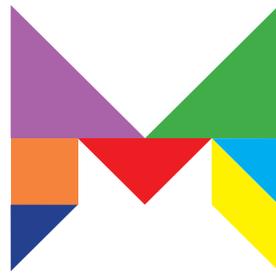
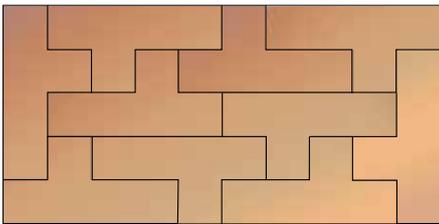
## 2025 DICEMBRE

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì	Sabato	Domenica
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

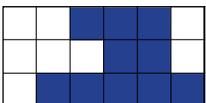


Alcuni acrostici numerici:

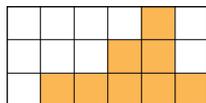
unO	oTto	noVe	noVe	cinQue	Tre	Otto
Tre	tRe	trE	duE	Undici	tRe	Trenta
Tre	trE	uNo	uNo	quAttro	sette	Trenta
unO	Nove	quaTtro	Tre	tRe	uNo	quAttro
	Tre	dUe	cinque	quAttro	Tre	uNo
	quAttro	uNo	Tre	uNo	quAttro	Tre
		unO	zeRo	oTto	Sette	quAttro
			zeRo	quAttro	duE	
					sel	



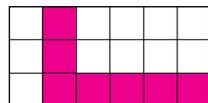
PLUTONE



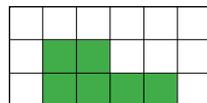
ERIS



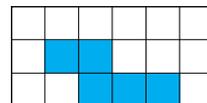
MAKEMAKE



HAUMEA



CERERE



495

In questo caso non c'è una vera e propria soluzione, in quanto già il gioco chiede di provare ad effettuare i vari passaggi per ottenere alla fine sempre il numero magico 495. 495 è una costante, cioè il numero a cui si arriva sempre, seguendo queste regole. È un fatto matematicamente studiato e conosciuto, che ha una storia interessante, raccontata nel prossimo paragrafo.

- 1 → 4 → 2 → 1
- 2 → 1
- 3 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 4 → 2 → 1
- 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 6 → 3 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 7 → 22 → 11 → 34 → 17 → 52 → 26 → 13 → 40 → 20 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 8 → 4 → 2 → 1
- 9 → 28 → 14 → 7 → 22 → 11 → 34 → 17 → 52 → 26 → 13 → 40 → 20 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 11 → 34 → 17 → 52 → 26 → 13 → 40 → 20 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 12 → 6 → 3 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 13 → 40 → 20 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 14 → 7 → 22 → 11 → 34 → 17 → 52 → 26 → 13 → 40 → 20 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 15 → 46 → 23 → 70 → 35 → 106 → 53 → 160 → 80 → 40 → 20 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 17 → 52 → 26 → 13 → 40 → 20 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 18 → 9 → 28 → 14 → 7 → 22 → 11 → 34 → 17 → 52 → 26 → 13 → 40 → 20 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 19 → 58 → 29 → 88 → 44 → 22 → 11 → 34 → 17 → 52 → 26 → 13 → 40 → 20 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1
- 20 → 10 → 5 → 16 → 8 → 4 → 2 → 1