

ŠOLA:

IME IN PRIIMEK:



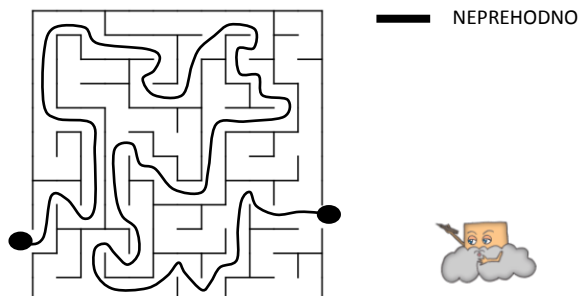
DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2021-22

OZNAKI:

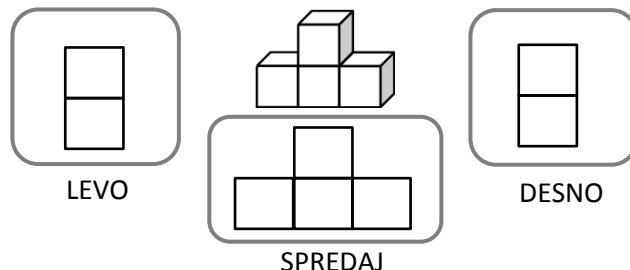
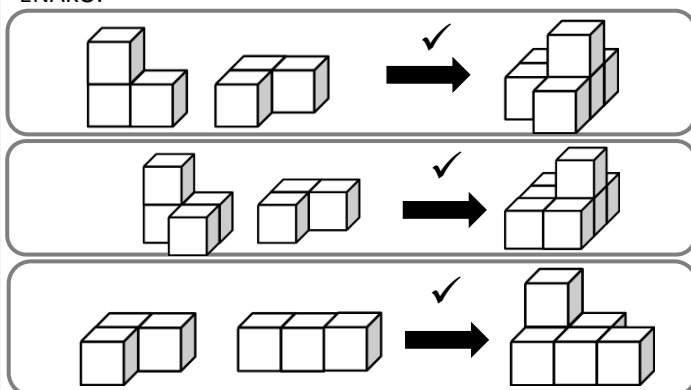
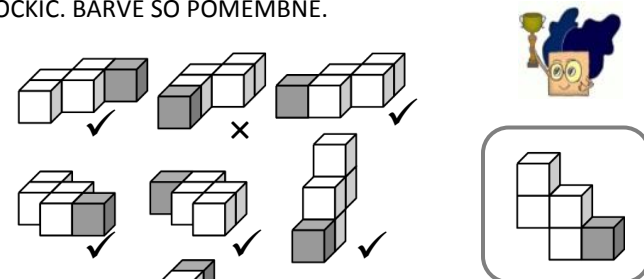
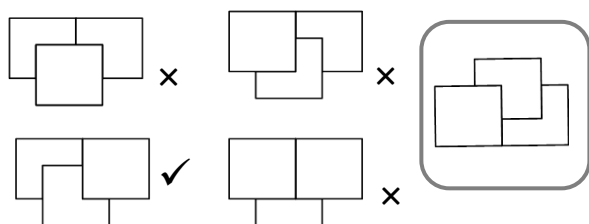
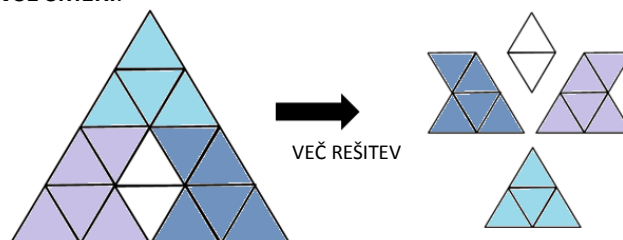
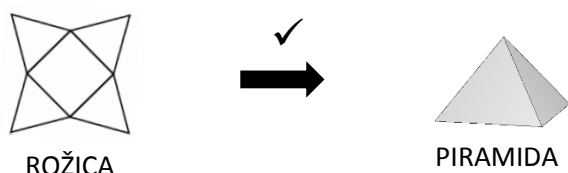
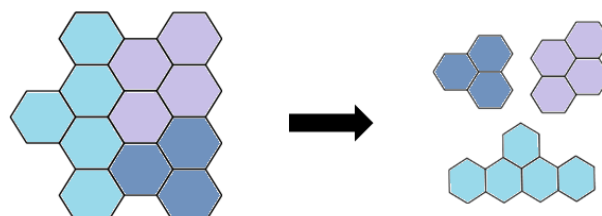
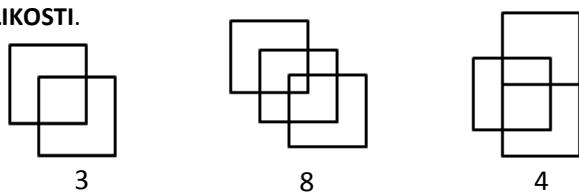
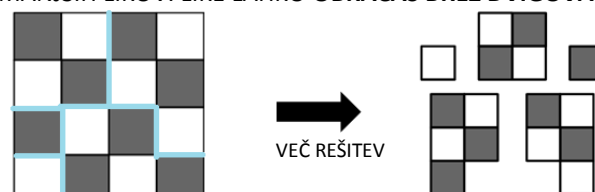
✓ : PRAVILNO

× : NEPRAVILNO

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



2. V OKVIRJE NARIŠI, KAKO VIDIŠ SESTAVLJANKO IZ KOCK 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. **OZNAČI,** ALI ROŽICO IZ ENEGA KVADRATA IN ŠTIRIH TRIKOTNIKOV LAHKO (✓) ALI JE NE MOREMO (×) PREPOGNITI V TELO, KI JE NARISANO ZRAVEN.8. NA VELIKEM LIKU **OZNAČI,** KAKO BI GA RAZDELILI NA TRI MANJŠE LIKE. LIKE LAHKO **OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA**.9. NA ČRTO POD SLIKO ZAPIŠI, **KOLIKO KVADRATOV** □ JE NARISANIH NA VSAKI SLIKI. KVADRATI SO LAHKO **RAZLIČNIH VELIKOSTI**.10. NA ŠAHOVNICI **OZNAČI,** KAKO BI JO RAZDELILI NA PET MANJŠIH LIKOV. LIKE LAHKO **OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA**.

