

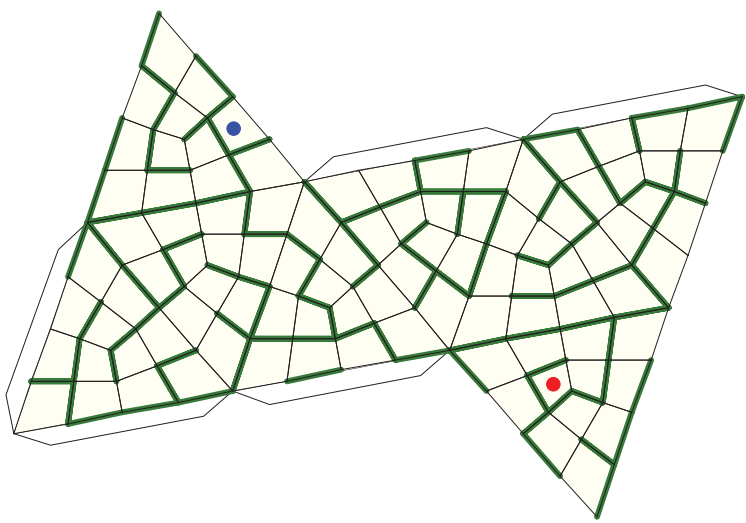
# Tekmovanja

## 21. šolsko tekmovanje iz razvedrilne matematike

Naloge za 6. in 7. razred osnovne šole

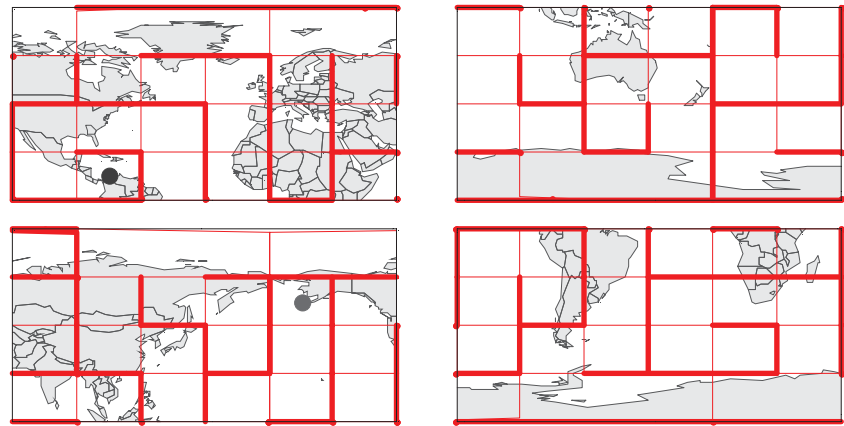
### 1. Labirint na mreži

Poišči najkrajšo pot med pikama. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeljeno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.



### 2. Labirint na zemljevidu Zemlje

Poišči najkrajšo pot med pikama na zemljevidu. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeljeno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.



### 3. Grupe

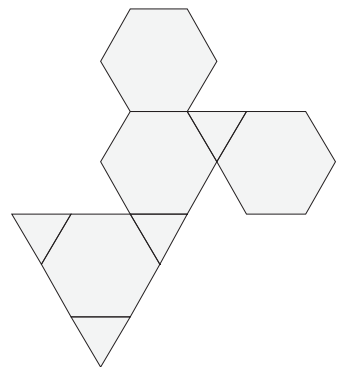
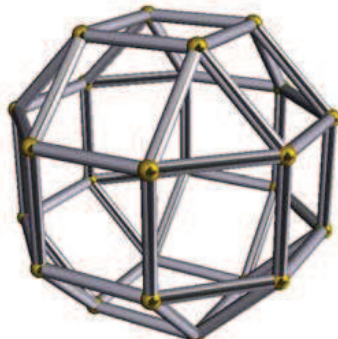
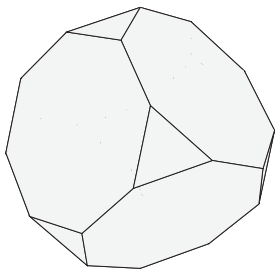
Poveži slike (na levi in na desni), ki predstavljata isto grupo.

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

1	2	3	4	5	6	7

### 4. Poliedri

Trije arhimedski poliedri so dani na različne načine.  
Označi poliedre s številkami in izpolni spodnjo preglednico.



Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1				
2				
3				

### 5. Futošiki

V vsak prazen kvadraterk moraš vpisati po eno od začetnih n naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici in vsakem stolpcu nastopala vsa števila. Če je med sosednima kvadratkoma znak neenakosti, mora neenakost veljati za števili v the kvadratkih.

<p>a)</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>□</td><td>&lt;</td><td>□</td><td>&lt;</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>&gt;</td><td>□</td><td>□</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td></td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>&lt;</td><td>3</td><td></td></tr> </table>	□	<	□	<	□	□	□	□	>	□	□		4	□	□	□	□		□	□	□	<	3		<p>b)</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>3</td><td>□</td><td>&gt;</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>&gt;</td><td>□</td><td>2</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>&lt;</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>&lt;</td><td>3</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table>	3	□	>	□	□	□	□	>	□	2	□	□	<	□	□	□	<	3	□	□
□	<	□	<	□	□																																								
□	□	>	□	□																																									
4	□	□	□	□																																									
□	□	□	<	3																																									
3	□	>	□	□																																									
□	□	>	□	2																																									
□	□	<	□	□																																									
□	<	3	□	□																																									

### 6. Sudoku

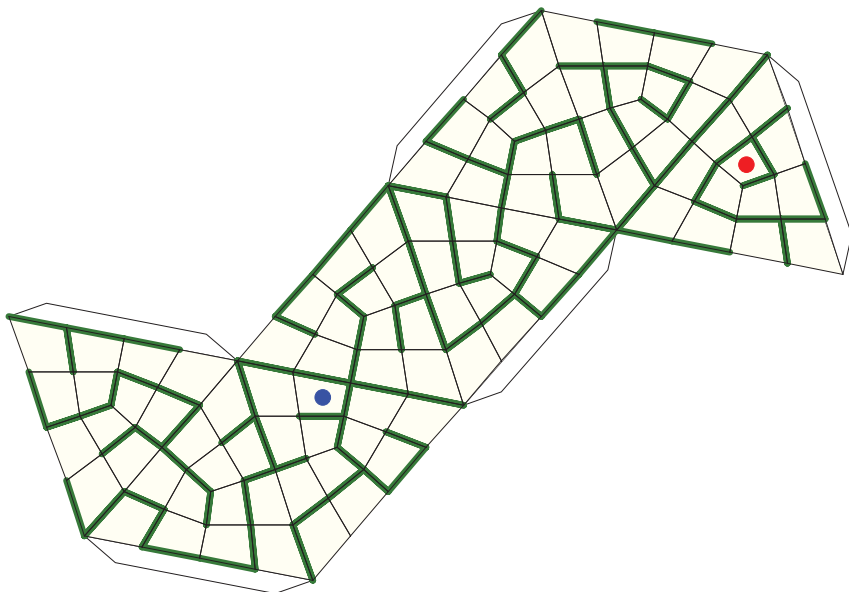
V vsak prazen kvadraterk moraš vpisati po eno od začetnih n naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratkih z isto črko nastopala vsa števila.

