

IL GIORNALINO DEL BORGO

notiziario redatto dalla 2° media B di Borgofranco,
a cui tutti possono partecipare con scritti, disegni,
fumetti o altro



Prima edizione

SOMMARIO

SOMMARIO	1
FORTNITE, tutto su questo videogame	2
RACCONTI DEL BRIVIDO	4
La Notte di Halloween	4
THE LAKE DISTRICT	6
BARZELLETTA	9
GALLERIA DI DISEGNI	9
TOUR DELLA SPAGNA	10
LA PICCOLA ORCHESTRA DI CHITARRE	13
SCACCHI	14
IL BASKET	17
Nota della redazione	20

FORTNITE, tutto su questo videogame

- **Cos'è?**

Fortnite è un videogioco definito “battle royale”, ovvero un gioco online in cui ci si uccidono gli altri giocatori fino a rimanere da soli o con la propria squadra.

- **Qual è lo scopo del gioco?**

Lo scopo è ovviamente vincere. Si può farlo in tante modalità diverse, tra cui: singolo, coppie, terzetti, squadre e rissa a squadre.

- **Come è diventato così famoso?**

Ci sono vari motivi:

1. il gioco è di epic games, una casa di videogiochi molto conosciuta nel mondo.
2. E' un “free to play” (non a pagamento), ma si trovano acquisti in app tramite una moneta di gioco chiamata v-buck che serve per acquistare skin, dorsali, emote, deltaplani (oggetti per decorare i propri personaggi).
3. infine il gioco è costantemente in aggiornamento, in modo da attirare parecchi giocatori.

- **Quali sono i suoi simboli e personaggi più importanti?**

Logo:



Personaggi principali (skin):



Bombarolo Lucente



Jonesy



skin di due stagioni differenti

- **Su quali piattaforme si può giocare?**

Si può giocare su playstation, nintendo switch, xbox, pc. Questa estate, per colpa di una causa legale, sui dispositivi Apple non è più permesso giocare. Su questo litigio tra la Apple e Epic Games è stato fatto anche un breve video e una skin (immagine a destra).

Link del video:

<https://www.youtube.com/watch?v=euiSHuaw6Q4>



- **Sono disponibili altri servizi?**

Sì, è possibile usufruire anche di una modalità chiamata “party reale” nella quale ci si diverte con gli amici e in cui, ogni tanto, ci sono dei concerti. Fortnite è quindi anche un “game a service”, ovvero un “gioco con servizio”.