ŠOLA:

IME IN PRIIMEK:



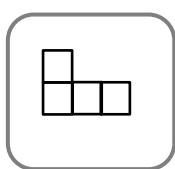
DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2021-22

OZNAKI:

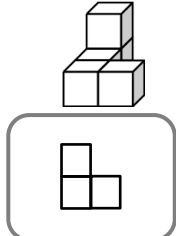
✓: PRAVILNO

×: NEPRAVILNO

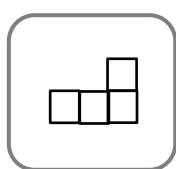
1. V OKVIRJE NARIŠI, KAKO VIDIŠ SESTAVLJANKO IZ KOCK IZ OZNAČENIH SMERI. RIŠI KVADRATE. VSE KOCKE SO VIDNE.



LEVO

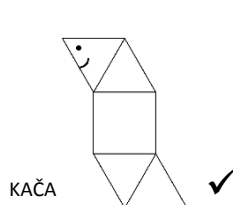


SPREDAJ

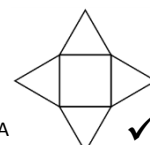


DESNO

2. VSAKA OBLIKA JE SESTAVLJENA IZ ENEGA KVADRATA IN ŠTIRIH TRIKOTNIKOV. **OZNAČI**, ALI JO LAHKO (✓) ALI JE NE MOREMO (×) PREPOGNITI V TELO, KI JE NARISANO ZRAVEN.

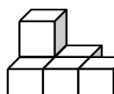
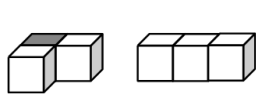
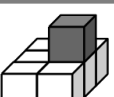
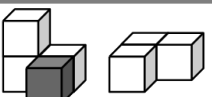
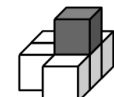
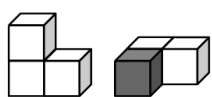


PIRAMIDA

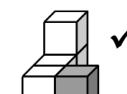
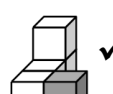
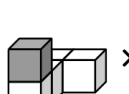
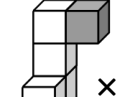
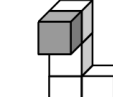
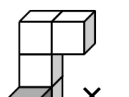
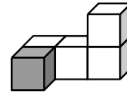
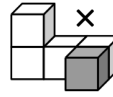
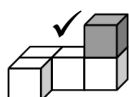


ROŽICA

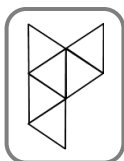
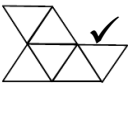
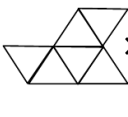
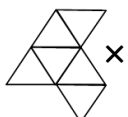
3. **OZNAČI** (×, ✓), ALI TELO NA DESNI LAHKO SESTAVIŠ IZ TELES NA LEVI. KOCKE SO ZLEPLJENE PO PLOSKVAH. TELES LAHKO **OBRAČAŠ V VSE SMERI**. ŠTEVILO KOCKIC NA LEVI IN DESNI JE ENAKO. **BARVE SO POMEMBNE**.



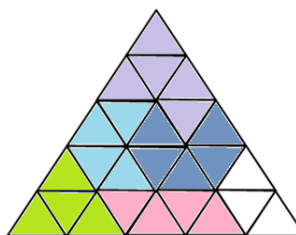
4. **OZNAČI**, KATERO TELO IZ KOCKIC JE ENAKO (✓) IN KATERO NI ENAKO (×) OBKROŽENU TELESU. TELES LAHKO **OBRAČAŠ V VSE SMERI**. VSAKO TELO JE SESTAVLJENO IZ 5 KOCKIC. **BARVE SO POMEMBNE**. KOCKE SO ZLEPLJENE PO PLOSKVAH.



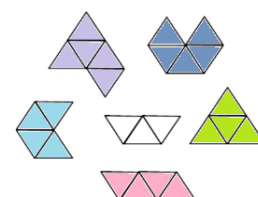
5. **OZNAČI**, KATERI LIK IZ TRIKOTNIKOV JE ENAK (✓) IN KATERI NI ENAK (×) OBKROŽENEMU LIKU. LIKE LAHKO **OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA**.



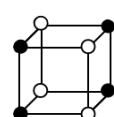
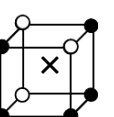
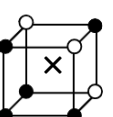
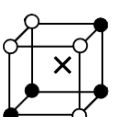
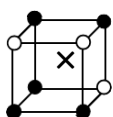
6. NA VELIKEM TRIKOTNIKU **OZNAČI**, KAKO BI GA RAZDELILI NA ŠEST MANJŠIH LIKOV. LIKE LAHKO **OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA**. ČE DELITEV NI MOGOČA, **OZNAČI** (×).



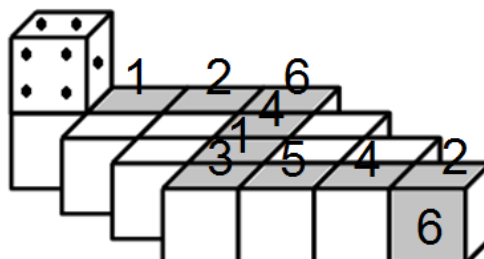
VEČ REŠITEV



7. **OZNAČI**, KATERA KOCKA JE ENAKA (✓) IN KATERA NI ENAKA (×) OBKROŽENI KOCKI. KOCKE LAHKO **OBRAČAŠ V VSE SMERI**.



