



1. RAZRED

IME IN PRIIMEK:

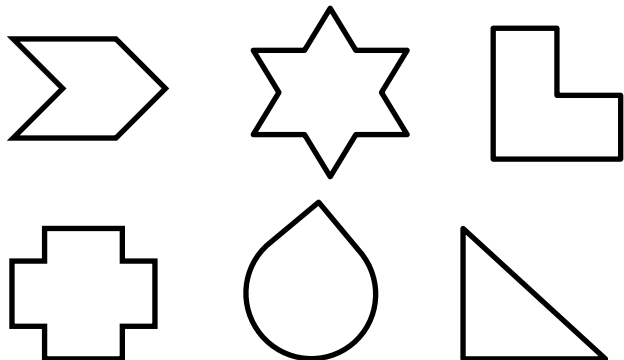
OZNAKI:

✓: PRAVILNO

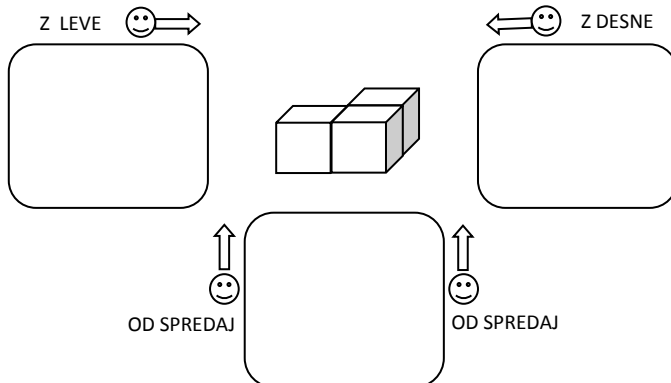
✗: NEPRAVILNO

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2019-20

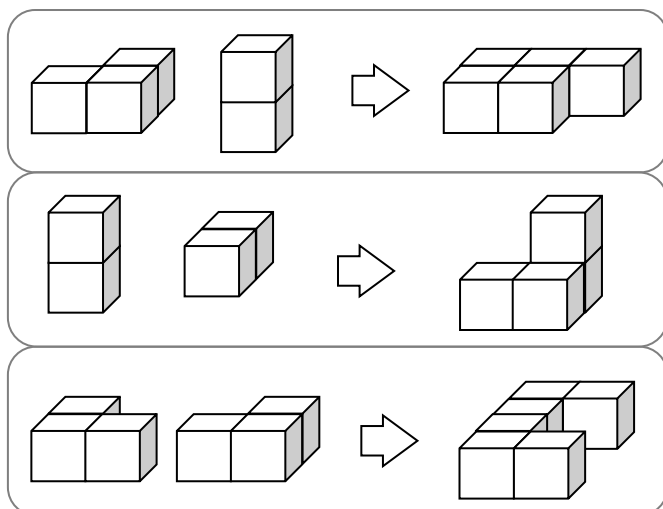
1. VSAK ZNAK RAZDELI Z RAVNO ČRTO NA DVA ENAKA DELA.



2. V OKVIRJE NARIŠI, KAKO VIDIŠ TELO IZ OZNAČENIH SMERI. RIŠI KVADRATE □. KOCKE SO 3.

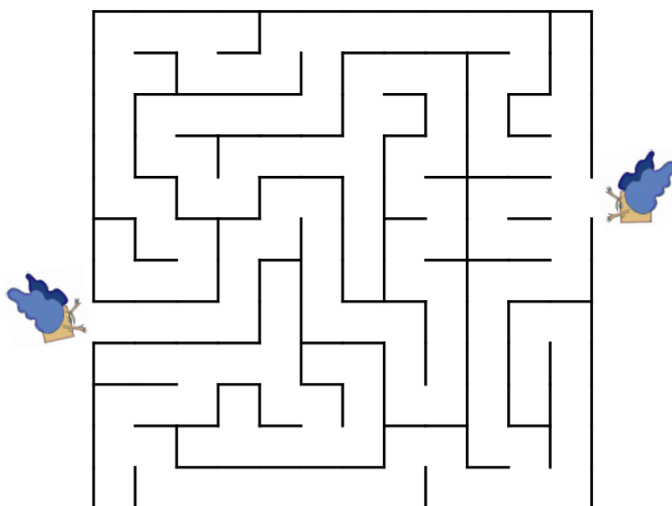


3. PRI VSAKEM OD TREH PRIMEROV OZNAČI (✗, ✓), ALI OBLIKO NA DESNI LAHKO SESTAVIŠ IZ OBLIK NA LEVI. KOCKE SO ZLEPLJENE PO PLOSKVAH. OBLIKE LAHKO OBRAČAŠ V VSE SMERI. VSE KOCKE SO VIDNE.

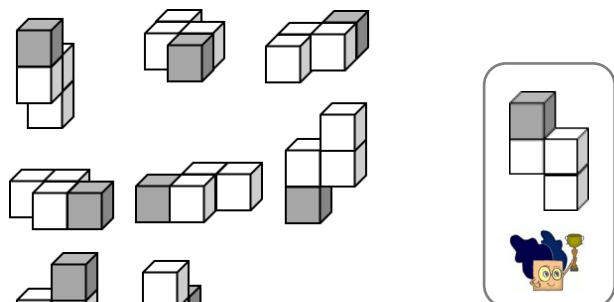


4. OZNAČI ČIM KRAJŠO POT SKOZI LABIRINT OD ENEGA DO DRUGEGA MATEMČKA.

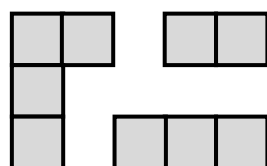
— NEPREHODNO



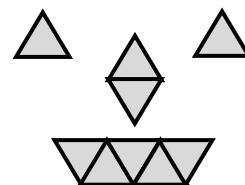
5. OZNAČI, KATERA OBLIKA IZ KOCKIH JE ENAKA (✓) IN KATERA NI ENAKA (✗) OBKROŽENI OBLIKI. OBLIKE LAHKO OBRAČAŠ V VSE SMERI. VSAKA OBLIKA JE SESTAVLJENA IZ ENAKEGA ŠTEVILA KOCKIC. BARVE SO POMEMBNE.



