



1. RAZRED

IME:

PRIIMEK:

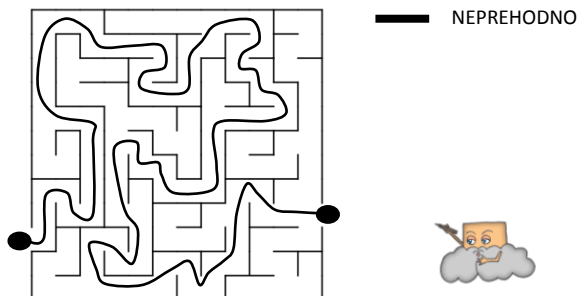
DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2020-21

OZNAKI:

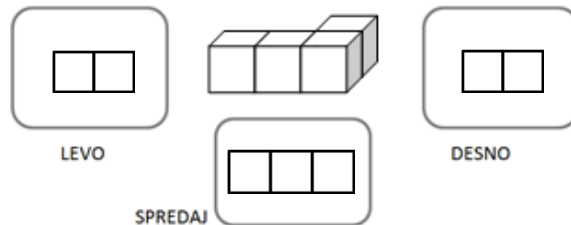
✓ : PRAVILNO

× : NEPRAVILNO

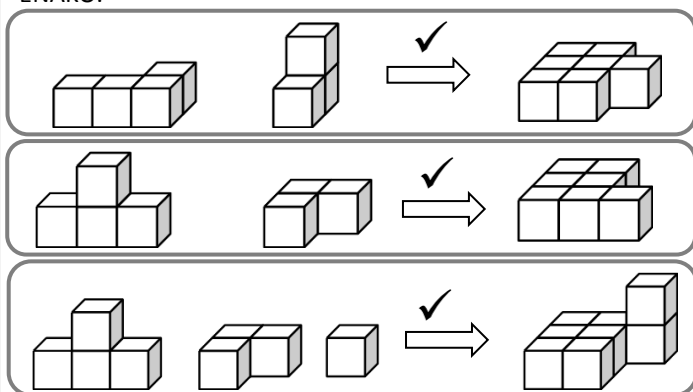
1. NARIŠI POT SKOZI LABIRINT OD ENE DO DRUGE PIKE.



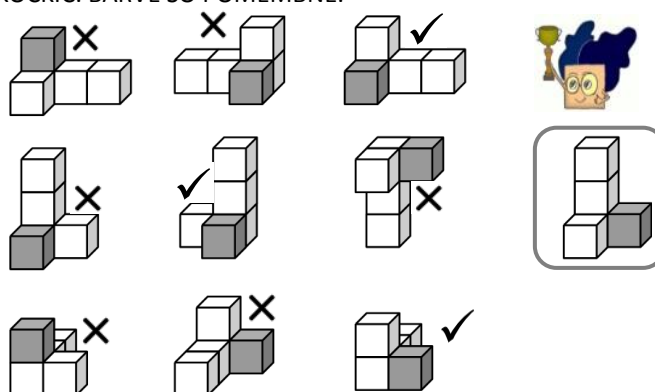
2. V OKVIRJE NARIŠI, KAKO VIDIŠ TELO IZ OZNAČENIH SMERI. RIŠI KVADRATE. VSE KOCKE SO VIDNE.



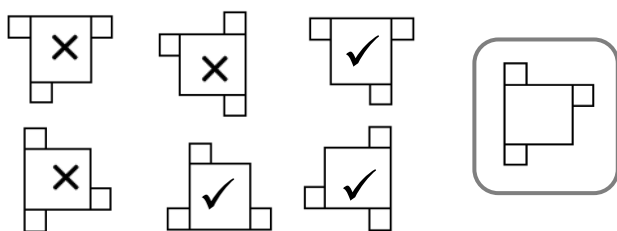
3. OZNAČI (×, ✓), ALI TELO NA DESNI LAHKO SESTAVIŠ IZ TELES NA LEVI. KOCKE SO ZLEPLJENE. TELESA LAHKO OBRAČAŠ V VSE SMERI. ŠTEVILO KOCKIC NA LEVI IN DESNI JE ENAKO.



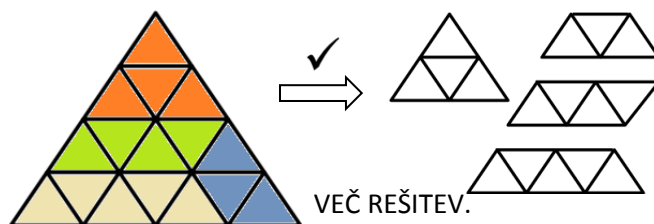
4. OZNAČI, KATERA OBLIKA IZ KOCKIC JE ENAKA (✓) IN KATERA NI ENAKA (×) OBKROŽENI OBLIKI. OBLIKE LAHKO OBRAČAŠ V VSE SMERI. VSAKA OBLIKA JE SESTAVLJENA IZ 5 KOCKIC. BARVE SO POMEMBNE.



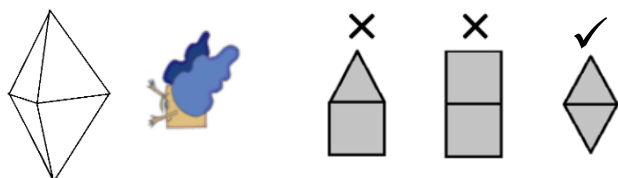
5. OZNAČI, KATERI LIK JE ENAK (✓) IN KATERI NI ENAK (×) OBKROŽENEMU LIKU. LIKE LAHKO OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA.



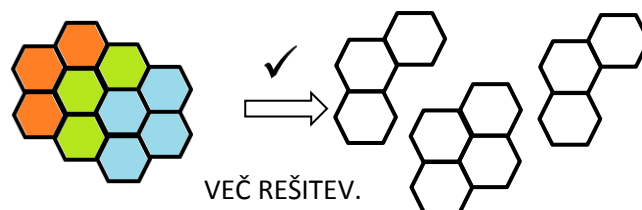
6. NA VELIKEM TRIKOTNIKU OZNAČI, KAKO BI TRIKOTNIK RAZDELILI NA ŠTIRI MANJŠE LIKE. LIKE LAHKO OBRAČAŠ V VSE SMERI.



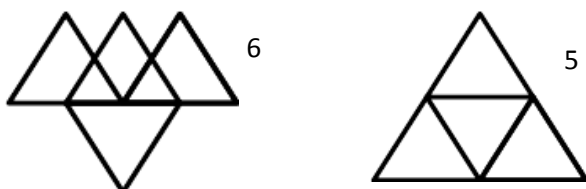
7. MATEMČEK OPAZUJE KRISTAL IZ RAZLIČNIH SMERI. OZNAČI, KATERA SLIKA USTREZA POGLEDU (✓) IN KATERA NE USTREZA (×).