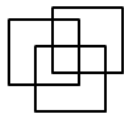
9. KOCKA SE PREVRAČA PREKO SVOJEGA ROBA IN NA SIVIH POLJIH PUŠČA ODTISE SPODNJE PLOSKVE (PIKE). KOLIKO PIK PUSTI NA VSAKEM POLJU? VPISI JIH S ŠTEVILKO. VSOTA PIK NA NASPROTNIH PLOSKVAH KOCKE JE 7.



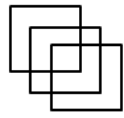
POT: 1, 2, 6, 4, 1, 3, 5, 4, 2, 6



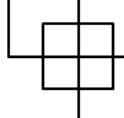
8. NA ČRTO POD SLIKO ZAPIŠI, KOLIKO KVADRATOV JE NARISANIH NA VSAKI SLIKI. KVADRATI SO LAHKO RAZLIČNIH VELIKOSTI.



7



8



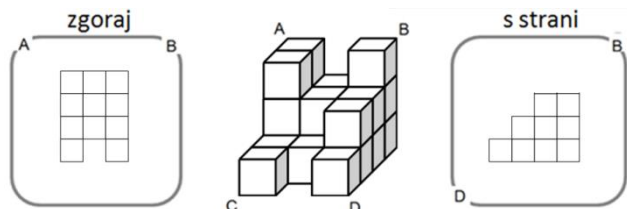
7



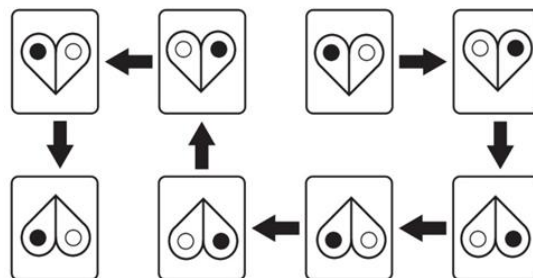
DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2021-22

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

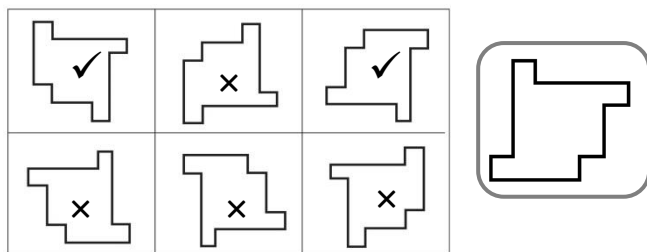
Koliko kockic smo odstranili? 43



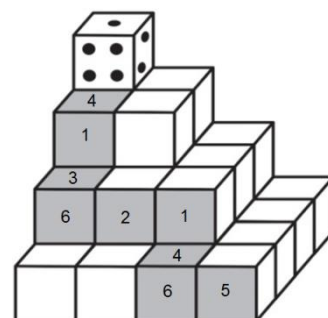
2. Sličico prezrcali preko puščice po označeni poti.



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

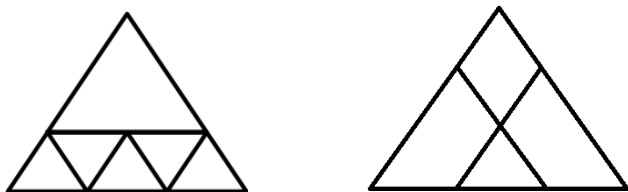


4. Kocka se prevrača preko svojega roba in na sivih poljih pušča za seboj odtise spodnje ploskve (pike). Koliko pik pusti na vsakem polju? Vpiši jih s številko. Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7.



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

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

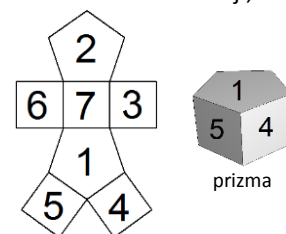


Število trikotnikov: 7

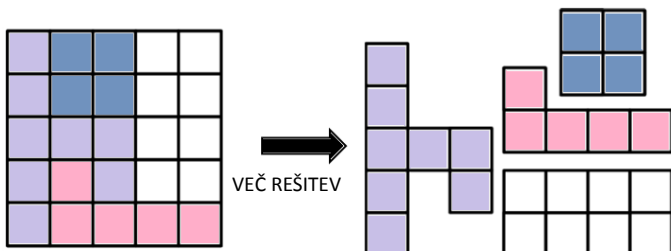
Število trikotnikov: 4

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

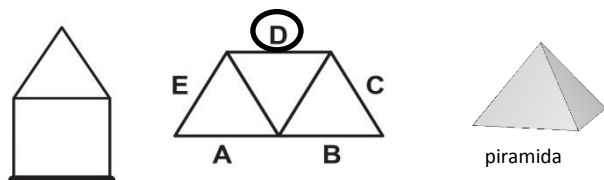
1: 3, 4, 5, 6, 7 4: 1, 2, 3, 5
 2: 3, 4, 5, 6, 7 5: 1, 2, 4, 6
 3: 1, 2, 4, 7 6: 1, 2, 5, 7



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



8. Na sliki levo je na liku označena odebeljena stranica. To stranico bi želeli prilepiti k liku na desni strani, tako da bomo iz zlepljenega lika lahko sestavili piramido. Kam naj prilepimo (obkroži črko A, B, C, D ali E)?