di Manuel Tarello

RACCONTI DEL BRIVIDO

La Notte di Halloween

Niente luna: una notte scura. Avevo paura, una paura indescrivibile mentre attraversavo quei sentieri stretti e tortuosi. Tombe, tombe, tombe, solo tombe; ovunque guardassi, solo tombe. Mi sedetti sopra una di esse, non potendo più camminare a causa del dolore ai piedi. Sentivo il mio cuore battere come un tamburo e udivo mille altri rumori sinistri: il vento fischiava e muoveva i rami che sfregavano l'uno contro l'altro, tutt'intorno echeggiavano versi di gufi. Improvvisamente credetti di sentire la terra muoversi dietro di me. Mi voltai di scatto. Niente. "Sarà stato un animale", pensai. Il vento cessò e scese un silenzio lugubre sul bosco, quasi innaturale. Per la seconda volta sentii quel rumore, come di unghie che grattavano nella terra. Fu allora che la vidi: poco lontano da me c'era una mano che si contorceva cercando di uscire dal terreno del cimitero; quasi caddi dalla paura a quella vista terrificante. Dopo la mano uscì un braccio, poi una testa. In poco tempo mi ritrovai a fissare quello che un tempo doveva essere stato un uomo alto e possente, ma che ora era più simile a un mostro che avanzava zoppicando. Indietreggiai cercando di staccare gli occhi da quell'essere orripilante, ma non ci riuscivo. Il suo volto urlava pietà e la bocca era spalancata in un eterno grido. Così doveva essere morto, terrorizzato e pieno di angoscia. I suoi occhi senza vita erano fissi su di me. Gli mancava un braccio e aveva la punta delle dita distrutte per aver scavato un buco nel terreno. Emanava un odore insopportabile. Capii subito che non respirava e nemmeno gli batteva il cuore. Era uno di quelli che nei racconti definiscono zombie e a cui, prima di allora, non avevo mai creduto. Una parte di me sperava ancora che fosse tutto un sogno, però in fondo sapevo che era reale. Continuavo ad indietreggiare terrorizzato, quando improvvisamente un'altra mano sbucò dal terreno sotto di me, afferrandomi la caviglia. Gridai a tal punto che l'essere che mi inseguiva si arrestò per un attimo, disorientato. Scappai, sempre più disperato. Vedevo pochissimo, solamente le sagome scure di centinaia di tombe; sembravano non finire mai. Altri zombie iniziarono a mostrarsi, venendo da ogni direzione. Presto mi avrebbero circondato e ucciso a morsi. Avrei dovuto continuare a correre fino a quando il mio corpo avrebbe retto, ma non vidi una lapide davanti a me e ci sbattei contro, cadendo a terra. Scorsi alcuni non-morti che si avvicinavano minacciosi. Erano tutti come il primo che avevo visto; uomini e donne, bambini e anziani, uno più terrificante dell'altro. Avevano un particolare che li accomunava: a tutti mancava un braccio o una gamba, anche solo qualche dita. Mi ritornò alla mente una storiella sugli zombie che lessi da piccolo, dove veniva spiegata questa loro caratteristica, che al principio mi era sembrata stupida; l'autore la attribuiva al fatto che, dopo essersi risvegliati dal sonno affamati, ma senza riuscire a uscire velocemente dalle loro buie dimore, questi si mangiassero una mano o qualche altra parte del corpo per saziarsi.

Ad un certo punto, mentre continuavo a scappare, riconobbi la tomba su cui mi ero appoggiato pochi di minuti prima: stavo girando in tondo. Improvvisamente, senza che me accorgessi, un neonato zombie si distaccò dal gruppo, mi corse incontro e con un balzo mi fu sul petto. Il mio cuore minacciava di esplodere e mi mancava il fiato. L'essere spalancò la bocca e la calò su di me. Sentii i suoi denti marci conficcarsi nel mio collo.

Svenni.

Il sole forte che entrava dalle finestre della mia camera mi svegliò. Ero confuso e non mi ricordavo niente di quello che era accaduto la giornata precedente. Con mio grande stupore, sentii un liquido caldo che mi bagnava il ventre e le gambe. Subito pensai di essermi urinato addosso. Alzai le coperte e rimasi senza fiato da quello che vidi: le lenzuola erano sporche di fango e quella che sentivo non era urina, ma sangue rosso e ancora fresco; mi ricopriva tutto il corpo. In un lampo ricordai ogni cosa: la festa di Halloween a casa di Clay, la corsa nel bosco con gli altri ragazzi. Non appena ero tornato dal gruppo dopo essermi allontanato un momento, non avevo più trovato nessuno; erano scomparsi improvvisamente, senza lasciare traccia. Tutti, non era rimasto nessuno. Mi ero ritrovato da solo in mezzo a quella distesa di tombe, e poi... e poi gli zombie. Zombie ovunque.

Venni improvvisamente destato dai miei pensieri quando qualcuno bussò alla porta ed entrò. Il mio cuore si riempì di gioia nel momento in cui la vidi: era mia madre! Ero travolto da sentimenti improvvisi e contrastanti in un miscuglio improbabile di paura e angoscia, euforia e sollievo. Corsi ad abbracciarla singhiozzando, ma non riuscii a non notare qualcosa di strano in lei. Era più fredda del solito, letteralmente. Come se fosse stata in una ghiacciaia. I capelli erano arruffati e il suo vestito era tutto sporco. Quando appoggiai la fronte al suo seno, impallidii. Il mio respiro divenne affannoso e il sangue mi si gelò nelle vene. Come la sera prima.

“Non le batte il cuore! E’ morta! E’ uno zombi!”, realizzai.

