










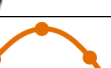






















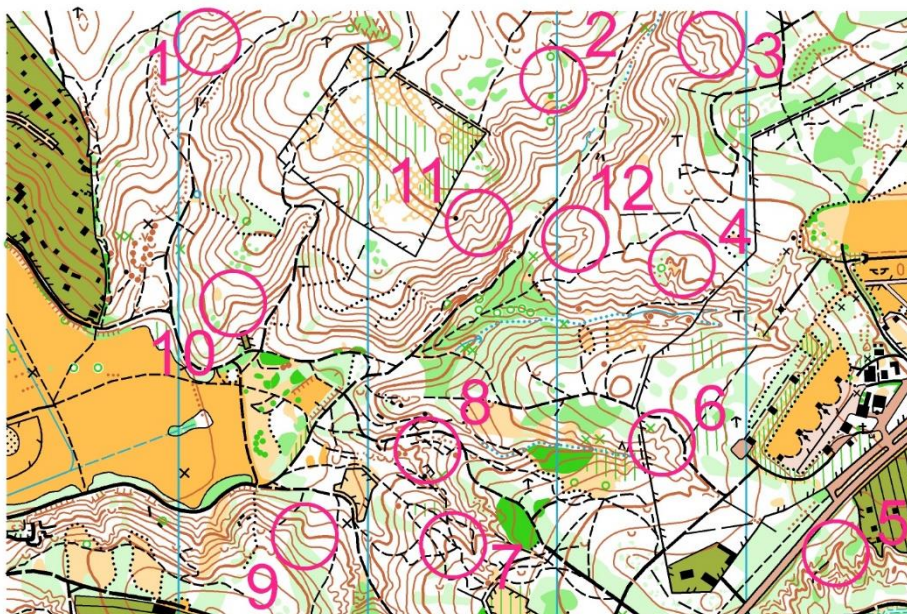


1. Určete popisy a označte, zdali se smí daný objekt překonávat

		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

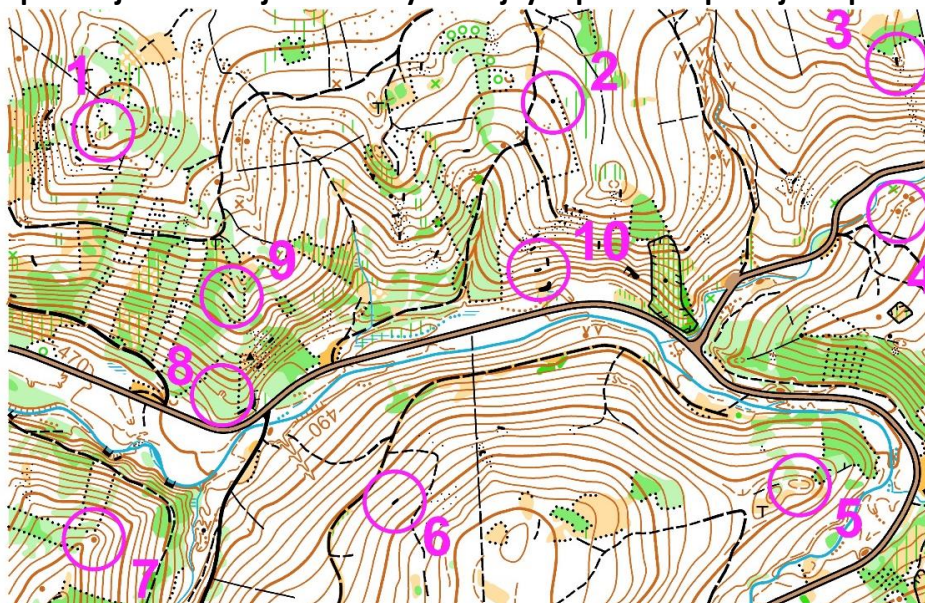
2. Určete, zda kontrola leží v údolíčku (Ú) nebo na hřbetě (H). Dále určete, zdali je následující kontrola níže (N) / výše (V) a o odhadněte o kolik vrstevnic je níže/výše. Poté ověřte svůj odhad.

Panská lícha, 1 : 10 000, ekvidistance 5 m



Č	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ú/H												
N/V												
Počet												

Bonus: uspořádejte následující kontroly od nejvýše položené po nejnižše položenou.



Nejvýš													Nejniž
--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--------

3. Kresli svoje postupy, aniž bys zvedl tužku z papíru nebo zastavil pohyb kreslení
 Krnov (CZE), 1 : 4 000, ekvidistance 2,5 m

Krnov

1:4 000 E = 2,5 m

Orientační závod zdravotně postižených, Okresní liga mládeže Opava, veřejný závod v OB

Evidenční číslo: 16 T 077 P
 Zpracováni a vydáni: TJ LOKO Krnov
 Mapováni a kresleni: Jiří Šýkora, VI/2007
 Revize: Pavel Rychlý IV/2016
 Správce mapy: Jan Hrouza, jan.hrouza@skol.cz, tel. 603 259 298

DH 14 (T2)		2,4 km
△		◇
1	101 →	◇
2	117 ←	◇
3	104	◇
4	105 ↘	◇
5	106	◇
6	107 ←	◇
7	108	◇
8	109	◇
9	110	◇
10	111 ↘	◇
11	116 ↑	◇
12	120	◇
13	121	◇
14	102 ↘	◇
15	103	◇
16	100	◇

Kategorie

50 m

Použij při poruše

R1

R2

R3

4. Poskládejte z dílků tangramu následující obrazce. Všechny dílky musí být použity.

