

# M11

Časopis ZŠ Masarova

Snažíme se o nový  
fotokomiks



## Úvodník

Zatímco v Předmluvě jsem se Vás snažil informovat o událostech v časopisu, v Úvodníku se budeme zabývat problémy ve škole i mimo ni a ukazovat názor šéfredaktora a větší či menší části redakce.

## Dny

Ono když se řekne den, tak se většině lidí vybaví 24 hodin, škola, práce, noc, nebo něco podobného. To u mě se den v absolutní většině případů spojí s přívlastkem. Co takhle Barevný den? Nelíbí? A Olympijský den? Taky nic? Tak to budeš určitě rád za Den Země. Bohužel podobných dní přibývá. A když dni neumíme vtisknout pořádný a nesmazatelný název, tak ho nazveme univerzálně Projektový den. A tak probíhá jeden specifický den za druhým specifickým dnem. A pokud něco neuspořádá škola, tak se o to postará stát. Například Dnem matek, Dnem dětí, Dnem bůhvíčeho. Já nechci nijak napadat tyto Dny, nebo jejich organizátory (i když každá cesta do pekla byla dlážděna dobrými úmysly), ale spíš připomenout, že jestli to takto půjde dál, tak nakonec budeme mít místo dnešního „obyčejného“, bezejmenného dne Den učení.

Matěj Kos

šéfredaktor

Uvnitř časopisu naleznete nový

FOTOKOMIKS

SBOROVNA

Toto je 13. vydání časopisu M11. Časopis M11 pro Vás připravuje kroužek školního časopisu pod vedením Mgr. Marty Kadlčkové. Náklad 30 výtisků. Uzávěrka proběhla dne 30. 4. 2012 a všechny informace jsou aktuální k tomuto datu. Inzerce byla tvořena jako recese ve stavu nepříčetnosti, a proto je soudní cesta řešení nesouhlasu s inzercí vyloučená. Připomínky, náměty na reportáže, nebo stížnosti ohledně obsahu či distribuce časopisu směřujte na email: [casopism11@email.cz](mailto:casopism11@email.cz) . Příjemné počtení Vám přeje redakce M11.

## Sloupek

### Chytrý telefon jen pro někoho

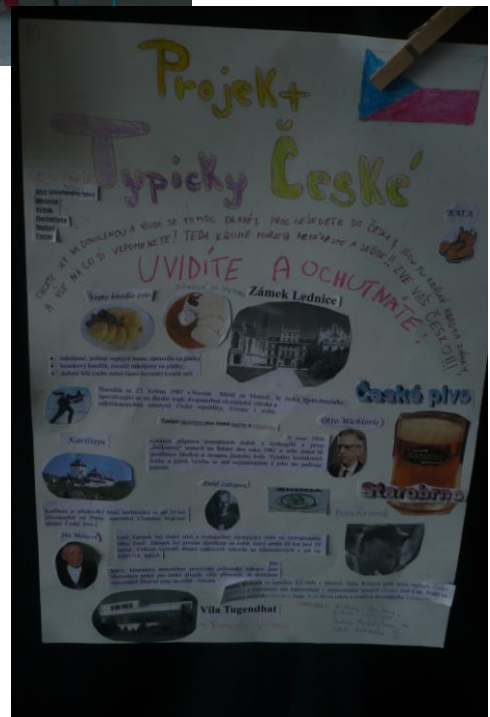
V neděli jsem se musel dostat do bodu A v pustině u Kyjova do našeho hlavního moravského města Brna, a jelikož jsem měl jedinou možnost, jak si zjistit autobusy z Osvětiman do Kyjova přes mobil, tak jsem si po dlouhé době vyzkoušel dnes populární internet v mobilu. No nebudu dlouze popisovat, jak jsem se snažil, ale marně. Vyplnění kolonek pro výchozí a cílovou stanici ještě vyplnit šlo (díky za SMSky), při zadávání způsobu dopravy jsem se zapotil, ale na pátý pokus se podařilo zatrhnout autobus. Ale co následovalo potom, to není v mezích lidského chápání. Po kliknutí na mikrotext „vyhledat spojení“ mi vyjelo ještě drobnějším písmem to, čehož jsem se obával: Upřesněte stanici Kyjov. Dal jsem se do upřesňování, ale co čert nechtěl, překlíkl jsem se. No nic, ještě že je tlačítko zpět. Tak znovu vyvolám tuto obrazovku a historie se opakuje. Po třetí vytahuju zalamovací nůž a se slovy „Já sa na to už opravdu vykašlu!“ mačkám „vyhledat“. No podařilo se. A teď zase další spojení a další mikropísmo. No nakonec jsem nějak dorazil a dorazil bych i bez mobilu, protože ještě po jednom překlíknutí by letěl přes dřevník do potůčku doprovázen mým jaderným slováckým dialektem. Ale měli by výrobci telefonů myslet na osoby starší, nebo gramlavé. Ono by se nemuselo také stát, že narazí na trpělivce jako já, co bude hledat zvětšení. A to bude pro telefon zle...

