

Sham

Giornalino della classe 4° Te/A e forse di tutto il Bernardi dal 2000

Dall'inglese fittizio...perché?

Essendo per molti, questo giornalino un lavoro (teorico), ci sembra opportuno rendere onore alla persona che si è scervellata per inventarsi questo nome.

Per quelli che già da qualche anno, al ritorno dalle vacanze estive, si chiedono come sono finiti qui al Bernardi, non è una novità quella del "giornale del Bernardi"; tuttavia, nonostante i tentativi passati, ancora una volta un gruppo di pazzi della 4° Te/A si cimenta nell'impresa, con la speranza che l'anno prossimo si uniscano a noi i ragazzi di altre classi. Il motivo per il quale abbiamo voluto fare questo giornale è, che il Bernardi aveva bisogno di una guida spirituale e morale, che lo portasse nell'Olimpo degli scientifici e tecnici di Padova?... Figuriamoci! Prima di tutto volevamo creare un diversivo per le ore di spiegazione (non fatevi beccare a leggerlo sotto al banco, che ci andiamo di mezzo noi), poi cercavamo il modo migliore per

perdere il nostro tempo, e l'ultimo, ma di primaria importanza: qualcuno ci ha detto che questo giornale potrà diventare un credito scolastico per la maturità (infatti, alla fine delle fatiche con tutti 'sti debiti e crediti scolastici e formativi tireremo le somme).

Quello che vorremmo fare non lo dico nemmeno, perché tanto riusciremo a farne un decimo; in quanto a questo decimo comprenderà articoli su cinema, videogiochi, sport, curiosità, ma anche problemi inerenti alla scuola, e cercheremo, per quello che sappiamo, di spiegare in cosa consiste la nuova maturità.

Stelano Faggian

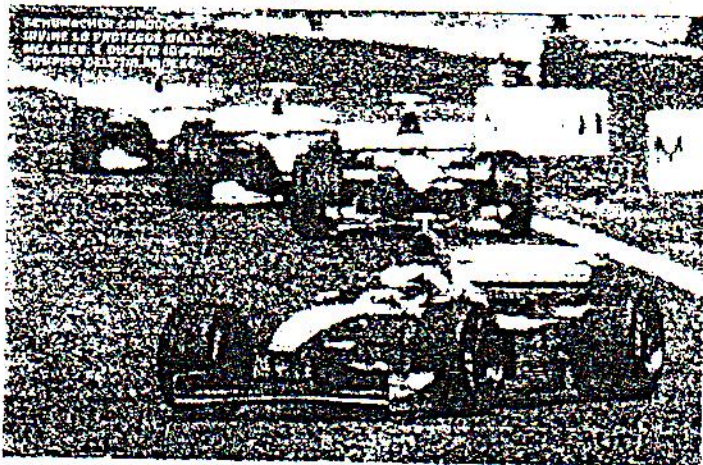
SOMMARIO:

- ferrari o mclaren (pag. 2-3)
- vi presento Joe Black (pag 4)
- age of empires (pag 5)
- unreal (pag 6-7)
- mangiare in classe (pag 8)
- station (pag 9)

- curiosità dal mondo dai cellulari (pag 10-11)
- stage (pag 12)
- a volte ritornano (pag 13-14)

FERRARI O MCLAREN ?

Una domanda alla quale nemmeno i piloti leader delle due scuderie, Schumacher e Hakkinen, saprebbero rispondere. Le prime due gare sono state molto combattute a causa degli innumerevoli problemi che hanno colpito le monoposto e condizionato la gara stessa. Nel primo gran premio disputato il 7 marzo '99 in Australia a Melbourne, Eddie Irvine il secondo pilota della Ferrari, era riuscito a vincere una gara piena di colpi di scena. Nelle prove cronometrate di qualificazione, infatti, le due McLaren avevano fatto il vuoto rifilando più di un secondo agli inseguitori. Durante la gara, però, l'uscita delle due "freccie d'argento", per una rottura al cambio ha favorito lo spettacolo di un Gp che sarebbe stato altrimenti noioso. Schumacher si era dovuto accontentare di un misero ottavo posto, che è assai poco dato che il suo obiettivo per questa stagione e la vittoria nel campionato mondiale. In questa gara si erano messi in luce i vari aspetti, positivi e negativi delle varie macchine. L'affidabilità Ferrari contro la velocità McLaren. Le varie scuderie avevano cinque lunghe settimane nelle quali avrebbero potuto migliorare la loro situazione. Il tempo vola e rieccoci in Brasile, a San Paolo, dove l'11 Aprile '99 tutti aspettavano un riscontro positivo, in modo che le cinque settimane non fossero state inutili. Durante le prove, la supremazia McLaren faceva ipotizzare ad un Gp con due vincitori e ben venti vinti. Nulla, però, è scontato in questo sport, infatti, subito alla partenza una "freccia" non scocca e viene sopravanzata da tutti i piloti. L'altra corre in solitaria per circa 10 giri, ad un certo punto, però, c'è come un black out e Hakkinen viene superato da alcuni piloti, ma riprende la sua corsa. Un inchiostro al cambio, ancora lui, e la potente macchina da qualifica sembra dimostrare i suoi limiti durante la gara. Hakkinen non molla e dopo il valzer dei pit stop e di nuovo in testa, seguito da uno Schumacher un po' incredulo. L'inseguimento, se pure vano, si conclude con la vittoria del finlandese e con un buon secondo posto del tedesco. Non cambia molto, però, ai fini della classifica mondiale piloti perché Irvine è comunque primo essendo quinto al traguardo in quarta posizione. Schumacher, dopo le prove del sabato affermava che con la sua macchina poteva puntare al terzo posto. Dopo il Gp, le sue parole erano di un pilota abbastanza soddisfatto anche se il divario, tra la sua monoposto e quella del suo diretto avversario Hakkinen, era minore che nella prima gara ma molto migliorabile. La gara successiva, svoltasi ad Imola il 2 maggio '99 è stata veramente avvincente e molto più combattuta rispetto alle precedenti prove. Durante le prove cronometrate del sabato, infatti, i piloti della Ferrari, ma in particolare Schumacher, ci aveva fatto sognare una pole position. Lo schieramento di partenza, infatti, vedeva in testa le solite McLaren, ma con un divario di soli 101 millesimi sul primo inseguitore Schumacher, il quale, se non avesse commesso alcuni errori alla guida della sua monoposto, avrebbe conquistato la prima posizione. Alle 14:00 le auto pronte sullo schieramento e via!! Ma

