



1. RAZRED

IME:

PRIIMEK:

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2015-16

ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

OZNAKE:

> VEČJI, < MANJŠI

 PRAVOKOTNIK, KVADRAT
1. LATINSKI KVADRAT

V KVADRATKE VPIŠI ŠTEVILA 1, 2 IN 3, TAKO DA BODO V VSAKI VRSTICI IN V VSAKEM STOLPCU NASTOPALA VSA TRI RAZLIČNA ŠTEVILA.

	1	
		2

2. FUTOŠIKI

V KVADRATKE VPIŠI ŠTEVILA 1, 2 IN 3, TAKO DA BODO V VSAKI VRSTICI IN V VSAKEM STOLPCU NASTOPALA VSA TRI RAZLIČNA ŠTEVILA IN DA BO VELJALO \geq IN \leq .

PRIMERA: $2 > 1$, $1 < 2$

<input type="checkbox"/>	>	<input type="checkbox"/>	<	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

3. BARVNI SUDOKU

V KVADRATKE VSTAVI ŠTEVILA 1, 2 IN 3, TAKO DA BODO V VSAKI VRSTICI, V VSAKEM STOLPCU IN V KVADRATKIH ISTE BARVE NASTOPALA VSA TRI RAZLIČNA ŠTEVILA.

	3	
1		

4. LATINSKI KVADRAT

V KVADRATKE VPIŠI ŠTEVILA 1, 2, 3 IN 4, TAKO DA BODO V VSAKI VRSTICI IN V VSAKEM STOLPCU NASTOPALA VSA ŠTIRI RAZLIČNA ŠTEVILA.

			4
		1	
	3		
1	2		

5. KVADRATI IN PRAVOKOTNIKI

Z DEBELO ČRTO RAZDELI RAZPREDELNICO NA PRAVOKOTNIKE IN KVADRATE, TAKO DA BO VSAK OD NJIH VSEBOVAL SAMO ENO ŠTEVILKO. TA ŠTEVILKA JE ŠTEVILO POLJ, IZ KATERIH JE SESTAVLJEN PRAVOKOTNIK ALI KVADRAT.

	2		2	
2	2		2	
	2			
	4	4		3
		2		

6. GOBELIN

VSAKA ŠTEVILKA OZNAČUJE, KOLIKO SOSEDNIH (ZAPOREDNIH) POLJ V VRSTICI ALI STOLPCU JE POTREBNO POBARVATI. ČE JE ŠTEVILKA VEČ, POBARVANA POLJA LOČUJE ENO ALI VEČ NEPOBARVANIH POLJ. POBARVAJ GOBELIN. NEPOBARVANA POLJA OZNAČI S KRIŽCI.

	2	2	3	2	4
3					
3	1				
3					
2					
1					

7. VRSTNI RED ČRK ABCD

VSAKO OD ČRK A, B, C IN D VSTAVI V PRAVILNEM VRSTEM REDU V ENEGA OD SPODNJIH ŠTIRIH KVADRATOV. PRAVILNI VRSTNI RED ČRK DOLOČATA STAVKA:

1. **A** JE LEVO OD **D**.
2. **A** JE LEVO OD **C**.
3. **B** JE DESNO OD **C**.
4. **C** NI SOSEDA OD **D**.

LEVO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	DESNO
------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------

8. FUTOŠIKI

V KVADRATKE VPIŠI ŠTEVILA 1, 2 IN 3, TAKO DA BODO V VSAKI VRSTICI IN V VSAKEM STOLPCU NASTOPALA VSA TRI RAZLIČNA ŠTEVILA IN DA BO VELJALO \geq IN \leq .

PRIMERA: $2 > 1$, $1 < 2$

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2	<	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

9. MAGIČNI KVADRAT

V KVADRATKE VPIŠI MANJKAJOČA ŠTEVILA OD 1 DO 9, TAKO DA BO VSOTA ŠTEVIL V VSAKI VRSTICI, V VSAKEM STOLPCU IN NA OBEH DIAGONALAH KVADRATA ENAKA 15. ŠTEVILA SE NE PONAVLJAJO.