**Matěj Kos**

## Projekt Typicky české

20. 4. měli pátáci ročníkový projekt Typicky české, kde představovali naši Českou republiku japonskému zástupci významné cestovní kanceláře. Žáci pátého ročníku tak museli vytvořit inzerát do novin, plakát na propagaci republiky, vyplnit pracovní list a na závěr vytvořit hranou reklamu na naši republiku. Všichni se s tímto úkolem dobře popasovali, fotografie můžete vidět zde, vítězná scénka bude ve videozpravodajství.

MK



## **Přípravný kurz devátého ročníku**

**Od 10. do 14. dubna ve škole chyběla část žáků devátého ročníku, a nebylo to z důvodu protáhnutí velikonočního pondělí na celý týden, ale z důvodu zcela ušlechtilého – museli jsme se připravovat na přijímací zkoušky.**

A dle mého skromného názoru jsme si nemohli vybrat lepší místo, než je malá vesnice, spíš víska, Radešín. V Radešíně je několik domů, starý zámek, který navrhl Jan Blažej Santini, kaplička, kterou nenavrhl nikdo slavný a hotel, který se měl stát naším azylem. Zde jsme hned po úterním příjezdu vybalili věci a pustili jsme se do studia. Některým se to zdálo přehnané, ale většina to přijala, protože měla nefalšovaný strach ze zkoušek. A tak celý den probíhal ve stylu učení, přestávka, učení. No a pak přišla noc. První noc byla ve znamení silných stráží, co by nejdřív střílely napomenutí a až poté se ptaly: „Stůj, kdo tam!?“ No i přes to někteří noc probděli, což se ovšem projevilo ráno. To už někteří nebyli tak čilí. Ale nějak se učení zvládlo a tak se mohlo odpočívat, jinak řečeno samostudovat. A tak někteří se nudili, někteří se bavili, někteří šli ven a někteří se dokonce i učili. Nějak jsme to přežili, vydatnou večeři jsme strávili dobře a nastala další noc nespánku. Následující den se snažil co nejlépe kopírovat předchozí, což se mu dařilo až na výjimky, jako byl pozměněný rozvrh, organizované samostudium a organizovaný večerní program. Zde se ukázalo, že někteří si spojili přípravný kurz se třídním výletem, což demonstrovali tím, že pouštěli staré videa z předchozích výletů a obratné agitátorky rozšiřovaly heslo „Jsme třída – jedeme v tom společně.“ No nutno uznat, že tento večer jsme si skoro všichni užili. A nyní si jistě čtenář musí myslet, že znovu budu psát o ponocování. Nikoliv. Tento večer většina lidí padla jako mrtvoly. I přes to bylo zaznamenáno několik pokusů o přesun, ovšem ty měly pouze lokální charakter a nedosahovaly onoho stěhování národů, jaké jsme zažívali první noc. A přišel pátek – poslední den učení. Po šichtě jsem se domluvil s paní učitelkou Zelníčkovou, že uděláme pěší výlet do sousední obce Bobrová. I přes to, že čtvrt hodinu před začátkem výletu přšelo, tak si někteří vzali nevhodnou obuv, čehož poté velmi litovali. No pod mým vedením všichni dobře dorazili (jak jinak, že?) a zjistili, že je obchod uzavřen. Tak jsme vyrazili zase nazpět. Po návratu na nás již čekala vedoucí kurzu paní učitelka Dosoudilová a večeře. Tímto výletem se nakonec podařilo zničit i zbytek přeběhlíků, co stále odolávali tlaku učení, a tak v jedenáct již byl klid jako na hřbitově, až jsem si musel zpívat, abych neměl strach. A v sobotu jsme již odjížděli. Většina byla dobře připravená a později se dostala na školy, kam chtěla, za což jménem žáků děkuji vedoucí kurzu Mgr. Denise Dosoudilové, odbornici na všeobecné studijní předpoklady Mgr. Petře Majerčákové a talentované češtinářce a výtvarnici Mgr. Ireně Zelníčkové.



