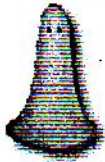




Il Giornalino della



In questo numero:



Il fantasma di Canterville
Ovvero è possibile mettere in crisi un fantasma??

Giochi e...

Tutto quello che può servire nel tempo libero

BackStreetBoys

Mitici, carini e famosi, perché chiedere di più??

Computer

Esistono giochi fantasma nel vostro comp!!



Shakespeare in love
Un film da non perdere!!



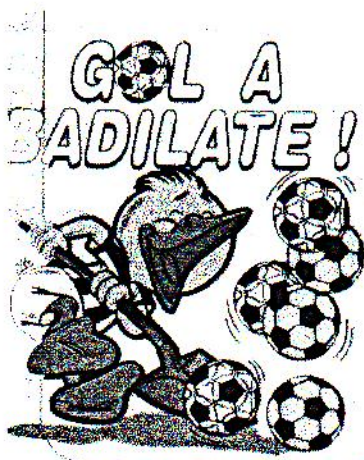
Calcio e non solo
Inzaghi, Battistuta, Aldo Giovanni e Giacomo ?? Da vedere!!



Paperinik ed i predatori delle uova di Pasqua
Una spy-thriller story

SPECTOR 22 F

Numero ad uscita mooolto incostante....



Il Calcio

I nostri collaboratori si sono dati battaglia, al fine di rappresentare al meglio la loro squadra del cuore o il loro goleador preferito. Ecco a voi la nostra carrellata!!!

Alessandro Del Piero

Di Simone Cannoni

Alessandro Del Piero è un giocatore della Juventus e della nazionale italiana, ha 24 anni e gioca nella Juventus da cinque anni, mentre prima di arrivare alla Juventus giocava nel Padova, ha rinnovato il contratto fino al 2006, all'inizio di questo campionato non era mai riuscito segnare forse per colpa dei mondiali disputati in Francia o aveva dei problemi muscolari e psicologici, ma dopo Italia-Svizzera giocata allo stadio Friuli di Udine dove segno due gol stupendi, uno da punizione mentre l'altro su azione.

Dopo questa partita ha segnato qualche rete ricordiamo il famoso rigore con l'Inter parato da Pagliuca ma poi ribattuto in rete, poi venne l'incontro con l'Udinese allo stadio

Friuli di Udine dove si fece male proprio nello stadio dove si era sbloccato, e deve stare fermo cinque mesi forse potrà rientrare in finale di coppa campioni se non veniamo buttati fuori dalla squadra che a eliminato l'Inter cioè il Manchester. Da quando si è fatto male con Lippi siamo precipitati giù in classifica, ma da quando è arrivato Ancellotti che non lo consideravo un buon allenatore, abbiamo fatto otto risultati buoni consecutivi

Nello scorso anno fece molte reti ed porto la vittoria del 25 scudetto alla Juventus

Del Piero è un fantasista e batte le punizioni e i rigori

QUELLI CHE.....

di Enzo Jannacci

Quelli che se la tirano, intesa come palla-
quelli che tirano la prima pietra, ma anche la
seconda e la terza- quelli che devi morire-
quelli che tutto sommato molto pirla,
mooltooo pirla- quelli che hanno visto Zoff
ridere- quelli che la prima zona non si
scorda mai- quelli che sono quattordici anni
che sono in panchina al freddo e fingono di
soffrire perché segna Schillaci- quelli che
vogliono litigare con centomila persone-
quelli che rischiano di farsi ammazzare-
quelli che non gli ammazzano mai- quelli che
non hanno mai vinto al totocalcio- quelli che
si chiamano giocatori per nome- quelli che
un conto è l'arbitro e un con è la moviola di
Carlo Sassi- quelli che quando usciva Rivera
dallo stadio faceva buio- quelli che se lo
sentivano, in fondo se lo sentivano- quelli



che Pannella alla Lega e
il professor Miglio al
Bayern - quelli che non
risultano- quelli che
sbagliano il rigore-
quelli di Roma- quelli
che piuttosto di nascere
rossoneri fanno
abortire la madre -
quelli che se il
presidente della Lega è

Nizzola, Bossi dov'è- quelli che credono che
Parmalat sia il terzo straniero del Parma-
quelli che tu sì, tu sei necessario in
panchina, è lì che sei necessario- quelli che
ma che cazzo di lavoro fa 'sto Moggi- quelli
che da grandi vogliono avere la voce di
Sandro Ciotti- quelli signori come Gullit-
quelli che.....

Di Cannoni Simone

Il Bologna di riesce a resistere sino ai supplementari, poi viene messo K.O

Il Bologna di Mazzone dice addio alla Coppa Italia

Buono il rientro dell'argentino, ottimo Manuel Rui Costa che poi segna su rigore.

Il servizio di:

Giacomo Dini

Al Franchi di Firenze nel primo tempo si è visto un buon Bologna, che infatti chiude il primo tempo meritatamente in vantaggio, con un gol magistrale del giovane Binotto (ottima la sua prestazione in questa partita). Nel secondo tempo cambia tutto, fuori Falcone dentro l'ex giocatore del Barcellona, Gulliermo Amor, la partita cambia completamente, con la Fiorentina che quando attacca fa tremare il portiere del Bologna Antonioli. Dopo poco per il Bologna entra il bomber Beppe Signori, che durante la partita non creerà grossi problemi a Toldo. Dopo pochi minuti nella ripresa ancora Binotto che con

un tiro da fuori aria ribatte Toldo. Con questo gol il Bologna per adesso se ne potrebbe andare ai supplementari.

Trapattoni allora decide di fare entrare Gabriel Batistuta che darà una grande mano nei supplementari alla squadra viola. La partita si fa più vivace; un'azione da una parte e dall'altra; dopo poco una grande azione di Rui Costa che smarca Esposito e, solo davanti al portiere riesce a fallire (grande prodezza del portiere Antonioli) angolando male il pallone.

Alla fine dei 90 minuti se ne deve giocare ancora 30 supplementari, la Fiorentina finalmente si risveglia e nel primo

tempo dei supplementari Oliveira fa un bel cross per il ceco Tomas Repka che con un bel destro firma il due a uno. Il Bologna si innervosisce e alla fine Bia commette un fallo in aria su Rui Costa, per Borriello è calcio di rigore netto, va a battere il Portoghese che firma il due a due. Dopo poco finisce il primo tempo, nel secondo la partita si fa noiosa e allo scadere dei 15 minuti, del secondo tempo supplementare Borriello decreta il termine della partita. L'Artemio Franchi quindi rimane imbattuto, la Fiorentina passa il turno e affronterà il Parma di Malesani in finale.

Fine

LODE A EVARISTO BECCALOSSI

Di Paolo Rossi

Questo pezzo è dedicato a due grandi della cultura mondiale, che han fatto sì che alcuni di noi, se pur perdenti si ritenessero destinati a una vittoria futura e possibile.

Questi due talenti nel campo della cultura, della musica, dell'arte, dell'evoluzione in genere, sono per me Charlie Parker ed Evaristo Beccalossi. Forse mi rendo conto che molti di voi non sanno chi era Charlie Parker, allora spiego chi era Beccalossi.

Beccalossi è stato uno dei più grandi talenti inespressi del calcio italiano, stiamo parlando di gente che io ho visto, che molti han visto. Io non posso dimenticare una partita che era Inter - Steaua di Bucarest.

Io l'ho vista, chi l'ha vista sa di cosa sto parlando. Ad un certo punto l'arbitro diede un calcio di rigore all'Inter. Per chi si intende di calcio, ma anche per chi non se ne intende, è facile capire la difficoltà di un giocatore, nella semifinale di coppa Uefa, di tirare un calcio di rigore.

Lui guardò tutto lo stadio negli occhi e disse: "Lo tiro io..." e io pensai con tutto lo stadio: questi sono gli uomini veri.

Prese la palla e la mise sul dischetto del calcio di rigore.

Lo fece con la sicurezza dell'uomo che non avrebbe mai e poi mai sbagliato. E sbagliò. E io pensai: per me resta un uomo.

Ma quando cinque minuti dopo, e chi ha visto quella partita sa che non mento, ridiedero un calcio di rigore all'Inter, per chi si intende di calcio, ma a questo punto anche per chi non se ne intende, è facile capire la difficoltà per un giocatore che ha appena sbagliato un rigore, di riassumersi la responsabilità di ritirarlo. Lui guardò tutto lo stadio negli occhi. E tutto lo stadio fece: "No! " Lo tiro io!" e si mise la palla sul dischetto del calcio

di rigore con la sicurezza dell'uomo che non avrebbe risbagliato.

E risbagliò! E io pensai: per me resta un uomo.

Un po' sfigato, ma pur sempre un uomo. Ma quando cinque minuti dopo diedero un calcio d'angolo all'Inter e lui guardò tutto lo stadio negli occhi, e tutto lo stadio disse:

"Ma questo ci guarda sempre? Che cosa vuole, i soldi?" e prese la palla e la mise sul dischetto del calcio di rigore, io pensai: forse è un po' fuori di testa!

E non mi sbagliavo, perché cinque minuti dopo rubò la palla sulla striscia del rinvio del suo portiere, che gli disse: "Che stai facendo?..." "E' mia! Vado a casa, non gioco più, basta!" e attraversò tutto il campo.

Scartò tutta la squadra avversaria. Da solo davanti al portiere avversario fece una finta e scartò anche il portiere. Davanti alla porta scartò anche la porta, con un dribbling unico scartò dodici fotografi. Palleggia di tacco supera l'inferriata di San Siro, palleggiando di testa, di tacco, di punta, di lingua; scarta tutti gli ultras, scarta tutti i poliziotti con i cani lupo; tutti quelli che stracciavano i biglietti... fa fuori un'altra inferriata... Scartò i bagarini, quelli che vendevano le pizette, gli hot-dog... fu fermato solo in mezzo al piazzale Axum dal tram numero 15.

Quando si risvegliò, dopo 10 giorni di coma, la prima cosa che disse fu: "Beh, ragazzil! Se non è rigore questo qui!"

Di Alessandro Mobilia

IO E IL CALCIO

Di Claudio Bisio & Rocco Tanica

Del calcio ricordo con molta nostalgia l'intervento in scivolata o tackle. L'intervento in scivolata si segue normalmente sulla tibia, mentre il rafting sulla trebbia. A proposito del rafting va detto che sulle prime sembra molto semplice, ma anche una piccola disattenzione può provocare il massimo disastro, per cui quando fai rafting devi eseguire gli ordini del boss esperto. Questi ordini sono: FORWARD!, che vuol dire avanti, STOP!, che vuol dire alt, BACK PADDLE!, che sta per rema all'indietro, e altri. Bisogna sempre eseguire gli ordini del boss esperto, anche se non ti sembrano giusti. Se qualcuno cade in acqua nel torrente coi gorgi, le rapide e i mulinelli, non devi cercare di trattenerlo, perché rischi di fare più guai. Quando è caduto un mio amico ho cercato di trattenerlo per un piede, con il risultato che glielo ho slogato; lui, con il corpo tutto fuori dal canotto e la testa sott'acqua rischiava di annegare. Il boss gridava: LASCIALO ANDARE! LASCIALO ANDARE!

Io ho lasciato, ma lui si attaccava al canotto senza riuscire a salire. Allora ho capito che i boss esperti sanno cosa va fatto e cosa no, perché mi ha urlato: PICCHIALO CON IL REMO!, PICCHIALO CON IL REMO! Io picchiavo, ma il mio amico resisteva: lui non sapeva che era per il suo bene, per non esserci di peso. STOP! e non gliene ho dato più.

Ma il boss ha detto: FAVORISCI L'ASSUNZIONE DA PARTE DEL TUO AMICO DI UN POTENTE ALLUCINOGENO PREPARATO DALLO SCIMANO! Noi abbiamo favorito, ma lui niente. Alla fine (erano passate nove ore ed eravamo ancora lì nel gorgo), il boss esperto ha ritirato fuori il Kit d'emergenza: Testimoni di Geova gonfiabili (Inflatable Jovah's witnesses) con tanto di opuscoletti (gonfiabili anche gli opuscoletti). Il mio amico ha lasciato la presa ed è scomparso tra i flutti, ma lo ricordiamo con simpatia. Tempo di essere andato fuori tema. Ma tant'è.

