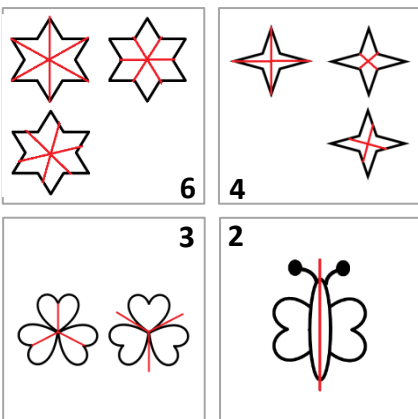
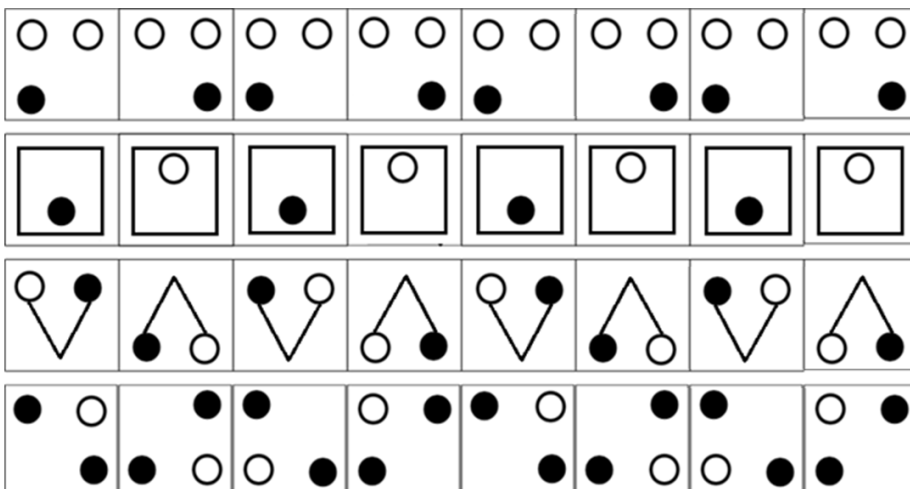


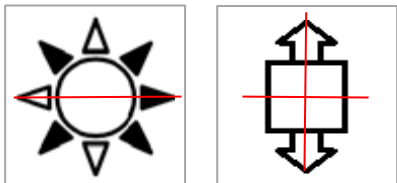
1. VSAKO SLIKO V OKVIRJU RAZDELI Z RAVNIMI ČRTAMI NA TOLIKO ENAKIH DELOV, KOT JE ŠTEVILKA OB SLIKI.



2. V VSAKI VRSTICI POIŠČI PRAVILO VZORCA IN VZOREC NARIŠI DO KONCA.



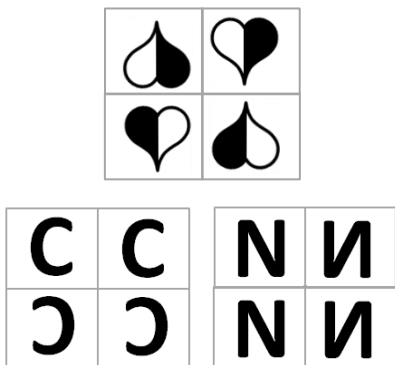
3. VSAKO SLIKO V OKVIRJU RAZDELI Z RAVNIMI ČRTAMI NA ČIM VEČ ENAKIH DELOV.



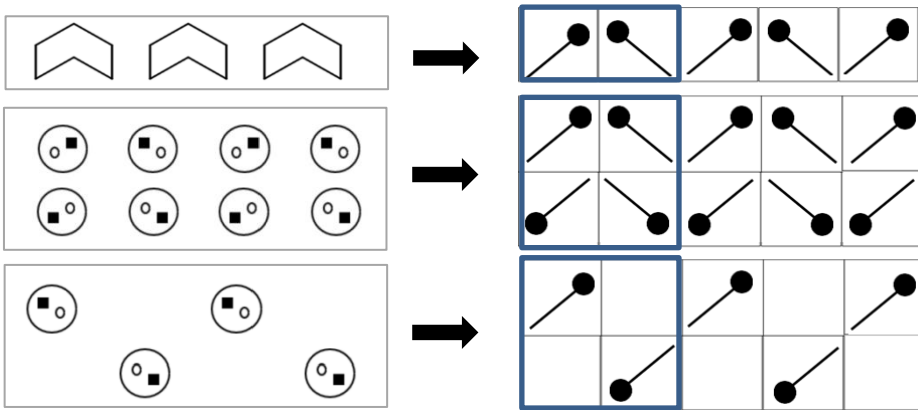
4. OZNAČI, KATERI ZNAK JE ENAKO POBARVAN (✓) IN KATERI NI ENAKO POBARVAN (×) KOT ZNAK V OKVIRJU. ZNAKE LAHKO OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA.