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



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



2. RAZRED

IME IN PRIIMEK:



ŠOLSKO TEKMOVANJE 2019-20

OZNAKI:

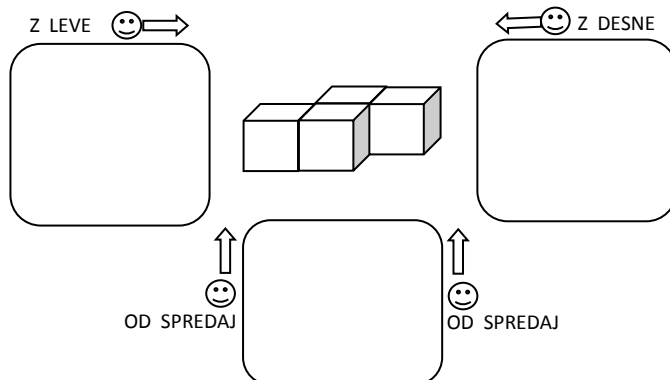
✓: PRAVILNO

✗: NEPRAVILNO

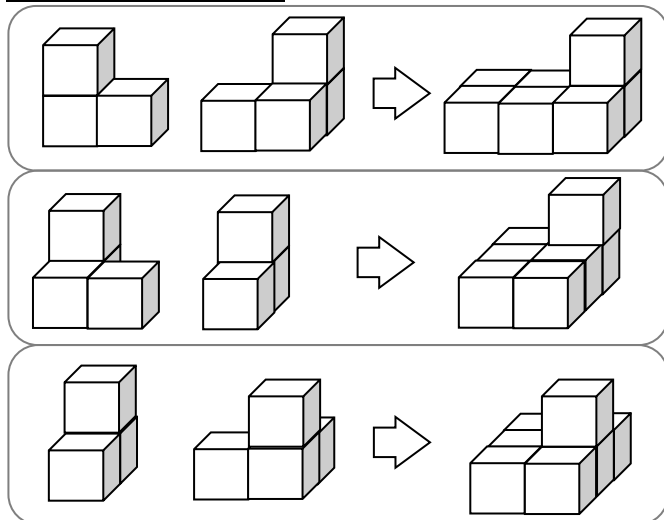
1. VSAK KVADRAT RAZDELI NA ŠTIRI (4) ENAKE DELE.
VSAK KVADRAT RAZDELI DRUGAČE.



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

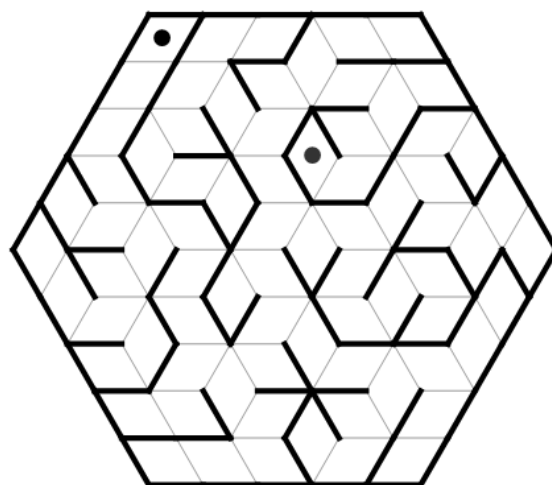


3. PRI VSAKEM OD TREH PRIMEROV OZNAČI (✗, ✓), ALI
TELO NA DESNI LAHKO SESTAVIŠ IZ TELES NA LEVI.
KOCKE SO ZLEPLJENE PO PLOSKVAH. TELESA LAHKO
OBRAČAŠ V VSE SMERI. VSE KOCKE SO VIDNE.

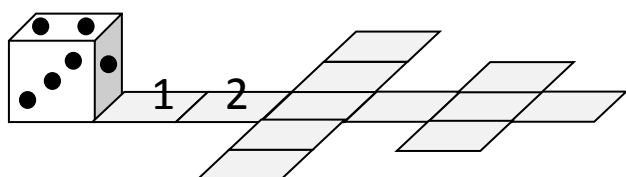


4. OZNAČI POT SKOZI LABIRINT OD ENE DO DRUGE
PIKE.

— PREHODNO
— NEPREHODNO

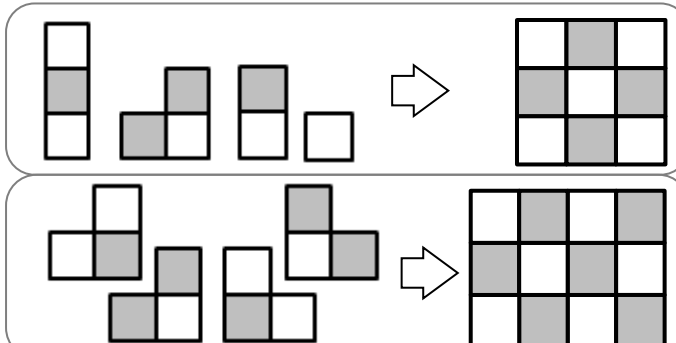


5. KOCKA SE PREVRAČA PREKO SVOJEGA ROBA IN NA
POLJIH TRAKU PUŠČA ZA SEBOJ ODTISE SPODNJE
MEJNE PLOSKVE (PIKE). KOLIKO PIK PUSTI NA VSAKEM
OD PREOSTALIH POLJ TRAKU? VPIŠI JIH S ŠTEVILKO.
(PRVI DVE POLJI STA ŽE IZPOLNJENI.)



VSOTA PIK NA NASPROTNIH PLOSKVAH KOCKE JE 7.

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



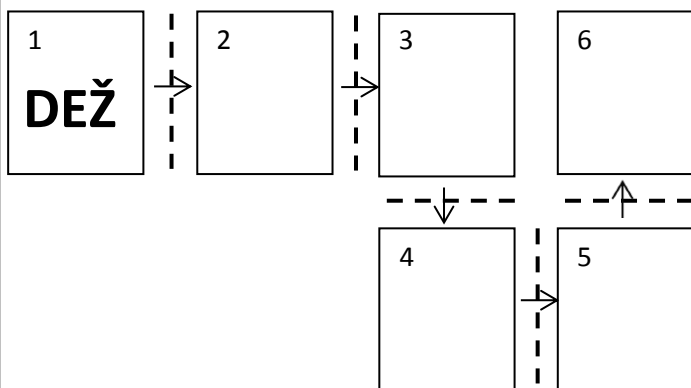
3. razred
Ime in priimek:



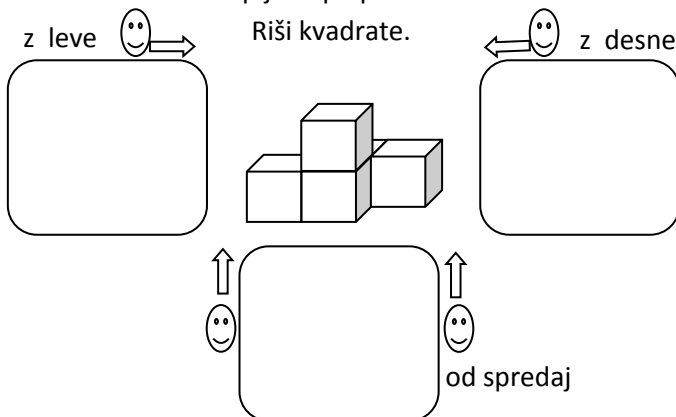
ŠOLSKO TEKMOVANJE 2019-20

Oznaki:
✓: pravilno
✗: nepravilno

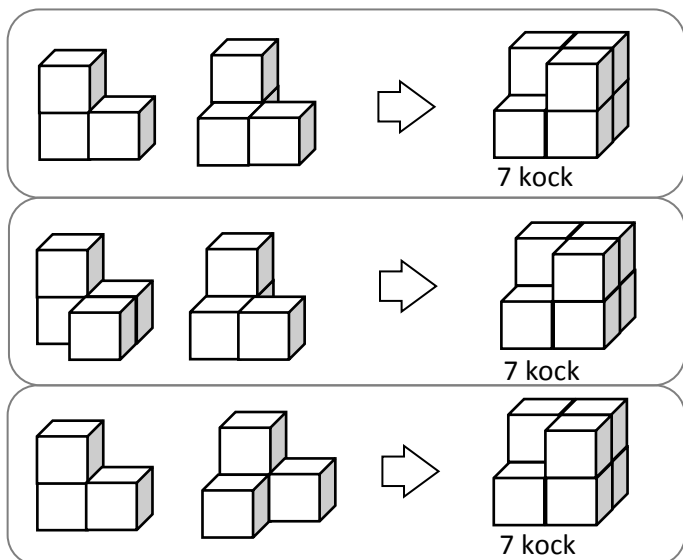
1. Besedo s polja 1 zrcali preko črtkanih črt od polja 1 do polja 6. V vsako polje vpiši pravilno zrcaljeno besedo.



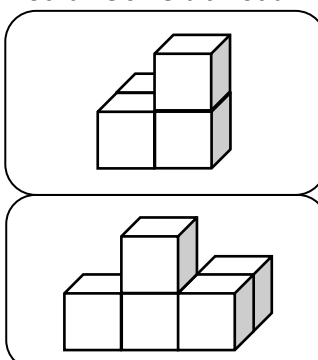
2. V okvirje nariši, kako vidiš telo z leve, od spredaj in z desne. Kocke so zlepljene po ploskvah.



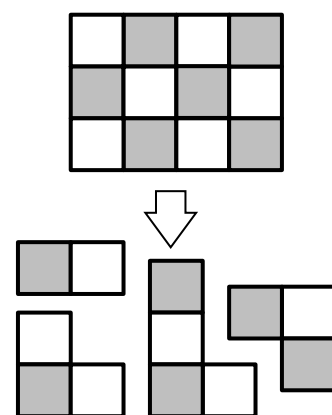
3. Pri vsakem od treh primerov označi (✗, ✓), ali telo na desni lahko sestaviš iz teles na levi. Telesa lahko obračaš v vse smeri. Kocke so zlepljene po ploskvah.



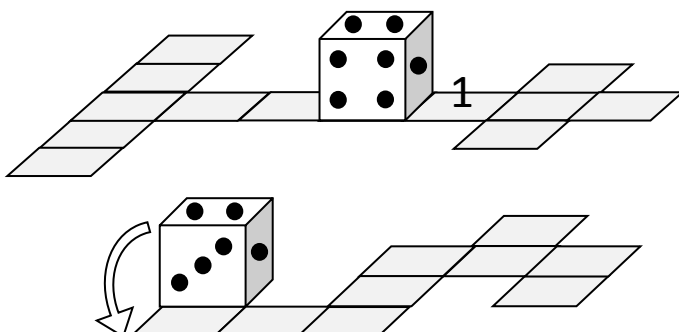
4. Pri vsakem od obeh primerov zapiši, najmanj koliko manjših kockic enake velikosti moramo dodati, da telo iz kockic na sliki spodaj dopolnimo do večje kocke? Večja kocka ne sme biti votla.



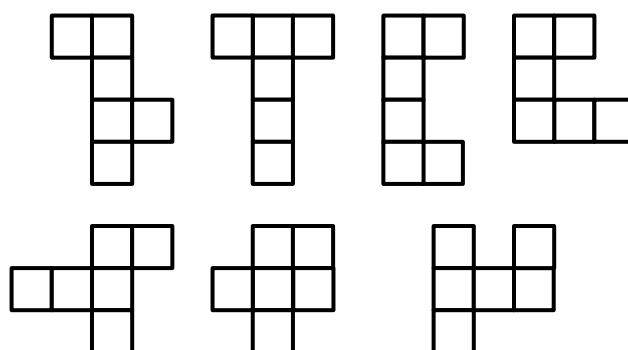
5. Kako bi šahovnico na sliki zgoraj lahko razdelili na like spodaj. Razdelitev označi na šahovnici. Like lahko obračaš brez dvigovanja.



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:



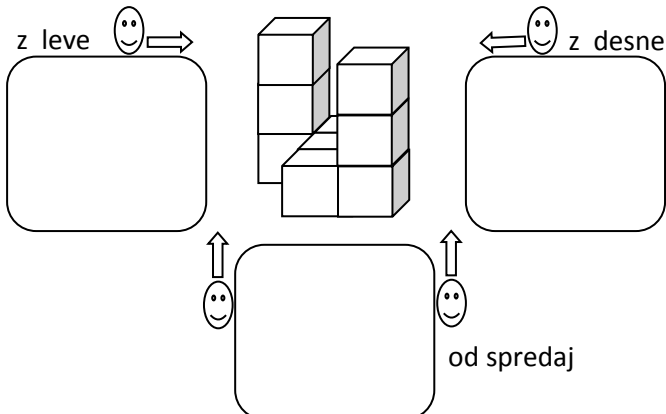
Oznaki:

✓: pravilno

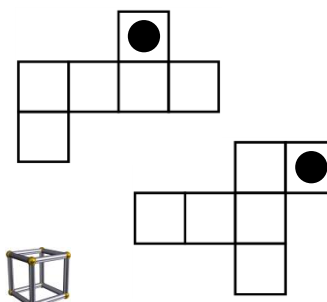
✗: nepravilno

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2019-20

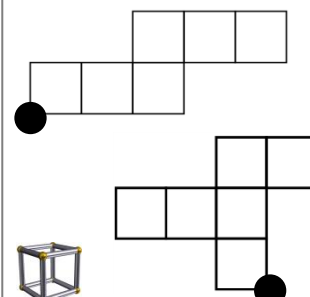
1. V spodnje okvirje nariši, kako vidiš telo iz 9 kock z leve, od spredaj in z desne. Riši kvadrate.



