

1. RAZRED

IME IN PRIIMEK:

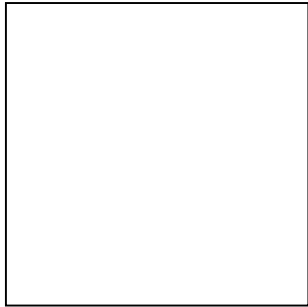
OZNAKI:

√: PRAVILNO

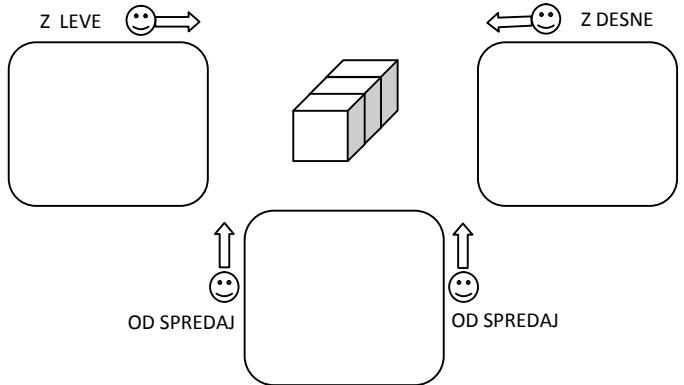
ŠOLSKO TEKMOVANJE 2015-16

×: NEPRAVILNO

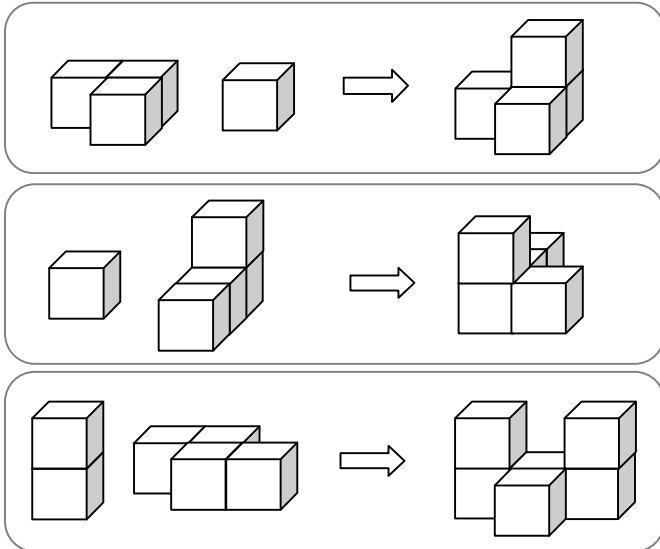
1. Z ENO RAVNO ČRTO RAZDELI KVADRAT NA DVA (2) LIKA ENAKE VELIKOSTI IN OBLIKE.



2. V SPODNJE OKVIRJE NARIŠI, KAKO VIDIŠ TELO IZ OZNAČENIH STRANI. (RIŠI KVADRATE □.)

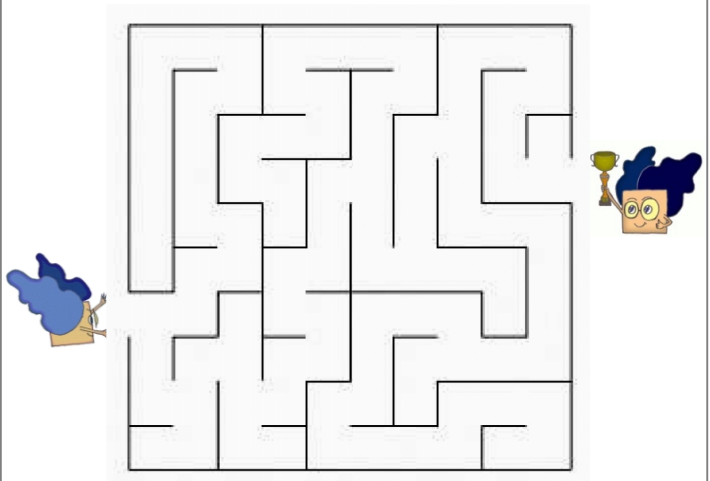


3. PRI VSAKEM OD TREH PRIMEROV OZNAČI (×, √), ALI TELO NA DESNI LAHKO SESTAVIŠ IZ DVEH TELES NA LEVI. (KOCKE SO ZLEPLJENE PO PLOSKVAH. TELESA LAHKO OBRAČAŠ.)