DIAGONALI KVADRATA:



		2
	5	7



2. RAZRED

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2015-16

OZNAKE:

IME:

ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

R: RESNIČNO, N: NERESNIČNO

PRIIMEK:

>: VEČJI, <: MANJŠI

1. LATINSKI KVADRAT

V kvadratke vpiši števila 1, 2 in 3, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa tri števila.

		2
	1	

2. FUTOŠIKI

V kvadratke vpiši števila 1, 2 in 3, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa tri števila in da bodo izpolnjene vse relacije > in <.

Primeri relacij:

Večji: $2 > 1$ Manjši: $1 < 2$

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	> <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	< <input type="text"/>

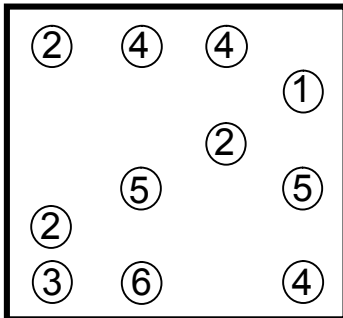
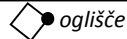
3. BARVNI SUDOKU

V kvadratke vpiši števila 1, 2 in 3, tako da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratkih z istim vzorcem ali barvo nastopala vsa tri števila.

	3	1

4. MOSTOVI

Z otoka (krogca) nariši toliko mostov do drugih otočkov, kolikor je število na otočku. Z otoka gresta lahko v vsako smer največ 2 mostova. Mostovi potekajo le vodoravno ali navpično in se ne križajo. Povezani morajo biti vsi otoki.

**5. MINE**

oglišče

Poišči vse skrite mine v kvadratkih in jih označi z M. Pri tem velja:

- Število pove, koliko sosednjih kvadratkov ima črko M.
- Kvadrata je sosedni kvadratu, če ima skupno stranico ali oglišče.
- Kvadrata s številko nima mine.
- Kvadrata ima lahko največ 1 mino.

		2		1
1				
	1		1	1
	0			
			0	

6. FUTOŠIKI

V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa tri števila in da bodo izpolnjene vse relacije > in <.

Primeri relacij:

Večji: $2 > 1$ Manjši: $1 < 2$

<input type="text"/>	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	1		<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4		<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<	3

7. ZAPOREDJE ČRK ABCD

Vsako od črk A, B, C in D vstavi v enega od spodnjih štirih kvadratov v pravilnem vrstnem redu.

Vrstni red določajo spodnji štirje stavki.

Oznaka na koncu vsakega stavka pove, ali je stavek resničen (R) ali neresničen (N).

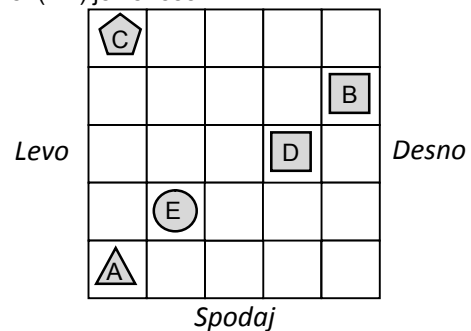
- B ni soseda od C. N
- B je soseda od D. N
- A ni soseda od C. N
- B je desno od C. N

Levo	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Desno
------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	-------

8. SVET

Ugotovi resničnostno vrednost danih stavkov. Oznako resničnosti (R ali N) stavkov zapiši v tabelo spodaj. Zadnji primer (11.) je že rešen.

- Lik A je kvadrat.
- Lik B ni krog.
- Lik A ni levo od lika D.
- Lik D je pod petkotnikom.
- Lik C ni desno od lika A.
- Ni res, da lik C ni kvadrat.
- Ni res, da lik D ni petkotnik.
- Ni res, da lik A ni nad likom B.
- Lik B ni pod likom A.
- Lik A ni levo od lika D.
- Lik C je levo od lika E.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
										R

Oznaki:

R - resnično

N - neresnično



3. RAZRED

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2015-16

OZNAKE:

IME:

ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

R: RESNIČNO, N: NERESNIČNO

PRIIMEK:

>: VEČJI, <: MANJŠI

1. LATINSKI KVADRAT

V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa štiri števila.