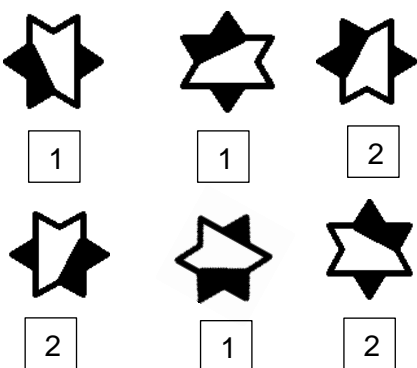
5. PRI SRČKU UGOTOVI PRAVILO IN PO ISTEM PRAVILU DOPOLNI MANJKAJOČE OBRNjene ČRKE V PRAZNIH POLJIH.



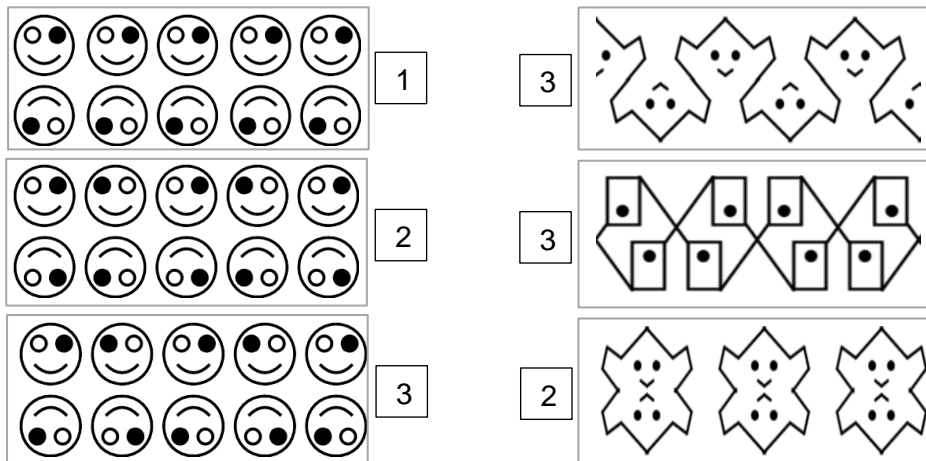
6. PO PRAVILU VZORCA S KVADRATI NARIŠI NOV VZOREC, TAKO DA SLIČICO ZAMENJAŠ Z LIZIKO.



7. DVA ZNAKA STA OŠTEVILČENA (1, 2). ZNAKE LAHKO OBRAČAŠ BREZ DVIGOVANJA. S ŠTEVILKO (1, 2) OZNAČI, KATEREMU ZNAKU JE ENAK NEOŠTEVILČENI ZNAK.

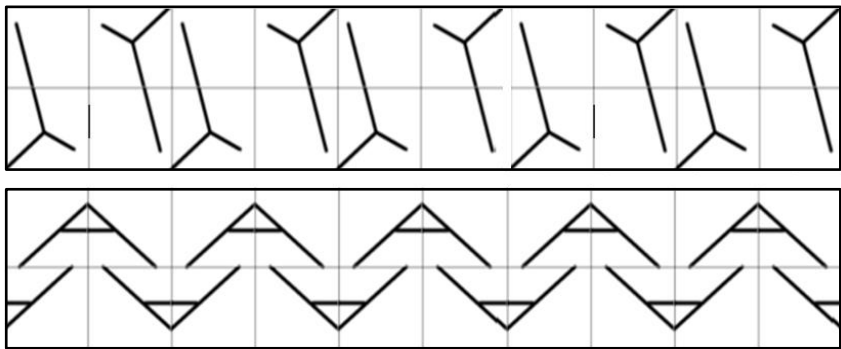


8. TRIJE VZORCI SO OŠTEVILČENI (1, 2, 3). ČE NEOŠTEVILČENEMU VZORCU PRIPADA OŠTEVILČENI VZOREC, MU VPIŠI ENAKO ŠTEVILKO, SICER VPIŠI ×.