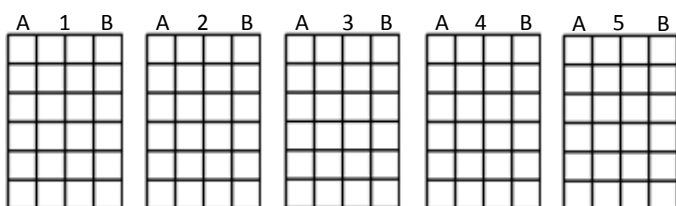
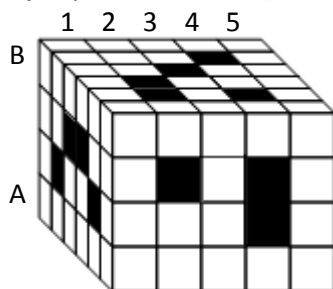
2. Na vsaki mreži kocke je s piko označena ena mejna ploskev kocke, označi nasprotno ploskev.



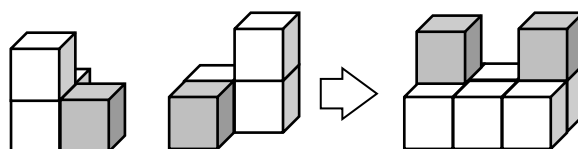
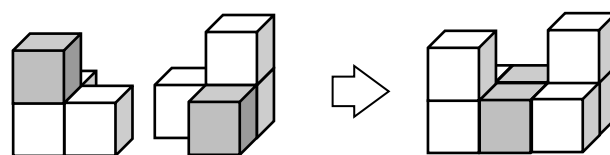
3. Na vsaki mreži kocke je s piko označeno eno oglišče, manjkajo pa ostale pike, ki določajo to oglišče kocke. Nariši jih.



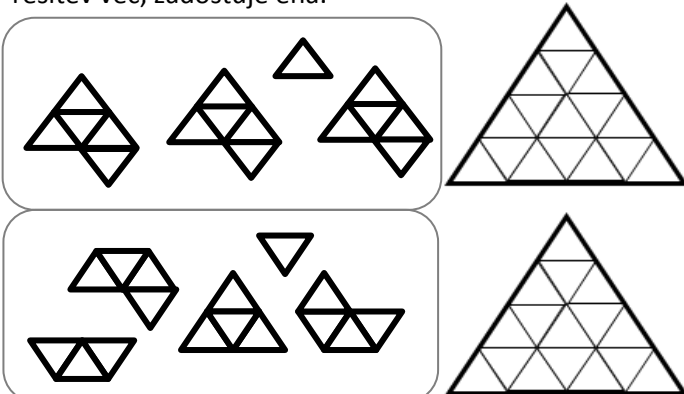
4. Kvader s črnimi polji razreži na ploskve (pravokotne oblike, spodaj). Na ploskvah označi črna polja. Označena črna polja kvadra segajo neprekinjeno do nasprotno mejne ploskve kvadra. (Pazi na vrstni red ploskev.)



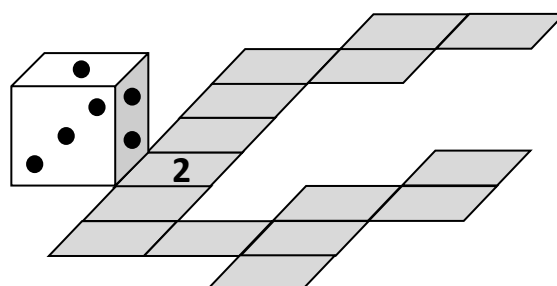
5. Pri vsakem od primerov označi (✗, ✓), ali telo na desni lahko sestaviš iz teles na levi. Pomembna je tudi barva (siva in bela). Kocke so zlepljene po ploskvah. Telesa lahko obračaš v vse smeri. Število kock je na obeh straneh enako.



6. Pri vsakem od obeh primerov označi (✗, ✓), ali lahko vse like sestaviš v večji trikotnik (na sliki desno). Like se ne prekrivajo in med njimi ni praznega prostora. Like lahko obračaš brez dvigovanja. Če like lahko sestaviš v trikotnik, prikaži rešitev v trikotniku na desni. Če je rešitev več, zadostuje ena.



7. 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. (Eno polje je že izpolnjeno.)



5. razred



Ime in priimek:

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2019-20

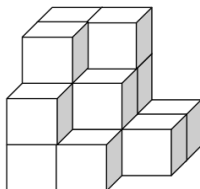
Oznaki:

✓: pravilno

✗: nepravilno

1. Kocki iz kockic smo s sprednje strani odstranili nekaj kockic. Največ koliko kockic smemo še odstraniti (ne nujno od spredaj), da bodo pogledi z leve, od spredaj in z desne ostali nespremenjeni? Kockice ne moremo odstraniti, če nismo prej odstranili vseh kockic nad njo.

Nariši tudi vse tri poglede.

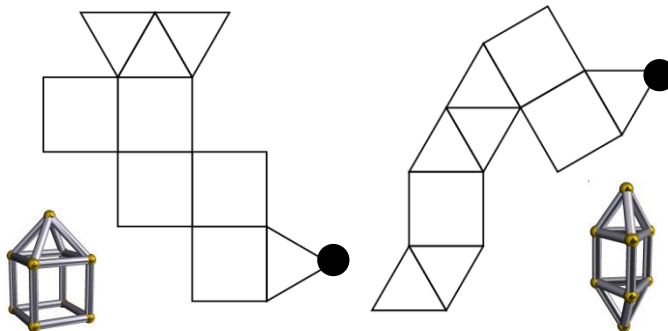


z leve →

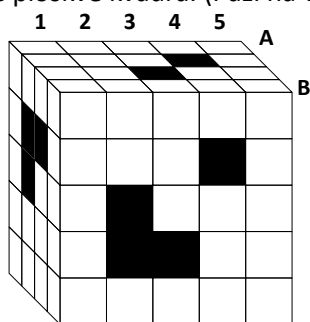
od spredaj

← z desne

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 narisano pripadajoče telo.)