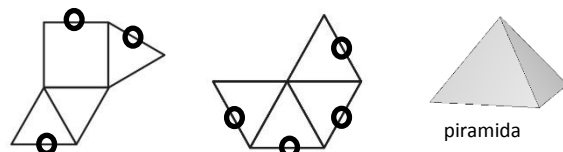


9. Kocka, ki ima samo eno mejno ploskev črno, se prevrača preko svojega roba in na poljih pušča za seboj odtise spodnje ploskve. Katera polja se obarvajo črno? Pobarvaj jih.



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

Lik iz štirih trikotnikov **dopolni z enim kvadratom**, da bo iz dopolnjenega lika mogoče sestaviti piramido.

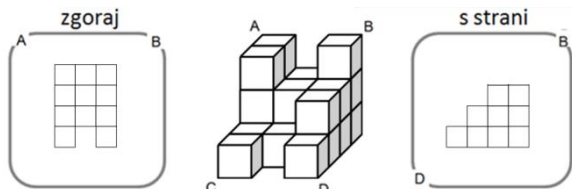




DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2021-22

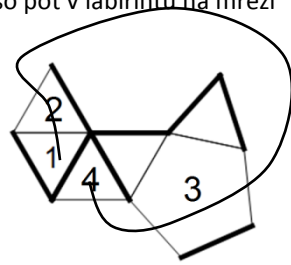
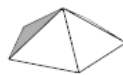
1. Kocki smo iz vidnih strani odstranili nekaj kockic. Nariši, kako vidiš ostanek kocke iz označenih smeri. Riši kvadrate.

Koliko kockic smo odstranili? 43

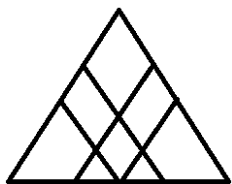


2. Z neprekinjeno črto vriši najkrajšo pot v labirintu na mreži poliedra od številke 1 do pike.

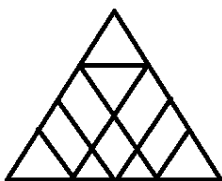
— neprehodno
— prehodno



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

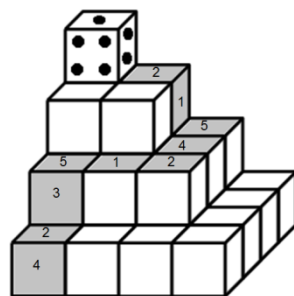


Število trikotnikov: 7



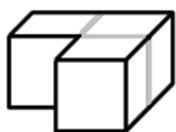
Število trikotnikov: 11

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.

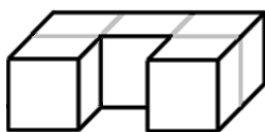


Pot: 2, 1, 5, 4, 2, 1, 5, 3, 2, 4

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



Robov: 18



Robov: 24

Oglišč: 12

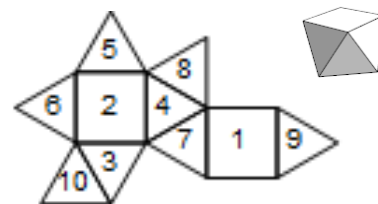
Oglišč: 16

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.

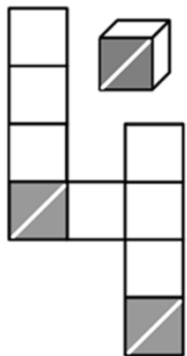
1: 7, 8, 9, 10

6: 2, 9, 10

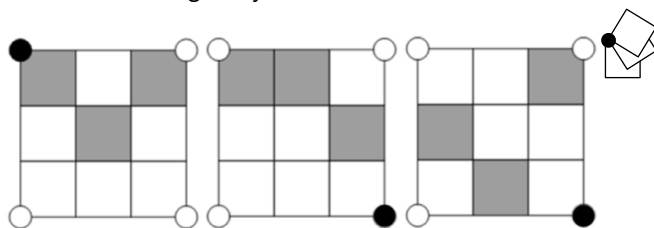
9: 1, 5, 6



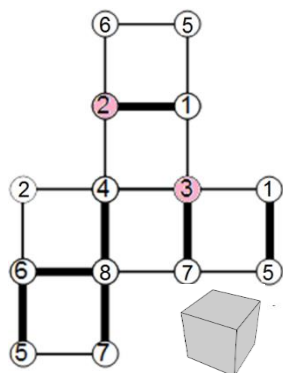
7. Ena ploskev kocke je obarvana sivo z vrisano belo črto, vse ostale ploskve so bele. Kocka se prevrača preko svojega roba in na poljih (kvadratih) pušča za seboj odtise spodnje ploskve. Prvo polje je že odtisnjeno, poišči ostale odtise.



8. Kvadrate s pobarvanimi kvadrati postavljamo enega na drugega, tako da se **sivi kvadrati ne prekrivajo** in **obarvamo oglišče**, ki se prekrije s črnim ogliščem, črno. Kvadrate lahko obračamo brez dvigovanja.



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

10. Dani sta dve mreži istega telesa, kjer so mejne ploskve označene z zaporednimi številkami. Z ustreznimi številkami **označi mnogokotni** strani mreže.





DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2021-22

1. Določi število oglišč, mejnih ploskev in robov poliedra, sestavljenega iz tristrane piramide in tristrane prizme.

Oglišč: 7

Mejnih ploskev: 7

Robov: 12

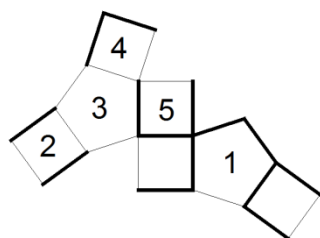


2. V pravilni petstrani prizmi sta petkotni ploskvi označeni z 1 in 2, kvadratne ploskve pa zaporedoma s 3, 4, 5, 6, 7. Prizma se zavrti okoli ene od svojih osi, tako da preide sama vase. Dve mejni ploskvi preideta v dve mejni ploskvi prvotnega položaja, kot prikazuje preglednica. Kam se zavrtijo ostale ploskve? Izpolni preglednico.