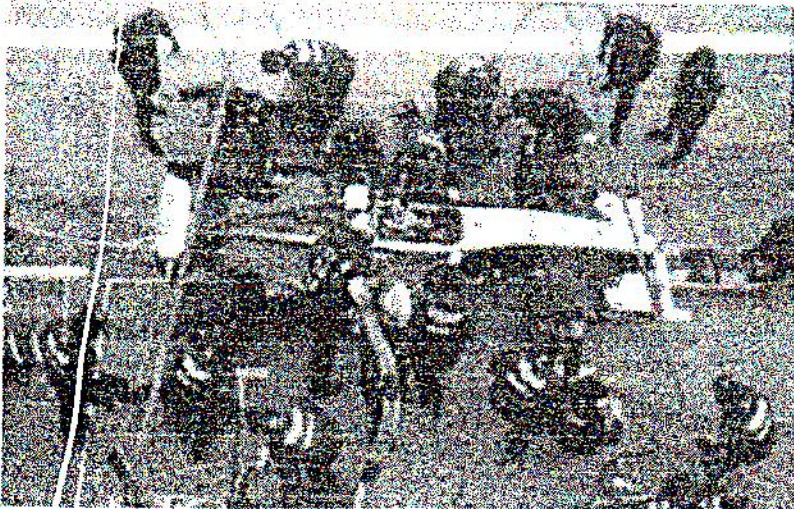


non è oro tutto quello che luccica; infatti, il sogno della Ferrari che trionfa ad Imola si attenua dopo pochi giri quando Hakkinen è già lontano con ben 20 secondi di vantaggio sulle rosse. Al giro, però, Hakkinen esce dalla variante bassa, mette le ruote sull'erba e dopo aver perso il controllo va a schiantarsi contro il muretto di protezione davanti alla tribuna sopra il rettilineo. I tifosi che già avevano piegato le bandiere

rosse subito le sventolarono proprio davanti allo "SFORTUNATO" pilota della McLaren, se così vogliamo dire.

Shumacher non poteva non approfittare di una simile occasione. Dopo aver inseguito l'altra McLaren di Coulthard per alcuni giri, effettua il suo pit stop e quando rientra in pista compie una serie di tornate incredibili facendo fermare il cronometro sempre prima di giro in giro; una guida veramente spettacolare. Tutto questo per guadagnare secondi preziosi su Coulthard che doveva ancora fermarsi per il pit. Missione compiuta, infatti, dopo le due soste ai box era in testa il ferrarista. Doveva uscire dai box in prima posizione, e c'è riuscito. Doveva entusiasmare centinaia di tifosi, e meglio di così non poteva farlo. La domenica dei sogni si era così magicamente tinta di rosso, forse un pò sbiadito per la rottura del motore del compagno Irvine. Sul podio Shumacher dirige l'orchestra di tifosi che cantano l'inno di Mameli, mentre i tifosi McLaren rimangono sconsolati per Hakkinen e il suo errore fatale.

La sfida riprende proprio in un circuito che caratterizza i piloti in base alle loro capacità di guida. Infatti non è certamente semplice guidare ai 200 all'ora tra guardrail, muretti di protezione con un asfalto sconnesso e pieno di tombini. Tutto questo è il Gp di Montecarlo disputato il 15 maggio '99. Ma mettiamo in ordine le cose; sabato durante le prove di qualificazione la Ferrari aveva dominato portando le due monoposto, prima e seconda, in prima fila e in un circuito dove si può superare solamente ai box è molto importante partire davanti a tutti. Ma durante gli ultimi giri delle qualifiche la beffa delle McLaren che scavalcano prima la Ferrari di Schumacher e successivamente quella di Irvine. Lo schieramento vedeva così Hakkinen davanti a Schumacher e Coulthard davanti a Irvine. Anche se il divario era praticamente nullo era ancora un volta la Ferrari a dover inseguire subito alla partenza alle ore 14:05 del 16 maggio '99. E qui viene il bello; le 5 luci rosse si spengono; Schumacher scatta come un fulmine e brucia letteral-