Volevo a tutti i costi scacciare quella ipotesi. Speravo di sbagliarmi. Nell’emozione del rivedere mia madre, però, non avevo notato che le mancava una mano. Ma non solo una mano, tutto il braccio sinistro. Allora fui sicuro dei miei pensieri.

Dovevo scappare, correre lontano. Quella non era mia madre.

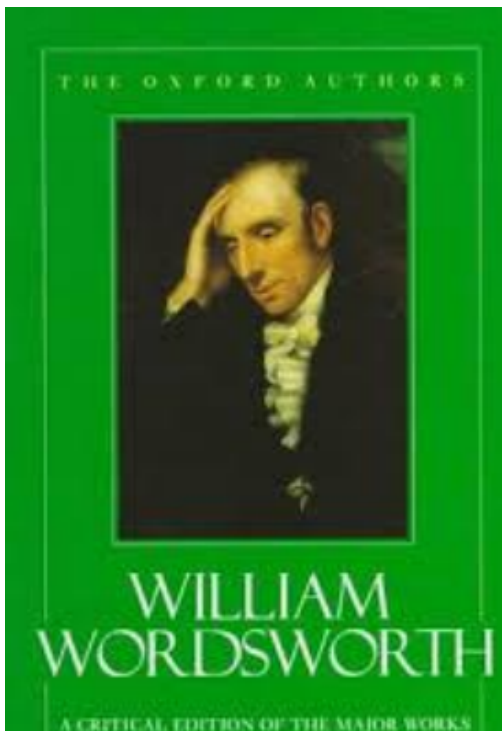
di Matteo Brocco

THE LAKE DISTRICT

A splendour of England

GEOGRAPHIC POSITION

- The Lake District is situated in Cumbria's country.
- It is a mountainous region with numerous glacial lakes
- The Scafell Pike is the highest mountain in England and Wales



THE HISTORY WITH THE POETS

In the XIX century, in this place, WILLIAM WORDSWORTH wrote important works.

THE CLIMATE

This place is very WET. There are COOL summers and SNOWY winters, also because it's situated on the NORTH-WEST coast of England.



THE FAUNA



In the Lake District there are:

- some carnivorous plants
- a lot of squirrels
- the unique couple of golden eagles
- some endangered species of fish



THE TOURISM

Every year, 1.5 million people visit the Lake District.

Tourists are attracted to:

- panoramic views
- enchanting lakes
- the theatre tradition
- the typical music and culture
- the mountain climbing



di Silvia Natale e Giulio Morello

BARZELLETTA

di Manuel Tarello

can-de-la

gat-de-
qua

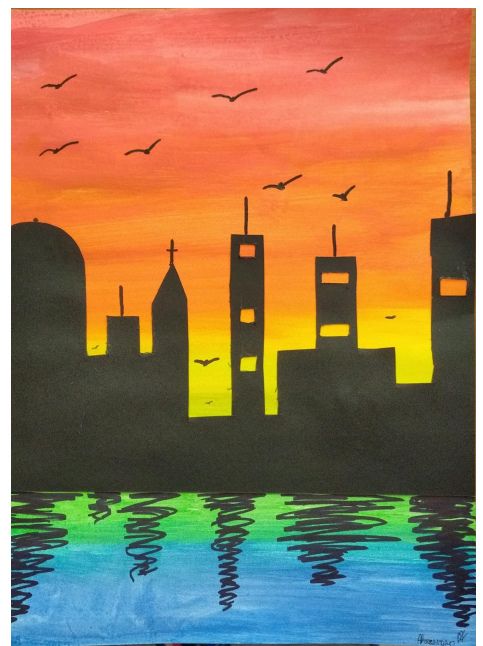


miao



GALLERIA DI DISEGNI

di Alessandro Curcio



TOUR DELLA SPAGNA

AGENCY HARON

Perché scegliere la Spagna? E' un Paese con molti luoghi di interesse, bellezze naturali e attrazioni.

