

VOCI di CLASSE

Num. 1 - marzo 2019

a cura della classe V

3...2...1...PARTITI!

Sommario

Attualitàpag.2
Dipendenza da videogames
Rischi da... Videogiochi
Le interviste di Attilio

Animali.....pag.3
Il migliore amico dell'uomo
Belli, teneri e simpatici

Viaggi.....pag.4
Le più belle isole del mondo
Opera de paris

Luoghi.....pag.5
5 posti unici
Preparate i bagagli...si parte
Uno stivale pieno di storia

Città.....pag.6
Le "principesse" d'oriente
Le "regine" occidentali

Sport.....pag.7
Waterpolo
Partita da grandi emozioni
Campionato Frattese 1945
Classifica A-TTIVA

Libri e Cinema.....pag.8
Cenerentola
Jurassic World

Indovinelli.....pag.9

Rompicapo.....pag.10

Ricette.....pag.11

Consigli.....pag.12

Prende il via la pubblicazione del giornalino scolastico "LaNostraVOCE", curato dagli alunni della classe V e dagli insegnanti.



L'ideazione di un giornalino scolastico rappresenta un'attività didattica ricca di potenzialità formative. Costituisce, infatti, un'occasione per potenziare le competenze comunicative degli alunni e, nello stesso tempo, favorire la collaborazione per il conseguimento di un obiettivo comune. Scrivere per una tipologia varia di lettori, facendo ricorso a differenti tipologie testuali, incrementa notevolmente la motivazione ad esprimersi e a sperimentare forme di scrittura diverse di quelle solitamente praticate tra le mura scolastiche.

Descrizioni, riflessioni, relazioni, indagini, resoconti di attività scolastiche, invenzione di storie, attività di scrittura creativa, tutto quello che viene prodotto dai ragazzi e che, solitamente, resta "nascosto" nei loro quaderni, ha la possibilità di valicare le mura delle aule e raggiungere il pubblico dei coetanei, delle famiglie e di tutto il personale della scuola. Il computer diventa un mezzo per facilitare il lavoro di revisione dei testi e di impaginazione del giornalino. Nel giornalino scolastico è necessaria la collaborazione di tutti e un'organizzazione di base nella quale ogni singola persona svolge un ruolo ben preciso ed ha compiti ben definiti. Un ruolo fondamentale ed estremamente importante è svolto dagli insegnanti che guidano e supervisionano il lavoro svolto dai ragazzi; gli alunni scrivono gli articoli, ma coloro che fanno parte dello staff di redazione, diventano anche curatori della bozza definitiva del giornale, seguendo tutte le fasi di costruzione e revisione.

La redazione (classe V - a.s. 2018/19):

Barrella Attilio, Bozza Silvia, Crescenzi Gabriele, De Mattia Bruno, Di Lascio Alfonso, Di Pasquale Antonia, Enciu Oricchio Flaminia, Falcone Federica, Ferri Filippo Maria, Gentile Ylenia Anna, Gesummaria Stefano, Iacoviello Alessia, Lamaida Eros Maria, Luise Flavio, Paolillo Renato, Poto Francesco, Proto Salvatore, Rega Elena Benedetta, Sessa Gaia, Sica Francesco, Venutolo Alberto, Vitolo Gianluca.

DIPENDENZA DA VIDEOGAMES



ZURIGO - Il protagonista di questa brutta vicenda legata alla dipendenza ai videogiochi è un bambino di 9 anni di Zurigo. La madre, preoccupata, ha riferito alla pediatra che il figlio non faceva più la doccia per giocare, nemmeno i compiti e rispondeva male quando gli diceva di smettere. Da quando ha iniziato quel gioco non era più lo stesso. Secondo il piccolo gamer però la situazione non era così brutta come la madre dipingeva, e pensava di non essere dipendente da Fortnite, anche se gli piaceva davvero un sacco! E poi avendo 103 amici aveva sempre qualcu-

no con cui può giocare! Secondo me questa è una sciocchezza perché gli amici di Fortnite non sono da considerarsi veri amici. Forse questo ragazzo, soffrendo di solitudine, ha pensato di farsi degli amici così e forse non pratica nemmeno uno sport. Con lo sport si fanno nuove amicizie reali, non virtuali, inoltre fa bene alla salute ed anche al cervello, a differenza dei video-games.

FILIPPO FERRI
EROS LAMAIDA

"Rischio dipendenza da videogiochi: un uso consapevole e guidato dal buon senso"

RISCHI DA... VIDEOGIOCHI

LONDRA – Un bambino ha rischiato la vita per colpa dei videogames.

Operato d'urgenza all'intestino dopo che per giorni non è andato in bagno Otto ore di fila, tutti i giorni, senza mai andare al bagno. Un bambino inglese di 10 anni per colpa di un videogame ha rischiato di rimetterci la vita. Il ragazzino è stato infatti operato d'urgenza all'intestino dopo che per giorni non è andato in bagno perché troppo impegnato a giocare ai videogiochi. Anche questo episodio, come quello precedente, è molto grave. Anche a me piacciono i videogiochi e a volte mi accorgo che, quando gioco, il tempo scorre davvero molto velocemente. Di solito, prima di accendere la play, stabilisco l'orario massimo di gioco regolandomi con l'orologio che ho in camera. Se non facessi così, effettivamente, non mi renderei conto del tempo che trascorro a giocare e le conseguenze sarebbero davvero pericolose.

FILIPPO FERRI
EROS LAMAIDA

LE INTERVISTE DI ATTILIO: INFORMATICA

Ho voluto intervistare all'insegnante di Informatica **Manrico** su alcuni temi importanti riguardanti le nuove tecnologie.

D: Secondo te, il mondo sarà migliore con l'uso degli smartphone e dei computer?

R: La risposta non è semplice. Sicuramente l'avvento delle nuove tecnologie, con il PC prima e gli smart-phone e tablet poi, ha innovato l'intera società e le modalità di comunicazione. Tutto è a portata di "click", e le informazioni corrono velocemente per raggiungere quasi chiunque, grazie alla diffusione di internet e delle reti. Tuttavia oggi esiste il rischio di una nuova forma di emarginazione, dovuta al cosiddetto "analfabetismo informatico". In sostanza si rischia di tenere fuori dal mondo coloro che non si formano, e, quindi, non si adeguano alle nuove forme di comunicazione. Questo è un rischio a cui i governi devono dare risposta. Esistono, infatti, tanti Paesi in cui l'accesso all'informazione automatica non è ancora alla portata di tutti. Il mondo sarà migliore? Certo le nuove tecnologie aiutano il progresso, le informazioni sono immediate e anche le ricerche nel campo medico hanno raggiunto un ritmo molto rapido. Il benessere complessivo è migliorato, tanto da aver allungato le prospettive di vita... oggi, infatti, la vecchiaia inizia dopo i 75 anni. Ma come tutte le cose credo sia necessaria la giusta misura, sicuramente maggiori controlli nella sicurezza dei dati, soprattutto quelli personali.