Inzaghi - Del Piero, gemelli del gol

Hanno voglia di riprendersi e da quello che si può notare dopo le prime settimane di lavoro c'è da credergli.

La coppia Inzaghi - Del Piero, infatti, ha concluso il campionato scorso come la coppia regina e vuole ripresentarsi con la stessa etichetta.

I migliori non c'è dubbio sono loro. E pensare che esattamente un anno fa qualcuno arriccava e storciva il naso, perché quello BiancoNero sembrava un attacco molto leggerino. Alcuni dicevano dopo che le perdite di Vieri e Boksic la Juve in avanti sarebbe stata più in grado di ripetersi su altri livelli, specialmente per ciò che riguardava un discorso puramente atletico e fisico. Ebbene, Alex e Pippo hanno smentito anche i più scettici. Non solo: hanno vinto pure lo scudetto e in fatto di gol.

Purtroppo Alex quest'anno non può giocare perché è infortunato si spera che il suo ritorno sia per la

finale di Coppa Campioni (se la Juve ci arriverà). Ma la Juventus non si è scoraggiata e ha comprato Juan Eduardo Esnaider che cerca di inserirlo con tutte le sue forze.

Il resto della squadra è formata da:

| | |
|------------|----------------|
| Peruzzi | PORTIERE |
| Ferrara | DIFENSORE |
| Montero | LIBERO |
| Mircovic | DIFENSORE |
| Di Livio | TERZINO |
| Conte C | CENTROCAMPISTA |
| Birindelli | TERZINO |
| Zidene | CENTROCAMPISTA |
| Henri | ATTACCANTE |
| Inzaghi | CENTRAVANTI |
| Amoruso | ATTACCANTE |

Che nonostante la posizione in classifica non si da per vinta e continua ad andare forte e a sperare nella Coppa dei Campioni. Il capitano conte riesce ad trasportare la squadra alle vittorie più importanti.

Di: Belperio Alessio.



il Cagliari

di Aldo, Giovanni e Giacomo



Come forse già sapete, sono il preparatore atletico del Cagliari, squadra destinata a vincere tutto, ma assediata dalla siffirra (tipo sfortuna ma più carogna).

Il mio compito è far raggiungere la forma fisica ai giocatori e quando libero in campo un paio di leopardi sardi (più piccoli di quelli sudamericani), vedi che forma fisica raggiungono! Quando sono un po' giù di forma, basta che faccia il gesto di aprire una gabbia e saltan tutti come delle volpi impagliate (da noi le volpi impagliate si muovono che è un piacere).

Il ritiro lo facciamo sempre sui monti del Gennargentu dove la garrettaura (temperatura) ha sbalzi incredibili: da - 12 a + 48 gradi baddegai, che si riferiscono alla scala di Cuccurumanno. E' una zona così selvaggia che, quando torniamo a casa, Pusceddu e Oliveira sono così temprati che non giocano più con le scarpe da pallone: si avvitano direttamente i tacchetti sotto la pianta dei piedi e corrono come delle antilopi Sa Pittagghiu!

Il mese scorso sono andato in Nigeria per scovare i nuovi talenti. Li costano poco, li porti a casa per tre chuchumer e un peverun (ortaggi sardi di poco valore).

Ho contattato Sadeio detto "il ghepardo del deserto", non perché è veloce, ma perché è macchiato: ha un eritema che fa spavento. Poi Samiché, detto "il mastino", non perché sia un gran difensore, ma perché abbaia che è un piacere. E per ultimo Palaccu detto "il condor": sta appollaiato sugli armadietti e...fa colore, aiò! L'arrivo di Franco Trapattoni aveva portato varie modifiche agli schemi della squadra.

Schemi suoi tipici erano il curreddu (catenaccio), il 422168, ricavato dal numero di telefono di Muzzi, il 44, cioè si affidava completamente al piede di Oliveira e l' 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1...ognuno fa quel che vuole.

I suoi fischi acutissimi creavano non pochi problemi alla squadra. Fiori, che ha un udito finissimo da barbogianni, quando lo sentiva, si ribaltava nella rete insieme ai palloni: sembrava la mattanza.

A Fircano i fischi gli allisciavano i capelli e a Villa glieli strinavano. Se ero vicino quando fischiava, per scaricare la tensione dovevo scazzottarmi col massaggiatore, aiò.

L'innovazione più importante, che ha portato alla sua dipartita, è stata l'aver introdotto il sonnellino

pomeridiano per tutta la squadra, anche di domenica, dalle due alle quattro.

E' chiaro che i giocatori non potevano rendere: Fircano sbadigliava continuamente, Fiori aveva gli occhi cisposi, Oliveira chiamava la panchina per lavarsi i denti, Pusceddu giocava con la papalina, Muzzi addirittura voleva che gli si cantasse la ninna-nanna.... Come si poteva vincere!?

Quando se n'è andato, l'abbiamo accompagnato all'aeroporto in s'Virgus, che portava le nove valige del Trap, perché Virgus è anche un mufone da valige, ci sono quelli da funghi, quelli da castagne, Virgus è da valige.

L'abbiamo lasciato ai piedi dell'aereo, Virgus ha mangiato le valige dalla commozione, poi il Trap è salito sull'aereo, l'abbiamo salutato con i fazzoletti piangendo e appena è decollato.... Festa grande, aiò... E' scoppiato il carnevale: coriandoli, stelle filanti... di ghisa, da noi si usa così, petardi... puzzolenti, la polverina... che fa venire la broncopolmonite... puzzolente... la fialetta... profumata da pino silvestre... tremendo.

Le mascherine: l'arlecchino nuorese, con i rombi del vestito tutti beige... puzzolenti, la Fata... beige anche lei e puzzolente e Zorro, che da noi con la sua spada, non lascia la zeta, ma la partita Iva... puzzolente. Durante il carnevale si fanno anche un sacco di giochi: il salto del cavallo a ostacoli: si prende il cavallo e lo si lancia oltre l'ostacolo.

Il recupero di un ragghiu (moneta sarda corrispondente alle vostre cento lire, ma del peso di ottanta chilogrammi) nella fossa delle marianne: non è mica semplice, ci vogliono due o tre giorni di apnea per tirarla su.

E' poi c'è la grande lotteria dello "sgracca e vinci". Questa lotteria...è simile al vostro "gratta e vinci" ma, per far apparire i simboli vincenti, da noi si sgracca sul biglietto sciogliendo la pellicola e svelando così l'arcano.

Il nonno ha vinto una volta; una bottiglia di sciroppo per la tosse: aiò, a furia di "sgraccare" ti viene il mal di gola.

Gran finale con i tipici cori polifonici, dove, ognuno dei cantori armonizza a suo modo, ma contemporaneamente agli altri, la melodia... praticamente non si capisce un ostrega ma è grandioso lo stesso, aiò.

Di Alessandro Piccioli

La mia squadra



IL MILAN

Tra le squadre di serie A, c'è una squadra di cui io sono molto tifoso che è il MILAN. Il Milan è attualmente in terza posizione in classifica.

I RossoNeri sono guidati dall'allenatore Zaccheroni, ma prima sono stati anche in mano a Capello ed a Sacchi ecc.

Il Milan attualmente ha vinto 15 campionati di serie A.

I Rossoneri sono molto forti in attacco ma in difesa non sono i migliori, infatti il Milan ha perso molti goal per colpa della difesa.

La formazione che usa più spesso il Milan è:

Tra i pali: Rossi.

In difesa: Maldini, Costacurta, Ayala, N'gotti.

In centro campo: Albertini, Leonardo, Guly (Gullielmoimpietro).

In attacco: Weah, Ganz e Bierhoff.

Il suo capitano è quasi sempre Maldini, il bomber milanista invece è Bierhoff con i suoi magnifici colpi di testa.

L'uniforme milanista è rossonera con i pantaloncini bianchi quando gioca in casa e quando gioca fuori casa è bianca con delle strisce rosse e nere.

Le maglie e i pantaloni sono fornite da ADIDAS e lo sponsor della squadra è OPEL.

Dal nostro collaboratore:

Giacomo Rondoni



050-203707

ASTINENZA DA CALCIO

Di Gene Gnocchi

Ieri, in totale crisi di astinenza da calcio, ho chiesto al mio pusher personale di portarmi a Costamezzana dove si giocava la finale del torneo amatori tra il Ponteghiara e il San Nicomede. I giocatori del Ponteghiara hanno giocato a torso nudo con i numeri attaccati sulla pelle coi trasferelli perché la signora Luisa, la mamma di Olimpo Sanguinazzi, il terzino, ha messo le maglie nella centrifuga a 60 gradi con le grisaglie e le trapunte da mettere via per l'inverno.



Le maglie sono diventate grandi come i vestitini della Barbie e infatti sono state regalate alla figlia di Pingorini, il libero, che ha una Barbie ma povera, senza vestiti. La partita presentava vari risvolti interessanti.

Nel Ponteghiara rientrava dopo un lungo infortunio l'ala Faletta (la moglie Irma, durante una lite, gli aveva fatto saltare il menisco atterrandolo sul limite del cucinotto), velocissimo ma talmente piccolo che nel prato non tagliato non si vede e costringe così i compagni a passare la palla ogni volta che si vedono qualcosa muoversi tra i ciuffi d'erba.

C'era anche molta curiosità per il gioco del Ponteghiara, guidato da Bertolini, un professore di estimo che ha studiato zona alla Normale di Pisa e che pretende dedizione assoluta ai suoi voleri. I giocatori sono costretti infatti a portargli salami, culatelli, le bottiglie di Gutturnio, pancette e in alcuni casi anche la sorella se è tra i venti e i trenta. Di lui si racconta un aneddoto. Durante il viaggio di nozze in Svizzera, alla vista

di un campetto perfettamente tenuto, ha fermato la macchina e ha costretto la moglie a mettersi in porta mentre lui tirava decine e decine di punizioni dal limite.

Siccome la poveretta non ne voleva sapere di tuffarsi il prof. Bertolini si separò da lei durante il viaggio di nozze.

Il San Nicomede presentava una squadra più affiatata essendo composta dagli undici fratelli Porcari, dal più piccolo Massimo, di cinque anni, al più grande,

Claudio di settantuno, il regista.

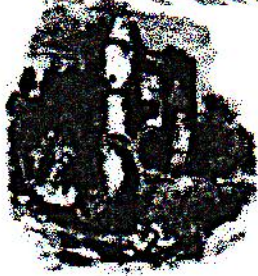
Claudio veniva da una brutta storia di doping. Durante una partita contro la squadra femminile delle suore di Castelnuovo Fogliani, era stato trovato positivo.

Nel sangue c'erano tracce di carciofo e nelle urine tracce di Cynar. Un mix micidiale che provoca, oltre alla subitanea assuefazione a tutti i film di Ernesto Calindri, anche un'irrefrenabile furia omicida dopo la visione del TG Studio Aperto di Liguori. La partita non ha avuto storia perché il Ponteghiara ha commesso l'imperdonabile errore di far giocare stopper e libero Dattaro detto il biondo e Pingorini, che hanno appena messo l'impianto di rinfoltimento dei capelli sulla cute e che si rifiutano di colpire la palla di testa.

E' stato sufficiente mandare qualche cross al centro.

Di Michele Pinto

Il fantasma di Canterville



La storia che vorrei raccontarvi mette in evidenza come c'è un luogo ed un tempo per ogni cosa E la cosa più importante è che per fortuna quello che ci fa più paura a volte è più spaventato di noi.

Quando il signor *Otis*, vice ambasciatore degli stati uniti, acquistò *Canterville Chase*, tutti gli dissero che aveva fatto una vera stupidaggine, perché non v'era dubbio che quel luogo fosse infestato dai fantasmi.

E nonostante gli avvertimenti dello stesso *Lord Canterville*, il diplomatico affermò <<Sono disposto ad acquistare insieme ai mobili anche il fantasma. Il fatto che i fantasmi non esistono, signore, e non credo che le leggi della natura facciano eccezione per l'aristocrazia inglese.>>

Qualche settimana dopo, il diplomatico si trasferì a *Canterville Chase* con la famiglia. La signora *a E. Otis* era una ragazza di 15 anni, snella e delicata e con una franca espressione di indipendenza.

