



**ČÍSLO 24
ŘÍJEN 2007
CENA 5,- Kč**

Toto číslo připravila tato parta



Piráti

Určitě každý viděl film Piráti z Karibiku.

Život piráta nebyl snadný ale byl ve skutečnosti dost těžký a odlišný. První piráti se objevili před 4 000 lety, kdy obchodní lodě začaly křižovat Středozemní moře. Piráti se hlavně činili mezi lety 1500-1800. Třeba pirát Blackbeard, který brázdil Karibské moře, nebo Kapitán Kidd se svou posádkou přepadávali lodě v Indickém oceánu. Dodnes se piráti plaví v Jihočínském moři a přepadají rodiny prchající z Vietnamu.



Pirátské lodě

Tradiční plavidla pirátů byla malá, rychlá a snadno ovladatelná. Lodi měly malý ponor, protože při pronásledování potřebovali uniknout do mělkých zátocin a zálivů. Měly co nejvíce počet děl těžkých, které střílely kovové koule nebo lehkých otočných, které střílely sekané olovo.

Dublony

Oblíbenou měnou pirátů byly španělské zlaté mince byly dublony. Říkalo se jim také doblony de a ocho, což znamenalo mince v hodnotě osmi.

Černouvous

Jedním z nejstrašnějších pirátů byl Edward Teach. Přezdívalo se mu Černouvous. V přestřelkách nosil šest pistolí najednou. Zemřel r. 1718 na britské válečné lodi.



Mňam prima vařečka z Ostrova

Jablkový koláč pani učitelky Langové

Těsto:

60 dkg polohrubé mouky

2 vejce

½ prášku do pečiva

1 ½ lžery

1 ½ lžice šlavy

5 lžic mléka

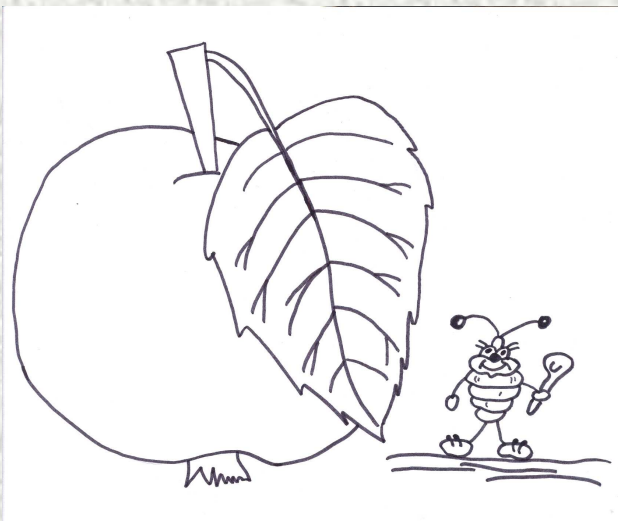
Náplň

1 ¼ kg nastrouhaných jablek

8 lžic cukru

2 vanilkové pudinky

2 vanilkové cukry



Vypracujeme těsto, které rozdělíme na dvě části. Z jedné části vyválíme placku a položíme ji na dno vyššího plechu. Na těsto vylijeme hotovou náplň, na kterou položíme zbytek těsta vyválené do placky. Snažíme se, aby nikde po stranách nebyla vidět náplň, jinak by během pečení mohla vytéct z plechu. Po dopečení posypeme koláč moučkovým cukrem.



TRANSFORMERS : THE GAME

FILMOVÝ HIT KONEČNĚ VE HŘE

Po úvodním filmovém intru, nastavení ovládnání, grafiky a dalších cetek se hráči nabízí možnost výběru strany, jejíž slávu a destrukci bude šířit – zda bude páchat dobro či zlo. Je samozřejmě možné hrát průběžně za obě frakce, jen je potřeba vybrat odlišné sloty pro ukládání pozic. Za dobro, čili Autoboty,



zpočátku ovládáte Transformera s roztomilým jménem Bumblebee, jenž se umí změnit na krásné a klasické žluté Chevrolet Camaro. Za zlé Decepticony se chápete robota jménem Blackout, měnícího se v bojovou helikoptéru, a v několika misích jeho kapesního průzkumníka Scorponoxe, robotického škorpióna který se zvládá podhrabávat pod povrchem pouště rychleji než chodit po svých. Jen ty asfaltované cesty a betonové základy budov mu dělají problémy... Jednotlivé úkoly korespondují s dějem filmu, za Autoboty musíte chránit lidské mládě Sama Whitwicka, který má po dědovi zděděnou stopu vedoucí k místu kde se nachází Allspark, za Decepticony je naproti tomu nutné Allspark samozřejmě najít a ovládnout.