D: è vero che i nuovi giochi, a volte i più famosi, sono pericolosi?

R: Esistono diversi studi e ricerche in merito. È sempre nocivo, a mio avviso, l'abuso. A volte ci si fa prendere così tanto dai giochi da perdere di vista la realtà. Ed i casi del genere, di autentica dipendenza, sono purtroppo in aumento. Spesso si sente dire che i videogiochi possono nuocere a bambini e adulti, considerandoli passatempi passivi e poco costruttivi, che creano dipendenza, favoriscono l'isolamento sociale, l'obesità e la violenza, e li si contrappone ad altre attività ludiche considerate più sane e creative. In realtà, la ricerca scientifica dimostra numerosi benefici dei videogames. Ovviamente, un uso consapevole e guidato dal buon senso è premessa fondamentale per non scivolare nell'abuso. Molti giochi, infatti, richiedono ai giocatori di muoversi rapidamente, mantenere traccia di molti elementi alla volta, tenere una buona quantità di informazione in contemporanea nella loro mente e prendere decisioni in frazioni di secondo. Molte delle abilità necessarie in questi giochi sono proprio quelle che gli psicologi considerano alla base dell'intelligenza, con alcuni miglioramenti: nei processi visivi di base, nelle funzioni di attenzione e vigilanza, nell'attenzione spaziale, nella capacità di seguire oggetti in movimento, nella riduzione dell'impulsività, nella terapia della dislessia, nelle funzioni esecutive, nella capacità di impegnarsi in task multipli simultaneamente, nella flessibilità mentale, nel rallentamento del declino delle funzioni cognitive che accompagna l'invecchiamento, ed anche in termini di competenze lavorative. Tuttavia un uso eccessivo di videogames ha mostrato correlazioni con obesità, problemi muscolari, basse performance scolastiche, attacchi epilettici in soggetti predisposti, fino alla possibilità di dare luogo a comportamenti di dipendenza. Nei casi di giochi violenti i rischi sono relativi a disturbi attentivi e comportamenti aggressivi. Come in ogni cosa ci sono i pro ed i contro, l'importante è saper scegliere il giusto video-game e non diventarne dipendente.

D: Quanto tempo dedicare a smartphone e computer?

R: Mi sentirei di consigliare non più di 2 ore al giorno, non consecutive ma intervallate, almeno ogni 20/30 minuti, da un sorso d'acqua, una chiacchiera o una sana boccata di aria fresca.

ATTILIO BARRELLA

"Scegli bene il tuo cane, ma soprattutto devi sapere che avrai una grande responsabilità del tuo amico peloso."



I cani sono davvero i migliori amici dell'uomo

IL MIGLIORE AMICO DELL'UOMO... PRENDIAMOCENE CURA

I cani sono davvero i migliori amici dell'uomo. Se ti senti solo, ti fanno compagnia. Però devi saperti prendere cura del tuo cane:

- se vuoi che non si strozzi, se fate insieme una passeggiata, devi comprare un'imbracatura per il tuo cane;
- se vuoi lasciare libero il tuo cane, gli devi comprare TRACTIVE che serve a rintracciarlo ovunque sia;
- se sei una persona che viaggia molto o che esce molto spesso fuori casa e non vuoi lasciare il tuo cane solo a casa, ricordati di comprare il trasportino a borsetta. Ovviamente solo se hai un cane non molto grande!

Anche l'igiene è molto importante!

- 1) Ricordati di portarlo a lavare nei negozi per animali almeno una volta a settimana e di fargli fare tutte le vaccinazioni.
- 2) Se devi andare in vacanza e non puoi portare il tuo amico a quattro zampe e non hai trovato un albergo che accetta anche gli animali, prenota per tempo un albergo per animali o affidalo ad una dog sitter.
- 3) Se non hai tempo o non sai come addestrare e educare il tuo cane, devi sapere che ci sono dei centri di addestramento per cani.

Scegli bene il tuo cane, ma soprattutto devi sapere che avrai una grande responsabilità del tuo amico peloso. Per i bambini è preferibile scegliere un barboncino o altri cani piccoli e docili.

Fai attenzione alle cose che mangia il tuo cane, perché se mangia cibi che non deve lo si rischia di doverlo portare subito dal veterinario. In base al cane che scegli, devi chiedere al tuo veterinario cosa può mangiare. In commercio, vendono degli ossi per i cani che servono a mantenere in buono stato i denti.

STEFANO GESUMMARIA

BELLI, TENERI E SIMPATICI

Pomerania - Questa razza di cane è una palla di pelo che cammina. È divertentissimo vederlo correre visto che il suo pelo tende ad andarsene all'indietro. Se in un giorno d'inverno incontri un Pomerania con il pelo completamente bianco, potresti confonderlo con un pupazzo di neve. Il Pomerania è rinomato per essere un cane estremamente affettuoso oltre ad essere così carino e tenero.



Shih Tzu - è un'altra razza tanto piccola quanto simpatica. È curioso sapere che in passato nei monasteri tibetani era considerato un cane sacro. Si tratta di un animale molto affettuoso, dolce e leale. La caratteristica principale di questa razza è il lungo e setoso pelo che arriva a toccare il pavimento.



Beagle - è un cane tenerissimo con un aspetto dolce che conquista il cuore di chiunque lo veda. Ha un carattere a tratti indipendente, risolutivo e con istinto di caccia in quanto in passato veniva utilizzato per questo scopo. Non ti lascerà indifferente sia per la sua capacità mentale quanto per il suo fisico invidiabile.



ISOLE: le più belle del mondo

Nel mondo, ci sono tantissime isole bellissime, che attirano milioni di turisti. Alcune isole sono apprezzate per le grandi spiagge sabbiose, altre sono ricercate per la loro natura intatta oppure contengono importanti testimonianze storiche. Tutte hanno in comune un bellissimo mare. Ecco un elenco di alcune delle isole più belle del mondo.



MALTA

È il luogo ideale per godere in un mare incantevole in uno scenario suggestivo. Si trova nel Mar Mediterraneo a sud dell'Italia ed è sempre stato un crocevia delle rotte marittime.

MAURITIUS

Il sole, le lunghe spiagge bianche e le acque cristalline delle lagune sono le attrattive principali di quest'isola vulcanica. Si trova nell'Oceano Indiano.

