

1. RAZRED

IME IN PRIIMEK:

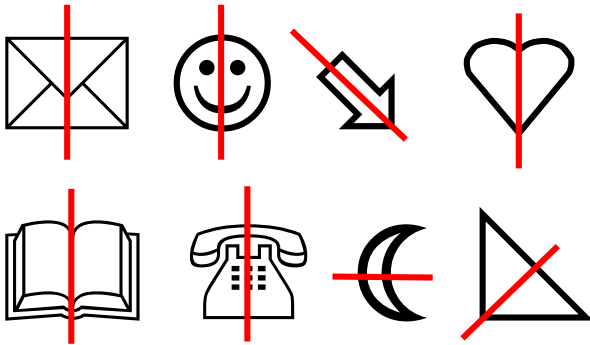
OZNAKI:

√: PRAVILNO

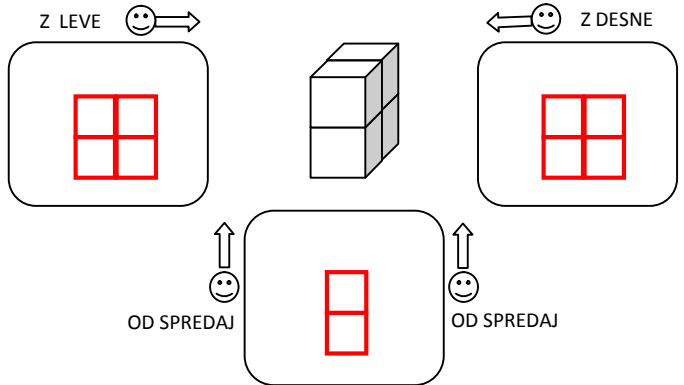
×: NEPRAVILNO

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2017-18

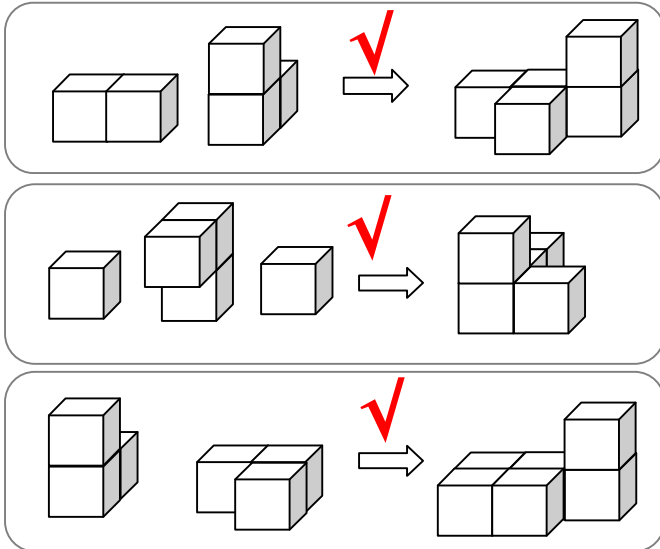
1. VSAK ZNAK RAZDELI Z RAVNO ČRTO NA DVA ENAKA DELA.



2. V OKVIRJE NARIŠI, KAKO VIDIŠ TELO IZ OZNAČENIH SMERI. (RIŠI KVADRATE □.) KOCKE SO 4.

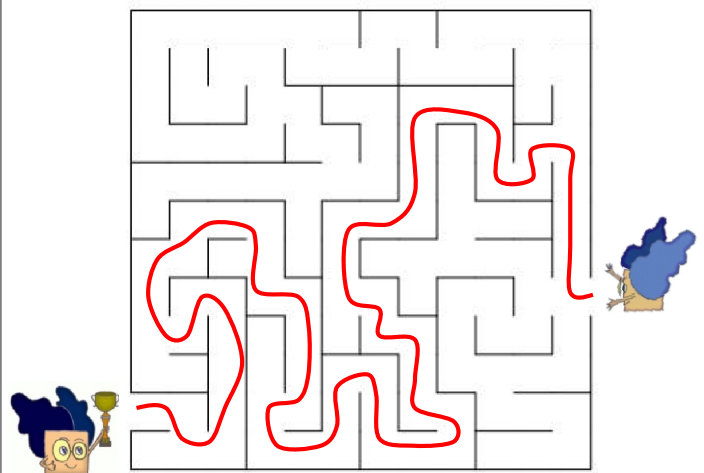


3. PRI VSAKEM OD TREH PRIMEROV OZNAČI (×, √), ALI TELO NA DESNI LAHKO SESTAVIŠ IZ TELES NA LEVI. (KOCKE SO ZLEPLJENE PO PLOSKVAH. TELES LAHKO OBRAČAŠ.)