Dopo *Virginia* venivano i gemelli soprannominati <<Stelle e Strisce>>.

Quando arrivarono, in cima alla scala di *Canterville chase*, li ricevette la governante. Seguendo la governante, gli *Otis* entrano in biblioteca, un lungo salone dal soffitto basso, con le pareti rivestite di quercia scura, in fondo al quale c'era un'ampia istoriata.



Mentre la governante serviva loro il tè, la signora *Otis* notò sul pavimento una macchia di color rosso cupo, proprio accanto al caminetto <<Mi sembra che laggiù sia stato versato qualcosa>>.

<<Si signora>> rispose l'anziana governante <<Sangue>>.

<<Che orrore!>>, esclamò la signora *Otis*. <<Bisogna far sparire quella macchia al più presto. Detesto le macchie di sangue nel soggiorno.>>

La governante sorrise e rispose con la stessa bassa voce misteriosa <<... di lady *Eleanore* di

Canterville, che fu uccisa in quel punto preciso dal marito, sir *Simon di Canterville*, nel 1575. Sir *Simon*, sparì poi in circostanze molto misteriose. E la macchia di sangue è impossibile cancellarla>>.

<<Che assurdità!>>, esclamò *Washington*. <<L'imbattibile supersmacchiatore la eliminerà in quattro e quattr'otto>> così il giovanotto s'era già inginocchiato e stronfiava con forza il pavimento.

Pochi momenti dopo la macchia di sangue era sparita.

<<Sapevo che il mio smacchiatore ce l'avrebbe fatta!>> ma non appena ebbe pronunciato le parole un lampo terribile illuminò la stanza buia e il terribile fragore di un tuono fece balzare tutti in piedi.

<<che clima spaventoso!>>, disse con calma il diplomatico <<Evidente questo vecchio paese deve essere talmente sovrappopolato che non c'è abbastanza bel tempo per tutti.>>

Il temporale infuriò per tutta la notte, ma non accadde niente degno di nota. E tuttavia quando Scesero per la prima colazione ritrovarono sul pavimento la macchia di sangue.

<<Non credo sia colpa del supersmacchiatore>>, osservò *Washington*, <<perchè io l'ho sperimentato su tutto. Dev'essere stato lo spettro.>> Detto questo cancellò la macchia per la seconda volta, ma la mattina dopo ricomparve di nuovo.

Ricomparve anche la mattina del terzo giorno, sebbene la biblioteca fosse stata chiusa a chiave dal signor *Otis* in persona, e la chiave portata al piano superiore.

La sera stessa, alle undici ognuno andò in camera sua e verso le undici e mezzo tutte le luci erano spente.

Poco dopo, il signor *Otis* fu risvegliato da uno strano rumore proveniente dal corridoio, appena fuori dalla sua camera. L'orologio sul suo comodino faceva l'una in punto. S'infilò le pantofole, e aprì la porta.

Proprio davanti a sè, nella pallida luce della luna vide un vecchio dall'aspetto terrificante. Aveva gli occhi

rossi come tizzoni ardenti, capelli grigi e ricadenti sulle spalle con ciocche arruffate; l'abito, di taglio molto antico, era lacero e sudicio e dai polsi e dalle caviglie pendevano manette e catene arrugginite.

<<Caro signore>>, disse il signor Otis, <<devo pregarla di dare un pò di olio a quelle catene. A

Per un attimo il fantasma di *Canterville* rimase paralizzato dalla naturale indignazione, poi, dopo aver scagliato il flacone sul pavimento, scappò emettendo cupi gemiti ed emanando una spettrale luce verdastra.

Ma in cima alle scale, si aprì improvvisamente una porta, comparvero due *figurette* vestite di bianco e un enorme guanciaie sibilo ad un pelo della sua testa! Non c'era da perdere tempo e ricorrendo alla quarta dimensione si dileguò attraverso il rivestimento ligneo della parete e la casa fu completamente immersa nel silenzio.



questo scopo ho con me una bottiglietta di lubrificante. Gliela lascio qui sul tavolino vicino alle candele.>>

Detto questo posò il flacone sul tavolo, e tornò a dormire nella sua camera, chiudendo la porta.

Aggiunta la sua stanza segreta, il fantasma si appoggiò a un raggio di luna per riprendere fiato, e di cercare di rendersi conto della situazione in cui si trovava. Mai, durante la sua brillante e ininterrotta carriera trisecolare, era stato così volgarmente insultato. Ripensò alla vecchia duchessa e di come l'aveva spaventata... gli tornavano alla mente tutte le sue memorabili imprese e dopo tutto questo (una volta si era divertito a giocare a birilli con le sue ossa nel campo da tennis) ecco alcuni miserabili americani moderni venuti a offrirgli il lubrificante per le catene, e a tirargli addosso dei cuscini! Era veramente intollerabile!

- 1 -

Mai, un fantasma era stato trattato così... male, che perfino lui stesso si arrabbiò e scatenò una rivolta alla famiglia con tutte le cose che aveva intorno, e le scagliò contro il capo famiglia, che rimase travolto nell'ondata degli oggetti provenienti dal fantasma, poi si diresse di sopra dagli altri che stavano dormendo, il fantasma fece cadere un soprammobile, si svegliarono di colpo per vedere cosa era successo e videro il fantasma su tutte le furie.

La signora Otis prese l'accetta sotto il letto e la scagliò contro il fantasma, ma esso la bloccò e glielo ritirò contro e la prese in testa e la divise in due, e poi il fantasma disse:

<<in questa casa non ci deve stare mai nessuno finchè ci sono io>>.

Il fantasma gridò talmente forte che si sentì da 40 km² e tutti lasciarono le loro case dalla paura e non tornarono più.

- 2 -

Mai, un fantasma era stato trattato così...

Il fantasma allora decise di vendicarsi... quando arrivò il momento prese un MP5, e fece fuori tutti i componenti della famiglia OTIS.

Il governante siccome non era nella villa ma era in un casale sapendo che il fantasma avrebbe fatto visita stanotte decise di prendere il vecchio fucile per elefanti si recò nella villa, e sapendo anche che a mezzanotte il fantasma si sarebbe reincarnato non aspettò nessun momento che gli sparò dritto dritto negli occhi.

Così finalmente tutto finì bene ed il fantasma riposò felice e scontento.

Ma siccome aveva anche degli amici alieni.



questi alieni per vendetta invasero la terra e gli umani date le armi insufficienti, furono ben presto all'estinzione

Ma nella famosa AREA 51

niente era impossibile. Con delle armi a reattore nucleare si poteva far fuori un'intera galassia.

Allora NIKE JELSON direttore del reparto armi, avendo già le armi tutte predisposte anche lui non aspettò nessun istante per colpire la navetta aliena.

Così la governante e lo scienziato, furono ricompensati con 3.250 dollari ciascuno, e così per ancora una volta il pianeta fu salvo.

- 3 -

Mai, un fantasma era stato trattato così male, che pensò un piano per far spaventare gli Otis, e per poter riconquistare quel potere spaventoso che li avrebbe terrorizzati, e fatti scappare per sempre dal castello.

La strategia fu quella di "rapire" la figlia maggiore Virginia per un po' di giorni, in una stanza del castello dove i genitori non la potessero trovare.

Il suo piano si realizzò, rapendo la ragazza durante una notte, rinchiudendola in un'ala del castello.

La cosa strana fu che lei non aveva affatto paura del fantasma, pur essendo così orribile, e dopo qualche tempo diventarono anche ottimi amici, a tal punto che Virginia riuscì a convincere il fantasma a liberarla.

Nei giorni successivi anche la famiglia stessa nutrì delle simpatie verso il fantasma.

Tutto ciò permise di far accettare l'accordo d'infestare liberamente un'ala del castello. Si sarebbe fatto vivo solo per le feste per intrattenere gli ospiti.

- 4 -

Mai un *fantasma* era stato trattato così male, così pensò un piano per far spaventare gli *Otis* e per poter riconquistare quel potere spaventoso che gli avrebbe terrorizzati e fatti scappare per sempre dal castello.

La strategia fu quella di "rapire" la figlia maggiore di nome *Virginia* per un po' di giorni in una delle stanze del castello dove i genitori non la potevano trovare.

Il suo piano si realizzò e riuscì a rapirla e a rinchiuderla in un'ala del castello.

La cosa strana era che lei non aveva affatto paura di quel fantasma pur essendo così orribile e dopo qualche giorno divennero ottimi amici al punto che la ragazza riuscì a farsi liberare dal *fantasma*.

Nei giorni successivi anche la famiglia stessa nutrì verso il *fantasma* simpatia e tutto ciò permise ad esso di accettare l'accordo di occupare solo un'ala del castello.

Si sarebbe fatto vedere solo per intrattenere alle feste gli ospiti.

- 5 -

Mai, un *fantasma* era stato trattato così male da farlo ritornare nel suo rifugio, sotto una lapide di un vecchio cimitero abbandonato, mentre piangeva e si lamentava.

L'indomani il fantasma cerca di entrare nel castello dal camino. Entra nel salotto e appena vede la signora *Otis* cerca di farle paura gridando <<Haaaaaa>>. La signora *Otis* si gira lentamente e dice << Si è fatto male, signore ?>>. A quel punto il fantasma rientra al rifugio arrabbiato dal mancato rispetto nei suoi confronti e si prepara a creare un nuovo piano. La stessa notte la famiglia *Otis* sente suonare il campanello del castello che in realtà sarebbero le campane del campanile.

<<Don, Don, Don ...>> Il signor *Otis* scende le scale e apre la porta; sull'orlo della porta gli si presenta una persona che ha una motosega nello stomaco, gocciolante di sangue, un picchetto in un ginocchio, una spada che gli attraversa il cranio e, per finire, come collana e braccialetto portava una corda di filo spinato. Alla vista di questo strano personaggio il signor *Otis* urla disperatamente <<Aiutoooo... Chiamate la poliziaaaa...>> mentre il fantasma tira un sospiro di sollievo << Il mio nuovo Persiano !... Tutto macchiato di sangue !...>> E poi aggiunge <<La pagherà per

questo !>> Prende il tappeto in mano e chiude bruscamente la porta.

Il fantasma si sente svenire e tutto rassegnato torna al cimitero.

- 6 -

Mai, un *fantasma* era stato trattato così...

La notte dopo *La signora Otis* viene svegliata da un ululato.

La signora scende e apre la porta, gli si presenta davanti...

Il fantasma era stanco di non essere considerato, era depresso, doveva assolutamente dimostrare il suo valore. La sera mentre tutta la famiglia era coricata decise di svaligiare la credenza. La mattina al risveglio la massaia

Non trovando niente per poter fare colazione chiede ai suoi se era stato uno scherzo dei suoi figli, ma tutti risposero che non era opera loro.

A questo punto tutta la famiglia capì della veridicità del fantasma.



- 7 -

Mai, un *fantasma* era stato trattato così...

Il fantasma decide di punire la famiglia, e allora la trasporta nella quarta dimensione.

Dopo un po' di tempo che la famiglia *Otis* è nella quarta dimensione chiamata anche **Mondo Fantasma**, riescono a diventare amici del *fantasma*, perché al di fuori dei fantasmi non c'era altro essere vivente.

La famiglia *Otis*, riuscì a tornare sulla terra.

Ma i fantasmi, siccome sentivano la mancanza della famiglia *Otis*, decidono di far crollare la casa, per far tornare la famiglia *Otis* nella quarta dimensione ma da fantasmi.

FINE



- 8 -

Mai un *fantasma* era stato trattato così male che pensò un piano per far spaventare gli *Otis* e per poter riconquistare quel potere

scappare per sempre dal castello.

La strategia fu quella di "rapire" la figlia maggiore Virginia per un po' di giorni e di tenerla chiusa in una delle stanze del castello, dove i genitori non la potessero trovare.

Il suo piano si realizzò e riuscì a rapirla una notte rinchiudendola in un'ala del castello.