CAPRI

Viene anche chiamata "isola verde" per gli agrumeti e vigneti che arricchiscono la sua vegetazione. Si trova nel Mar Tirreno.

BALEARI

Sono quattro isole bellissime, ciascuna con un carattere davvero unico. Le accomuna la bellezza del mare, le spiagge di sabbia chiara e la grande vitalità degli abitanti. Si trovano nel Mar Mediterraneo occidentale.

SICILIA

Si trova al centro del Mar Mediterraneo. È una terra ricca di storia e cultura con monumenti grandiosi come i templi di Agrigento, ma ospita anche degli arcipelaghi splendidi e addirittura il vulcano più grande d'Europa: il Monte Etna.

ISOLE GRECHE

sono più di 6000 isole con spiagge e coste meravigliose, paesini pittoreschi e numerose testimonianze del glorioso passato di questa civiltà. Si trovano nel Mar Mediterraneo.

MALDIVE

Sono isole tropicali talmente basse, che con l'innalzamento del mare rischiano di scomparire. Si trovano nell'Oceano Indiano.

SILVIA BOZZA

OPERA DE PARIS



Palais Garnier, o più noto come Opéra National de Paris, è uno degli edifici più belli al mondo. Il teatro parigino fu fondato nel 1669. La prima opera in scena per l'inaugurazione fu la Prima di Pomone di Cambert. Direttore d'orchestra fu Joseph-Nicolas-Royer.

Le prime ballerine furono Marie Taglioni, Lise Noblet, Costance Julia, Pauline Montessù, Amelie Legallois, Alexis Dupont.

Lo svizzero Rolf Liebermann venne nominato amministratore dell'opera del 1973.

Il nuovo teatro parigino si deve a Napoleone III. Napoleone decise di costruire una via per unire l'edificio al palazzo delle Tuileries. Il moderno edificio venne inaugurato durante l'anniversario dei 200 anni della Presa della Bastiglia.

Lo stile è monumentale e considerato Secondo Impero. Il suo pubblico (1900 ospiti) si siede sotto un lampadario centrale che pesa più di sei tonnellate, e ha un grande palcoscenico con spazio per ospitare fino a 450 artisti.

ANTONIA DI PASQUALE



5 POSTI UNICI DA FOTOGRAFARE E VIVERE!

Il primo luogo da scoprire che vi propongo si trova in Spagna, sull'isola di Lanzarote, è il **parco nazionale Timanfaya**. Il suo paesaggio è formato da un substrato geologico vulcanico. In poche parole un vulcano che non si è mai spento e che giorno e notte riscalda le Canarie....

Il secondo posto che sarebbe bello visitare si trova in Canada, è un lago glaciale di nome **Morain Lake**. Il suo paesaggio è composto da grandi montagne innevate e stormi di uccellini.

Da non perdere il terzo itinerario, situato sul golfo di Orsei, sulla costa della Sardegna: è una spiaggia meravigliosa chiamata **Cala Luna**. Il mare ha scavato bellissime grotte che vengono usate anche per scene di film.

Il quarto posto che vi suggerisco si trova in Islanda, ed è un sito geotermale che si chiama **HVERAVELLIR**. Questo sito geotermale è noto per le sue sorgenti d'acqua calda e vapore.

Il quinto ed ultimo luogo da scoprire, anche se un po' lontano, si trova in Alaska, a **Yukon**, dove si possono ammirare le aurore boreali più belle del mondo. Si possono ammirare tantissimi colori tutti diversi, che riescono a creare un'armonia unica tra di loro.

YLENIA GENTILE



"IL MONDO CI PRESERVA TANTISSIME MERAVIGLIE! TRA GROTTI, LAGHI, LAGUNE, ISOLE E DESERTI DA VEDERE ALMENO UNA VOLTA NELLA VITA! "

PREPARATE I BAGAGLI ... SI PARTE!

La prima destinazione è a Roma, capitale d'Italia, che si trova nel Lazio. A Roma di sicuro la prima cosa da visitare è il Colosseo, il più grande anfiteatro del mondo. A Roma di inestimabile valore è la Basilica di San Pietro, nel Vaticano, spesso descritta come la più grande chiesa al mondo e centro del cattolicesimo.

La seconda tappa del nostro viaggio è a Pompei antica, un vasto sito archeologico della regione Campania. Pompei antica un tempo era una città piena di vita e di felicità, ma nel 79 a.C. fu sepolta sotto metri e metri di cenere che il Vesuvio riversò su di loro. In realtà la montagna ai cui piedi sorgeva Pompei era un vulcano ma gli abitanti lo ignoravano. Oggi Pompei antica consente ai turisti che la visitano di rivivere quelle intense emozioni.

La terza destinazione è Napoli, una città bellissima affiancata dal Vesuvio, il vulcano che eruttò su Pompei e che ancora oggi è attivo. Napoli ha alle spalle secoli di storia dell'arte, che vivono ancora oggi in molte chiese come il Duomo di San Gennaro. Come luoghi storici da visitare ci sono il sontuoso palazzo reale e il Maschio Angioino, ricchi di antiche storie e bellezza inaudita.

La quarta meta è Milano, capitale mondiale della moda e del design. Milano è capitale della Lombardia, ed è una città famosa anche per l'arte, come l'affresco dell'ultima cena di Leonardo Da Vinci che è conservato nella mensa del convento di Santa Maria delle Grazie. Milano ospita anche un duomo da urlo visitato ogni giorno da milioni e milioni di persone.

La quinta destinazione è Matera, una città situata su un affioramento roccioso. Le case di Matera furono evacuate nel 1952 a causa delle misere condizioni di vita. Una delle più belle chiese rupestri che si trova a Matera è Santa Lucia delle Malve, con affreschi del tredicesimo secolo.

YLENIA GENTILE

UNO STIVALE PIENO DI STORIA

L'Italia è una penisola splendida, ricca di storia, cultura e arte. State per viaggiare nei 5 luoghi d'Italia da non perdere.

Verona

Verona è famosa per l'arena, un grande anfiteatro romano, utilizzato ancora oggi per gli spettacoli musicali e per la casa di Giulietta, resa famosa dalla tragedia di Shakespeare. Si ricordano poi la basilica di San Zeno e i lunghi tratti delle mura difensive.

Venezia

Con il "Canal Grande", la via d'acqua più caratteristica al mondo, e gli splendidi edifici di Piazza San Marco è una città italiana tra le più famose e conosciute, visitata ogni anno da milioni di turisti. Grande potenza marinara del Medioevo, conserva stupendi palazzi e chiese dei secoli XIV-XVIII.