## **Piemule** **odešli z domova, aby žili život, který jim naslibovali**

Asi si říkáte, co to slovo znamená a o čem bude tento článek. Slovo piemule pochází z rumunštiny, je to hanlivý výraz, používaný především jako označení českých přistěhovalců v rumunské oblasti Banát, do kterého přišli v roce 1829. V překladu to znamená něco jako naplavenina, cizák. Ještě dnes existuje 6 vesnic (Rovensko, Gernik, Svátá Helena, Bígr, Šumice, Eibentál), ve kterých se stále mluví česky. Tolik z obecných vědomostí. Ale jak si tito lidé vlastně žijí?

Nedávno jsem tento kraj navštívil, konkrétně vesnice Rovensko, Gernik a Svátá Helena. Již z příjezdu víte, že je zde nelehké žití. Do naší první vesnice Rovensko



jste jeli v posledních částech cesty po „polňačce“. Samotná vesnice je ale úchvatná. Celá se rozprostírá po kopcích tamní vrchoviny Munții Almătului. Ale i tak máte pocit, že jste v Česku. Když jdete po „ulici“, lidé vás zdraví česky, hodně napsu je i v češtině a domy vypadají jako staré domy u nás z 19. století. Kdybyste jeli do Rovenska, tak se určitě ubytujete v nových chatkách, které stojí v kopci s krásným výhledem. Během našeho pobytu jsme také hovořili s tamními domorodci o tom, jak se Češi do Rumunska vůbec dostali. V roce 1829 patřil Banát Rakousku-Uhersku. Byly zde jen lesy a nulové osídlení. Rakousko naslibovalo Čechům, že si zde budou žít dobře a hodně z nich na tuto nabídku řeklo ano. Ale když sem dorazili, viděli



jen lesy. Zpátky již nemohli a tak zde zůstali. Ale teď už je čas vyrazit do další vesnice. Po patnáctikilometrovém pochodu kolem různých salaší, jejichž psy není dobré brát na lehkou váhu, jsme dorazili do největší české vesnice Gernik. Vesnice má úplně jiný ráz. Celá se nachází v údolí a na okolních svazích. Ve vesnici se už nachází větší hospoda a dokonce i policejní

stanice. Zde jsme bydleli u vlivného člověka vesnice, který vlastnil místní pálenici. Měl takovou menší usedlost a spali jsme ve starých postelích s peřinami, které byly strašně vysoké a vážily asi metrů. A po jedné noci v Gerniku jsme se dostali do vesnice Svatá Helena. Tato vesnice je poměrně známá a turisty hodně navštěvovaná, ale v poslední době se zde začaly stavět větrné



