



Iskolaújság



2021.04.

XVIII. évfolyam VI. szám

A Tartalomból:

Ünnepeink (2-6. oldal)



Eredményeink (7. oldal)



Sport (8-11. oldal)



Szórakozás (13-16. oldal)



Ballagás 2021

*Április 30-án az iskolaközösség a világhálón kívánt sikeres vizsgát, sok boldogságot, az érettségi előtt álló diákoknak. A ballagás hangulatát egy kis film segítségével idéztük meg, melyben bejárhattuk az osztálytermeket, műhelyeket s láthattuk végzőseinket amint a ballagási nóták dallamára ünnepélyesen vonulva búcsúznak az elmúlt évektől. Az elkészítő diák sereget s az őket ünneplő közösséget **Dr. Barcsa Lajos igazgató úr** köszöntötte. (szerk.)*



Szeretettel köszöntelek benneteket, kedves érettségi előtt álló tanítványink ballagási ünnepetek napján. Szeretettel és tisztelettel köszöntöm a szülőket, nagyszülőket, rokonokat, barátokat, a tanári kar tagjait s mindazokat akik itt vannak velünk ezen a felemelő órán, hogy együtt ünnepeljük az érettségi vizsga előtt álló, útrakelő mechwartos diák sereget.

Impresszum:

Kiadja a DSZC Mechwart András Gépipari és Informatikai Technikum

Cím: 4025 Debrecen, Széchenyi u. 58.

Igazgató: Dr. Barcsa Lajos

Főszerkesztő: Kissné Simon Mária tanárnő

Fotók: Péter Miklós tanár úr

Szerkesztők (diák):

Semsey Dorka, Sohódóczi Tamás, Szabó Ármin, Serbán Krisztina



Ünnepeink

„Ah vége, vége! Vagy ki tudja?
Diák marad az ember, amíg él,
Leckéjét a síríg tanulja:
Nehezebbet folyvást a réginél!”

Hangzanak a jól ismert Reviczky mondatok. Így négy öt tanítási esztendő után, a ballagás napján, a diákság szabad felsőhajtása, felkiáltása: „Ah vége” jogos. Bizony nem volt könnyű az idáig vezető út. Különösen nem volt könnyű nektek akik, a járvány vihara által tépázott úton érkeztek.



„Ah vége” felkiáltás tehát, jogos, érthető és indokolt. Az úton lévő ember pillanatnyi pihenőjének öröme ez.

Ugyanakkor a folytatás is igaz:

Bizony diák marad az ember, amíg él. Aligha volt idő, amikor ez a gondolat aktuálisabb lett volna, mint napjainkban. Napjainkban, amikor a megszerzett ismeretek pillanatok alatt korszerűtlenné válhatnak, amikor hosszú ideig gyakorolt szakmák alakulnak át, amikor eddig elképzelhetetlen, nem is sejtett foglalkozások jelennek meg, kínálnak kenyérkereseti lehetőséget, bizony igaz ez az üzenet diák marad az ember, amíg él.

De, ha a tudományok megismerésében szünetet tartanánk is, még mindig ott a legnehezebb témakör a mindennapi élet iskolájának tananyaga. Naponta tanulhatjuk s tanulnunk kell a türelmet, az egymásra figyelmet, a másik megértését, az egymásért élést, a segítségnyújtást, a szeretetet, a barátságot, a szerelmet... Vajon átmennénk-e ezekből az érettségi vizsgán?

Bizony diák marad az ember, amíg él.

Úgy, hogy ez az alkalom semmiképpen nem az iskolától a tanulástól való elköszönés ünnepe.



E pillanat inkább, mindenekelőtt a visszatekintés, a hálaadás és köszönetnyilvánítás rendelt ideje.

Kedves ünnepelt útra kelő tanítványunk!

Az érettségi kapuján kopogtathatsz. Hálaadásra indító nagy dolog ez. Hála a Mindenség Urának az ideérkezés lehetőségéért.