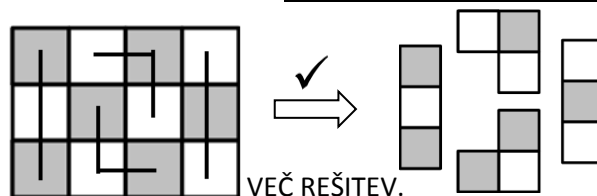
8. NA VELIKEM LIKU OZNAČI, KAKO BI GA RAZDELILI NA TRI MANJŠE LIKE. LIKE LAHKO OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA.



9. ZAPIŠI, KOLIKO TRIKOTNIKOV JE NARISANIH NA VSAKI SLIKI. TRIKOTNIKI SO LAHKO RAZLIČNIH VELIKOSTI.



10. NA ŠAHOVNICI OZNAČI, KAKO BI JO RAZDELILI NA ŠTIRI MANJŠE LIKE. LIKE LAHKO OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA.



2. RAZRED

IME:

PRIIMEK:



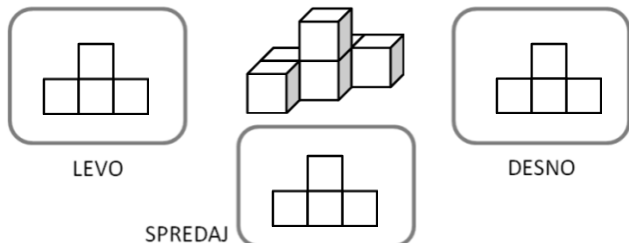
DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2020-21

OZNAKI:

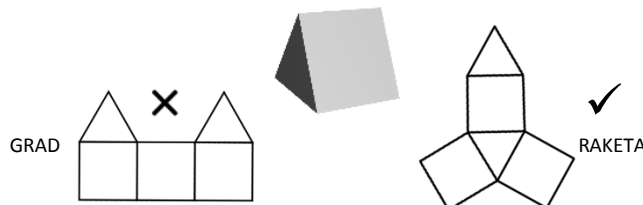
✓: PRAVILNO

×: NEPRAVILNO

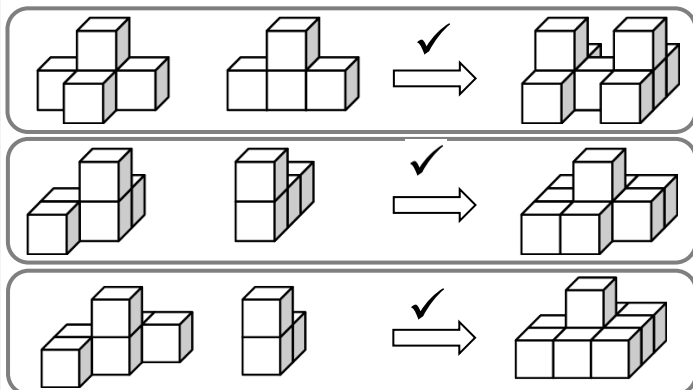
1. V OKVIRJE NARIŠI, KAKO VIDIŠ TELO IZ OZNAČENIH SMERI. RIŠI KVADRATE. VSE KOCKE SO VIDNE.



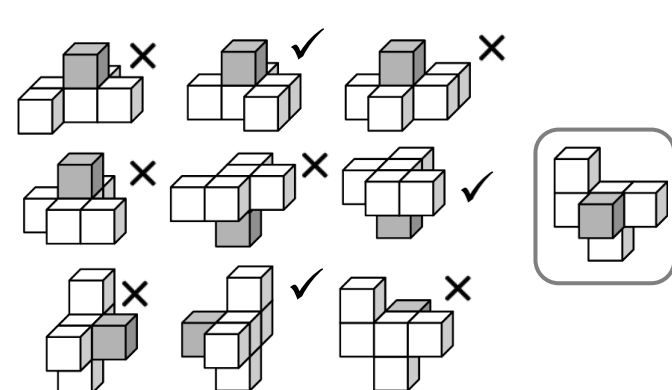
2. VSAKA OD OBEH OBLIK JE SESTAVLJENA IZ TREH KVADRATOV IN DVEH TRIKOTNIKOV. OZNAČI, ALI JO LAHKO (✓) ALI JE NE MOREMO (×) PREPOGNITI V TELO, KI JE NARISANO ZRAVEN.



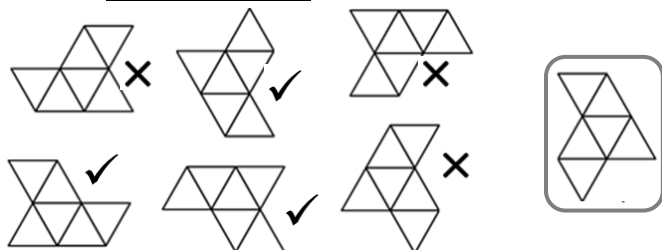
3. OZNAČI (×, ✓), ALI TELO NA DESNI LAHKO SESTAVIŠ IZ TELES NA LEVI. KOCKE SO ZLEPLJENE PO PLOSKVAH. TELESA LAHKO OBRAČAŠ V VSE SMERI. ŠTEVILO KOCKIC NA LEVI IN DESNI JE ENAKO.



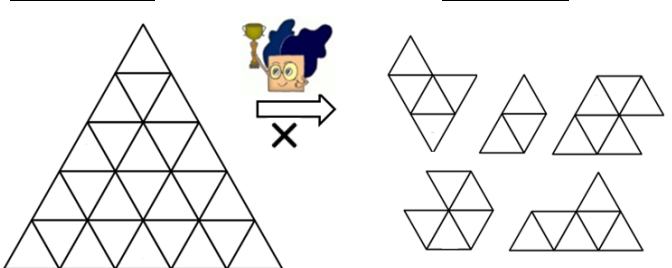
4. OZNAČI, KATERO TELO IZ KOCKIC JE ENAKO (✓) IN KATERO NI ENAKO (×) OBKROŽENU TELESU. TELESA LAHKO OBRAČAŠ V VSE SMERI. VSAKO TELO JE SESTAVLJENO IZ 6 KOCKIC. BARVE SO POMEMBNE. KOCKE SO ZLEPLJENE PO PLOSKVAH.



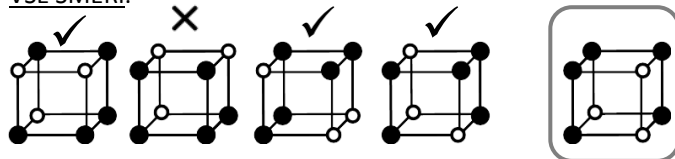
5. OZNAČI, KATERI LIK IZ TRIKOTNIKOV JE ENAK (✓) IN KATERI NI ENAK (×) OBKROŽENEMU LIKU. LIKE LAHKO OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA.



