

# Fuori Orario



L'UNICO ANTIDOTO ALLE LEZIONI NOIOSE

Anno 4 – Numero 4

www.itisvc.it

Aprile '07

## untitled - un racconto ispirato da Franz710



René Magritte, Le retour

Dove sono? Da quanto tempo sono qui? Questo buio... non avevo mai visto prima un buio così... non ricordo nulla... ho una confusione in testa... ma so che non è sempre stato così, altrimenti non mi sentirei così spaesato. Che diavolo è successo? Non sento nulla, l'unica cosa che sento è il mio respiro. Non credo di averlo mai sentito così bene, non credo di averci mai fatto caso, eppure so che è una cosa che si fa di continuo, ma ho come l'impressione che sia la prima volta che mi accorgo di respirare. Forse perché è l'unica cosa che percepisco, è strano. Perché non ricordo nulla?

Cominciano ad affiorare dei ricordi, un improvviso senso di nausea, la testa che gira, tutto inizia a tremare, i mobili camminano per casa, il lampadario balla, nell'aria un rumore spaventoso, irreali. C'è stato un terremoto, mio dio, ecco cos'è successo, sono sepolto da qualche parte sotto i detriti, odio no! no...

Quanto tempo è passato? Da quanto sono qui? Non mi sento più le gambe, le braccia, nulla. Che strana sensazione, non sento neanche dolore, chissà se ho qualcosa di rotto. Ma perché non mi vengono a cercare? Non lo sanno che sono qui? Non riesco neanche a gridare, se ci provo non riesco a sentirmi nemmeno io. Non capisco se è la voce che non esce o se non si propaga qui sotto. Ma tanto prima o poi mi tireranno fuori no?

Maledizione, perché non arriva nessuno, non ce la faccio più. Non vedo nulla, ho sete, la lingua... mi sembra di avere una spugna in bocca. Devo bere qualcosa al più presto, ma perché nessuno viene a tirarmi fuori di qui?

Aiutatemi! Non ce la faccio più... Non riesco a muovere un muscolo... Basta sono stanco, non ci provo neanche più; tanto anche se non uscissi più di qui a chi mancherei? I pochi amici che avevo sono spariti da tempo e non sono più stato in grado di trovarne, i miei non ci sono più da un pezzo,

donne non ne parliamo che è meglio, sono 2 anni che cerco di farmi coraggio e chiedere alla cassiera del supermercato di uscire. Non ho avuto il coraggio nemmeno di chiederle il nome. Ahahahah, sono patetico, non valgo nulla; forse è una fortuna che sia qui sotto, che tutto finisca così.

Ma quanto ci vuole a morire? Credevo che sarebbe successo più in fretta. Mi manca l'aria eppure respiro ancora... l'aria, che bel ricordo, avrei proprio voglia di dare un bel respiro e riempire i polmoni, quella bell'aria pulita che si respira in riva al mare quando tira quella brezza leggera. Sono stato un mucchio di volte in spiaggia quando non è ancora stagione e non c'è ancora la massa di turisti che affolla l'arenile. Ora che sono qui mi rendo conto di quanto mi manchi. Giuro che se esco di qui ci vado di filato. E sai cosa? Vado anche dalla cassiera e le chiedo di uscire, la porto al mare e la invito a mangiare una piadina insieme da Mario che dà proprio sulla spiaggia. Sì, bravo, e come ci esco di qui? Saranno giorni che sono qui sotto e non sono riuscito a muovere un muscolo... Un momento, cosa... cos'è quel bagliore? Perché non l'ho visto prima? Possibile che non avessi girato lo sguardo in quella direzione? O avevo semplicemente gli occhi chiusi? Non ricordo più... Devo provare a girarmi in quella direzione, se solo riuscissi a muovere un muscolo... mi pare anche di sentire qualche voce, che ci sia qualcuno che può aiutarmi a venir fuori di qui? nnnnnnh... nnnnnnh... sì, ecco forse... nnnnnnh... SONO QUI!!!...

Non so come abbiano fatto quelle due parole ad uscire così nitide, decise, dalla mia bocca. Credo che sia stato il momento in cui mi sono reso conto di voler vivere. Quello che so è che qualcuno mi ha sentito e che nel giro di un paio d'ore sono riusciti a tirarmi fuori. Hanno detto che ormai non credevano di trovare più nessuno. Nulla di rotto, e le ferite erano poco più che superficiali anche se qualche segno addosso me lo hanno lasciato. Laura. La cassiera del supermercato si chiama Laura e finalmente sono riuscito a trovare il coraggio di chiederle di uscire. Anzi non ho dovuto cercare proprio nulla, mi è riuscito tutto così naturale... Non ha accettato, mi ha spiegato con un sorriso di essere impegnata e se devo essere sincero mi è bastato questo, certo mi sarebbe piaciuto vederla, ma è andata così e basta. Quello che so è che adesso non mi fermerò più davanti ad una paura, preferisco collezionare insuccessi che rimpianti. Voglio provare. Voglio vivere. Oggi sono venuto al mare con un amico, è la persona che ha sentito il mio urlo quand'ero là sotto. Ci vediamo abbastanza di frequente da allora, posso dire che siamo diventati buoni amici, ma non abbiamo mai più parlato di quella storia.

