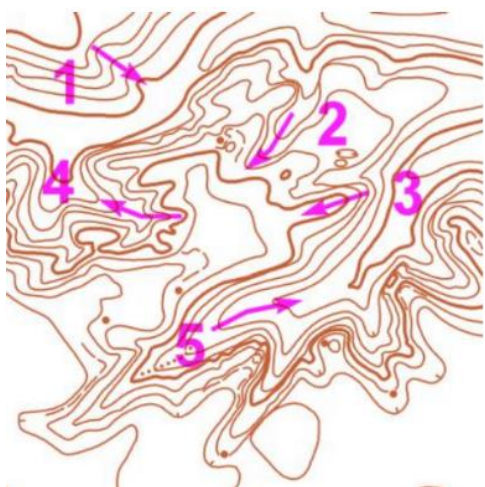


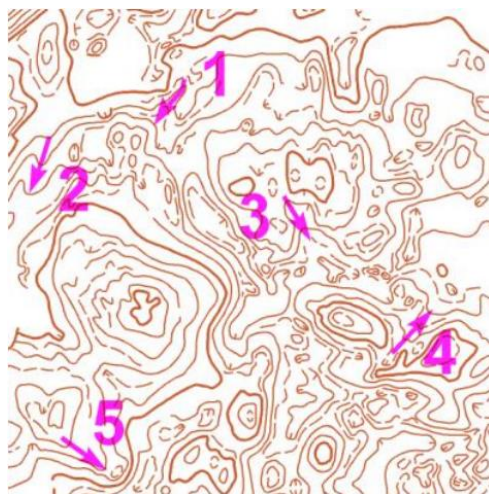
Žáci 2

1. Do tabulek vepište, zda šipka označuje hřbet (H) nebo údolí (U); určete stoupání ↑ nebo klesání ↓

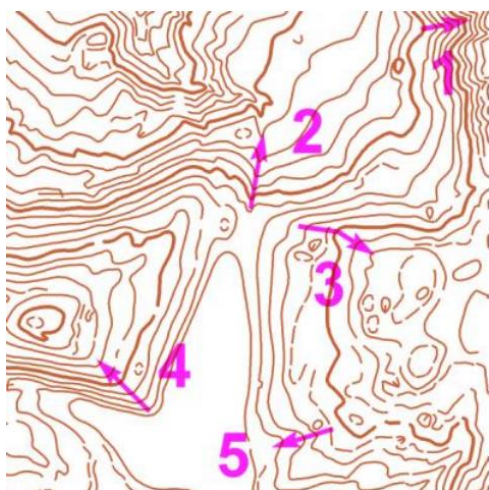