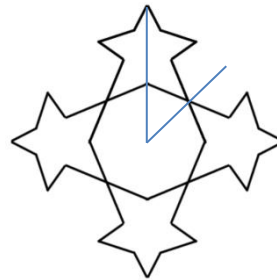


* več možnosti

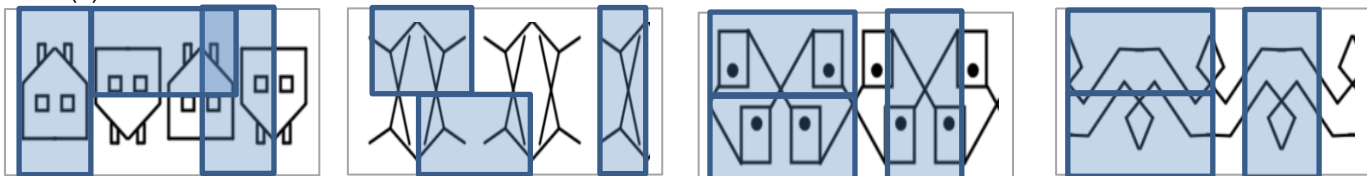
1. Poišči pravilo vzorca in vzorec nariši do konca.



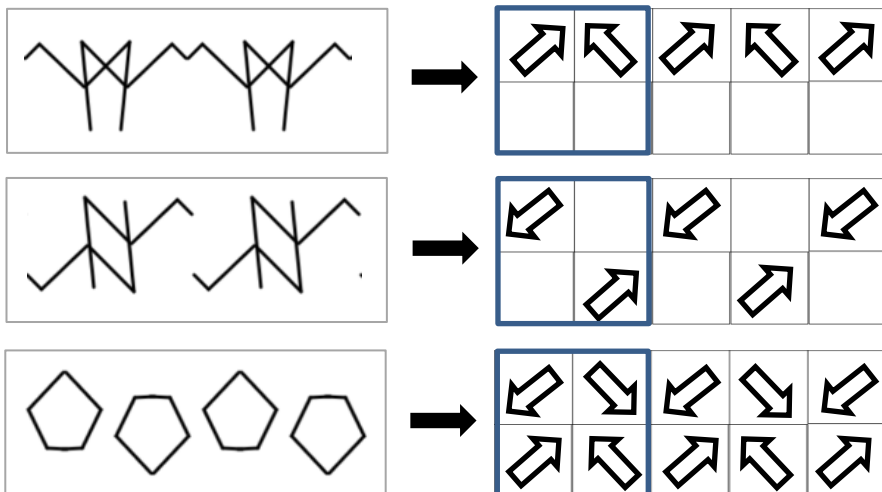
2. Sliko razdeli z ravnimi črtami na čim več enakih delov. Če se slike ne da razdeliti, to zapiši.



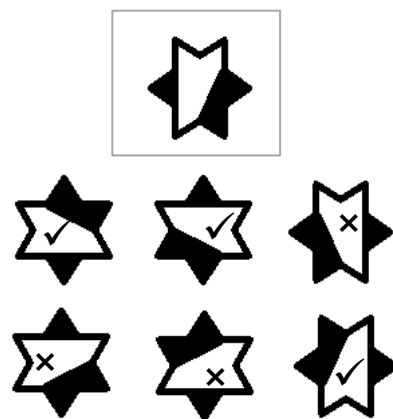
* 3. Označi najmanjši del vzorca, s katerim lahko z vrteži (obračanje brez dvigovanja) in s premiki sestaviš cel vzorec. Če ga ni, to označi (×).



