



Curso 2017-18

III TORNEO



DE

TANGRAM



Sociedad Aragonesa
«Pedro Sánchez Ciruelo»
de Profesores
de Matemáticas



**GOBIERNO
DE ARAGON**

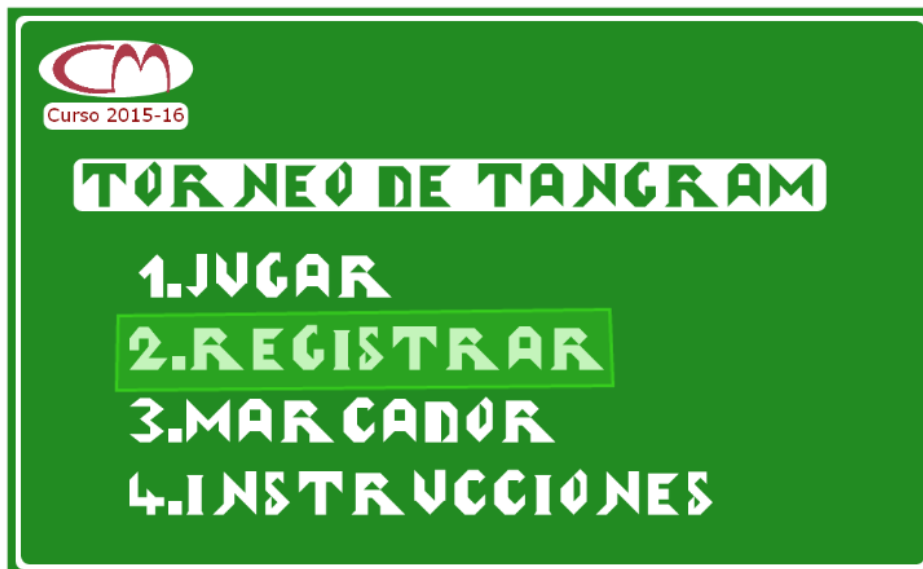
Departamento de Educación,
Cultura y Deporte

Antes de jugar

Para participar tienes que registrarte en la página:

<http://conexionmatematica.catedu.es/tangram/>

En el menú, pincha la opción registrar.



Cada jugador elegirá un apodo formado por letras mayúsculas, con un mínimo de 3 y un máximo de 12 letras. El formulario te avisa si el apodo que has escrito ya está utilizado. En ese caso, tendrás que cambiarlo por otro diferente. Al inscribirte se crea una clave que tienes que recordar.

Registro para el II Torneo de Tangram

Elige tu apodo para el juego

Apodo: (mayúsculas, entre 3 y 12 letras)

Datos personales

Apellidos: Nombre:

Centro: Curso:

Conexión Matemática

 Sociedad Aragonesa «Pedro Sánchez Ciruelo» de Profesores de Matemáticas

 **GOBIERNO DE ARAGON**
Departamento de Educación, Cultura y Deporte

Acceso al juego

Para jugar tienes que escribir tu apodo y tu clave.



Cuando te registres acuérdate de apuntar la clave para poder jugar.



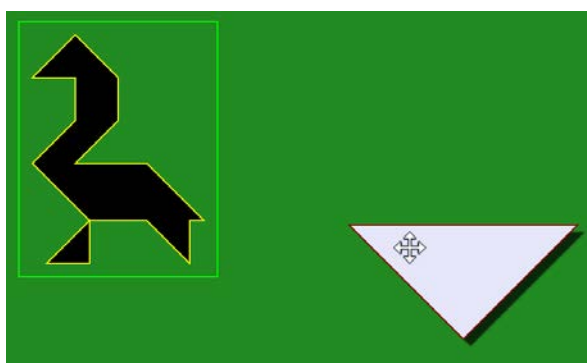
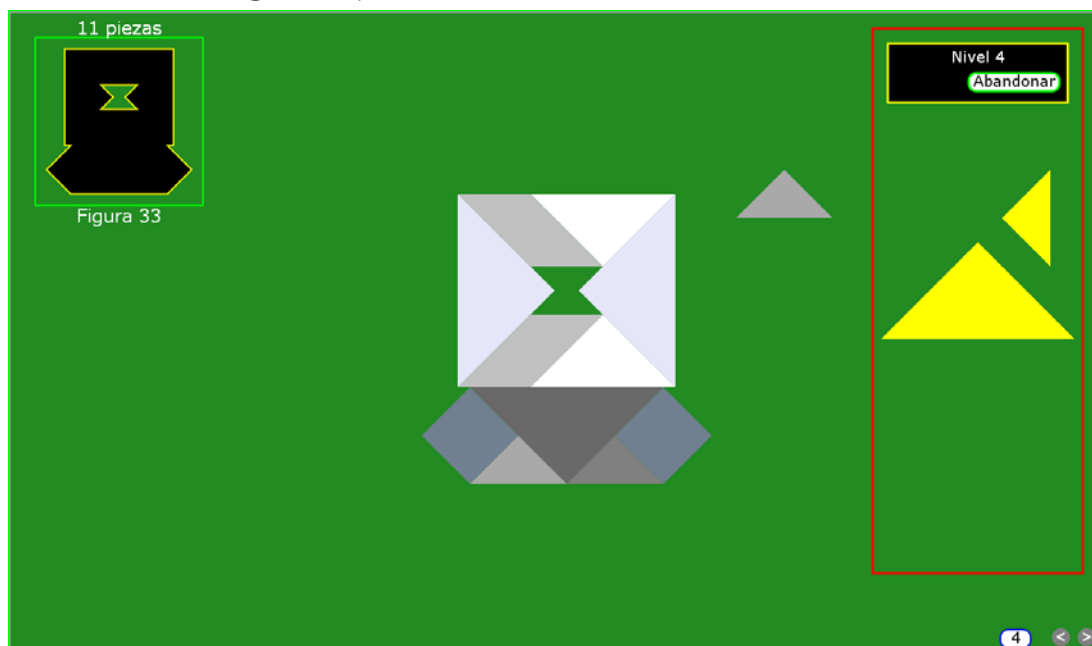
Objetivo del juego