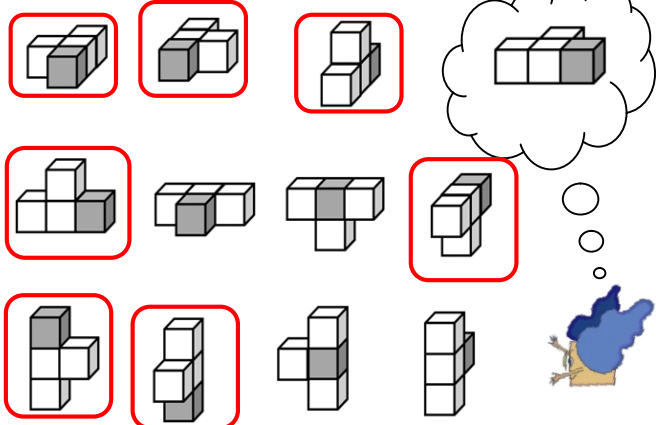


4. OZNAČI ČIM KRAJŠO POT SKOZI LABIRINT OD ENEGA DO DRUGEGA MATEMČKA.

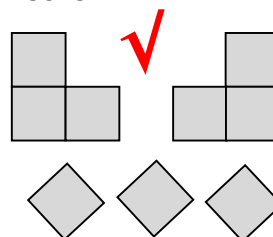
— NEPREHODNO



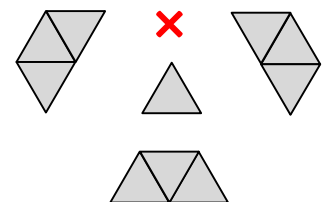
5. OBLIKE SO SESTAVLJENE IZ SVETLIH IN TEMNIH KOCK. OBKROŽI VSE TISTE, KI SO ENAKE OBLIKE V OBLAČKU. BARVE SO POMEMBNE. OBLIKE LAHKO OBRAČAŠ V VSE SMERI.

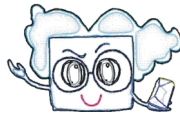


6. OZNAČI (×, √), ALI LAHKO VSE LIKE IZ KVADRATOV SESTAVIŠ V VEČJI KVADRAT (□)? LIKE LAHKO VRTIŠ. LIKI SE NE PREKRIVAJO IN MED NJIMI NI PRAZNEGA PROSTORA.



7. OZNAČI (×, √), ALI LAHKO VSE LIKE IZ TRIKOTNIKOV SESTAVIŠ V VEČJI TRIKOTNIK (△)? LIKE LAHKO VRTIŠ. LIKI SE NE PREKRIVAJO IN MED NJIMI NI PRAZNEGA PROSTORA.





2. RAZRED

IME IN PRIIMEK:

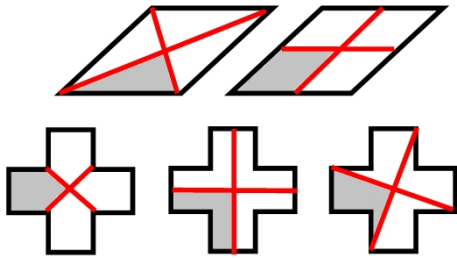
ŠOLSKO TEKMOVANJE 2017-18

OZNAKI:

√: PRAVILNO

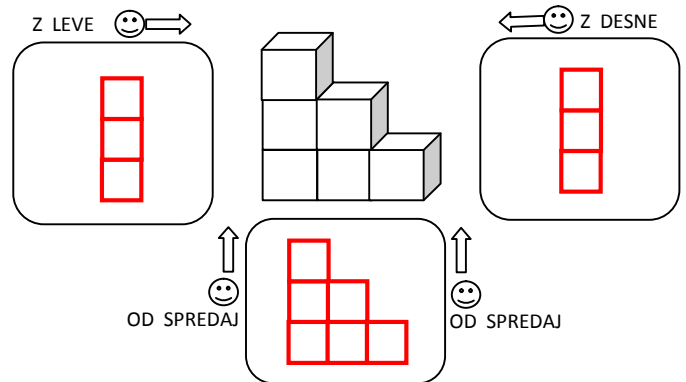
×: NEPRAVILNO

1. NA SLIKI STA DVA RAZLIČNA LIKA. VSAKEGA RAZDELI Z 2 RAVNIMA ČRTAMA NA 4 ENAKE DELE. VSAKIČ RAZDELI DRUGAČE.

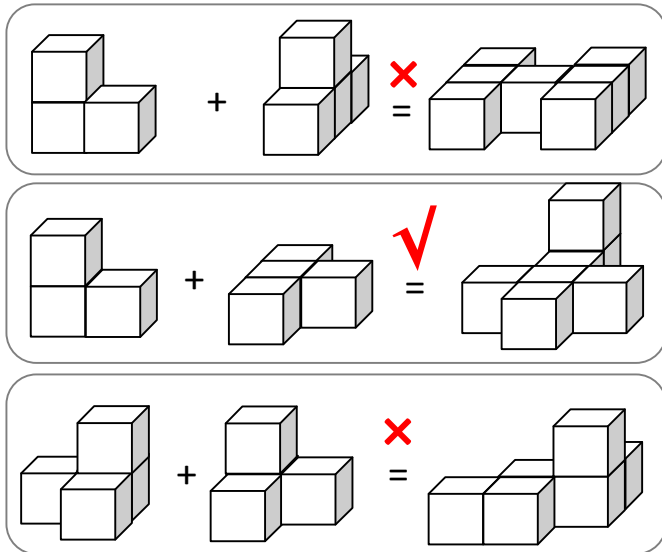


VEČ REŠITEV.

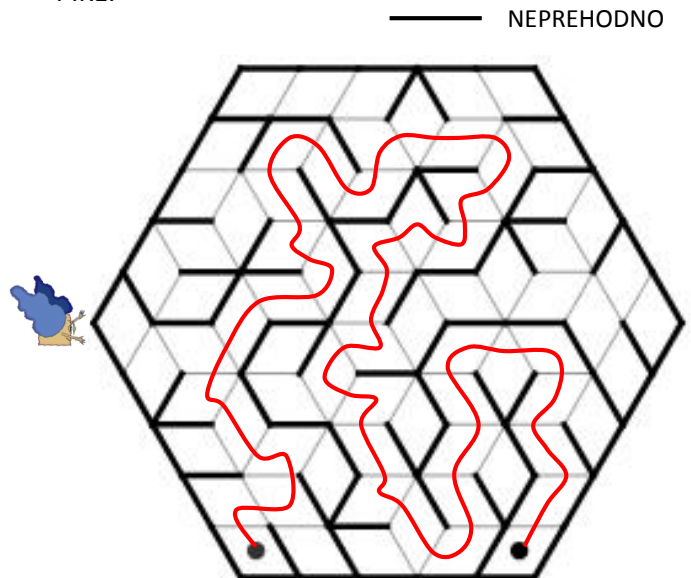
2. V OKVIRJE NARIŠI, KAKO VIDIŠ TELO IZ OZNAČENIH SMERI. (RIŠI KVADRATE □.) KOCKA JE 6.



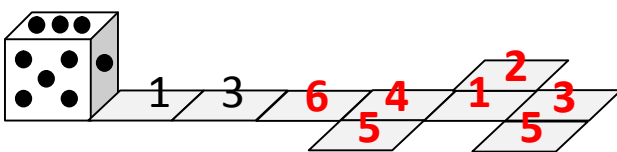
3. PRI VSAKEM OD TREH PRIMEROV OZNAČI (×, √), ALI TELO NA DESNI LAHKO SESTAVIŠ IZ TELES NA LEVI. (KOCKE SO ZLEPLJENE PO PLOSKVAH. TELESA LAHKO VRTIŠ IN OBRAČAŠ.)