Svého Transformera vidíte z klasického pohledu třetí osoby s možností natáčení kamery – zde se žádná revoluce nekoná. V čem se hra vymaňuje obvyklosti, je rozlehlé herní prostředí a hlavně míra jeho interaktivnosti. V podstatě téměř všechny budovy, stromy, lavičky, auta a další krajinné prvky je možné zdemolovat, zvednout a použít jako zbraň nablízko nebo coby házeací projektil. Přiznejme si, že ten pocit, kdy Transformer zvedne nad hlavu tank Abrams a hodí ho po otravných helikoptérách, případně mrskne s policejním autem do výlohy, by chtěl zažít snad každý naživo.

Grafika hry je povedená – nečekejte vyložené vizuální orgie, nýbrž kvalitní a dostatečně detailní svět, který vypadá uvěřitelně, což nebývá vždy zvykem. Město hýří životem, lidi a různá vozidla reagují na přítomnost obrovského robota, který rozšlapává lavičky v parku, zatímco vojenská základna naproti tomu střílí vším co má po ruce. Především vrtulníky, které jsou sice téměř neškodné, ale ve větším množství otravné. Osobně jsem v první misi za Decepticony musel zdecimovat snad polovinu US Air Force!

Co se týče soubojů, Transformeri mají dvě základní zbraně – slabší rychlopalnou a silnější, již trvá akce, obě s nevyčerpatelnou municí. Kromě toho je možné jako zbraň použít prakticky cokoli, co se dá najít kolem, a nakonec zbývá ona ruční práce, která je často jedinou možností proti nepřátelskému Transformerovi, protože ti mají proti palným zbraním takřka neprostupný štít.



Zajímavou stránkou hry je relativní volnost spojená s arkádovým rozdělením na jednotlivé mise. Ve městě či vojenské základně (podle strany za kterou hrajete) jsou umístěny navigační paprsky, které hráče přenesou do jednotlivých misí a dokonce je po jejich splnění možné projít si je znovu. Vstupy zůstávají aktivní, jen jsou na mapě žluté, zatímco následující mise zelená. Ovšem než se vydáte do mise, je možné pobíhat volně po městě, bavit se možnostmi, které jsou k dispozici nebo plnit postranní úkoly, takzvané výzvy. Ty spočívají ve věcech typu "V časovém limitu znič tolik a tolik droidů", "Dojed tam a tam dost rychle" a podobně. Možnost hrát výzvu je podmíněna nasbíráním dostatečného počtu žlutých kostek (nemám lepší výraz), které fungují jako startovní poplatek.

Dohráním alternativních úkolů se odemykají bonusy v hlavním menu, obrázky a videa. Kromě těchto možností ještě můžete plnit „dovednosti“, což je vlastně ukázka toho jak dobře umíte Transformera ovládat. Například dosažení a udržení určité rychlosti, hod tankem do dálky (na to se hodí parkoviště na vojenské základně, kde je dostatečné množství tréninkového materiálu :-)), destrukce a další.

Světlé stránky hry

Příjemná hratelnost
Pohledné videosekvence
Interaktivní prostředí

Temné stránky hry

Ovládání v transformovaném módu
Neukládání pozic
Krátká herní doba



Ovládání robota je bohužel slabinou. V humanoidní formě je vše v pořádku, myš ovládá směr pohledu, klávesy slouží k pohybu. Ovšem po transformaci nastávají pravá muka. Bumblebeeho Camaro je téměř neovladatelné, jediné co se dá spolehlivě udělat je zrychlit, každý pokus o změnu směru končí nárazem do domu. Ovšem i to je ještě pohoda proti pokusu pilotovat bitevní vrtulník, do kterého se mění Blackout. Představa, že si hráč bude poletovat nad krajinou, užívat si volnosti a vzdušné akrobacie nebo dokonce že by vrtulník použil k manévrovacímu boji, se zřejmě vývojářům zdála jako velmi špatný

nápad. Ve výsledku budete alternativní podoby Transformerů využívat jen k rychlému přesunu jedním směrem, což je velká škoda, přičemž v misi, kde je nutné honit nepřátelská auta, se naučíte několik zbrusu nových sprostých slov. Důvodem je současný vývoj hry na PC a konzole, které mají analogové ovladače, zatímco PC jen obyčejnou klávesnici. Dalším nedostatkem je nepřiliš dlouhá herní doba, řekněme deset hodin za jednu stranu, a to v případě, že budete hledat a dohrávat všechny výzvy a snažit se o splnění všech skills.

Grafika: 72 %
Hudba: 60 %
Zvuky: 75 %
Hratelnost: 79 %



Zdařilá adaptace filmu do herního světa, které by ovšem prospělo, kdyby výrobce najal několik testerů, protože zejména ovládání jinak zábavné arkádě zbytečně ubližuje. Absence multiplayeru rovněž snižuje již tak slabou výdrž hry, a přitom je zde dost prostoru pro využití všech možností Transformerů ve skupinových bitkách.