A köszönet nyilvánítás pillanata ez. Köszönet a lépteiteket naponta vigyázó értetek aggódó édesanyáknak, édesapáknak, nagyapáknak, nagymamáknak, keresztszülőknek ...

Köszönet az úton benneteket segítő tanári karnak, osztályfőnököknek, Gerédné Bereczki Szilvia, Polonkainé Élő Beatrix tanárnőnek, Suba László, Tóth Attila tanár úrnak

Itt köszönöm meg a családoknak, hogy négy, öt évvel ezelőtt hozzánk kopogtattak be, a Mechwartot választották legféltettebb kincsük, gyermekük iskolai nevelésének színterül. Jó reménységgel hisszük, hogy egykori döntésüket ma is helyesnek tartják.



Ünnepeink

Úgy érezzük, hogy ha az elvárásoknak mindenben megfelelni nem is tudtunk, törekvésünk látható volt s az ifjaink fejlődését szolgálta.

Köszönetet mondok itt vezető társaimnak, az iskola valamennyi dolgozójának ünnepelt tanítványaink vezetésében irányításában, tanításában, nevelésében, vagy annak segítségével végzett tevékenységükért.

Köszönet, Debrecen Megyei Jogú Város önkormányzata, a Debreceni Szakképzési Centrum, a környező vállalatok, a szülői közösség iskolánknak nyújtott támogatásáért

Kedves Ünnepelt Tanítványaink!

A mai ünnep egy kicsit mégis elindulás, útrakelés is. Manapság, ha hosszabb útra indulunk, gyalog is vagy, ha beülünk az autónkba rögtön beállítjuk a GPS készülékünket. Az én készülékemen ez jelenik meg: Uticél.

Te mit írsz be ide kedves elinduló tanítványunk. Diploma, autómárka, önmegvalósítás, csodálatos utazások, hírnév, dicsőség, öröm, boldogság...

A részleteket tekintve, a közbeeső állomásként, talán mindenki mást írna.

De jövőbe vetett hittel azt a szót, hogy „élet”, célként mindannyian beírhatnánk, beírhatnátok a mai napon.

De, hát mi ez?

Német László így mondja:

Utasok vagyunk... de az élet nemcsak utazás, hanem szobrászmunka is: valami szépet kihozni önmagunkból, ...- s ezt a környezetünkre is kiterjeszteni.

Igen, nem önmagunknak élünk, hanem mások számára. Mások számára kell, hogy örömforrás legyünk minden pillanatban életünk minden rezdülésével.

Így van ez ezen az ünnepi órán is. Ma titeket ünneplünk, de sikereiteknek örül az iskola, a tanári kar, s látva boldogságokat veletek örülnek szüleitek, nagyszüleitek, keresztszüleitek is.

Ugyanakkor:

Az élet több, mint az itt és most realitása.

Életünk minden egyes mozzanata megpendít egy húrt, mely az örökkévalóságban rezonál.

Bizony az élet nem önmegvalósítás, nem hírnév, nem siker, de még csak nem is csupán öröm és boldogság. Mert több, sokkal több, csepp abból, ami öröktől fogva van.” Csepp a Szeretetből.

Kívánom, hogy megtaláljátok.

Így már érthető amit Reményik mond:

„Legyek a szél, mely hordja a magot,
De szirmát ki nem bontja a virágnak,
S az emberek, mikor a mezőn járnak,
A virágban hadd gyönyörködjenek.
Legyek a kendő, mely könnyet töröl,
Legyek a csend, mely mindig enyhét ad.
A kéz legyen, mely váltig simogat,

...

Legyek a délibáb, mely megjelen
És nem kérdi, hogy nézik-e vagy sem,

...

Legyek a hegedű, mely végtelenbe sír,
Míg le nem teszi a művész a vonót.”