6. NA VELIKEM TRIKOTNIKU OZNAČI, KAKO BI GA RAZDELILI NA PET MANJŠIH LIKOV. LIKE LAHKO OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA. ČE DELITEV NI MOGOČA, OZNAČI (×).



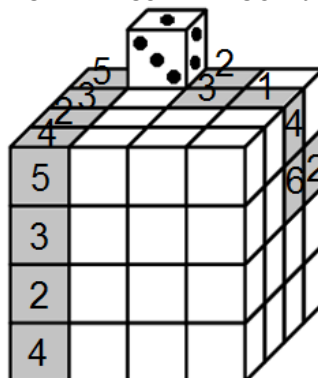
7. OZNAČI, KATERA KOCKA USTREZA (✓) IN KATERA NE USTREZA (×) OBKROŽENI KOCKI. KOCKE LAHKO OBRAČAŠ V VSE SMERI.



8. KOLIKO TRIKOTNIKOV JE NA VSAKI SLIKI? TRIKOTNIKI SO LAHKO RAZLIČNIH VELIKOSTI.



9. KOCKA SE PREVRAČA PREKO SVOJEGA ROBA IN NA SIVIH POLJIH PUŠČA ODTISE SPODNJE PLOSKVE (PIKE). KOLIKO PIK PUSTI NA VSAKEM POLJU? VPIŠI JIH S ŠTEVILKO. VSOTA PIK NA NASPROTNIH PLOSKVAH KOCKE JE 7.



3. razred

Ime:

Priimek:



Oznaki:

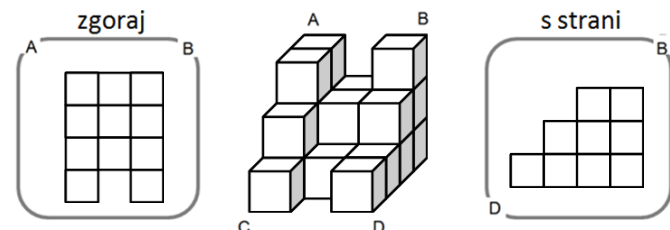
✓ : pravilno

× : nepravilno

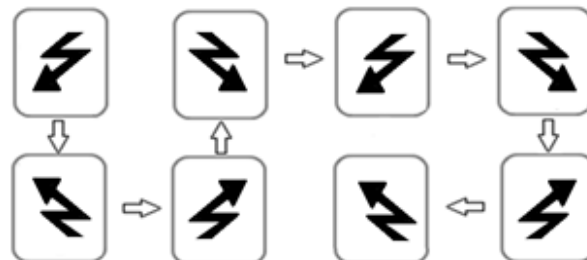
DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2020-21

1. Kocki smo iz vidnih strani odstranili nekaj kockic. Nariši, kako vidiš ostanek kocke iz označenih smeri. Riši kvadrate.

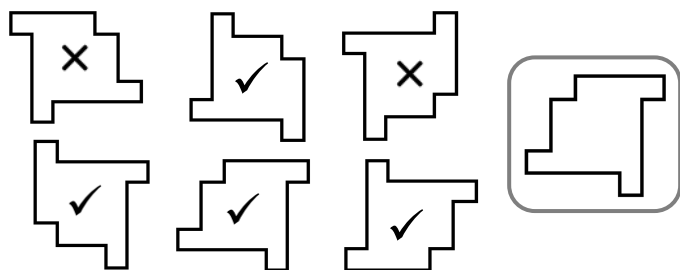
Koliko kockic smo odstranili? 43



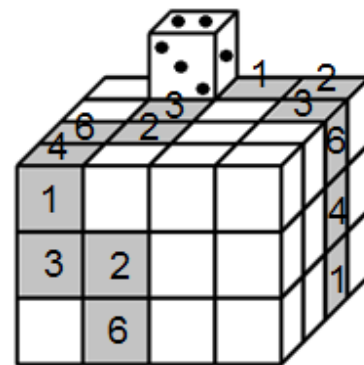
2. Znak prezrcali preko puščice po poti do cilja. Pot je označena s puščicami.



3. Označi, kateri lik je enak (✓) in kateri ni enak (×) obkroženemu liku. Like lahko obračaš brez dvigovanja.

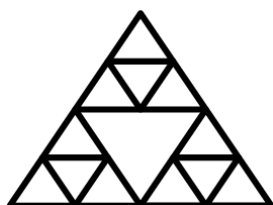


4. Kocka se prevrača preko svojega roba in na sivih poljih pušča za seboj odtise spodnje ploskve (pike). Koliko pik pusti na vsakem polju? Vpiši jih s številko. Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7.



5. Koliko trikotnikov je na sliki? Trikotniki so lahko različnih velikosti.

17



6. Mejne ploskve piramide so označene z zaporednimi številkami. Za vsako, levo zapisano mejno ploskev, zapiši številke njenih sosednjih ploskev. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

1: 2, 5, 6

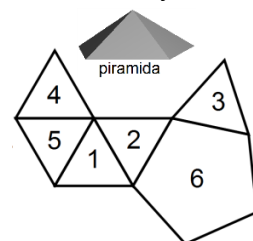
4: 3, 5, 6

2: 1, 3, 6

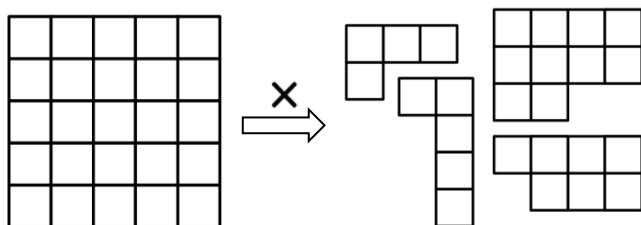
5: 1, 4, 6

3: 2, 4, 6

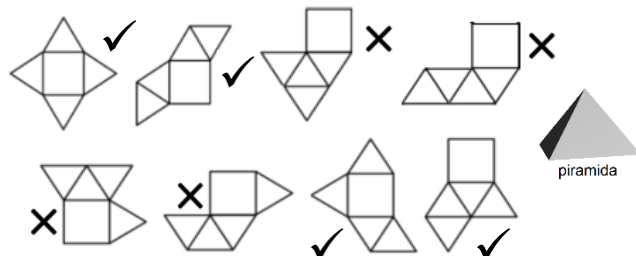
6: 1, 2, 3, 4, 5



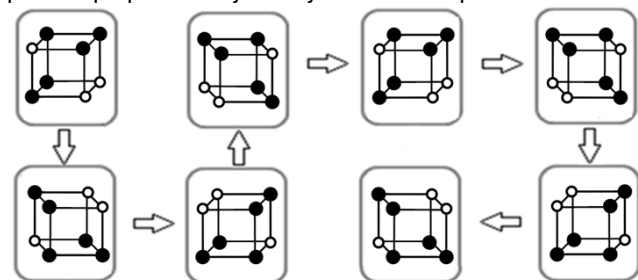
7. Na velikem kvadratu prikaži, kako bi ga razdelili na manjše like na desni. Like lahko obračaš v vse smeri.