Celkové hodnocení: 71 %

Jakub Lenfeld, 7.A

Rozhovor ...

tentokrát s panem učitelem Michalem Soukupem

Datum narození: 24 let

Znamení zvěrokruhu: Býk

Barva očí: Bez komentáře

- **Jaké jsou vaše záliby, jak využíváte volný čas?**

Jedna z mých největších zálib je cestování.

- **Máte nějaký životní sen?**

Mám více životních snů.

- **Jaký druh hudby posloucháte?**

- **Jakou čtete nejraději knihu?**

- **A váš nejoblíbenější film?**

Poslouchám především dobrou hudbu a na žánru nezáleží. Nejraději čtu odbornou literaturu. Viděl jsem více pěkných filmů, vzpomínám si na Pupendo.

- **Předmět, který učíte nejraději?**

Informatika

- **Fandíte nějakému fotbalovému nebo hokejovému klubu?**

Ano mám oblíbený hokejový klub.

- **Zkoušel jste nějaká adrenalinová sport?**

Ano, windsurfing

- **Jak řešíte neposlušné žáky?**

Neposlušné žáky neřeším, ale vychovávám



- **Co vás nejvíce bavilo na ZŠ?**

Především školní výlety. Jinak z předmětů mě nejvíce bavil zeměpis.

- **Máte nějakou fobii?**

Nemám

- **Jaké jídlo opravdu nemáte rád?**

Takové, které se opravdu nepovede.

- **Kde jste se narodil a kde nyní žijete?**

Narodil jsem se v porodnici a nyní žiju v Jaroměři

Děkuji za příjemnou spolupráci a za zapůjčené fotografie



minirozhovor

Tentokrát s Nikolou Plačkovou a Karlem Silovským, účastníky zájezdu do Anglie.

Jaké je to v zemi, kde se nemluví česky?

My jsme chodili pouze po památkách a jinak za nás mluvila paní učitelka. Přišlo mi to normální.

Kde jste bydleli?

V chatkách v kempu 4 hodiny od Londýna.

Jezdili jste jenom po památkách? Nebo jste měli i den volna?

Pouze jsme jezdili po památkách. Ale den volna bych chtěl.

Jaká památka se ti nejvíce líbila? A proč?

Stonehenge. Protože je to velice zajímavá památka.



Zadáno pro 1. stupeň

Matematická doplňovačka

12	10	0	25	7	6	15	3	4	20	7	12	17

$2 \times 0 = \text{CH}$	$15 - 5 = Y$	$5 \times 3 = \acute{E}$
$1 + 2 = P$	$4 \times 5 = \check{C}$	$28 : 7 = O$
$5 + 2 = A$	$12 : 2 = V$	$32 - 15 = \acute{I}$
$3 \times 4 = S$	$10 + 15 = R$	

Veronika Jirmanová, 7.A

Mini Sudoku

1. Lehké Sudoku

1			4
3	4	2	
	1		3
4		1	2

2. Těžší Sudoku

1		3	
	3		1
			4
4		2	

Jana Kačerová, 5.A

Hledej školní potřeby ve větách

**Naše malá Anička rozlila tuž, kakao a rozbila gumový bazének.
Maminka nám dnes posype rohlíky sýrem.
Ulepená Lidka běhá okolo vesnice.
Když jsme jeli na Ostaš, kamarád vyprávěl vtipy.
Sestře Luise se šité čepečky moc líbily.**

Jana Kačerová 5.A

Sladké piškotové jednohubky

Co je potřeba :

Piškoty, jablko, hrušku, mandarinku, talířek, prkénko, ostrý nůž a párátka(špejle)

Jak na to:

Nejdříve si připravte piškoty, položíte rovnou stranou nahoru. Piškotů budete potřebovat tolik, kolik jednohubek chcete mít. Na prkénku si nakrájíte jablka, hrušku na malé čtverečky. Na každý piškot potom od každého jeden čtvereček položte. Měsíček mandarinky můžete nechat celý. Nakonec do jednohubek zapíchejte párátka nebo rozpůlené špejle. Hotové jednohubky naskládejte na talířek a před tím, než je budete baštit, je dejte na chvíli do ledničky.