Napoli

È una delle città con più monumenti al mondo, che ne testimoniano la sua evoluzione storica – artistica e le varie civiltà che l'hanno attraversata dai greci in poi. Vi sono molti castelli (Maschio Angioino, Castel Capuano, Castel Santi Elmo, Castel dell'Ovo), residenze reali (Palazzo Reale e Piazza del Plebiscito), palazzi monumentali (Palazzo Penne e Gradina), chiese storiche (Cattedrale, Santa Chiara, Cappella San Severo) e resti dell'età classica (museo archeologico Nazionale)

Roma

Del periodo Romano troviamo il Colosseo, i Fori, le Terme di Caracalla e Diocleziano, le Colonne di Traiano e Marco Aurelio, l'Arco di Costantino. Conserva grandi Basiliche: la Basilica di San Pietro in Vaticano, San Giovanni in Laterano, Santa Croce in Gerusalemme, Santa Maria e San Paolo fuori le mura. Del Rinascimento troviamo la statua del Mosè, Cappella Sistina, Cupola di San Pietro, Affreschi nei Palazzi Vaticani, Piazza di Spagna, Colonnato e Baldacchino di San Pietro.

Palermo

Conserva uno splendido centro storico che rispecchia le influenze delle popolazioni che occuparono la Sicilia (Greci, Romani, Bizantini, Arabi, Normanni, Francesi, Spagnoli). Si possono visitare l'Orto Botanico, il Palazzo di Normanni, la Cattedrale, le Chiese di San Giovanni degli Eremiti, della Martorana di San Giovanni dei Lebbrosi, il Ponte dell'Ammiraglio, il teatro Garibaldi, il Duomo.



ALESSIA IACOVIELLO



Tokyo, Giappone, Asia

I **grattacieli** in aumento, le insegne al neon lampeggianti, l'architettura contemporanea e le affollate strade piene della tecnologia più recente hanno fatto da scenario a una delle città più moderne del mondo. Una superpotenza nella tecnologia degli smartphone, nella robotica e nelle automobili, **Tokyo** è famosa per essere una delle città più avanzate al mondo

Singapore, città stato, Asia

La cosiddetta **Città del Leone** (definizione letterale di *singa pura* in Malese) vanta uno dei governi meno corrotti, la maggior parte delle economie favorevoli alle imprese, un sistema educativo di prim'ordine, leggi severe sul crimine e una fiorente scena artistica.

Nel mondo, ci sono tante città avanzate e tecnologiche, chi va a visitarle rimane stupito dalle illuminazioni, specialmente di sera, quando si vedono meglio, si può navigare in internet, in alcune città ci sono anche dei musei di robotica, ci sono anche dei bellissimi edifici dove si rimane a bocca aperta.

LE "PRINCIPESSE" D'ORIENTE

Shanghai, Cina, Asia

Ospita più di 100.000 lavoratori divisi tra migliaia di aziende tecnologiche. Come la maggior parte delle città high-tech cinesi, **Shanghai eccelle nei brevetti e nel capitale di rischio**. Ciò potrebbe essere dovuto al fatto che la produzione è diventata una priorità assoluta in Cina, e le aziende sono desiderose di proteggere (e investire) nella loro proprietà intellettuale.

Seoul, Corea del Sud, Asia

Seoul è stata definita la **città del futuro**, e giustamente. L'innovazione è praticamente radicata nel suo design, e il suo sistema metropolitano *potrebbe* addirittura avere il ritmo della metropolitana di New York.

Silvia Bozza

"Nel mondo, ci sono tante città avanzate e tecnologiche, chi va a visitarle rimane stupito."

LE "REGINE" OCCIDENTALI

Tallin, Estonia, Europa

Questa è la città in cui **Skype**, un gigante della videochat, è iniziato. Già nel 2002, il governo estone aveva installato una rete Wi-Fi gratuita che copriva la maggior parte delle aree popolate e il voto elettronico è diventato un luogo comune nel 2007. Mentre 3G e 4G rallentavano ad arrivare in posti come gli Stati Uniti e il Regno Unito, è dal 2012 che sono state create connessioni dati ad alta velocità in **Estonia**

San Francisco, Stati Uniti, Nord America

Centinaia di aziende tecnologiche, da leader del settore come Apple, Facebook, Google e Twitter, a una gamma di startup (una nuova azienda che si fa un'idea tecnologica e comincia a vendere ciò che ha creato) in continua evoluzione, si trovano qui. Ma non solo: si trovano anche altre istituzioni tecnologiche come l'**Ames Research Institute della NASA**. La città sfodera menti creative ed è piena di persone vivaci tra i 20 e i 30 anni, che fanno di internet il proprio pane quotidiano

Londra, Inghilterra, Europa

Dopo il declino del suo impero, **Londra è riemersa come una potenza globale**. Sebbene una gran parte dell'architettura della città sia storica, recenti aggiunte di lucenti grattacieli sono state ben incorporate nella città vecchia. La densa popolazione è interconnessa inoltre da una vasta rete di treni.

New York, Stati Uniti, Nord America

Secondo l'ufficio del controllore statale, quasi **7.000 aziende high-tech di New York** hanno fornito più di 100.000 posti di lavoro nel terzo trimestre del 2013. Oltre ad avviare le aziende, la città lancia anche una tecnologia integrata a livello cittadino

SILVIA BOZZA



New York



Tallin



Londra

WATERPOLO (Pallanuoto)

E' uno sport di squadra acquatico nato nel XIX secolo in Inghilterra e in Scozia le cui regole furono definite per la prima volta nel 1887 da William Wilson, istruttore e allenatore di nuoto scozzese. Originariamente la pallanuoto fu una competizione esclusivamente maschile ed era una dimostrazione di forza bruta e abilità. Le prime partite si giocarono fra i galeotti che venivano portati a lavarsi nel mare e nei fiumi e successivamente si estese a mostre, festival e fiere delle contee.

Alcuni testi riportano che una prima forma di pallanuoto si sviluppò ad Aberdeen, Scozia dove una locale associazione di sport acquatici, organizzò nel 1873 delle partite di uno sport simile al rugby nelle acque del fiume Dee. Il nuovo sport riscosse un successo tale che quattro anni più tardi, si disputò a Londra la prima partita di pallanuoto. Nel 1887 William Wilson apportò una modifica fondamentale allo sport, prendendo ispirazione dal calcio. Fino ad allora la palla doveva essere posizionata con le mani in un punto prestabilito. Wilson mise in acqua delle porte simili a quelle usate nel gioco del calcio, permettendo così ai giocatori di poter lanciare la palla in porta.

