

Název: Kopírování a formátování - Harry Potter

VY\_32\_INOVACE\_INF1.20

Autor: Otto Kohout

Předmět: Informatika

Třída: 6. ročník ZŠ

Časová dotace: 25 minut

Metodické poznámky:

Žáci si na těchto úkolech procvičují kopírování a formátování textu v textových polích.

24.10.2011

## Pravidla Famfrpálu

Hra se hraje ve vzduchu na košťatech. hřiště vypadá tak, že na každé soupeřící straně jsou 3 sloupy a na každé z nich obruč. Tři střelci se snaží dát camrálem (velikosti fotbalového míče) gól. Ten padne tehdy, proletí-li camrál jednou ze 3 soupeřových obručí. Za každý gól je 20 bodů pro kole, která vyhrává. Obruče střeží brankář. Dva odrážeci na každé straně odrážejí pálkami Potlouky od svého družstva. Potlouky jsou míče o něco menší než camrál, jsou dva, letají po hřišti a pokoušejí se srazit hráče k zemi.

7. a nejdůležitější hráč hry je Chytač. Ten se snaží chytit zalatonku, což je malý zlatý míček velikosti vlašského ořechu. Za chycení zlatonky je 150 bodů pro soutěžící kole. V tu chvíli zápas končí.

## Historie Famfrpálu

První popis hry pochází z konce 14. století, ale její kořeny sahají až k začátku 11. Brzy se pak rozšířila po celé Evropě. V roce 1473 se konalo první mistrovství světa v této kolektivní hře. Ve finále se setkaly týmy Transylvánie a Flander. Údajně to byl jeden z nejzajímavějších zápasů všech dob. Od té doby se mistrovství koná každé 4 roky. Mimo evropské týmy se mistrovství účastní od 17. století. V roce 1652 se uskutečnilo první mistrovství Evropy, které se koná každé 3 roky. Mezi nejsilnější týmy patří Bulharsko.

## Manévry

- Manévry odrážeců

### Dvojité Defenziva (Dopplebeater Defence)

Oba odrážeci udeří Potlouk současně, čímž mu udělí obzvláště vysokou rychlost a jeho útok je mnohem nebezpečnější.

### Potloukové Překvapení (Bludger Backbeat)

Manévr, při němž odrážec udeří Potlouk zpětným rozmachem hole, takže ho místo před sebe pošle za sebe. Přesné nasměrování je velice obtížné, manévr se však skvěle osvědčuje ke zmatení protihráčů.

### Opakovaná osmička (Double Eight Roll)

Obranná taktika brankáře, používaná obvykle v případě trestného střílení, při níž Brankář velkou rychlostí opisuje smyčky kolem všech tří brankových obručí a snaží se zablokovat Camrál.

### Hvězdice a hůl (Starfish and stick)

Obranný manévr brankáře: brankář drží koště ve vodorovné poloze jednou rukou a jednou nohou ovinutou kolem násady a obě ruce i nohy má natažené. O hvězdici bez hole by se raději nikdo pokoušet neměl.....

## Košťata od A-Z

### Košťata od A do Z

Duběnka 79	Měsíční paprsek	Stříbrný šíp
Zameták 1	Zameták 5	Zameták 7
Ohnivák	Kometa 140	Žíznivá čára
Povětroň	Nimbus 1000	Nimbus 1001
Nimbus 1500	Nimbus 1700	Nimbus 2000
Nimbus 2001	Proutěnka 90	Kulový Blesk

## Družstva

### Všechny Famfrpálové týmy v Británii

Applebyské šípy	Ballycastelští netopýři	Cearphillské katapulty
Falmouthští sokoli	Holyheadské harpyje	Kenmarská káňata
Kudleyští kanonýři	Montroseské straky	Puddlemerští spojenci
Pýcha Portree	Tutshillská tornáda	Wigtownští tuláci

Wimbournské vosy

Úkol č.1: Vyber 5 košťat, na kterých by sis rád zahrál(a) Famfrpál a zvýrazni (podbarvi) je červeně v tabulce košťat.

Úkol č.2: Zkopíruj do rámečku odstavec „Pravidla Famfrpálu“. V rámečku změň písmo nadpisu na tmavě zelené, tučné. Text změň na světle zelené. Celý text zarovnej na střed.

**Úkol č.3: Zkopíruj do rámečku historii Famfrpálu. Nadpis změň na velikost 16, tučně, barva černá. Text zarovnej do bloku.**

**Úkol č.4: Vyber si a zkopíruj z textu do rámečku jeden manévr odrážechů, který se ti líbí.. Text změň na velikost 30.**

**Úkol č.5: Napiš velkými písmeny, velikostí 12, podbarveno žlutou, jakou hru by jsi rád(a) hrál(a) o tělesné výchově.**

**Zdroj uvodního textu:**

**[http://www.hp7.mysteria.cz/main\\_web\\_soubory/fam.html](http://www.hp7.mysteria.cz/main_web_soubory/fam.html)**