4. OZNAČI POT SKOZI LABIRINT OD ENE DO DRUGE PIKE.

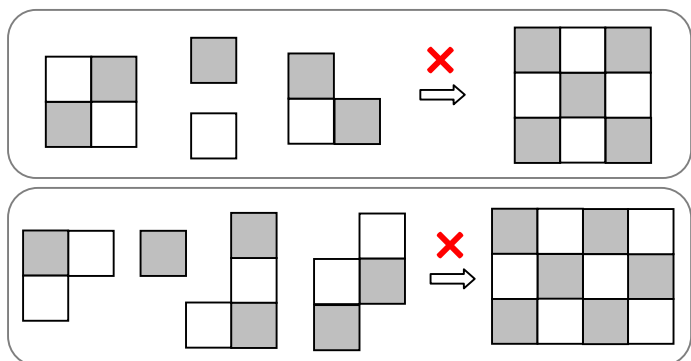


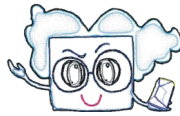
5. KOCKA SE PREVRAČA PREKO SVOJEGA ROBA IN NA POLJIH TRAKU PUŠČA ZA SEBOJ ODTISE SPODNJE MEJNE PLOSKVE (PIKE). KOLIKO PIK PUSTI NA VSAKEM OD PREOSTALIH ŠTIRIH POLJ TRAKU? VPIŠI JIH S ŠTEVILKO. (PRVI DVE POLJI STA ŽE IZPOLNJENI.)



VSOTA PIK NA NASPROTNIH PLOSKVAH KOCKE JE 7.

6. PRI VSAKEM OD OBEH PRIMEROV OZNAČI (×, √), ALI LAHKO VSE LIKE SESTAVIŠ V ŠAHOVNICO NA SLIKI DESNO? LIKI SE NE PREKRIVAJO IN MED NJIMI NI PRAZNEGA PROSTORA. LAHKO JIH VRTIŠ IN OBRAČAŠ.





3. razred  
Ime in priimek:

Oznaki:  
√: pravilno  
×: nepravilno

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2017-18

1. Besedo s polja 1 zrcali preko črtkanih črt od polja 1 do polja 6. V vsako polje vpiši pravilno zrcaljeno besedo.

1 MIŠ	2 ŽIM	6 ŽIM
3 ŠIW	4 WIZ	5 ŠIW

2. V okvirje nariši, kako vidiš telo z leve, od spredaj in z desne. Kocke so zlepljene po ploskvah.

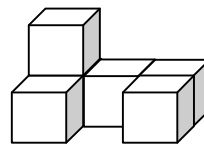
z leve Riši kvadrate. z desne

od spredaj

3. Pri vsakem od treh primerov označi (×, √), ali telo na desni lahko sestaviš iz teles na levi. Telesa lahko obračaš v vse smeri. (Kocke so zlepljene po ploskvah.)

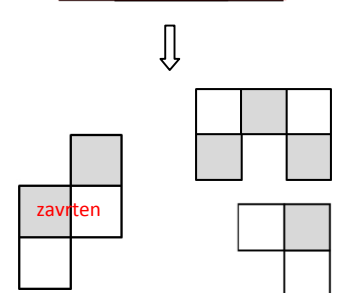
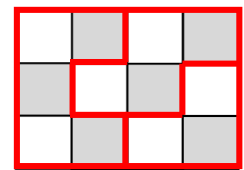
	+		=		×
	+		=		×
	+		=		×

4. Najmanj koliko manjših kockic enake velikosti moramo dodati, da telo iz kockic na sliki spodaj dopolnimo do večje kocke? Večja kocka ne sme biti votla.

