

ARCHIMEDE

rivista per gli insegnanti e i cultori
di matematiche pure e applicate

2

ANNO XLVII

APRILE-GIUGNO 1995

Anno XCII di

IL BOLLETTINO DI MATEMATICA

C. BERNARDI, *«Archimede» risponde*

F. CONFORTO, *Razionalità ed intuizione nella matematica*

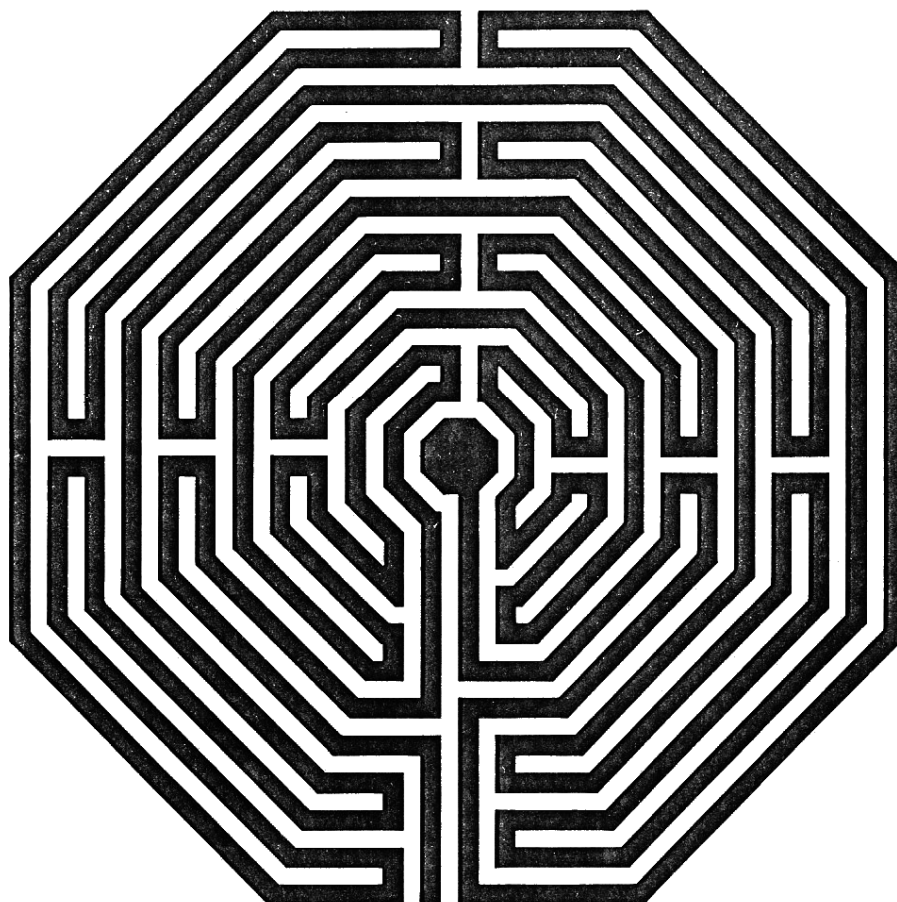
M. DEDÒ - M. VOLPINI, *Esistono i punti notevoli di un triangolo iperbolico?*

L. PEPE, *Quando Lagrange divenne cittadino francese?*

D. G. SEARBY, *Il frattale di Soddy e l'inversione*

S. GIORDANO, *Il tangram e i quadrilateri concavi*

C. DI STEFANO, *Ogni bel gioco insegna tanto*



ENIGMISTICA MATEMATICA

Crucinúmero

	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

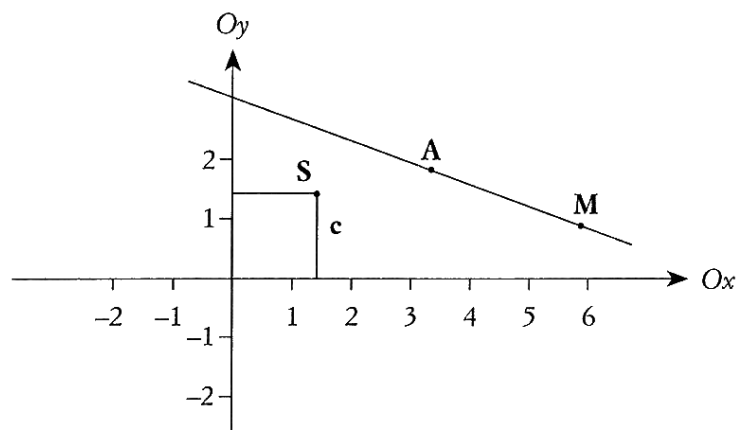
Orizzontali

- 1) le prime quattro cifre sono numeri decrescenti consecutivi.
- 2) le prime cifre decimali di π .
- 3) è inferiore al 2v di 340.
- 4) multiplo di 196 per un fattore primo: ha le stesse cifre del 2v tranne una.
- 5) numero bifronte divisibile per 9.

Verticali

- 1) la sua prima cifra supera di 1 la terza e questa supera di 1 la quarta.
- 2) la sua metà sommata al suo terzo dà il 3v.
- 3) ha le stesse cifre del 5v tranne una.
- 4) è la somma del 5o e del 5v.
- 5) è la nona potenza di un intero.

Rebus (frase: 11,9)



Indovinello

Una donna in carriera

Sei cresciuta in fretta, con solide basi,
e un carattere decisamente positivo.
Con gli esponenti di grande rilievo,
hai un forte ascendente.

Crittografia (6,10)

CINEMA

Crittografia (8,12)

RITO SACRO

GIUSEPPE PONTRELLI
Istituto per le Applicazioni del Calcolo
CNR - Roma

Soluzioni dei giochi del numero precedente

Parole crociate

1	C	U	S	P	I	D	E			7	C	E	S	A	R	O				
12	E	N	R	I	C	O		13	G		14	S	T	U	R	M				
15	N	O		16	C	O	P	P	I	E		19	A	B	E	L				
	T			O		20	P	A	R	I			21	S	E	N	22	O		
	R		23	A	N	T	I	P	O	D	24	A	25	L	E			F		
26	O	F		E		28	O	I		29	C	R	I	T	I	C	I			
	32	R	33	E		34	L		R		35	I	M	I		36	P	I	U	
37	M	A	S	38	S	I	M	O			O				O			R		
			39	T	E	N			40		41	C	O	N	42	T	A	43	T	I
44	V	I	E	T	E		45	N	O	N	I	O		46	E	N	D			
	O		47	S	T	E	48	F	A	N		49	C	R		S			E	
50	N	M	O	E			I		51	I	I	O	O	I	I	I				

Cambio d'iniziale: Codici-dodici.

Sciarada: Poli-nomi.

Soluzioni dei giochi del numero precedente

Crucinúmero

	1	2	3	4	5
1	8	7	6	5	1
2	1	4	1	5	9
3	7	3	9	7	6
4	6	1	3	4	8
5	3	6	0	6	3

Rebus: Di **S** ordinata **c**, **AM** è retta = Disordinata cameretta.

Indovinello: La funzione esponenziale.

Crittografia: Spazio proiettivo.

Crittografia: Funzione trascendente.