mente

Hakkinen che si trova a dover inseguire. Irvine, bravo nelle partenze, infila Coulthard e così la situazione si è capovolta in pochi secondi. La McLaren vede pian piano sfumare un'occasione così ghiotta; Schumacher partito con poco carburante, come Irvine, riesce a di accumulare un vantaggio enorme che si consolida maggiormente quando Hakkinen perde il controllo della sua vettura per l'olio lasciato in pista da un'

altra auto (MA SONO PASSATI TUTTI IN QUEL PUNTO !?). Coulthard ha dei problemi e si possono notare anche dal teleschermo infatti la sua McLaren perde l'olio del cambio dalla parte posteriore destra. Il ritiro dopo alcuni giri aveva fatto sperare i tecnici un problema minore invece ... Tutto finito? No non ancora perché c'è tempo sufficiente a Irvine di raggiungere Hakkinen e di superarlo all'uscita dai box con un pit stop degno della squadra Ferrari. Adesso i due piloti della "rossa" possono controllare agevolmente un Gp dove sembrava dovessero inseguire le McLaren. Dopo i festeggiamenti della premiazione si ritorna a casa; la Ferrari fiera del suo lavoro svolto durante tutti i giorni a MonteCarlo, mentre la McLaren con due "frecce" una spezzata da riparare e una da appuntire se vuole veramente colpire il cuore rosso.

VJ PRESENTO JOE BLACK

(MEET JOE BLACK USA, 1998).

REGIA: Martin Brest

INTERPRETI: Brad Pitt, Anthony Hopkins, Claire Forlani, Jack Weber

SCENEGGIATURA: Ron Osborn, Jeff Reno, Kevin Wade, Bo Goldam

FOTOGRAFIA: Emmanuel Lubezki

MUSICA: Thomas Newman

PRODUZIONE: Martin Brest per Universal

DISTRIBUZIONE: Uip

DURATA: 2H E 58'

TRAMA: Un angelo della morte, venuto sulla terra per prelevare un ricco magnate della comunicazione, decide di fermarsi sul pianeta per un po' di tempo sfruttando il vecchio magnate (Anthony Hopkins) come guida. Essendo uno spirito l'angelo si deve incarnare in un corpo, uccide così un giovane ragazzo (Brad Pitt) e ne prende il corpo. Lo spirito è ospitato nella villa del ricco "condannato" e presentato alla famiglia come uomo d'affari. La morte, durante la sua permanenza sulla terra, conoscerà i piaceri della vita e s'innamorerà della figlia del magnate.

GIUDIZIO: E' un tipo di film che lascia nel dubbio fino alla fine, non si è mai convinti se quello che stiamo vedendo sia vero oppure se è un trucco del regista. Fino alla fine ti lascia con un qualcosa che non riesci a comprendere, e mentre stai cercando di capire dove il film vada a parare, il regista ti sferra l'ultimo colpo con una serie di finali imbarazzanti e un po' scontati. Il film segue una bella trama che, purtroppo, è infarcita da, "venature filosofiche" e noiose, ed interminabili scene. Si possono lo stesso individuare spunti interessanti per esempio, la reincarnazione, con la morte che di fronte ai piaceri della vita si trasforma in un "bambino" (il che rende il film un po' più "leggero" da seguire). Infine un giudizio agli attori (Anthony Hopkins e Brad Pitt) che, bisogna ammettere, se la sono cavata eccellentemente.

ENNIO CAVINATO

SCEGLIERE LE STRATEGIE PIÙ ADATTE PER GIUNGERE ALLA CONQUISTA DEL MONDO

SE AMATE VIVERE DA VICINO LE STORIE DELLE GRANDI CIVILTÀ POTETE FARLO CON AGE OF EMPIRES DALL'ETÀ DELLA PIETRA ALL'ETÀ DEL FERRO. POTRETE VIVERE BEN 10 SECOLI DI SORPRENDENTI SCOPERTE, PROVARE L'EMOZIONE DI TRASFORMARE LA VOSTRA TRIBÙ IN UNA GRANDE CIVILTÀ.

METTERETE ALLA PROVA LE VOSTRE ABILITÀ STRATEGICHE ESPLORANDO NUOVI TERRITORI ACCUMULANDO NUOVE RICCHEZZE, CONQUISTANDO TUTTO CIÒ CHE INCONTRERETE SUL VOSTRO CAMMINO E SARETE VOI A SCEGLIERE IN MODO PREFERITO PER DOMINARE IL MONDO.

UN APPASSIONANTE GIOCO EPICO DI STRATEGIA PER LA CREAZIONE E LA CONQUISTA DI POTENTI IMPERI

POTRETE GUIDARE LA VOSTRA TRIBÙ ATTRAVERSO PIÙ DI 10.000 ANNI DI STORIA FINO A TRASFORMARLA IN UN FORTE E FIORENTE IMPERO. TUTTO QUESTO LO FARETE CREANDovi NUOVE BATTAGLIE AMBIENTATE NELL'ANTICHITÀ, VI TROVERETE AL COMANDO DI POTENTI ESERCITI IN ALCUNE DELLE BATTAGLIE DECISIVE DELLA STORIA. SARETE VOI A COSTRUIRE ESERCITI IMBATTIBILI SCEGLIENDO TRA NUMEROSI TIPI DI UNITÀ MILITARE: NAVI DA GUERRA, BIGHE, ARCIERI, ELEFANTI DA GUERRA E ALTRO ANCORA, INOLTRE DOVRETE DECIDERE LA DIREZIONE DA SEGUIRE PER GIUNGERE AL PREDOMINIO ECONOMICO E MILITARE.