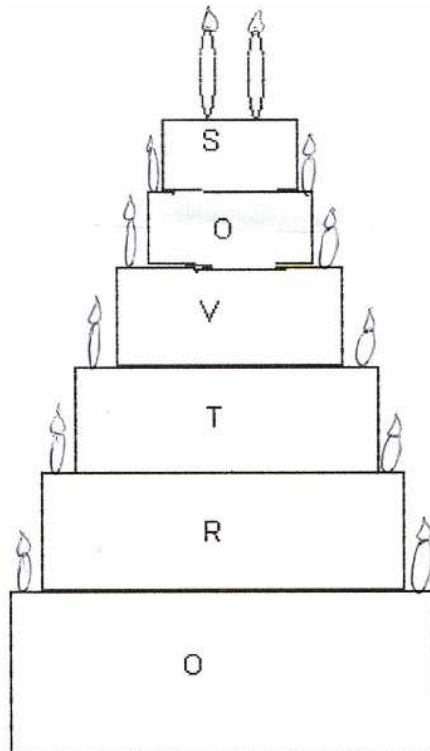


Důležité upozornění:

Při krájení ovoce buďte moc a moc opatrní, abyste se ostrým nožem neřízli!

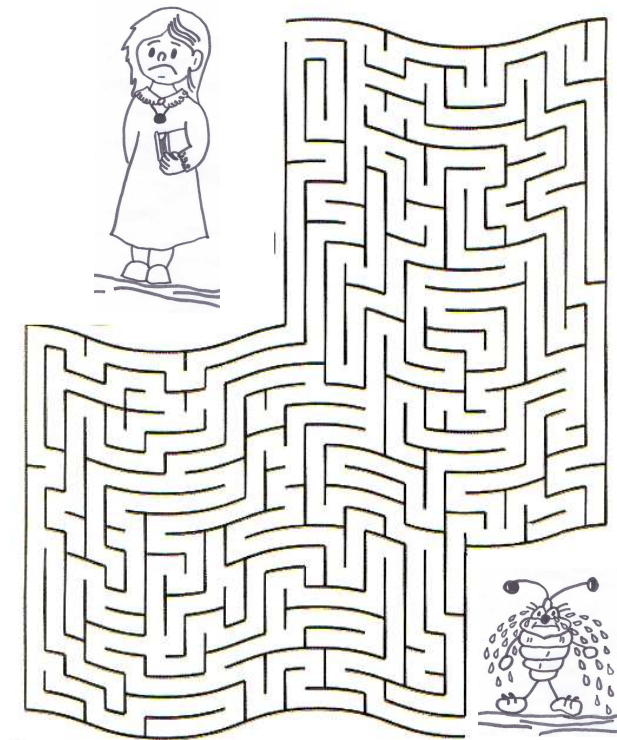
Sladká hádanka

Rozlušti slovo dortu. Potom si můžeš celý dort vybarvit.



Bludiště

Najdi cestu, jak se dostane Čmelda k paní učitelce pro poznámku.



Markéta Křourková, 9.A, Marek Lhotský, 7.A

Moderní Libuše



Jana Kačerová, 5.A

Zadáno pro

devátáky

Konzultační hodiny výchovné poradkyně (p.uč. Jana Doubková)

Po 10:00 – 11:30

St 10:00 – 10:45

!!!POZOR ZMĚNA!!!

18.10.2007 se koná v aule školy od 16:00 se koná schůzka zástupců SŠ a SOU z nejbližšího okolí.

9.11.2007 navštíví žáci devátých ročníků burzu škol v Hradci Králové

Do 8.2.2008 nezapomeňte odevzdat přihlášky na SŠ nebo SOU

Termín přijímacích zkoušek na SŠ pondělí **21.4.2008** (1 kolo), UPOZORŇUJEME, že 2. kolo přijímacích zkoušek nevypisují všechny školy

Nikdo není dokonalý

... aneb zjistila jsem, kolik si toho pamatujete po prázdninách

První vědomostní otázkou pro vás Ostrováky byla po prázdninách tato:

CO JE TO RUBIKON?

1.A: kamínek

1.B pohádka

2.B růžový žabák

3.A rubín-kámen

4.A šperk

6.B písnička

6.C kostka

7.A řeka

7.B řeka,kostka

8.A erotický pořad

8.B „Takovej ten chlápek co vymyslel tu kostku.“

9.A řeka, zadek tuleně

9.B řeka

Všichni jste byli blízko,ale úplně nejbliže byli ti,co odpověděli,že **RUBIKON JE ŘEKA**. Přesněji podle naučného slovníku říčka v severní Itálii.

Abych ale potěšila ty,co zase tak dobře neodpověděli,položila jsem jinou otázku i našim učitelům a jak se zdá,ani oni nevědí všechno.