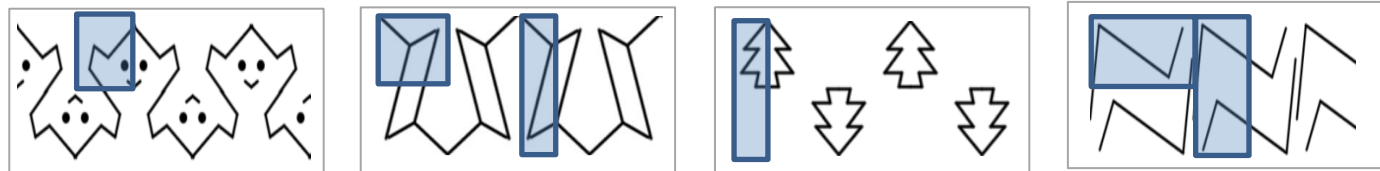
4. Po pravilu vzorca na levi in s puščicami ustrezne smeri dopolni vzorec na desni do konca.



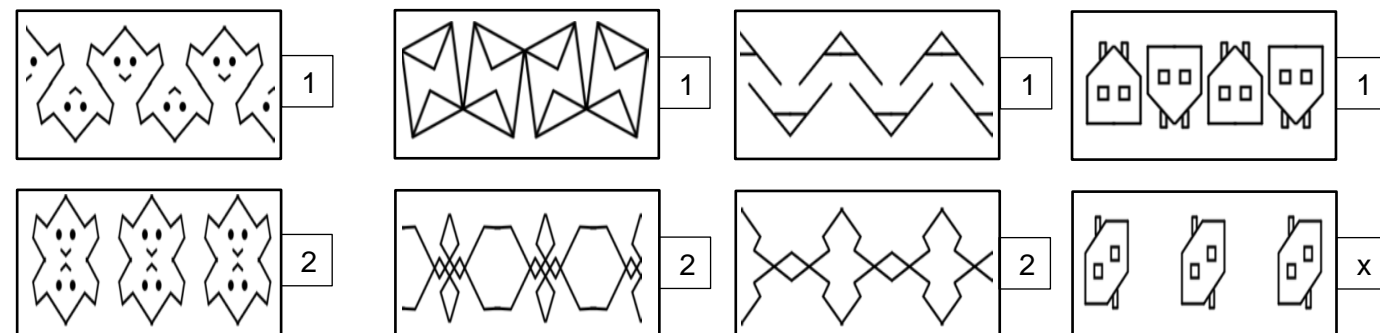
5. Označi (✓, ×), kateri znak je enak in kateri znak ni enak znaku v okvirju. Znake lahko obračaš brez dvigovanja.



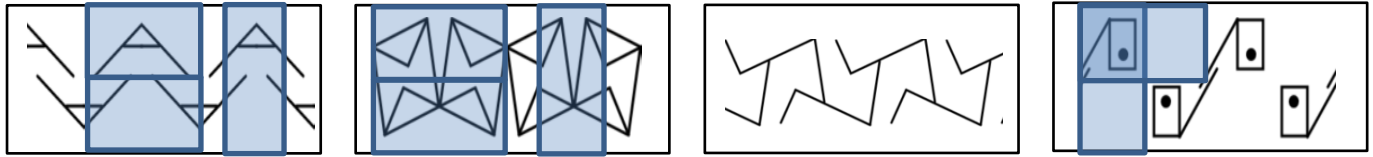
* 6. Označi najmanjši del vzorca, s katerim lahko z vrteži ali zrcaljenji ter s premiki sestaviš cel vzorec. Če ga ni, to označi (×).



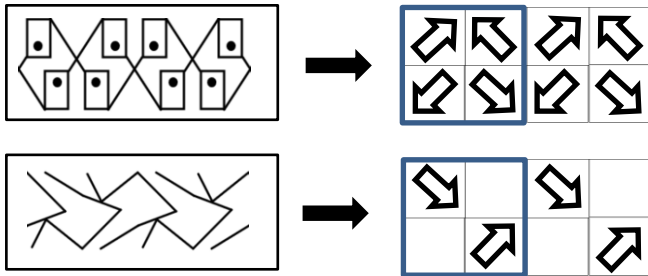
7. Dva vzorca sta oštevilčena (1, 2). Če neoštevilčenemu vzorcu pripada oštevilčeni vzorec, mu vpiši enako številko, sicer vpiši ×.