<p>a)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>C</td><td>D</td><td>B<sup>3</sup></td><td>A</td></tr> <tr><td>A</td><td>B<sup>4</sup></td><td>B</td><td>A</td></tr> <tr><td>B</td><td>A</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>D</td><td>C</td><td>C<sup>2</sup></td><td>D</td></tr> </table>	C	D	B <sup>3</sup>	A	A	B <sup>4</sup>	B	A	B	A	C	D	D	C	C <sup>2</sup>	D	<p>b)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>D</td><td>B</td><td>C<sup>4</sup></td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>D<sup>3</sup></td><td>D</td><td>C</td><td>E</td><td>A</td></tr> <tr><td>C<sup>1</sup></td><td>B</td><td>D</td><td>A</td><td>D</td></tr> <tr><td>B</td><td>C</td><td>A</td><td>A</td><td>E</td></tr> <tr><td>E<sup>5</sup></td><td>A</td><td>C</td><td>E</td><td>E</td></tr> </table>	D	B	C <sup>4</sup>	B	B	D <sup>3</sup>	D	C	E	A	C <sup>1</sup>	B	D	A	D	B	C	A	A	E	E <sup>5</sup>	A	C	E	E
C	D	B <sup>3</sup>	A																																							
A	B <sup>4</sup>	B	A																																							
B	A	C	D																																							
D	C	C <sup>2</sup>	D																																							
D	B	C <sup>4</sup>	B	B																																						
D <sup>3</sup>	D	C	E	A																																						
C <sup>1</sup>	B	D	A	D																																						
B	C	A	A	E																																						
E <sup>5</sup>	A	C	E	E																																						

## Naloge za 8. in 9. razred osnovne šole

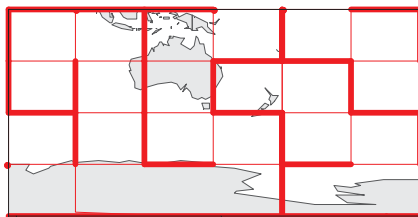
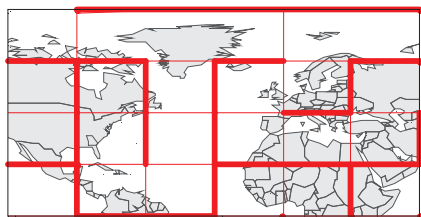
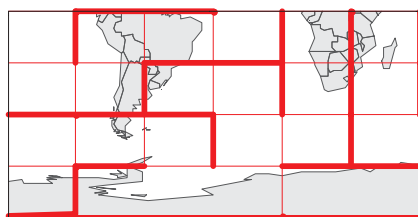
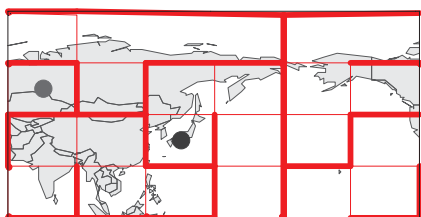
### 1. Labirint na mreži

Poišči najkrajšo pot med pikama. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeleno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.





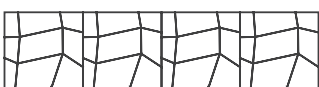

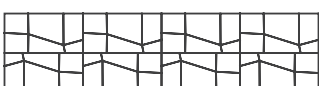



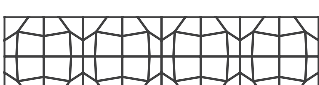



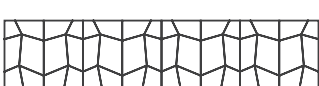

### 2. Labirint na zemljevidu Zemlje

Poišči najkrajšo pot med pikama na zemljevidu. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeleno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.



### 3. Grupe

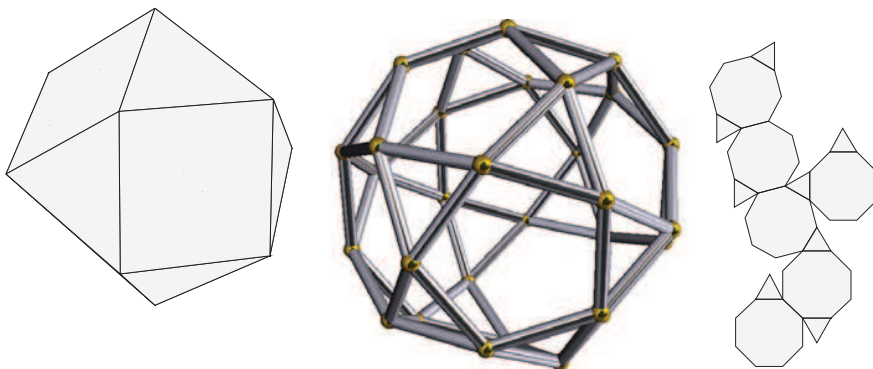
Poveži slike (na levi in na desni), ki predstavljata isto grupo.

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

1	2	3	4	5	6	7

### 4. Poliedri

Trije arhimedski poliedri so dani na različne načine.  
Označi poliedre s številkami in izpolni spodnjo preglednico.



Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1				
2				
3				

### 5. Futoški

V vsak prazen kvadrat moraš vpisati po eno od začetnih n naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici in vsakem stolpcu nastopala vsa števila. Če je med sosednima kvadratkoma znak neenakosti, mora neenakost veljati za števili v the kvadratkih.

a)

3		>			
		>			2
		<			
		<	3		

b)

		>			<			<	5		
		<	4		>						
		>			2					5	
										2	
						<			>		

### 6. Sudoku

V vsak prazen kvadrat moraš vpisati po eno od začetnih n naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratkih z isto črko nastopala vsa števila.

a)

B	C	E	E	A <sup>2</sup>
D	E	C <sup>3</sup>	C	A
E	C	D	B	A
D	B	B	A	E
D	D	A <sup>4</sup>	B	C <sup>1</sup>

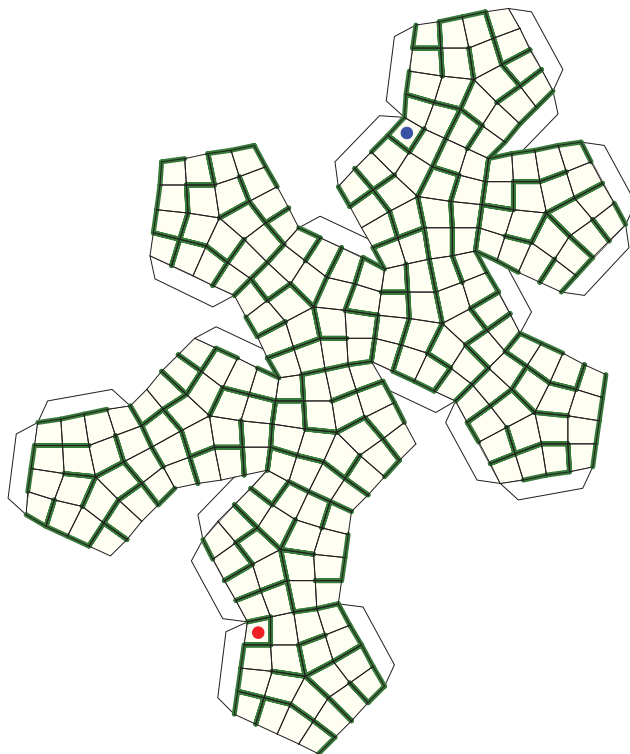
b)

