

# IX Torneo de Tangram

## Antes de jugar

---

Para participar tienes que registrarte en la página:

[Enlace al registro](#)

El juego funciona correctamente en un PC o MAC. También funciona en la mayoría de tabletas.



Registro para jugar al Tangram

Elige tu apodo para el juego

Apodo:  (mayúsculas, entre 3 y 12 letras)

Datos personales

Apellidos:  Nombre:

Centro:  Curso: 1º a 6º de primaria ▾

Enviar

 Sociedad Aragonesa  
«Pedro Sánchez Ciruelo»  
de Profesores  
de Matemáticas

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.

## Acceso al juego

---

Para jugar tienes que escribir tu apodo y tu clave.



VII Torneo de Tangram

Apodo:

Clave:

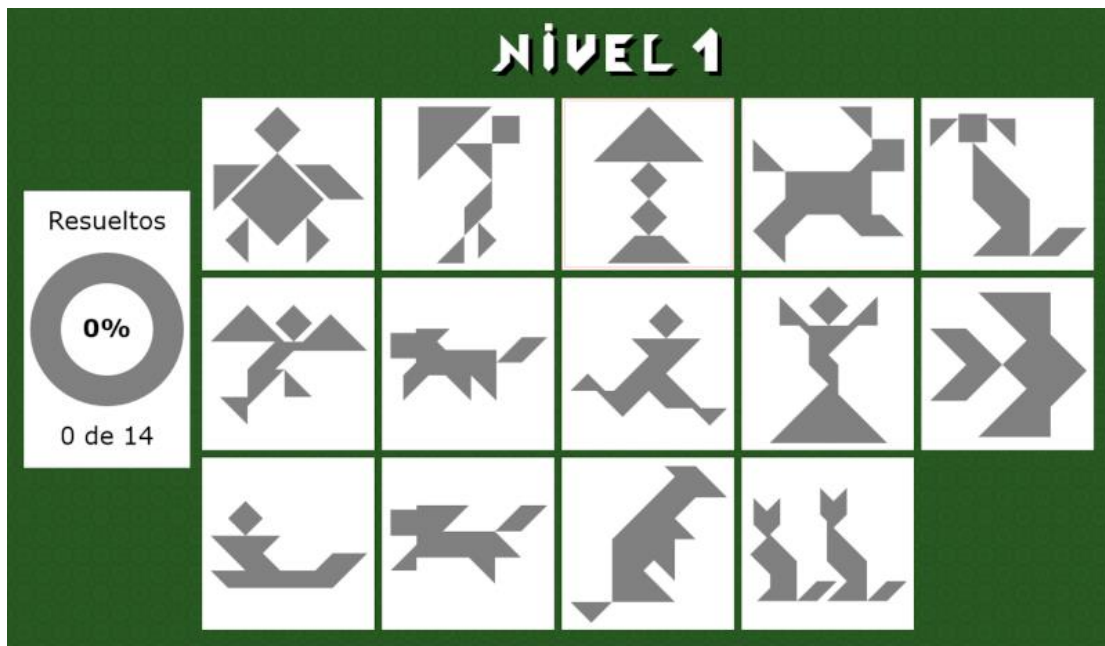
Jugar

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



### Fase previa

El objetivo en esta fase 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. Al principio de cada nivel tienes que elegir la figura que quieres realizar.



Puedes pedir pistas, pero conseguirás una menor puntuación. Para pedir ayuda pulsa el botón Ayuda situado en el cuadro de la esquina superior derecha.



La primera ayuda muestra una parte del perfil de la figura, aproximadamente la mitad, a tamaño real. La segunda lo muestra completo. Las siguientes, dibujan una pieza en su posición correcta.

Cada figura tiene un bonus, según su dificultad. En el primer nivel hay cuatro ayudas, en el segundo hay tres y en el tercero dos. No hay ayudas en el cuarto. También existe la opción de abandonar un nivel si te resulta muy difícil.