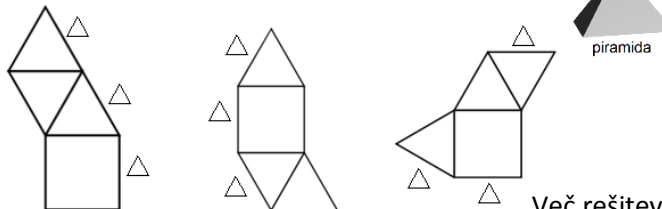
8. Označi, iz katerega lika je mogoče (✓) in iz katerega ni mogoče (×) sestaviti piramido, ki je narisana na desni.



9. Risbo kocke z belimi in črnimi oglišči prezrcali preko puščice po poti do cilja. Pot je označena s puščicami.



10. Vsak lik iz treh trikotnikov in enega kvadrata dopolni z enim trikotnikom, da bo iz dopolnjenega lika mogoče sestaviti piramido.



Več rešitev.



4. razred

Ime:

Priimek:

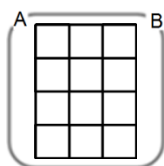
Čas reševanja:

45 minut

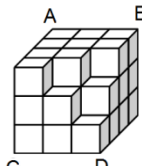
DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2020-21

1. Kocki smo iz vidnih strani odstranili nekaj kockic. Nariši, kako vidiš ostanek kocke iz označenih smeri. Riši kvadrate.

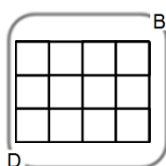
Koliko kockic smo odstranili? 32



zgoraj

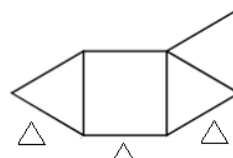
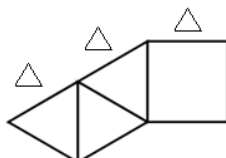


C



s strani

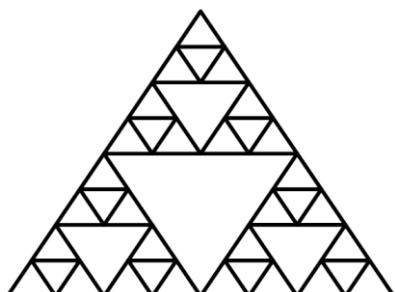
2. Vsak lik iz treh trikotnikov in enega kvadrata dopolni z enim trikotnikom, da bo iz dopoljenega lika mogoče sestaviti piramido. Če je možnosti več, prikaži vse (označi, kam vse bi lahko dodali trikotnik).



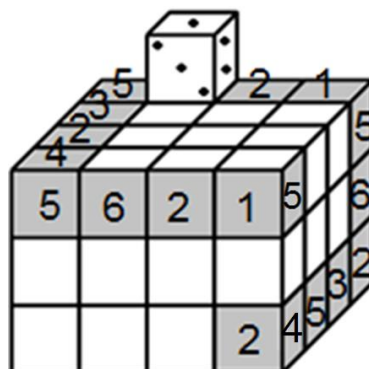
piramida

3. Koliko trikotnikov je na sliki? Trikotniki so lahko različnih velikosti.

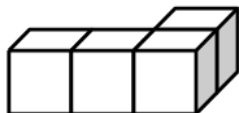
53



4. Kocka se prevrača preko svojega roba in na sivih poljih pušča za seboj odtise spodnje ploskve (pike). Koliko pik pusti na vsakem polju? Vpiši jih s številko. Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7.



5. Določi števil o robov in oglišč telesa iz kockic. Vse kocke so vidne. Kocke so zlepljene po mejnih ploskvah.



Robov: 18

Oglišč: 12

6. Mejne ploskve telesa so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številke njenih sosednjih ploskev. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

1: 3, 4, 5, 6, 7

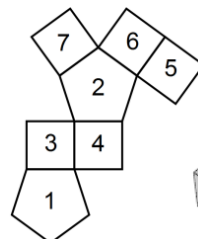
4: 1, 2, 3, 5

2: 3, 4, 5, 6, 7

5: 1, 2, 4, 6

3: 1, 2, 4, 7

6: 1, 2, 5, 7



7. Mejne ploskve telesa so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številko njene nasprotne (vzporedne) ploskve.

4: 11

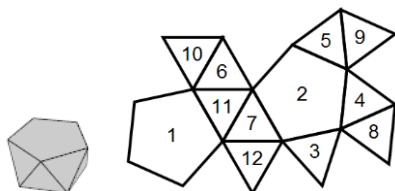
7: 9

5: 12

8: 6

6: 8

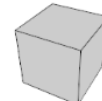
9: 7



8. Na vsako mejno ploskev kocke prilepimo kvadratno piramido, tako da se stični ploskvi povsem prekrijeta. Koliko oglišč ima tako sestavljeno telo? Telesi imata enake robove.

Oglišč: 14

kocka

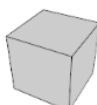
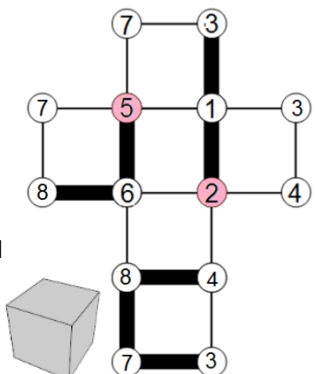


piramida

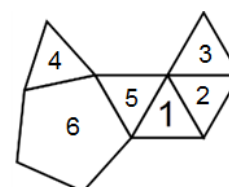
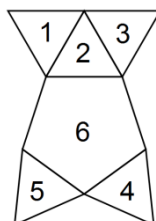


9. Na mreži poliedra označi skupna oglišča z isto številko. Številko vpiši v krog. Poišči najkrajšo pot po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zapiši kot zaporedje števil med obarvanima ogliščema.

Pot: 2, 1, 3, 7, 8, 6, 5



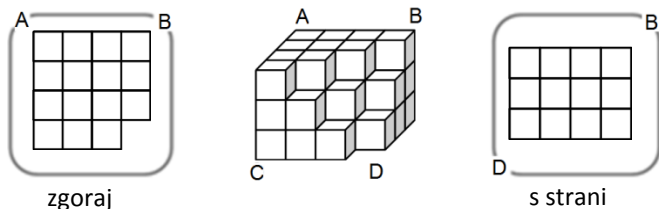
10. Dani sta dve mreži istega telesa, kjer so mejne ploskve označene z zaporednimi številkami. Z ustreznimi številkami označi mnogokotnike druge mreže. Oznake so samo na eni strani mreže.



