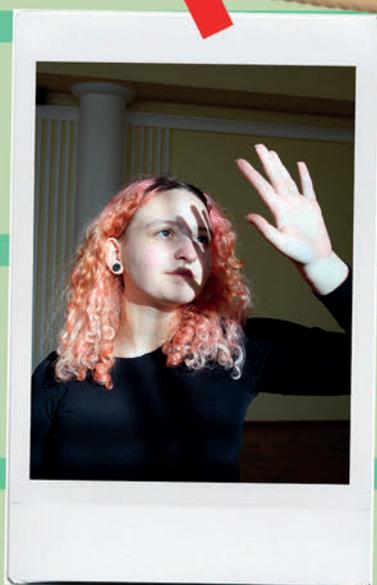




СМОТРИ ВЫШЕ!

# ОРИЕНТИР

ВЫПУСК 53, ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ 2022



## ИСТОРИЯ СОБЫТИЙ

# ДО НОСКОВ И ТЮЛЬПАНОВ

КОГДА И КАК ЗАРОДИЛИСЬ ПРАЗДНИКИ 23 ФЕВРАЛЯ И 8 МАРТА

23 февраля и 8 марта – праздничные дни, без которых мы не можем себе вообразить календарь: у нас есть негласная традиция поздравлять друг друга. В этой статье рассказано про истоки праздников: они появились в нашей истории не для того, чтобы просто подарить подарки.

День защитника Отечества начали праздновать с 1922 года, когда РСФСР постановил о 4-ой годовщине Красной армии. Советские республики стали поощрять военнослужащих, и 23 число было выходным для них. Праздник не всегда назывался так: до 1946 года это был День Красной Армии, а до 1991 – День Советской Армии.

Одна из версий возникновения праздника действия во время Первой Мировой войны: в феврале 1918 года немцы заняли Псков и Нарву. Существуют версии, что большевики даже изменили дату основания Красной армии (15 (28) января 1918 года) с целью скрыть позор армии, вынужденной подписать Брестский мир в 1918 году. Однако, в 1933 году партийный деятель К. Ворошилов высказал, что никакого нарочного приурочивания боевых событий к празднику не было.

Празднование Международного женского дня началось в ряде многих стран в 1914 году. В начале XX века проходили забастовки работниц в США, которые требовали лучшие условия труда. Прочие европейские страны подхватили идею, и впервые женщины повсеместно вышли на митинги в марте 1913 года. В течение прошлого века женщины добились права голосовать, работать, быть равными мужчинам.

Сегодня день 8 марта обрел традицию дарить женщинам цветы и восхищаться их красотой и изящностью поэтому современные активисты критикуют утрату первоначальной идеи.

В заключение отметим, что нам важно знать историю праздников, которые мы отмечаем из года в год, особенно если они так тесно связаны с историей страны.



ИНТЕРЕСНОЕ ЗНАНИЕ

# ШЕСТНАДЦАТЬ ПЕШЕК

ИСТОРИЯ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Богов, играющих в шахматы, не существует вовсе. Для шахмат у богов плоховато с воображением. Боги проявляют склонности к играм более простым и зловещим: это когда Запредельное Ты Так И Не Обрел, зато Забвение Ждет За Углом. Для верного понимания всех религиозных ухищрений нелишне будет заострить внимание на том, что представления о веселой шутке воплощены у богов в Змеях и Лестницах со скользкими перекладинами.

*Терри Пратчетт*



Шахматы появились примерно в V-VI веке в Индии. Именно здесь родина шахмат, которые в дальнейшем стали неотъемлемой частью человеческой культуры. Я уверен, что каждый из вас слышал о шахматах.

В этой игре участвуют два игрока, у которых есть своя армия, состоящая из 16 солдат и двух господ (Короля и Королевы).

Спереди стоят пешки, те, кто идет первым в бой, по бокам Тура, оправдывая своё название. Около них два посвященных в рыцари бесстрашных Коня, рядом с ними офицеры или советники Короля и Королевы, которые стоят неподалеку.

Партия делится на три части. Дебют-это начало партии, о ней сказал Марк Тайманов: «Шахматная теория развивается полшажками где-то между 20 и 25 ходами, никакой новой стратегии, никаких новых идей, никаких новых систем...». Благодаря нескольким векам развития дебютной теории и в значительной степени появлению мощных компьютеров и качественных шахматных программ. Дебют стал, пожалуй, наименее творческой частью шахматной партии.