elektrárny. U nás je zvykem, že se jich postaví asi pět nebo šest. Ale ve Svaté Heleně jich postavili rovnou čtyřicet. Celé to začalo tím, že obyvatelům Heleny nabídli postavení asfaltové silnice do vesnice. Obyvatelé byli samozřejmě šťastní a návrh přijali. Mezitím úplnou náhodou začal skupovat pozemky po Čechách, kteří odešli do České republiky. A pak už nikdo nic nemohl dělat. Když si ale odmyslíte ty větrníky, tak je krajina úžasná. Svatá Helena se totiž nachází asi kilometr od Dunaje a zrovna v tomto místě se celý Dunaj zužuje do krásných soutěsek. Jako příklad můžu uvést náš malý výlet na vyhlídku, která se nacházela přímo na začátku soutěsek. Mohli jsme vidět jak zříceninu strážního hradu, který se nacházel na srbské straně, tak i důl, který byl opodál.

Víte, ještě bych chtěl něco říct. Kdybyste se do Banátu dostali, všimnete si rozdílu mezi rumunskými a českými vesnicemi. Rumuni se o vesnice a okolí nestarají. Oni třeba odvezou nějaký nepořádek za vesnici, vysypou na pole a nechají být. A i když je Rovensko trochu zaostalé, nevidíte PET láhve a igelity rozházené po vesnici. Chtějí, aby dělali čest své rodné zemi, která se, bohužel, od jejich odchodu trochu změnila.

A ještě něco: Jestli tam pojedete, nejeďte přes Temešvár.

## Sloupek

### Pověsit!

„Koho, co?“ ptáte se správně pádovou otázkou. A já vám odpovídám: „Inu kdeco.“ My totiž ve škole strašně rádi věšíme. Nejčastěji papíry. On totiž takový pokyn „pověsit!“ byt' je řečen méně jako rozkaz, slyšíme několikrát denně. A my bychom věšeli rádi. A třeba nejen papíry. Ono je totiž víc věcí, které jsou důležitější, než nějaký, již neaktuální, program do Likusáku, na pověšení. Rádi bychom třeba věšeli hodiny na stěnu do každé třídy, abychom měli vždy přesný čas a nemuseli tak riskovat konfiskací svého mobilního telefonického přístroje. Nebo třeba pověsit do tělocvičny portrét nějakého politika. To by se hrály šipky! V neposlední řadě by mnoho lidí rádo věšelo nikoliv „co,“ ale „koho.“ Na naší škole je lidí na pověšení spousta, a to je ještě jen můj odhad, co vidím. Jenže to by se nejdřív musely pověsit skoby, což by pan ředitel neschválil, neboť skoby jsou drahé a škola nemá na rozhazování. Rozkaz „Pověsit!“ se zkrátka dá vyložit všelijak a někdy i chybně. A já už musím končit s filozofováním, protože chci ještě pověsit několik papírů na šňůru.

**Matěj Kos**

## Achatina retikuláta

Achatina neboli česky oblovka je běžné pojmenování pro některý z druhů čeledi Achatinidae, ve které se můžeme setkat i s největším známým šnekem na zemi, Achatinou achatinou. V této čeledi je zatím popsáno skoro 180 druhů.

Pestře zbarvená ulita těchto nevhedních plžů zaujme nejednoho sběratele. V afrických státech slouží k dekorativním i praktickým účelům.

Mezi nejnámější oblovky patří Achatina fulica. Její domovinou jsou tropické lesy střední Afriky. Většinu času tráví zahrabána v zemi, za potravou vylézá až v noci. Živí se shnilým listím a plody, které spadnou ze stromů. Oblovky se dožívají až osmi let. Pohlavní dospělost u nich nastává kolem prvního roku života. U nás se Achatiny prodávají od konce prvního desetiletí tohoto století jako domácí mazlíčci, zvláště pak zmíněná Achatina fulica, známá pod českým názvem oblovka žravá. V některých tropických oblastech je tak přemnožena, že auta na jejím slizu často dostávají smyk a stala se významným škůdcem.