Per giocare a questo gioco i requisiti richiesti dal sistema sono:

COMPUTER

Processore Pentium 90 o superiore

MEMORIA

16 MB di RAM per Windows

24 MB di RAM per Windows

DISCO RIGIDO

80 MB di spazio disponibili

50 MB di spazio disponibili per file di scambio

UNITÀ

CD-ROM 4x per la produzione di filmati

MONITOR

SVGA a 256 colori con scheda video local bus e 1MB di VRAM

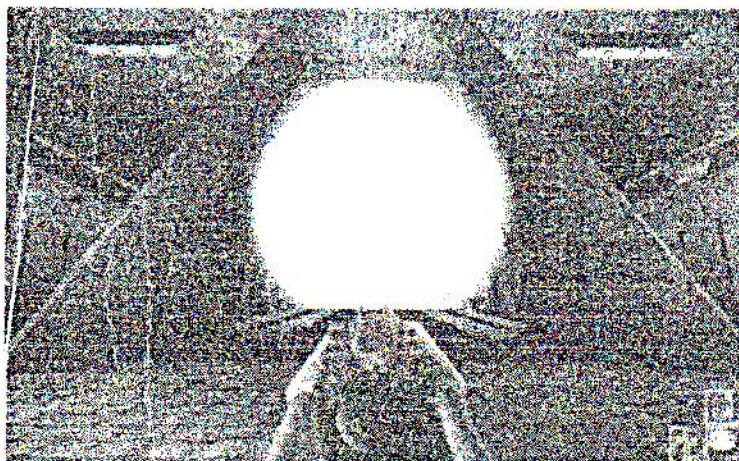


DAVIDE GRENCI



Benvenuti all'angolo più amato dai giocatori di tutto il mondo, che dico, dell'universo. Oggi parleremo del più favoloso gioco mai concepito (dal mio punto di vista naturalmente e che spero sia anche il vostro). Ci ha fatto attendere ben due anni prima della sua uscita, ma finalmente è arrivato. Sto parlando di UNREAL lo sparatutto prodotto dalle fatiche di EPIC megagames, GT software e DE digital extremes. I loro sforzi sono stati premiati e, (sempre secondo il mio pare) UNREAL è uno dei pochi per cui vale la pena spendere qualche soldo (o copiandolo dal twilight 24 A, infatti è stato interamente copiato dal CD originale ©). Ma passiamo ora ad esaminare il gioco. Naturalmente avrete visto su molte riviste immagini riguardanti il prodotto, foto bellissime non c'è dubbio, però le riviste usano tecnologie avanzate per i loro giochi e per chi è rimasto un po' indietro con i tempi potrebbe ritrovarsi spiacevoli sorprese. Su di un Pentium 200 MMX con 32 MB di RAM e una scheda video con 2 MB non acceleratrice il prodotto se la cava bene alla risoluzione di 640X480, mentre se si passa a 800X600 il gioco scatta a tal punto da quasi far star male chi ci gioca.

La storia del gioco inizia quando l'astronave (la VORTEX), in cui siete imbarcato, finisce per schiantarsi su di un pianeta a causa della forza gravitazionale (gustatevi la parte iniziale del gioco che è favolosa). Qui dovrete riuscire a cavarvela uccidendo le creature che si presentano davanti a voi, ma fate



attenzione, non tutte le creature sono cattive. Troverete qua e là qualche NALI (delle creature con quattro braccia, tipo GORO) che vi svelerà qualche passaggio nascosto e vi aiuterà a salvare molte volte il fondo schiena.

Le ambientazioni sono favolose, certe volte si è di fronte ad ambientazioni futuristiche con macchinari fantascientifici, altre volte vi inoltrerete in

paesaggi medioevali con castelli e miniere abbandonate).

Il gioco non assomiglia agli altri soprattutto tipo **QUAKE 2** o **HEXEN II**, qui non avviene tutto così freneticamente come nei due titoli precedenti. E' infatti la calma il punto forte di questo prodotto, tutto ciò genera nel giocatore suspense e una sensazione di paura tale da trasportarlo in uno stato **IRREALE**.

Il tutto è sorretto dalle musiche di sottofondo che sono a dir poco strepitose, addirittura in alcuni tratti del gioco, dove lo svolgimento si fa più infiammato, i temi che li accompagnano infondono un senso d'invulnerabilità tale da far venire voglia di massacrare ogni nemico che s'insinua tra voi e la fine.

Il mio consiglio è di giocare con il mouse perché è difficile, se non impossibile, mirare un nemico utilizzando la tastiera.

Un altro aspetto interessante del gioco è anche la possibilità di imbracciare le armi con la mano sinistra, con quella destra o con la solita posizione centrale, questo vi aiuterà molto quando vorrete colpire qualcuno restando nascosti dietro ad un angolo.