3. Kvader s črnimi polji razreži 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.)



A 1 B

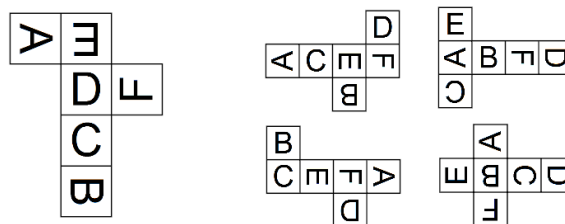
A 2 B

A 3 B

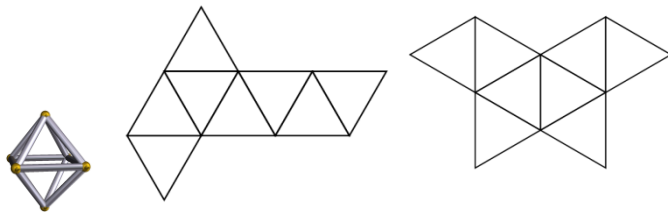
A 4 B

A 5 B

4. Katera mreža kocke ustreza in katera ne ustreza mreži kocke na levi? Mreža je popisana samo z ene strani. Označi (✗, ✓).

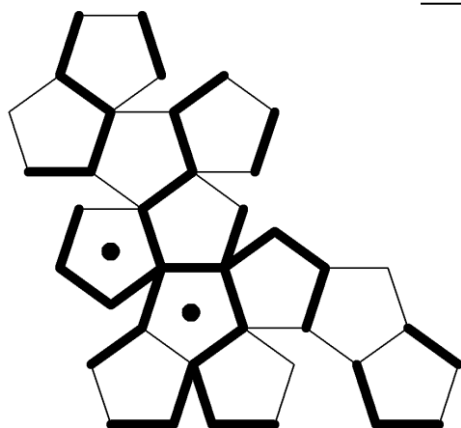


5. Na vsaki mreži osmerca označi mejno ploskev in njeno nasprotno ploskev z isto oznako. Označi vse pare.

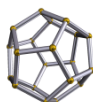


6. Poišči pot po labirintu na mreži poliedra od ene do druge pike.

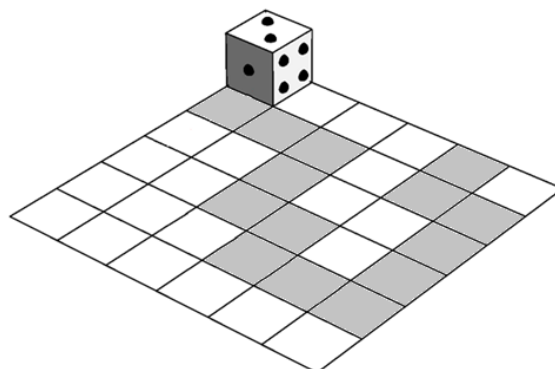
— neprehodno
— prehodno



dvanajsterec



7. Kocka se na robu vsakega polja preko svojega roba prevrne na sosednje polje in tako na poljih pušča za seboj odtise spodnje mejne ploskve. Katere odtise pusti na poti, označeni s sivimi polji? Vpiši jih s številko. Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7.



6. razred
Ime in priimek:



Oznaki:

✓ : pravilno

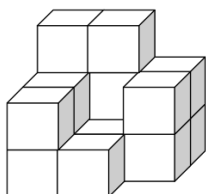
✗ : nepravilno

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2019-20

1. Kocki iz kockic smo s sprednje strani odstranili nekaj kockic. Največ koliko kockic smemo še odstraniti (ne nujno od spredaj), da bodo pogledi z leve, od spredaj in z desne ostali nespremenjeni?

Kockice ne moremo odstraniti, če nismo prej odstranili vseh kockic nad njo.

Nariši tudi vse tri poglede.

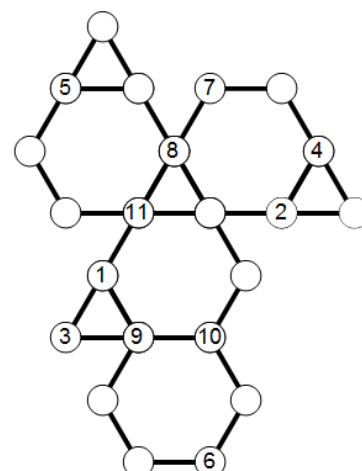
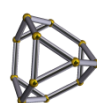


z leve ⇒

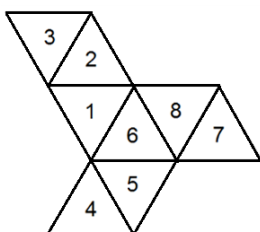
od spredaj

⇐ z desne

2. Na mreži označi skupno oglišče poliedra z isto številko. Številko vpiši v krogec. Nekaj števil je že vpisanih. Označi vsa oglišča.



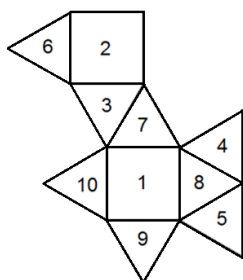
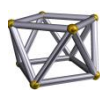
3. Polieder je podan z mrežo. Mejne ploskve poliedra so označene z zaporednimi številkami. Za označeno mejno ploskev zapiši številke njenih sosednjih ploskev. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.



3: _____

4: _____

7: _____



2: _____

5: _____

9: _____

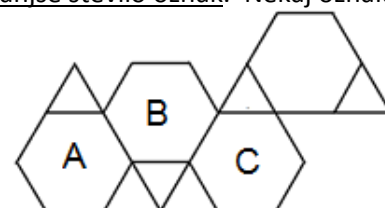
4. Katera mreža osmerca ustreza popisanemu osmercu in katera ne ustreza? Mreža je popisana samo z ene strani. Označi (✗, ✓).



5. Polieder je podan z mrežo. Označi večkotnike mreže tako, da sta sosednji mejni ploskvi poliedra označeni različno. Uporabi najmanjše število oznak. Nekaj oznak je že vpisanih.

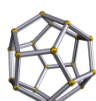
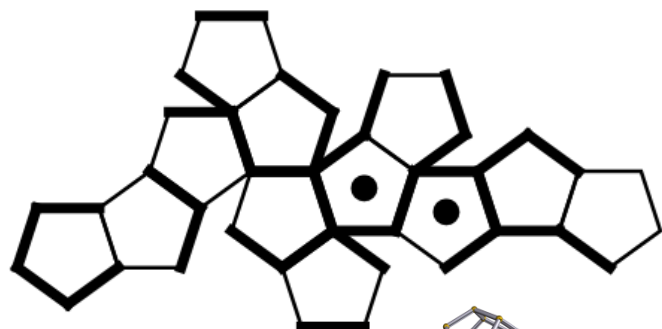


Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.