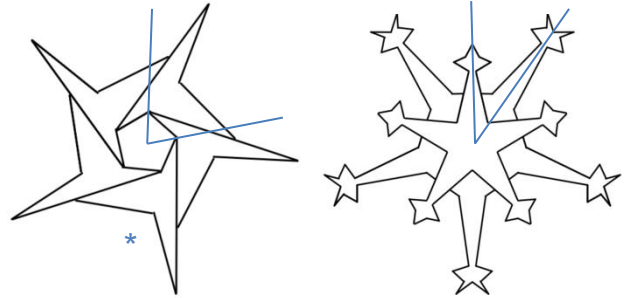
* 1. Označi najmanjši del vzorca, s katerim lahko z **vrteži** (obračanje brez dvigovanja) **in s premiki** sestaviš cel vzorec. Če ga ni, to označi (x).



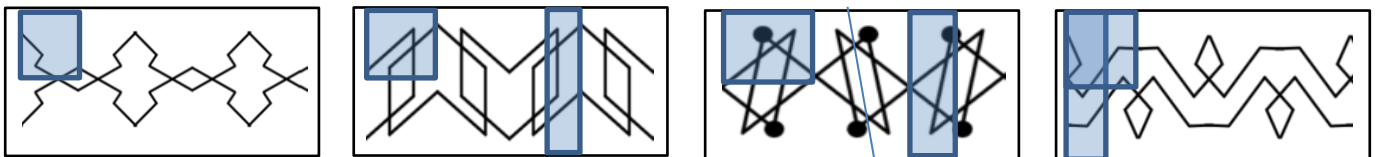
2. Po pravilu vzorca na levi in s puščicami ustrezne smeri dopolni vzorec na desni do konca.



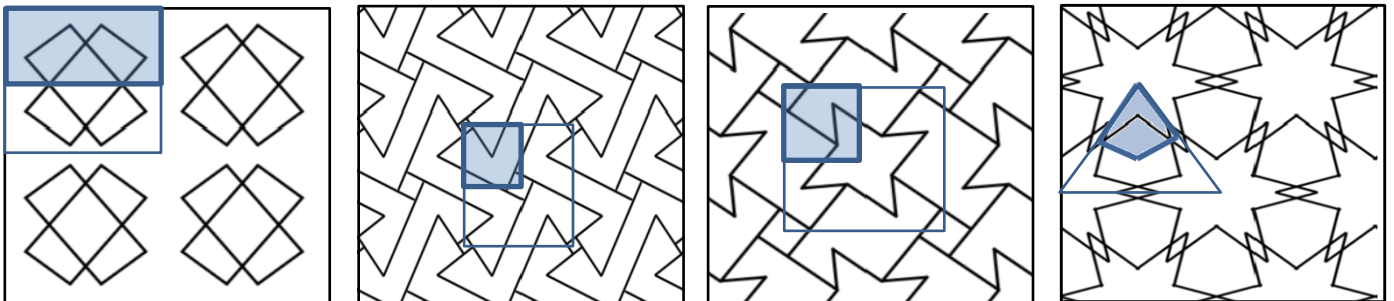
3. Vsako sliko razdeli z ravnimi črtami na čim več enakih delov. Če se slike ne da razdeliti, to označi (x).



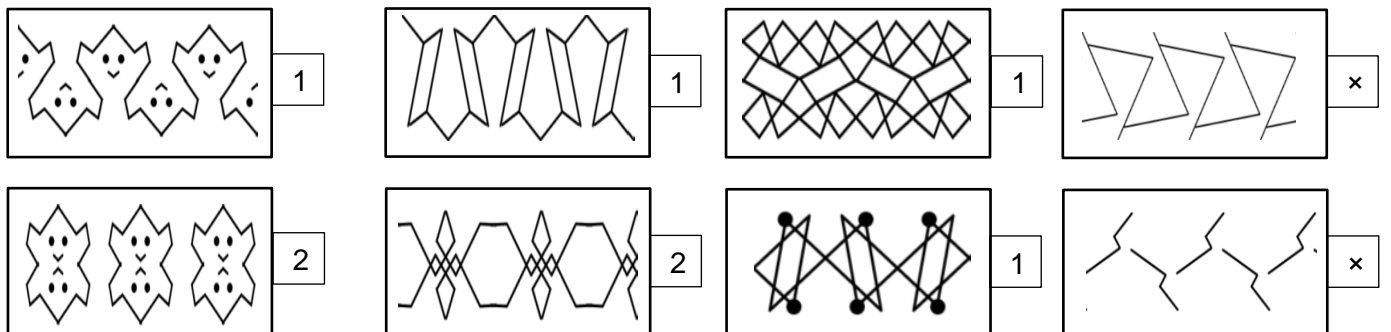
* 4. Označi najmanjši del vzorca, s katerim lahko z **vrteži ali zrcaljenji ter s premiki** sestaviš cel vzorec. Če ga ni, to označi (x).