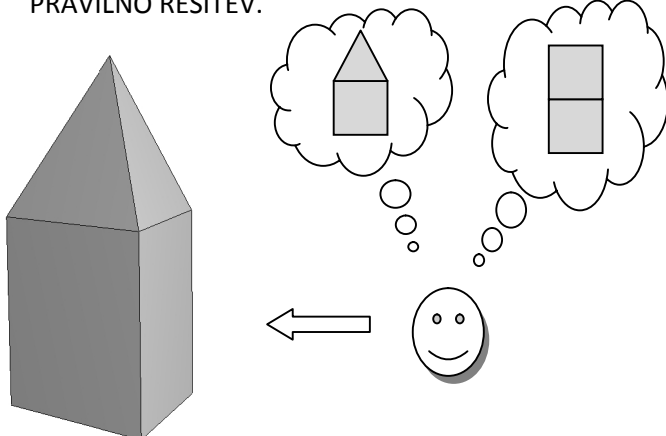


4. OZNAČI POT SKOZI LABIRINT OD ENEGA DO DRUGEGA MATEMČKA.

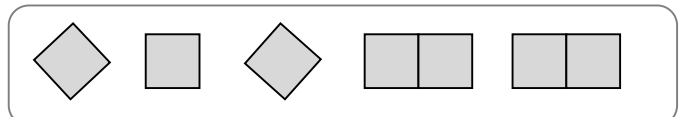
— NEPREHODNO



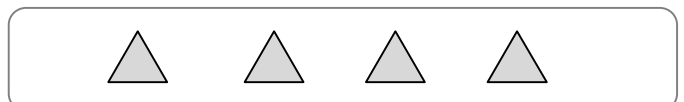
5. KATERA OD SLIK V OBLAČKU JE PRAVILNA, KO POGLEDAŠ HIŠO IZ SMERI PUŠČICE. OBKROŽI PRAVILNO REŠITEV.

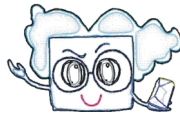


6A. OZNAČI (×, √), ALI LAHKO VSE LIKE IZ KVADRATOV SESTAVIŠ V VEČJI KVADRAT (□)? LIKE LAHKO VRTIŠ. LIKI SE NE PREKRIVAJO IN MED NJIMI NI PRAZNEGA PROSTORA.



6B. OZNAČI (×, √), ALI LAHKO VSE TRIKOTNIKE SESTAVIŠ V VEČJI TRIKOTNIK (△)? TRIKOTNIKE LAHKO VRTIŠ. TRIKOTNIKI SE NE PREKRIVAJO IN MED NJIMI NI PRAZNEGA PROSTORA.





2. RAZRED

IME IN PRIIMEK:

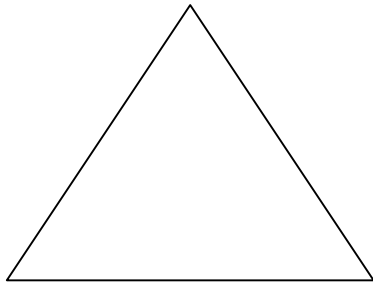
OZNAKI:

√: PRAVILNO

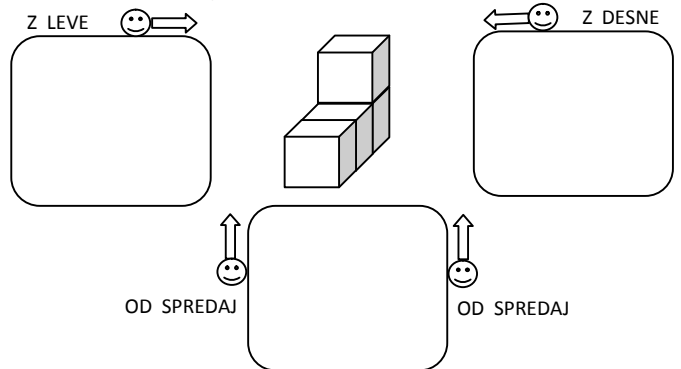
×: NEPRAVILNO

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2015-16

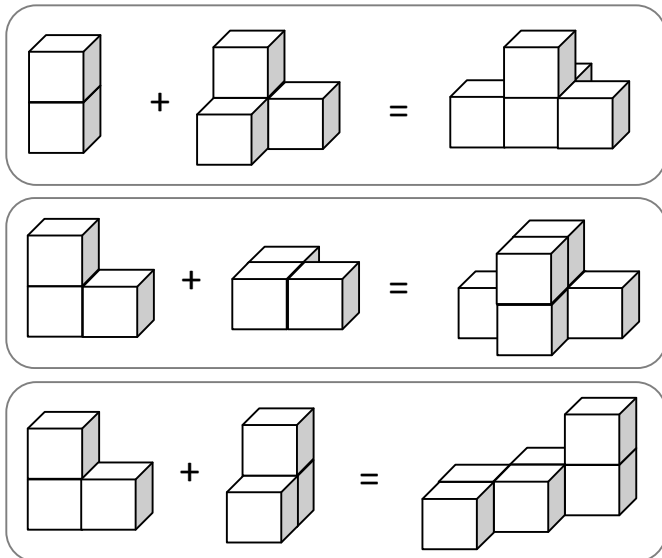
1. TRIKOTNIK NA SLIKI IMA VSE STRANICE ENAKO DOLGE. Z ENO RAVNO ČRTO GA RAZDELI NA DVA (2) TRIKOTNIKA (\triangle) ENAKE VELIKOSTI IN OBLIKE (RAZDELI NA DVA SKLADNA TRIKOTNIKA).



2. V OKVIRJE NARIŠI, KAKO VIDIŠ TELO, ČE STOPIŠ NA NJEGOVO LEVO, DESNO ALI PRED NJEGA. (RIŠI KVADRATE \square .)

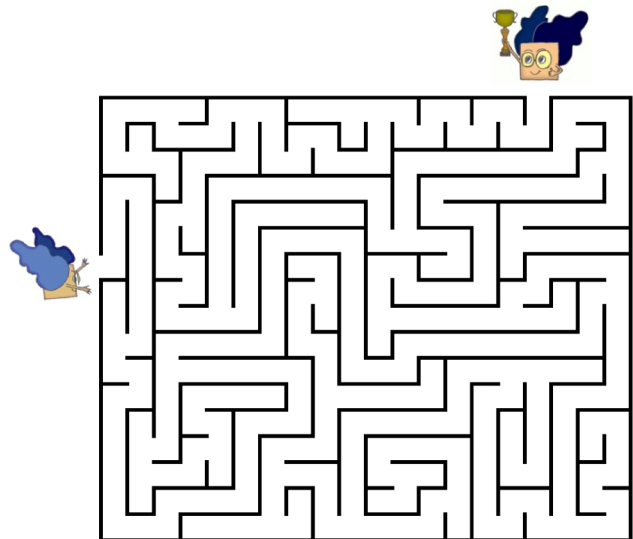


3. PRI VSAKEM OD TREH PRIMEROV OZNAČI (\times , \checkmark), ALI TELO NA DESNI LAHKO SESTAVIŠ IZ DVEH TELES NA LEVI. (KOCKE SO ZLEPLJENE PO PLOSKVAH. TELESA LAHKO OBRAČAŠ.)