La cosa strana era che lei non aveva affatto paura di quel fantasma pur essendo orribile, e dopo qualche tempo diventarono

Ottimi amici a tal punto che la ragazza riuscì a convincere il fantasma a liberarla.

Nei giorni successivi anche la famiglia stessa, nutrí verso il fantasma della simpatie e tutto ciò permise al fantasma di accettare l'accordo di infestare liberamente, solo un'ala del Castello di Canterville.

Si sarebbe fatto vivo solo per intrattenere alle feste gli ospiti.

fine

- 9 -

Mai, un fantasma era stato trattato così..... Si sentí prima arrabbiato, ma subito dopo depresso. Ogni notte cercava di svegliare quella strana famiglia; ma tutti i suoi tentativi fallirono miseramente. Nessuno ormai s'impressionava più dei suoi scherzetti, e il fantasma di Canterville era disperato. Pensava che forse fosse giunto il momento di andare in pensione e tremava all'idea che i suoi amici e colleghi fantasmi fossero venuti a sapere dei suoi fallimenti.

Passò intere notti a rimuginare sulla situazione. Forse il mondo era cambiato e lui sarebbe dovuto uscire di casa per aggiornarsi sulle nuove tendenze degli umani. O forse.....avrebbe giocato l'ultima carta: quella notte avrebbe organizzato uno scherzo memorabile. I nuovi proprietari non avrebbero avuto scampo.

Quella notte, silenziosamente, vuotò tutte le dispense. Riempì tanti sacchi delle più varie cibarie, e li portò molto lontani. La mattina dopo, la governante e i signori Otis, restarono spiazzati: non potevano più mangiare niente perché le dispense erano tutte vuote. Così, tra lo schiamazzo, apparve beffardo il povero fantasma di Canterville, che si era finalmente vendicato.

"Sono giunto ad una conclusione" disse, "Siccome dovremo convivere, faremo un patto, un accordo. Vivremo assieme in pace, non vi darò più noia, prometto, ma voi farete lo stesso con me. Magari insieme ci divertiremo, vedrete." Nessuno protestò, erano, dopo tanto tempo, tutti d'accordo.

Da quel momento in poi, il fantasma di Canterville diventò una presenza gradita nella famiglia Otis.

Ognuno potè dormire, la notte, senza più essere disturbati da cigolii e rumori molesti.

Anzi, divertiva quegli strani bambini, con scherzi non necessariamente terrificanti, bensì divertenti, e quando arrivavano ospiti in casa, ci pensava lui a trattenerli!

- 10 -

Mai, un fantasma era stato trattato così. Mai, un fantasma era stato trattato così, per difendere il suo onore doveva spaventare la famiglia Otis. La sera dopo, durante l'ora di cena, fece trovare del sangue in ogni bicchiere, mentre alle pietanze uscivano scarafaggi. La signora Otis, la quale era terrorizzata dagli scarafaggi, svenne immediatamente, di seguito il signor Otis e Washington prendono la signora in braccio e la portano in camera da letto, mentre i gemelli Stelle Strisce davano invano la caccia agli scarafaggi.

Quella sera il fantasma era soddisfatto, pensò che la famiglia Otis non sarebbe restata nel castello per più di un quarto d'ora. Accadde però che ogni membro della famiglia Otis era rimasto ancora nel castello, senza la minima intenzione di andare via, perché, all'insaputa del fantasma, Washington seppe, tramite alcuni suoi libri, che sputando ad un fantasma si toglievano tutti i suoi poteri.

Quella sera Washington invocò il fantasma di Canterville, il fantasma, stufo di ciò, gli apparve immediatamente pronto a dargli una bella lezione, però Washington gli disse: «Che bel fantasma che sei! Ti credi onnipotente ma secondo me non sai trasformarti in una cassapanca». Il fantasma indignato non esitò un attimo a trasformarsi in una cassapanca, subito dopo Washington vi sputò sopra.

Dopo aver controllato bene la cassapanca, Washington è sicuro che ormai il fantasma di Canterville era diventato un inerme cassapanca, in più sparì la macchia di sangue nel salotto e del fantasma di Canterville non si ebbe più la presenza.

- 11 -

fantasma due

Mai, un fantasma era stato trattato così...

Dopo un po' di tempo che erano nella quarta dimensione chiamata anche **mondo dei fantasmi** riescono a diventare amici perché all'infuori dei fantasmi non c'era altro essere vivente.

La famiglia Otis riuscirono a tornare sulla terra .

I fantasmi siccome sentivano la mancanza della famiglia Otis decisero di far crollare la casa per far tornare la famiglia nella quarta dimensione però in forma di fantasma.

- 12 -

Mai, un fantasma era stato trattato così... da nessuno. Decise così di abbandonare il suo ruolo di fantasma e di tornare a fare un fantasma tranquillo come gli altri suoi amici fantasmi.



Cinema che Passione!!

Nel nostro corso non mancano sicuramente gli appassionati dell'arte lanciata dai fratelli Lumiere

Ecco a voi i pezzi!!

SHAKESPEARE in LOVE

DI JON MADDEN

Sceneggiatura: Marc Norman, Tom Stoppard

Fotografia: Richard Greatrex.

Shakespeare in Love è un'ottima pellicola che grazie al genio di Tom Stoppard racconta la creazione di Romeo e Giulietta dal punto di vista dell'autore. William Shakespeare interpretato da Joseph Fiennes, è un uomo che attraversa una crisi creativa e non riesce a lavorare come vorrebbe.

Con l'incubo costante del paragone del più famoso Christopher Marlowe, il poeta è in continua difficoltà nel trovare idee, attori e teatri dove rappresentare le sue commedie. Sarà solo con la comparsa sulla scena di una nobildonna Lady Viola, affascinante fanciulla che vorrebbe fare l'attrice, che Shakespeare inizia a scrivere la storia d'amore che segnerà per sempre gli innamorati di tutte le epoche successive. Infatti, essendo stato vietato alle donne recitare, Viola si finge uomo fino a quando - scoperta da Shakespeare - ne diventa prima l'interprete preferita, poi l'amante da immortalare nella nova commedia. Il destino di un matrimonio senza amore con un nobile che la condurrà al di là dell'oceano in Virginia, getta i due nella disperazione ed è proprio in quel frangente che il poeta nato a Stratford on Avon troverà l'ispirazione per narrare amore immortale.

Girato in maniera equilibrata, che esalta i tempi del teatro e del cinema, *Shakespeare in Love* è una commedia dall'andamento shakespeariano che con l'ironia e molte risate segue la stessa tecnica già usata da Tom Stoppard per la *Guildestern & Rosencrantz* sono morti.



Giocando tra realtà e finzione, tra cinema e teatro, il film rincorre Romeo e Giulietta e la sua creazione, in un gioco di equivoci e

passione e permette a tutti gli attori di recitare a loro meglio. Il vero e proprio potere dei re di attori che sono presenti in questo film, aiutano Fiennes e la Paltrow a esaltare la passione tra un uomo e una donna destinati - sotto lo pseudonimo dei personaggi del dramma - a diventare immortali. Ma nonostante l'elegante e esilarante contrappunto comico, *Shakespeare in Love* è un'affascinante storia d'amore che colti riferimenti letterari e ottimi costumi e scenografie, ci conquista con il suo grande fascino e la sua grande intensità.

Un film perfetto che nel gioco continuo tra teatro e cinema ci fornisce una meravigliosa ipotesi su come è nata la stesura di uno dei migliori drammi teatrali della nostra storia, inserendolo in un perfetto contesto shakespeariano e giocando con il mondo di questo poeta. Dall'andamento molto simile a quelle delle migliori opere dell'autore di *Amleto* e *Otello*, in *Shakespeare in Love* il tragico risulta essere davvero - come avrebbe detto Gerard Genette - il comico visto di spalle.

Un cambio di prospettiva continua tra palcoscenico e macchina da presa che è stato reso omogeneo in una delle pellicole degli ultimi tempi

Realizzato da: Bagiarda Elisa

Dirty Dancing

Con

PATRICK SWAYZE

E' il film più bello che ho visto in vita mia.

In realtà bisogna essere adolescenti per apprezzare Dirty Dancing, perché la storia non ha nulla di eccitante, Francis, una ragazza in vacanza con i suoi genitori, impara a ballare, salvando la reputazione a Penny, una donna rimasta incinta, e da' uno spettacolo insieme al partner della ballerina, Jhonny, di cui s'innamora.

I corpi che si scatenano al ritmo della musica ci conquistano!!!

Alla fine ho pianto da morire perché lei e Jhonny si separano, ed è tristissimo, però lui torna, e ballano insieme stupendamente. La canzone che fa da colonna sonora ha vinto anche il premio Oscar, ed è veramente bellissima, come melodia e ritmo.

L'ho visto come minimo 7 volte, alla fine sono riuscita a trovare la videocassetta, allora si' che non mi ci schiodo più!!

Veramente devo riconoscere che non è il classico capolavoro del cinema come "Shindler's List", di Steven Spielberg, che parla degli ebrei e dei nazisti, oppure mi viene in mente "Roma città aperta" di Rossellini, che parla del Fascismo, però credo che il cinema a volte serve anche per svagarsi, per divertirsi, per farsi quattro risate insieme, altrimenti viene a noia.

Inoltre questo film ha di sporco solo il titolo, vi assicuro, (Balli Proibiti) non c'è nessuna scena "vietata" ai minori, anche se l'altra sera ho visto che c'era il bollino rosso su Italia 1.

Chissà perché, ma a me ha interessato particolarmente l'attore, il bravissimo ballerino Patrick Swayze, di cui sono pazzamente innamorata adesso, e cerco disperatamente foto o manifesti.

Assillo le mie compagne, che però hanno riconosciuto che è bellissimo. Dico loro di portarmi tutto quello che trovano su di lui, qualsiasi cosa, non importa, basta averlo davanti agli occhi per sognare!!

Per questo ho già il diario pieno di poster!!!

Se riesco a trovare un bel primo piano ce lo infilo, in questo articolo.

Per adesso finisco così:

Patrick, ti amo!

BACKSTREETBOYS

LA LORO STORIA

A Orlando in Florida, tre ragazzi: Nick, AJ e Howie s'incontrano per caso per un provino e subito si rendono conto di essere i tipi giusti per formare un gruppo pop alla quale poi si aggiungono altri due cantanti: Brian e Kevin.

Da questo mitico incontro, sono nate cinque stelle che hanno fatto centro nel cuore di migliaia di ragazze e ragazzi di un po' tutte le età.

Il loro primo singolo, WE'VE GOT IT GOING ON, è stato un clamoroso successo in Europa dove "esplode come una bomba". In America invece, solo dopo è stata apprezzata e nel '96 è avvenuta l'esplosione internazionale, tradotta in dischi d'oro e di platino in 35 paesi.

Nel gennaio '97, esce una videocassetta, (a me naturalmente non poteva mancare!!!), THE VIDEO, dove si trovano i singoli più conosciuti del loro primo album d'esordio.

Ma vi ricordate quali sono?...nooo?!, allora vi rinfresco un po' la memoria:

- WE'VE GOT IT GOING ON
- I'LL NEVER BREAK YOUR HEART
- GET DOWN (YOU'RE THE ONE FOR ME)
- QUIT PLAYING GAMES (WITH MY HEART)
- ANYWHERE FOR YOU

Il 12 Agosto esce il primo singolo del secondo album EVERYBODY (BACKSTREETBACK)

A seguire il dolcissimo pezzo AS LONG AS YOU LOVE ME

E adesso scrivo qualche notizia del mio B.S.B preferito!!!.



IL RITRATTO DI NICK

NICK

(Nicholas Gene Carter)

E' considerato il più bello del gruppo; infatti e' quello che riceve più lettere dalle ammiratrici. Ah...dimenticavo, anch'io sono cotta di lui, sono una sua fan e come tutte cercherò di far di tutto per andarlo a vedere al concerto!! Certo che a vederlo dal vivo, non so se riuscirei a non piangere dalla felicità.

Lui è stato addirittura premiato per il suo taglio precedente stile scodella con la riga al centro.

Adora i videogames (la Playstation è assai preziosa per lui), poi gli piacciono i fumetti e giocare a basket. E' il più casinista e insieme a Brian ne combinano di tutte.