Vediamole insieme

● LUOGHI DI INTERESSE

MADRID: è la capitale spagnola dove si verificano il maggior numero di abitanti. È ricca di chiese, musei, monumenti che l'hanno resa ricca di opere d'arte. Ospita i migliori musei come il Prado, il Palazzo Reale e alcune piazze come la Plaza Mayor. Patrimonio dell'Unesco è diventata la vecchia città di Toledo. Si può assaggiare uno dei piatti tipici, lo stufato di Madrid, preparato a base di legumi ceci o fagioli.



VALENCIA: è una delle tante città costiere e centro industriale. Nella parte più antica della città, Barrio del Carmen, si trova la spettacolare cattedrale dove secondo una leggenda è conservato il sacro Graal. La zona di Valencia è molto conosciuta per il riso e la paella, piatto tipico.

BARCELONA: fa parte della Catalogna, conosciuta per la produzione di Cava, uno spumante famoso. Ci sono molti luoghi interessanti, tra musei e parchi. Uno dei musei più importanti è il Museo Nazionale d'arte della Catalogna, dove si trova una collezione importante di arte romanica. I parchi più conosciuti sono il Guell e il parco della Cittadella situato al centro della città. Altro monumento importante è la Basilica della Sagrada Familia, costruita dall'architetto Gaudì.



GRANADA: città molto importante del punto di vista storico, perché è stata l'ultima città conquistata dagli Arabi per fondare il regno Cattolico. Possiamo infatti trovare la Alhambra, simbolo della città, composta da palazzi, giardini e stanze splendide. Tra questi edifici, si trova palazzo Nazaries dove troviamo il patio dei leoni. Vicino all' Alhambra troviamo l'antico quartiere Arabo, l'Albaicin. Di questa città risalta soprattutto il centro storico pittoresco e la cattedrale con la facciata barocca. Infine nella Cappella maggiore vengono conservate le tombe dei re cattolici, Ferdinando d'Aragona e Isabella di Castiglia.



● ISOLE

BALEARI: sono bagnate dal Mar Mediterraneo, comprendono Maiorca, Minorca, Ibiza e Formentera.

MAIORCA: importante per la coltivazione di perle e per la produzione delle tipiche calzature in pelle, le Minorchine.

MINORCA: è la Riserva Mondiale della Biosfera, ricca di molte specie di uccelli esotici, isolotti, scogliere e grotte.

IBIZA: nota come la città della vita notturna, degli aperitivi e delle spiagge attrezzate.

FORMENTERA: Riserva Naturale e Patrimonio dell' Umanità e dell'Unesco, famosa per le sue lunghe spiagge, calde e dorate.



CANARIE: situate nell'Oceano Atlantico, composte da la Palma, Tenerife, Gran Canaria, Lanzarote e Fuerteventura.

LA PALMA: nota per i suoi tre vulcani, ma anche per i tipici sigari lavorati a mano, la seta pregiata e particolari cesti.

TENERIFE: importante per il suo clima sui 25°C tutto l'anno e le spiagge di sabbia nera. Uno dei parchi più conosciuti, perché molto grande chiamato Loro Parque, inizialmente nato come paradiso per i pappagalli.

GRAN CANARIA: famosa per i suoi 22°C annui e Pico de las Nieves, la montagna più alta.

LANZAROTE: isola tropicale grezza ed elegante.

FUERTEVENTURA: oasi di pace e calma, ideale per chi ricerca la tranquillità.



● ASPETTI CULTURALI E CURIOSITÀ

Le feste spagnole sono ricche di colori e musica che travolgono chiunque.

LOS SANFERMINES si celebra a Pamplona ed è la festa più conosciuta. Si festeggia il 6 luglio alle 12 della mattina con il lancio di un razzo. Conosciuta come la corsa dei tori, 15 tori corrono dietro a turisti e agli abitanti per 800 metri fino alla piazza del Toro. Questa corsa dura circa 3 minuti e finisce il 14 luglio a mezzanotte nella piazza del comune.



FESTA MAJOR: si svolge a Barcellona, inizia il 15 agosto, dove si svolge la gara dei castellers, piramidi umane tipiche della Catalogna.

FESTA DI SAN ISIDRO: si tiene a Madrid il 15 maggio ed è dedicata al patrono della città, San Isidro. Gli abitanti indossano i chulapos, i loro costumi tradizionali.