V poslední době bylo dovezeno mnoho dalších druhů achatin, a tak si každý může vybrat podle zajímavé ulity i podle svých možností k držení a chovu.

Achatiny jsou na čas velmi nenáročné společnice, které vás vždy večer, když trávíte svůj odpočinek, přivítají vystrčenými tykadly.

Co se potravy týče, nejsou achatiny nijak zvláště náročné, ochotně zkonzumují i kuchyňské zbytky jako odřezky z jablka, okurky apod. Ovoce se však zpravidla setkává s menším nadšením než zelenina. V příloženém seznamu je sepsáno mnoho doporučených potravin, které je možné achatinám podávat. Achatiny s oblibou požírají i různé sýry, tvaroh, vařená vejce a většinou jim chutnají i psí suchary (i masové).

Denisa Višňovská





## **Prince of Persia : The Sands of Time**

Prince of Persia: The Sands of Time (PoP: SoT), česky též Princ z Persie: Písky času, je čtvrté pokračování počítačové hry Prince of Persia z roku 2003, která byla vytvořena vývojářským francouzským týmem Ubisoft za výrazného finančního i technického přispění IT programátora a tvůrce této hry Jordana Mechnera. PoP: SoT je začátkem nové triologie a navazují na něj hry Prince of Persia: Warrior Within (PoP: WW) – česky Princ z Persie: Válečník a dále Prince of Persia: Two Thrones (PoP: TT) neboli Princ z Persie : Dva Trůny.

Hra začíná útokem krále Sharamana spolu se svým synem Princem – hlavním hrdinou celé hry – na Maharádžovo město. Při obsazení hlavní části paláce naleznete obrovské přesýpací hodiny Písku času společně s Dýkou času. Po získání těchto artefaktů se Sharaman společně s Princem a zajatou dcerou Maharádži – Princeznou Farah, odebere do města Azad k Sultánovi. Zde Princ na popud Vezíra – bývalého rádce Maharádži – zabodne Dýku času do přesýpacích hodin, čímž se uvolní Písky času, jejichž účinkem se všichni obyvatelé Azadu promění ve všechno vraždící monstra. Proměny je ušetřen Vezír (má Hůl času), který celou situaci naplánoval a nyní hodlá ovládat mocné temné síly, ale také Farah (má Šípy času) a Princ (má Dýku času), kterým se podaří na poslední chvíli uniknout před jistou smrtí. Ale tím příběh zdaleka nekončí: cesty Prince a Farah se občas rozcházejí a zase sbližují, ale jsou neustále ohrožováni monstry a smrtícími mechanismy, takže oba rychle pochopí, že spolu musí začít spolupracovat tak, aby celou situaci včas napravili, ale aby zachránili především cizí i vlastní životy. Díky nutnosti spolupráce a řešením společných problémů se obě postavy, navzdory počáteční nevraživosti, sbližují. Ke konci je však Farah zabita, ale naštěstí se Princi podaří dostat se včas k hodinám, zabodnout do nich Dýku a celý čas vrátit zpět do doby před napadením Maharádžova města a získání hodin a Dýky.

Co je cílem hry a jaké jsou Princovy funkce?

Tato hra není na čas, jak by se mohlo zdát, ale na Princovy rychlé reakce, zdatnost a obratnost, kterých má tolik, že by si z tělocviku jistě zasloužil jedničku. Cílem hry je prostě být rychlý a zdatný, ale občas musíte i logicky uvažovat a řešit různé zapeklité úkoly jak otevřít dveře, jak vylézt na římsu, popř. k vypínači pastí. Ale přitom všem se musíte vždy vyhýbat úrazům způsobených monstry či mechanismy.

A co Farah? Tato postava sice na první pohled vypadá jako velmi křehká bytost, ale Princi pomáhá proti nepřátelům pomocí luku, ze kterého střílí Šípy času, ale bohužel občas trefí i Prince (!), načež se mu omluví slovem „promiň“. Zprvu se Princ a Farah nemají příliš v lásce, ale postupem času se sbližují, takže při hraní můžeme slyšet jejich četné flirtování.