Adesso continuiamo con la storia dei favolosi Back, il 1998 è un anno da ricordare perché è uscito il singolo ALL I HAVE TO GIVE e la fama dei B.S.B si rafforza ulteriormente.

Nell'estate arriva un maxi regalo per i fans di casa nostra: la versione italiana di QUIT PLAYING GAMES ovvero NON PUOI LASCIARMI COSI' che ha riconfermato come sempre il loro successo.

Ma l'estate del '98 verrà ricordata soprattutto come quella dell'operazione al cuore di Brian che

dell'operazione al cuore di Brian che ha fatto tremare tutte le Backdipendenti, fortunatamente è andato tutto bene e adesso il cantante ha ripreso alla grande.

Ma come noi, anche loro avranno diritto a godersi le vacanze estive no??! E infatti allontanati dalle luci dello showbusiness, tornano nell'attesa e adorata Florida, tra sole e mare.

I loro caratteri, sono diversi e tutti molto interessanti, ma si fondono in un unico scopo della loro vita e i fantastici

BACKSTREETBOYS dichiarano che: "SIAMO TROPPO AMICI PER SEPARARCI...", sono una famiglia e assomigliano a un pentagono, con cinque personalità al posto delle punte!!!!. Certo anche loro come tutti i fratelli a volte litigano perché non si trovano d'accordo.

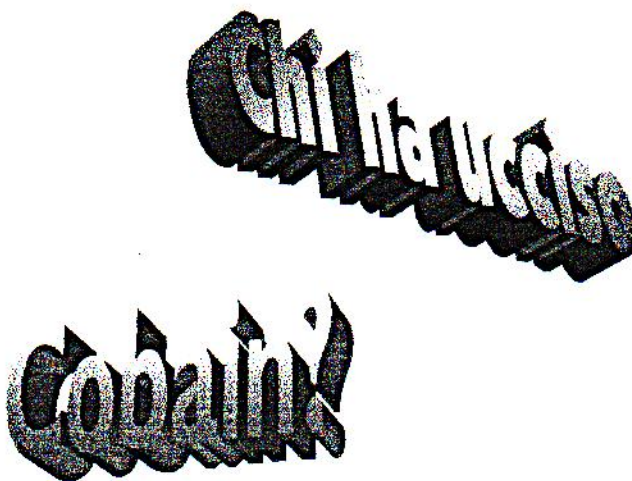
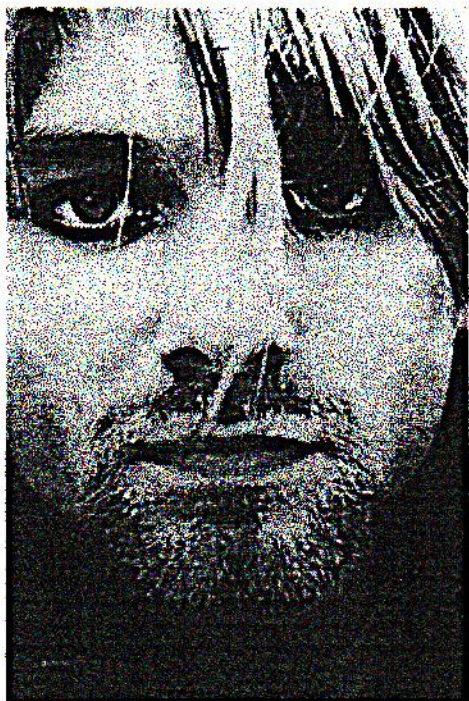


Ma adesso lo scopo dei mitici Backstreet, è di coinvolgere anche un pubblico più adulto che possa apprezzare magari, anche le loro canzoni più lente.

Sappiamo già che nel loro nuovo album ci saranno anche collaborazioni più esterne e sono stati contattati direttamente da loro anche autori notevoli come: Puff Daddy e i Bee Gees che hanno già scritto una canzone per loro da inserire nel nuovo album, che a quanto dicono i giornali si chiama MILLENNIUM. Io sono sicura che quando uscirà, io mi precipiterò subito ad acquistarlo per far sì che il mio ruolo di "fan", non finisca mai!!!.

.....quindi per concludere non vi posso che dire che ...ASPETTANDO IL TERZO ALBUM, PUNTATE LA SVEGLIA, PER NON MANCARE ALL'APPUNTAMENTO!!!.

Questo articolo è stato redatto da Laura Olciani.



Ultimi miti

Chi ha ucciso Kurt Cobain? Imbarazzante quesito, che due giornalisti canadesi, Ian Halperin e Max Wallace, affacciano già sulla copertina del volume di cui sono autori: una sorta di inchiesta ufficiosa, basata su dubbi e illazioni che ancora aleggiano intorno alla "misteriosa morte di un'icona", come suggerisce il titolo. E' vero che il suicidio del leader dei Nirvana presenta alcuni aspetti oscuri, sui quali cerca di far luce, peraltro con scarso successo, il libro: anzitutto la quantità di eroina - tre volte superiore o dose letale - rinvenuta nel cadavere al momento dell'autopsia, ma anche il parere di alcuni pareri calligrafi, secondo cui una parte del messaggio di addio rinvenuto accanto al corpo non sarebbe stata di Cobain. Incongruenze tuttavia insufficienti ad accreditare una diversa interpretazione dei fatti, come vorrebbe il padre dello scomparso, convinto assertore della colpevolezza di Courtney Love. In realtà, Cobain aveva manifestato in più occasioni la propria indole autodistruttiva: prima con le parole (*Odio me stesso e voglio morire* è il titolo delle ultime canzoni dei Nirvana) poi con il suicidio tentato a Roma un mese prima della morte, ingerendo un cocktail di Roipnol e champagne. Più documento

Libri e film indagano sulla fine della rockstar

simbolico che scientifico supplemento di indagine, *Who killed Kurt Cobain?* Altro non è che un segno di quanto e come la memoria del personaggio persista tuttora nel costume americano.

Cinque anni sono trascorsi da quel fatidico 8 aprile 1994, quando fu rinvenuto il corpo senza vita di Cobain, e ancora si analizza l'accaduto, se ne misurano gli effetti. Scott Rosenberg, sceneggiatore di *Cosa fare a Detroit quando sei morto*, ha scritto e prodotto *A Leonard Cohen afternoon*, un road movie ambientato a Settle nei giorni immediatamente successivi al suicidio, per esempio. E l'anno scorso molto fece discutere *Kurt & Courtney*, lungometraggio in bilico fra documentario e fiction che il regista Nick Broomfield presentò al Sundance Film Festival, nonostante la fiera opposizione di Courtney Love. Per parte sua quest'ultima - Rockstar meno problematica del merito - sta rafforzando la sua posizione di diva: continua a suonare con le Hole, e continua ad essere attratta dal mondo di Hollywood. Sta per uscire la commedia *200 cigarettes*, con lei e Christina Ricci.

Di Chiusano Maria Cristina

I MIEI INTERESSI

Quando di solito parlo dei miei interessi, non posso tralasciare né la musica né la scienza.

Diciamo pure che la musica per me è tutto. Ascolto cd di musica classica, come le 9 sinfonie di Beethoven, ma The Verve, U2, Oasis, Queen, Metallica, Pink Floyd, Rod Stewart, Off Spring, Litfiba e Nirvana non mancano.

A casa mia ho un pianoforte, verticale, e ci passo le giornate, a suonarlo. Quando accendo la radio, e c'è musica dance, mi lascio andare in balli scatenati, ma mentre ascolto Mozart o suono il piano, sento dentro una sensazione bellissima, non so, come unificazione mente e corpo. È come se (almeno lo dice mia madre) la musica vivificasse lo spirito, lo alimentasse con la sua energia. Io sono fatta così: preferisco passare la giornata ad ascoltare musica piuttosto

che guardare una partita di calcio. Non che odi io calcio, per carità, non sopporto le partite, ma i giocatori Sì!!

Questa passione sfrenata per la musica non è una fissazione, come dice mia nonna, che, quando mi vede con le cuffie, mi brontola sempre; è semplicemente una grande passione senza la quale non potrei vivere. C'è gente che lascia l'eredità ai cani? Ebbene, vuol dire che io la lascerò tutta al mio pianoforte!! Scherzo.

Inoltre non posso dimenticare la scienza. È vero che da grande farò la dottoressa, ma non intendo solo quella scienza lì. Mi piace l'archeologia, l'informatica, e ogni altra materia che si studi con il metodo scientifico.

Per questo, anche se ho solo 14 anni, vado a cercare i libri universitari di mio padre e me li leggo tutti.

Per la verità li ho già letti tutti, roba di chimica, biologia, fisica, astronomia, anatomia, *odontostomatologia*, *otorinolaringoiatria*, *microbiologia*, *zoologia* e *patologia medica*. Ma stresso anche mia madre, e l'ho convinta a insegnarmi greco e latino. Mi rendo

conto che molti mi considerano fuori dal mondo, ma, se d'altra parte sono questi, i miei interessi....

Le mie amiche giocano a pallavolo, non studiano mai, io sono il contrario, ma non è vero che essere "studiosi" vuol dire essere antipatici!! In fondo non disturbo nessuno se leggo qualche libro in più. Se alle elementari leggevo i libri delle medie, adesso che sono alle medie leggo libri del liceo classico e oltre. La musica e la lettura sono le due cose che mi assorbono più tempo.

Ma non faccio solo quello. È chiaro che anche a me piace andare in palestra, uscire, divertirsi, giocare e stare con gli amici, non sono un'asociale!! In casa poi non mi riesce stare ferma: un altro mio hobby è pulirla da cima a fondo.

Quando sono malata poi!! Allora sì che mi diverto. Stiro i panni, non perché mi obbliga la mamma, ma io,

spontaneamente, lo faccio.

Quando fai le faccende di casa, hai tempo di pensare a qualunque cosa. Rifletti su una giornata che ti ha colpito in particolare, pensi alla scuola, oppure ascolti musica o decidi la ricetta del giorno.

Quando hai finito ti resta la casa tutta in ordine, sa sei sudata ti fai una bella doccia rigenerante, e ti

senti soddisfatta,

perché non hai faticato invano. Magari fai contenta anche la mamma.

Mi rendo conto che quando parlo così faccio paura, sembro saltata fuori da chissà dove, un *marziano* venuto dalla Luna!! Andate tranquilli, non mordo nessuno!!

Naturalmente non è finita qui: potrei andare avanti per ore, perché le cose che mi piacciono fare sono tantissime.

Da grande avrò un bel da fare, per decidere i veri interessi, da portare avanti per tutta la vita.

Sono una grande ammiratrice di *Paperinik*, in pratica posso dire che ci sono cresciuta insieme; ho letto chissà quante sue *avventure*!!

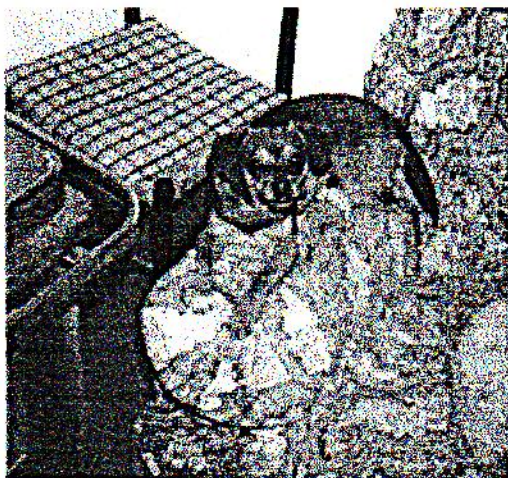
Altro d'importante da dire non c'è: solo una cosa: state attenti, faccio arti marziali, Aikido!!



Naturalisti unitevi!!

Animali domestici o animali in generale, e voi che animale siete??

Montevarchi, 17.03.99



Vi voglio presentare il mio canino il cui nome è Teo.

E' nato il 25.09.94, quanto pesava non sono mai venuta a conoscenza, ma so solo che adesso all'età di 4 anni già finiti pesa tantissimo per un canino della sua misura: quasi cinque chili.

Non conosco la sua razza, quindi alle persone che me lo chiedono lo definisco come un bastardino.