Zdroj Metodické listy ČSOS 2019/10



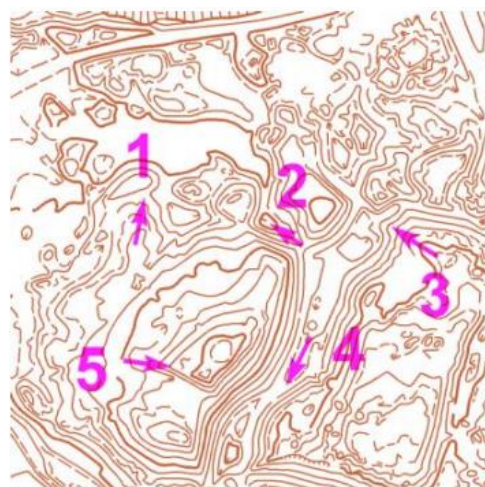
	1	2	3	4	5
H/U					
↑/↓					



	1	2	3	4	5
H/U					
↑/↓					

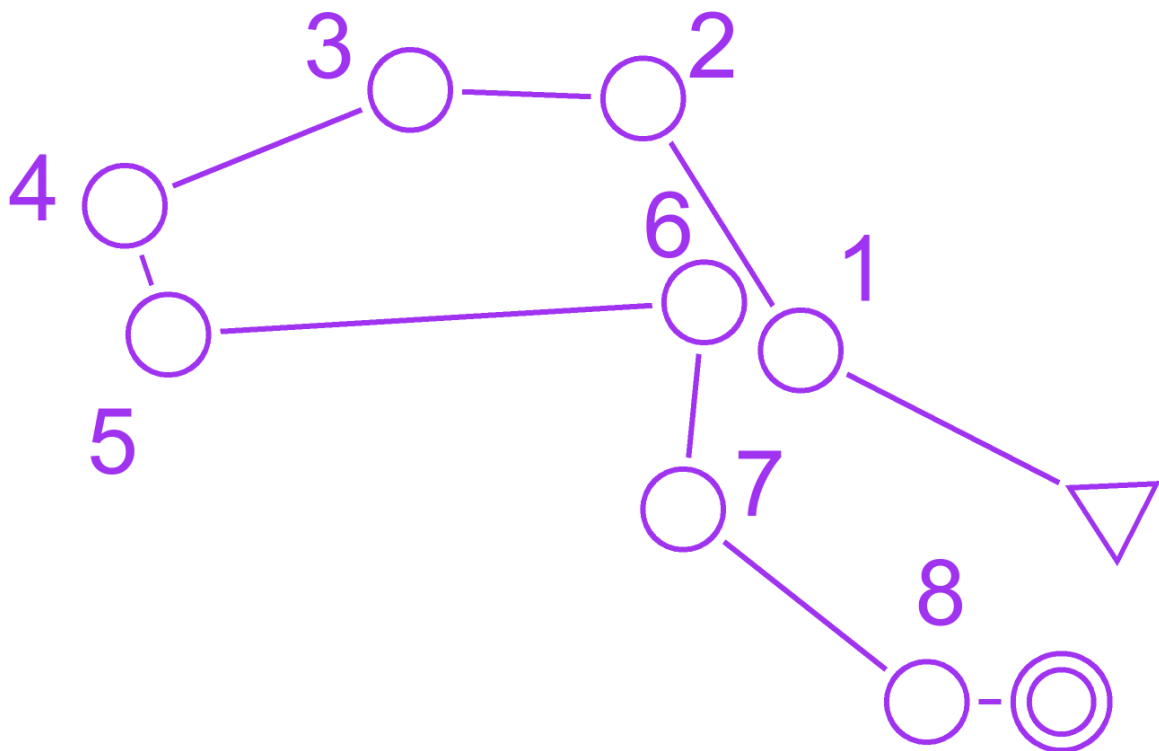
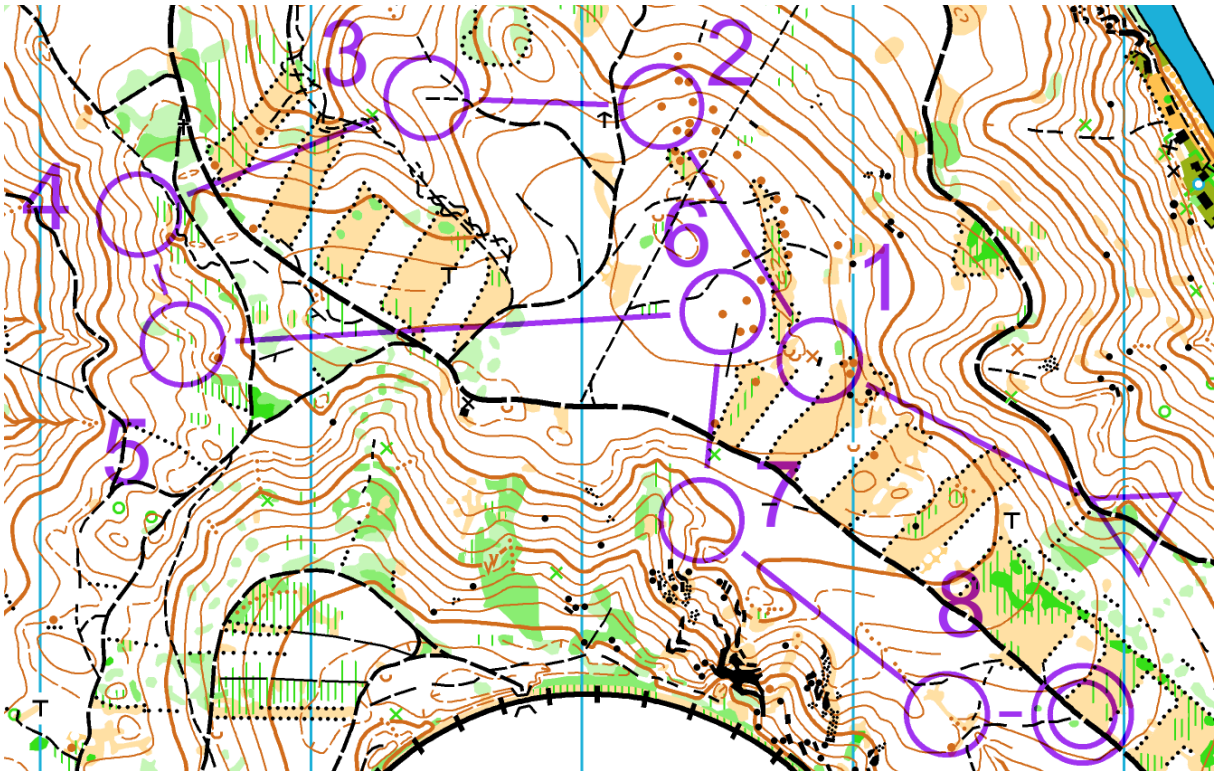