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

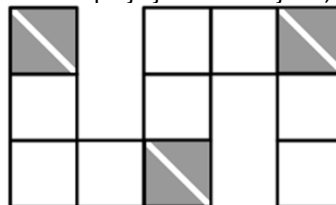


3. S številkami vpiši najkrajšo neprekinjeno pot v labirintu na mreži poliedra od številke 1 do pike.



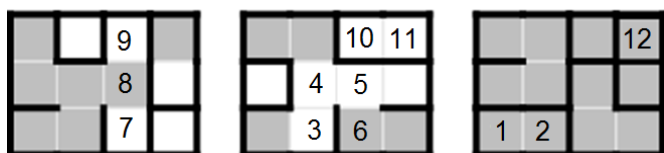
— neprekinjeno
— prekinjeno

4. Ena ploskev kocke je obarvana sivo z vrisano belo črto, vse ostale ploskve so bele. Kocka se prevrača preko svojega roba in na poljih (kvadratih) pušča za seboj odtise spodnje ploskve. Prvo polje je že odtisnjeno, poišči ostale odtise.



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.

— neprekinjeno — prekinjeno

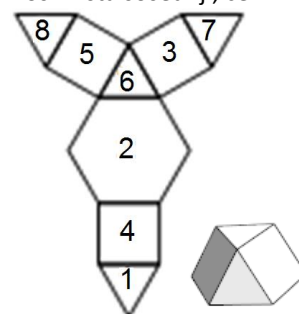


6. Meje ploskve telesa so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številke njenih **sosednjih ploskev**. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

1: 3, 4, 5

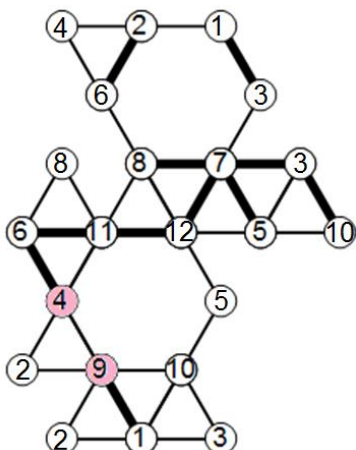
7: 2, 3, 4

8: 2, 4, 5

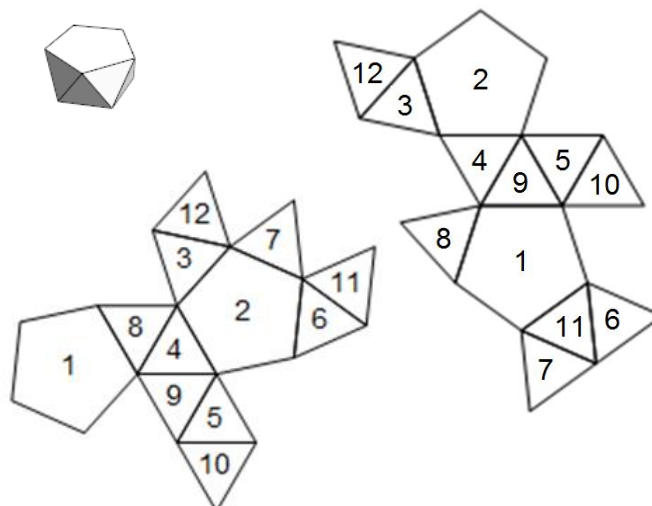


7. Na mreži poliedra označi skupna oglišča z isto številko. Številko vpiši v krogec. Poišči najkrajšo pot po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zapiši kot zaporedje števil med obarvanima ogliščema.

Pot: 4, 6, 11, 12, 7, 3, 1, 9



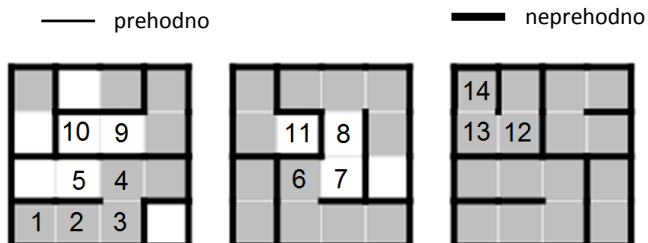
8. Dani sta dve mreži istega poliedra, kjer so mejne ploskve označene z zaporednimi številkami. Z ustreznimi številkami označi mnogokotnike druge mreže.





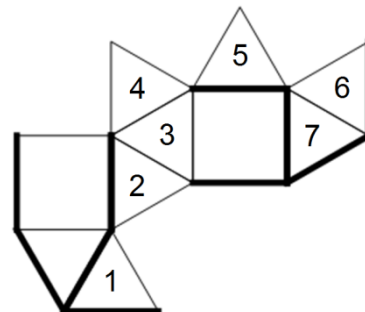
DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2021-22

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.



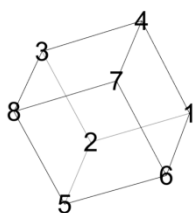
2. S **številkami** vpiši najkrajšo neprekinjeno pot v labirintu na mreži poliedra od številke 1 do pike.

— neprehodno
— prehodno

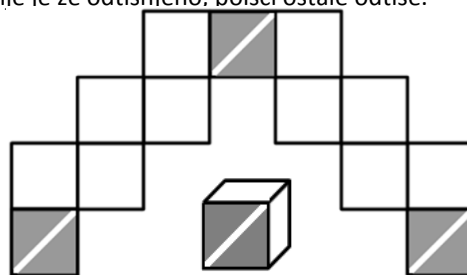


3. Kocka se zavrti okoli ene od svojih osi, tako da preide sama vase. Dve oglišči preideta v dve oglišči prvotnega položaja, kot prikazuje preglednica (oglišče 7 v oglišče 8, oglišče 8 v oglišče 3). **Kam se zavrtijo ostala oglišča?** Izpolni preglednico.