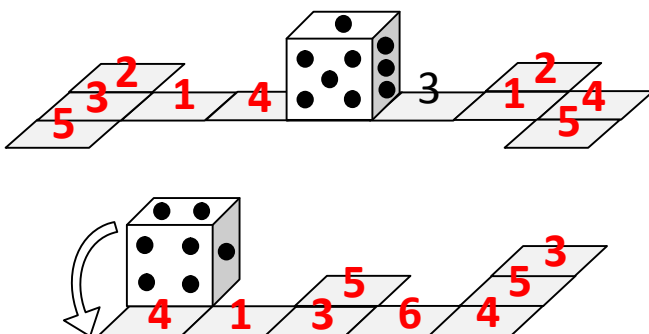


21

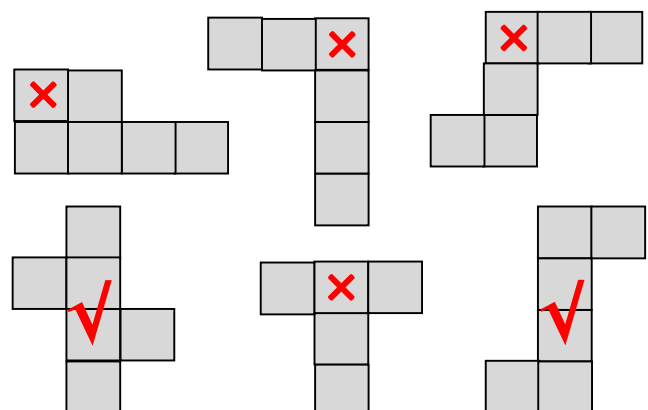
5. Kako bi šahovnico na sliki zgoraj lahko razrezali na 3 like spodaj. Razrez označi na šahovnici. Like lahko vrtiliš v vse smeri.

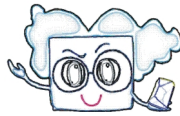


6. Kocka se prevrača preko svojega roba in na poljih traku pušča za seboj odtise spodnje mejne ploskve. Katere odtise pusti na preostalih poljih. Vpiši jih s številko. Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7. (Eno polje je že izpolnjeno.)



7. 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 (×).





4. razred  
Ime in priimek:

Oznaki:  
√: pravilno  
×: nepravilno

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2017-18

<p>1. V spodnje okvirje nariši, kako vidiš telo z leve, od spredaj in z desne. Riši kvadrate.</p>	<p>2. Pri vsaki od obeh mrež kocke <u>označi</u> (×, √), ali vse pike na mreži kocke označujejo isto (skupno) oglišče kocke?</p>	<p>3. Na vsaki od obeh mrež kocke manjkata še ena ali dve piki, ki bi z narisano piko označevali isto (skupno) oglišče kocke. <u>Nariši jo (ju).</u></p>
<p>4. 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>5. Pri vsakem od primerov <u>označi</u> (×, √), 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 v vse smeri. Število kock je na obeh straneh enačaja enako.</p>	
<p>6. Pri vsakem od obeh primerov <u>označi</u> (×, √), ali lahko vse like sestaviš v večji trikotnik (na sliki desno). Like se ne prekrivajo in med njimi ni praznega prostora. Like lahko vrtiliš in obračaš v vse smeri. Če like lahko sestaviš v trikotnik, <u>prikaži rešitev</u> v trikotniku na desni. Če je rešitev več, zadostuje ena.</p>	<p>7. Kocka se na robu vsakega polja poti preko svojega roba prevrne na sosednje polje in tako na poljih 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>	

# MATEMČEK

F?r' .vu  
Z- v1€f. z- v|K

' €|K

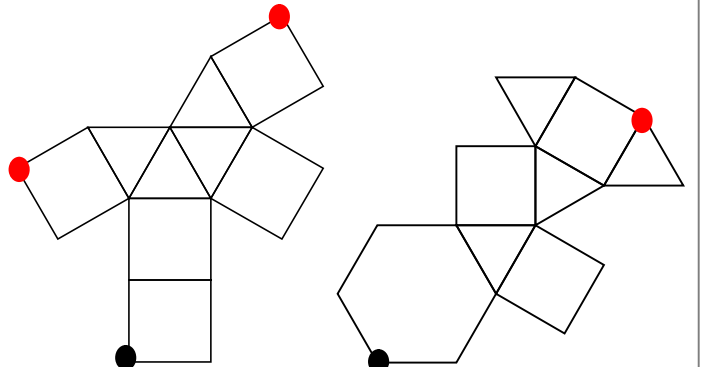
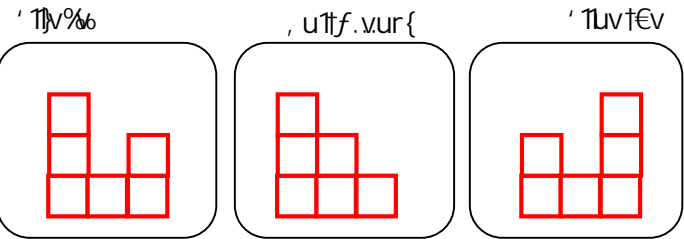
öÖf.r.%€