CORRIDA: è considerata una tradizione importante che rappresenta simbolo di fierezza e di forza. Si svolge con 3 toreri che stuzzicano 6 tori. Inizia con una specie di corteo dove il toro esce nella piazza e comincia la sfida. Se il torero vince viene premiato con una o due orecchie del toro.

IL FLAMENCO: è la danza più conosciuta della Spagna, nata in Andalusia come canto e danza popolare. È una musica espressa con un canto e una danza accompagnata da suoni di chitarra e a volte da delle nacchere. È stata dichiarata patrimonio culturale dell' Unesco nel 2010.



CAMMINO DI SANTIAGO: è un cammino religioso e anche uno dei siti dell' Unesco.

di Haron Camarata

LA PICCOLA ORCHESTRA DI CHITARRE



Diciotto ragazzi dai 7 ai 19 anni con il loro maestro, muniti di chitarra, di grandi sogni e un nobile progetto. Questa è la Piccola Orchestra di Chitarre, che nel dicembre del 2020 ha pubblicato sedici canzoni natalizie –dalla famosissima Jingle Bells alla dolce Auld Lang Syne, conosciuta in Italia come Valzer delle Candele– in un disco intitolato “... e poi arriva Natale!”. Il CD è ora acquistabile in alcune librerie di Ivrea e con il ricavato si sosterranno i bambini della scuola di Dar Es Salaam in Tanzania.

Questo progetto era stato pensato già da tempo, ma la sua realizzazione è avvenuta solo alla fine della scorsa primavera quando, in piccoli gruppi, i ragazzi della Piccola Orchestra, con tenacia e grande volontà, hanno suonato e risuonato tante volte i brani che ora potete sentire, fino a trovare quello più ricco di vitalità e bellezza. Maurizio Verna, insegnante di chitarra e grande musicista, ha guidato i suoi allievi in questa esperienza non comune, fungendo allo stesso tempo da direttore e da compositore, con rielaborazioni e arrangiamenti unici per ogni musica.



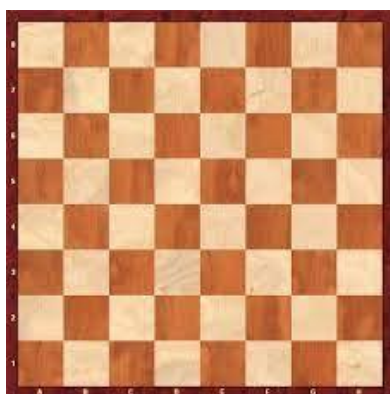
Io, insieme a mia sorella, sono uno dei diciotto giovani chitarristi, e ho voluto raccontare la vita di questo CD, dalla sua concezione alla pubblicazione –anche se già riportata da giornali come La Sentinella del Canavese– per rendere partecipi anche i lettori dell’è che mi ha tanto emozionato.

di Matteo Brocco

SCACCHI

Piccola presentazione su una mia piccola passione

Gli scacchi sono un gioco di strategia che si svolge su una tavola quadrata detta scacchiera, formata da 64 caselle due colori alternati, sulla quale ogni giocatore dispone di 16 un re, una regina due alfieri, due cavalli, due torri e otto pedoni; ogni casella può essere occupata da un solo pezzo, che può catturare o "mangiare" il pezzo avversario andando a occuparne la casella; obiettivo del gioco è dare scacco matto, ovvero minacciare la cattura del re avversario, in modo tale che l'altro giocatore venga messo nell'impossibilità di evitarla con mosse legali.



scacchiera da gioco

COME USARE I VARI PEZZI

L'alfiere può muoversi su una qualunque casa della stessa diagonale rispetto a quella in cui si trova, purché per raggiungerla non debba attraversare case occupate da pezzi (amici o avversari) e purché la casa d'arrivo non sia occupata da un pezzo amico. Ciascun alfiere non cambia mai il colore delle case su cui si muove: per questo i giocatori parlano di alfieri "campochiaro" o "camposcuro" a seconda del colore delle case in cui si trovano.