E' un grande giocherellone fin da quando è nato il suo gioco preferito è un peluche (un gatto) grande come lui ma questo a lui non spaventa in quanto lo porta sempre dietro ovunque vada ; gli piacciono anche le palline (di tutte le misure): in casa ne ho ben 8!

E' stato abituato sia da me che dai miei genitori soprattutto come se fosse un bambino tant'è vero che quando mangiamo anche lui ha una sua sedia personale dove siede e quando ha preso la carne (il suo cibo preferito) la porta nel suo tappetino in terra e la mangia con

comodo; pur essendo un animale è troppo intelligente perché sa riconoscere quando mangiamo qualcosa che non è carne e infatti non viene a sedere ma arriva invece quando riesce a sentire l'odore di carne; è goloso soprattutto di carne ma gli piace un po' tutto: verdura in generale, mele, arance, dolci, formaggi, e perfino il caffè!

E' così intelligente che si accorge quando abbiamo finito di mangiare e si dirige verso la sua poltrona che è il suo "letto"; infatti lui non dorme fuori come tanti animali ma nella poltrona della cucina secondaria che abbiamo.

Viene portato sempre dietro in qualunque posto andiamo: quando mio papà va al campo che abbiamo lo carica in bicicletta, lo mette sulla canna della bici e tenendolo per il collare lui si tiene in piedi sull'asse e guarda in avanti come se volesse vedere dove sta andando; arrivato a destinazione scende e si dirige verso la casa a noi vicina alla terra che abbiamo? La gente si chiederà: perché corre alla casa del vicino? Semplice perché hanno una canina anche lei "bastardina" di nome Pina di cui è innamorato. Dopo averla salutata torna al campo e si diverte con tutto ciò che trova fino a quando non viene riportato a casa. Quando gli viene nominata la cagnetta sopra citata inizia ad abbaiare perché capisce che viene portato da lei.

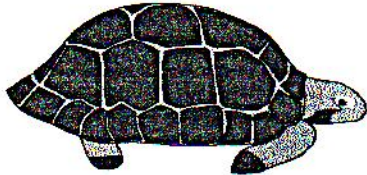
Potrei definire il mio canino un fenomeno veramente!! E pensare che i miei genitori quando gli chiesi di poter tenere in casa un cane non lo volevano prendere perché preferivano i gatti (ne abbiamo 4). Non avevamo mai avuto un cane ma adesso penso proprio che si siano ricreduti.

Sul prossimo numero racconterò altre cose sul mio canino. Ciao!

Dalla nostra redattrice: Sonia Stagi

Gli animali

Gli animali abitano in tutto il mondo.



Come ci sono animali buoni, ce ne sono anche cattivi anzi protettivi e come ce ne sono domestici ce ne sono selvaggi.



La parola domestici significa che abitano, o sono abituati ad vivere con persone, mentre selvaggi che vivono per conto loro, e che non sono abituati ad vivere con persone.

Ci sono molti tipi di animali, volatili, carnivori o pure che vivono in acqua (pesci).

Gli animali più comuni, ossia più frequenti in una casa sono il cane, il gatto, i pesci e gli uccellini. Invece i più feroci sono la tigre, il coccodrillo, lo squalo eccetera...

Ci sono animali nel mondo che soffrono terribilmente il freddo, e quindi hanno bisogno di molto caldo per vivere. Uno di questi è il serpente.

Al contrario ci sono animali che per vivere hanno bisogno di freddo come il pinguino. Però ci sono anche animali che vivono sia al caldo che al freddo, e uno di questi è l'ermellino.

Lo sapevate che non tutti gli animali mangiano allo stesso modo??

Ci sono animali che mangiano solo erba, e quindi vengono chiamati erbivori, mentre altri mangiando solo carne vengono chiamati carnivori.

The end

Autore : Righeschi Eva



MYLLY

L'argomento di cui vorrei parlare, è il mio cane di nome

MYLLY

Questo cane è il mio migliore amico, e lo voglio molto bene.

Per quanto sia affezionato, (al mio cane) gli sto sempre attaccato. Ovunque lei vada io la seguo, dovunque lei si nasconde, io la trovo. Ma tutto questo non può essere iniziato senza inizio.

Un giorno, cioè 2 anni fa volevo qualcuno che mi facesse compagnia... per esempio un: cane, che potesse giocare con me.

Così un amico di mio padre, (che aveva una



cucciolata di labrador) gli aveva detto se voleva un cucciolo, così io dissi se potevamo, e dato che non costavano nulla, la risposta era sì. Il giorno dopo andati da questo amico scegliemmo il cucciolo in

questo caso femmina. Che subito dopo la chiamammo MYLLY.

Arrivati a casa (dopo il vaccino naturalmente) cercammo un luogo dove deporla naturalmente era tardi e quindi la cuccia non si poteva comprare.

Il giorno successivo dato che era il primo giorno che avevo un cane e siccome ero a scuola ed avevo paura che il mio cane si sentisse male o altre cose varie, inventai la scusa che mi sentivo male. Tornato a casa vidi MYLLY in buone condizioni ed ormai che ero a casa tanto valeva starci.

E questo in pratica è quello che è successo all'inizio. Ma quello che succederà alla fine nessuno lo sa, ma il mio cane che più lo vedo e più mi sembra bello, mi resterà sempre nel cuore, anche se dovessero passare "20.000" anni.

Dato che è un cane intelligente, nemmeno un carro armato riuscirebbe a buttarla giù.

Articolo di : Edoardo Calafiore

Zero



Di Eva Righeschi

Lo sapevate che io ho un cane??

Lui si chiama Zero, e ha 3 anni, purtroppo è golosissimo di pupazzi, quindi se lascio la porta della mia camera aperta, quando torno trovo un sacco di vittime.

Zero, a parte i pupazzi, ama molto anche la nutella, il pane ma soprattutto il caffè decaffeinato.

Ha!! Dimenticavo il mio cane (Zero) è un doberman, ma non vi preoccupate, non ha mai fatto male ad una mosca, anzi, ha perfino paura dei palloni da calcio!!

Chi sa perché??

The end



Le mie canine si chiamano Laica e Milù hanno un anno e mezzo e sono sorelle e sono un incrocio fra un volpino e un bastardino.

Hanno il pelo di colore nero con il musino e le zampe marroni, le orecchie a punta assomiglianti a quelle di una volpe. Laica e Milù si differiscono dalla lunghezza del pelo infatti Milù ha il pelo lungo mentre Laica lo ha raso.

Esse sono due giocherellone e gli piace giocare in particolar modo allo slalom fra dei pali messi in fila indiana e il gioco della palla che consiste nel lanciargli una pallina e dopo loro la vanno a riprendere.

Esse sono ghiotte di biscotti al cioccolato e di croccantini per cani, molte volte si leticano fra di loro per averne un po' di più.

Laica è molto gelosa della sua sorella infatti quando Milù riceve qualche carezza in più lei si mette a ronchiare e a morderla finché non riceve qualche scapaccione.

Anche se sono una gelosa dell'altra quando c'è da combinare guai sono sempre sorelle, i guai che combinano più frequentemente di far fuori qualche gallina oppure i piccioni, il bello è che le combinano tutte di notte o quando non li vede nessuno.

Esse sono molto vivaci e anche a punirle non gli fa ne caldo ne freddo, anche se per essere perdonate fanno le ruffiane.

Anche loro però hanno i loro lati positivi infatti sono molto affettuose e lo dimostrano dando bacini e scodinzolando la loro codina.

Esse abitano dal mio nonno al Mulino.

Articolo di Sara Zeoli.

TORTA DI RISO

Ingredienti: 400 gr. di farina - 150 gr. di zucchero - 170 gr. di burro - ½ bicchiere di vinsanto - 1 bustina di vanillina - 1 buccia di limone e una di arancia grattate - 1 pizzico di sale - 3 uova - 1 bustina di lievito

RIPIENO

Lessare 2 etti di riso in metà acqua e metà latte con un pizzico di sale, 3 cucchiari di zucchero e 3 cucchiari di arckemus.

Scolare il riso e mescolare con 3 uova, 125 gr. di zucchero, una buccia di limone grattata, 2 hg. di ricotta, 1 hg. di mascarpone e una bustina di vanillina.

Sistemare la pasta e il ripieno come la torta della nonna. Dopo cotta spolverizzare con zucchero a velo.

Questa ricetta si può adattare anche per la torta alla ricotta mettendo al posto del riso 500 gr. di ricotta e 150 gr. di uvetta sultanina escludendo il limone grattato dal ripieno.

CROSTATA ALLA RICOTTA

Ingredienti per 4/6 persone: una confezione di pasta frolla surgelata, 150 gr. di ricotta, 100 gr. di zucchero al velo vanigliato, due cucchiariate di uvetta sultanina rinvenuta in poco brandy o altro liquore, due cucchiariate di scorzetta di

Arancia candita.

Lasciate scongelare la pasta frolla (o preparatela da voi, fresca, secondo la ricetta classica). Intanto mettete la ricotta ad

asciugare in uno scolapasta per un'oretta, poi passatela attraverso lo schiacciapastate e mescolatevi lo zucchero vanigliato, le uvette, i canditi. Stendete la frolla in una sfoglia dello spessore di circa un centimetro e rivestite il fondo e le



pareti di una teglia per crostate del diametro di 24 cm. Versate nella tortiera l'impasto di ricotta livellandolo bene, poi, con avanzi di pasta, fate delle striscioline che stenderete sulla superficie della torta. Mettete in forno pre-riscaldato a 180° per circa 4° minuti.

CIAMBELLA

Ingredienti: g.100 farina, g. 200 zucchero, g. 100 burro, 4 uova, 1 bicchiere latte, 1 presa di lievito.

PREPARAZIONE

Si lavora bene il tutto, aggiungendo per ultima la presa (le chiare si montano a neve). Tempo di cottura 45 minuti. Forno 180°

BISCOTTI BRUTTI MA BUONI

Ingredienti: 200 g. zucchero, 500 g. farina, 200 g. burro, 3 uova, 1 bustina di lievito, pinoli e uvetta.

PREPARAZIONE

Si lavorano tutti gli ingredienti in modo da ottenere una pastella omogenea, incorporare i pinoli e le uvette.

A questo punto si prende l'impasto a cucchiariate e si rotola nei fiocchi di mais dorati, si accomoda le palline in una teglia e si inforna, quando ha preso il colore nocciola si può togliere dal forno.

SCHIACCIATA FIORENTINA

Ingredienti: 3 uova, 3h di zucchero, 3h di farina, 3 cucchiari d'olio, 1 bicchiere di latte, 1 limone grattato e spremuto, 1 bustina di lievito.

PREPARAZIONE

Si lavorano molto bene tutti gli ingredienti, deve venire una crema liscia e omogenea, dopo si versa l'impasto in una teglia imburrata e spolverizzata di farina, si livella l'impasto e si fa cuocere 30 minuti circa forno 180°. Una volta tolta

La teglia dal forno attendere che si freddi il dolce e spolverizzare con zucchero a velo.

PLUM CAKE

Ingredienti: 150 g burro a temperatura ambiente, 125 g zucchero, 2 uova, 2 cucchiaini di rum, 1 pizzico di sale, 150 g farina bianca, 150 g fecola di patate, 1 bustina di lievito, 1 cucchiaio di macedonia candita, 6 ciliegine candite, 60 g uvetta, 20 mandorle sbucciate.

PREPARAZIONE: lavorare il burro a crema ed aggiungere gradatamente zucchero, uova, rum e sale. Setacciarvi sopra la farina, preventivamente mescolata con la fecola di patate, ed aggiungere per ultimo il lievito.

Impastare il tutto, incorporando alla pasta la macedonia, le ciliegine candite (tagliate a pezzettini), l'uvetta

(lavata, asciugata ed infarinata) ed infine le mandorle tritate finemente.

Mettere la pasta in uno stampo a cassetta (lunghezza 30 cm) precedentemente imburrito e foderato sul fondo con carta oleata. Cuocere nel forno pre-riscaldato a 180° per 50 minuti.

RAVIOLI DOLCI

Ingredienti: pasta sfoglia surgelata, g 100 zucchero, g 200 ricotta, g 50 mandorle, poco rum, 2 tuorli.