„**Co je to Kulan?**“ Ptala jsem se učitelů a ti jen nevěřičně kroutili hlavami. Zde jsou jejich odpovědi:

p.uč Vojtěchová -hlava paní učitelky Doubkové

p.uč Doubková -moped paní učitelky Vojtěchové

p.uč Skořepová -kluk který dostává samé kule

p.uč Vimerová -kulatý čtverec

p.uč Swobodová -zvíře

p.uč Těšinová -zvíře

paní vychovatelka Veselá -zvíře

p.uč Soukup - kulaté těleso

p.uč Schovánek-nějaké zvíře

p.uč Pejchar- kulový uzávěr

p.uč Koudelka -neví.... A ani po dvou hodinách neví :)

p.uč Jandík-geometrické těleso , pan učitel jako jediný po odpovědi zasedl k počítači a na internetu našel odpověď: **KULAN JE ASIJSKÝ PODDRUH OSLA** „Ať žije Google!“ zvolal radostně.

Po této názorné ukázce vědomostí jak našich tak i učitelů nezbyvá nic jiného než dodat : **UČTE SE !!!**



Klára Janečková, 9.A

Pajda tropí hlouposti

V jedné malé vesnici na pokraji lesa bydlela malá Sabinka s maminkou a tatínkem. Sabinka měla pejska Pajdu. Každý den s ní chodila na procházky a starala se o ni.

Když měla mít Sabinka osmé narozeniny, maminka se začala ptát, co by chtěla dostat. Sabinka nejdřív chtěla kolo, ale potom si vzpomněla, že mají ve třídě novou spolužačku, která také bydlí na vesnici a má víc zvířat než jedno. Hned začala mamince vyprávět, jak by chtěla ještě jedno zvířátko. Pajdě se nápad velice líbil. Mít doma psiho kamaráda by chtěla. Maminka ale jenom vrtěla hlavou. „Další zvíře do domu? Nestačí ti Pajda?“ Sabinka doma neměla žádnou panenku ani barbie. Hrála si jenom s Pajdou.

Den narozenin se blížil. Sabinka se těšila. V den narozenin se hned ráno začali sjíždět babičky a dědové. Pajda byla vylekaná a zalezla si do pelíšku. Odpoledne začali všichni blahopřát. Sabinka dostala horské kolo, pastelky, penál do školy atd. Ale to, co si přála nejvíc, nikde nenašla. Najednou zazvonil zvonek. Sabinka běžela otevřít. Před dveřmi stáli teta a strýc a hezky se na Sabinku usmívali. Potom se zeptali: „Je doma Pajda? Něco jsme jí přivezli. A tobě Sabinko samozřejmě taky.“ Jak slyšela Pajda známé hlasy, vyběhla z pelechu. Teta se strýcem jí přivezli gumovou pískací kost. Pajda se radovala. Sabinku, tetu a strýce měla moc ráda.

„Promiňte, že jedeme pozdě.“ Omlouvali se teta se strýcem. „Dárek jsme vyzvedávali cestou a nějak jsme zapomněli sledovat čas.“ Najednou se ozvala rána. Pajdě zapadla kost za skříňku a snažila se jí dostat ven. Maminka se rozzlobila. „Pajdo to je naše nová skříňka!“ Sabinka se začala Pajdy zastávat. „Mami, už se na ni nezlob. Třeba je jen zvědavá, co dostanu a chce, abychom ji nechali v obývacím pokoji.“ Přišla řada na dárek od tety a strýce. „Máme pro tebe jeden dárek za oba, ale zato je velký.“ Sabinka se radovala, když do místnosti vběhla kočička. „Bude se jmenovat Majda,“ vykřikla Sabinka. Pajdě se dárek nelíbil. Myslela, že když Sabinka dostane zvířátko, tak to bude pes. Sabinka si s Majdou hrála celý den. Pajde to vadilo. Myslela, že ona je Sabinčino nejoblíbenější zvířátko. Chtěla, aby si jí Sabinka všimla. Pořád kolem ní chodila a zlobila ji, až Sabinka řekla: „ošklivý pejsek.“ A odešla. Myslela si, že Pajda ji nechá a půjde si hrát jinam. Ale Pajda si myslela něco jiného. Myslela, že Sabinka už ji nemá ráda. A protože pořád ještě chtěla, aby si jí někdo všiml, šla do kuchyně a rozbila všechno skleněné, na co dosáhla. Ale zapůsobilo to opačně, než si myslela. Všichni se na ni rozzlobili. Dokonce i Sabinka. Ale když se maminka zeptala babičky, jestli si Pajdu nechce vzít na pár dní k sobě domů, Sabinka byla proti. „Jednou jsme Pajdu k Vánocům dostala, tak se o ni budu taky starat,“ řekla Sabinka. Když Pajda porozbílila ještě trochu věcí, uvědomili si strýc s tetou, že to dělá kvůli tomu, aby získala pozornost. A taky si uvědomili, že neměli dávat Sabince Majdu k narozeninám. V ten den si Majdu odvezli k sobě domů. Sabinka Majdu dostane, až bude starší. Teď už je Majda u nich dva roky a Sabinka s Pajdou se na ni jezdí dívat. Sabinka usoudila, že to bylo moudré rozhodnutí a vyšla s Pajdou na procházku.