B	B	C	B	D
A	A	E	D <sup>5</sup>	A
A	C	E	E	D
B <sup>2</sup>	D <sup>3</sup>	A	B	D <sup>1</sup>
C	E	C	C	E

## Naloge za 1. in 2. letnik srednje šole

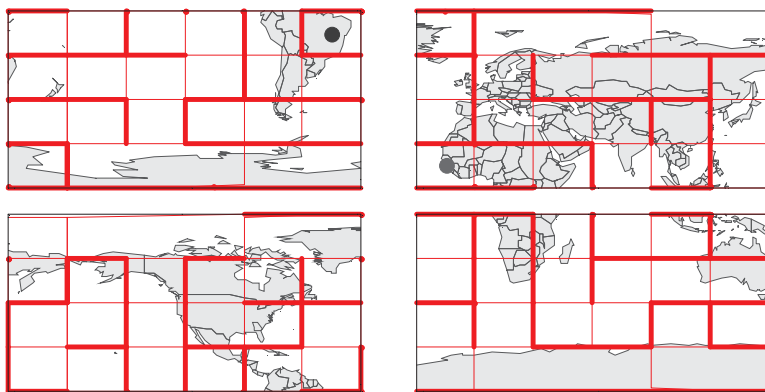
### 1. Labirint na mreži

Poišči najkrajšo pot med pikama. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeljeno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.



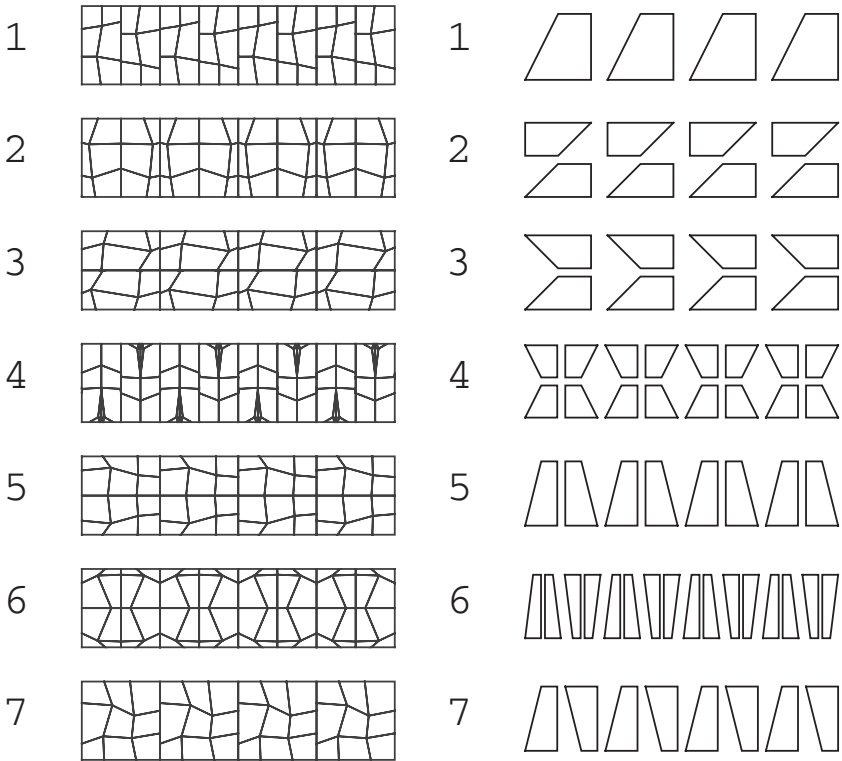
### 2. Labirint na zemljevidu Zemlje

Poišči najkrajšo pot med pikama na zemljevidu. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeljeno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.



### 3. Grupe

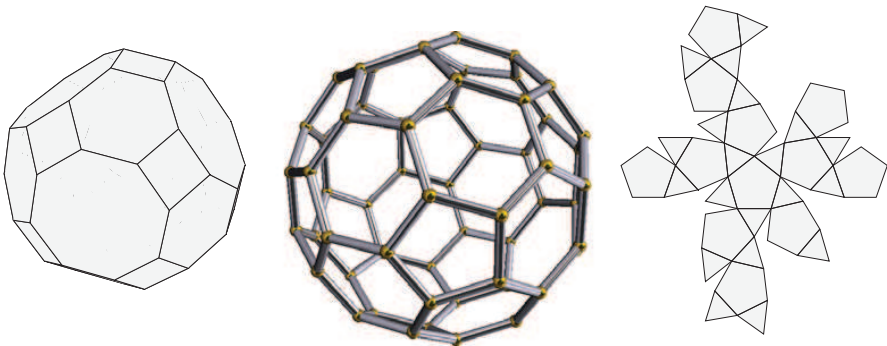
Poveži slike (na levi in na desni), ki predstavljata isto grupo.



1	2	3	4	5	6	7

### 4. Poliedri

Trije arhimedski poliedri so dani na različne načine.  
Označi poliedre s številkami in izpolni spodnjo preglednico.





Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1				
2				
3				

### 5. Futoški

V vsak prazen kvadratke moraš vpisati po eno od začetnih n naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici in vsakem stolpcu nastopala vsa števila. Če je med sosednima kvadratkoma znak neenakosti, mora neenakost veljati za števili v the kvadratkih.

a)

			<		>	3					
	<		>		<			5			
		1		4				>			
						>					
		4				>					

b)

		6		4					>		
				1				5			
						>		>			
		4									
		<	2			>		<			
						<	5	>		>	

### 6. Sudoku

V vsak prazen kvadratke moraš vpisati po eno od začetnih n naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratkih z isto črko nastopala vsa števila.

a)

A	E	C <sup>4</sup>	A <sup>3</sup>	E
A	E	D	D	B
D	C	E	D	A <sup>1</sup>
B	D	C <sup>5</sup>	B	B
C	B	C	E	A

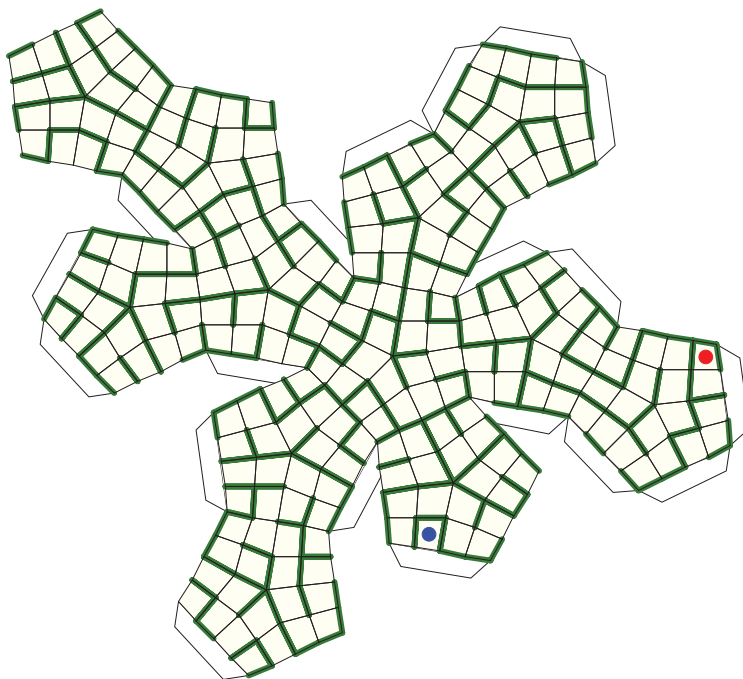
b)