Stendete la sfoglia opportunamente scongelata, ricavatene dei dischi. Con gli altri ingredienti, mescolati, fate il ripieno da metter sui dischi che ripiegherete a mezzaluna premendo bene sui bordi. Spennellate con uovo, mettete in forno caldo a dorare.

Di Nardi Ginetta

MENU' PER IL GIORNO DI PASQUA

Crostini
Minestrina in brodo
Uovo sodo
Agnello con spinaci
Arrostto misto con patatine e
insalata
Colomba Pasquale
Macedonia
Caffè

CROSTINI

Si prendono tutti gli odori, si lavano si tagliano e si fanno rosolare in un po' di olio con i fegatini e macinato. Si fanno cuocere aggiungendo un po' di concentrato di pomodoro e se occorre brodo. A cottura ultimata si passa il tutto dal pas-saverdure in modo che venga una crema non troppo fine.

Finito tutto questo procedimento, si rimette un po' sul fuoco, ci si sprema mezzo limone ed il sugo è pronto.

MINISTRINA IN BRODO

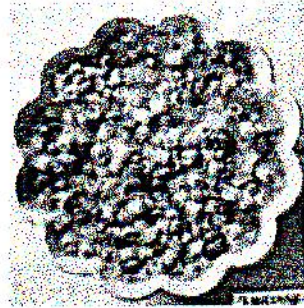
Questo piatto non ha bisogno di spiegazioni perché il procedimento non è soggettivo.

AGNELLO CON SPINACI

Prendo il pezzo di carne e ne faccio tanti pezzetti, lo drogo con sale e pepe, lo faccio rosolare, dopo lo faccio cuocere a fuoco dolce aggiungendo un po' di pomodoro ed acqua se occorre. A cottura ultimata aggiungo gli spinaci precedentemente lessati, li faccio insaporire insieme all'agnello ed anche questo piatto è pronto.

ARROSTTO

Prendo diversi tipi di carne, pollo, piccione, coniglio e arista, la drogo con salvia aglio sale e pepe, la metto in un tegame che a sua volta lo metto dentro il forno a legna, lo faccio cuocere e costantemente lo controllo perché non si bruci, perché nel forno a legna i gradi sono alti per cui se non c'è



controllo continuo il rischio di bruciare il tutto è assai elevato. Quando si vede che la carne ha preso il colorino marroncino si aggiunge le patate a tocchetti e si fanno cuocere. Questo piatto viene accompagnato con insalatina.

COLOMBA PASQUALE

Questo dolce tradizionale si acquista ma può essere elaborato anche con le nostre mani.

MACEDONIA

Si prendono tanti tipi di frutta: banana, mela, pera, kiwi, arancia, pesca, ananas e si tagliano a pezzettini, dopo ci si sprema il limone e a piacere Vin Santo o altro liquore.

CAFFÈ

A questo punto si può dire che il lavoro di chi ha preparato il pranzo è quasi al termine.



Di Nardi Ginetta

GAMES



ALCUNI GIOCHI CHE HANNO AVUTO MOLTO SUCCESSO!!!

SERVIZIO DI MATTEO BACCANI:

OGGI VI PARLERÒ DI ALCUNI GIOCHI CHE ANNO FATTO MOLTO SUCCESSO NEL CAMPO DEI VIDEOGAME, PER ESEMPIO: FIFA 99 HA AVUTO UN GRAN SUCCESSO PERCHÉ OLTRE AD AVERE BUONE CARATTERISTICHE DI VISUALIZZAZIONE E DI VELOCITÀ DI GIOCO, GLI AUTORI DI QUESTO GIOCO SONO RIUSCITI A CREARE UN GIOCO PIÙ COMPATIBILE DI TUTTI GLI ALTRI. HA ME, FIFA 99 MI È PIACIUTO PER COME VIENE SVOLTA UNA PARTITA INTERATTIVA, PER LE POSSIBILITÀ DI

SCELTA DI GIOCO. PASSIAMO AD UNA NUOVA ENTRATA NEL MONDO DE VIDEOGAMES: STO PARLANDO DI PC.CALCIO 7 CHE È USCITO DA VENERDÌ 19 MARZO 1999, QUESTO GIOCO È STATO PROGETTATO CON CURA DA GLI AUTORI DELLA DINAMIC, QUESTO GIOCO HA VARI TIPI DI SCELTA TRA CUI VENDERE I PRODOTTI DELLA SQUADRA SCELTA PER ESEMPIO LE MAGLIETTE LE SCIARPE, IL CAPPELLO, LA BANDIERA ECC.ECC...

LA GRAFICA È SUPERIORE AL "6", UNO DEI DIFETTI DI QUESTO GIOCO CHE È UN PO' LENTO. ED ORA VEDIAMO INSIEME LA TABELLA CHE HO REALIZZATO IO:

| TITOLO GIOCO | VOTO | GIOCABILITÀ |
|---------------|------|-------------|
| FIFA 99 | 9.5 | 10 |
| TOMB RIDER 3 | 9 | 10 |
| PC.CALCIO 7 | 8.7 | 9 |
| NHL 99 | 8.5 | 10 |
| MOTOR RACER 2 | 8 | 9.5 |



FINORA ABBIAMO PARLATO DI CALCIO, MA ORA TOCCA A TOMB RIDER 3.

LA GRAFICA È MOZZAFIATO, LA GIOCABILITÀ A DIR POCO "COMODA", IN SOMMA È UN GIOCO VELOCISSIMO, DOPO LA PRIMA VOLTA CHE INIZI A GIOCARE NON PUOI PIÙ SMETTERE

PERCHÉ ORMAI SEI FINITO IN TRAPPOLA NELLA GRANDE ED EMOZIONANTE STORIA DI INTRIGHI CHE TI PORTERÀ FINO ALLA FINE(LO SPERO).GLI ENIGMI CHE DEVI SUPERARE SONO TANTI E DIFFICILI, E ALLORA IN BOCCA AL LUPO!!!!

FINE

I VIDEO GIOCHI

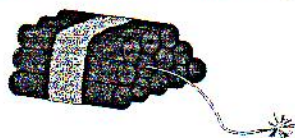
Questo che state per leggere, è un documento che riguarda i videogiochi.

Ora vi voglio parlare di un gioco che si intitola **M.D.K** e parla di un militare che vestito un po' strano e con delle armi molto sofisticate deve andare in tutte le città invase da dei robot e li deve uccidere, lungo il percorso troverà delle bombe o delle cose che lo aiuteranno durante la sua strada, e alla fine per liberare la città deve distruggere qualcosa ma ancora non ne sono sicuro. Ma state attenti a non farvi uccidere perché senno **BOOOOOM** vi tocca ricominciare da capo.

Poi vi volevo consigliare un gioco di aerei che si intitola **F22** c'è un aereo che può essere da solo o con altri compagni, e deve far scoppiare delle basi, degli aerei nemici, dei cannoni e altre cose tipo navi elicotteri ecc, ma a volte io mi diverto a bombardare anche la mia base distruggendola definitivamente, con missili e con la mitragliatrice.



Vi volevo consigliare due giochi molto conosciuti il primo è **DUKE NUKEN 3D**, e parla di uno che con delle pistole e altre armi deve andare aggirato per le città o per i palazzi e uccidere dei mostri e all'ultimo schema c'è un grande mostro che spara fuoco e fiamme che devi uccidere, per aiutarvi vi dorò le parole magiche (**DNSTUFF** per le armi, cioè per rinnovare tutte le volte che si digita le



armi, e **DNKROZ** per essere invincibili) che vi serviranno per finire tutti gli schemi.

Il secondo gioco che si intitola **DOOM**, e c'è sia il numero uno che il numero due e sempre tipo quello precedente ma la grafica è più brutta, ma vi voglio dare le parole magiche anche di questo, (**IDDQD** e **IDKFA**) che valgono sia per il numero 1 che per il numero 2.



Dopo tutti questi giochi di guerra vi consiglio un gioco di moto che si chiama **RALLY TRIAL** ed è ben fatto, sembra quasi vero e poi conosco molti altri giochi ma sfortunatamente non mi ricordo il titolo.

Ah si adesso mi ricordo un gioco si chiama **WORCRAFT** e parla di mostri e umani che combattono. E si devono distruggere a vicenda.



Poi conosco un gioco che si chiama **MONCHEY ISLAND 2** e si tratta di un uno che deve raccogliere degli oggetti e sta cercando un tesoro ma non può uscire dall'isola perché un uomo gli lo impedisce e quindi deve cercare di far andare via questo uomo che tiene delle navi intorno all'isola, e quindi non si può uscire. Conosco anche un gioco **ROOT** che parla di un omino che deve andare in giro ad uccidere delle persone. Poi conosco anche **ERETHIC** dove tu sei un uomo o un mostro e devi girare degli schemi prendendo più cose possibili e uccidendo gli altri mostri.

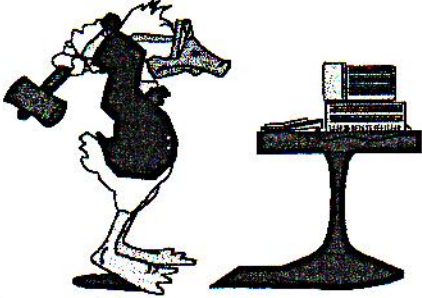
Purtroppo adesso ho finito i giochi ma vene dirò altri prossimamente.



Di Bernini Jacopo

Il mio
computer
non li ha !!

Sensazionale, ultimissima notizia.
Programmi fantasma nel vostro computer !!



Di Giacomo Dini

Oramai è certo nel vostro computer ci sono programmi nascosti dei quali non avevate conoscenza!
Controllate la seguente lista di programmi per il vostro computer, è molto probabile che



Internet Explorer4

Aprire Internet Explorer 4 cliccate sul tasto "Help" quindi cliccate su informazioni su ... Tenere premuto il tasto CTRL mentre cliccate sul logo di Internet Explorer nella parte alta a destra. Quindi trascinate il logo sul mondo sempre tenendo premuto il tasto CTRL. Quindi trascinarlo sulle parole Microsoft Internet Explorer 4.0

Se hai seguito correttamente tutti i passaggi, le parole si muoveranno verso la parte destra della finestra, mostrando un pulsante sblocca (Unlock).

Premilo ed il mondo comincerà a ruotare!! Trascina il logo sul mondo, e la lista delle persone che hanno lavorato a questo progetto risulterà visibile!!



Word97

Apri il programma e quindi un nuovo documento.
Digita la parola Blue vai al menù formato e poi a Carattere.
Scegli lo stile del carattere come grassetto e il colore blue elettrico!
Dopo aver deselezionato la parola, digita uno spazio con la barra spaziatrice (mi raccomando, solamente uno, altrimenti non funziona!!

fra i programmi di seguito illustrati ce ne sia uno di quelli contenuto nel vostro computer.

Come mai si trovano li?

Ebbene sono giochini lasciati dai creatori del programma in questione, il motivo è quello di lasciare una testimonianza del lavoro all'interno di una ditta grande come quella della Microsoft.

Dopotutto tutti i programmi che abbiamo utilizzato e quasi tutti quelli che andremo ad utilizzare entro breve sono di questo produttore di software.

Questi giochini sono chiamati dagli americani e dagli inglesi, con il nome di "Easter Eggs" ovvero "Uova di Pasqua". Niente di più adatto in questo periodo dell'anno!!

Vai al menù Help (?), e poi clicca su Informazioni su...

Infine tenendo premuti contemporaneamente i due pulsanti CTRL e SHIFT (la freccia che va verso l'alto alla sinistra della tastiera) e cliccando sull'icona del programma, apparirà un famoso giochino.

E' un flipper, per giocare e far muovere le barre basta pigiare i due pulsanti "z" ed "m" dalla tastiera.

Per uscire basta premere ESC (in alto a sinistra della vostra tastiera).



Excel 97

Aprire il programma e quindi aprire una nuova cartellina di Excel.

Premi F5 (per andare alle varie caselle) sulla casella "riferimento" digitare le parole X97:L97

Cliccare sul pulsante OK!

Premere il pulsante TAB (sono due frecce orizzontali poste sul lato sinistro della tastiera).