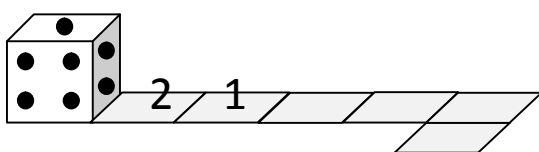


4. OZNAČI POT SKOZI LABIRINT OD ENEGA DO DRUGEGA MATEMČKA.

—— NEPREHODNO

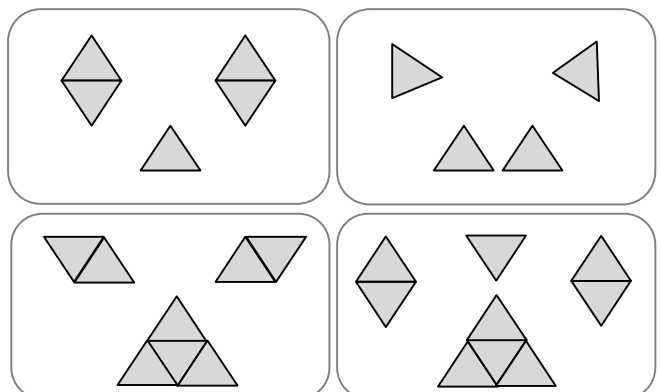


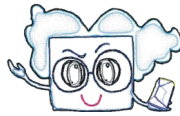
5. KOCKA SE PREVRAČA PREKO SVOJEGA ROBA IN NA POLJIH TRAKU PUŠČA ZA SEBOJ ODTISE SPODNJE MEJNE PLOSKVE (PIKE). KOLIKO PIK PUSTI NA VSAKEM OD PREOSTALIH ŠTIRIH POLJ TRAKU? VPIŠI JIH S ŠTEVILKO. (PRVI DVE POLJI STA ŽE IZPOLNJENI.)



VSOTA PIK NA NASPROTNIH PLOSKVAH KOCKE JE 7.

6. PRI VSAKEM OD ŠTIRIH PRIMEROV OZNAČI (\times , \checkmark), ALI LAHKO LIKE IZ TRIKOTNIKOV SESTAVIŠ V VEČJI TRIKOTNIK (\triangle)? OBLIKE SE NE PREKRIVAJO IN MED NJIMI NI PRAZNEGA PROSTORA. LIKE LAHKO VRTIŠ.



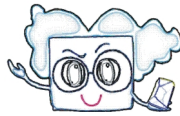


3. razred
Ime in priimek:

Oznaki:
√: pravilno
×: nepravilno

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2015-16

<p>1. Lik s polja 1 zrcali preko črtkanih črt od polja 1 do polja 6. V polja nariši ustrezne zrcalne slike lika.</p>	<p>1. V spodnje okvirje nariši, kako vidiš telo z leve, od spredaj in z desne.</p> <p>z leve </p> <p>z desne </p> <p>od spredaj </p>
<p>3. Pri vsakem od obeh primerov označi (×, √), ali telo na desni lahko sestaviš iz dveh teles na levi. Telesa lahko obračaš. (Kocke so zlepljene po ploskvah.)</p> <p>A</p> <p>B</p>	<p>4 A. Iz velike kocke dimenzije 4x4x4 smo s sprednje strani odstranili nekaj majhnih kock. Koliko?</p> <p>4 B. Označi (×, √), ali lahko vse like iz trikotnikov v okvirju sestaviš v večji trikotnik (na desni). Like se ne prekrivajo in med njimi ni praznega prostora. Like lahko vrtiliš.</p> <p>večji trikotnik</p>
<p>5. Kocka se prevrača preko svojega roba in na poljih traku pušča za seboj odtise <u>spodnje</u> mejne ploskve. Katere odtise pusti na preostalih poljih. Vpiši jih s številko. Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7. (Eno polje je že izpolnjeno.)</p>	<p>6. Označi (√) like, ki predstavljajo mrežo kocke (obliko, ki jo lahko prepogneš po črtah in sestaviš v kocko). Like, iz katerih kocke ne moreš sestaviti, tudi označi (×).</p>