<http://blog.libero.it/paolo68123>

Mitica creatura anticamente denominata  
**GIANBORELLI**

By Denise & zio Agente



**Giancarlo Lodo**

**Davide Borelli**

Salutate i lettori	Ciao a tutti	Buongiorno lettori
Per Gian: saluta come un professore Per Borelli: saluta come un alunno	Buooooooooooooooooongiornoooooo (N.I.: ci ricorda qualcosa...anzi qualcuno...)	Uelaa!!!
Chi è il professore?	Lui	Io
Chi è l'alunno?	Io	Io (N.I.: Ha avuto un flash-back???...i tempi che furono!!!)
Cosa si prova ad avere un sosia?	Assolutamente nulla, tranne perdere l'originalità dell'essere l'unico (N.I.: non ti preoccupare non lo eri neanche prima!)	Sono abituato perché ho già mio fratello e scambiano sempre la nostra identità
Siete sicuri di non essere parenti?	Devo chiedere alla mamma	Sicuro(N.I.: Chiedi alla mamma di Gian!)
Cosa ammiri di lui?	...te lo dico a luglio dopo la maturità...(N.I.: o l'anno prossimo...)	Conosco poco la persona e non mi sento di esprimere un parere (N.I.: chiediamo l'aiuto al pubblico?)
Cosa gli cambieresti?	Le orecchie (N.I.: beh diciamo che tra i due non si sa chi prende meglio Sky...Ah: Dumbo saluta!!!)	Nulla (N.I.: un modo gentile per non offenderlo!)
Le sette differenze tra te e lui	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orecchie (N.I.: abbiamo detto DIFFERENZE!!!)</li> <li>2. Rughe</li> <li>3. Ho le sopracciglia più curate</li> <li>4. Postura (suggerito dal prof)</li> <li>5. Capelli (N.I.: perché i tuoi ti sono caduti!?)</li> <li>6. Ha la batteria scarica dell'orologio</li> <li>7. Neo sotto al collo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Neo sul viso</li> <li>2. Portamento</li> <li>3. Postura</li> <li>4. Labbra</li> <li>5. Sorriso</li> <li>6. Le mani</li> <li>7. Le scarpe (N.I.: perché, vi assicuriamo, i vestiti sono uguali!!!)</li> </ol>
Lei o l'altra:	Seduttore	Sedotto
• sedotto o seduttore		
• Mamma o papà	Entrambi	Entrambi
• Serie A o serie B	In primis...A...	Serie A (almeno è quello a cui si aspira)
• Bellezza interiore o esteriore	Entrambi (N.I.: della serie: chi si accontenta gode!)	Bellezza interiore
• Uliveto o Rocchetta	Uliveto	Rocchetta
Brainstorming: ti dico una parola e dimmi cosa pensi:		
• Casa	Famiglia	Fiore (N.I.: pollice verde?)
• Scuola	Libri (N.I.: ...dica la verità, soltanto la verità, nient'altro che la verità...dica lo giuro)	Lavoro
• Per Borelli: Lodo Per Lodo: Borelli	No comment	In brodo (N.I.: GIAN: il tuo segreto in cucina)
Progetti per il futuro?	Laurearmi e avere una casa mia (N.I.: pensa a diplomarti che è meglio...)	Continuare a far bene ciò che faccio bene attualmente e migliorarmi
Raccontaci un tuo sogno	Incognito (N.I.: ma x o y?)	I sogni non si rivelano se no non si avverano (N.I.: non ci credi???) Provaaaaaalooooooooooooo!
E' stata bella, vero?	...elaborazione dati in corso...	Grazie...è stato divertente!(N.I.: le daremo i soldi che le spettano più tardi)
Qualcosa da aggiungere?	Si...Wow ho perso un'ora di lezione (N.I.: ...e io con te...)	Uau...ve le faccio recuperare io le ore di lezione!!! N.I.: ahiiii!!! Uno a zero per il prof!!!)

## GIOCHI DELL'ENERGIA

Anche quest'anno è stato proposto il progetto rivolto alle classi terze delle scuole medie: **"Giochi dell'energia"**.

Questa iniziativa stimola la curiosità dei ragazzi riguardo ai problemi ambientali e la produzione di energia pulita; promuove inoltre lo studio delle discipline tecniche proprie del nostro Istituto.

I ragazzi che hanno partecipato sono stati divisi in quattro gruppi e, accompagnati da studenti della nostra scuola, hanno seguito un percorso didattico riguardante il funzionamento di una colonna topping, le applicazioni del

pannello solare, il significato del pannello fotovoltaico, il funzionamento di una turbina e l'utilizzo di un alternatore. Questi argomenti sono stati affrontati dalle prof.sse Paola Botta, Lucia Vallania e Fanny Penazzi e dai proff. Antonio Rubino e Vincenzo Cuzzubbo .

Completato il percorso, è stata messa alla prova la memoria, la conoscenza e l'attenzione dei ragazzi con giochi enigmatici diretti dal professor Bruno Attinà.

Gli studenti partecipanti sono stati infine premiati: come ricordo di questa giornata è stato loro regalato un calendario con la foto del gruppo.

by Denise



## **Bielmonte... W la neve!!!**

Alle 7.15 partenza per Bielmonte: finalmente! La mattinata è passata sullo snowboard o sugli sci, naturalmente aiutati da maestri a dire il vero un po' troppo... severi. Ma comunque sono stati un validissimo aiuto per i più impacciati, ma anche per i più esperti che hanno, una volta per tutte, imparato a cedere senza troppi danni.



Dopo un pranzo rigenerante, ci siamo cimentati

nell'arrampicata sportiva, o almeno ci abbiamo provato! In pochi, infatti, sono arrivati in cima; la maggior parte di quelli partiti si sono arresi durante l'ardua scalata, abbandonando l'impresa in preda ad attacchi di vertigini

Una volta recuperati tutti gli arrampicatori, abbiamo raggiunto il pullman per il ritorno a Vercelli. La giornata è stata molto divertente, ma altrettanto stancante: non sono stati in pochi quelli che hanno approfittato dell'oretta del viaggio di ritorno per schiacciare un bel pisolino!

Grazie di cuore agli insegnanti organizzatori dell'evento, ma anche ai maestri che ci hanno... sopportato!

by Emy (ma Sere scrive e corregge!!!)

La sigla **ONLUS** (**organizzazione non lucrativa di utilità sociale**) è una qualifica tributaria che gli articoli 10 e seguenti del D.Lgs. 4 dicembre 1997, n. 460, prevedono possa essere assunta da *associazioni, comitati, fondazioni, società cooperative e altri enti di carattere privato*, con o senza personalità giuridica, i cui statuti o atti costitutivi, redatti nella forma dell'atto pubblico o della scrittura privata autenticata o registrata, prevedono espressamente una serie di requisiti. Tale qualifica attribuisce la possibilità di godere di agevolazioni fiscali.

Le ONLUS sono una autonoma categoria di enti che esiste solo ai fini fiscali.

Alcune categorie di enti assumono automaticamente la qualifica di ONLUS (sono le cosiddette *ONLUS di diritto*); sono:

- le organizzazioni di volontariato
- le cooperative sociali
- i consorzi di cooperative sociali

Altre categorie di enti hanno invece la possibilità di derogare al divieto di svolgere attività diverse da quelle previste tassativamente (sono le cosiddette *ONLUS paritarie*); si considerano tali:

- gli enti ecclesiastici delle confessioni religiose con cui lo Stato ha stipulato patti, accordi o intese
- le associazioni di promozione sociale ricomprese tra gli enti di cui all'articolo 3 della legge 25 agosto 1991, n. 287, le cui finalità assistenziali siano riconosciute dal Ministero dell'interno (autorizzazioni concernenti la somministrazione di alimenti e di bevande nelle mense aziendali e negli spacci annessi ai circoli cooperativi e degli enti a carattere nazionale le cui finalità assistenziali sono riconosciute dal Ministero dell'interno).