	1	2	
4			
			3
	4		

2. FUTOŠIKI

V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa štiri števila in da bodo izpolnjene vse relacije > in <.

Primeri relacij: večji: $2 > 1$, manjši: $1 < 2$

<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>		4	<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	1		<input type="text"/>

3. BARVNI SUDOKU

V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratih z istim vzorcem nastopala vsa štiri števila.

				4
	3			
3				
				2

4.

**5. SVET**

Ugotovi resničnostno vrednost danih stavkov. Označo resničnosti (R ali N) stavkov zapiši v tabelo spodaj. Zadnji primer (11.) je že rešen.

- Lik C ni kvadrat.
- Ni res, da lik A ni petkotnik.
- Lik D ni desno od lika B.
- Ni res, da je lik E petkotnik.
- Ni res, da lik A ni desno od lika C.
- Ni res, da lik C ni nad likom A.
- Lik A je petkotnik ali lik A je krog.
- Lik C ni nad likom B ali lik B ni krog.
- Lik E je pod likom A in lik B ni levo od lika E.
- Lik A ni desno od lika E in lik C je nad likom B.
- Lik C je levo od lika A.

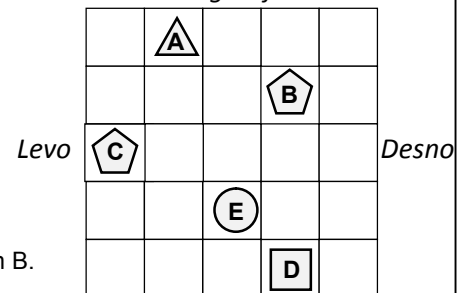
Oznaki:

R - resnično

N - neresnično

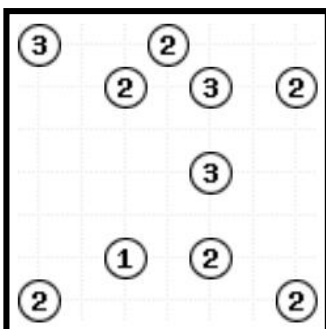
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
										R

Zgoraj

**6. MOSTOVI**

Z otoka (krogca) nariši toliko mostov do drugih otočkov, kolikor je število na otočku. Z otoka gresta lahko v vsako smer največ 2 mostova. Mostovi potekajo le vodoravno ali navpično in se ne križajo.

Povezani morajo biti vsi otoki.

**7. KVADRATI IN PRAVOKOTNIKI**

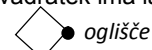
Z debelo črto razdeli razpredelnico na pravokotnike in kvadrate, tako da bo vsak od njih vseboval samo eno številko. Ta številka je število polj, iz katerih je sestavljen pravokotnik ali kvadrat.

	2		2		2
			2		2
	2	4			
			5		3
6					6
	2	2			2
			5		2

8. MINE

Poišči vse skrite mine v kvadratih in jih označi z M. Pri tem velja:

- Število pove, koliko sosednjih kvadratkov ima črko M.
- Kvadrata je sosedena kvadratku, če ima skupno stranico ali oglišče.
- Kvadrata s številko nima mine.
- Kvadrata ima lahko največ 1 mino.



			0	
	3			
	2		0	
3		3		2
2				

MATHEMA
LOGIČNA POŠAST



DRŽAVNO TEKMOVANJE 2015-16
ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

3. RAZRED

9. LOGIČNA RAZPREDELNICA

Pet prijateljic (Lana, Mija, Nina, Eva in Ada) imajo različne konje (Viharnik, Tornado, King, Pongo, Reno), ki so različnih pasem (poni, arabec, lisec, lisjak, rjavec).