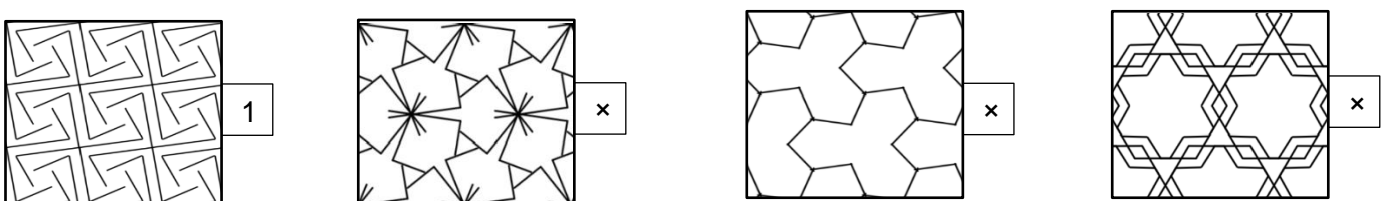
* 5. Označi najmanjši **tlakovec štirikotne oblike**, s katerim lahko tlakuješ cel vzorec. Če ga ni, to označi (x).



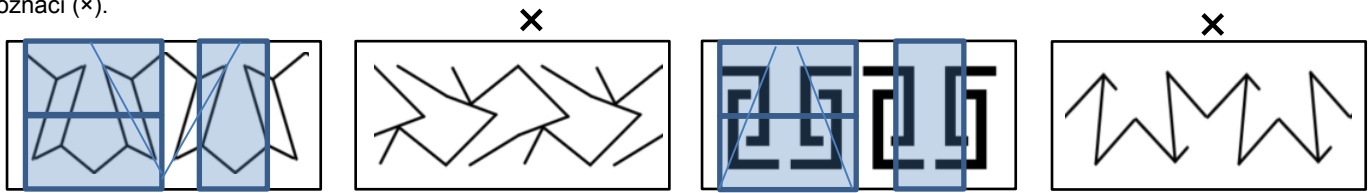
6. Dva vzorca sta oštevilčena (1, 2). Če neoštevilčenemu vzorcu pripada oštevilčeni vzorec, mu vpiši enako številko, sicer vpiši x.



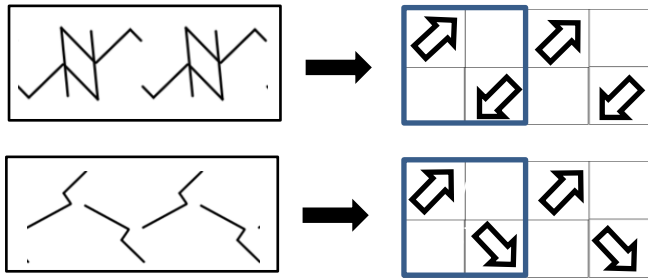
7. Če neoštevilčenemu vzorcu pripada oštevilčeni vzorec, mu vpiši enako številko, sicer vpiši x.



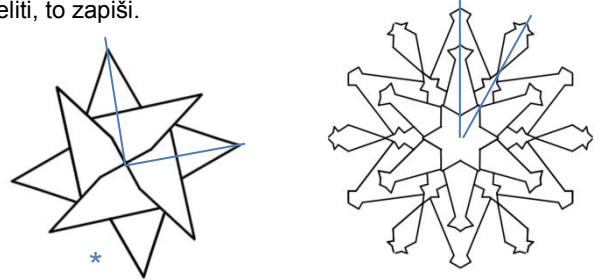
*1. Označi najmanjši del vzorca, s katerim lahko z **vrteži** (obračanje brez dvigovanja) in **s premiki** sestaviš cel vzorec. Če ga ni, to označi (×).