A teď ovládání. Pomocí pohybování myši ovládáte kameru (pohled tzv. třetí osoby), pomocí tlačítka Q přepínáte pohled na krajinu a pomocí F pohled z Princových očí. Pohybujete buďto pomocí „šipek“ nebo tlačítek W, A, S, D. Pro skok nebo vylezení na převis slouží SPACE, k běhu po zdi použijte RIGHT CLICK na myši a šipky nahoru nebo tlačítka W. Od zdi se odrazíte tlačítkem SPACE, pro šplhání po sloupech, lanech, tyčích a převisích a jejich následném odražení po nich použijte W, A, S, D a SPACE. Princ má svůj osobní meč, kterým útočí na nepřátele, ale také se jím brání. Pro útok stiskněte LEFT CLICK, k obraně RIGHT CLICK pro přeskočení nepřítele či k odražení od zdi použijte W, A, S, D a SPACE. Jakmile příšeře poklesne hlava, doražte ji ještě jednou stisknutím LEFT CLICK a její písek



vysajte pomocí Dýky času stisknutím E. Jakmile se dostáváte do dalších a dalších částí hry, získáváte čím dál lepší meče.

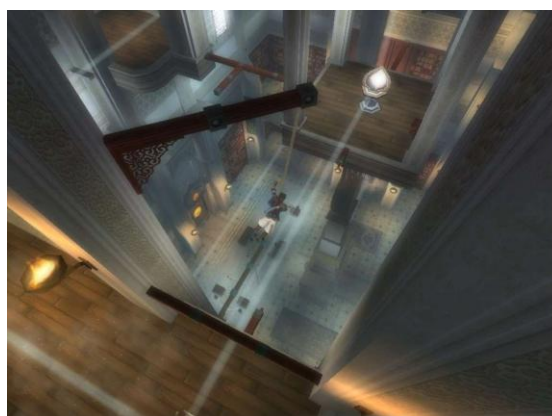
Jako úložiště slouží vstup do písečné záře stoupající ze země, přičemž je hra rozdělena na 40 úrovní. Při vstupu do záře se vám objeví vize, která bude předcházet příští úroveň.

Funkce Dýky času je velmi různorodá, ale slouží především k vrácení času, který aktivujete pomocí R. K vrácení času slouží tzv. časové kruhy, které jsou žlutě zbarvené. K jejich tvorbě musíte sbírat tzv. písečné obláčky (ve hře zobrazené jako bílé mráčky na zemi), které vysajete Dýkou stisknutím tlačítka E. Toto tlačítko slouží také k zmrazování nepřátel, což se projeví naprostou nehybností monstra. Megazmrazení, které zmrazí všechny nepřátele, provedete pomocí stisknutí RIGHT CLICK a E a k likvidování zmrazených monster slouží W, A, S a D.

Tato hra se stala tak populární a oblíbenou, že byl podle ní natočen celovečerní film Prince of Persia Písky času, který byl poprvé na plátno uveden v roce 2010.

Nakonec bych rád popřál všem hráčům mnoho úspěchů a zábavy při hraní Písků času. A zde přikládám pár fotografií přímo ze hry, které jsem objevil na stránce <http://www.konzolista.cz>

Arnošt Fridrich





## Sborovna - 1. díl - Úvodní představování



# Po pár dnech ...



Pokračování příběhu...

## **STŘET NÁZORŮ**

### **Drsný rozchod v Praze**

Na stránce Youtube, Facebook nebo také dalších mládeží oblíbených stránkách jsme nedávno mohli zhlédnout video s názvem „Drsný rozchod v Praze“. Toto video mělo za den přes 3 000 tisíce zhlédnutí a kolovalo po celém internetu. Objevilo se na něj stovky parodií a recenzí.