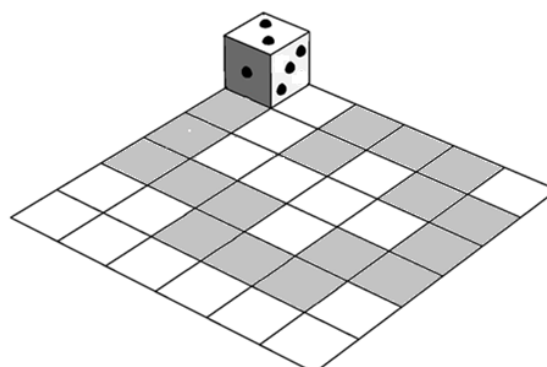
6. Poišči pot po labirintu na mreži poliedra od ene do druge pike. Pazi na skupne robove poliedra. (Ob mreži je narisan pripadajoče telo.)

— neprehodno
— prehodno



dvanajsterec

7. Kocka se na robu vsakega polja preko svojega roba prevrne na sosednje polje in tako na poljih pušča za seboj odtise spodnje mejne ploskve. Katere odtise pusti na poti, označeni s sivimi polji? Vpiši jih s številko. Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7.



7. razred
Ime in priimek:



Oznaki:
✓ : pravilno

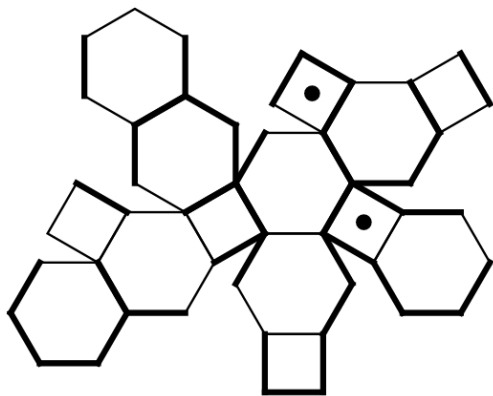
ŠOLSKO TEKMOVANJE 2019-20

✗ : nepravilno

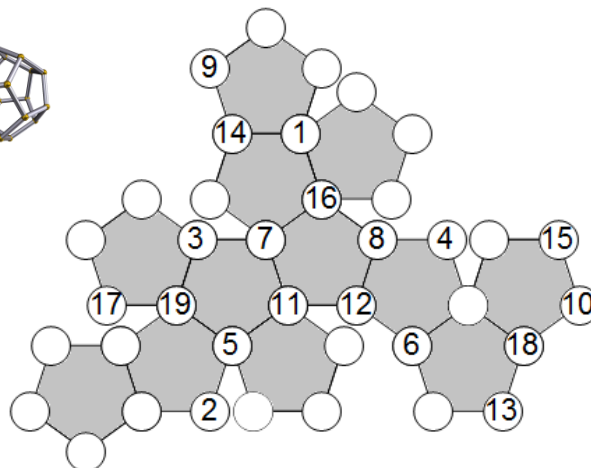
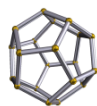
1. Poišči pot skozi labirint na mreži poliedra od ene do druge pike. Določi število oglišč in robov poliedra

— prehodno
— neprehodno

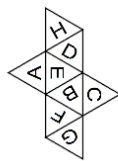
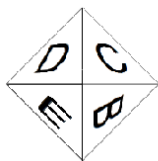
Oglišč:
Robov:



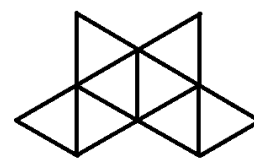
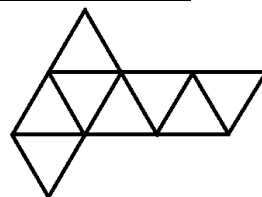
2. Na mreži poliedra označi skupno oglišče poliedra z isto številko. Številko vpiši v krogec. Označi vsa oglišča.



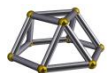
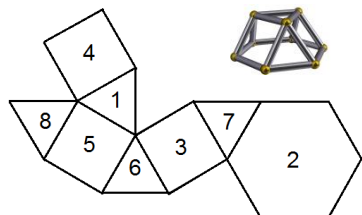
3. Katera mreža osmerca ustreza popisanemu osmercu in katera ne ustreza? Mreža je popisana samo z ene strani. Označi (x, ✓).



4. Na vsaki mreži poliedra označi mejno ploskev in njeno nasprotno ploskev z isto oznako. Označi vse pare.



5. Polieder je podan z mrežo. Mejne ploskve poliedra so označene z zaporednimi številkami. Za označeno mejno ploskev zapiši številke njenih sosednjih ploskev. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

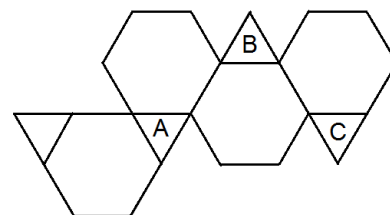
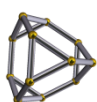


2: _____

4: _____

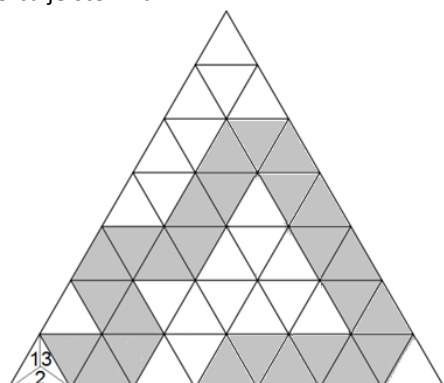
8: _____

6. Polieder je podan z mrežo. Označi večkotnike mreže tako, da sta sosednji mejni ploskvi poliedra označeni različno. Uporabi najmanjše število oznak. Nekaj oznak je že vpisanih.



Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

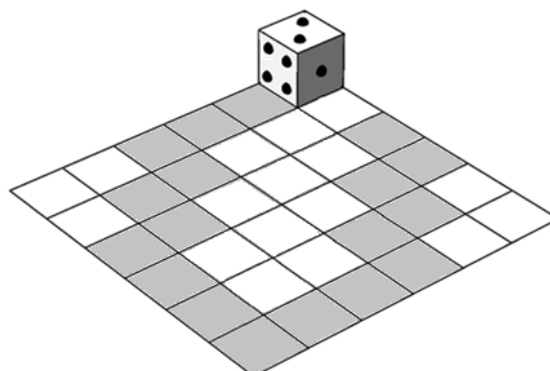
7. Četverec se na robu vsakega polja preko svojega roba prevrne na sosednje polje in tako na poljih pušča za seboj odtise spodnje mejne ploskve. Katere odtise pusti na poti, označeni s sivimi polji? Vpiši jih s številko. Na spodnji ploskvi četrca je številka 4.