La torre può muoversi su una qualunque casa della stessa traversa o della stessa colonna rispetto a quella in cui si trova, purché per raggiungerla non debba attraversare case occupate da pezzi (amici o avversari) e purché la casa d'arrivo non sia occupata da un pezzo amico. La torre è anche coinvolta nella speciale mossa del Re chiamata arrocco, che sarà descritta più avanti.

La regina è il pezzo più potente di tutti e combina le mosse dell'alfiere con quelle della torre, potendo quindi muoversi su tutte le case della stessa traversa, della stessa colonna o della stessa diagonale della casa su cui si trova. A differenza della torre, tuttavia, non può prendere parte all'arrocco.





Il cavallo può muoversi su una delle case a lui più vicine che non appartengono alla traversa, alla colonna e alle diagonali passanti per la sua casa di partenza. Un cavallo al centro della scacchiera ha a disposizione otto case ("rosa di cavallo") verso le quali muoversi, mentre se si trova al bordo la sua mobilità è ridotta a quattro case e se si trova in un angolo a due. Il movimento del cavallo può essere immaginato come la somma di uno spostamento orizzontale di una casa e di uno verticale di due o viceversa, descrivendo una "L". Il cavallo è inoltre l'unico pezzo che, nei suoi movimenti, può attraversare anche caselle già occupate da altri pezzi: si dice che può "saltare". Si noti che a ogni mossa il cavallo cambia il colore della casa in cui si trova.

Il pedone, di solito, è il primo pezzo a muoversi all'inizio della partita. Se si vuol muovere un determinato pedone per la prima volta, si può muovere di due caselle, solo in verticale; quando l'avversario avrà mosso un pezzo e tu vorresti muovere di nuovo quel pedone, lo puoi solo muovere di una casella in verticale. Esso può solo catturare in diagonale e si può scambiare con un altro pezzo (ad esempio regina o torre o alfiere...) solo se riuscirà ad attraversare tutta la scacchiera.



Il re si può muovere in una delle case adiacenti (anche diagonalmente) a quella occupata, purché questa non sia controllata da un pezzo avversario. Una sola volta in tutta la partita ciascun re può usufruire di una mossa speciale, nota come arrocco, che consiste nel muovere il re di due case a destra o a sinistra in direzione di una delle due torri e successivamente (ma sempre durante lo stesso turno) muovere la torre (quella verso la quale il re si è mosso) nella casa compresa tra quelle di partenza e di arrivo del re. Questo si può fare solamente se tutte le condizioni seguenti sono soddisfatte:

1. il giocatore non ha ancora mosso né il re né la torre coinvolta nell'arrocco;
2. non ci devono essere pezzi (amici o avversari) fra il re e la torre utilizzata;
3. né la casa di partenza del re, né la casa che esso deve attraversare, né quella di arrivo devono essere minacciate da un pezzo avversario, cioè il re non deve trovarsi sotto scacco né prima né dopo né "durante" l'arrocco.

Il re è l'unico pezzo che non viene mai catturato, ma solo minacciato. Quando il re di uno dei due giocatori è minacciato, trovandosi sulla traiettoria di un pezzo nemico, si dice che è "sotto scacco" e non è consentita alcuna mossa che lasci il proprio re in tale condizione. Deve quindi essere effettuata una mossa che elimini la minaccia in uno dei seguenti modi:

1. muovere il re in una delle case adiacenti, a patto che questa non sia sotto il controllo di un altro pezzo avversario;
2. catturare, con il re o con un altro pezzo, il pezzo avversario che si trova sulla traiettoria del re e dà origine allo scacco;
3. nel caso di minaccia da parte di donna, torre o alfiere non adiacenti al re sotto attacco, frapporre tra quest'ultimo e il pezzo che minaccia scacco un

qualunque pezzo o pedone, in modo che sia quest'ultimo a essere minacciato invece del re.