]d\ 'eV\^` gR\_[V1CABHBI

ñk€vf.r.%€

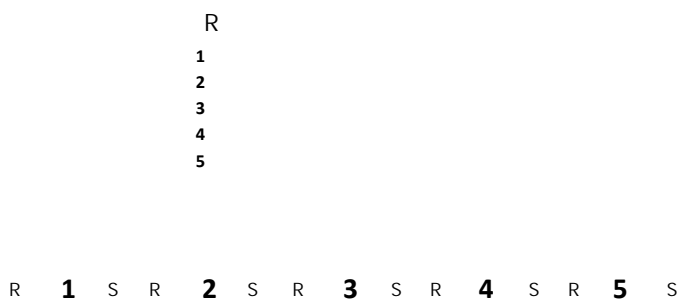
B?\, t|z 1|, t|z 1|~, 1|tf.vu€{v1|t.r.€z| ut|r.€z|v|r{  
|, t|z?g1tf, u€{v1, |%v1€r.zz|r|, 1%az 1|v}, 1' 1|v%  
, utf.vur{z€1 |vtfv? cz z| %u.r.1v?

C?r1%|z|, u ~ .v 1{v1|fz|, 1, ' €r v€ 1v€ 1, x|z v=  
~ r€{|r{ 1fr1 |t|v|z|v=|zu, } r{ z|t, x|z v |v|tr?  
\_r.zz|z?9 s1- .v z{v1€r.zr€, f.zfrur{ v1|v}, ?



D? \ %auv.1t .€z- z|f, }z .r' .v z|%u, .r.% 1€r1f}, t| %  
9.r.%d, €v1, s|z|v=1tf, ur{?r1f}, t| %y1, ' €r z| .€r  
f, }r?' ' €r v€r1 .€r1f, }r1| %u.r.1|v|r{ 1€vf.v|z€{v€  
u, 1€r1f., .€v1- v{€v1f}, t| %d| %u.r.?9ar' z|€r 1%z€z1.vu  
f}, t|v%  
S

E?R|z~ .v r |, t|vT t|v' r r}z|vT t|v' r f, .zr€z|, t|z  
^ .v r1{v1f, .zr€r1tr~, 1' 1v€v1|t.r.€z| gtr|, 1, u1- .v  
, ' €r z|r-öÖ?



F?gtr|, 1, u1, svy1- .v |, t|v f, sr.%d{t D sr.%o- z  
t|, 1ur1s, t|1€r1f., .€z1f}, t| %o|, t|v z|v1sr.%o?  
9r.%o}ry|, €ru, ~v|t|z |v%}r B=C1€D.?



G?a, z z|f, 1f, 1r sz z€t 1€r1- .v z|u%€r{t|v.tr1, u1v€v  
u, u. .xv|fz|v?  
—— €vf.xy, u€,  
—— f.xy, u€

H?\, t|r1v1€r1., s^ 1%|v|r 1f, }r1f.v|, 1t%q{v|r1., sr  
f.v.%€v1€r1t, tvu€{v1f, }v1z€1|t|, 1€r1f, }z|1f^ r1'r  
t|vs, {1 utz|v |f, u€{v ~ v{€v1f}, t| %o?Nr |v.v.1 utz|v|f^ t|z  
€r1f, z€1 ' €r v€z1|t|z% z|f, }z|p|fz z|z|t|v|v%|, ?  
gt, t|fz| 1€r 1€r1f., .€z1- v{€z1f}, t| %y |, t|v{v1H?

