

Cando resuelvan un reto indicárselo al juez asignado

2. FUTOSHIKI

Futoshiki

- 1) Debe colocar los números del 1 al 4 en cada renglón y columna.
- 2) Los signos > y < significan que ente esas casillas se debe respetar cual es mayor o menor
- 3) Se muestra un ejemplo resuelto

4	1	3	2
2	3	1	4
3	<	4	2
1	2	4	3

Resuelva los 2 problemas y mande las soluciones Juntas, para ser valoradas.

A)

		<	
	2		
			<
			<

B)

			2
	>		

3. SUMAS Y RESTAS

Este problema se basa en que se deben colocar los números del 1 al 9 en la matriz central de tal manera que en cada renglón la suma a la derecha coincida con la pista al final del renglón, y en ese renglón si restamos hacia la izquierda la resta coincida con la pista de la izquierda del renglón, por ejemplo, en el renglón 2 de la figura ejemplo tenemos $7+3+2=12$ y $2-3-7=-8$. Lo mismo se hace con las columnas, la suma de arriba hacia abajo y la resta de abajo hacia arriba.

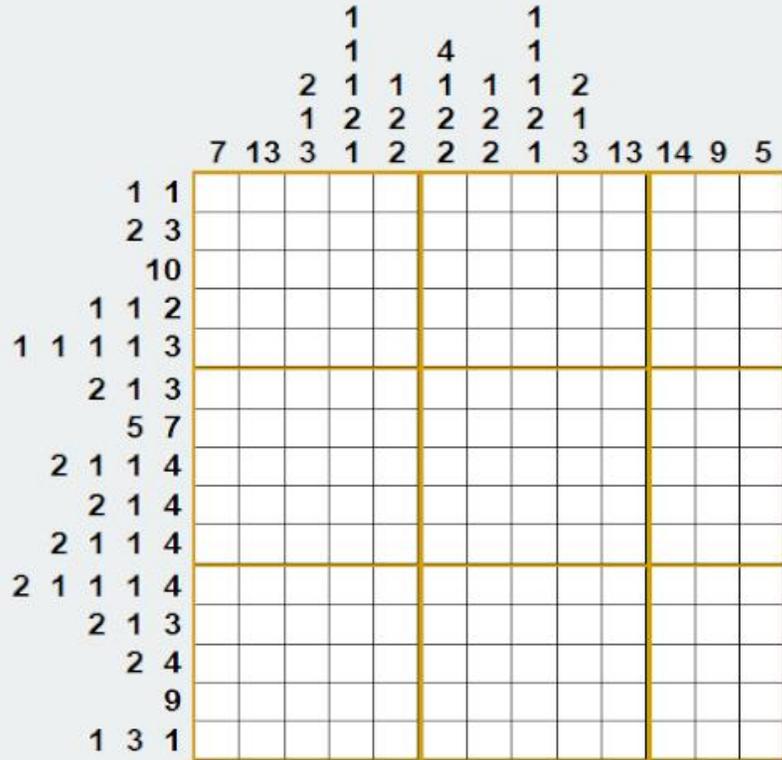
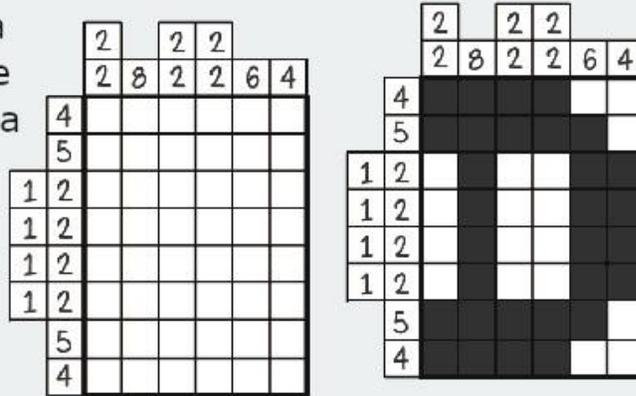
	1	1	-1	
0	1	4	5	10
-8	7	3	2	12
-11	9	8	6	23
	17	15	13	

	-6	-13	-14	
-4				18
-5				21
-4				6
	12	17	16	

Cando resuelvan un reto indicárselo al juez asignado

4. PICTOGRAMA

Un pictogramama, es una imagen oculta a través de pistas, cada fila y columna contiene pistas de cuantos grupos de cuadros estan juntos, tal como se muestra en el ejemplo. Solucione el pictograma y mande su solución.



Cando resuelvan un reto indicárselo al juez asignado

5. TANGRAM 2D

Arma cada figura que aparece a continuación usando todas las piezas del tangram 2D y asegurándose que la solución es idéntica a la que se muestra. El ejercicio estará completo cuando se formen ambas figuras, avísale al juez cuando tengas una solución y cuando el juez la verifique como correcta, procede con el armado de la otra.

Problema 1: El barco



Problema 2: número dos



6. ANAGRAMAS

Resuelve los anagramas en los que tienes que formar nuevas palabras a partir de las palabras iniciales usando todas las letras, usa las pistas para que puedas ubicar que palabras nuevas tienes que formar. El reto se cumple cuando encuentras las soluciones de los tres anagramas.

<p>1.- Myope ramal cuenta pistas a) 4 palabras, 1 palabra es uniletra b) Es lo que el ser humano debe desarrollar c) 1 es físico, las otras 2 son etéreas d) Para resolver esto estás utilizando una de ellas</p>	<p>2.- Discernid tiento nexo pistas a) Siempre está colgado b) Nunca lo ves hasta que lo necesitas c) Cuestión de seguridad d) Tres palabras</p>
<p>3.- Altanera plutones pistas a) Usa anillo y no está casado b) Los griegos le decían errante c) Es el sexto de la lista d) Tres palabras</p>	

Cando resuelvan un reto indicárselo al juez asignado

8. RETO FÍSICO

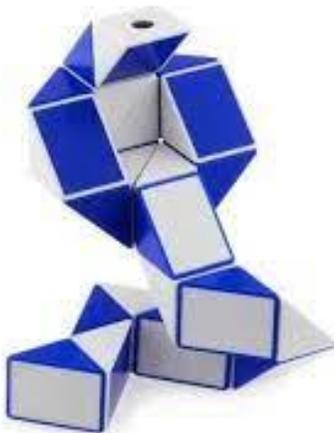
El objetivo del reto es pasarse 5 veces un par de pelotas sin fallar, es decir, de forma continua, sin que se caiga alguna pelota. Cada integrante del equipo tomará uno de los lanzadores, colocará la pelota en el lanzador y a su cuenta ambos lanzarán debiendo capturar la pelota del compañer@ con el lanzador en su mano, no cuenta si la capturan con el cuerpo o la mano. Los lanzadores y pelotas los tendrán un área de jueces especial para este reto, podrán practicar si así lo requieren solicitando a esos jueces los lanzadores, cuando estén listos le notificarán al juez a cargo, para que les valide la prueba.



9. SERPIENTE DE RUBIK

Arma cada figura que aparece a continuación usando la serpiente de rubik y asegurándose que la solución es idéntica a la que se muestra. El ejercicio estará completo cuando se formen ambas figuras, avísale al juez cuando tengas una solución y cuando el juez la verifique como correcta, procede con el armado de la otra.

Problema 1: Serpiente



Problema 2: Avestruz

