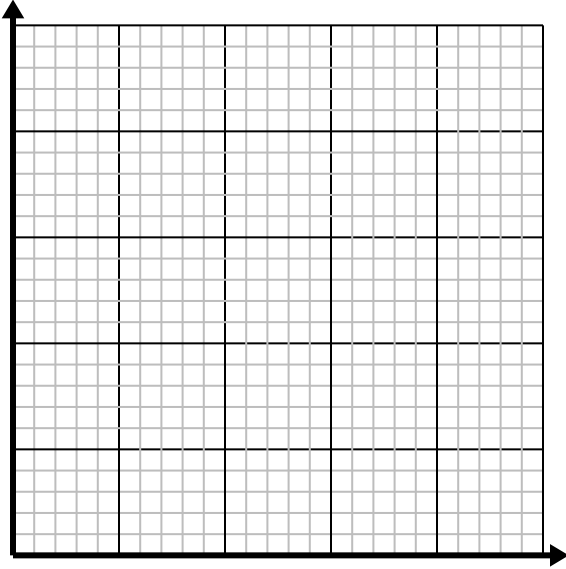


**Risolvi ogni problema.**

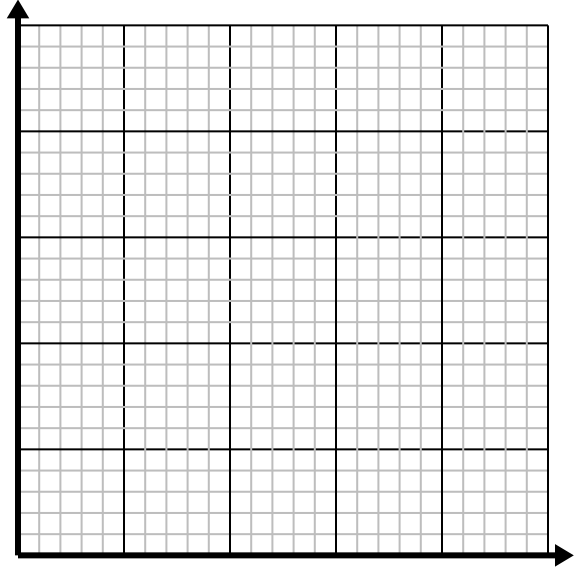
- 1) Ogni ora Luca percorre 5 miglia.

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



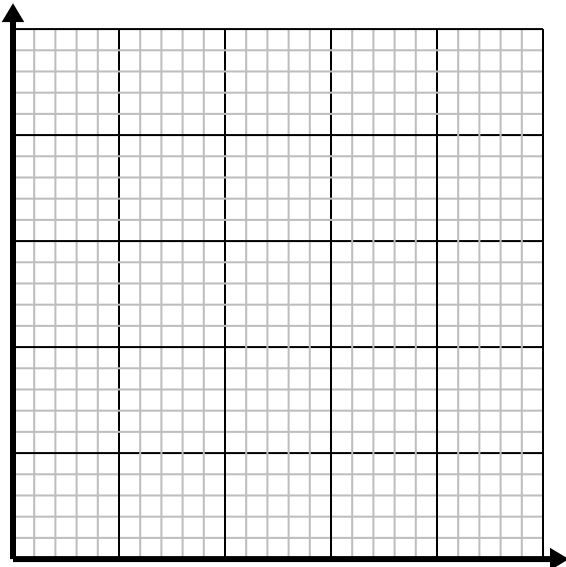
- 2) Ogni scatola di caramelle ha 4 pezzi di caramelle.

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



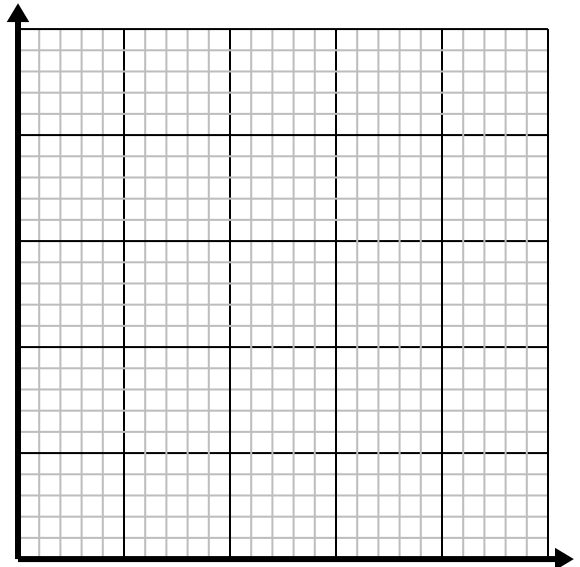
- 3) Per ogni nemico sconfitto si guadagnano 5 punti.