Kedves Tanítványaink!

Kívánok mindnyájatoknak a soron következő napokban sikeres vizsgát, életetekben sok boldogságot, valósuljanak meg álmaitok, teljesedjen ki életetek szüleitek nagyszüleitek, hozzátartozóitok, iskolátok öröme.

Legyen áldás ezen a mai napon, 113. tanévében járó, 112 éves iskolánkon, ballagó tanítványainkon, az Ő életútjukon, az őket tanítókon, s az őket ünneplőkön. Úgy legyen!

Debrecen, 2021. április 30.

Dr. Barcsa Lajos
igazgató



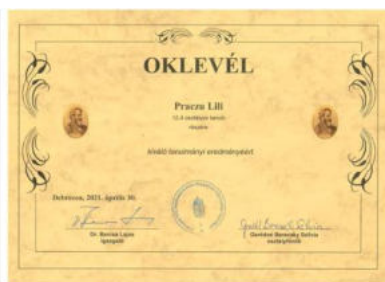
Ünnepeink

Az osztályok emlékidéző pillanatképeinek felvillanása után, igazgató úr a világhálón keresztül oklevelet adott át azoknak a tanulóknak, akik tanulmányi vagy közösségi munkájukkal, versenyeredményükkel iskolánk hírnevét erősítették. (szerk.)

Elismerésben részesült diákok:

12. A osztályból

Bihari Milán
Képes Ákos
Posvancz Olivér József
Praczu Lili
Sámi Márton
Sándor Dávid
Szolnoki Dávid
Trunger Gergely



12.B osztályból

Biró Bence Máté
File Tibor József
Iván Dániel
Szabó Gyula Márk
Veres Attila



12. C osztályból

Bojtor Gábor
Csoba Péter Dávid
Dér Zsombor Zsolt
Guti Dominika
Nagy Gergely
Szilágyi Tamás



12.D osztályból

Csendes László Dominik
Kányási Bence



„Maradj otthon, de azért versenyezhetsz!”



A Miskolci Egyetem Általános Informatikai Intézeti Tanszéke által hagyományosan megrendezett **Vadász Dénes Informatikai Versenyre** jelentkeztünk én és csapattársam System Error csapatnévvel. Összesen 26 csapat regisztrált az észak-magyarországi, az észak-alföldi és a közép-magyarországi régióból. Többek között két Mechwartos csapat vett részt a versenyen. A verseny első fordulójában (levelezős formában), a csapatoknak **webes szabaduló játékot** kellett készíteniük. Ahol a mi csapatunk egy középkori várból való kijutást valósított meg történelmi kérdésekkel. A feladatot 3 szempont alapján értékelték. Tartalom, Logika és Látványosság. A szabadulósobánk megtekinthető az alábbi weboldalon.

<https://system-error.hu/works/szabaduloszoba/index.html>



A második forduló online zajlott, ahol egy Excel feladatsort kellett megoldjunk. Táblázatkezelő program használatával kellett adatelemzést végezni, a feladatok mennyiségéhez képest rövid idő alatt. Ez volt az a rész, ami a dobogós I. helyhez juttatott bennünket. A másik Mechwartos csapat is szép eredményt ért el, Ők a 6. helyen végeztek. A kialakult járványügyi helyzet miatt a csapattagok különböző csatornákon tartották egymással és felkészítő tanáraikkal a kapcsolatot. Az iskolai tanulmányok mellett a háttérben folyamatos és intenzív munka folyt.

Végül a következőképp alakultak a helyezések:

1. helyezett: System Error (DSZC Mechwart András Gépipari és Informatikai Technikum, Debrecen)

/csapat tagok: Szabó Ármin András 11.B és Balla Tamás 9.C/

6. helyezett: Csillám-Zsigák (DSZC Mechwart András Gépipari és Informatikai Technikum, Debrecen)

/csapat tagok: Nagy Marcell, Loncsák Előd, Kun Attila 9. C/

Felkészítő tanáraink: Péter Miklós tanár úr, Hutás Henrietta tanárnő és Nemes tamás tanár úr.