Vsaki prijateljici določi ime in pasmo konja, če velja:

1. Ada nima ne Kinga ne Rena.
2. Mija nima ne Kinga ne Tornada.
3. Pongo ni ne lisec ne rjavec.
4. Viharnik ni ne lisjak ne lisec.
5. Pongo ni ne poni ne lisjak.
6. Reno ni ne rjavec ne lisjak.
7. Ada nima lisjaka.
8. King ni lisjak.
9. Ninin konj je Pongo.
10. Eva nima Tornada.
11. Viharnik ni rjavec.

	Viharnik	Tornado	King	Pongo	Reno	poni	arabec	lisec	lisjak	rjavec
Lana										
Mija										
Nina										
Eva										
Ada										
poni										
arabec										
lisec										
lisjak										
rjavec										

Vpiši rešitev:

Ime prijateljice	Ime konja	Pasma konja
Lana		
Mija		
Nina		
Eva		
Ada		



4. RAZRED

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2015-16

OZNAKE:

IME:

ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

R: RESNIČNO, N: NERESNIČNO

PRIIMEK:

REŠITVE

>: VEČJI, <: MANJŠI

1. LATINSKI KVADRAT

V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa štiri števila.

			3
	3		2
1			

2. FUTOŠIKI Z RAČUNSKIMI OPERACIJAMI

V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3 in 4, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa različna števila ter da bo izpolnjena računska operacija (-) in relaciji (>, <).

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	1
<input type="text"/>	<input type="text"/>	-1	<input type="text"/>	4
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	+2	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>

3. BARVNI SUDOKU

V kvadratke vpiši števila 1, 2, 3, 4 in 5, tako da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratih z istim vzorcem nastopala vsa štiri števila.

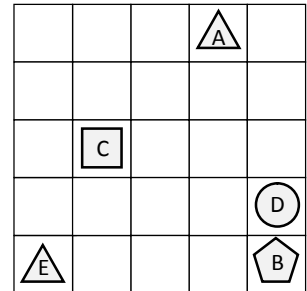
	1		
2			3
		3	
			5

4.

**5. SVET**

Ugotovi resničnostno vrednost danih stavkov. Oznako resničnosti (R ali N) stavkov zapiši v tabelo spodaj. Zadnji primer (11.) je že rešen.

1. Lik B je petkotnik.
2. Lik C ni krog.
3. Ni res, da je lik A desno od lika B.
4. Ni res, da lik A ni petkotnik.
5. Lik A je desno od lika B ali B je pod E.
6. Lik B ni trikotnik ali lik C je kvadrat.
7. Lik A ni trikotnik ali lik A je trikotnik.
8. Lik A ni pod likom C in lik E je desno od lika C.
9. Lik C je pod likom A in lik E je trikotnik.
10. Lik E ni levo od lika D in lik D ni krog.
11. Lik C je levo od lika A.



Oznaki:

R - resnično

N - neresnično

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
										R

6. MINE

Poišči vse skrite mine in jih označi z M. Veljajo naslednja pravila:

1. Vsako število v preglednici pove, koliko sosednjih kvadratkov vsebuje mino.
2. Kvadratka sta sosednja, če imata skupno stranico ali oglišče.
3. Kvadrati s številkami nimajo mine.

	0		1	
			2	
	3	2		1
2			2	0

7. NA OTOKU VITEZOV IN OPROD

vitez - govorijo vedno le resnico

oproda - vedno lažejo

Na otoku vitezov in oprod srečamo tri osebe (osebe A, B in C). Na podlagi povedanega dveh med njimi (oseb A in B) ugotovi, kdo so osebe A, B in C.

A reče: B je oproda ali je C oproda.

B reče: A je vitez ali sem jaz

oproda.

Oseba A je _____.

Oseba B je _____.

Oseba C je _____.