Le armi offrono un'ampia scelta, si parte dalla solita arma di base che però non

è infinita ma si ricarica, badate perciò a risparmiare colpi. Lungo il percorso si possono anche trovare dei power up che potenziano quest'arma in una maniera impressionante. Si passa poi ad una pistola a proiettili, ad una mitragliatrice a cristalli blu ad armi a raggi blu, a un lanciarazzi, a un lancia lame rotanti, a un spara lattine di ferro fino ad arrivare ad armi con proiettili lunghi 10 cm (ricordate il fucile usato in Tremors 2? No!!!! Ma come? Quello che ha bucato un tremors, un muro, dei bidoni e una macchina, beh, questo è uguale). Queste armi possono essere usate in due modi diversi, per esempio premendo il pulsante di fuoco normale dello spara lattine lancia pezzi di ferro ovunque, mentre se usate quello di fuoco speciale lanciate una granata. Questo facilita l'eliminazione dei nemici più agguerriti.

Per concludere vorrei suggerire ai giocatori di **UNREAL** di giocare di sera al buio, con due o più casse a volume alto e con dei bassi possenti, (io l'ho provato, ma fatelo quando i vostri non sono a casa ☺), vi sembrerà d'essere entrati dentro al gioco.

FABIO BRAGHETTO



MANGIARE IN CLASSE



Ciao, nelle seguenti quattro righe che andrete a leggere troverete alcuni trucchi per riuscire a mangiare in classe, senza farsisgammare dai professori, così avrete l'opportunità per attaccare bottone con la bella ragazza che vista di fianco in autobus, con cui desiderate avere un "DISCORSO" dall'inizio dell'anno. Il requisito minimo richiesto, perché i seguenti trucchi funzionino, è che la vostra classe non sia contaminata da quei parassiti sbavosi dei leccchini, che ad ogni minimo movimento insolito e inopportuno, richiamano l'attenzione di quel poveretto che sta alla lavagna e cerca di fare lezione, nonostante soffra di reumatismi causati dalla troppa saliva appiccicata ai vestiti.

N°1: richiamare l'attenzione del professore su quella "roba" che ha scritto alla lavagna di cui negate l'esistenza perché eravate intenti, mentre spiegava a tagliarvi le unghie dei piedi, e affermare che c'è un errore (che in realtà non esiste!). Se il disgraziato è seriamente convinto del vostro interessamento, potrebbe voltarvi le spalle e mirare a tutto quello che ha scritto finora, in modo tale che possiate mangiare in santa pace un intero pacchetto di cracker. Quando avrete finito, ditegli pure: «Mi scusi, non c'è nessun errore!», e vedrete che effetto farà 'sta frase dopo cinque minuti discervellamento totale!

Materie consigliate: matematica, elettrotecnica.

N°2: Munirsi di chicchi di riso (o di qualcos'altro avente le stesse dimensioni) e di una carcassa di penna (le migliori sono le BIC!). Posizionare il chicco di riso nella penna e soffiare energicamente cercando di colpire la lavagna. Ad ogni chicco che sbatte contro la lavagna corrisponde un fastidioso "TIC", il quale farà voltare il disgraziato di turno che sta alla cattedra. E' proprio ora che frugherete nel sacchettino di Giambonetti che avete

sotto il banco, così che vi potrete deliziare un po' per volta di pochi secondi di pausa. Se il ticchettio è continuo e ripetitivo, il disgraziato potrebbe cominciare a soffrire di torcicollo fino al completo bloccaggio del collo, oppure potrebbe avere un esaurimento nervoso. Materie consigliate: tutte, in particolare quelle tenute da professoressa.

N°3: se avete una carta geografica in classe, ben per voi; non dovete fare altro che attaccarci dietro un pacchettino di qualcosa, e mentre il professore fa qualche domanda in giro, voi alzate la mano, frugate nel sacchettino e mettete in bocca con aria furtiva. Se il professore chiama proprio voi ed avete ancora la bocca piena, fate cenno di no con la testa. Alla fine dello snack avrete certamente sete e quindi alzerete per l'ennesima volta la mano; il professore vi dirà: «Vuoi rispondere?», ma voi gli direte: «No, vorrei andare al bagno!»,...anche questa risposta dovrebbe avere un certo effetto nei confronti del disgraziato.

Materie consigliate: storia e italiano.

N°4: attaccare sulla schiena o sulla sedia del compagno che vi sta accanto, il famigerato pacchettino di qualcosa, con dello scotch o con del "super attak". Se il pacchetto risultasse pesante, potete rinforzare la presa con un bel chiodo da 8. Attenzione però: se il chiodo lo attaccate sulla schiena del compagno, mettete dei giornali per terra.... Se i bidelli vedono sporco poi si arrabbiano!

Materie consigliate: tutte.

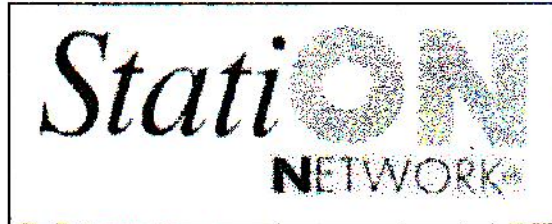
O.K. ragazzi, io ho finito. I trucchi che avete letto sono soltanto quattro; ne esistono molti altri ed evidentemente ne conoscerete molti più di me, ma questi li ho messi perché sono i più impossibili, e proprio per questo chiunque riuscirà a metterli in pratica sarà considerato un vero ragazzo del Bernardi... che onore!