I soggetti che possono assumere la qualifica di ONLUS sono:

- associazioni riconosciute e non riconosciute
- comitati
- fondazioni (fondazione)
- società cooperative
- altri enti di carattere privato, con o senza personalità giuridica.

I soggetti espressamente esclusi sono:

- enti pubblici
- società commerciali, diverse da quelle cooperative
- fondazioni bancarie
- partiti e movimenti politici
- sindacato
- associazioni dei datori di lavoro e di categoria

Al fine di acquisire la qualifica tributaria è necessario che gli enti richiedenti abbiano una serie di requisiti.

a) svolgere almeno una delle seguenti attività:

- assistenza sociale e socio sanitaria
- assistenza sanitaria
- beneficenza
- istruzione
- formazione
- sport dilettantistico
- tutela, promozione e valorizzazione delle cose di interesse artistico e storico
- tutela e valorizzazione dell'ambiente
- promozione della cultura e dell'arte
- tutela dei diritti civili
- ricerca scientifica di particolare interesse sociale

b) l'esclusivo perseguimento di finalità di solidarietà sociale;

c) il divieto di svolgere attività diverse da quelle menzionate alla lettera a) ad eccezione di quelle ad esse direttamente connesse;

d) il divieto di distribuire, anche in modo indiretto, utili e avanzi di gestione nonché fondi, riserve o capitale durante la vita dell'organizzazione, a meno che la destinazione o la distribuzione non siano imposte per legge o siano effettuate a favore di altre ONLUS che per legge, statuto o regolamento fanno parte della medesima ed unitaria struttura (non profit);

e) l'obbligo di impiegare gli utili o gli avanzi di gestione per la realizzazione delle attività istituzionali e di quelle ad esse direttamente connesse;

f) l'obbligo di devolvere il patrimonio dell'organizzazione, in caso di suo scioglimento per qualunque causa, ad altre organizzazioni non lucrative di utilità sociale o a fini di pubblica utilità;

g) l'obbligo di redigere il bilancio o rendiconto annuale;

h) disciplina uniforme del rapporto associativo e delle modalità associative volte a garantire l'effettività del rapporto medesimo, escludendo espressamente la temporaneità della partecipazione alla vita associativa e prevedendo per gli associati o partecipanti maggiori d'età il diritto di voto per l'approvazione e le modificazioni dello statuto e dei regolamenti e per la nomina degli organi direttivi dell'associazione;

i) l'uso, nella denominazione ed in qualsivoglia segno distintivo o comunicazione rivolta al pubblico, della locuzione "organizzazione non lucrativa di utilità sociale" o dell'acronimo "ONLUS".

Per le tipologie istruzione, assistenza sanitaria, formazione, sport dilettantistico, promozione della cultura e dell'arte e tutela dei diritti civili si considerano esistenti le finalità sociali quando le attività siano rese nei confronti di terzi (come persone svantaggiate, o componenti di collettività estere) e non dei soci, fondatori, organi amministrativi di controllo, coloro i quali operino su mandato dell'organizzazione.

Tuttavia, parlando di attività connessa, le stesse finalità si intendono realizzate anche quando alcuni dei beneficiari siano soci della ONLUS. L'esercizio di attività connessa è consentito solo nel caso in cui queste non siano prevalenti rispetto a quelle istituzionali e che i proventi non siano superiori al 66% delle spese complessive, pena la perdita della qualifica di ONLUS.

by DiDo

## VINCI CON UN CLICK!

Il concorso fotografico

**L'AMICIZIA E LE SUE MILLE SFUMATURE**

è stato vinto da

**PIER PAOLO ANIELLO**  
4<sup>a</sup> Scientifico Tecnologico

a cui è stato consegnato il lettore mp3  
posto in palio.

Le proff.sse Grazia Casalino e Annalisa  
Porta, Funzioni Strumentali per gli  
studenti e organizzatrici del concorso,  
ringraziano tutti gli studenti che hanno  
partecipato.



### *Ti voglio bene*

**Ti voglio bene non solo per quello che sei, ma per quello che sono io quando sto con te.  
Ti voglio bene non solo per quello che hai fatto di te stesso, ma per ciò che stai facendo di me.  
Ti voglio bene perché tu hai fatto più di quanto abbia fatto qualsiasi fede per rendermi migliore,  
e più di quanto abbia fatto qualsiasi destino per rendermi felice.**

**L'hai fatto senza un tocco, senza una parola, senza un cenno.**

**L'hai fatto essendo te stesso.**

**Forse, dopo tutto, questo vuol dire essere un amico.**

**Anonimo**

## 8 MARCIO FESTA DELLE GONNE

Non abbiamo sbagliato a scrivere o a stampare il titolo:  
volevamo solo attirare la vostra attenzione.

Volevamo che sapeste che nelle nostre testoline bacate,  
in mezzo alla voglia di divertirci, è rimasto dello spazio per  
ricordare il motivo per cui si festeggia la donna.

Sul perché sia stato scelto proprio l'8 marzo ci sono  
racconti e leggende che fanno risalire questa ricorrenza  
all'inizio del secolo scorso in una fabbrica in America o ad  
una manifestazione in Russia.

A Copenaghen o in Italia è stata presa la decisione di  
associare le mimose alla data e, di conseguenza, alla  
festa.

Questi episodi, anche se incerti, dimostrano comunque la volontà di camminare lungo la strada del  
cambiamento di una situazione sociale a cui la donna è stata assoggettata per secoli.

In alcuni Paesi questo accade ancora, giustificato dalla legge e/o dalla religione; vorremmo così  
sperare che, prima di lasciarsi travolgere dalla frenesia di festeggiamenti e divertimento, ci sia stato  
un momento per non dimenticare le lotte e i sacrifici fatti per perseguire l'obiettivo dell'uguaglianza.

Nella *non indifferenza* a questi ricordi c'è la magia che trasforma le esagerazioni delle serate in  
discoteca o nei locali in semplice sfogo e divertimento.



**Viva le donne !!!!**

## Soluzioni dei problemi pubblicati sul Giornalino n° 3

### **Soluzione problema n. 1**

Un metodo potrebbe essere quello di calcolare innanzitutto l'area occupata dal corteo nella fotografia: dal momento che il corteo era in una via, si può pensare che l'area suddetta sia approssimabile mediante un rettangolo, avente per lati minori la prima e l'ultima fila del corteo e per lati maggiori i due fianchi; l'approssimazione è accettabile dal momento che la fotocamera era più o meno orientata verticalmente rispetto al suolo e quindi gli effetti di distorsione dovuti alla prospettiva sono alquanto ridotti. Sia  $I$  l'area dell'immagine del corteo nella fotografia. Dal rettangolo che approssima il corteo, se ne isola un quadrato di dimensioni sufficienti a mostrare almeno una ventina di persone. Sia  $Q$  l'area del quadrato. Sia  $P$  il numero di persone presenti nel quadrato. Le persone coinvolte nel corteo saranno quindi, approssimativamente, date dal numero  $(I : Q) \times P$ .