8. GOBELIN

Številke ob vsaki vrstici in stolpcu označujejo, koliko zaporednih polj je potrebno pobarvati. Če je številka več, zaporedna pobarvana polja ločuje eno ali več nepobarvanih polj. Vrstni red številke je pomemben. Pobarvaj gobelin. Prazna polja označi s križci.

		3						3	3	4				
	3	1	2	4	4	7		4	2	2	5	6		
	5													
	6													
	5	3												
	5	2												
	1	3	2											
	4	1												
	2	1												
	3													
	1	3												

MATHEMA
LOGIČNA POŠAST



4. RAZRED

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2015-16

ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

REŠITVE

9 . LOGIČNA RAZPREDELNICA

Pet prijateljic (Ana Jana Mija Nina Iva) ima vsak svojega konja (Reno Blisk King Tornado Viharnik) ene od pasem (islandec lisjak poni frizijec vranec).

Vsaki prijateljici določi ime in pasmo konja, če velja:

1. Viharnik ni ne frizijec ne lisjak.
2. Nina nima ne Tornado ne Viharnika.
3. Iva nima ne Rena ne vranca.
4. Mija konj je poni.
5. Tornado ni ne frizijec ne lisjak.
6. Blisk ni ne lisjak ne frizijec.
7. Tornado ni ne islandec ne poni.
8. Jana nima frizijca.
9. Nina nima frizijca.
10. Viharnik ni poni.
11. King ni frizijec.

	Blisk	Viharnik	Tornado	King	Reno	poni	frizijec	vranec	lisjak	islandec
Ana										
Iva										
Mija										
Jana										
Nina										
poni										
frizijec										
vranec										
lisjak										
islandec										

Vpiši rešitev:

Ime prijateljice	Ime konja	Pasma konja
Ana		
Iva		
Mija		
Jana		
Nina		

MATHEMA LOGIČNA POŠAST

ŠOLA:



5. RAZRED
IME:
PRIIMEK:

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2015-16
ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT
REŠITVE

OZNAKE:
R: RESNIČNO, N: NERESNIČNO
>: VEČJI, <: MANJŠI

1. LATINSKI KVADRAT

V kvadratke vpiši števila od 1 do 5, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa različna števila.

		3	5	2
	2		1	
1		4		
			3	5

2. FUTOŠIKI Z RAČUNANJEM

V kvadratke vpiši števila od 1 do 5, tako da bodo v vsaki vrstici in v vsakem stolpcu nastopala vsa različna števila ter da bo izpolnjene računске operacije (+, -) in relaciji (>, <).

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<	<input type="text"/>	+2	<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	2
3	<input type="text"/>	-2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	>	<input type="text"/>	+2	4	<input type="text"/>	<	<input type="text"/>

3. BARVNI SUDOKU

V kvadratke vpiši števila od 1 do 5, tako da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratih z istim vzorcem nastopala vsa števila.

		4	2	
1				
3				

4. NA OTOKU VITEZOV IN OPROD

vitezi - govorijo vedno le resnico
oprode - vedno lažejo
alternativci - izmenično laže ali govori resnico

Na otoku, kjer živijo le vitezi in oprode, srečamo alternativca, ki o dveh prebivalcih (A in B) tega otoka pove:

- 1: A je oproda, **če in samo če** je B oproda.
2: A je oproda **ali** je B vitez.

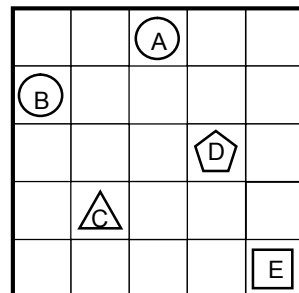
Ugotovi, kdo sta prebivalca A in B.

Oseba A je _____.
Oseba B je _____.

5. SVET

Ugotovi resničnostno vrednost danih stavkov. Oznako resničnosti (R ali N) stavkov zapiši v tabelo spodaj. Zadnji primer (11.) je že rešen.