DAVIDEPIRAGNOLO

LA DISCOTECA

La parola discoteca può assumere diversi significati poiché ognuno di noi la interpreta a modo suo. Naturalmente tutti conosciamo cos'è la discoteca: un luogo dedito non solo ai giovani, ma anche agli adulti, dove ci si può divertire in mille modi. Alcuni pensano che sia un ritrovo per ragazzacci non molto affidabili o magari perfino per drogati incalliti, altri contrariamente lo definiscono come un luogo dove ci si può divertire in modo razionale. La discoteca è considerata dai giovani un insieme di luci multicolori, effetti speciali, persone, musica, movimenti e svaghi, e l'attrazione verso di lei è aumentata enormemente negli ultimi anni. Io sono un ragazzo e come tale non vedo l'ora che arrivi il week-end per andare in disco con gli amici e divertirmi, come, penso, tutti i miei coetanei. È sì, sta proprio diventando una specie di droga che giorno dopo giorno ti piace sempre di più. Di lei non se ne può fare a meno. Quando ci metti piede per la prima volta sei tentato a ritornarci e si crea così una lunga catena, i quali anelli rappresentano ogni domenica. In quell'ambiente tutto è fantastico, cominciando dalla leggera atmosfera che la pervade, dalle svariate cose che ci circondano dalla pista piena di persone che ballano e si scatenano con il sorriso stampato sulle labbra, dal fumo che copre come un sottile velo la visuale, dai mille profumi che odorano nell'aria, e infine dalla voce del DJ che annuncia gridando le canzoni caricando le persone. È difficile da spiegare ma quando si è dentro ci si sente un'altra persona. Si cerca di svagarsi il più possibile lasciandosi alle spalle tutte le preoccupazioni e i pensieri che ci assillano.

Semplicemente ci si si
musica che trasporta la
Ma non solo, in discoteca è
con gente nuova e stare in
Se torniamo con la memoria
quest'ambiente non era per
Ci sono stati, infatti, dei
punto di vista estetico sia da quello della moda. Se un tempo era di moda un paio di pantaloni eleganti con giacca e camicia sbottonata adesso sono moderni un paio di jeans attillati o extra-large, una maglia a maniche corte magari di marca e scarpe alte non so quanti centimetri. Per non parlare del look del giorno d'oggi.... Definirlo fuori del comune non sarebbe abbastanza. Ne trovi di tutti i tipi: capelli tinti di rosso, verde, blu, fucsia e viola, capelli alti o rasati con delle scritte in testa o ancora con infinite trecce tutte attorcigliate. Compresi nell'abbigliamento ci sono anche quei giganteschi occhiali da sole. Tutto questo oggi è moderno in discoteca.



abbandona soltanto alla
mente in un'altra dimensione.
possibile anche socializzare
compagnia per qualche ora.
ad un paio d'anni fa
niente come al giorno d'oggi.
grandi cambiamenti sia dal

Lo Station?

È da un po' di anni che questa discoteca ha cambiato nome e da allora ci siamo sempre chiesti "Perché proprio Station?"

Dopo aver riflettuto abbiamo dedotto che ciò può significare che la discoteca è come una stazione sempre in movimento, popolata da gente che va e che viene che con la sua musica riesce a trasportarti da un binario all'altro riuscendo a produrre stimoli e sensazioni particolari in ognuno di noi. Lo Station apre al venerdì sera per occasioni speciali, al sabato sera e alla domenica pomeriggio dalle 15:30 alle 20:30.

La gente che frequenta questa discoteca ha un'età compresa tra i 14 e i 23 anni, comunque ogni volta che c'entriamo è sempre affollato, specialmente se la giornata non è delle migliori.

All'entrata c'è un guardaroba per chi vuole depositare il proprio cappotto pagando la cifra di 3.000 lire prima di uscire dalla discoteca. Dopo essere entrati viene consegnata a tutti una drink-card con la quale si può prendere una bevanda, a scelta. Prima di uscire naturalmente si va a pagare le 15.000 lire, inclusa la consumazione alla cassa. Tutto sommato la cifra non è eccessiva. Purtroppo la discoteca riscontra anche alcuni aspetti negativi.

Innanzitutto non è il luogo più salutare poiché è ricoperto da una gran coltre di fumo, poi la musica è troppo alta e potrebbe causare danni acustici ed infine la sua chiusura che avverrà la fine stagione e riaprirà a metà mese di settembre. Concludo col dire che a parere mio la discoteca è il posto più frequentato da noi giovani specialmente di domenica pomeriggio e penso che per il momento è il maggior divertimento che ci viene offerto poiché i pub, le sale giochi, bar e cinema non hanno niente d'altro a disposizione e tra questi luoghi il più avvincente è di gran lunga la discoteca.