Миттельшпиль - следующая за дебютом стадия шахматной партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе - атака и за-

щита, позиционное маневрирование, комбинации и жертвы. Позиционные слабости у противника создаются не с целью непосредственной выгоды, а с расчётом на поздний миттельшпиль и эндшпиль. Слабости проявляются в полную силу в эндшпилье, когда игра в основном идёт королями и лёгкими фигурами. Иногда шахматная партия минует эту стадию игры и сразу переходит в эндшпиль.

Эндшпиль - заключительная часть шахматной партии, после того как большинство фигур были разменены. Как правило, в эндшпилье основной задачей игрока является не поставить мат, а провести пешку в ферзи и таким образом добиться решающего материального преимущества.

Шахматы - это ни только противостояние двух умов, сошедших в ожесточенной битве за право быть победителем. Это преодоление трудностей, лени, приобретение друзей. Это высшая форма потребностей человека - развитие.



*Артём Черняк*

## ЭКОЛОГИЯ

**РЕСУРС ИСЧЕРПАЕМ!**

ПОГОВОРИМ О ЗАГРЯЗНЕНИИ ВОДЫ И О ТОМ, КАК ЭТО ИСПРАВИТЬ

В нашем мире много экологических проблем, но я решила затронуть проблему загрязнения воды в природе. Эта проблема, которая на первый взгляд кажется безобидной, возникает много других сложностей.



Загрязнение воды — одна из самых глобальных экологических проблем. Это приводит к дефициту пресной воды, различным болезням, мутациям, нарушению энергообмена, а главное, к гибели живых существ.

Основной причиной загрязнения являются промышленные отходы. Фабрики, заводы, комбинаты сливают в воду химические вещества, которые отравляют воду. Также сточные воды из канализации, в которых намешаны тонны синтетических веществ, попадают в водоёмы.

В данный момент в мире огромное количество рек непригодных для использования из-за загрязнения.

**Пути решения проблем:**

- Очистка воды. Бывает несколько типов:

Механическая — ставятся решётки на потоки, что предотвращает загрязнение крупным мусором.

Третичная — очищение специальными порошками.

Специализированная — позволяет устранить загрязнение от отдельных составов.

Химическая — реагенты нейтрализуют вредные примеси (но при этом способе вода становится не пригодной для питья).

- Охрана водоёмов:

Установка прибрежных водоохранных зон, на территории которых действует ограничения на хозяйственную деятельность.

- Мероприятия, восполняющие водный баланс.

- Различные меры наказания.

Я призываю всех бороться с загрязнением воды своими силами. Вы можете вступить в волонтерские группы и очищать водоёмы от мусора вместе с другими добровольцами. Сделаем нашу планету чище!



ЮМОР

# КТО ЕСТЬ КТО?

ХАРАКТЕРИСТИКА ЗВАНИЙ В ЗАРНИЦЕ

Совсем недавно прошла военно-спортивная ролевая игра «Зарница». Давайте охарактеризуем каждого персонажа, но только сделаем это в стиле компьютерной игры.

## ЮНОАРМЕЕЦ



Суперспособность: постоянно жаловаться на усталость и делать 100 боевых листов в минуту.

## КОМОД



Суперспособность: громче всех кричать на вводных такие команды, как “Встать в стену!!!”

## НАЧАЛЬНИК ШТАБА



Суперспособность: разрабатывать никому не понятный план, который все равно будет работать.

## КОМВЗВОД



Суперспособность: громко возмущаться на не выполняющих приказы юнармейцев.

## ПТС



Суперспособность: постоянно срывать шевроны при их проверке.

## ПОСРЕДНИКИ



Суперспособность: следить абсолютно за всеми, несмотря на свой преклонный возраст.

## РАЗВЛЕЧЕНИЯ

# КРОВЬ И СЕРЕБРО

РЕЦЕНЗИЯ НА КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ

Когда я был маленьким, мой папа часто играл «Скайрим». Я тоже хотел познакомиться с этим миром, но в силу возраста мне не разрешали.

И вот я подросток, на моем счету 20 полных прохождений, и мне хочется еще и еще возвращаться в эту вселенную.

Что же такое «Скайрим»? А это, друзья мои, компьютерная ролевая игра, где вы исследуете мир, выполняете задания и путешествуете в самые далекие земли.