1	2	3	4	5	6	7	8
6	1	4	7	2	5	8	3



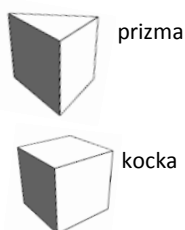
4. Ena ploskev kocke je obarvana sivo z vrisano belo črto, vse ostale ploskve so bele. Kocka se prevrača preko svojega roba in na poljih (kvadratih) pušča za seboj odtise spodnje ploskve. Prvo polje je že odtisnjeno, poišči ostale odtise.



5. Na vsako kvadratno ploskev tristrane prizme prilepimo kocko z enakim robom, tako da se stični ploskvi povsem prekrivata. **Koliko oglišč in koliko robov** ima tako sestavljeno telo.

Oglišč: 18

Robov: 27

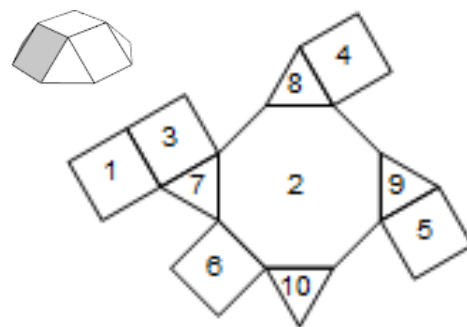


6. Mejne ploskve telesa so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številke njenih **sosednjih ploskev**. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

1: 3, 4, 5, 6,

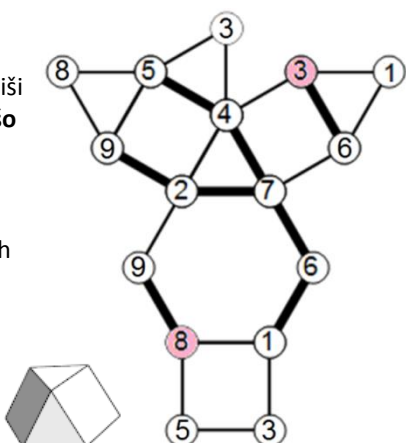
4: 1, 2, 8, 9

5: 1, 2, 9, 10

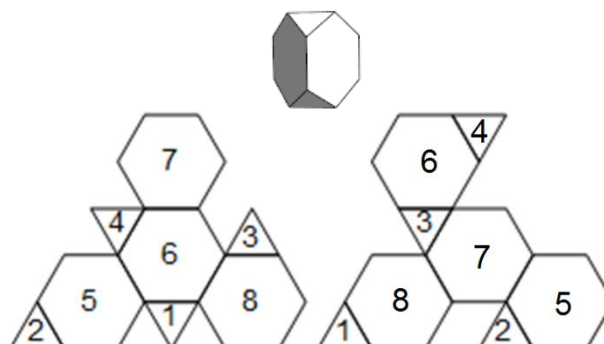


7. Na mreži poliedra **označi skupna oglišča** z isto številko. Številko vpiši v krog. **Poišči najkrajšo pot** po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zapiši kot zaporedje števil med obarvanima ogliščema.

Pot: 3, 6, 7, 2, 9, 8



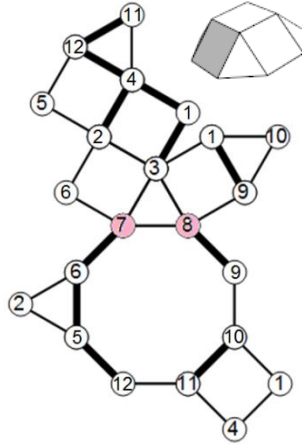
8. Dani sta dve mreži istega poliedra, kjer so mejne ploskve označene z zaporednimi številkami. Z ustreznimi številkami **označi mnogokotnike druge mreže**.





DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2021-22

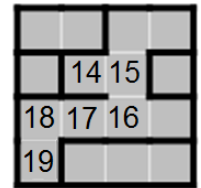
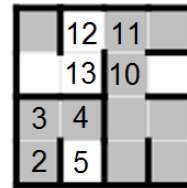
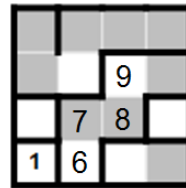
1. Na mreži poliedra **označi skupna oglišča** z isto številko. Številko vpiši v krogec. **Poišči najkrajšo pot** po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zapiši kot zaporedje števil med obarvanima ogliščema.



Pot: 7, 6, 5, 12, 4, 1, 9, 8

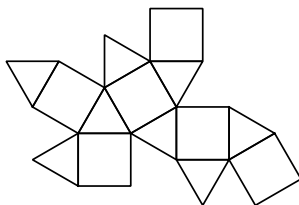
2. Labirint v kvadru je razdeljen na vodoravne sloje. Skozi sloja je možno prehajati skozi bel kvadrček (tla sloja=strop sloja pod njim). Poišči najkrajšo pot od številke 1 do pike. Pot označi z zaporednimi števkami.