### **Soluzione problema n. 2**

La colonia di batteri riesce a ricoprire l'intera superficie della palude dopo soli 5 giorni. Infatti dopo  $G$  giorni l'estensione della colonia di batteri è pari a  $125 \times 2^G$  metri quadrati quindi è sufficiente porre  $4000 = 125 \times 2^G$  per ottenere la soluzione. Semplificando, si ha:  $32 = 2^G$  e quindi  $G = 5$ .

### **Soluzione problema n. 3**

Mentre Lorenzo percorre un chilometro, Pippo percorre solo  $4/5$  della distanza percorsa da Lorenzo. Federico percorre  $3/4$  della distanza coperta da Pippo cioè  $(4/5) \times (3/4) = 12/20$  di quella percorsa da Lorenzo. I  $12/20$  di 1 chilometro sono 600 metri e perciò Lorenzo deve concedere a Federico 400 metri di vantaggio.

### **Soluzione problema n. 4**

Si deve tener conto anche del numero di ruote dentate frapposte fra la ruota dentata fissata sull'asse di uscita del motore e la ruota dentata sul cui asse è fissata la ruota motrice del motociclo. È vero, infatti, che se una ruota dentata con  $A_d$  denti connessa ad una seconda ruota con  $B_d$  denti compie un giro completo, la seconda ruota compie  $A_d/B_d$  giri e quindi, se  $B_d$  è maggiore di  $A_d$ , il moto della seconda ruota risulta più lento di quello della prima ruota. Non si deve però dimenticare il fatto che un numero pari di ruote dentate (frapposte fra la ruota dentata che trasmette il moto prodotto e la ruota dentata finale) trasmette un moto rotatorio inverso a quello iniziale, mentre un numero dispari di ruote dentate frapposte lascia invariato il senso di rotazione. In conclusione, quindi, si dovrà interporre una ruota dentata (oppure 3 o 5 o 7...) fra la ruota dentata fissata sull'asse del motore e la ruota dentata sul cui asse è fissata la ruota motrice del motociclo affinché il moto rotatorio venga trasmesso col senso di rotazione uguale a quello del motore, altrimenti si dovranno interporre due ruote dentate (oppure 4 o 6...) in caso contrario.

### **Soluzione problema n. 5**

L'ultimo autobus della giornata non ce l'ha fatta a tornare alla partenza entro la mezzanotte e quindi il suo arrivo è stato segnato al giorno successivo.

oo

Il professor Michele di Francesco, docente di Filosofia della mente all'università San Raffaele di Milano, disciplina che spiega come funziona il nostro pensiero, sostiene che il **dilagare della violenza verbale** sia legato non tanto alla TV e alle scene violente, quanto all'impoverimento generale della lingua. Il nostro lessico diventa sempre più limitato, incapace di esprimere i sentimenti con parole adeguate e complesse, per cui, con poche parole a disposizione, l'insulto diventa l'unico modo per esprimere relazioni complesse, in maniera chiaramente inadeguata. Questo da cosa dipende? Dal fatto che si legge di meno, ci si informa di meno. L'uso della grammatica non è stimolato. Attenzione, non si tratta di una barbosa lamentela. Tutto il pensiero umano si regge sulla capacità linguistica. Ci sono animali dotati di processi di pensiero raffinati, possiedono dei concetti ma non sanno allinearli per arrivare a una frase complessa. Questa è una capacità dell'uomo: grammatica e sintassi fanno la differenza costruendo un linguaggio complesso al punto da consentirci di esprimere la nostra complessità. Una risposta violenta spesso è proprio una reazione all'incapacità di affrontare un problema. Arricchendo il linguaggio si interrompe questo meccanismo? Sì: il linguaggio è una specie di organo biologico, cioè qualcosa che fa parte della nostra natura. Quando è limitato produce pensieri approssimativi, risposte primitive. Ma non perdiamo la capacità di migliorare. Se il nostro stomaco viene nutrito con cibo cattivo può ancora apprezzare il cibo buono. Però bisogna che qualcuno questo "cibo" ce lo offra: la scuola, in questo senso, resta il veicolo principale di questa educazione, linguistica prima, umana poi.

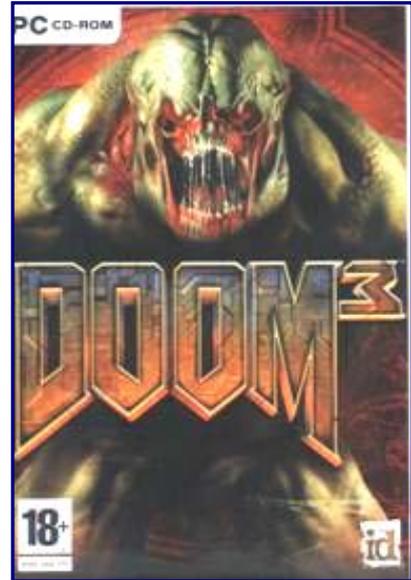
Liberamente tratto da [Io Donna](#) del 7/02/07

## Un gioco al giorno...

### DOOM 3

Sviluppatore: **Id Software**  
Publisher: **Activision**

**Doom 3** è un gioco di tipo “Sparatutto horror” dall’estremo coinvolgimento. I giocatori di questo stupendo gioco si troveranno di fronte a delle situazioni di tensione elevatissima, per non dire di paura. L’intero gioco si svolge sulla superficie di Marte, nelle strutture della UAC (Union Aerospace Corporation) nelle quali è successo un disastro di proporzioni mostruose. E il termine è azzeccato, perché il diavolo in persona si è messo contro il poveraccio capitato lì per lavorare come guardia di sicurezza. *Doom 3* è uno di quei giochi in cui l’unico alleato è il nostro arsenale di armi, che comprende Lanciarazzi, Cannone al plasma e Motosega. Infatti dall’inizio alla fine del gioco (fatta eccezione per il primo livello) non ci sarà mai un compagno di squadra, sicuramente per terrorizzare meglio i giocatori, cosa che, devo dire, è molto ben riuscita agli sviluppatori... Il gioco originale prevede 25 livelli, installando l’espansione, invece, si hanno altri 25 livelli, oltre ad una IA (Intelligenza Artificiale, *ndr*) dei nemici riprogrammata e di miglior qualità, ed a 3 nuove armi: la Doppietta, il Costrittore e l’Artefatto. Comunque già le armi presenti nel gioco normale (nel quale l’espansione aggiunge una notevole quantità di nemici) sono sufficienti ad affrontare i mostri che l’Inferno ci butta