Osmisměrka

V	Y	S	P	A	N	Á	K	R	E	S	Ě	
A	K	V	O	N	A	L	S	Í	Ř	T	O	
N	E	P	A	N	A	K	Č	S	Š	R	U	
S	Á	I	O	R	K	O	M	I	L	O	Š	
O	T	L	M	K	K	U	D	P	P	U	K	
R	O	N	E	O	O	U	U	Ý	R	H	O	
K	L	Í	L	V	L	L	L	V	T	A	E	
R	A	K	O	B	E	R	E	C	E	L	K	
T	R	U	G	O	J	L	Ř	N	C	H	U	Ř
E	V	H	A	J	E	E	P	Ř	Í	Z	E	
K	A	A	O	T	A	K	T	U	O	L	M	
O	T	Y	R	O	K	Á	B	E	A	Í	E	
J	E	H	L	Y	N	N	U	A	L	K	N	

Bludiště	Lanovka
Golem	Larva
Haluz	Loutka
Chřtán	Miloš
Jahve	Mokro
Jehty	Nákres
Jetel	Nálev
Jogurt	Ouško
Kanape	Panák
Klaun	Pilník
Klece	Plevel
Klokočí	Pokolení
Koberec	Prak
Koleje	Přelud
Kolona	Příze
Koryto	Strouha
Košík	Třísla
Kovboj	Tvary
Krosna	Uzlík
Krtek	Veletřh
Křemen	Výpis

*Policista předjede řidiče, který se podezřele motá po silnici, zastaví ho a okamžitě na něj udeří: „Vy jste pil, pane řidiči! Vystupte si z vozu!“ „Ale já nic nepil, opravdu,“ brání se řidič. „Bůh je mi svědkem ... “
„To se uvidí. ... viz tajenku*

Markéta Kňourková, 9.A

Vtipná hláška

P.učitelka Těšinová

„slyším zvuky“

P.učitel Schovánek

„atom se skládá z molekul“
„složku ukládáme do souborů“

P.učitelka Smékalová

„jednou ve třídě jsme rozvíjeli větu:
Babička šla na zahradu se srpem.
Babička šla na zahradu s krumpáčem.
A najednou se přihlásil jeden žák a řekl:
Babička šla na zahradu s kladivem.“



Denisa Dostálová, 7.A, Dominik Peša, 9.B

Znáte je?

BOW WOW

Vlastní jméno: *Shad Gregory Moss*
Datum narození: *9.března.1987*
Znamení: *Ryby*
Místo narození: *Columbus, Ohio*
Další jména: *Lil Bow Wowe, Kid Gangsta*

- 1.deska-**rok 2000**-název: Beware of Dog-13let3let
- 2.deska-**rok 2002**-název: Dogy Bag-14let
- 3.deska-**rok 2003**-název: Unleashed-16let
- 4.deska-**rok 2005**-název: Wanted-18let

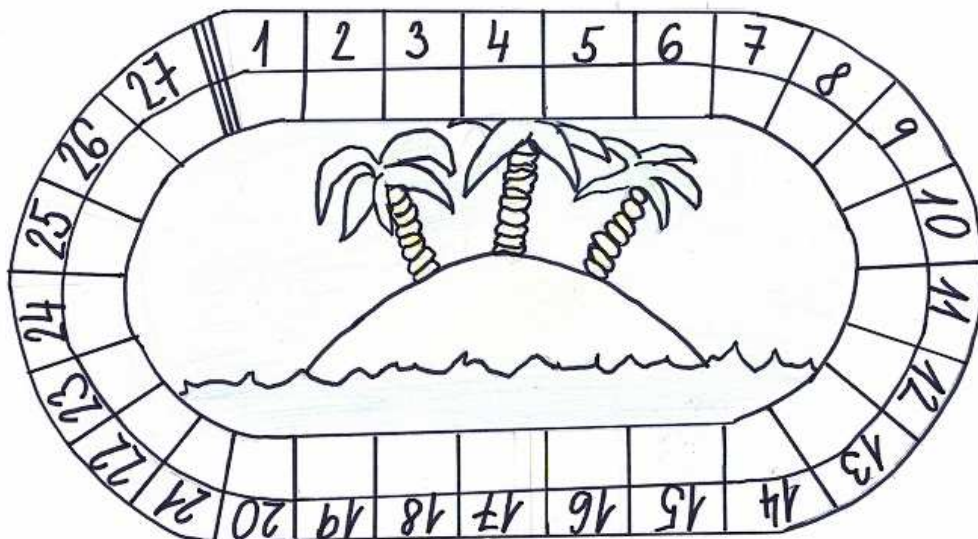
Bow Wow vyrůstal v dětském domově. Jednoho slunečného dne přinese chuva ošoupané boty od Nike, na kterých je napsáno MJ (Michal Jordan). Nejsou to ovšem obyčejné boty jsou kouzelné a když si je někdo nazuje a začne hrát basket, má stejnou sílu a dovednosti jako Michael Jordan. Tímto způsobem se dostane malý klučina do týmu Los Angeles Knights, kde se nakonec seznámí se svým budoucím tatínkem.