A	F	E <sup>4</sup>	B <sup>1</sup>	D	D
D	F	C	B	B	A
F	D	C	C	E	F
B	E	E	C	D <sup>6</sup>	D
F	F	A	B	C	B
A	A <sup>3</sup>	E <sup>5</sup>	E	C	A

## Naloga za 3. in 4. letnik srednje šole

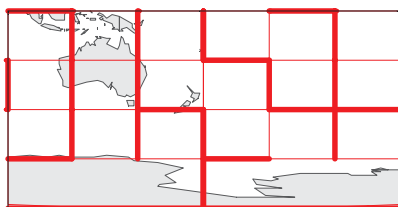
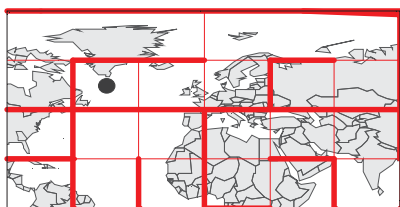
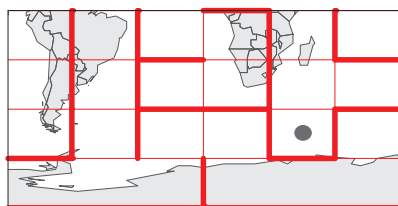
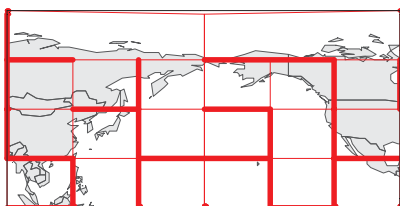
### 1. Labirint na mreži

Poišči najkrajšo pot med pikama. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeljeno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.



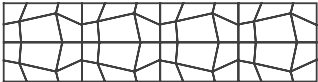
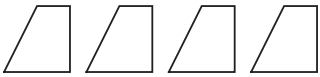
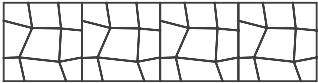
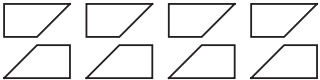
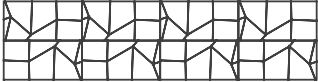
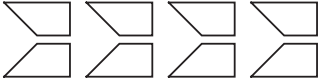

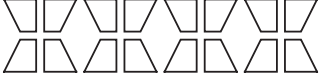
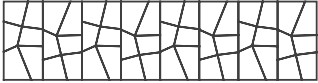





### 2. Labirint na zemljevidu Zemlje

Poišči najkrajšo pot med pikama na zemljevidu. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeljeno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.



### 3. Grupe

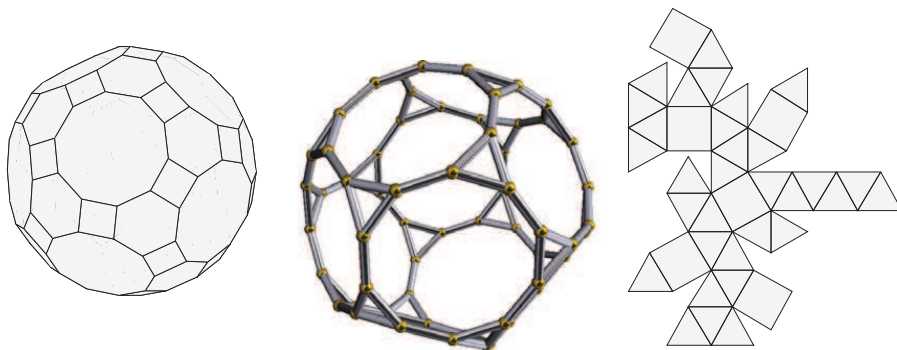
Poveži slike (na levi in na desni), ki predstavljata isto grupo.

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

1	2	3	4	5	6	7

### 4. Poliedri

Trije arhimedski poliedri so dani na različne načine. Označi poliedre s števkami in izpolni spodnjo preglednico.



Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1				
2				
3				

### 5. Futoški

V vsak prazen kvadrat moraš vpisati po eno od začetnih n naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici in vsakem stolpcu nastopala vsa števila. Če je med sosednima kvadratkoma znak neenakosti, mora neenakost veljati za števili v the kvadratkih.

a)

□	>	□	5	□	□	□	6
6	□	<	□	1	□	□	□
□	□	□	<	<	>	□	□
□	<	□	>	□	1	3	□
□	□	3	□	>	□	□	□
□	<	□	□	6	4	□	□

b)

□	□	□	<	2	□	□	3
□	□	□	□	1	2	□	□
4	5	□	<	□	□	□	□
□	□	□	>	□	□	<	□
□	<	□	<	□	□	<	□
6	>	3	<	□	□	□	□

### 6. Sudoku

V vsak prazen kvadrat moraš vpisati po eno od začetnih n naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratkih z isto črko nastopala vsa števila.

a)

D	E	E	E	C <sup>5</sup>
C	B <sup>5</sup>	A	C	A <sup>2</sup>
A	B	B	E	E
D	D	B	C	A
C	B	A	D <sup>4</sup>	D <sup>1</sup>

b)

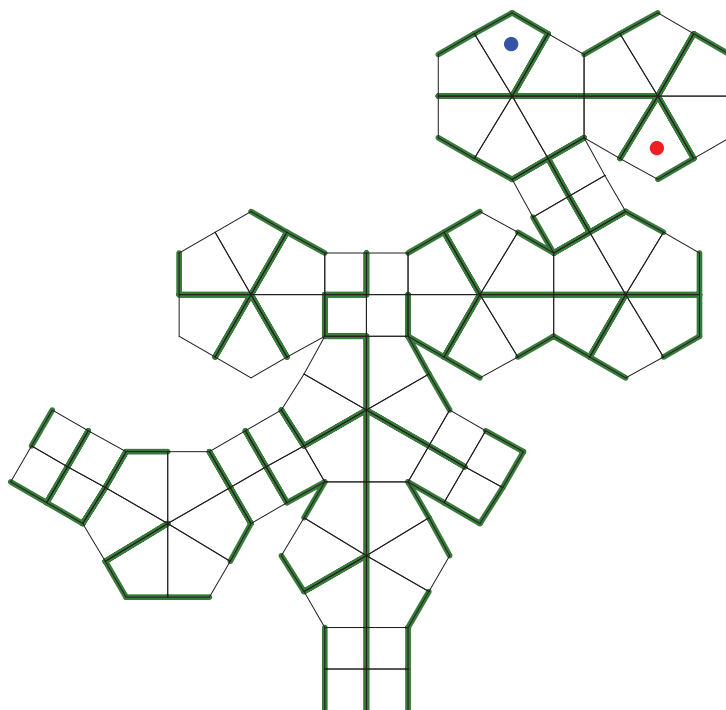
D	B	C	B <sup>4</sup>	A	B
C	D	A	F <sup>2</sup>	E	A
A	E	D	E	E	D
B <sup>6</sup>	F <sup>3</sup>	B	E	B	A
A	D	F	F	C	C
F <sup>1</sup>	D	F	C	C	E