ALESSANDRO LUZZIO

CURIOSITA' DAL MONDO DEI CELLULARI

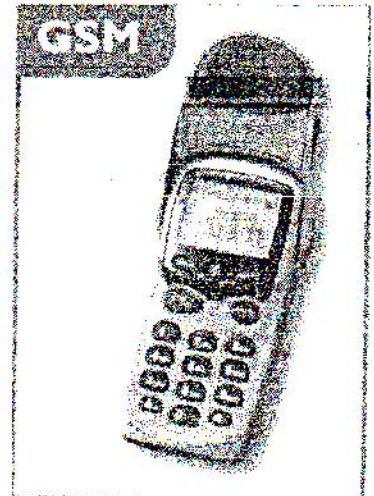
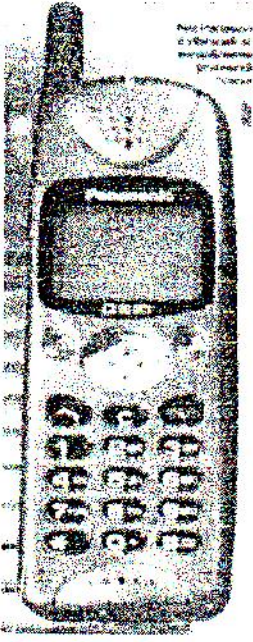
L'uso del telefonino in Italia, si è sviluppato incredibilmente in questi ultimi mesi, ma la cosa che più colpisce è la fascia d'età maggiormente interessata. Dalle varie statistiche, infatti, è risultato che i maggiori compratori di cellulari sono ragazzi dai dodici ai venticinque anni, ma è davvero così utile il cellulare? Io direi, più che altro, che è ormai una moda, come si fa a conquistare un ragazzo o una ragazza senza telefonino? Oltre alla moda, però, potrebbe anche esserci un minimo d'utilità, ad esempio in caso di bisogno, o meglio per rintracciare un amico per accordarsi su quale birreria scegliere il sabato sera. Questo boom è facilitato anche dal costo limitato, e accessibile a tutti, infatti, il mercato offre cellulari nuovi a partire da 250.000 per arrivare anche ai 3 milioni di lire, per il mantenimento poi non è un

problema, infatti, i nostri gestori TIM e OMNITEL, hanno inventato il RICARICABILE, che praticamente non ha canone né tasse fisse, in poche parole si spende solo per il tempo di conversazione. Per il terzo gestore, WIND, invece ancora ci sono molte perplessità. Molte novità sono poi state introdotte nel campo della telefonia mobile, e la più sorprendente direi che è l'invenzione del SATELLITARE, infatti, con questo tipo di telefono è impossibile rimanere senza copertura, a differenza dei normali TACS o GSM, per il momento però il suo costo d'acquisto si aggira sui tre milioni di lire, e una telefonata varia dalle tre alle quindici mila al minuto.

Ma quali sono le marche più diffuse? Dopo il boom della Motorola, con il magnifico 8700, di cui sono un fiero possessore, le case più gettonate al momento sono la NOKIA con il 3210 e il 3110, il SAMUNG con il GT500 e il VERICSSON con il GH688 e il GF768, i cui prezzi variano dalle 350 alle 550 mila, comunque inseguite da molte altre case, tipo l'ALCATEL, la SAMSUNG ecc.

E le maggiori novità delle case costruttrici?

Diciamo che ce ne sono state parecchie, a partire dalla vibrazione, che permette di ricevere una chiamata senza che il telefonino squilli ma con un avviso a vibrazione, cioè il telefono vibra all'arrivo di una chiamata, al VOICE MEMO, che



permette di memorizzare una conversazione fino a tre minuti (a seconda del telefono), per passare poi al VOICE DIAL, presente nel PHILIPS GENIE SPORT, che permette di richiamare un numero dalla memoria tramite la nostra voce, cioè pronunciando il nome. E per l'estate le novità saranno tantissime altre.

Ma cosa suggerisce il Galateo per rimanere educati seppur in linea?

Eh sì, se ne vedono proprio di tutti i colori, quindi vi suggerisco alcuni punti da rispettare per utilizzare il cellulare in tranquillità e senza disturbare gli altri:



- 1) Quando si chiama, prima di iniziare la conversazione è buona norma chiedere sempre se si disturba o no;
- 2) Non utilizzare il telefono cellulare negli scompartimenti del treno;
- 3) Spegnerlo in tutti i luoghi pubblici;
- 4) Se proprio non è possibile spegnerlo al ristorante, almeno non appoggiarlo sul tavolo.

E' inoltre utile utilizzare la vibrazione, o le

novità che offre il mercato tipo segnalatori visivi o auricolari.

Molto importante poi non utilizzare il telefono mentre si guida, il mercato fornisce dei vivavoce per auto che ci permettono la massima concentrazione nella guida a prezzi molto molto limitati.

E ricordiamoci poi di non utilizzarlo in aereo, è REATO PENALE.

Dopo questi piccoli suggerimenti godiamoci il telefonino!!!!!!!

MA IL CELLULARE IN FLUISCE SULLA SALUTE?

Su questo tema se ne sono dette tante, si continuano a tenere conferenze, ma non si arriva mai ad una conclusione, ma il parere degli esperti è che il cellulare emana in conversazione delle ONDE ELETTROMAGNETICHE, che a lungo andare potrebbero creare problemi a chi lo utilizza.

Per cui il consiglio è di cercare di utilizzarlo il meno possibile, di mantenerlo ad una certa distanza dall'orecchio e, se possibile, usare una custodia anti onde elettromagnetiche. Secondo altri però il rischio si estende anche a chi abita in prossimità di ripetitori. È vero? A voi il giudizio.

