

NOME

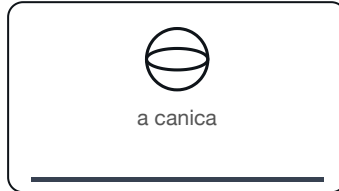
APELIDOS

DATA

Le con calma. Podes responder cunha **frase** ou cun **debuxo**. Se non chegas a algunha, dí e segue. Tes 15 minutos.

1 Escribe debaixo de cada xogo o nome do **corpo xeométrico** que ten.

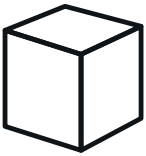
2 puntos



Banco: cubo esfera cono prisma

2 Mira o **cubo** e conta. Despois responde sobre as figuras planas.

2 puntos

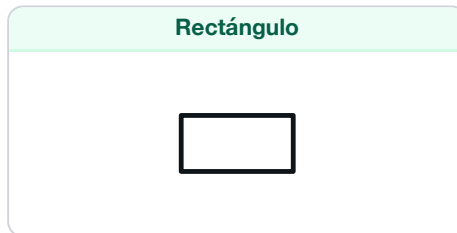
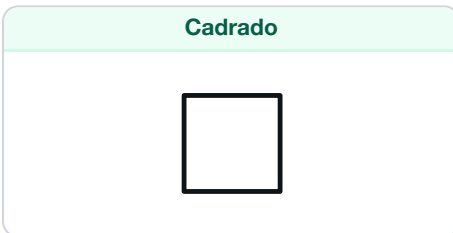


O cubo ten _____ caras, _____ arestas e _____ vértices.

Un triángulo ten _____ lados. Un rombo ten _____ lados.

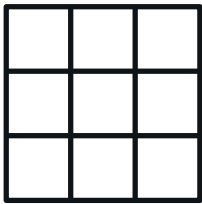
3 Debuxa todos os eixes de **simetría** de cada figura.

2 puntos



4 Conta os cadrados deste taboleiro. Logo dí cantos ten un **4x4** sen debuxalo.

2 puntos



O taboleiro **3x3** ten _____ cadrados.

Un taboleiro **4x4** ten _____ cadrados.

5 Para detectives expertos · resposta libre (frase ou debuxo).

2 puntos

A buxaina xira pero o dado non. Por que? Explica cunha frase ou cun debuxo.