	1	2	3	4	5
H/U					
↑/↓					



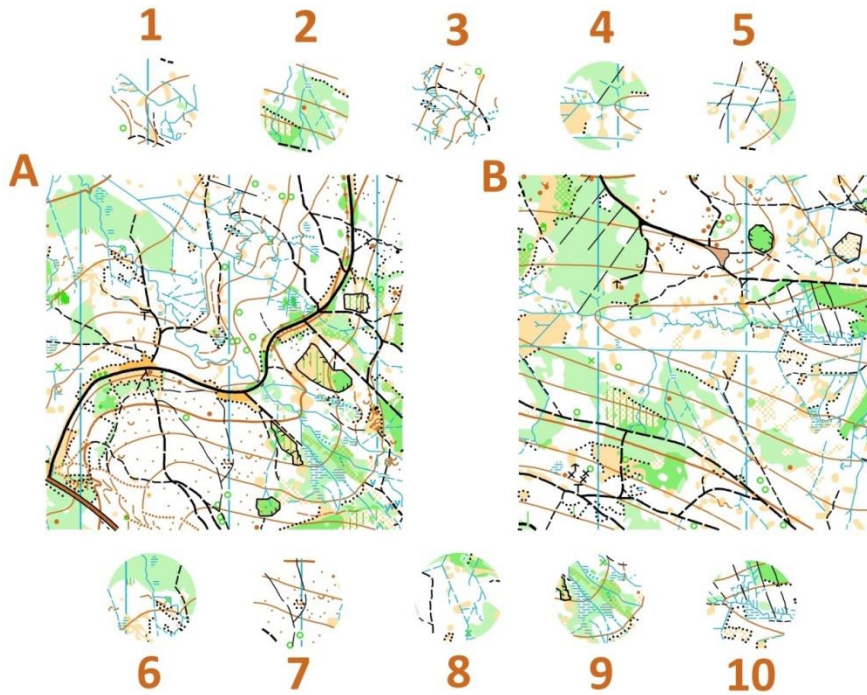
	1	2	3	4	5
H/U					
↑/↓					

2. Zakreslete do prázdné mapy schematický plán postupů mezi kontrolami. V plánu by neměly chybět vrstevnicové útvary, objekt, ze kterého chcete dohledávat, směr odběhu (případně vzdálenost) a body, které na postupu chcete vidět.



3. Určete kolik kruhových výřezů je z mapy A a kolik z mapy B (některé výřezy nemusí být ani v jedné z map) a nalezené výřezy zakreslete.

Medlov, 1 : 10 000, ekvidistance 5 m



4. Zahrajte si hru na <https://rapidroute.vercel.app/events>