El objetivo del juego es completar las figuras de todos los niveles utilizando el menor número de ayudas. Hay un total de 60 figuras. Una vez que las has resuelto el juego termina. En caso de empate en los tres primeros lugares se valorará una figura creada por el jugador.

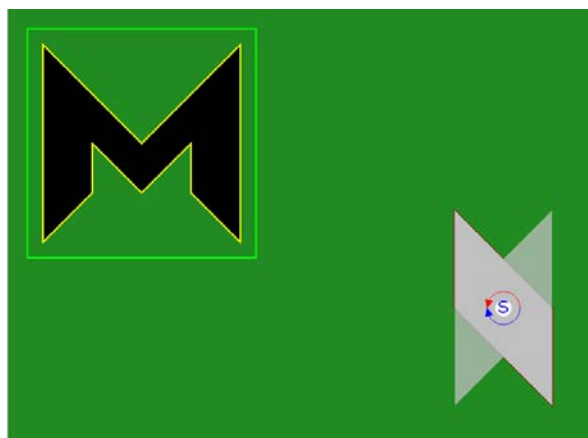
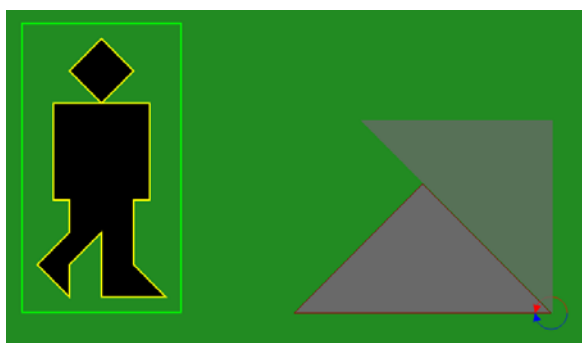
Puedes pedir pistas, pero conseguirás una menor puntuación. La primera ayuda muestra el perfil de la figura en tamaño real. Las siguientes, dibujan una pieza en su posición correcta. Cada figura tiene un bonus, según su dificultad. En el nivel 1 cuentas con tres ayudas, en el segundo hay dos y en el tercero una. No hay ayudas en el cuarto. También existe la opción de abandonar un nivel si te resulta muy difícil. Hay que elegir la figura que quieres realizar en cada nivel.

Durante el juego

Una partida consta de 4 niveles. Para acceder al cuarto hay que resolver la mitad de las figuras de los tres primeros. En cada uno hay que construir una figura que tiene entre 6 y 14 piezas. Si alguna pieza no la usas tienes que dejarla dentro del rectángulo rojo de la derecha de la pantalla. La pieza se pondrá de color amarillo. Sirva como ejemplo: para completar el nivel de la imagen hay que poner el triángulo pequeño gris dentro del rectángulo rojo.



Puedes mover y girar las piezas, pero no está permitido colocar una encima de otra. En ese caso la pieza volvería a su posición de partida. Para mover una pieza tienes que colocar el cursor encima; cuando veas una cruz la arrastras con el ratón. Para girarla se pincha sobre los círculos rojo y azul. El simétrico del paralelogramo aparece pulsando sobre el círculo con la S.



Creación de una figura

Para poder diseñar un modelo original hay que resolver la cuarta parte de las figuras planteadas. A partir de ese momento se podrá crear la figura apretando el botón Crear al principio del juego. Las piezas amarillas son las que no utilizas para hacer tu diseño. Para terminar pulsa el botón Enviar de la esquina superior derecha. Sólo puedes hacerlo una vez. La figura creada tiene que ser original y recibirá una puntuación.

En caso de empate en las tres primeras puntuaciones, se valorará la originalidad de la figura para elegir al ganador.