Szabó Ármin András 11. B

Kosárlabda

A kosárlabda egy olyan labdajáték, amelyet két ötfős csapat játszik. Mindkét csapatnak az a célja, hogy a labdát az ellenfél kosarába dobja, valamint megakadályozza a másik csapatot a labda megszerzésében, illetve kosár elérésében. Egy-egy kosár elérése után pontokat kapnak a csapatok. Egy kosár alapvetően két pontot ér. Ha távolról, a hárompontos vonalon túlról érik el, akkor három pontot, ha büntetődobásból szerzik, akkor csak egy pontot jegyeznek fel érte. A mérkőzést az a csapat nyeri meg, amelyik a mérkőzés végére több pontot ér el. Döntetlen eredmény nincs a kosárlabdában. Ha a mérkőzés végén egyenlő az állás, akkor hosszabbítás következik ahányszor csak szükséges a győztes eldöntéséhez. Ez alól egy kivétel van, ha a csapatok oda-visszavágó mérkőzést játszanak. Ebben az esetben az első találkozón lehet döntetlen az eredmény, mert a teljes végeredményt a két mérkőzésen elért pontok összegzésével kell megállapítani. Ugyanekkor előfordulhat, hogy a második mérkőzésen annak ellenére hosszabbítást kell játszani, hogy az eredmény nem egyenlő, de az összesített állás viszont igen.



A kosárlabda egyik ősének tekinthető labdajátékot az amerikai bennszülöttek játszották. A maják és az aztékok változatában egy falra erősített fémgyűrűn kellett átütni a csapattagoknak egy golyót. A maják játéka kegyetlen volt: a vesztes csapatot feláldozták az isteneknek. A kosárlabdához hasonló játékokat már évszázadok óta játszanak; a legrégebbi ismert változata a „pok-ta-pok”, amelyet 3000 évvel ezelőtt a mexikói olmékok játszottak. A mai játékot 1891-ben alakította ki a kanadai Dr. James Naismith az USA-beli YMCA iskolában (Massachusetts). Célja az volt, hogy felkeltse tanítványai érdeklődését a sport iránt. „A véletlen segített: egy, a terem sarkában álló őszibarackos kosárba dobta a labdát, amikor hívták. Visszatérve látta, hogy tanítványai az unalmas gyakorlatok helyett a kosárba való dobálással próbálkoznak. Megtetszett neki az ötlet, és két héten belül elkészült a játék tervezete.”

Naismith a játék megalkotásakor öt alapelvből építkezett: (1) a játékot gömbölyű labdával, kézzel játsszák; (2) a játékosok ne szaladhassanak a labdával; (3) a játékosok mozgása a pályán ne legyen korlátozva; (4) ne legyen durva érintkezés; (5) a labdát vízszintesen elhelyezett kapuba, a játékosoknál magasabbra kelljen dobni



Néhány fontosabb játékszabály:

- A kosárlabda lepattintása (labdavezetés) nélkül a labdával nem lehet két lépésnél többet haladni. Ha ezt a játékos nem tartja be, akkor lépéshibát ítélnek ellene, és az ellenfél folytathatja a játékot. (A játékosnak a labdához érni tilos!)
- A másik ehhez hasonló szabály az, hogy ha a játékos befejezi a labdavezetést, akkor nem kezdheti azt újra, mert az „kétszer indulás”, és az ellenfél kapná meg a labdát.
- A kosárlabdázás alapvetően érintkezés nélküli játék. Ha az ellenféltől valaki kosarat akar szerezni, és ezt mi meg szeretnénk akadályozni, akkor nem szabad megütni a kezét, meglökni, ütközni vele stb.
- A 3 pontos vonalon kívüli kosár három pontot ér, ezt távoli dobásnak nevezzük, a vonalon belüli pedig kettőt ér, ezt középtávoli vagy – ha a büntetőterületen belülről történik, akkor – közeli dobásnak nevezzük.