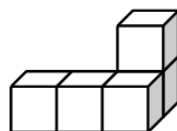


DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2020-21

1. Kocki smo iz vidnih strani odstranili nekaj kockic. Največ koliko kockic smemo še odstraniti (ne nujno od spredaj), da bosta pogleda iz označenih smeri nespremenjena? Kockice ne moremo odstraniti, če nismo prej odstranili vseh kockic nad njo. 15



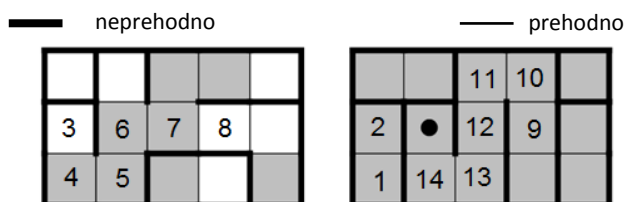
2. Določi število oglišč in robov telesa iz kockic. Vse kocke so vidne.



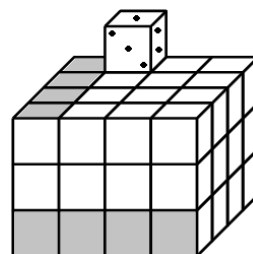
Oglišč: 15

Robov: 23

3. Labirint v kvadru je razdeljen na vodoravne sloje. Skozi sloja je možno prehajati skozi bel kvadratik (tla sloja=strop sloja pod njim). Poišči najkrajšo pot od številke 1 do pike. Pot označi z zaporednimi številkami.

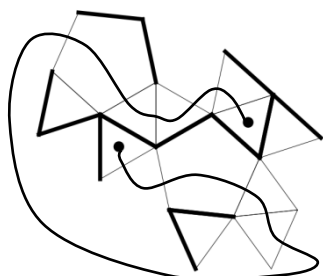


4. Kocka se prevrača preko svojega roba in na sivih poljih pušča za seboj odtise spodnje ploskve (pike). Koliko pik pusti na vsakem polju? Vpiši jih s številko. Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7. Število sivih polj je 11 (3 polja niso vidna).



Pot: 5, 3, 2, 4, 1, 3, 6, 5, 1, 2, 6

5. S črto nariši najkrajšo neprekinjeno pot v labirintu na mreži poliedra od ene do druge pike.



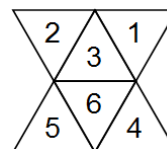
— neprehidno
— prehidno

6. Mejne ploskve telesa so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številke njenih sosednjih ploskev. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

1: 2, 3, 4

2: 1, 3, 5

4: 1, 5, 6



7. Mejne ploskve poliedra so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številko njene nasprotne (vzporedne) ploskve.

3: 10

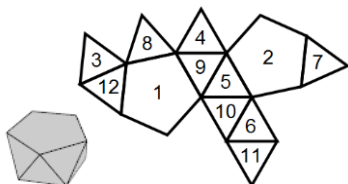
7: 9

4: 11

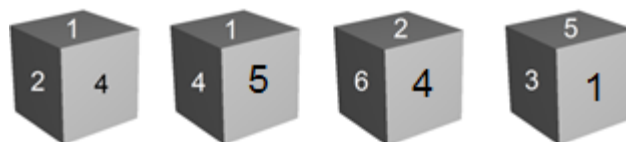
8: 6

5: 12

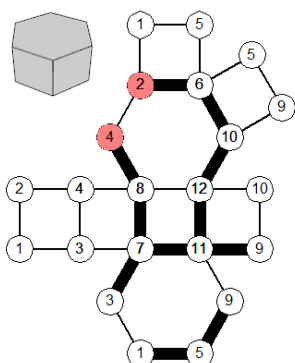
9: 7



8. Vpiši manjkajoča števila, da bodo imele vse kocke enako razporeditev števil. Vsota števil na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7. Kocko lahko obračaš v vse smeri.

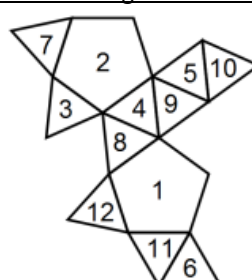


9. Na mreži poliedra označi skupna oglišča z isto številko. Številko vpiši v krogec. Poišči najkrajšo pot po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zapiši kot zaporedje števil med obarvanima ogliščema.

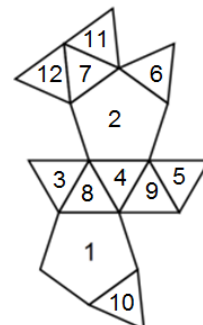


Pot: 4, 8, 7, 11, 12, 10, 6, 2

10. Dani sta dve mreži istega poliedra, kjer so mejne ploskve označene z zaporednimi številkami. Z ustreznimi številkami označi mnogokotnike druge mreže.



Več rešitev.

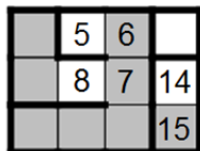
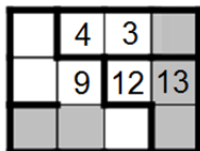
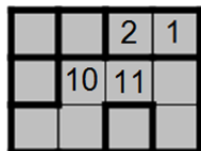




DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2020-21

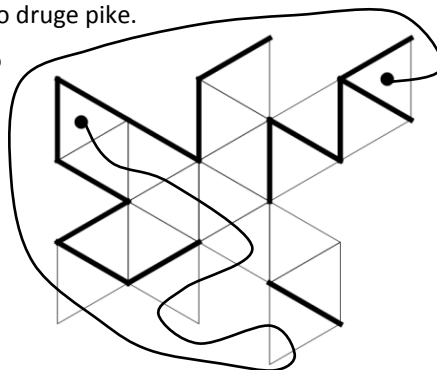
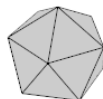
1. Labirint v kvadru je razdeljen na vodoravne sloje. Skozi sloja je možno prehajati skozi bel kvadrata (tla sloja=strop sloja pod njim). Poišči najkrajšo pot od številke 1 do pike. Pot označi z zaporednimi številkami.

— neprehodno
— prehodno



2. S črto nariši najkrajšo neprekinjeno pot v labirintu na mreži poliedra od ene do druge pike.

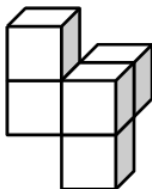
— neprehodno
— prehodno



3. Določi število oglišč in robov telesa iz kock. Vse kocke so vidne. Kocke so zlepljene po ploskvah, stični ploskvi sta povsem prekriti.