Una partita di pallanuoto vede affrontarsi due squadre, ognuna rappresentata in campo da sette giocatori chiamati pallanuotisti, che possono essere sostituiti nell'arco della partita per un numero illimitato di volte, tranne nel caso commettano tre falli gravi; in quel caso, viene decretata una espulsione definitiva con relativo obbligo di sostituzione. Nuotando in uno specchio d'acqua gli atleti devono scagliare con una mano sola un pallone il maggior numero di volte possibile nella porta avversaria. Ogni volta che ciò avviene si effettua un punto. La durata di una partita è di quattro periodi, ognuno di 8 minuti effettivi. La pallanuoto è uno sport che mette costantemente sotto sforzo chi lo pratica. Il giocatore durante una partita esegue con un ritmo veloce sia fasi di accelerazione che di decelerazione nonché cambi di direzione e gesti tecnici che richiedono precisione, potenza e freddezza. La caratteristica che accomuna molti pallanuotisti è la possanza fisica in quanto nello svolgimento del gioco sono frequenti i contatti tra i nuotatori. Nella pallanuoto è richiesta capacità natatoria, fondamentale per gli spostamenti, e coordinamento. I giocatori durante una partita di pallanuoto indossano una cuffia da pallanuoto, chiamata gergalmente anche calotta o calottina, la quale ha due scopi principali: quello di permettere all'arbitro di identificare i giocatori e la loro squadra di appartenenza e quello di proteggere gli stessi atleti. Essa è dotata di due protezioni rigide per le orecchie, che proteggono da eventuali urti

ALBERTO VENUTOLO

Virtus - Palestrina: partita da grandi emozioni

Domenica 3 Febbraio 2019 presso il PalaMatierno di Salerno si è svolta la sfida tra **Virtus Arechi Salerno** e **Citysightseeing Palestrina** del Campionato di **Serie B Old Wild West**.

Nel primo quarto la Palestrina è stata in vantaggio di circa 26 punti, mettendo in difficoltà la Virtus.

Nel secondo quarto la Virtus ha cercato di reagire ma facendo fatica a rimontare.

Nel terzo e nel quarto tempo la Virtus è riuscita a recuperare andando in vantaggio, facendo ottimi canestri ed entusiasmanti azioni di gioco.

Si può dire il contrario della Palestrina che nel terzo e nel quarto tempo non ha giocato un'ottima pallacanestro.

Gli ultimi minuti sono stati molto avvincenti: l'ultimo canestro sbagliato della Virtus ha portato la Palestrina a fare il canestro della vittoria.

La partita finisce con la vittoria degli ospiti 81-82, tra gli applausi del pubblico che si è divertito molto, l'incontro è stato giocato bene da tutte le squadre, con molti bei gesti tecnici.

Anche se alla fine ha vinto Palestrina, forse Virtus non meritava la sconfitta.

Gianluca Vitolo



Virtus Arechi Salerno VS Citysightseeing Palestrina

CAMPIONATO FRATTESE 1945

Al campionato presero parte due formazioni di serie B (Napoli e Salernitana).

In Nazionale, durante la partita Salernitana-Napoli allo stadio Donato Vestuti accadde un incidente: al 35', sul punteggio di 1-1 l'arbitro Demetrio Stampacchia fischiò un rigore a favore del Napoli; i tifosi salernitani inferociti per la controversa decisione arbitrale invasero il campo e anche tra i giocatori avvenne una rissa; Stampacchia per calmare i giocatori e anche i tifosi dovette fingersi morto, sfruttando un colpo d'arma sparato sugli spalti.

In seguito in questa partita il Giudice Sportivo squalificò il campo alla Salernitana che disputò le rimanenti partite in campo neutro, comminandole 25.000 lire di multa e soprattutto ordinò che il campionato venisse sospeso per un mese.

SALVATORE PROTO

CLASSIFICA A-TTIVA

Il Napoli ne fa tre alla Sampdoria e ferma la striscia di gol di Fabio Quagliarella; apre le marcature Milik, ritrova il gol Lorenzo Insigne e chiude Verdi su rigore. Con la vittoria il Napoli si porta a -9 dalla Juventus, che pareggia 3-3 in casa contro il Parma. Non bastano 2 gol di CR7 ed uno di Rugani per avere la meglio su Gervinho e compagni: l'ivoriano fa doppietta ed insieme a Barilla fermano la Juve sul pareggio.

La Roma pareggia con il Milan e non basta per guadagnare il quarto posto in serie A, infatti i giallorossi sono sempre quinti, a pari punti con l'Atalanta. I diavoli rossoneri si godono il temporaneo 4° posto, che permetterebbe l'ingresso in Champions nella prossima stagione. I gol di Piatek e Zaniolo fissano il risultato finale sull'uno a uno.

BRUNO DE MATTIA



Ho letto... CENERENTOLA

Cera una volta una fanciulla di nome Cenerentola. Quando era nel letto cantava "I sogni son desideri". Cenerentola viveva con le sorellastre, Anastasia e Genoveffa, e con la matrigna. A casa lavava i pavimenti, metteva in ordine e puliva. Un giorno il Monocolao portò una lettera. La matrigna la lesse: "Ci sarà un ballo per il principe. Tutte le donne in età da marito dovranno intervenire". Cenerentola allora disse "Posso venire anch'io!". La matrigna disse "Certo che puoi venire, ma solo quando avrai finito le faccende di casa". Cenerento-



la fu felice e si provò il vestito della mamma con i suoi amici topolini, Giac e Gas. Però subito la chiamò la matrigna e le diede altri servizi da fare. I topolini erano dispiaciuti perché il vestito non sarebbe stato pronto. Allora i topini presero una collana e qualche nastro dalle sorellastre e finirono il vestito.

Quando Cenerentola terminò i servizi, tornò sconsolata in camera sua. Ma quando aprì la porta, trovò il suo vestito pronto. In un attimo scese per andare al ballo, ma le sorellastre le strapparono il vestito, incolpandola di aver rubato le loro cose. La poverina corse piangendo in giardino quando apparve la fata turchina che la trasformò in una bellissima principessa. La avvisò, però, di tornare entro mezzanotte. Al ballo tutti si chiedevano chi fosse quella ragazza e il principe se ne innamorò subito. Ballarono tutta la sera, ma all'improvviso Cenerentola sentì suonare

l'orologio e capì che era quasi mezzanotte. Scappando perse una scarpetta. Dal giorno dopo il principe incaricò il Monocolao di trovare quella ragazza. Quando la matrigna seppe la notizia e capì che il principe cercava proprio Cenerentola, chiuse la ragazza nella sua stanza. I topolini, però, riuscirono a liberarla, ma prima che potesse provare la scarpetta, la matrigna fece inciampare il valletto, facendola rompere. Cenerentola, però, aveva l'altra che le calzava a pennello. Cenerentola e il Principe si sposarono e vissero felici e contenti.