## 21. državno tekmovanje iz razvedrilne matematike

### Naloga za 1. in 2. letnik srednje šole

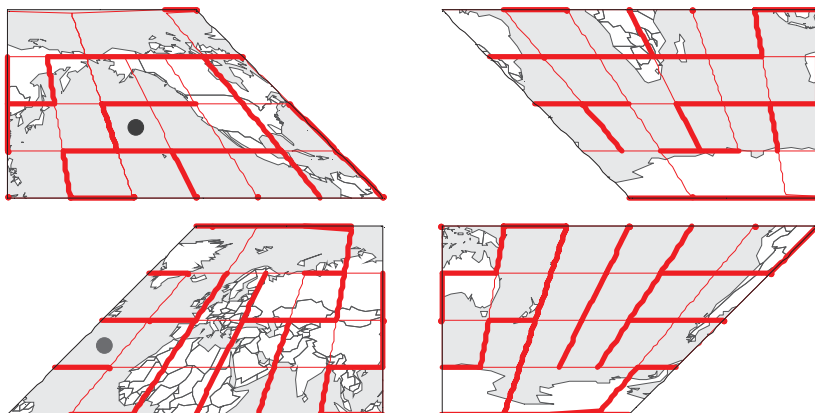
#### 1. Labirint na mreži

Poišči najkrajšo pot med pikama. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeljeno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.



#### 2. Labirint na zemljevidu Zemlje

Poišči najkrajšo pot med pikama na zemljevidu. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeljeno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.



### 3. Grupe

Poveži slike (na levi in na desni), ki predstavljata isto grupo.

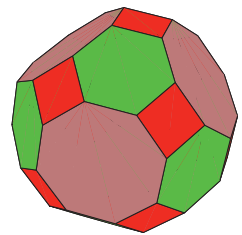
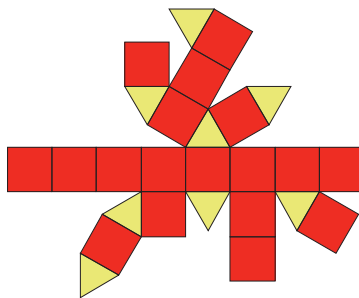
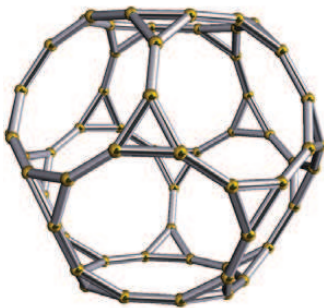
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	

1	2	3	4	5	6	7

### 4. Poliedri

Trije arhimedski poliedri so dani na različne načine.

Označi poliedre s številkami in izpolni spodnjo preglednico.



Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1				
2				
3				

### 5. Futošiki

V vsak prazen kvadrater moraš vpisati po eno od začetnih  $n$  naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici in vsakem stolpcu nastopala vsa števila. Če je med sosednima kvadratkoma znak neenakosti, mora neenakost veljati za števili v teh kvadratkih. Oznaka  $\equiv n$  pomeni, da sta sosedni števili kongruentni po modulu  $n$ , kar pomeni, da je razlika števil deljiva z  $n$ .

a)

	<		>	2	<		>	
		>	3	>				
			<		3			
	>			3				
		>			5			

b)

	6		5		
	$\equiv 3$			$\equiv 3$	
	4				3
		1			5
		5			
	3		$\equiv 3$		

### 6. Sudoku

V vsak prazen kvadrater moraš vpisati po eno od začetnih  $n$  naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratkih iste barve nastopala vsa števila.

a)

		6			
2					
					3
1					
4					

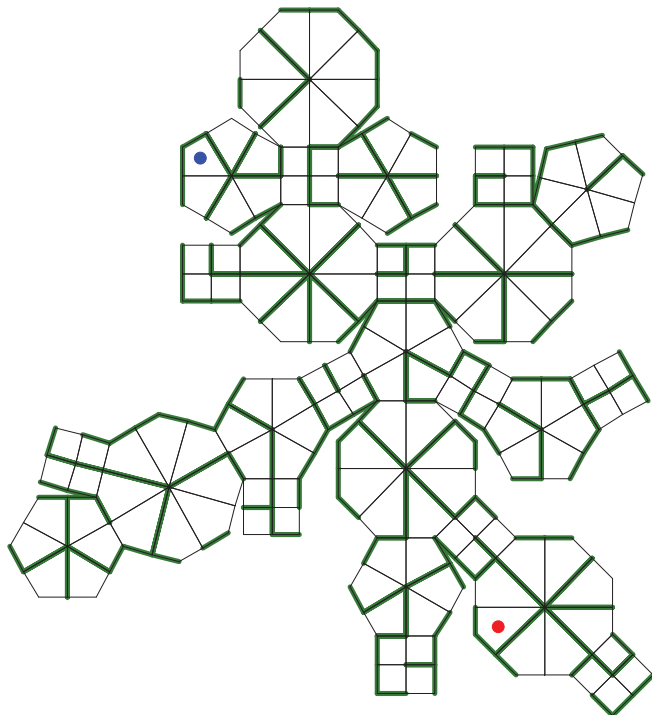
b)

		2			6
				3	
5	2		4		

## Naloga za 3. in 4. letnik srednje šole

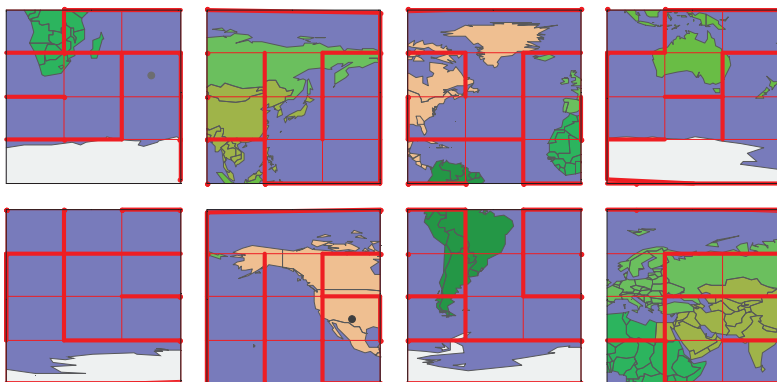
### 1. Labirint na mreži

Poišči najkrajšo pot med pikama. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeleno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.



### 2. Labirint na zemljevidu Zemlje

Poišči najkrajšo pot med pikama na zemljevidu. Z enega polja lahko greš neposredno na sosednje polje le, če meja med njima ni označena z odebeleno črto. Rešitev lahko predstaviš s črto, ki povezuje piki.





### 3. Grupe

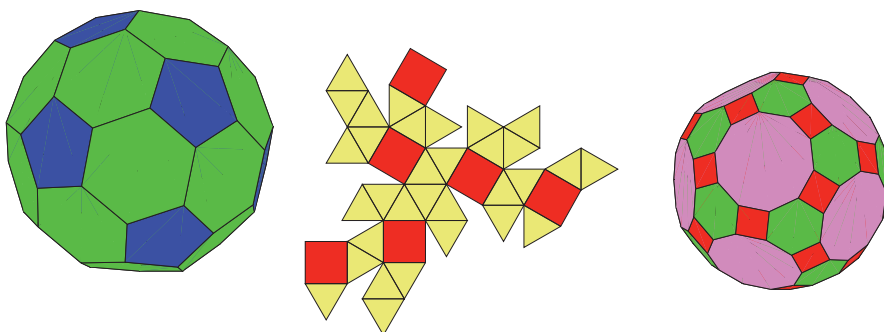
Poveži slike (na levi in na desni), ki predstavljata isto grupo.