četverec

8. Kocka se na robu vsakega polja preko svojega roba prevrne na sosednje polje in tako na poljih pušča za seboj odtise spodnje mejne ploskve. Katere odtise pusti na poti, označeni s sivimi polji? Vpiši jih s številko.

Vsota pik na nasprotnih mejnih ploskvah kocke je 7.



8. razred

Ime in priimek:



Oznaki:

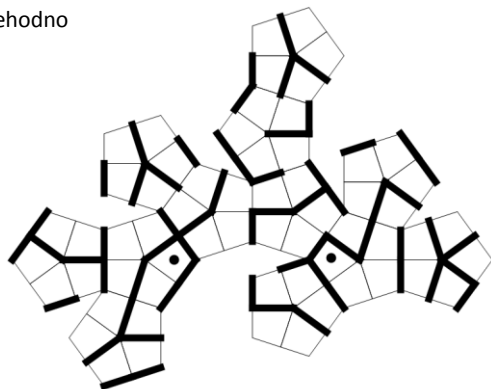
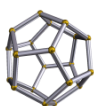
✓: pravilno

✗: nepravilno

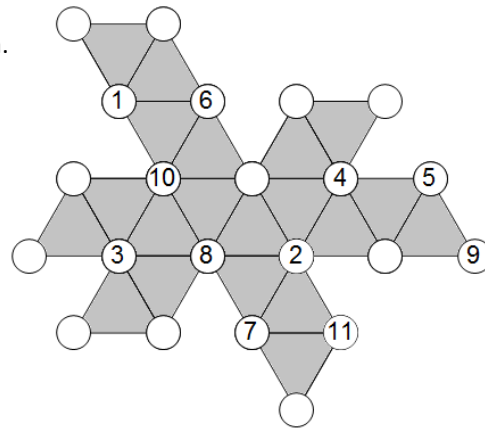
ŠOLSKO TEKMOVANJE 2019-20

1. Na mreži poliedra poišči pot skozi labirint od ene do druge pike.

— prehodno
— neprehodno



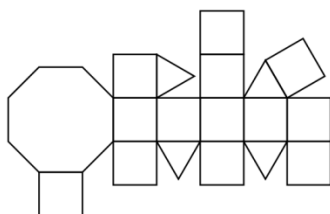
2. Na mreži poliedra označi skupno oglišče poliedra z isto številko. Številko vpiši v krogec. Označi vsa oglišča.



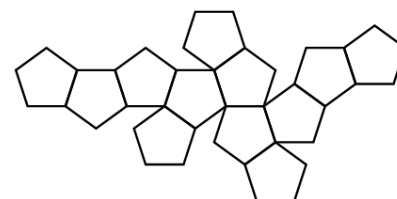
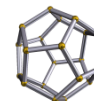
3. Določi število oglišč in robov poliedru, podanim z mrežo.

Oglišč:

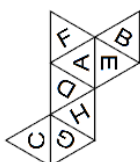
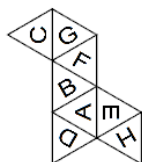
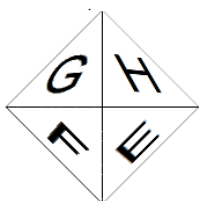
Robov:



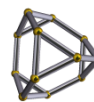
4. Na mreži poliedra označi mejno ploskev in njeno nasprotno ploskev z isto oznako. Označi vse pare.



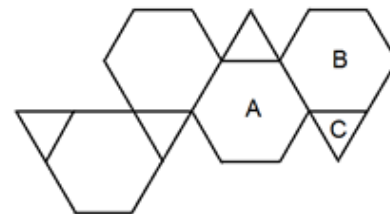
5. Katera mreža osmerca ustreza popisanemu osmercu in katera ne ustreza? Mreža je popisana samo z ene strani. Označi (✗, ✓).



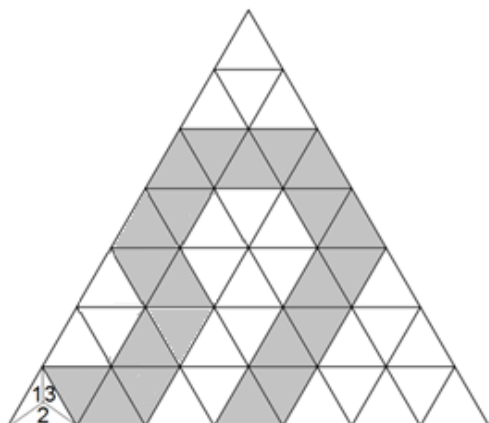
6. Polieder je podan z mrežo. Označi večkotnike mreže tako, da sta sosednji mejni ploskvi poliedra označeni različno. Uporabi najmanjše število oznak. Nekaj oznak je že vpisanih.



Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.



7. Četverec se na robu vsakega polja preko svojega roba prevrne na sosednje polje in tako na poljih pušča za seboj odtise spodnje mejne ploskve. Katere odtise pusti na poti, označeni s sivimi polji? Vpiši jih s številko. Na spodnji ploskvi četverca je številka 4.

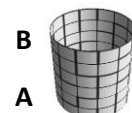


četverec



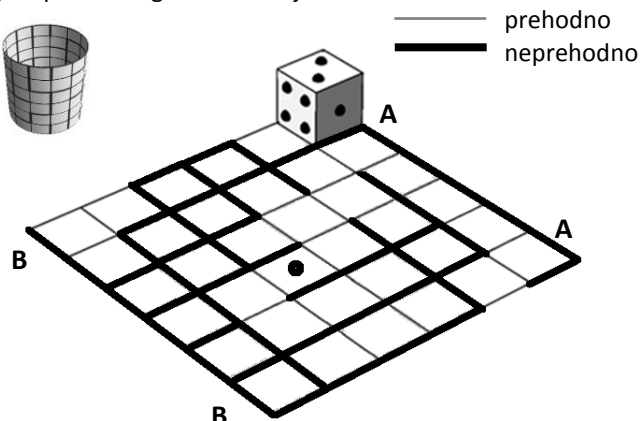
8. Nariši pot v labirintu na mreži plašča valja od igralne kocke do pike na polju labirinta.