Nejlepší hity: My name (spolu se Snoop Doggem), My baby (spolu s Jaged Edge) **Bounce with me**, **Ghetto girl**, **Basketball**, Let me hold you (spolu s Omarionem), **Like you** (spolu s Ciarou)



Zvláštní křížovka

(Poslední slabika nebo písmeno předchozího slova jsou první slabikou nebo písmenem následujícího)

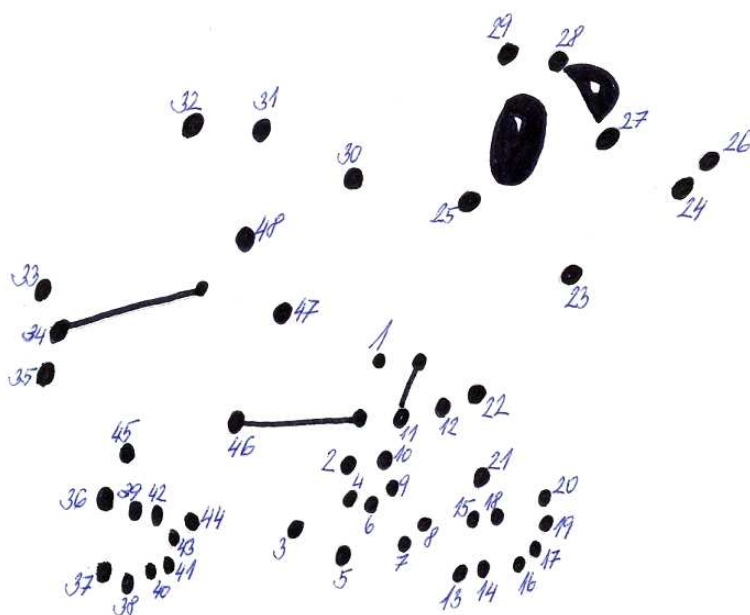


- 1-5 mina
- 4-7 kontrabas
- 6-10...Claus
- 9-12 také
- 11-16 hudební nástroj
- 15-18 rak-mn.číslo
- 17-22 druh ovoce
- 22-25 TV stanice
- 24-27 domácí „rybník“

2	6	9	15	21	24

Jana Kačerová, 5.A

Spojovačka



Marek Lhotský, 7.A

CO JE TOOO?

JE TO ČERNOBÍLÝ A ŽIJE TO VE VELKÝCH MRAZECH?



Ale není to tučňák, ale je to



KDO MÁ RÁD RYBY?? A žije v domácnosti?



Medvěd to není,

ale je to



ČEHO JE PŘEMNOŽENO?





NEE TO NEJSOU ŽÁBY,

ALE



Dostálová Denisa, 7.A

  HÁDANKY 



*Visí to, neví kde,
bije to, neví koho,
ukazuje, neví kam,
počítá, neví kolik.
Co to je?
(Ynidoh)*



*Kolik má pes zubů?
(uonlp ubuh)*

*Jak chodí husy do
vody?
(Osoban)*



*Nevařeno, nepečeno
celý svět
tím odchován.
Co to je?*



(Okélm)



Chcete je?

Korela chocholatá

Tento papoušek, charakteristický svou chocholkou, je přibližně 33 cm dlouhý. Samec je šedý, se žlutou hlavou a červenou ušní skvrnou. Letky jsou bílé, spodní strana ocasu černá. Samička má hlavu šedožlutou, přičemž ušní skvrna je matnější než u samce. Letky jsou šedobílé, spodní strana ocasu šedobíle příčně pruhovaná. Mladí ptáci vypadají jako samice. Vedle přírodního zbarvení byla v zajetí odchována celá řada mutací, například lutino, pastelová, straka, perlová nebo šedohlavá.