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

1	2	3	4	5	6	7

### 4. Poliedri

Trije arhimedski poliedri so dani na različne načine. Označi poliedre s številkami in izpolni spodnjo preglednico.



Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1				
2				
3				

### 5. Futošiki

V vsak prazen kvadratak moraš vpisati po eno od začetnih  $n$  naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici in vsakem stolpcu nastopala vsa števila. Če je med sosednima kvadratkoma znak neenakosti, mora neenakost veljati za števili v teh kvadratkih. Oznaka  $\equiv n$  pomeni, da sta sosedni števili kongruentni po modulu  $n$ , kar pomeni, da je razlika števil deljiva z  $n$ .

a)

	<				4	>	
2	>		<				
	<	6	5	>		<	
	>			>	3	>	
						5	
4		<					

b)

	5		1		6	
	3			6		
		2				
			$\equiv 2$	4		
		$\equiv 3$				3
4			$\equiv 2$			

### 6. Sudoku

V vsak prazen kvadratak moraš vpisati po eno od začetnih  $n$  naravnih števil tako, da bodo v vsaki vrstici, v vsakem stolpcu in v kvadratkih iste barve nastopala vsa števila.

a)

				3	
5				1	
	6				
			2		

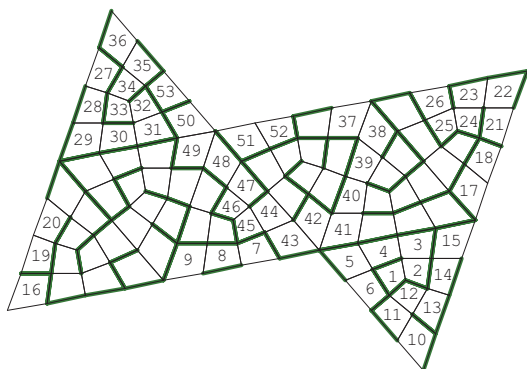
b)

		6		2	
3			4		
				1	
					4

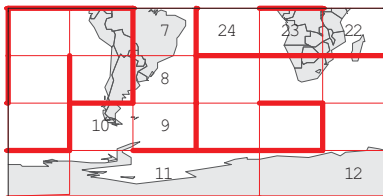
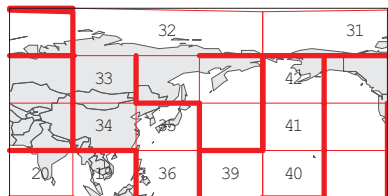
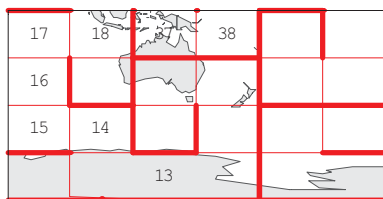
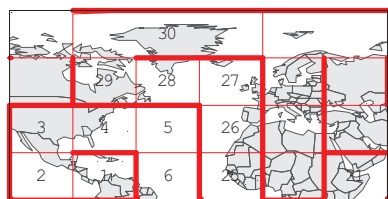
# Rešitve nalog 21. šolskega tekmovanja iz razvedrilne matematike

Naloge za 6. in 7. razred osnovne šole

1.



2.



3.

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

4.

Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1	14	36	24	O
2	26	48	24	O
3	8	18	12	T

5.

a)

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

b)

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

6.

	1	2	3	4
C		D	B	A
A	3	4	1	2
B	2	1	4	3
D	4	3	2	1

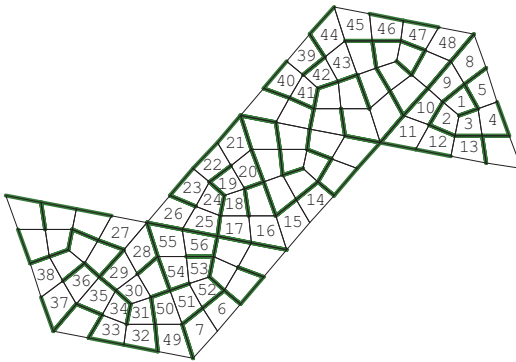
a)

	2	3	4	5	1
D		B	C	B	B
D	3	1	2	4	5
C	1	2	5	3	4
B	4	5	1	2	3
E	5	4	3	1	2

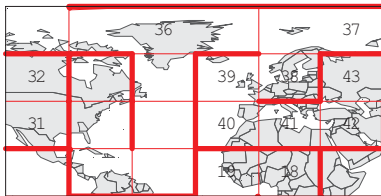
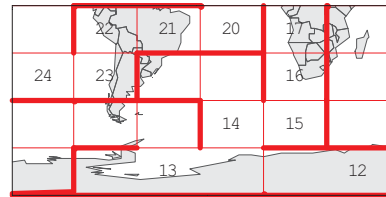
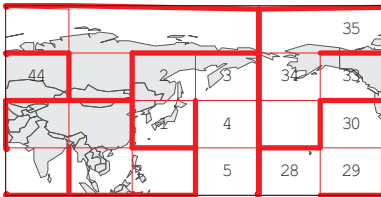
b)

## Naloge za 8. in 9. razred osnovne šole

1.



2.



3.

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

4.

Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1	14	24	12	O
2	32	60	30	I
3	14	36	24	O

5.

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

a)

2	1	3	5	4
3	4	5	2	1
4	3	2	1	5
1	5	4	3	2
5	2	1	4	3

b)

6.

B	1	C	4	E	5	E	3	A	2
D	4	E	1	C	3	C	2	A	5
E	2	C	5	D	1	B	4	A	3
D	5	B	3	B	2	A	1	E	4
D	3	D	2	A	4	B	5	C	1

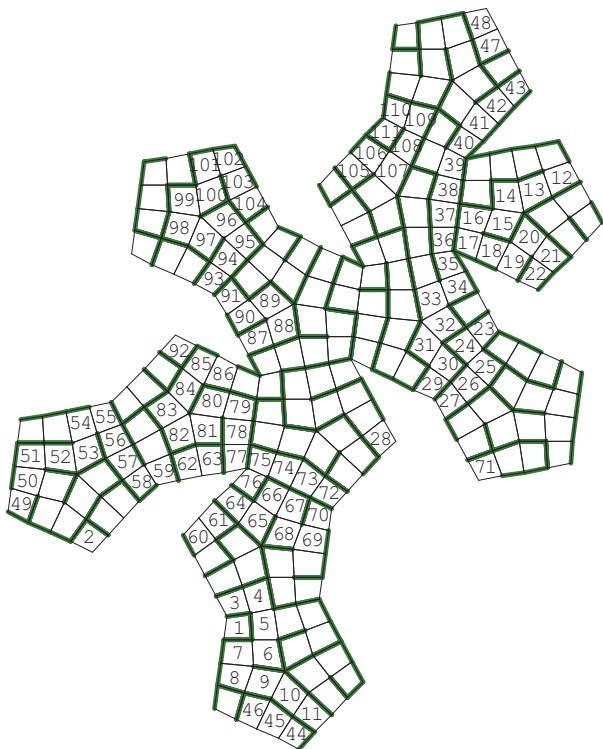
a)