ELENA REGA

Ho visto... JURASSIC WORLD

Ventidue anni dopo l'incidente al Jurassic Park, il sogno di John Hammond è diventato realtà. Isla Nublar dispone finalmente di un parco a tema completamente funzionante, che attira migliaia di turisti ogni giorno: il Jurassic World, fondato dalla InGen con l'appoggio del magnate Simon Masrani, proprietario della Masrani Global, che ha ricevuto l'incarico di portare avanti il progetto da Hammond stesso, poco prima della sua morte.



Il dottor Henry Wu, sta creando una nuova specie di dinosauro cambiando il DNA di vari dinosauri e altri predatori in modo da attirare più gente. Il signor Masrani richiama Owen Grady, ex-marine e domatore di velociraptor, per visionare il nuovo dinosauro prima di esporlo al pubblico. Nel frattempo Vic Hoskin, il capo della sicurezza InGen, crede che i quattro Velociraptor di Owen (Blue, Echo, Charlie e Delta) possano essere addestrati per scopi bellici, ma Owen rifiuta affermando che nonostante i Raptor lo considerano il maschio alfa, ciò non li renda animali addomesticabili: come spiega lui stesso, non ha alcun reale controllo sui Velociraptor e ha instaurato una relazione basata sul rispetto reciproco, guadagnandosi la lealtà dei predatori. La nuova specie di dinosauro geneticamente modificato, battezzata Indominus rex, si dimostra estremamente aggressiva e intelligente. Owen esprime il suo disappunto nello scoprire che l'Indominus sia stato tenuto in isolamento senza poter socializzare con altri animali, ma Claire gli ribatte dicendo che l'Indominus all'interno dell'habitat, Owen ipotizza che questo possa essere scappato scavalcando il muro di recinzione, mentre Claire si dirige verso il centro di controllo entra insieme a due uomini della sicurezza per indagare. Solo quando è troppo tardi apprendono che il dinosauro si trova all'interno mimetizzato con l'ambiente circostante grazie alle sue capacità genetiche l'Indominus divora le due guardie e riesce ad evadere, mentre Owen riesce astutamente a salvarsi. Masrani invia dei mercenari per catturare l'Indominus, ma quando il mostro uccide la maggior parte della squadra, Claire ordina l'evacuazione dell'isola.

Un film coinvolgente consigliato dai 9 anni.

FLAVIO LUISE E ALFONSO DI LASCIO

Facciamoci 4 risate...



iNdoVina... iNdoVineLLO...

Prova a rispondere agli indovinelli e verifica le risposte in fondo alla pagina. Mi raccomando...apri la tua mente...

- 1) C'è un mago famoso per i trucchi che esegue. Uno di questi trucchi è stare sott'acqua per 10 minuti. Tuttavia, un giorno John Smart sfida il mago dicendo che resterà sott'acqua per altri 2 minuti. Accetta la scommessa e promette di dare a John \$5.000 se batte il record. Se John vince, ottiene i suoi soldi. Come riuscirà nell'impresa?
- 2) E' nero quando lo compri, rosso quando lo usi e bianco quando è da buttare via. Che cos'è?
- 3) La mia vita può durare qualche ora, quello che produco mi divora sottile, son veloce, grossa, son lenta, ed il vento molto mi spaventa. Cosa sono?
- 4) Cosa va lento nei giorni feriali e veloce nei giorni di festa?
- 5) Sapete qual è la città più veloce al mondo?
- 6) Nell'acquario ci sono 5 pesci e 1 squalo e lo squalo si mangia 5 pesci... quanti pesci rimangono nell'acquario?
- 7) Qual è la città che si fa sempre più piccola?
- 8) Non mi toccare perché ti faccio male, fammi spogliare e ti faccio gustare... che cos'è?

indovinelli PAZZI

- a) Che cosa hanno in comune un televisore e una formica?
- b) Qual è la città preferita dei ragni?
- c) Qual è la pianta più puzzolente?
- d) Che cos'è una zebra?
- e) Sapete perché il pomodoro non riesce a dormire?

FRANCESCO POTO E GAIA SESSA



Risposte

1) John prese un bicchiere lo riempì d'acqua e lo mise in testa per 12 minuti - 2) E' il carbone - 3) La candela - 4) L'orologio - 5) Ferrara - 6) Uno perché lo squa-
lo è un pesce - 7) Rimini - 8) Il fico d'India - a) Le antenne - b) Mosca - c) Quella dei piedi - d) Un cavallo uscito dal carcere - e) Perché l'insalata... russa!

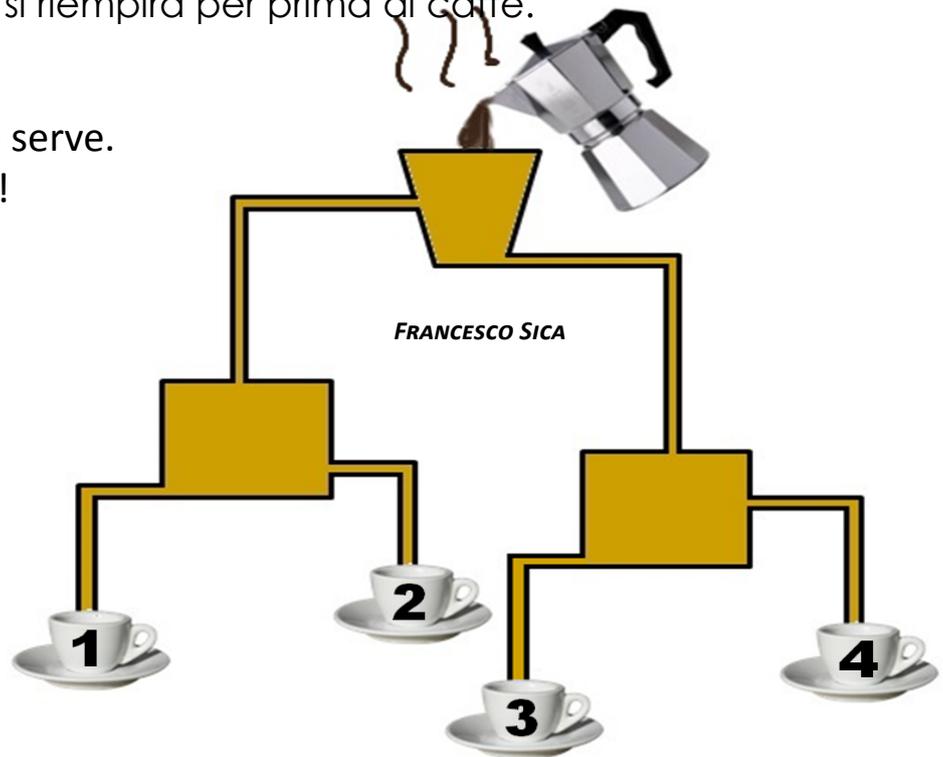
RAZIONAVOCI SU

Cerchia la tazzina che si riempirà per prima di caffè.