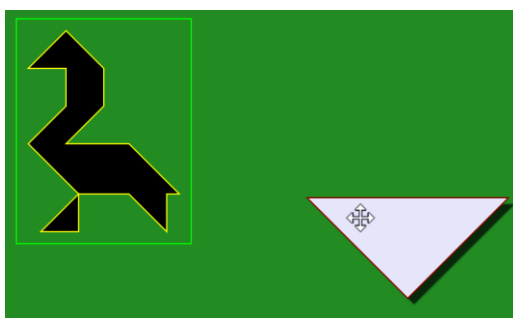
### Durante el juego

---

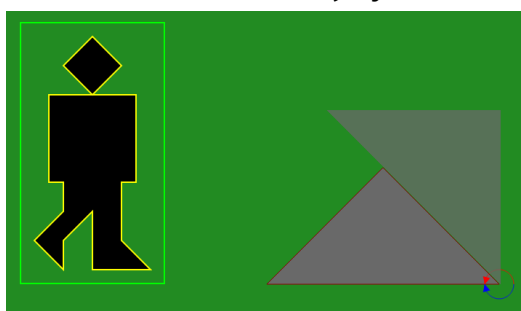
Una partida consta de cuatro niveles. Para acceder al cuarto hay que resolver la mitad de las figuras del juego. En cada uno hay que construir una figura que tiene 7 o 14 piezas.

Puedes mover y girar las piezas, pero no está permitido colocar una encima de otra. En ese caso la pieza volvería a su posición inicial.

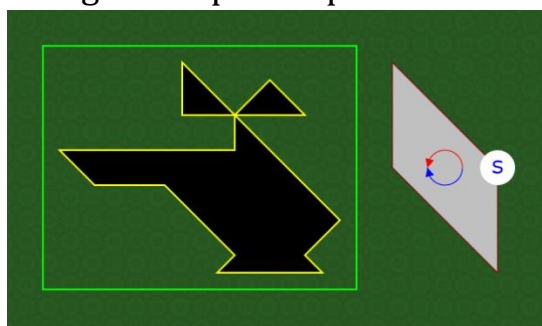
Para mover una pieza tienes que colocarte encima y pinchar con el botón derecho del ratón; cuando veas una cruz la arrastras moviendo el ratón. Si usas una tableta pulsas encima de la pieza con el dedo y sin levantarlo la deslizas a la posición deseada.



Para girarla se pincha dentro del círculo rojo y azul.



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



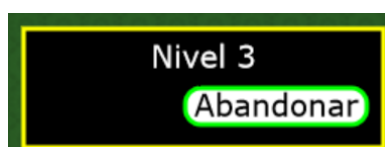
## Grabación de la puntuación

---

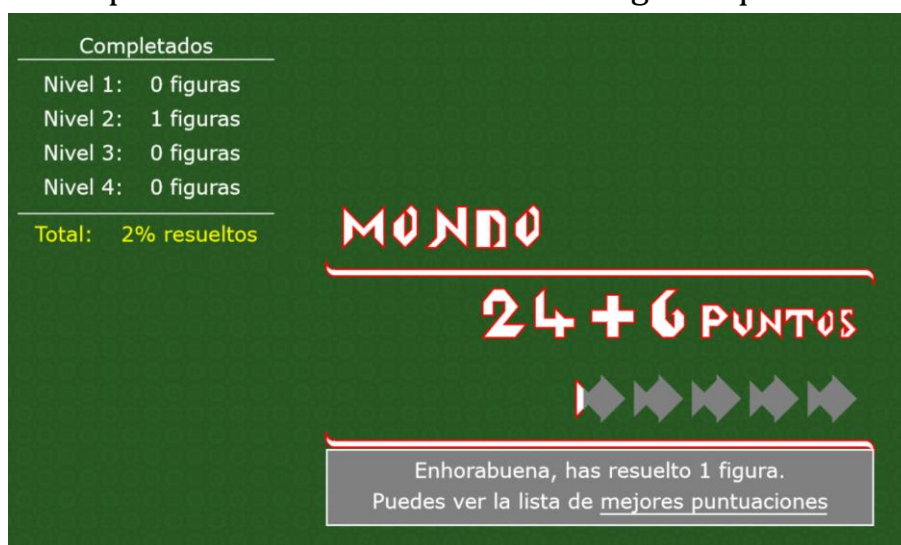
Para que se almacene la puntuación en la base de datos tienes dos opciones. Si has completado alguna figura y no quieres jugar más, pulsa el botón rojo donde pone No.



Si no consigues acabar un nivel presiona el botón Abandonar que aparece cuando has pedido todas las ayudas.



Aparecerá una pantalla con un resumen de las figuras que has completado.



## Fases semifinal y final

---

Los alumnos mejor clasificados en la previa disputarán una fase semifinal online. Los alumnos de Primaria y Secundaria con mejores puntuaciones en la semifinal, participarán en la final presencial. Los requisitos para participar en estas fases se detallan en las bases del Torneo.