contro, già da poco dopo l’inizio del gioco. Le bestie che ci capiteranno sono varie: si va da zombie (ovvero i cadaveri delle persone che erano all’interno della struttura) a mostri infuocati, dall’origine non meglio definita se non l’Inferno (vedi foto), o ancora ai “ragni”, creaturine tanto simpatiche che hanno la loro struttura fondamentale nelle teste dei cadaveri (vedi foto) rovesciate. Sono tuttavia presenti obiettivi “umani”, o per meglio dire, dal corpo umano, ma posseduti. Una gran compagnia, dunque, che ci accompagnerà in tutto il tragitto che faremo per raggiungere le altre uniche due persone vive e in grado di muoversi: il nostro generale e un finanziatore del progetto UAC su Marte. Verso metà gioco, comunque, avremo modo di fare una scelta: possiamo decidere se richiamare la flotta spaziale per recuperarci da Marte, oppure possiamo scegliere di non chiamarla, il che ci obbliga a scoprire la causa di tutto ciò che è successo e a rimanere bloccati, senza correre il rischio che tutto ciò che si è scatenato arrivi sulla Terra. Uno dei rari difetti riscontrati in

*Doom 3* è la totale mancanza di percorsi alternativi: o si prende la strada principale, oppure ci si insinua in una serie di stradine che in realtà portano solo a tanti spaventi e a pochi bonus (munizioni, vita o corazza). In definitiva è un titolo che consiglio a tutti coloro che abbiano la voglia ed il tempo di cercarsi un ottimo videogioco col quale passare le ore (invece che studiare...).

#### PRO

- Gioco estremamente coinvolgente
- Assolutamente non noioso
- Consigliato a chi ama molto l’azione e poco la strategia

#### CONTRO

- Assenza di percorsi alternativi
- Mancanza di illuminazione

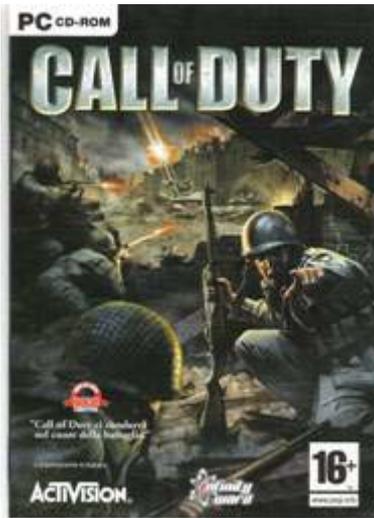
#### Requisiti hardware di sistema:

- **CPU:** Pentium 4 a 1,5 Ghz (o superiore)  
Athlon a 1.5 Ghz (o superiore)
- **RAM:** 512 MB (o superiore)
- **Scheda Video:** 128 MB DirectX 9.0b (o superiore)
- **Spazio su hard disk:** 2,5 GB almeno (3,5 GB con l’espansione)

**Andrea – Il B**

# CALL OF DUTY

Sviluppatore: **Infinity Ward**  
Publisher: **Activision**



**CoD** è un titolo impressionante sia dal punto di vista grafico sia dal punto di vista emotivo. Raramente un FPS (soprattutto in prima persona, *ndr*) garantisce una così forte tensione emotiva. Ciò è garantito da alcune missioni logoranti quanto complesse. Niente azioni alla Rambo in CoD, ma solo fredda tattica e ragionamento, coadiuvato da una non trascurabile e necessaria dose di cooperazione con i compagni di squadra.

Il gioco, dalla durata non esattamente ciclopica: circa 8-10 ore, offre tre storie non correlate tra loro, ma che rivivono tutte le principali battaglie della 2<sup>a</sup> Guerra Mondiale: dal D-Day con gli U.S.A. alla presa del Reichstag a Berlino con l'Armata Rossa, passando per le missioni di spionaggio degli inglesi.

Il gioco comincia con l'addestramento del soldato semplice Martin della 101<sup>a</sup> Aviotrasportata americana. Dopo un breve tutorial (addestramento, *ndr*) ci vedremo alla prese con una serie di lanci dell'aviotrasportata (sbagliati, tra l'altro...) nell'entroterra della Normandia. Seguiranno delle missioni in cui dobbiamo cimentarci nell'uso del Flak 88 (contraerea tedesca, *ndr*), ma se qui siamo sempre in prima linea, nella parte del sergente Evans, sempre dell'

aviotrasportata ma stavolta britannici, dovremo affrontare missioni di sabotaggio. Ma la campagna sicuramente più insolita quanto bella, è quella del soldato dell'Unione Sovietica, arruolatosi nell'Armata Rossa. Cominceremo con l'affrontare una serie di cecchini nascostisi fra le macerie di Stalingrado distrutta, diventando ben presto un importante soldato dell'esercito sovietico. Ma se nelle campagne di U.S.A. e U.K. troveremo nei nostri commilitoni delle persone vicine a noi, nell'U.R.S.S. saremo insieme ad altri soldati impauriti e storditi, strappati dalla loro terra. Ma se i nostri superiori, nelle campagne statunitensi e britanniche, sono altruisti e giusti, nella campagna sovietica i superiori non impartiscono ordini ma bensì minacce di esecuzione. Era lo stesso Stalin ad affermare che nell'esercito sovietico ci voleva più coraggio a retrocedere che a proseguire.

## PRO

- Grafica ben realizzata
- Buoni gli effetti degli spari
- Ottimo multiplayer

## CONTRO

- IA non sempre perfetta
- Gioco di breve durata
- Difetti in alcune animazioni (cadute da balconi, ecc...)

## La configurazione ottimale per far girare fluidamente questo titolo:

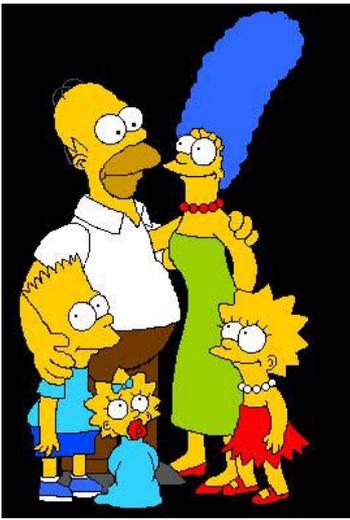
- CPU: Pentium III a 800 Mhz (o superiore)  
Athlon a 800 Mhz (o superiore)
- RAM: 256 MB (o superiore)
- Scheda Video: Tutte le ATI e tutte le nVidia GeForce con almeno 128 MB di memoria video.  
DirectX richiesta: 9.0b (o superiore)
- Spazio libero su Hard Disk: 2 GB almeno
- Unità ottica: CD-ROM 8x (o superiore)

**Giuseppe - I B**

\*\*\*\*\*

*Quando hai una cosa, questa può esserti tolta. Quando tu la dai, l'hai data. Nessun ladro te la può rubare. E allora è tua per sempre.*  
*Joyce*

*«Quello che noi facciamo è solo una goccia nell'oceano, ma se non lo facessimo l'oceano avrebbe una goccia in meno.»*  
*Madre Teresa di Calcutta*



## 140 GIORNI ALL'ARRIVO DI...

Homer, Marge, Bart, Lisa e Maggie Simpson: ovvero la famiglia più trasgressiva e longeva dei cartoon.

