**Nové Ústí – Jiří Kozma 7. C**

Kdybych byl primátorem města Ústí nad Labem, tak bych naše město trochu změnil. Proč změnil jen trochu? Protože když se na něj podíváte na první pohled, tak vypadá, že není moc hezké, je spíše průmyslově šedivé, ale když se podíváte pohledem obyvatele, tak je naše město dobrým místem k životu.

Možná by se zdálo, že je potřeba více parků, ale není tomu tak. Když se dobře rozhlédnete, tak z každého místa ve městě je to jen kousek do přírody, což se o většině velkých měst říci nedá. Je to dáno tím, že se naše město rozkládá na obou březích řeky Labe a z jedné strany je obklopené Krušnými horami.

Aby i na první pohled bylo Ústí město se zdravým ovzduším bez prachu a smogu, snažil bych se jako primátor prosadit projekt, ve kterém by obyvatelé města dostávali finanční dotace na nákup automobilů na elektrický pohon.

Dále bych se v oblasti vzdělání pokusil vymyslet postup, který by přilákal i naše občany, kteří zatím nemají moc zájem o vzdělání. Myslím, že plán by se měl zaměřit na to, že by se na školách nebo v jazykových kurzech začal více vyučovat německý jazyk, protože se Ústí nachází u německých hranic, a tak by mohli lidé pracovat i s nižším vzděláním v Německu. A pak by občané za své vydělané peníze mohli opravit staré a zchátralé budovy a tím by se stalo město hezčí.

Protože je voda v Labi stále znečištěná, tak bych se jako primátor zasadil o to, aby se do ní nevypouštěly škodlivé látky. A to proto, že v plánu nového Ústí by bylo vybudování odpočinkových oblastí s vybudováním restaurací, dětských hřišť a areálů pro rybáře právě na březích této řeky.

Oblast, kterou je v novém Ústí potřeba výrazně zlepšit, je oblast výstavby nových sportovních areálů, aby více dětí sportovalo a nesedělo doma u počítače. Bylo by potřeba postavit moderní aquapark, který by navazoval na řeku Labe. A dále bych vybudoval moderní tenisový areál, aby i děti z Ústí mohly konkurovat dětem z jiných měst.

Věcí, které bych chtěl změnit, je více, ale vypsal jsem jenom, na kterých mi nejvíce záleží.