

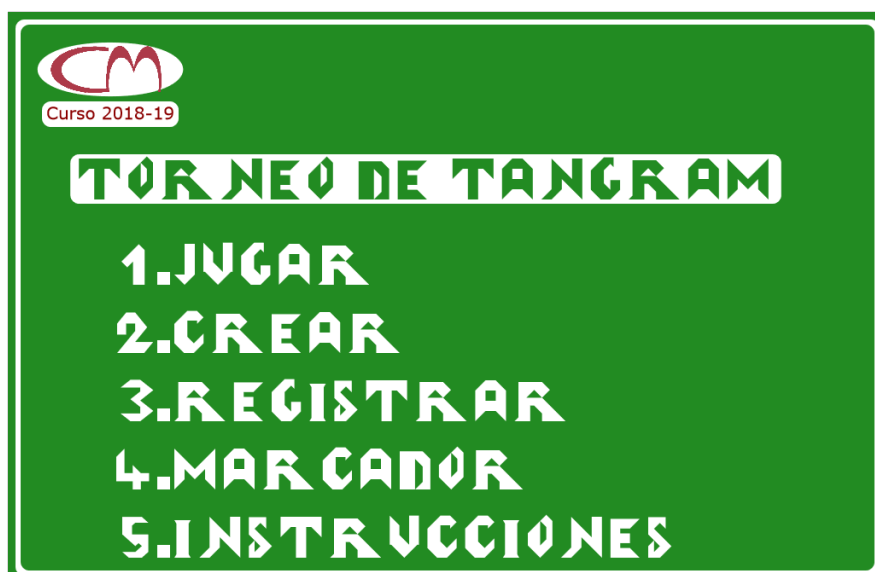


Antes de jugar

Para participar tienes que registrarte en la página:

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

En el menú, pincha sobre la opción **3.-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

Conexión Matemática

Elige tu apodo para el juego

Apodo: (mayúsculas, entre 3 y 12 letras)

Datos personales

Apellidos: Nombre:
Centro: Curso:



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.

TANGRAM

Apodo:

Clave:

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



Modalidades

Como novedad, en esta edición hemos dividido el concurso en dos modalidades: torneo y diseño.

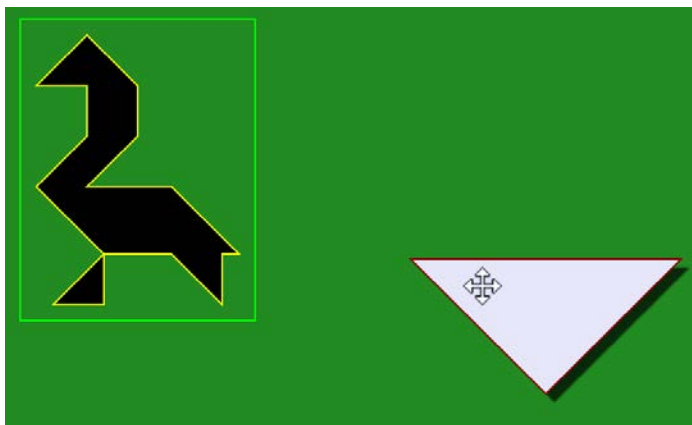
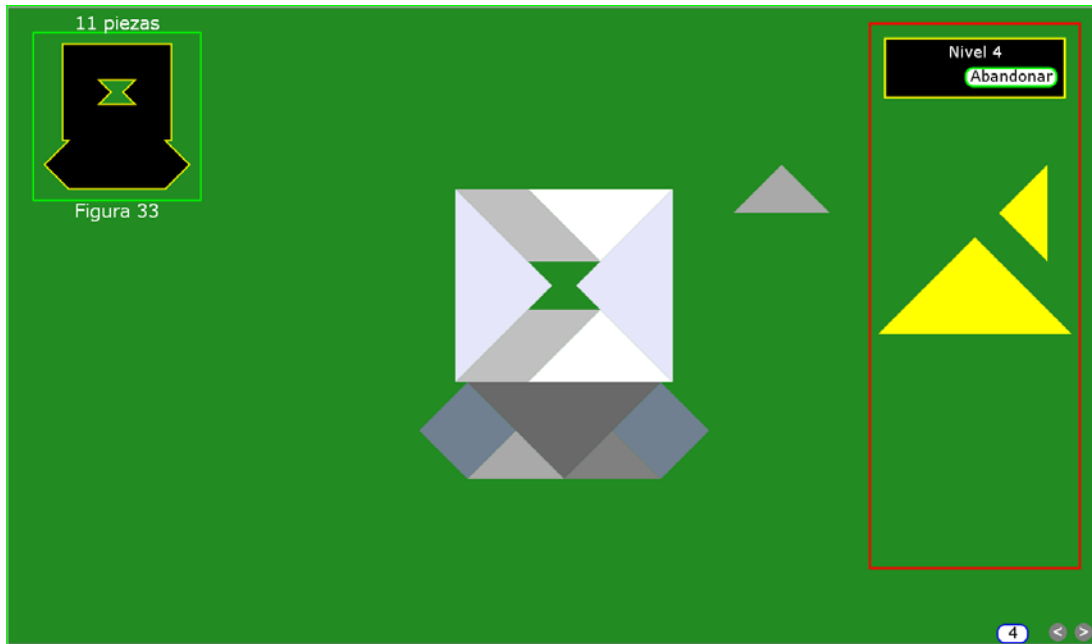
Modalidad torneo

El objetivo en esta modalidad es completar las figuras de todos los niveles utilizando el menor número de ayudas. Hay un total de 50 figuras. Una vez que las has resuelto, el juego termina. En caso de empate en los tres primeros lugares se valorará si el participante ha creado alguna figura en la modalidad diseño.