RICORDA...

... hai tutto il caffè che ti serve.

E STAI BEN ATTENTO!!!!



IL ROMPICAPO



In apparenza sembra semplice da risolvere, in realtà però questo gioco di logica, preso da una rivista per bambini da 'Shareably', sta dando del filo da torcere a schiere di adulti sulla rete, dove è già diventato virale. Il test, che si annuncia come nuovo rompicapo del web, mette alla prova le vostre capacità logiche e di osservazione.

Per iniziare è sufficiente dare un'occhiata all'immagine e poi provare a rispondere a nove domande. Pronti?

1. Quanti turisti ci sono nel campeggio?
2. Quando sono arrivati? Oggi o qualche giorno fa?
3. Come sono arrivati al campeggio?
4. Il villaggio più vicino dista molto dal campeggio?
5. Da dove soffia il vento? Nord o sud?
6. Che ore sono?
7. Dove è andato Alex?
8. Chi era di turno ieri? (Specifica il nome)
9. Che giorno è oggi?

Risposte all'ultima pagina



L'aperitivo: FRITTELLE DI ALGHE

Ingredienti

90 g di alghe - 400 ml di acqua - 10 g di lievito di birra - 500 g di farina 00 - 3 cucchiaini di sale - olio per frittura

Preparazione

Sminuzzare le alghe ed aggiungerle alla farina, poi sciogliere il lievito nell'acqua ed aggiungere al composto. Mescolare fino ad ottenere un composto cremoso. Aggiungere il sale e far lievitare fino al raddoppio. Prendere a cucchiaini il composto e immergere nell'olio bollente. Una volta dorato, scolare e servire ben calde. Accompagnare le frittelle con un aperitivo analcolico.

L'antipasto: INSALATA DI MARE

Ingredienti

3 calamari - 6 gamberi grigi - una dozzina di vongole - una dozzina di cozze - sedano, carote, aglio, prezzemolo, limone, olio (qb)

Preparazione

Cuocere calamari e gamberi al vapore: togliere la cartilagine e procedere con il lavaggio; inserire nella vaporiera con sedano e carote.

Poi prendere le cozze e le vongole, cuocerle in una pentola con olio e aglio e alla fine sgusciatele. A fine cottura nella vaporiera e nella pentola, unire il tutto ed aggiungere un trito di: carote, sedano, aglio, limone e olio.

Il primo: SPAGHETTI E VONGOLE

Ingredienti

400 g di spaghetti - 1 Kg di vongole - 2 spicchi d'aglio - 5 cucchiai di olio extra vergine d'oliva - 1 ciuffo di prezzemolo - 1\4 bicchiere di vino bianco - peperoncino secco (qb) - sale (qb)

Preparazione

Aggiungere dell'olio in una casseruola, l'aglio e il prezzemolo, poi unire le vongole e chiudere la casseruola. Una volta che le vongole si sono aperte aggiungere il vino, dopo di che si vanno a filtrare sia le vongole che il sughetto. Quindi si va a cuocere la pasta, per il sughetto si mette dell'olio in una casseruola con aglio e prezzemolo tritato ed un po' di peperoncino. Aggiungere le vongole e la pasta al dente, girare ed impiattare.

Il secondo: CALAMARI IMBOTTITI

Ingredienti

50 g di olive nere - 1 spicchio d'aglio - Olio (qb) - Pangrattato (qb) - 1 Kg di calamari

Preparazione

Pulire i calamari e tritarli con olive e aglio. Aggiungere il pangrattato al composto e inserire il tutto dentro altri calamari. Chiudere con uno stuzzicadenti e cuocerli in una padella con olio, sale e aglio. Una volta cotti impiattare.

Il contorno: PEPERONI IN AGRODOLCE

Ingredienti

Peperoni misti 100 g - Aceto balsamico 50 ml - Zucchero 40 g - Sale 10 g - Aglio 3 spicchi - Olio 30 g

Preparazione

Versare nel boccale del Bimby aglio e olio, tritare per 3 secondi a velocità 5, poi lasciare insaporire per 3 minuti a 120 gradi e a velocità 1; poi unire i peperoni, il sale, l'aceto e lo zucchero. Cuocere il tutto per 20 min. a velocità 6 dopo di che i vostri peperoni sono pronti.

Il dessert: BABÀ

Ingredienti

250 g di farina manitoba - 5 uova - 75 g di burro - 5 g di sale - 25 g di zucchero - 10 g di lievito di birra

Preparazione

Aggiungere nella planetaria: farina, sale e due uova. Mescolare, dopo di che unire il lievito e mescolare. Aggiungere, man mano, le restanti uova, lo zucchero ed il burro e mescolare. Dopo aver mescolato lasciar riposare per 30 min. in una ciotola. Versare il composto negli stampi e far lievitare per un'ora. Quindi inserirli nel forno a 180 gradi per 12 min.

FEDERICA FALCONE

di Manrico Gesummaria

Giocare ai videogiochi non è solo un passatempo per ragazzi, ma ha anche una rilevanza sociale. Oltre al divertimento permette di fare esperienze positive, ad esempio il gioco in gruppo o l'apprendimento di competenze mediatiche. L'esposizione eccessiva comporta però dei rischi, ad esempio può portare a trascurare gli impegni scolastici o i contatti sociali. Con i consigli che vi proponiamo di seguito, vi mostriamo come far diventare questo hobby un passatempo sano e come supportare bambini e ragazzi su questo tema.

Commenti fatti con un tono moralizzatore del tipo «giochi davvero troppo» o «quei videogiochi sono troppo violenti» non fanno nient'altro che aumentare il desiderio di gioco. Per intavolare un discorso più costruttivo è meglio chiedere «Cosa ti piace di questo gioco?» oppure «Cosa si vince?». A seconda della risposta si può poi proseguire il discorso. Questo è un ottimo metodo per capire le motivazioni che spingono i giovani giocatori verso certi titoli piuttosto che altri. Ma questo non significa accantonare certe tematiche o certi contenuti. Al contrario: per un adolescente è importante che un adulto reagisca. Infine bisogna mostrarsi interessati; la cosa migliore sarebbe provare di persona. Solo così si possono capire a fondo le motivazioni che spingono a giocare un determinato videogioco.