Играя в «Скайрим», вы можете провести в ней хоть тысячу часов, не пожалев ни о об одной потраченной минуте. Она настолько интересна, что её можно пройти хоть десять раз, и все равно при новом прохождении вы не будете скучать. Невероятная механика в стиле action RPG, в которой вы можете попробовать себя в роли великого героя, или бесславного вора, или мудрого мага, или мрачного некроманта, или барда и так далее. Интересный сюжет, в котором вам надо спасти весь мир, а ведь каждый мечтает хоть раз это сделать, а тут это осуществимо. Фантастическое музыкальное сопровождение, полностью погружающее в атмосферу холодного и опасного фэнтезийного мира. А самое главное, здесь есть полная свобода воли. Тут даже оборотнем или вампиром можно стать. В общем, все это про «Скайрим».



## УВЛЕЧЕНИЯ

**ГЛАВНОЕ—ЧИТАТЬ**

ФАНФИКИ — ЭТО НЕ СТЫДНО

Интересное, но неоднозначное явление. Часто в обществе можно услышать диалог:

-Что сейчас читаешь?

-Да вот, новый фанфик нашла.

-Ну, неужели тебе совсем нечем заняться, что ты их читаешь? Это же псевдолитература.

Давайте разберемся, почему мнения насчет этого вопроса такие разные. Зачем люди придумывают альтернативные решения, не предусмотренные автором, если так любят его произведение? Как можно объяснить, что основная аудитория fсbook - подростки? Обо всем по порядку.

Фанфик – это рассказ, написанный фанатами для фанатов по вселенной. Ключевое слово - фанатами. Редко, когда кто-то из них настоящий писатель. Часто свой авторский путь как раз начинают с фанфиков. Люди, пришедшие с опустошенной душой после окончания любимого произведения, очень лояльны. Они готовы потреблять всё, что связано с их вселенной, лишь бы вновь погрузиться в атмосферу и побыть рядом с героями. Поэтому легко для них писать. Чтобы получить одобрение фанатов, достаточно хорошо разбираться в героях и писать чуть лучше Т9. Отсюда же рождается мнение, что подобная литература второсортна. Я согласна, что есть такие примеры, но сейчас можно найти и состоявшиеся работы с построенным сюжетом. Эта индустрия развивается. Fсbook на данный момент и пять лет назад непохожи совсем. Появились авторы с опытом и хорошим слогом, которые не пытаются повторить оригинал, а создают своё.

Что же касается мнения, что вся аудитория—подростки, тут я скорее согласна. Но не понимаю, в чем проблема. Как я говорила ранее, никто особо не ждет шедевров, поэтому попробовать самореализоваться здесь в нашем возрасте гораздо проще. Страшно написать с нуля роман, а вот короткую сцену в существующую книгу—можно. Тем более легко найти единомышленников, ведь аудитория—это ровесники со схожими интересами. Хотя не стоит забывать, что есть и взрослые авторы с багажом произведений. Как говорится, сборная солянка.

Хочется закончить мыслью, что не надо судить, не посмотрев с разных сторон. Я считаю, что в фанфиках больше плюсов, чем минусов. Они могут раздвинуть границы сюжета, а иногда и полностью меняют мое отношение к нему. Скажите честно, когда не устраивает концовка, вы же тоже бежите искать альтернативу fсbook?

P.S. Читайте и никого не слушайте!



София Логвинова

**РЕДКОЛЛЕГИЯ**

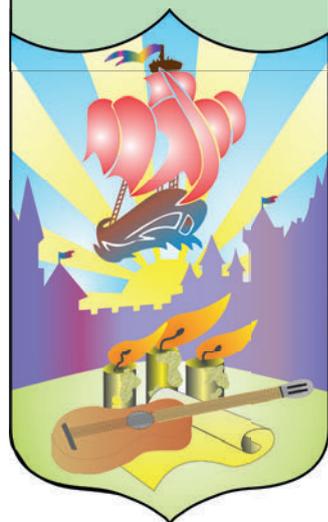
**Главный редактор:**  
София Логвинова

**Выпускающий редактор:**  
Ася Шарова

**Верстка:**  
Арина Сорокина  
Артём Черняк  
Ася Шарова  
Катя Белоусова  
Арсений Шаховской

**Корреспонденты:**  
Арина Сорокина  
Артём Черняк  
Ася Шарова  
Арсений Шаховской  
София Логвинова  
Александра Писарева

**Обложка:**  
Аня Медведева  
Тёма Горячев  
Вика Сулина  
Дима Силиванов



RSPR 77-02124-Г-01



Зарегистрировано в Реестре школьной прессы России. Portal.go.ru