Igralna kocka se na poti preko svojega roba prevrne na sosednje polje labirinta. Vpiši številko spodnje mejne ploskve igralne kocke na poti po labirintu. Vsota števil na nasprotnih mejnih ploskvah igralne kocke je 7.



A

B



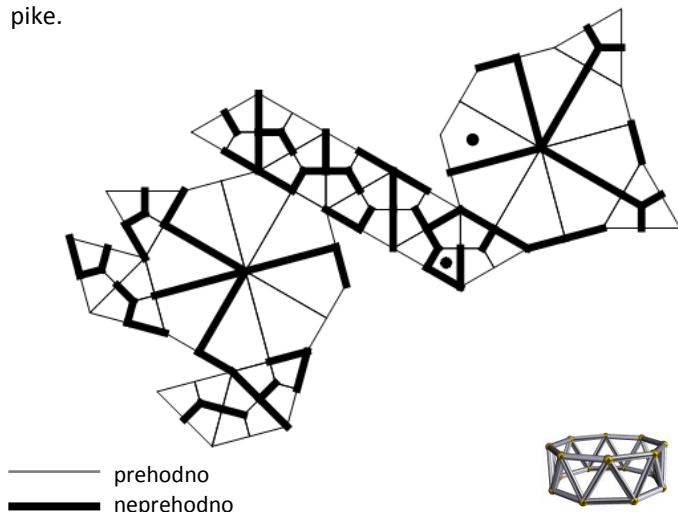
9. razred
Ime in priimek:



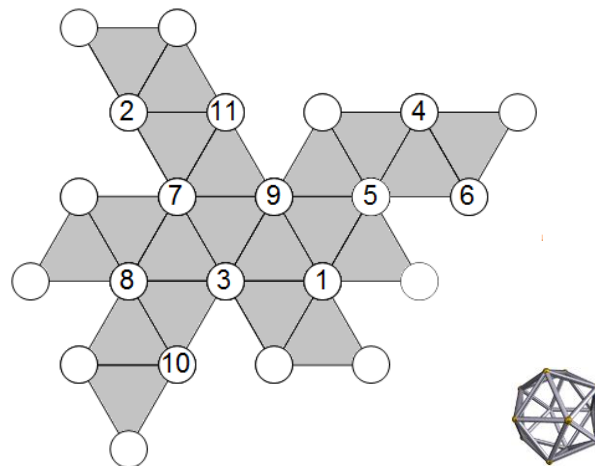
Oznaki:
✓: pravilno
✗: nepravilno

ŠOLSKO TEKMOVANJE 2019-20

1. Poišči pot skozi labirint na mreži poliedra od ene do druge pike.

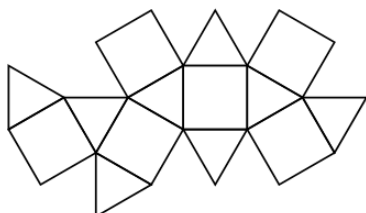


2. Na mreži poliedra označi skupno oglišče poliedra z isto številko. Številko vpiši v krogec. Označi vsa oglišča.

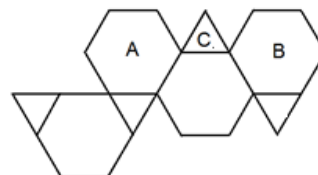


3. Določi število oglišč in robov poliedra, podanega z mrežo.

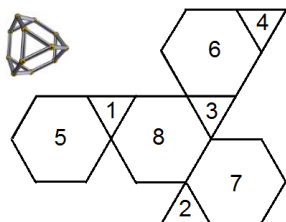
Oglišč:
Robov:



4. Polieder je podan z mrežo. Označi večkotnike mreže tako, da sta sosednji mejni ploskvi poliedra označeni različno. Uporabi najmanjše število oznak. Nekaj oznak je že vpisanih. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.



5. Polieder je podan z mrežo. Mejne ploskve poliedra so označene z zaporednimi številkami. Za označeno mejno ploskev zapiši številke njenih sosednjih ploskev. Ploskvi sta sosednji, če imata skupen rob.

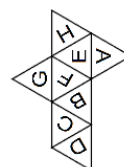
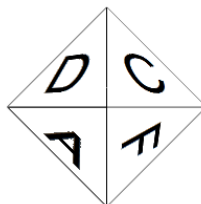


4: _____

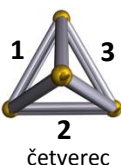
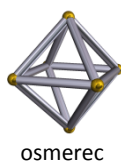
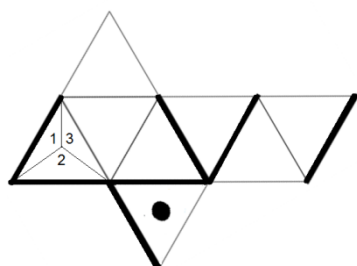
5: _____

7: _____

6. Katera mreža osmerca ustreza popisanemu osmercu in katera ne ustreza? Mreža je popisana samo z ene strani. Označi (x, ✓).

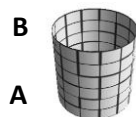


7. Nariši pot po labirintu na mreži poliedra (osmerca) od četrca do pike na polju labirinta. Četverec se preko svojega roba prevrne na sosednje polje labirinta. V vsako polje labirinta vpiši številko, ki je na spodnji mejni ploskvi četrca. Razporeditev števil na četrцу prikazuje slika. Na spodnji ploskvi je številka 4.

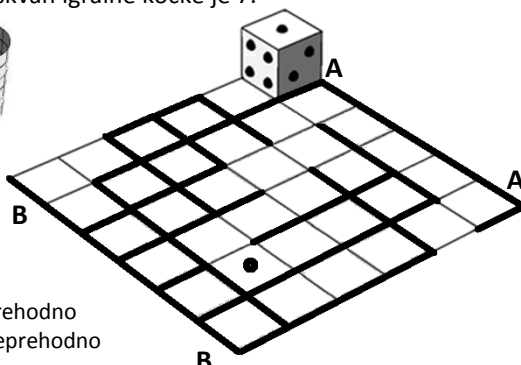


— prehodno
— neprehodno

8. Nariši pot v labirintu na mreži plašča valja od igralne kocke do pike na polju labirinta. Igralna kocka se na poti preko svojega roba prevrne na sosednje polje labirinta. Vpiši številko spodnje mejne ploskve igralne kocke na poti po labirintu. Vsota števil na nasprotnih mejnih ploskvah igralne kocke je 7.



B



— prehodno
— neprehodno