A já opravdu nechápu proč. Mladý pár je natočen při rozchodu, do kterého nám a nikomu jinému nic není. Je to naprosto soukromá věc, kterou by si měli účinkující nechat pro sebe. Mladý muž se má zveřejněním tohoto videa mstít za to, že jej jeho teď už bývalá přítelkyně dva roky podváděla. Ale stálo mu tohle za to? Vždyť kolik jiných způsobů, jak jí tohle „oplatit“ je? Mladá dívka má být díky tomuhle videu už několik dní nezvěstná. Kvůli jednomu videu, mohla dát svůj cenný život. Tak tohle jsi chtěl, neznámý hochu? Dále se také uvádí, že dívčiny rodiče „neznámému“ vyhrožovali tím, že jestli video nesmaže, obžalují ho, ale kolik už existuje takových kopií? Někteří lidé tvrdí, že je to všechno podvod s herci, kteří to jen dobře zahráli. Ale jak to tedy bylo doopravdy? Těžko říct.

Hanka Blatná

No abych pravdu řekl, tak jsem se znamenitě bavil. A docela toto jednání chápu. Když vás někdo podvádí, tak se s ním nedá jednat slušně, ať jste sebevětší flegmatik. A zvláště jestli si tento frajírek myslel, že je mistr světa, nebo alespoň Evropy, tak ho to muselo pěkně zasáhnout. Nechci se ho nijak extra zastávat, ale i na to natáčení měl právo. A po této scéně by se mohla stát tato dívka nevyzpytatelnou a mohla by si vybájit bůhvíco. Tak to radši dal na internet, aby předešel spekulacím. To, že se dívčinou hloupostí baví Morava, Slezsko, Čechy a snad i bratry Slováky a Poláky je pouze dohra této frašky. A že dívka zmizela? Třeba šla do ZOO...

Matěj Kos

## Staré hry SkyRoads

Většina lidí jistě zná hru SkyRoads. Hlavně osmáci.

Je to hra vytvořena v letech 1993-1997 softwarovým týmem Bluemoon.  
([www.bluemoon.ee](http://www.bluemoon.ee))

Předchůdkyní téhle hry byla hra Cosmo , která byla vytvořena v letech 1981-1988. Obě hry jsou založeny na téměř stejném principu a cíli hry. Ve hře je asi 10 zón , každá obsahuje tři levely , tudíž můžu s klidem říct, že hra má asi 30 levelů.

Ve hře hrajete roli vesmírného modulu, který má za úkol dojet do cíle. (level většinou končí tunelem). V každém levelu je jiná gravitace, což určuje, jak vysoko budete moci skákat. Jsou zde věci, kterých se musíte vyvarovat (např. když skočíte moc vysoko a před vámi je stěna a vy ji trefíte, pak vybuchnete.).

Jsou zde různé barvy kostek, po kterých jezdíte. Některé jsou neškodné, jiné vás upečou.

Vysvětlivky :

**Tmavě zelená kostka** sníží vaši rychlost a naráz jedete pomaleji.

**Červená kostka** - když na ni vkročíte, upeče vás, takže musíte zase od začátku levelu.

**Modrá kostka** doplňuje kyslík a palivo , které potřebujete , abyste dokázali dojet až na konec levelu.

**Světle zelená kostka** vás zrychlí.

**Šedá kostka** klouže.

A tohle je z mého pohledu ke hře vše.