Matt Groening la disegnò nel 1987 e ci mise vent'anni a portarla sul grande schermo... e finalmente ECCOLAAA!!!

La serie di cartoni animati più famosa del mondo diventa un film! A settembre al cinema **THE SIMPSONS MOVIE!**

La famiglia più strampalata e cinica del mondo dei cartoon ha già messo in subbuglio tutti i fans. La pellicola è super riservata; un piccolo dettaglio!?! La famiglia più gialla d'America provocherà un incidente alla

centrale nucleare di Springfield!

Nel frattempo è possibile scaricare il trailer del film su web.

"In un mondo in cui la computer animation crea mondi di bellezza senza precedenti, ecco un film che osa essere brutto!"... Naturalmente in 2D!

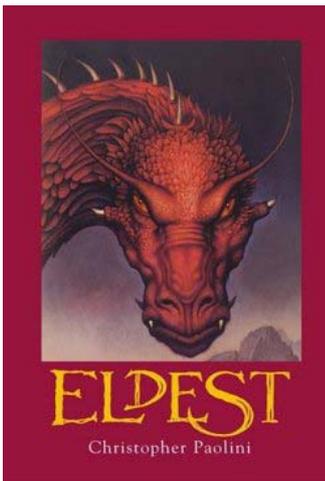
Buona attesa!



By Vale

\*\*\*\*\*

## Eldest



Seguito di *Eragon*, *Eldest* riporta i lettori nell'ambientazione fantasy creata da Christopher Paolini, che ha appassionato molti lettori di tutto il mondo.

La trama prosegue da dove finisce il primo libro, e si evolve con molti colpi di scena, che tengono il lettore attaccato al libro per scoprire come andrà a finire un particolare evento.

Vi sono inoltre delle parti in cui si fanno chiarezza su avvenimenti passati, in modo da fornire al lettore le informazioni per capire il progredire della storia.

La narrazione ricorda il precedente libro, ma vi è più intreccio tra le varie vicende narrate, poiché vengono raccontate le vicende di *Eragon* e la sua draghessa Saphira, di suo cugino che deve fuggire con tutto il villaggio, perché perseguitati da Galbatorix, il malvagio tiranno, e dai

Varden, che si oppongono a questa tirannia.

Una pecca del libro è data dal fatto che bisogna spesso consultare l'appendice per cercare i termini nell'antica lingua che vengono riportati durante la narrazione, il che alla lunga può dare fastidio perché rompe il ritmo della lettura.

Il libro si conclude con un'enorme guerra campale, in cui le tre narrazioni si riuniranno e farà la sua comparsa un nuovo e potente nemico. Ma è meglio che non vi dica altro per non rovinarvi il finale del libro.

Non mi resta, quindi, che augurarvi buona lettura!

DiDo

1. Come si chiama il santo protettore dei tribunali?  
San Cito Dalla Legge.
2. Come si chiama il santo protettore dei calzolari?  
San Dalo.

3. Come si chiama il santo protettore degli spagnoli?  
San Gria.
4. Come si chiama il santo protettore dei sadici?  
San Guinario.



“**Fahrenheit 451**” è un libro che ha catturato la mia attenzione, che mi ha fatto riflettere. È un romanzo che contiene un’infinità di idee diverse, che è impossibile trattare completamente nelle pagine di un tema. Questi concetti, nonostante il libro sia stato scritto 56 anni fa, sono attualissimi e, addirittura, proiettati nel futuro. Sono idee di una

civiltà in continua, invisibile decadenza. Invisibile perché, su tutti i personaggi del romanzo, sono solo tre i personaggi “illuminati”: il protagonista, Montag; il professore, Faber; e la ragazza “asociale”; Clarisse. I primi due sono consapevoli di ciò che fanno, dicono, e pensano, mentre Clarisse, la ragazza etichettata come “asociale” perché le piace parlare e domandarsi il perché delle cose, non è consapevole di quanto valore abbiano le persone come lei, in una società in regressione. Lo stesso capo di Montag, Beatty, afferma che la società è immobile. A detta sua, addirittura, ciò è un bene, perché tutti si credono felici, si credono soddisfatti, senza esserlo: <<Riempi i loro crani di dati non commestibili, imbottiscili di “fatti” al punto che non si possano più muovere tanto sono pieni, ma sicuri di essere “veramente bene informati”. Dopodiché avranno la certezza di pensare, la sensazione del movimento, quando in realtà sono fermi come un macigno>>. Queste le parole del capitano Beatty, in visita a Montag quando non sta bene. Il capitano, in realtà, ha capito cosa sta succedendo a Montag, e sta cercando di dissuaderlo dalla cultura, dal sapere. Beatty e Faber sono due persone contrapposte: il primo vuole l’ignoranza delle masse, il secondo desidera la cultura, ma, a suo tempo, non ha saputo urlare contro ciò che stava succedendo. Sempre nello stesso discorso fra il capitano e il milite incendiario