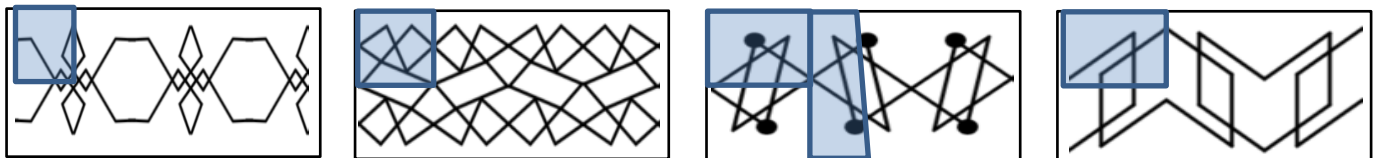
2. Po pravilu vzorca na levi in s puščicami ustrezne smeri dopolni vzorec na desni do konca.



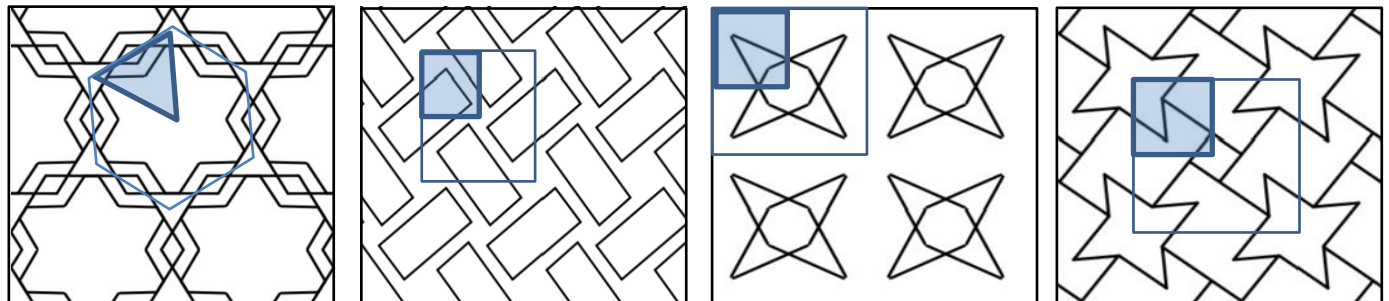
3. Vsako sliko razdeli z ravnimi črtami na čim več enakih delov, ki so lahko različno obrnjeni ali zrcalni. Če se slike ne da razdeliti, to zapiši.



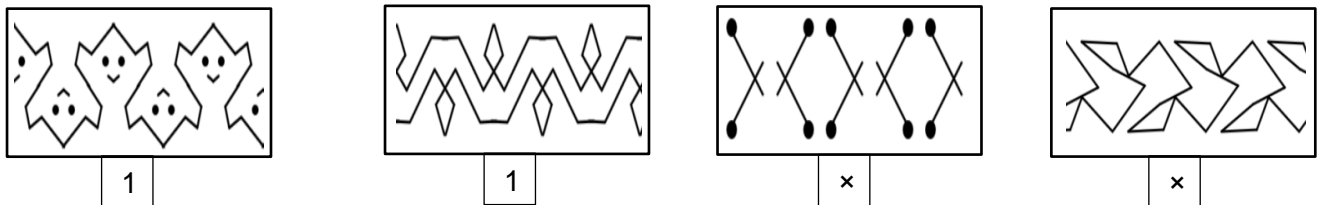
*4. Označi najmanjši del vzorca, s katerim lahko z **vrteži ali zrcaljenji** ter s **premiki** sestaviš cel vzorec. Če ga ni, to označi (×).



*5. Označi najmanjši **tlakovec trikotne ali štirikotne oblike**, s katerim lahko tlakuješ cel vzorec. Če ga ni, to označi (×).



6. Če neoštevilčenemu vzorcu pripada oštevilčeni vzorec, mu vpiši enako številko, sicer vpiši ×.



7. Če neoštevilčenemu vzorcu pripada oštevilčeni vzorec, mu vpiši enako številko, sicer vpiši ×.