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.

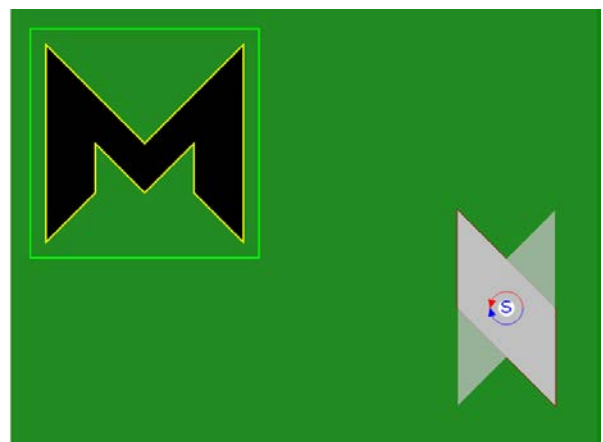
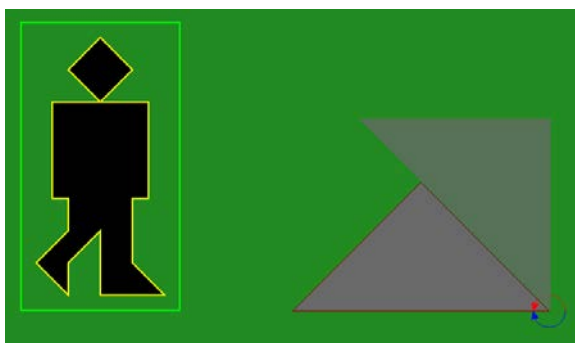
Durante el juego

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.

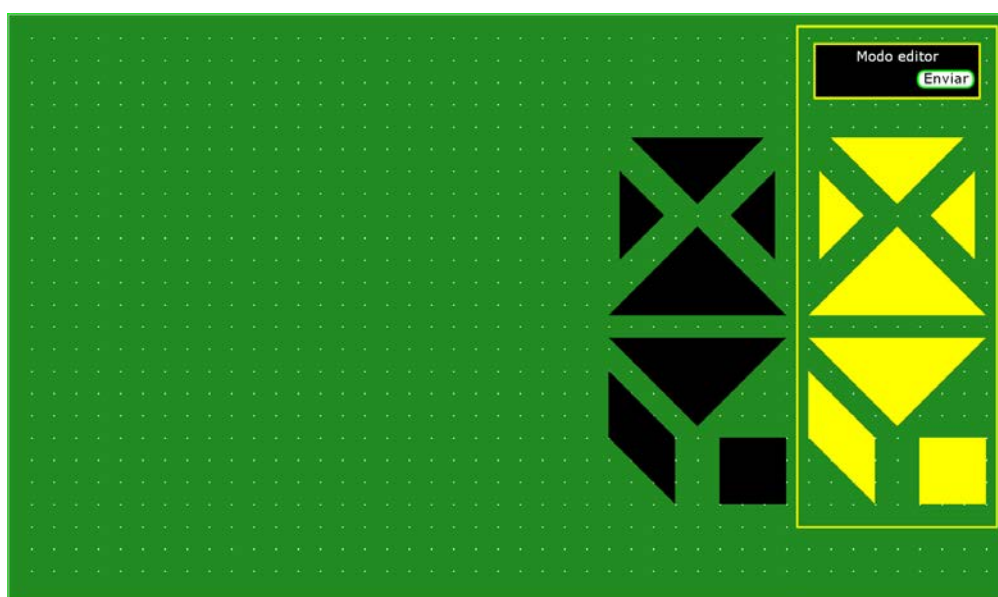
El simétrico del paralelogramo aparece pulsando sobre el círculo con la S.



Modalidad diseño

Para acceder al modo diseño tienes que pinchar en el menú sobre la opción **2.-Crear**. Cuando hayas terminado de diseñar la figura pulsa sobre el botón **Enviar**, situado en la esquina superior derecha. Si el número de piezas que has utilizado es inferior a 12, te avisará un letrero en color rojo de que la figura no es válida.

Recordamos que en caso de igualdad en las tres primeras puntuaciones de la modalidad torneo, se valorará la figura creada para desempatar.



Fase final para 5º y 6º de primaria

Para los alumnos de 5º y 6º de Primaria se disputará una fase final el día 11 de mayo, coincidiendo con la fase final de la Olimpiada Matemática de Aragón. Participará un alumno por centro entre aquéllos que hayan obtenido las mejores puntuaciones, con un máximo de 10 participantes.