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.

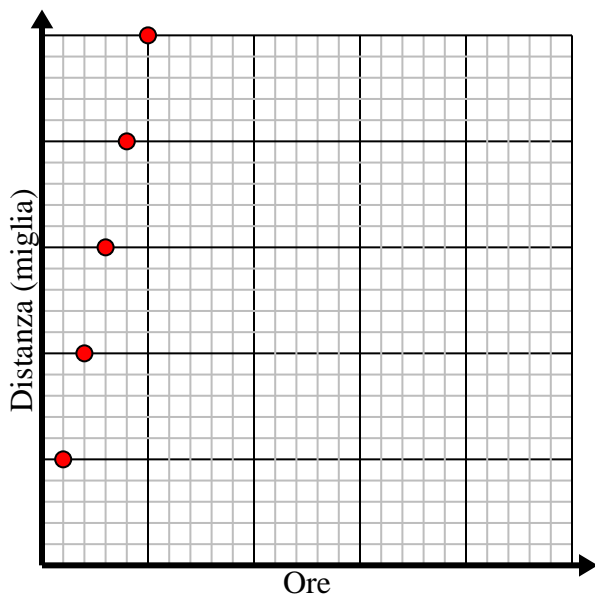


**Risolvi ogni problema.**

- 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.

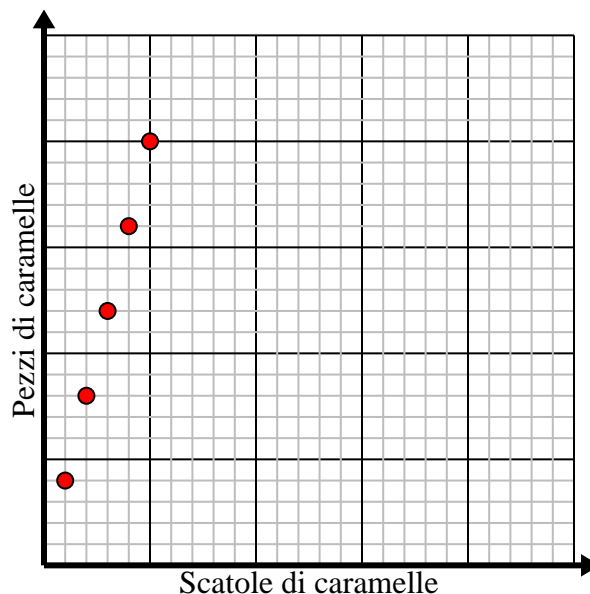
Ore	1	2	3	4	5
Distanza (miglia)	5	10	15	20	25



- 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.

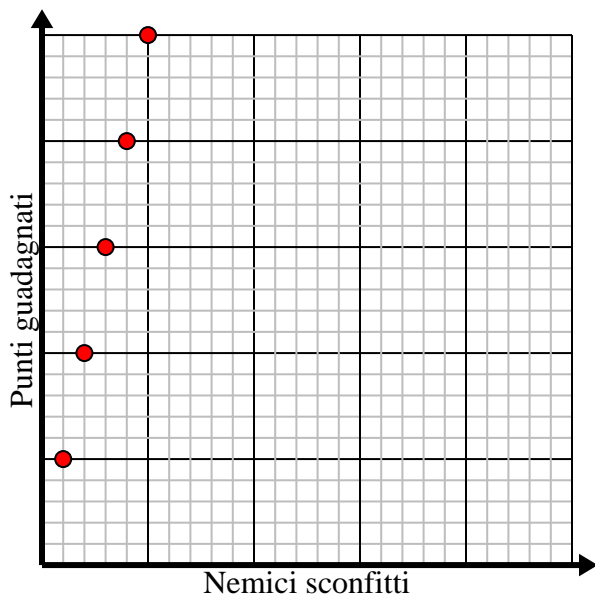
Scatole di caramelle	1	2	3	4	5
Pezzi di caramelle	4	8	12	16	20



- 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