Montag: <<La gente di colore non ama “Little black sambo”. Diamolo alle fiamme. Qualcuno ha scritto un libro sul tabacco ed il cancro ai polmoni? I fabbricanti ed i fumatori di sigarette piangono? Alle fiamme il libro! Serenità, Montag>>. Queste parole sono la testimonianza del declino della civiltà, che è tutta intenta (in modo fallimentare) a dare agli individui una felicità che comunque non hanno. <<Gli esseri umani vogliono la felicità, non è vero? [...] Ebbene, non l’hanno forse? Non li teniamo in continuo movimento, non diamo loro ininterrottamente svago? Non è per questo che in fondo viviamo? Per il piacere ed i più svariati titillamenti. E tu non potrai negare che la nostra forma di civiltà non ne abbia in abbondanza, di titillamenti...>>. In effetti, il tempo di Montag è ricco di vari passatempi che impegnano continuamente la vita dell’uomo: i parchi giochi, le macchine a reazione guidate da ragazzi sono esempi lampanti. È una società con un rispetto della persona nullo, dove investire un pedone è un gioco, che va bene se si hanno 10mila dollari di assicurazione. Lo stesso Montag rischia la vita e si salva solo perché il conducente dell’auto teme di ribaltarsi se colpisce il corpo con la ruota. L’intero libro è una descrizione di un futuro che tanto lontano non è, dove chi ha i soldi può fare ciò che vuole. È sconcertante come in questo futuro le persone possano essere uccise senza che nessuno dica niente, lo stesso Beatty afferma: <<Ci si domanda il perché di molte cose, ma guai a continuare: si rischia di condannarsi all’infelicità permanente. Per quella povera figliola è stato molto meglio essere morta>>. In questo passo si parla della sorte della povera Clarisse, investita da un’auto perché pensava troppo. Ho apprezzato il libro perché tratta di argomenti del tutto verosimili, anzi, vista la nostra linea di avanzamento, anche piuttosto probabili.

**Andrea Davanzo**

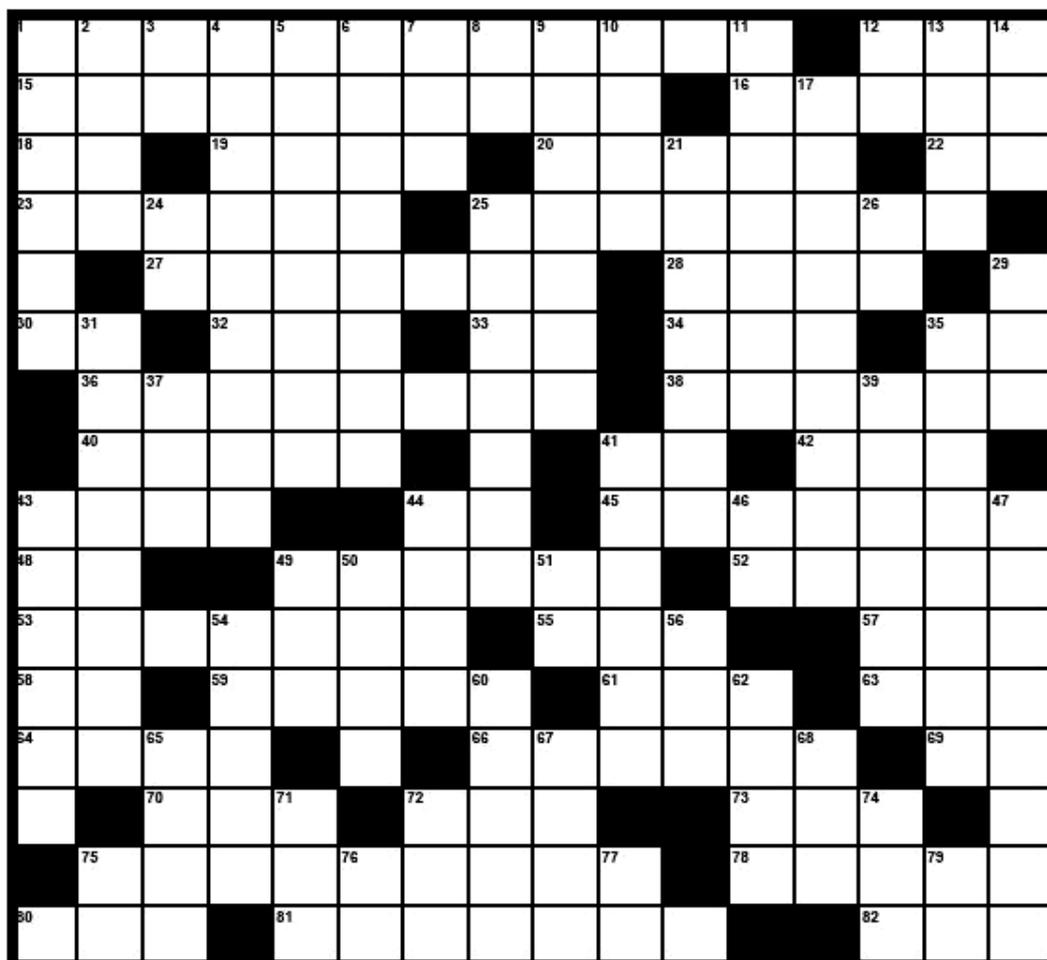


E’ nato il 13 febbraio 1974 a Stoke-On-Trent (Inghilterra). A 16 anni entra nella più famosa boy band anni ’90 (I take that), fa innamorare migliaia di ragazzine e poco tempo dopo le fa piangere lasciando i take that proprio quand’erano all’apice del successo. E’ sempre al centro di scandali e gossip, ed è riuscito ad accaparrarsi il titolo di “new king of pop”. Di chi parlo? Ma di **Robbie Williams**, ovviamente! So che ad alcuni fa schifo solo sentire il suo nome, forse perché sembra uno stupido bamboccio (...o per invidia...?!?); ma se si guarda un po’ a cos’ha fatto in più 10 anni di carriera da solista, magari si inizia a pensare che Robbie, in fondo, tanto schifo non fa... Nel 1995, Robbie lascia i take that, forse per far esplodere la sua dirompente personalità o per non essere più uno stupidotto poco virile. Purtroppo (forse “stordito” dal successo) inizia a rifugiarsi nella droga e nell’alcool; l’incubo finisce circa un anno dopo quando esce dalla clinica completamente disintossicato.

Nel frattempo l’ex take that ha già prodotto il primo e il secondo album (“life thru a lens” e “I’ve been expecting you”) e conquistato il pubblico con canzoni indimenticabili come: “Angels”, “let me entertain you”, “she’s the one”, “millenium”....

Da lì inizia la corsa al successo del dannato, sexy e irriverente Robbie, accompagnato dai soliti pettegolezzi sui suoi innumerevoli flirt e sulla sua vita davvero triste (nonostante il denaro) e poco regolare. In tutti questi anni Robbie si è costruito una maschera “da duro” che nasconde la sua timidezza e la sua sensibilità e che gli impedisce di vivere la vita nel modo giusto. Io gli auguro semplicemente di trovare una moglie che lo porti via da quel mondo costruito sull’apparenza e che riesca a fargli vivere una vita finalmente “normale”.