- Lik A je trikotnik.
- Ni res, da lik B ni kvadrat.
- Lik A je levo od lika B **in** lik C je pod likom D.
- Lik D je petkotnik **in** lik A je nad likom C.
- Če** je lik E krog, **potem** lik D ni trikotnik.
- Če** je lik A nad likom C, **potem** je lik A pod likom B.
- Lik E ni kvadrat **ali** lik E je kvadrat.
- Lik B ni krog **ali** lik B ni kvadrat.
- Lik B je trikotnik, **če in samo če** je lik A pod likom A.
- Lik A je enak liku B, **če in samo če** je lik C kvadrat.
- Lik C je levo od lika A.



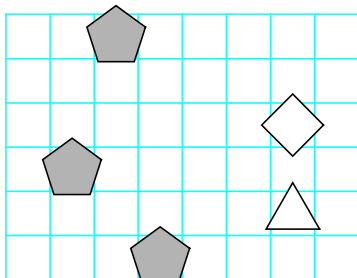
Oznaki:
R - resnično
N - neresnično

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
										R

6. OBRATNI SVET

Vsem likom v spodnjem svetu določi imena (A, B, C, D in E). V svetu veljajo stavki, ki so zapisani v spodnji razpredelnici. Oznaka na desni strani stavka pove, ali je stavek resničen (R) ali neresničen (N). Ime lika zapiši v lik.

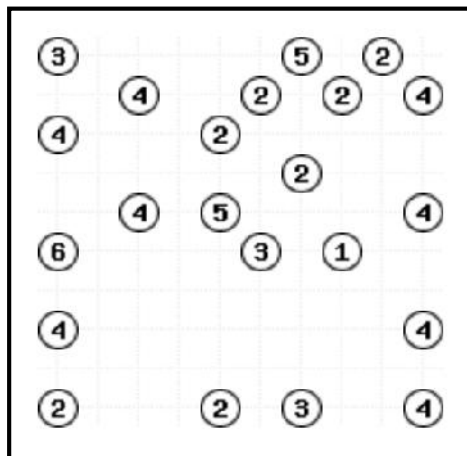
Lik A je bel.	N
Lik B je levo od E.	N
Lik C je pod E.	N
Lik A je desno od B.	R



Oznaki:
R - resnično
N - neresnično

7. MOSTOVI

Z otoka (krogca) nariši toliko mostov do drugih otočkov, kolikor je število na otočku. Z otoka gresta lahko v vsako smer največ 2 mostova. Mostovi potekajo le vodoravno ali navpično in se ne križajo. Povezani morajo biti vsi otoki.



MATHEMA
LOGIČNA POŠAST



5. RAZRED

DRŽAVNO TEKMOVANJE 2015-16

ČAS REŠEVANJA: 45 MINUT

REŠITVE

8. LOGIČNA RAZPREDELNICA

Tri prijateljice (Lana, Gita, Eva) imajo različne konje (Viharnik, Pongo, Reno), ki so različnih pasem (lipicanec, lisjak, islandec) in so iz različnih krajev (Kranj, Trst, Jesenice).

Za vsako določi ime, konja, pasmo konja in kraj bivanja, če velja:

1. Viharnik je iz Jesenic.
2. Lana ima konja z imenom Reno.
3. Gita ni doma iz Jesenic.
4. Islandec ni iz Jesenic.
5. Islandec ni iz Trsta.
6. Pongo ni islandec.
7. Lisjak ni iz Jesenic.

	Viharnik	Pongo	Reno	lipicanec	lisjak	islandec	Kranj	Trst	Jesenice
Lana									
Gita									
Eva									
Kranj									
Trst									
Jesenice									
lipicanec									
lisjak									
islandec									

Ime prijateljice	Ime konja	Pasma konja	Kraj bivanja
Lana			
Gita			
Eva			

6. RAZRED

IME:
PRIIMEK:

DRŽAVNEKMOVA

AS RE`EVANJA: 45

OZNAI

c: RESNI`NERESI
O: VE Jt, MAN

1. LATNSKIKVADRAT

V kvadratke vpišite števila, tako da bodo vsakič vsake stolp nastopala vs razli a tevila.