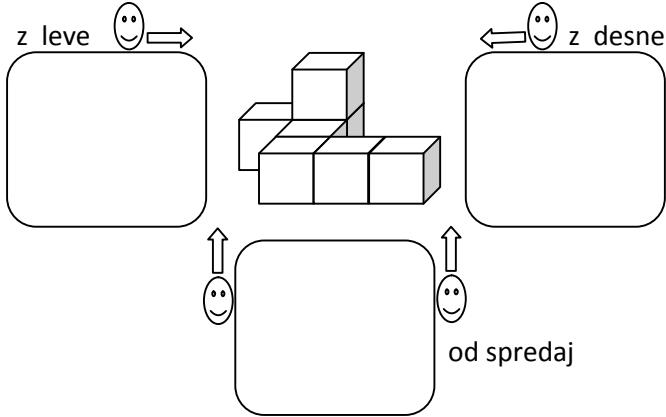
4. razred
Ime in priimek:

Oznaki:
√: pravilno
×: nepravilno

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2015-16

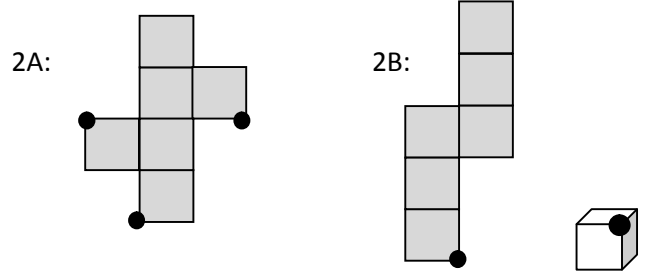
×: nepravilno

1. V spodnje okvirje nariši, kako vidiš telo z leve, od spredaj in z desne.

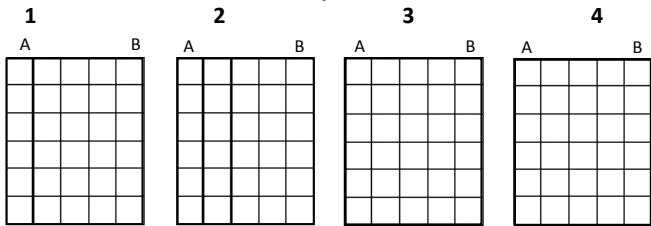
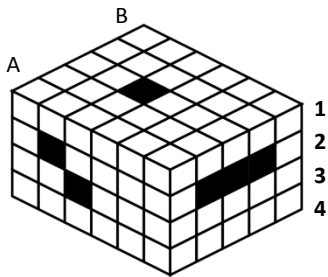


2A. Ali vse pike na prvi mreži kocke označujejo isto (skupno) oglišče kocke? Označi (×, √).

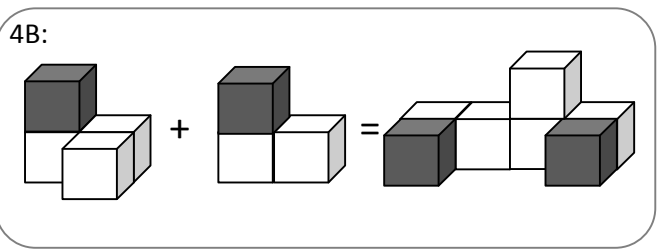
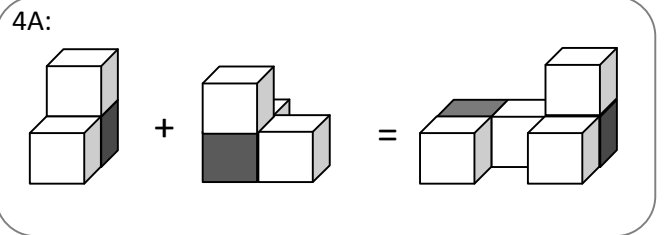
2B. Na drugi mreži kocke manjkata še ena ali dve piki, ki bi z narisano piko označevali isto (skupno) oglišče kocke. Nariši jo (ju).



