**UČNI LIST: VODOTOK**

1. V svoji okolici poišči najbližji vodotok. Poišči in zapiši osnovne podatke o njem. Pomagaj si z interaktivnim Atlasom okolja (<http://gis.arso.gov.si/atlasokolja/profile.aspx?id=Atlas_Okolja_AXL@Arso>) in spletno stranjo Agencije RS za okolje (<http://www.arso.gov.si/>).

Ime vodotoka: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Kraj izvira vodotoka: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nadmorska višina izvira: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Dolžina vodotoka: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Izliv vodotoka v (ime vodotoka, jezera, morja) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Kraj izliva vodotoka: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nadmorska višina izliva vodotoka: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Stanje struge: naravna deloma regulirana regulirana

Raba tal ob vodotoku: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Izmeri **hitrost vode v vodotoku**. Ob rečnem bregu si izberi dve točki v razdalji 10 m. V vodo vrži lebdeči predmet (npr. les, pomaranča) in izmeri čas gibanja predmeta med obema točkama. Meritev opravi 5 krat in izračunaj povprečen čas in povprečno hitrost toka vodotoka. Rezultate vpiši v tabelo.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zap. št. meritve** | **Pot (s) v metrih** | **Čas potovanja (t) v sekundah** | **Hitrost (v=s:t) v m/s** |
| 1. | 10 m |  |  |
| 2. | 10 m |  |  |
| 3. | 10 m |  |  |
| 4. | 10 m |  |  |
| 5. | 10 m |  |  |
| Povprečna hitrost | | |  |