12 consigli sul tema «gaming» per i genitori

- 1) Non abbiate paura dei videogiochi.** È molto probabile che bambini e ragazzi ne sappiano più di voi sul tema. Non c'è motivo di preoccuparsi: mostrate interesse e lasciate da parte i pregiudizi; bambini e ragazzi sono molto bravi a utilizzare i videogiochi, tuttavia hanno bisogno di supporto degli adulti per un approccio consapevole e critico verso questo mondo.
- 2) Prendete sul serio il ruolo di modello.** Se voi genitori siete sempre con lo smartphone in mano intenti a giocare, per un adolescente sarà difficile ascoltarvi mentre lo redarguite sul fatto che passa troppo tempo con i videogiochi. Bambini e ragazzi che passano troppo tempo a giocare reagiscono solo con chi ha un comportamento credibile e quindi non fa un uso eccessivo dei dispositivi elettronici.
- 3) Mostrate interesse.** Giocate insieme ai vostri figli e discutete insieme a loro. Saranno contenti dell'interesse che dimostrate nei loro confronti e saranno felici di spiegare cose che un adulto potrebbe non capire. Per non parlare dell'entusiasmo che provoca una vittoria contro il proprio genitore!
- 4) I videogiochi non sono una babysitter.** Supportate i vostri figli nel consumo consapevole dei videogiochi.
- 5) Fate attenzione alle indicazioni dell'età.** Le linee guida PEGI sono molto utili, ma non è necessario prenderle alla lettera. Nel decidere se un gioco è adatto al proprio figlio bisogna considerare anche il suo livello di maturità. Prendete in considerazione quali giochi ritenete opportuni e pensate ai contenuti a cui vostro figlio potrebbe essere esposto.
- 6) Discutete ma non proibite.** Definite orari, contenuti e durata del gioco **insieme** a vostro figlio. In questo modo accetterà le regole e le rispetterà. La gestione consapevole deve essere il centro della discussione. Tenere lontani i giovani dai videogiochi o dai contenuti sensibili con l'imposizione o con il divieto spesso provoca l'effetto opposto, perché rende i videogiochi ancora più affascinanti. Bisogna tenere conto anche del fatto che occorre far rispettare un tale divieto, impossibile quando vostro figlio si trova al di fuori delle mura domestiche, ad esempio con gli amici.
- 7) Proteggere i piccoli, supportare i grandi.** Più vostro figlio è piccolo, più ha bisogno di protezione. I figli più grandi hanno bisogno di sostegno. Fate in modo che il vostro bambino giochi in un ambiente in cui avete la possibilità di dare un'occhiata allo schermo una volta ogni tanto. Quando vostro figlio diventa adolescente e ritenete che sia in grado di gestire autonomamente certi rischi, potete lasciare più spazio alla sua sfera privata.
- 8) Potete fare eccezioni.** Un gioco appena uscito esercita un'attrattiva molto forte. Durante le vacanze scolastiche è giusto lasciare che vostro figlio giochi qualche ora in più. Una proposta può essere quella di accordarsi con vostro figlio per una settimana di gioco intensivo e una settimana a ritmo ridotto o completamente priva di videogiochi.
- 9) Comunicate con un po' di anticipo il termine dell'orario di gioco.** La cosa più irritante è dover interrompere una partita nel bel mezzo di un livello, perché si rischia di perdere tutto quello che si è accumulato fino a quel momento. Per questo è utile fare un annuncio quando il tempo concordato è agli sgoccioli («Finisci il livello, poi basta»). Questo accade soprattutto nei giochi online, dove l'obiettivo va raggiunto in gruppo e serve la collaborazione di più giocatori. Dovete tenere presente questo aspetto durante la pianificazione del tempo di gioco con vostro figlio. In ogni caso questa tipologia di gioco non è consigliabile con bambini ancora piccoli.
- 10) Informatevi.** Su YouTube, Twitch o altri canali è possibile cercare molti tutorial sui videogiochi: basta inserire «How to play (titolo del videogioco)» nella maschera di ricerca. Non è necessario esplorare tutto il mondo dei videogiochi, basta soffermarsi sui giochi che interessano di più a vostro figlio.
- 11) I bambini hanno bisogno di stimoli diversi.** I videogiochi possono rappresentare una parte dell'attività quotidiana, ma non devono prendere il sopravvento. Offrite alternative, giocate insieme a giochi più tradizionali, andate in gita, stimolate l'attività all'aria aperta e date spazio al vostro bambino affinché possa incontrarsi con gli amici. Se vostro figlio ogni tanto si annoia, non fatene un dramma. La noia stimola la creatività!
- 12) Chiedete aiuto!** Se avete la sensazione di perdere il controllo sulla gestione dei videogiochi e non sapete cosa fare, non abbiate paura di chiedere aiuto. Esistono molte associazioni che possono darvi una mano. Chiedete a un'associazione dei genitori nella vostra zona, contattate l'insegnante, assistente scolastico o il responsabile delle attività giovanili che segue vostro figlio. In molti comuni e città sono attivi numerosi uffici di consulenza giovanile che offrono assistenza proprio in questo ambito.

RAGIONIAMOCI SU: è la tazza 3

ROMPICAPO:

1. I turisti sono quattro. Per capirlo basta guardare i nomi scritti sulla 'duty list', la lista dei compiti attaccata all'albero. Inoltre, sul telo da picnic ci sono quattro cucchiari e quattro piatti.
2. Sono arrivati qualche giorno fa. A dirlo è la ragnatela che si vede sulla tenda. Un ragno impiega qualche giorno per realizzarne una.
3. Hanno usato una barca. I remi sono appoggiati vicino sul tronco dell'albero.
4. No. La gallina in basso a sinistra suggerisce che non troppo distante dal campeggio deve esserci un villaggio.
5. Il vento soffia da sud. Una bandiera che indica la direzione del vento è issata in cima alla tenda. Come facciamo a sapere qual è la direzione del vento? Basta guardare gli alberi: i rami sul lato sud sono normalmente più lunghi.
6. E' mattina. Sulla base della risposta alla domanda precedente, si può fare lo stesso con est e ovest e capire che ore sono dalle ombre.
7. Alex è andato a caccia di farfalle. Si capisce dal retino che fa capolino dietro la tenda, tra i cespugli.
8. Colin. Colin sta cercando qualcosa nel suo zaino (è contrassegnato da una "C"). Alex sta acciuffando le farfalle e James sta scattando le foto (si vede dal cavalletto che spunta nello zaino con la lettera 'J'). Ciò significa che Peter è quello di turno oggi, mentre Colin lo era ieri.
9. Guardando la lista dei compiti, il giorno è l'8 agosto. Sul telo da picnic c'è un cocomero e di solito questo frutto diventa maturo proprio ad agosto.

Le soluzioni di pag. 10