



























1. Obtáhněte trať 3-mi barvami dle toho, zda jde do kopce, z kopce, či po rovině.
Lipový žlábek, 1:15 000, ekvidistance 5m



2. Poznej mapové piktogramy (popisy kontrol).

3. Přiřaď mapu k obrázku a doplň piktogramy kontrol.

		A <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		B <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
		C <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

4. Zakreslete postupy a popřemýšlejte nad možnými variantami, jejich výhodami a nevýhodami