DAVIDE NICOLE'

STAGE

200 ORE DI LAVORO UTILI O INUTILI ?

All'inizio di quest'anno scolastico ('98/'99) ci è stato detto : << Tra la quarta e la quinta dovrete subire 400 ore di formazione professionale al C.F.P. Enaip e 200 ore di STAGE in una ditta vicino a casa vostra (?!?) >>. Eccoli, però, arrivati ormai alla fine di quest'anno scolastico, per molti sarà un momento di felicità, ma a NOJ, poveri disgraziati delle quarte, non è ancora stato detto Dove, Come, Quando andare a fare quest'inumana esperienza lavorativa.

Per le terze e le quinte sarà l'ora degli esami, ma per noi questo sarà un momento di gran "sollievo"; sapremo che i nostri coetanei si godono queste vacanze e noi poveri fessi a lavorare come "schiavi", senza naturalmente essere pagati. Inoltre ci sentiamo sollevati da questo pensiero perché lo faremo come se fossimo a scuola e c'impegnassimo come dei bravi ragazzi, durante le ore di storia. Per questo vogliamo ringraziare chi ha elaborato questa meravigliosa idea, aggiungendo che sarà presa in considerazione in modo serio e professionale (che barzellotta!) Ma tutto sommato a cosa servono queste 600 ore di perdita di tempo?

A parte gli "scherzi" noi volevamo fare una semplice domanda:

MA.. PERCHÉ GLI STAGE NON POTEVANO SVOLGERSI DURANTE L'ANNO SCOLASTICO ?

Almeno durante l'estate, oltre a divertirci, potevamo guadagnare qualche lira per fare ciò che si voleva. Esempio:

Pagarci la scuola-guida !!!

SANDRO STURARO & FABJO VENTURIN

A VOLTE RI-RITORNANO

Dopo la scorsa estate, gli yo yo ritornano per questa più ricchi di optional che mai. Ma pochi conoscono il passato dello yo yo. È originario della Grecia e nasce come un popolare e rilassante gioco; la storia dello yo yo "moderno" inizia qualche secolo fa quando raggiunge le Filippine, portato dagli spagnoli. I filippini utilizzano la yo yo, prima come arma e successivamente come "attrezzo" per praticare uno sport che, se non garantisce "un fisico bestiale", è sicuramente divertente!

1. REQUISITI BASE

Uno yo yo deve essere ben bilanciato e non avere oscillazioni. Dovrebbe avere un certo peso poiché questo ne favorisce la distensione e aiuta il controllo.

2. OPTIONAL

Alcuni yo yo sono dotati di *auto return*, un sistema che li fa riavvolgere automaticamente quando lo spago è a "fine corsa".



3. FORME

Le due parti che formano la yo yo sono solitamente convesse; se sono concave lo yo yo viene chiamato "*butterfly*", poiché visto di fronte ricorda le ali di una farfalla.

4. LUSTODIE

Servono a preservare il nostro gioiellino da ogni possibile scalfitura (per alcune persone lo yo yo è una cosa seria); ce ne sono di tutti i tipi e colori, compresi quelle in pelle pregiata.

5. STICKERS

Gli stickers (adesivi), servono a personalizzare e a "cambiare faccia" al nostro amato yo yo. Qui la scelta è molto vasta e a volte va oltre l'immaginazione.

6. LUCI & MUSICA

Molti modelli sono dotati di un piccolo circuito con alcuni led che si accendono rendendo le performance notturne ancora più spettacolari. Ma a chi non bastasse, c'è la possibilità di avere un yo yo "musicale" che suona accompagnando le vostre evoluzioni.

7. "FACE"

Ce ne sono per tutti i gusti: in "nostalgico" legno (anni '50), cromate, in similmadreperla, specchiate, glitterate e persino in alluminio anodizzato.

8. GUSTI?

Una casa americana ha prodotto un yo yo profumato in quattro "gusti" di frutta: giocando all'aperto, ma molto meglio in una stanza, potrete inebriare l'aria con questi magnifici aromi.

9. PREZZI

Ma quanto costa un yo yo? Come in ogni cosa, dipende dall'uso che ne farete. Se volete qualcosa di economico con il quale imparare potrete spendere da £ 10.000 in su. Vi consiglio, per esperienza personale, che non è conveniente spendere una cifra inferiore poiché il vostro yo yo avrà una vita assai breve. Se siete già esperti (o credete di esserlo), potete sborsare una cifra più elevata (da £ 30.000 in su). Se siete dei veri e propri fenomeni non vi resta che risparmiare un po' per acquistare un concentrato di tecnologia ovvero un super yo yo. Il costo non voglio riportarlo per non farvi rabbrivire.

Spero che quanto scritto qui sopra vi abbia, se non entusiasmato, per lo meno incuriosito. Magari appena terminata la lettura qualcuno si precipiterà in un comunissimo negozio di giocattoli ad acquistare lo yo yo della sua vita.

MARCO GARDIN

E per l'anno prossimo?

Noi speriamo che i ragazzi di questo istituto che leggono il giornalino, siano incuriositi del lavoro svolto in modo che la redazione si arricchisca di nuovi e validi elementi. Ringraziamo tutte le persone che hanno subito questo giornalino e invitiamo chiunque a farci pervenire suggerimenti.

REDAZIONE :

Stefano Faggian, Marco Gardin, Davide Greci, Davide Piragnolo, Sandro Sturaro.