— neprehodno
— prehodno



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

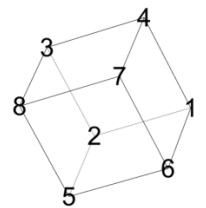
Oglišč: 12



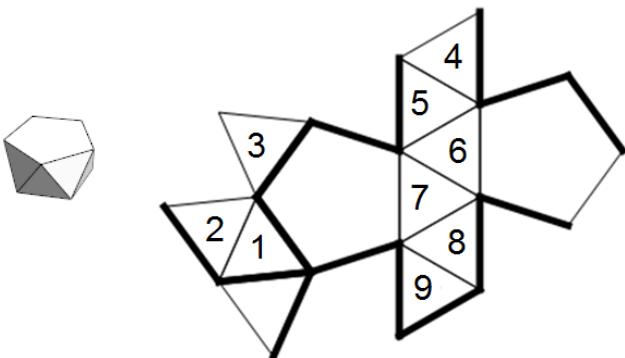
Robov: 24

4. Kocka se zavrti okoli ene od svojih osi, tako da preide sama vase. Dve oglišči preideta v dve oglišči prvotnega položaja, kot prikazuje preglednica. **Kam se zavrtijo ostala oglišča?** Izpolni preglednico.

1	2	3	4	5	6	7	8
6	1	4	7	2	5	8	3



5. S **števkami** vpiši najkrajšo neprekinjeno pot v labirintu na mreži poliedra od številke 1 do pike.

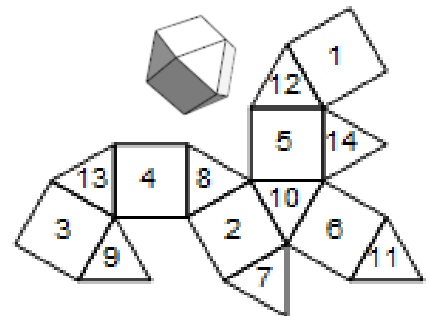


6. Mejne ploskve telesa so označene z zaporednimi števkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številke njenih **sosednjih ploskev**. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

3: 7, 9, 11, 13

7: 2, 3, 6

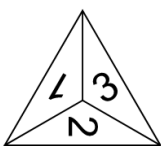
11: 1, 3, 6



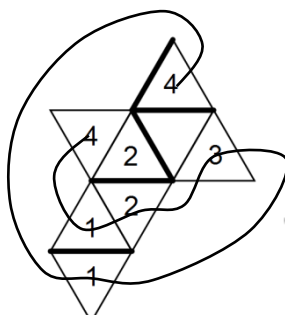
7. Četverec se preko svojega roba prevrača po deltaedru, ki je podan z mrežo in labirintom. Pri tem pušča sled spodnje mejne ploskve. Označi sled po poti od ene do druge pike (dve sledi sta že vpisani).

— neprehodno

4, 1, 3, 2, 1, 4, 2

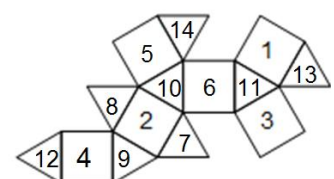
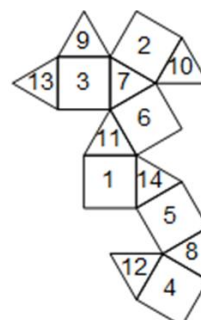


četverec



deltaeder

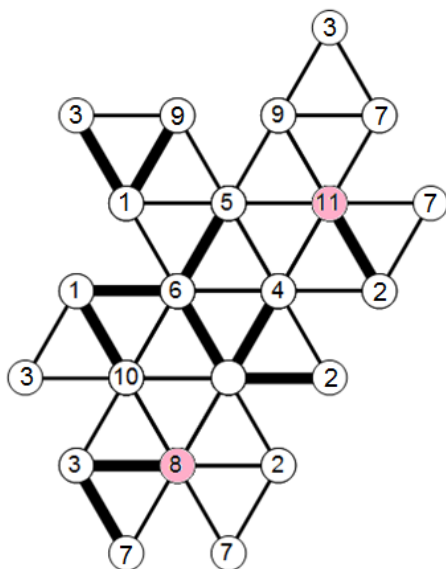
8. Dani sta dve mreži istega poliedra, kjer so mejne ploskve označene z zaporednimi števkami. Z ustreznimi števkami **označi mnogokotnike druge mreže**.





DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2021-22

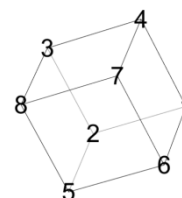
1. Na mreži poliedra **označi skupna oglišča** z isto številko. Številko vpiši v krog. **Poišči najkrajšo pot** po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zapiši kot zaporedje števk med obarvanima ogliščema.



Pot: 8, 3, 1, 6, 12, 2, 11

2. Kocka se zavrti okoli ene od svojih osi, tako da preide sama vase. Dve oglišči preideta v dve oglišči prvotnega položaja, kot prikazuje preglednica. **Kam se zavrtijo ostala oglišča?** Izpolni preglednico.

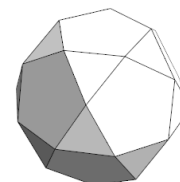
1	2	3	4	5	6	7	8
1	4	7	6	3	2	5	8



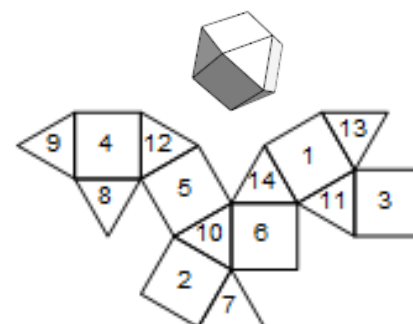
3. Določi število oglišč in robov poliedra. Polieder ima enako simetrijo kot dvanajsterec, v vsakem oglišču je enak razpored mejnih ploskev.