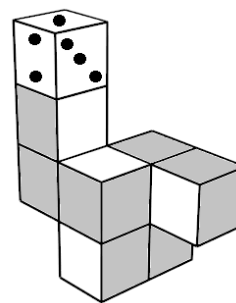
Oglišč: 20

Robov: 32



4. Kocka se prevrača preko svojega roba in na sivih poljih pušča za seboj odtise spodnje ploskve (pike). Koliko pik pusti na vsakem polju? Vpiši jih s številko. Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7. Sivih polj je 10 (eno ni vidno).

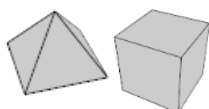
Pot: 2, 1, 3, 6, 5, 4, 6, 3, 1, 4



5. Na vsako ploskev kocke prilepimo štiristrano piramido z enakim robom, tako da se stični ploskvi povsem prekrivata. Koliko oglišč in koliko robov ima tako sestavljeno telo.

Oglišč: 14

Robov: 36

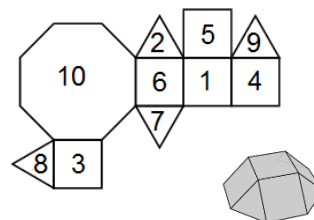


6. Mejne ploskve telesa so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številke njenih sosednjih ploskev. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

4: 1, 8, 9, 10

8: 3, 4, 10

9: 4, 5, 10

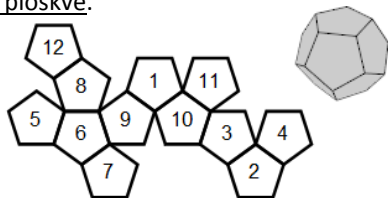


7. Mejne ploskve poliedra so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številko njene nasprotne ploskve.

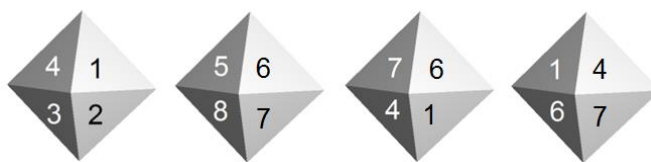
1: 2

7: 12

11: 6

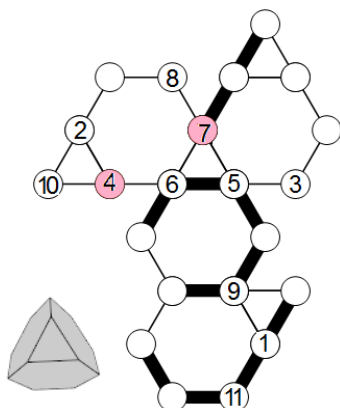


8. Vpiši manjkajoča števila, da bodo imeli vsi osmerci enako razporeditev števil. Vsota števil na nasprotnih mejnih ploskvah osmerca je 9. Osmerci lahko obračš v vse smeri.

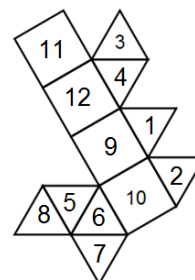
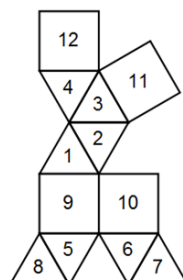


9. Na mreži poliedra označi skupna oglišča z isto številko. Številko vpiši v krogec. Poišči najkrajšo pot po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zapiši kot zaporedje števil med obarvanima ogliščema.

Pot: 7, 8, 12, 11, 1, 3, 5, 6, 4



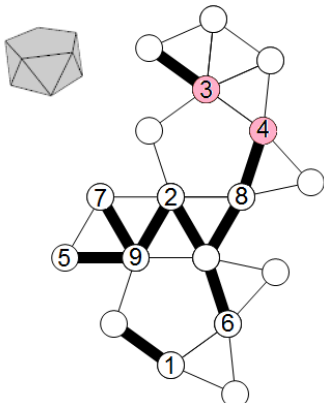
10. Dani sta dve mreži istega poliedra, kjer so mejne ploskve označene z zaporednimi številkami. Z ustreznimi številkami označi mnogokotnike druge mreže.





DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2020-21

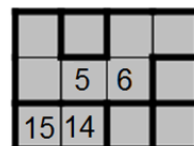
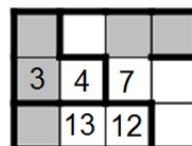
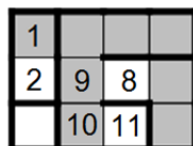
1. Na mreži poliedra označi skupna oglišča z isto številko. Številko vpiši v krog. Poišči najkrajšo pot po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zapiši kot zaporedje števil med obarvanima ogliščema.



Pot: 4, 8, 10, 2, 9, 7, 3

2. Labirint v kvadru je razdeljen na vodoravne sloje. Skozi sloja je možno prehajati skozi bel kvadrček (tla sloja=strop sloja pod njim). Poišči najkrajšo pot od številke 1 do pike. Pot označi z zaporednimi številkami.

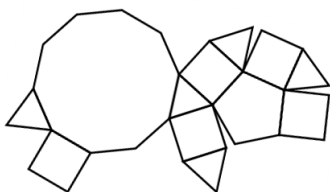
— neprehodno
— prehodno



3. Določi število oglišč in robov poliedra, podanega z mrežo.

Oglišč: 15

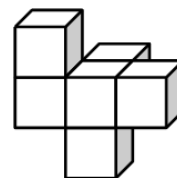
Robov: 25



4. Določi število oglišč in robov telesa iz kock. Vse kocke so vidne. Kocke so zlepljene po ploskvah, stični ploskvi sta povsem prekriti.

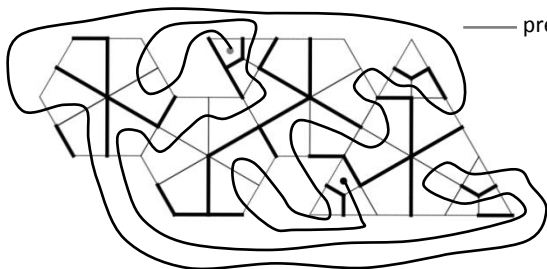
Oglišč: 25

Robov: 41



5. S črto nariši najkrajšo neprekinjeno pot v labirintu na mreži poliedra od ene do druge pike.

— neprehodno
— prehodno

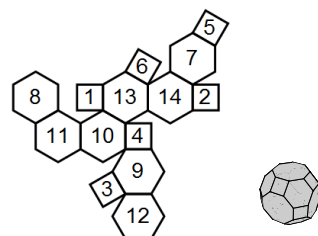


6. Mejne ploskve telesa so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številke njenih sosednjih ploskev. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