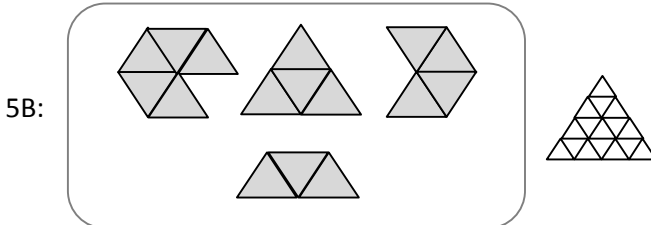
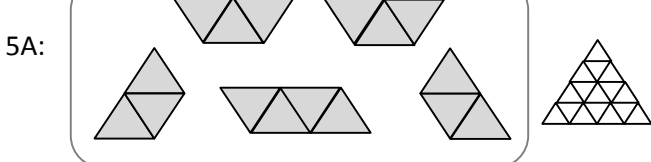
3. Kvader s črnimi polji razreži vodoravno na ploskve (pravokotne oblike, spodaj). Na ploskvah označi črna polja. Označena črna polja kvadra segajo neprekinjeno do nasprotne mejne ploskve kvadra. (Pazi na vrstni red ploskev.)



4. Pri vsakem od obeh primerov označi (×, √), ali telo na desni lahko sestaviš iz dveh teles na levi. Pomembna je tudi barva (črna in bela). Kocke so zlepljene po ploskvah. Telesa lahko obračaš.

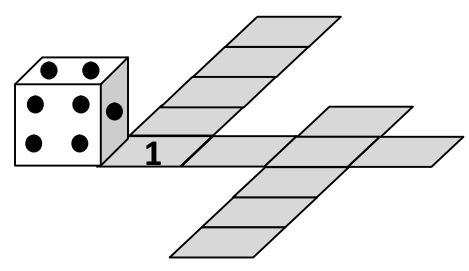


5. Pri vsakem od obeh primerov označi (×, √), ali lahko vse like sestaviš v večji trikotnik (desno). Like se ne prekrivajo in med njimi ni praznega prostora. Like lahko vrtiliš.



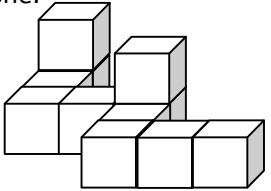


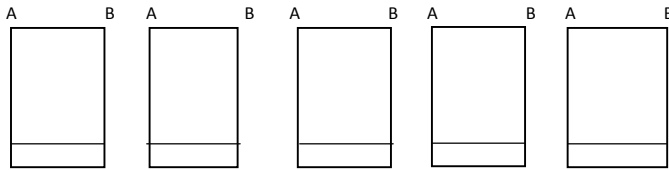


6. Kocka se na robu vsakega polja poti preko svojega roba prevrne na sosednje polje in tako na poljih pušča za seboj odtise spodnje mejne ploskve. Katere odtise pusti na preostalih poljih. Vpiši jih s številko.

Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7. Pot ima obliko številke 4. (Eno polje je že izpolnjeno.)



5. razred
Ime in priimek:

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2015-16

<p>1. V spodnje okvirje nariši, kako vidiš telo z leve, od spredaj in z desne.</p>  <p>z leve → od spredaj ← z desne</p> 	<p>2. Na vsaki od mrež je s piko označeno eno oglišče, manjkajo pa ostale pike, ki določajo isto oglišče telesa. Nariši jih. (Ob mreži je narisan pripadajoče telo.)</p> 
<p>3. Kvader s črnimi polji razreži vodoravno na ploskve (pravokotne oblike, spodaj). Na ploskvah označi črna polja. Označena črna polja kvadra segajo neprekinjeno do nasprotne mejne ploskve kvadra. (Pazi na vrstni red ploskev.)</p> <p style="text-align: center;">B</p> <p style="text-align: center;">A</p> <p style="text-align: right;">1 2 3 4 5</p> <p style="text-align: center;">1 2 3 4 5</p> 	<p>4A. Na vsaki od obeh mrež kocke označi skupne robove kocke.</p> <p>4B. Vsako od obeh mrež kocke pobarvaj s 3 barvami tako, da bosta nasprotni ploskvi kocke iste barve.</p>
<p>5. Poišči pot po labirintu od ene do druge pike. Labirint ima obliko osemkotnika.</p> <p style="text-align: right;">  neprehodno  prehodno </p>	<p>6. Kocka se na robu vsakega polja preko svojega roba prevrne na sosednje polje in tako na poljih pušča za seboj odtise <u>spodnje</u> mejne ploskve. Katere odtise pusti na poti, označeni z lomljeno črto? Vpiši jih s številko. Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7.</p>