Se nessuna delle mosse che il giocatore può effettuare è in grado di liberare il re dallo scacco, si tratta di scacco matto e la partita termina con la vittoria dell'avversario. Se invece il re non si trova sotto scacco ma non è possibile effettuare alcuna mossa legale (ad esempio se si ha solo il re in gioco e questo non è sotto scacco, ma tutte le case libere a esso adiacenti sono minacciate), si tratta di stallo e la partita termina con un risultato di parità, non potendo il giocatore che si trova in questa condizione muovere senza contravvenire a qualche regola del gioco.

CAMPIONI DI SCACCHI

- **MAGNUS CARLSEN**

Sven Magnus Øen Carlsen, o meglio chiamato Magnus Carlsen, è uno scacchista norvegese, campione mondiale in carica dal 2013. È considerato anche uno dei migliori scacchisti della storia.



- **HIKARU NAKAMURA**

Hikaru Nakamura è uno scacchista statunitense, grande maestro. È considerato uno dei migliori giocatori sul gioco online.

- **BOBBY FISCHER**

Robert James Fischer, meglio chiamato Bobby, è uno scacchista statunitense naturalizzato islandese, grande maestro e campione mondiale di scacchi

Fu il primo e finora unico scacchista statunitense a potersi fregiare del titolo di Campione del mondo. Conquistò il titolo, battendo il grande maestro sovietico Boris Spassky nel match del 1972, in un'epoca, quella tra il 1946 e il 1991, in cui era appannaggio della scuola sovietica. È considerato tra i migliori giocatori di scacchi di tutti i tempi.



- **ANATOLIJ KARPOV**

È uno scacchista e politico russo, fino al 1991 sovietico. Grande maestro internazionale dal 1969, fu campione del mondo dal 1975 al 1985 per l'URSS e campione del mondo FIDE dal 1993 al 1999 per la Russia.

di Damiano Apicella

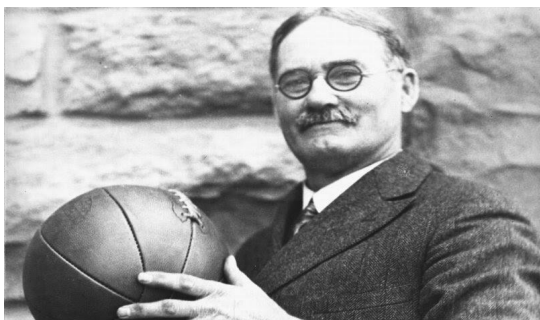
IL BASKET



COM'E' NATO LO SPORT

Il Basket nasce nel 1891 presso la YMCA International Training School di Springfield (Massachusetts), grazie all'idea del professore di educazione fisica canadese **James Naismith**.

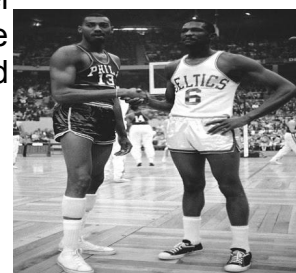
Le regole e le basi di gioco sono state poi sviluppate nel 1893 da **Senda Berenson Abbott**, che rese possibile la partecipazione di gioco anche alle donne.



L'ABBIGLIAMENTO

Nel Basket nei primi anni venivano indossati dai giocatori dei pantaloncini che arrivavano all'altezza delle cosce, delle calze rigate all'altezza del polpaccio e delle canottiere più strette ed aderenti.

Le scarpe più utilizzate portavano il marchio **Converse**.



Dagli anni novanta si è cominciato a indossare l'abbigliamento attuale, con canottiere più larghe e pantaloni più lunghi, all'altezza delle ginocchia.

LE REGOLE

Il Basket comprende una moltitudine di infrazioni e regole fondamentali per il corretto svolgimento della partita.

La regola più importante e basilica è la regola dei punti:

Un canestro fatto in area vale 2 punti.

Un canestro fatto fuori dall'area vale 3 punti.

Se viene commesso un fallo in area, viene eseguito il tiro libero, che vale 1 punto.