*Adam Illek*



## **Umírám pro dokonalost**

### 2. část

Hodila tašku na záda a s pocitem viny odcházela na autobusovou zastávku. Asi po 5 minutách ji autobus přivezl před školu. Byly to tři zastávky, takže si Anna řekla, že bude chodit pěšky, aby jí hubnutí šlo líp. Kamarádky na Annu už z dálky mávaly. Anna šla k nim a začaly se bavit o prázdninách, které začínaly za týden. Anna bude více méně doma sama celé dva měsíce prázdnin kvůli mámině práci, která jí nedovoluje vzdalovat se z kanceláře. Anna s kamarádkami šla do jazykové učebny. Nemyslela na nic jiného než na léto a nový školní rok. Den utekl rychle. Anna šla na oběd. Po obědě šla na záchody. Klekla před záchodovou mísu, strčila si prsty do krku a začala zvracet. Brečela u toho, protože vždy jí to přišlo nechutné, ale pořád si opakovala: „Dělám to kvůli sobě. Dělám to kvůli sobě.“ Potom si šla umýt ruce a opláchnout obličej. Stoupla si před zrcadlo vedle umyvadel, rozpustila si vlasy a znovu je sepnula do velké spony s pastelovými barvami. Natáhla si tričko a dopnula mikinu. Chytla tašku za poutko a šla pěšky domů. Anna doma hned stoupla na váhu, ale nic se nezměnilo, váha byla stejná. „Co bych taky čekala od jednoho dnu?“ říkala si Anna. Všimla si rotopedu, který stál už rok v koutě a nikdo si ho nevídal. Začala cvičit. Cvičila 6 hodin s malými přestávkami. Když už bylo půl deváté, šla se osprchovat, udělala si úkoly a šla spát. Druhé ráno vstala neobvykle brzy. Hodinu cvičila na rotopedu, pak si udělala 20 sklapovaček, narychlo se osprchovala a šla do školy. Celý týden probíhal až do prázdnin stejně jako tenhle den. Anna vůbec nejedla, maximálně jablko denně a celé dny cvičila. Když se na konci týdne zvažila, váha klesla o 2 kg. Anna byla nadšená, ale nestačilo jí to. Chtěla přece zhubnout těch 5 kg, jak si řekla. Když Anna v sobotu ráno vstala, místo cvičení se šla upravit do koupelny. Měla domluvenou schůzku s jedním klukem. Anna vynechala jako vždycky snídani a šla si sednout na lavičku v parku, kde se měli potkat. Na Annu pokukovalo pár kluků. Něco si šeptali a přitom se smáli. Anna měla podezření, že se baví o ní. Se studem odešla pryč. Stejnak by se ten kluk nechtěl ztrapňovat s takovou tlustou příšerou. Říkala si Anna, i když věděla, že to není pravda. Doma si dala Anna slib, že nepřestane hubnout, dokud se nebude ve svém těle cítit dobře. Hned potom šla Anna běhat na rotopedu a dělat neuvěřitelnou spoustu kliků. Byla vyčerpaná, kručelo jí v břiše, bolela ji hlava a pot jí stékal po obličeji. Ale pořád nepřestala šlapat. Vzpomněla si na ty kluky v parku, jak se smáli. Nemuselo to být kvůli ní ale přece jen, co když ano?

Secret soul

## Můj ostrov snů









INZERCE M11:

# MIKRO

**Tak malé, že nás  
nevidíte**

## FOTOGRAFIE Z UČEBNY CHEMIE:



Foto: M. Dobrovolná

*Prima SOOL*

**12<sup>10</sup> BLUFFY,  
PŘEMOŽITELKA  
OBĚDŮ**

**13<sup>00</sup> STŘEDNÍ  
DVEŘE**

**13<sup>45</sup> FAKTOR  
PRACHU**

**14<sup>34</sup> NAKOŠIHO PÁD**

**15<sup>35</sup> BLUFFY,  
PŘEMOŽITELKA  
OBĚDŮ**

**17<sup>00</sup> HANGÁR 31**

**17<sup>30</sup> MISTŘI  
DEMENCE**

**18<sup>00</sup> ZDAR DREK -  
18. generace**

**19<sup>30</sup> TAKOVÍ DIVNÍ  
POZEMŠŤANÉ**

**20<sup>00</sup> THOMPSONOVI**

**22<sup>00</sup> FAKTOR  
PRACHU**

**0<sup>00</sup> TERRA NOZDRA**

**0<sup>45</sup> PRAXE MALÉHO  
PLESKU**