

## 7. URČOVANIE NADMORSKEJ VÝŠKY



### Čo už vieme

**Nadmorská výška** je zvislá vzdialenosť určitého miesta na Zemi k hladine niektorého mora.

Na mapách sa táto nadmorská výška značí 2 spôsobmi. Prvým spôsobom je vyznačenie **vrstevníc** a kót príslušných vrchov. Druhým spôsobom je **farebná hypsometria**, čo znamená, vyjadrenie výškopisu pomocou rôznych farebných odtieňov. Pri zobrazovaní zemského povrchu sa využívajú odtiene týchto farieb: zelená, žltá, hnedá, modrá, biela. Čím je odtieň farby tmavší, tým je miesto na zemskom povrchu položené vyššie alebo hlbšie.

### Úloha 1

Pomocou trojrozmernej planisféry a farebnej hypsometrie odhadni približnú nadmorskú výšku najvyšších vrchov daných svetadielov a kontinentov. Svoje tvrdenia si over pomocou internetu. Údaje doplň do tabuľky.

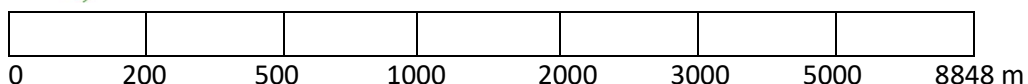


Najvyšší vrch	Svetadiel/kontinent	Nadmorská výška v m n. m. (planisféra)	Nadmorská výška v m n. m. (internet)
Mount Everest	Ázia		
Uhuru	Afrika		
Aconcagua	Južná Amerika		
Denali	Severná Amerika		
Mont Blanc	Európa		
Mount Kosciuzsko	Austrália		



### Úloha 2

Vyfarbi každý výškový stupeň správnou farbou.

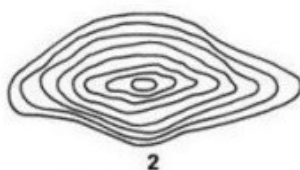


### Úloha 3 (ZDROJ: ORBIS PICTUS. MODEL Z PLASTELÍNY A ZÁHADA VRSTEVNÍC. 2018)

Vymodeluj 3D povrch z plastelíny a zakresli ho pomocou vrstevníc do tebou vytvorenej topografickej mapy. Over správnosť tohto zobrazenia:



obr. 1



obr. 2

**Pomôcky:** plastelína, nitka

**Postup:**

1. Z plastelíny vymodeluj vrch podľa obrázku č. 1, ktorý je aspoň 4 cm vysoký.
2. Umiestni ho do stredu papiera s vyznačenými svetovými stranami. (dole)
3. Styk vrchu s papierom obkresli (= 1. vrstevnica).
4. Keď je vrch ešte kompletný, rovnými plytkými ryhami si na neho vyznač priebeh čiar, ktoré sú na papieri. Pomôž si nitkou.
5. Následne pomocou nitky odrež z modelu takú časť, aby v dolnej časti ostal približne 1 cm plátok modelu.
6. Tento plátok odober a odrezanú časť umiestni pomocou rýh do stredu papiera, opäť obkresli (= 2. vrstevnica).
7. Týmto spôsobom pokračuj, až kým nebudeš mať minimálne 5 vrstevníc.
8. Porovnaj svoju topografickú mapu a vrstevnice na obrázku č. 2.

**Záver:** .....