Oglišč: 30

Robov: 60



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

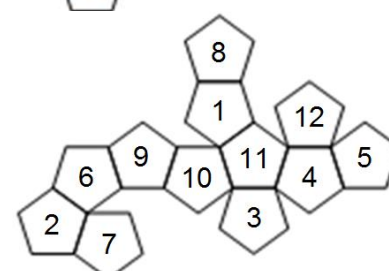
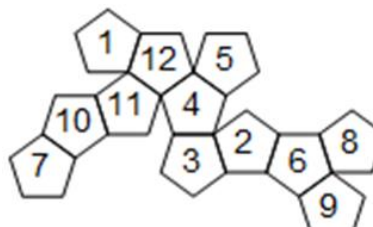


3: 7, 9, 11, 13

7: 2, 3, 6

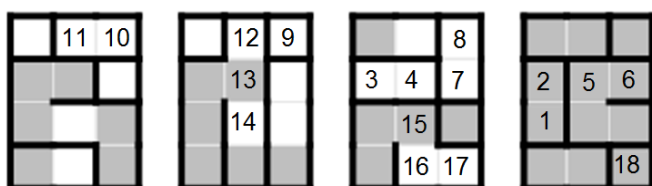
9: 2, 3, 4

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



4. 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



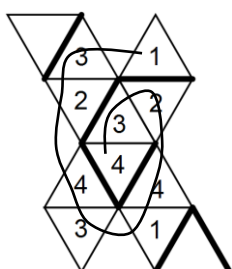
6. Četverec se preko svojega roba prevrača po deltaedru, ki je podan z mrežo in labirintom. Pri tem pušča sled spodnje mejne ploskve. Označi sled po poti od ene do druge pike (dve sledi sta že vpisani).

— neprehodno

4, 3, 2, 4, 1, 3, 4, 2, 3, 1



čtverec

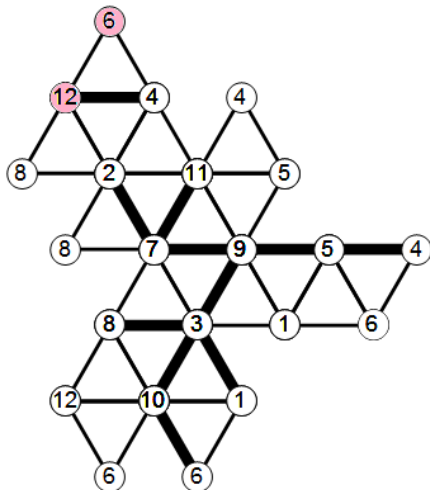


deltaeder



DRŽAVNA RAVEN TEKMOVANJA 2021-22

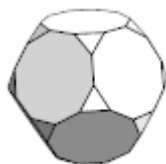
1. Na mreži poliedra **označi skupna oglišča** z isto številko. Številko vpiši v krog. **Poišči najkrajšo pot** po robovih poliedra od enega do drugega obarvanega oglišča. Pot poteka le po odebeljenih robovih. Pot zaniži kot zaporedje števil med obarvanir



Pot: 6, 10, 3, 9, 5, 4, 12

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

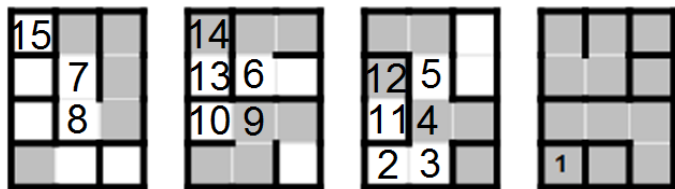
Oglišč: 60



Robov: 90

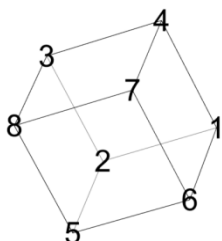
5. Labirint v kvadru je razdeljen na vodoravne sloje. Skozi sloja je možno prehajati skozi bel kvadratik (tla sloja=strop sloja pod njim). Poišči najkrajšo pot od številke 1 do pike. Pot označi z zaporednimi številkami.

— neprehodno



7. Kocka se zavrti okoli ene od svojih osi, tako da preide sama vase. Dve oglišči preideta v dve oglišči prvotnega položaja, kot prikazuje preglednica. **Kam se zavrtijo ostala oglišča?** Izpolni preglednico.

1	2	3	4	5	6	7	8
6	1	4	7	2	5	8	3

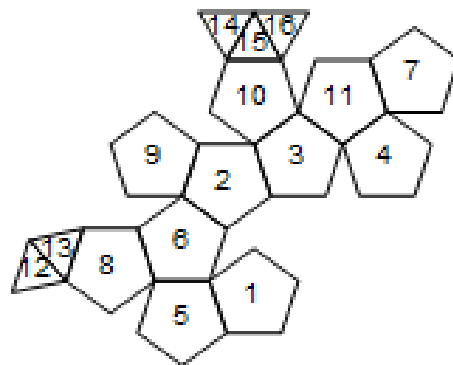


2. Mejne ploskve telesa so označene z zaporednimi številkami. Za vsako spodaj navedeno mejno ploskev zapiši številke njenih **sosednjih ploskev**. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

5: 1, 4, 6, 7, 8

9: 2, 6, 8, 10, 14

12: 7, 13, 16



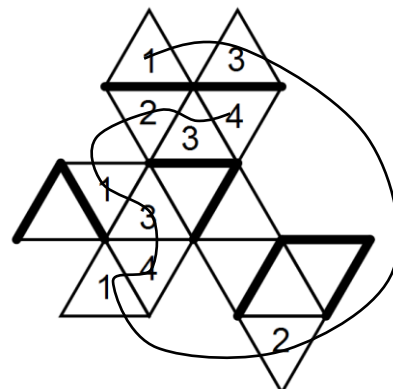
4. Četverec se preko svojega roba prevrača po deltaedru, ki je podan z mrežo in labirintom. Pri tem pušča sled spodnje mejne ploskve. Označi sled po poti od ene do druge pike (dve sledi sta že vpisani).

— neprehodno

4, 3, 2, 1, 3, 4, 1, 2, 3, 1



četverec



deltaeder

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