**By Free**

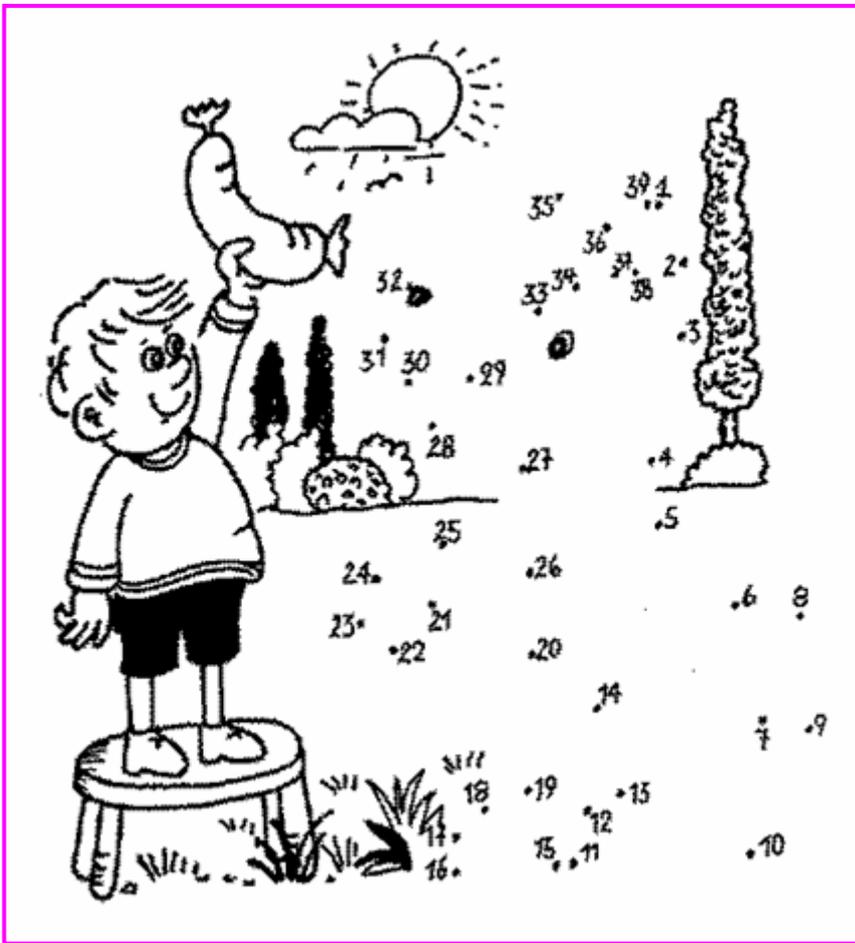


### Orizzontali

1 - L'autore di *Elianto* e *Comici Spaventati Guerrieri* 12 - I servizi segreti USA 15 - Il genere dei mobili rustici 16 - Davanti al camino 18 - A voi 19 - Il prezzo del matrimonio 20 - La regina dei *Descamisados* 22 - Tina senza in 23 - Soldato dell'antica Grecia 25 - Il nome di Fanfani 27 - Rotondi, fatti a palla 28 - Mussolini per i fascisti 30 - Come in inglese 32 - Un re in Francia 33 - Odi ... amo 34 - Antico bovino europeo 35 - Sono pari in *serpe* 36 - Spostata 38 - Filosofo cinese contemporaneo di Confucio 40 - Si dice di cose appartenenti ai Re 41 - Il... centro di Riga 42 - Prefisso per *nuovo* 43 - Il Sonetti allenatore 44 - Non più in 45 - Celebre designer automobilistico italiano 48 - Un po' di... ogni 49 - La settimana arte 52 - L'autore del *Nabucco* 53 - La varietà *Beluga* è molto pregiata 55 - Nome della cantante *Di Franco* 57 - Nome del nuotatore australiano Thorpe 58 - Romanzo di Stephen King 59 - Momentaccio 61 - Il doping dei ciclisti 63 - European Tour Support (sigla) 64 - Fabio, conduttore TV e scrittore 66 - Il fusto perenne degli asparagi 69 - Asti senza pari 70 - Istituto Nazionale Assicurazioni 72 - L'auto a New York 73 - Senza non si vola 75 - Rumore di cose in movimento 78 - Matteo, presidente della Provincia di Firenze 81 - Più sono buone, migliore viene il vino 81 - Congiuntivo presente di *odiare* 82 - Mezzo brindisi

### Verticali

1 - Tra Genova ed Imperia 2 - Viaggio... in Inghilterra 3 - L'alieno di Spielberg 4 - Marito infedele 5 - Grande successo, trionfo 6 - Redatto da un notaio 7 - Dove in poesia 8 - Un po' di Benevento 9 - Saggio solitario 10 - L'Invincibile Armada ne contava 131 11 - Malocchio, sfortuna 12 - Cagliari sulle targhe 13 - Piene di spine o di ostacoli 14 - Città olandese dal nome lamentoso 17 - Fu stritolato dai serpenti davanti alle mura di Troia 21 - Di chi accondiscende, si abbandona, si dice che... 24 - Iniziali dell'allenatore Suarez 25 - Diluente per smalto 26 - Lo diventa il principe restando orfano 29 - Insetto operoso 31 - Vittima di un incantesimo malvagio 35 - Tracimata 37 - Il Canzian dei Pooh 39 - Ipotesi tutte da verificare 41 - Con Gibson e Fender nell'olimpo delle chitarre 43 - Dannoso 44 - Il nome della Sastre 46 - Dispari in *rovi* 47 - Il padre della relatività 49 - I primi due mesi di servizio militare 50 - L'antico nome di Troia 51 - ...quantunque... 54 - Sullo schermo del pc e nelle chiese russe 56 - Prefisso per *insufficiente*, *basso* 60 - Arrabbiatissima 62 - Il nome dell'attore Sharif 65 - Una volta erano nelle tasche degli italiani 67 - Nome di fiore e di donna 68 - Grido d'incitamento 71 - Se si vede, non abboccano 72 - La polizia scientifica USA 74 - Incorporated (abbr.) 75 - Ce n'è una in ogni casa 76 - *Media* senza *mia* 77 - Operating System 79 - Lo zio siciliano



LOS Rebus (5, 11)

Soluzione: LOS co- bra, C corn, E re = Losco braconiere

REBUS (Frases: 10,

Soluzione: Pire, visi O, reno SEA = PREVISIONE ROSEA

**Tipografia: Edizioni SAVIOLO**

**La nostra Redazione:**

*Dénise Cugno - Capo Redattrice*

*In disordine alfabetico:*

Matteo Di Domenica (DIDO) / Paola Hilaj / Emanuela Lucon / Andrea Teti /

Gabriele Butera /

Serenella Russo / Valentina Cattaneo / Greta Rosati / Deborah Deantonio / Sandra Dovi

Responsabile (ahimè!):

prof.ssa Carla Mandosso