2: 7, 9, 12, 14

5: 7, 8, 11, 12

8: 1, 5, 6, 7, 11, 13

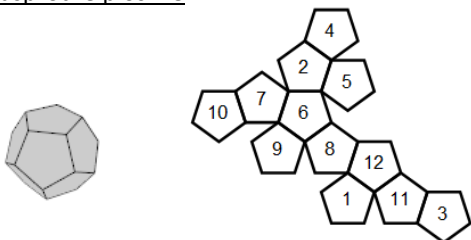


7. Mejne ploskve poliedra so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številko njene nasprotne ploskve.

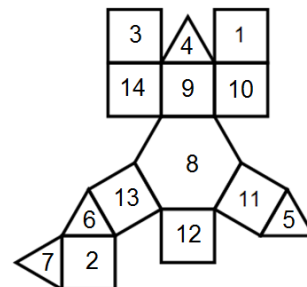
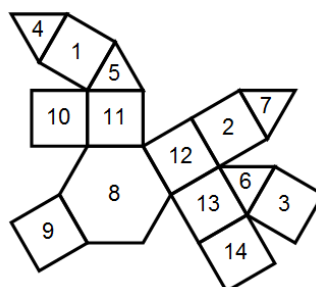
1: 2

5: 10

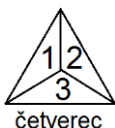
10: 5



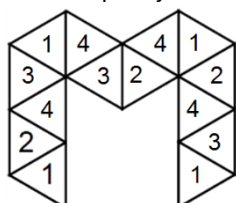
8. Dani sta dve mreži istega poliedra, kjer so mejne ploskve označene z zaporednimi številkami. Z ustreznimi številkami označi mnogokotnike druge mreže.



9. Četverec se preko svojega roba prevrne na sosednje polje. Vpiši številko spodnje mejne ploskve četverca na narisani poti. Začetni položaj četverca in stran vpisovanja števil sta določena z vpisanima številkama. Na spodnji strani četverca je številka 4.



četverec

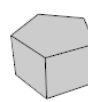


10. Na vsako ploskev dvanaajsterca prilepimo prizmo, da se stični ploskvi povsem prekrijeta. Koliko oglišč ima tako sestavljeno telo? Robovi obeh teles so enaki.

Oglišč: 80



dvanaajsterec

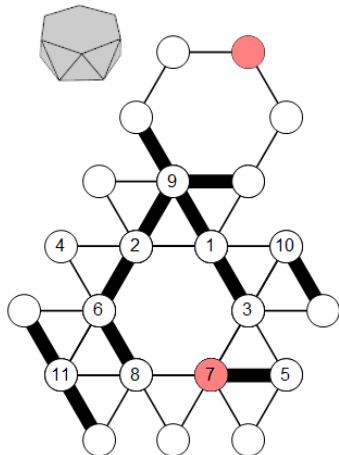


prizma



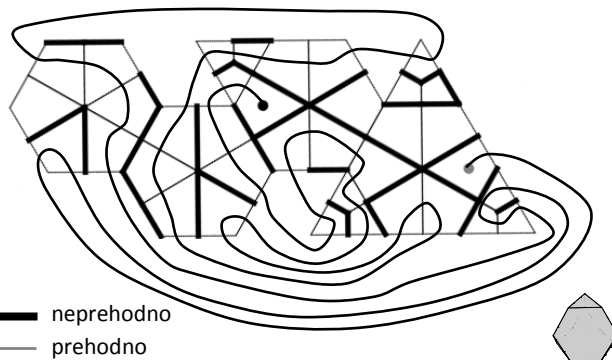
DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2020-21

1. Na mreži poliedra označi skupna oglišča z isto številko. Številko vpiši v krogec. Poišči najkrajšo pot po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zapiši kot zaporedje števil med obarvanima ogliščema.



Pot: 12, 11, 4, 9, 10, 5, 7

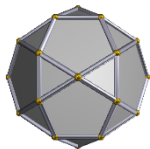
2. S črto nariši najkrajšo neprekinjeno pot v labirintu na mreži poliedra od ene do druge pike.



3. Določi število oglišč in robov poliedra. Polieder ima enako simetrijo kot dvanajsterec, v vsakem oglišču je enak razpored mejnih ploskev.

Oglišč: 30

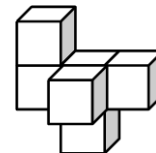
Robov: 60



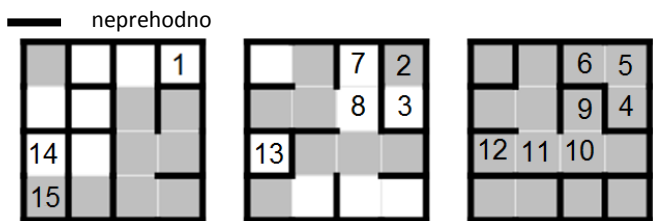
4. Določi število oglišč in robov telesa iz kock. Vse kocke so vidne. Kocke so zlepljene po ploskvah, stični ploskvi sta povsem prekriti.

Oglišč: 25

Robov: 41



5. Labirint v kvadru je razdeljen na vodoravne sloje. Skozi sloja je možno prehajati skozi bel kvadratik (tla sloja=strop sloja pod njim). Poišči najkrajšo pot od številke 1 do pike. Pot označi z zaporednimi številkami.

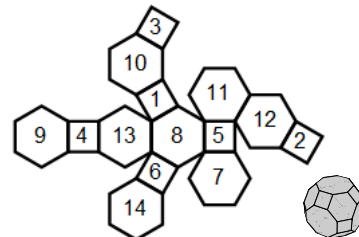


6. Mejne ploskve telesa so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številke njenih sosednjih ploskev. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

2: 7, 9, 12, 14

3: 9, 10, 11, 12

9: 2, 3, 4, 10, 12, 14

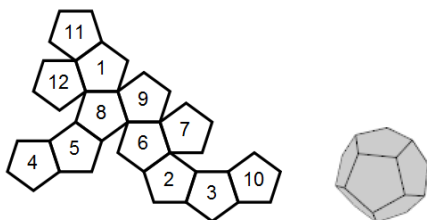


7. Mejne ploskve poliedra so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številko njene nasprotnne ploskve.

6: 11

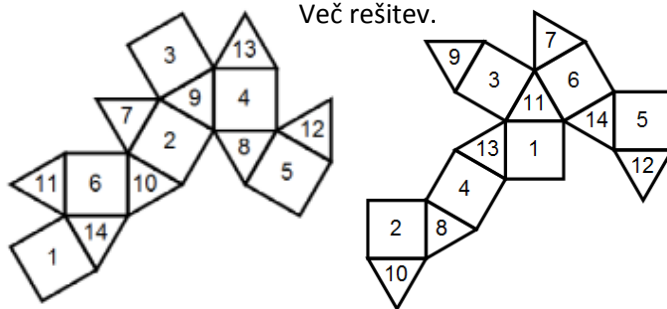
7: 12

10: 5

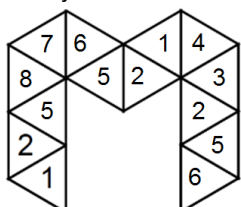
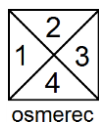


8. Dani sta dve mreži istega poliedra, kjer so mejne ploskve označene z zaporednimi številkami. Z ustreznimi številkami označi mnogokotnike druge mreže.