B	5	B	1	C	4	B	3	D	2
A	4	A	2	E	1	D	5	A	3
A	1	C	5	E	3	E	2	D	4
B	2	D	3	A	5	B	4	D	1
C	3	E	4	C	2	C	1	E	5

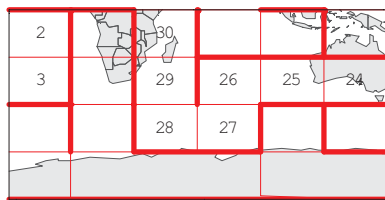
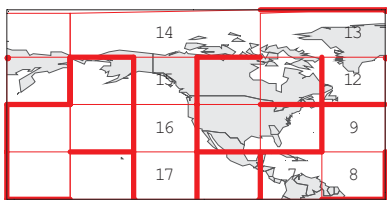
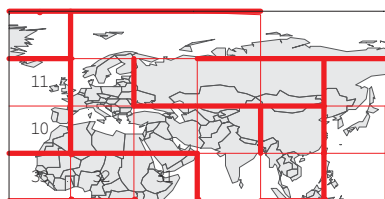
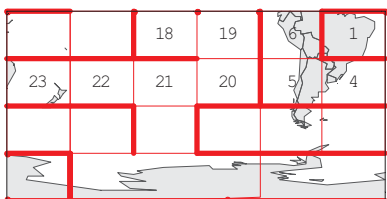
b)

## Naloga za 1. in 2. letnik srednje šole

1.



2.



3.

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

4.

Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1	26	72	48	O
2	32	90	60	I
3	32	60	30	I

5.

4	2	1	5	3
1	3	2	4	5
5	1	4	3	2
2	5	3	1	4
3	4	5	2	1

a)

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

b)

6.

A	2	E	1	C	4	A	3	E	5
A	5	E	4	D	2	D	1	B	3
D	4	C	2	E	3	D	5	A	1
B	1	D	3	C	5	B	4	B	2
C	3	B	5	C	1	E	2	A	4

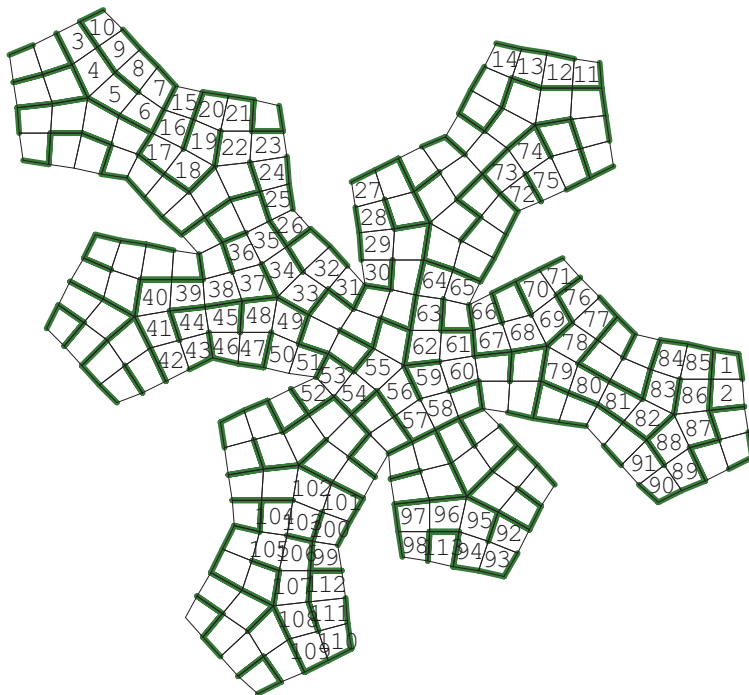
a)

A	6	F	2	E	4	B	1	D	5	D	3
D	1	F	6	C	2	B	3	B	4	A	5
F	3	D	4	C	6	C	5	E	2	F	1
B	5	E	1	E	3	C	4	D	6	D	2
F	4	F	5	A	1	B	2	C	3	B	6
A	2	A	3	E	5	E	6	C	1	A	4

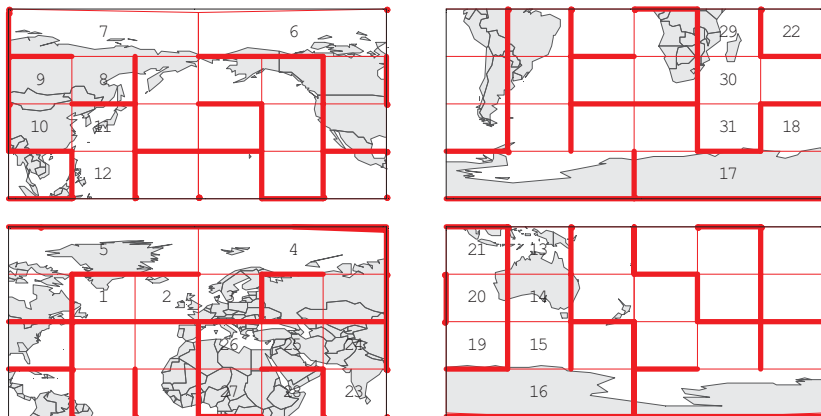
b)

# Naloga za 3. in 4. letnik srednje šole

1.



2.



3.

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

4.

Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1	62	180	120	I
2	32	90	60	I
3	38	60	24	O

5.

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

a)

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

b)

6.

D	3	E	4	E	2	C	5		
C	4	B	5	A	3	C	1	A	2
A	1	B	4	B	2	E	5	E	3
D	5	D	2	B	1	C	3	A	4
C	2	B	3	A	5	D	4	D	1

a)

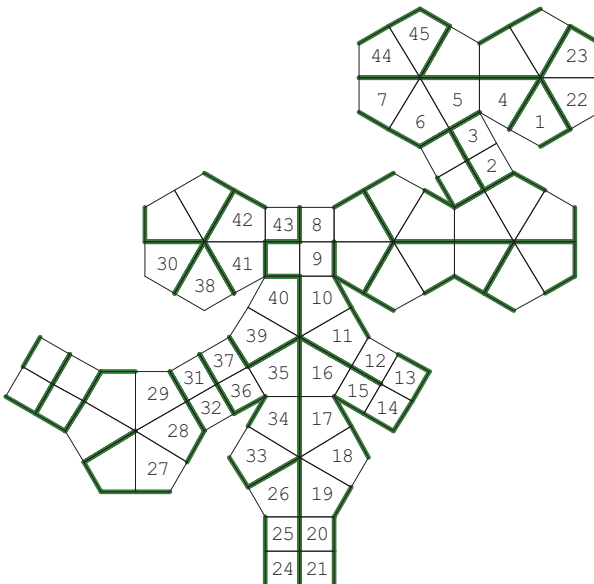
D	5	B	1	C	2	B	4	A	6	B	3
C	4	D	6	A	1	F	2	E	3	A	5
A	2	E	5	D	3	E	6	E	4	D	1
B	6	F	3	B	5	E	1	B	2	A	4
A	3	D	2	F	4	F	5	C	1	C	6
F	1	D	4	F	6	C	3	C	5	E	2

b)