			4
			5
	1		
	3		2
		5	3

2. FUTO`IRA`ZNSKIMI OPERAC

V kvadratke vpišite števila, tako da bodo v vsakič vsake stolp nastopala različna tevila, da bo izpolnjena naslednja relacija. (<)

$$\begin{matrix} \square > \square + 2 \square + 2 \square & \square \\ \square & \square & \square > 1 \square & \square \\ 5 & \square > 2 \square & \square \times 2 & 2 \\ \square & \square & \square > 2 \square & \square \\ \square > 2 & \square & \square & \square \end{matrix}$$

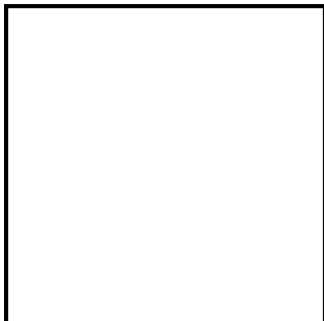
3. BARVNI UDOKU

V kvadratke vpišite tevila, tako da v vsakič vsake stolp in v kvadratki nastopata tevila.

	D			F
E				
B				

4. MOSTOVI

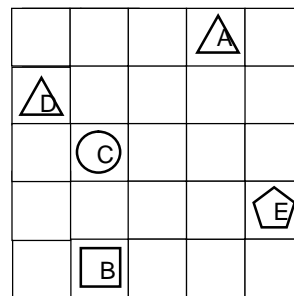
Z vsake otoka (krog) narišite toliko mostov do drugih otokov, da se lahko vsako smer največje mostovi potekajo vodoravno ali navpično križajo. Povezani morajo biti otoki.



5. SVET

Ugotovi resničnost danih stavkov in označi s N (neresni) ali R (resni) v tabeli spodaj. Zadnji primer (11.) je rešen.

- Lik A je kvadrat
- Ni resnik B in trikotnik
- Lik A je od lika C petkotnik
- Lik B je petkotnik A je kvadrat
- Lik D je kvadrat E je jelevo od lika D
- Lik D je petkotnik E je petkotnik
- Lik A je trikotnik E je jelevo od lika D
- Lik D je nad A in sam jelevo od A
- E je levo od B, E je levo od lika D
- E je levo od B, E je levo od lika D
- Lik C je levo od lika A.



Oznaki:

- R-resni no
- N-neresni no

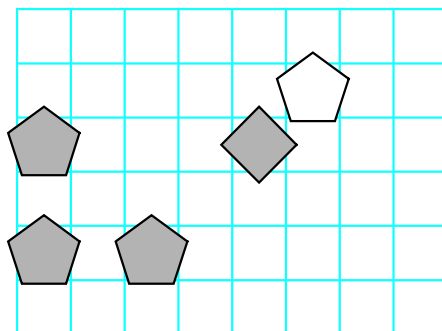
1	2	35	46	879	1011
					R

6. OBRATNI SVET

Ugotovi imena likov C, D in E. Označi vrednosti stavkov v tabeli ki so podane v spodnji tabeli. Vrednost stavka je lahko (N) in je zapisana desno od stavka.

Ime lika vpišite v lik

1.	Lik C je siv	R
2.	Lik C je nad D	R
3.	Lika A je levo od B	R
4.	Lik B je nad D	N



Oznaki:

- R-resni no
- N-neresni no

7. NAOTOK VITEZOV IN OP

vitezgovorijo vedno le resni ali neresni. Označi vrednosti stavkov v tabeli ki so podane v spodnji tabeli. Vrednost stavka je lahko (N) in je zapisana desno od stavka.

V delu viteza je sramota. Če se oseba (osebe A, B, C) jim povzeta vsaka po enkrat. Podlagi povedanega lažje je oseba je vitez ali ne.

- re e sem jaz vitez je B opreda.
- re: A je vitez in sam je opreda.

Oseba je _____.

Oseba je _____.

Oseba je _____.