Le altre importanti regole ed infrazioni sono le seguenti:

- fallo di ostruzione: il difensore in questione ostruisce il movimento di un giocatore con il pallone in mano buttandolo a terra o sbilanciandolo.
- fallo di sfondamento: un giocatore diretto verso il canestro non si ferma e finisce contro il petto dell'avversario sbilanciandolo o facendolo cadere a terra.
- fallo di passi: un giocatore con il pallone fa dei passi con esso in mano senza palleggiare.
- doppio palleggio: un giocatore con il pallone palleggia, riafferra il pallone, e ricomincia a palleggiare, questo è un fallo perché una volta che si smette di palleggiare, la palla va passata ad un compagno o tirata a canestro.
- regola dei 24 secondi: 24 secondi sono il tempo che una squadra dovrebbe trascorrere nella metà campo avversaria, questa regola viene ripristinata ogni volta che la palla tocca il ferro del canestro avversario.
- regola degli 8 secondi: una squadra può trascorrere un massimo di 8 secondi nella propria metà campo.
- palleggio a due mani: il palleggio a due mani non è consentito.

Queste regole erano le più importanti, ma ce ne sono altre da non escludere.

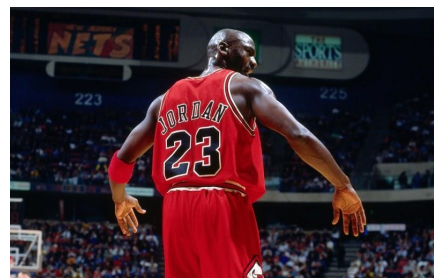
LE STELLE DEL BASKET

Ci sono state svariate leggende che hanno calcato i campi di questo sport.

I giocatori più bravi e capaci hanno e giocano tutt'ora nella lega cestistica più importante e prestigiosa al mondo, la NBA (National Basket Association), negli Stati Uniti.

Eccone alcune:

- **Michael Jordan**: il più famoso, considerato da molti il migliore giocatore di tutti i tempi, giocava negli Chicago Bulls, è ricordato oggi per i suoi innumerevoli canestri e giocate.
- **Magic Johnson**: un colosso del basket con una corporatura muscolosa, è stato un giocatore dei Los Angeles Lakers che è ricordato oggi per il suo oro alle olimpiadi de novantadue e per i suoi cinque titoli NBA.
- **Lebron James**: di questa lista, questo giocatore è l'unico ancora in gioco. Abile schiacciatore e tiratore, Lebron James è un giocatore dei Los Angeles Lakers che è conosciuto per i suoi innumerevoli record infranti detenuti da suoi predecessori come Kobe Bryant o Michael Jordan.



- **Kobe Bryant:** leggenda della NBA, giocatore dei Los Angeles Lakers, detiene il record di punti in una partita, 81. Kobe è morto tragicamente il 26 gennaio 2020, in un incidente in elicottero insieme alla figlia Gianna.

di Giulio Morello

Nota della redazione

Cari lettori, spero sia stato gradevole “sfogliare” questo giornalino scolastico. All’inizio, sembrava un’impresa troppo lunga e difficile da portare a termine. Poi, insisti di qua e insisti di là, siamo riusciti a unire una decina di articoli dagli argomenti svariati: dallo sport alla musica, dalla geografia al disegno. Non male, vero?

Chiunque volesse partecipare alla prossima edizione, può inviare il proprio contributo (possibilmente già in formato word, se contenente testo) all’indirizzo e-mail: redazione.giornalino.borgo@gmail.com

Questo verrà pubblicato verso la fine della scuola, a seconda della quantità di articoli ricevuti.

Alcuni, nel sentir annunciare il progetto, hanno ribattuto: “Ma, precisamente, a che cosa serve?” Beh, la risposta è semplice. Sono in molti a lamentarsi che la scuola è un luogo noioso e monotono: con questo svago, si ha l’occasione di cambiare (almeno un po’) le cose, ma anche di realizzare un qualcosa che ci unisce tutti e dove ognuno è libero di raccontare ciò che vuole. Ecco, è con questo spirito che vogliamo venga svolto il giornalino.

Vi aspettiamo numerosi!

Cordiali saluti

La redazione

P.S.: Teniamo a sottolineare che molti degli articoli presenti in questa edizione, sono stati riciclati da presentazioni e compiti svolti a scuola; quindi, non è necessario scrivere degli articoli esclusivamente per il giornalino!