Vyskytuje se ve vnitrozemí Austrálie, v období sucha též pobřežní oblasti. Korela chocholatá obývá otevřené stepi, savany a pastviny Austrálie. Žije nomádkým způsobem života v párech, malých skupinkách i větších hejnech. V důsledku sucha často podniká dlouhé cesty za potravou a vodou. Je to vynikající letec; její let je velmi rychlý. Páry hnízdí v odumřelých eukalyptových stromech. Samice sedí na vejcích 18 až 21 dnů, přičemž se střídá se samečkem. Mláďata krmí oba rodiče. Mladí ptáci vylétají z hnízda přibližně po 4-5 týdnech. Rodiče je však ještě 2-3 týdny přikrmují.

Živí se semeny trav, bylin a dřevin, dalším zdrojem potravy je též ovoce, bobule či zrní z obdělávaných polí. V zajetí těmto papouškům podáváme směs zrnin pro menší papoušky, obsahující proso, slunečnici, oves, semenec a ptačí zob. Jídelníček zpestřujeme naklíčeným zrním, ovocem ([jablko](#)), zeleninou ([mrkev](#), [salát](#)) a zeleným krmením (ptačinec žabinec, listy pampelišky). Ptákům též nabídneme grit pro lepší trávení a čerstvé větvičky na okus.

Papoušek Ara



Arové jsou největšími a nejpestřejšími papoušky jihoamerických pralesů. Pokud by jsme k délce jejich těla připočítaly ocas, dosahovaly by velikosti jednoho metru. Většina Arů dnes bohužel patří mezi druhy ohrožené vyhoubením. Proto je jejich odchyt v přírodě zakázán a lidé začínají chránit i jejich životní prostředí.

Arové jsou ozdobou pralesů, které ožívují nejen pestrými barvami, ale i pronikavým křikem. Z blízka je jejich hlas téměř nesnesitelný. Jsou velmi zvědaví a neustále své okolí propátrávají. Díky zvědavosti a inteligenci se také snadno naučí napodobovat jednotlivá slova nebo zvonění telefonu. Arové se živí hlavně ovocem, ořechy, semeny, občas i hmyzem. Svým silným zobákem rozlousknou nejen sebe tvrdší skořápku, ale dovedou se za něj zavěsit i při šplhání. Při námluvách si dvojice navzájem probírá peří na hlavě. Arové uzavírají partnerský svazek vždy na celý život.

Řešení hádanek

Str. 8:

Matematická doplňovačka: sychravé počasí

Mini Sudoku:

1	2	3	4
3	4	2	1
2	1	4	3
4	3	1	2

1	4	3	2
2	3	4	1
3	2	1	4
4	1	2	3

Hledej školní potřeby ve větách: tužka, pero, penál, taška, sešit

Str. 9:

Sladká hádanka: ostrov

Str. 13:

Osmisměrka: Vystupte oba!

Str. 15:

Zvláštní křížovka: ostrov



Marek Lhotský, 7.A

Redakční rada

M. Jonešová, J. Kačerová, O. Netušil (5.A), T. Smolák (6.A), D. Dostálová, V. Jirmanová, M. Králík, J. Lenfeld, M. Lhotský, J. Nováková, M. Smolák, P. Voltr (7.A), J. Brožek (8.A), M. Kňourková, P. Martinková, J. Půlpán (9.A), D. Peša (9.B)

Šéfredaktorka: K. Janečková (9.A)

Víte, jaká 3 slova
nejraději slyší plující
žralok za výletní lodí?
Ne? Muž přes palubu.

Vychází vrána
z hospody, párkrát
laxně zamává křídly a
říká: Kašlu na to, jdu
pěšky.

Já mám chřipku pane
doktore. Propána, tak co mi
sem lezete, ještě ji od Vás
chytanu.

Víte co znamená slovo
ŠKOLA???
Š-íleně
K-ruté
O-btěžování
L-íných
A-deptů

Jirkovi se v žákovské knížce objeví poznámka:
„Váš syn nemá žádné znalosti.“
Otec připiše stručné vysvětlení:
„Však právě proto ho posílám do školy.“

Prvňáčci jsou poprvé ve škole a
paní učitelka se ptá: "Děti, a
kdopak ví, kolik je 1+2?" Nikdo
nic neříká. "Nemusíte se stydět
přihlásit." ... "Opravdu nikdo
neví?" Přihlásí se malá holčička:
"Já nevím, kolik je 1+2, ale vím,
že je to určitě stejně jako 2+1,
jelikož sčítání jest na tělese
reálných čísel komutativní."

Anička se vrací domů ze školy:
„Mami já už se tam nevrátím.“
„Proč ne?“ Ta učitelka nic
nezná. Pořád se nás na něco ptá.

Ve škole: "Pepíčku, kdo ti pomáhal s domácím úkolem?"
"Nikdo, paní učitelko." "Pepíčku, nelži! Kdo ti pomáhal s
domácím úkolem?" "Tatínek." "Tak mu vyříd', že Wolker
byl Jiří a ne Johnnie."