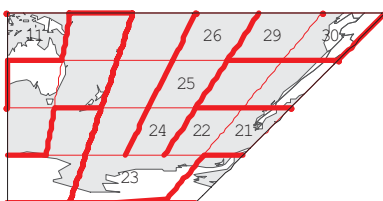
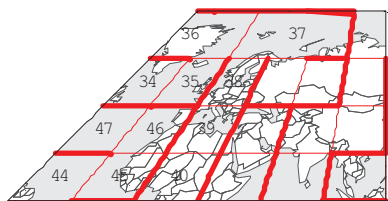
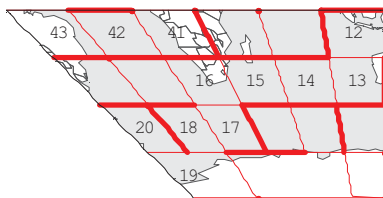
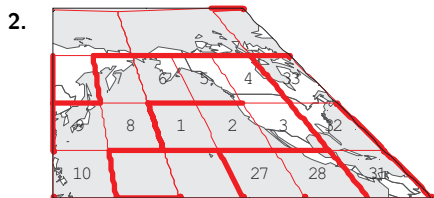
## Rešitve nalog 21. državnega tekmovanja iz razvedrilne matematike

Naloga za 1. in 2. letnik srednje šole

1.







3.

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

4.

Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
1	32	90	60	I
2	26	48	24	O
3	26	72	48	O

5.

a)

3	5	2	4	1
5	4	3	1	2
1	2	4	5	3
2	1	5	3	4
4	3	1	2	5

b)

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

6.

a)

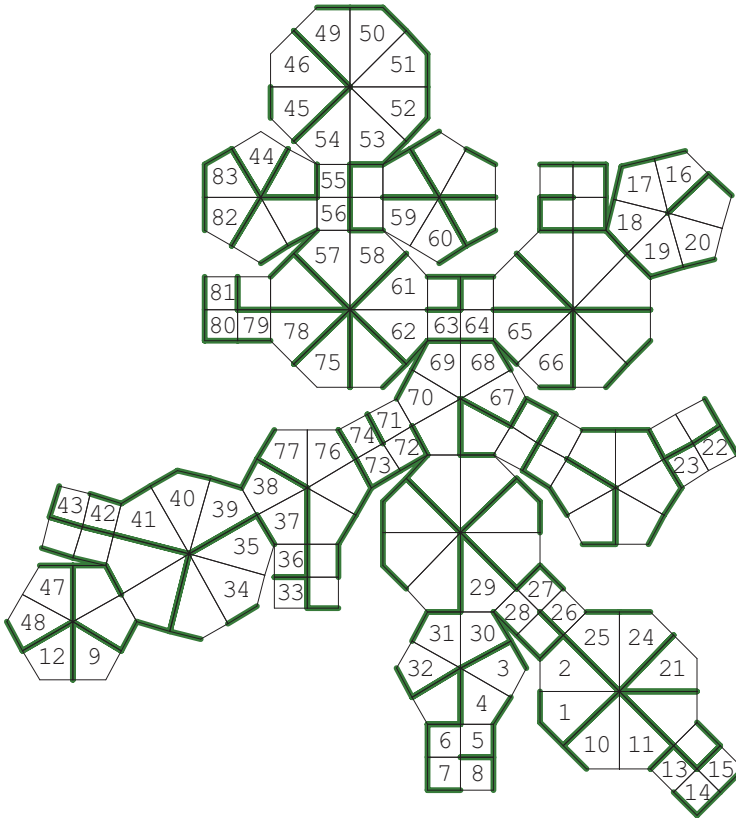
5	3	6	2	1	4
2	4	3	6	5	1
3	2	5	1	4	6
6	1	4	5	2	3
1	6	2	4	3	5
4	5	1	3	6	2

b)

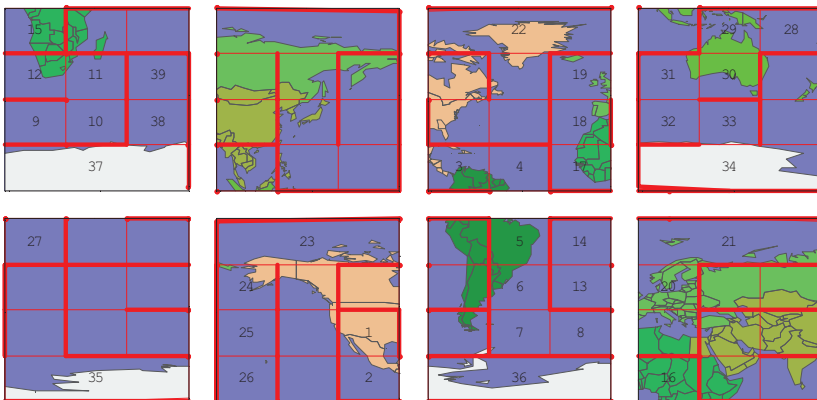
6	1	5	2	4	3
4	3	2	1	5	6
1	5	4	6	3	2
5	2	3	4	6	1
3	6	1	5	2	4
2	4	6	3	1	5

# Naloge za 3. in 4. letnik srednje šole

1.



2.



3.

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

4.	Oznaka	Število mejnih ploskev	Število robov	Število oglišč	Tip rotacijske simetrije
	1	32	90	60	I
	2	38	60	24	O
	3	62	180	120	I

5.

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

a)

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

b)

6.

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

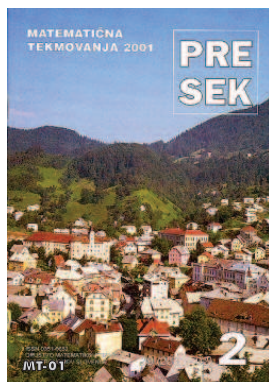
a)

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

b)

# Tekmovanja v reviji Presek

Za lažjo pripravo na matematična tekmovanja so pred leti izšle rešene tekmovalne naloge tudi v tematskih številkah revije Presek.



## MATEMATIČNA TEKMOVANJA 2001

64 strani  
format 14 × 20 cm  
mehka vezava

6,26 EUR

## MATEMATIČNA TEKMOVANJA 2002

64 strani  
format 14 × 20 cm  
mehka vezava

6,26 EUR



## MATEMATIČNA TEKMOVANJA 2003

72 strani  
format 14 × 20 cm  
mehka vezava

6,26 EUR

Poleg omenjenih lahko v naši ponudbi najdete še veliko drugih zbirk nalog različnih zahtevnosti za osnovnošolce, srednješolce in študente s tekmovanj v znanju matematike, fizike, logike, astronomije in računalništva. Podrobnejše predstavitve so na spodnjem naslovu, kjer lahko vse zbirke tudi naročite s popustom:

<http://www.dmfa-zaloznistvo.si/tekmovanja/>

Individualni naročniki revije Presek, člani DMFA, dijaki in študentje imate ob naročilu pri DMFA-založništvu 20 % popusta na zgornje cene – izkoristite ga! Dodatne informacije lahko dobite v uredništvu Preseka po telefonu (01) 4766 553 ali 4232 460.