Tenere premuto i due tasti CTRL e SHIFT mentre con il mouse cliccate sul tasto "grafico" sulla barra degli strumenti del programma.

Quello che otterrete è un programma che vi permetterà di volare!!

Si gioca usando il mouse!!

Buon divertimento a tutti e alla prossima!!



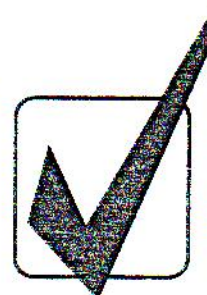
Dopo il famoso Caesar II esce fresco di produzione dalla Sierra Caesar III. Di cose ce ne sono da raccontare. La grafica è eccellente, la giocabilità è ottima a partire dai commerci sino ad arrivare alle battaglie extra - nazionali ... Uhm, già dimenticavo ... Come fate a conoscere questo gioco se ancora non ve l'ho presentato ? Caesar (dal lat. Cesare) è il tuo capo di lavoro...E che lavoro ! Tu sei il sindaco di un villaggio (negli anni 300 a.c.) che inizierai a costruire te stesso, dovrai mettere le strade, le prefetture per spegnere il fuoco, i centri di ingegneria con gli architetti per non fare crollare le case, ecc.... In più dovrai aprire delle rotte commerciali con le nazioni più vicine alla tua e riuscire a guadagnare un po' di "denari" (la moneta di quell'epoca) per poi continuare a costruire ed imbellire la tua città. Aiutandoti con i consiglieri (ce n'è uno per ogni tipo di amministrazione) dovrai farti piacere da Caesar che non esiterà a mandarti legioni infinite di soldati per distruggere tutti i tuoi beni...Ma in che modo ? Facendogli dei regali e facendogli far piacere la tua città. Tutto questo sembra facile da capire, ma non sempre da mettere in atto. A questo punto arriva il difficile. Per far sì che Caesar ti passi di livello devi raggiungere vari punteggi: il numero della popolazione, il livello della disoccupazione (meglio averla allo 0%), il livello di guerra e il livello della prosperità. Tutti questi dati li puoi controllare dal senato (sempre che tu l'abbia) che gioca un ruolo importante per l'amministrazione della regione. Se stai costruendo in una regione sotto assedio o in una regione abitata da nativi, bè, allora preparati alla GUERRA ! Dovrai costruire delle caserme per assumere dei soldati, un'accademia militare per addestrare al meglio i tuoi soldati, una miniera del ferro seguita poi da una fabbrica di armi, le mura per proteggerti dagli attacchi nemici, le torri di guardia ed infine i forti. Potrai decidere tra tre forti diversi: legionari, ausiliari giavellotto e ausiliari a cavallo. Appena i nemici (i nativi, i barbari, i galli, gli iberici ecc.) ti attaccheranno la musica del gioco si farà sempre più cupa e al momento che il tuo consigliere della

guerra (aiutato dal dio della guerra Marte) ti avrà avvertito chi, quando, come e perché ti attaccano sei entrato nel cuore della guerra. Da ora sino alla fine dell'azione bellica i nemici cercheranno di distruggere le porte e le mura della tua difesa militare e penetreranno nella tua città per distruggerti le fattorie e le case. A quel punto ti merita inviare i soldati nel luogo d'attacco. Vincerà sicuramente il migliore, vale a dire, te! Quando la popolazione lavora molto ha bisogno energie che estrarrà dal CIBO che tu gli darai costruendo le fattorie, i campi di grano, gli allevamenti di maiali, le viti e le vigne e poi i granai che ti serviranno per distribuire il cibo ai mercati che a sua volta venderanno i prodotti ai tuoi cittadini. Dopo una lunga giornata di lavoro stressante alla gente piacerebbe andare ad una festa in onore ad un dio (che poi ti compenserà con un regalo) oppure andare in un edificio di intrattenimento. Costruisci il COLOSSEO, l'IPPODROMO, il teatro e l'anfiteatro per soddisfare l'esigenza cittadina. I cittadini non vogliono essere investiti dalla pestilenza o dalla lebbra (che costringeranno le prefetture a dare fuoco alle abitazioni dove è presente la malattia), devi costruire ospedali, ambulatori, barbieri e i bagni che funzionano con acqua che dovrai cercare con l'aiuto delle cisterne, con le fontane e con i pozzi. La religione si trova all'apice del gioco, perché gli dei possono aiutarti ma anche cercare di renderti la vita più difficile di quanto ti sembri. Quindi costruisci templi, oracoli e induci festività in loro favore.

Senza di essi gli dei più arrabbiati ti potranno far diventare più arrabbiato di loro. Per esempio: se non costruisci un oracolo in onore di Cerere (dea dell'agricoltura) lei ti manderà degli insettini verdi (le locuste) che ti mangeranno tutti i tuoi raccolti.

◆ REQUISITI DI SISTEMA:

Windows 95 - 98, minimo 16 RAM di memoria, Pentium 133 o superiore e una Sound Blaster 16 o superiore.



◆ CONSIGLIAMO ...

3D FX o scheda acceleratrice.

*Giornalino
Scuola*

DRAGON

SERVIZIO DI: MATTEO BACCANI

Questo giornalino è stato creato da AKIRA TOYRAMA scrittore e disegnatore giapponese che oltre a DRAGON BALL, ha creato anche altri giornalini per esempio "The Toyrama story". Dragon Ball in Giappone ha avuto molto successo ed è secondo nella lista dei giornalini giapponesi e primo in classifica è KEN il guerriero che ha sbalordito tutta la gente. Le storie di Dragon Ball cambiano in ogni mese, l'ultimo giornalino di Dragon Ball è il numero 10, il numero dieci parla di Goku(il personaggio principale) che doveva ritrovare la settima sfera del dio DRAGO per esprimere un desiderio, cioè quello di resuscitare il padre di un bambino che stava accanto ad una torre altissima, chiamata la torre di "KARIN". Goku trova la sfera e riesce a prenderla combattendo con alcuni avversari, e subito dopo si dirige verso la torre di Karin, appena arrivato posiziona le sette sfere in terra e poi evoca il dio drago e subito non appena finito di pronunciare queste parole il drago spunta e chiede a Goku il desiderio che vorrebbe che sia esaudito. Dopo che il dio drago ha resuscitato il padre del ragazzo Goku decide di andare al torneo TENKACHI però prima lui voleva essere allenato dal maestro della tartaruga, ma lui dice di no perché lui era già diventato fortissimo e sicché ha deciso di allenare i suoi amici e lui si dovrà allenare da solo girando per tutto il mondo, i suoi amici non lo rivedranno

per 3 anni fino a che non venga il momento del torneo. Dopo tre lunghi anni loro si rividero al torneo. Al torneo sono passati ai gironi successivi e poi...

Ora parliamo di alcuni personaggi:

Maestro Muten (eremita della tartaruga)= E' un po' psicopatico è molto vecchio è molto forte ed ha allenato Goku in uno dei tornei.

Bulma= Ragazza che è fidanzata con Yamacha, suo padre è il proprietario della "CAPSULE CORP".

Crilin= E' un ragazzo molto simpatico ed è sempre convinto di farcela, ma qualche volta non ce la fa.

GOKU= Protagonista del giornalino ha solo 12 anni ed ha una forza incredibile è generoso, puro di cuore, non dice mai le bugie, ed è molto altruista. Lui non si ferma mai davanti a nessuno e non abbandona facilmente mai niente, lui insieme al maestro Muten sono in grado di fare l'onda KAMEHAMEA(onda energetica che crea un danno incredibile.

La mia lista personale della top tre:

1)Dragon Ball

2)Ken

3)Usho e tora

I giornalini di Dragon Ball si trovano da qualsiasi giornalaio e il costo è di L. 5.000



Paperinik e ... I predatori delle uova di Pasqua.

Era tutto pronto per il giorno di Pasqua, Paperinik sapeva che il suo compito era unicamente quello di portare le uova, gentilmente donate da Paperon de Paperoni a nome di una delle numerose aziende che aveva per il mondo.

Naturalmente nessuno doveva pensare che era lui il fantomatico ideatore di tutta la missione.

Il più tirchio di tutti i tirchi, lui il più avaro tra gli avari !!

Mai più tosto il papero più ricco della terra avrebbe preferito perdere tutti i suoi averi (si fa per dire ovviamente), piuttosto che perdere la faccia davanti al resto del mondo.

Quelle uova e Paperinik lo sapeva bene venivano proprio dalle casse personali del papero che rinchiuso nel suo deposito, sovrastava l'intera città di Paperopoli. Per questo Paperone, aveva scelto Paperinik, come suo unico intermediario.

Era di parola, non l'avrebbe mai tradito... perché aveva ben altro da perdere, ovvero la sua identità che lui conosceva bene, o meglio credeva di conoscere molto bene. Difatti qualche tempo prima, durante una di quelle sere in cui gli era difficile prendere sonno a causa del caldo dell'estate si era trovato a spiare i comportamenti di suo nipote Gastone alle prese con il costume del nostro famosissimo supereroe.

Paperinik di fatti quella sera impegnato fuori città, nella caccia di un famoso e pericolosissimo malvivente, aveva chiesto a Gastone di pattugliare per lui Paperopoli, utilizzando per lui i vestiti di ricambio !! Ed era proprio questo, quello che Paperone aveva visto.



Ma torniamo alle sera prima di Pasqua ed al nostro racconto ...

Paperinik aveva accettato molto volentieri il suo compito, di donare ai bambini meno fortunati di Paperopoli un sorriso, lasciando loro nel cuore della notte, un uovo gigante accanto al loro lettino, e che sarebbe stato trovato la mattina successiva .

Avrebbe dato qualunque cosa per vedere quei visi illuminarsi di felicità, alla visita della carta e dalla forma così familiare e sognata.

Ma il giro da compiere era molto lungo e a stento sarebbe riuscito a consegnare tutte le uova se si lasciava prendere dai pensieri e dai suoi desideri.

E per fortuna i bambini poveri non avevano nemmeno cani ferocissimi ne giardino e nemmeno sofisticatissimi sistemi d'allarme che avrebbero intralciato il suo lavoro...entrare e lasciare il dono sarebbe stato semplice.

Aveva caricato la sua 131, fino all'inverosimile e purtroppo doveva lasciarla all'aperto, mentre eseguiva la consegna. Tutto andò bene fino alla tersa casa, poi ebbe la strana sensazione di sentirsi osservato. C'era qualcuno che lo stava seguendo... (continua)

Ed ora il finale dei nostri collaboratori.

Finale 1

...di colpo si voltò, e vide una bella paperina che lo stava guardando.

Paperinik gli chiese chi era, e lei rispose che si chiamava Sabrina, e che avrebbe voluto un uovo da poter dare a suo fratello.

Paperinik rispose : "L'uovo lo avrai solo se mi aiuterai a distribuire tutti questi".

Sabrina accetta, e alla fine del loro lavoro, andò a casa dal fratellino con l'uovo promesso, mentre Paperinik tornò a casa orgoglioso di se stesso e felice di tornare alla sua vita normale.

Di *Eva Righeschi*

Finale 2

...era Paperon de Paperoni che lo spiava e cercava di rimanere inosservato. Era tutta la sera che era dietro di lui e guardava incuriosito come proseguiva il lavoro da quelle parti. Paperinik, non lo riconobbe e allora si girò di scatto e gli sparò con la sua

I nostri collaboratori

| | | |
|-------------------|----------------------|-----------------|
| Baccani Matteo | Chiusano M. Cristina | Pinto Michele |
| Bagiardi Elisa | Dini Giacomo | Righeschi Eva |
| Belperio Alessio | Mobilia Alessandro | Rondoni Giacomo |
| Bernini Jacopo | Nardi Ginetta | Stagi Sonia |
| Calafiore Edoardo | Olciani Laura | Zeoli Sara |
| Cannoni Simone | Piccoli Alessandro | |

Insegnante: Barbara Brighindi
Responsabile didattico: Massimo Beatrice

Corso di Informatica organizzato dalla Scuola 2F presso:
Istituto R. Magiotti
via Galileo Galilei
52025 Montevarchi (AR)