Več rešitev.

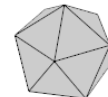


9. Osmerec se preko svojega roba prevrne na sosednje polje. Vpiši številko spodnje mejne ploskve osmerca na narisani poti. Vsota števil na nasprotnih mejnih ploskvah osmerca je 9. Začetni položaj osmerca in stran vpisovanja števil sta določena z vpisanima številkama.



10. Na vsako ploskev dvajseterca prilepimo prizmo, da se stični ploskvi povsem prekrijeta. Koliko mejnih ploskev ima tako sestavljeno telo? Robovi obeh teles so enaki.

Mejnih ploskev: 80



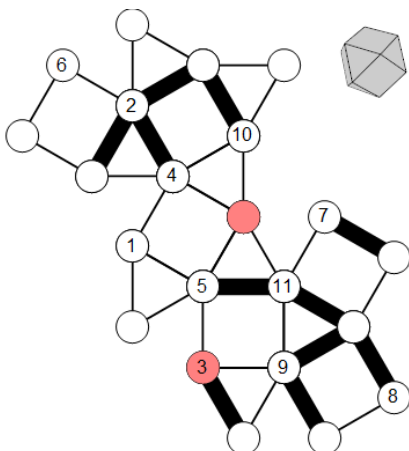
dvajseterec

prizma



DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2020-21

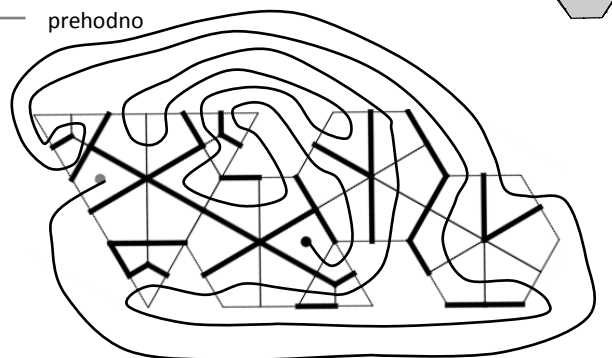
1. Na mreži poliedra označi skupna oglišča z isto številko. Številko vpiši v krogec. Poišči najkrajšo pot po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zapiši kot zaporedje števil med obarvanima ogliščema.



Pot: 3, 6, 9, 12, 8, 10, 7

2. S črto nariši najkrajšo neprekinjeno pot v labirintu na mreži poliedra od ene do druge pike.

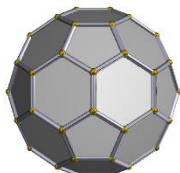
— neprehidno
— prehidno



3. Določi število oglišč in robov poliedra. Polieder ima enako simetrijo kot dvanajsterec, v vsakem oglišču je enak razpored mejnih ploskev.

Oglišč: 60

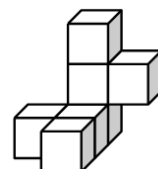
Robov: 90



4. Določi število oglišč in robov telesa iz kock. Vse kocke so vidne. Kocke so zlepljene po ploskvah, stični ploskvi sta povsem prekriti.

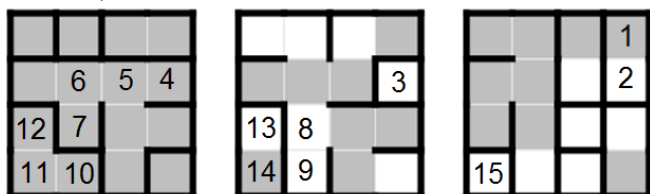
Oglišč: 26

Robov: 40



5. Labirint v kvadru je razdeljen na vodoravne sloje. Skozi sloja je možno prehajati skozi bel kvadratik (tla sloja=strop sloja pod njim). Poišči najkrajšo pot od številke 1 do pike. Pot označi z zaporednimi številkami.

— neprehidno

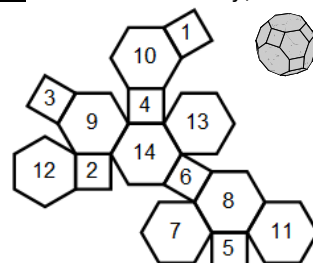


6. Mejne ploskve telesa so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številke njenih sosednjih ploskev. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

1: 8, 10, 11, 13

3: 9, 10, 11, 12

11: 1, 3, 5, 8, 10, 12

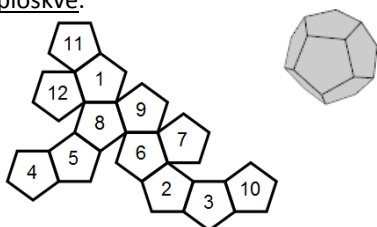


7. Mejne ploskve poliedra so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številko njene nasprotnne ploskve.

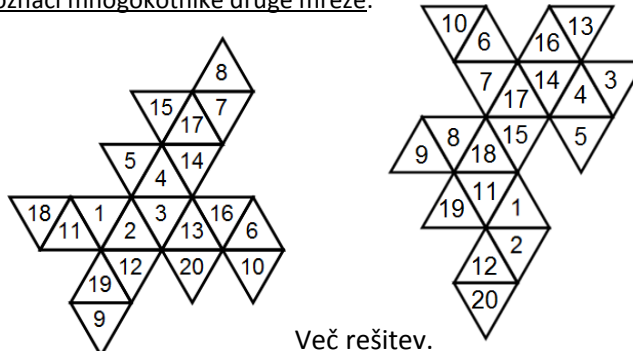
5: 10

8: 3

12: 7

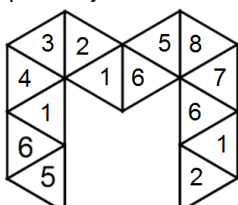
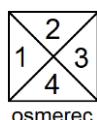


8. Dani sta dve mreži istega poliedra, kjer so mejne ploskve označene z zaporednimi številkami. Z ustreznimi številkami označi mnogokotnike druge mreže.



Več rešitev.

9. Osmerec se preko svojega roba prevrne na sosednje polje. Vpiši številko spodnje mejne ploskve osmerca na narisani poti. Vsota števil na nasprotnih mejnih ploskvah osmerca je 9. Začetni položaj osmerca in stran vpisovanja števil sta določena z vpisanima številkama.



10. Na vsako ploskev dvajseterca prilepimo prizmo, da se stični ploskvi povsem prekrijeta. Koliko robov ima tako sestavljeno telo? Robovi obeh teles so enaki.

Robov: 150



dvajseterec



prizma