-Ha valakit dobás közben faultolnak (szabálytalankodnak vele szemben), de a dobó bedobja a labdát, akkor ért a kosár, és plusz 1 büntetődobást végezhet el, míg ha nem ment be a labda, akkor annyi büntetődobás jár neki, ahány pontos (2 vagy 3) volt a dobási kísérlete.

-Magyarországon (a FIBA szabályai szerint) 5 személyi hiba után a játékost le kell cserélni, és nem térhet vissza a játéktérre, az NBA-ben 6 személyi hibával lehet kipontozódni (ott azonban 4×10 helyett 4×12 perc a játékidő).

-Ha a támadó csapat a felpályán átvitte a labdát, azt már nem szabad visszavinni a védő térfélre, mert az visszajátszás, és ilyenkor az ellenfél kapja meg a labdát. Ahhoz, hogy a támadótérfelé átvigye a labdát, a csapatnak 8 másodperc áll rendelkezésére.

-Egy labda akkor van kinn, hogyha az alapvonalon vagy az oldalvonalon kívül lepattan, vagy olyan játékost vagy tárgyat érint, aki/ami szintén kint van. Ha nem pattan le vagy rájuk, és vissza tudják juttatni a pályára, a játék folytatódhat. Nagyjából ugyanez érvényes a visszajátszásra a középvonal tekintetében néhány eltérés mellett.



-Ha egy játékos felugrik labdával a kezében (például dobáshoz), de úgy esik vissza a földre, hogy még mindig a kezében van a labda, akkor az lépéshiba (ez alól kivétel, ha egy lábon vagy felugrás után egy lábra érkezve kapta meg a labdát, mert ilyenkor erről a lábáról felugorhat, és leérkezhet páros lábra, de ilyenkor már nem sarkazhat).

--A támadó játékos nem tartózkodhat (az NBA-ben a védekező játékos sem) a bűntetőterületen (a gyűrű alatti – esetlegesen – festett zóna) belül egyhuzamban 3 másodpercnél tovább. Ha ezt megszi, a labdát elveszik a vétkes játékos csapatától.

-A támadó csapatnak 24 másodperce (támadóideje) van, hogy kosárra dobjon. Ha lejár a támadóidő, elveszítik a labdát. Ha a labda érinti a gyűrűt, akkor 14 másodpercet ismét kap a támadó csapat. De ha csak palánkot ér a labda, az óra megy tovább.

-Ha a játékidő leteltével az eredmény döntetlen, akkor 5 perc hosszabbítás következik. A játék nem érhet véget döntetlennel, tehát mindaddig amíg az eredmény döntetlen újabb 5 perc hosszabbítással folytatódik a mérkőzés.

Szabó Gábor Károly 11.C

Az állóképesség

Az állóképességnek 3 fajtája van. A rövidtávú a középtávú és a hosszútávú. Ezeknél az állóképesség fajtáknál fontos említeni a határterhelés fogalmát is. Ez annyit takar, hogy egy adott feladatot maximális intenzitással mellett a személy milyen intenzitással képes teljesíteni. A versenysport magával értetődő velejárója a határterhelés és ezen a határok kitolása a jobb eredmény elérése érdekében. Erre tökéletes például szolgál a személyes kedvencem a kick-box. Eleinte a kezdők számára az alap testhelyzetben végzett előre hátra „ugrás” is megterhelő hiszen igénybe veszi a vádlit és a védekező kéztartás is kimerítően hat. Idővel ezek rutinná fejlődnek és a sportoló képes lehet egyes rúgások többszöri

megismétlésére, esetleg a láb percekig tartó kitartására.

A különböző szabályrendszerekben induló versenyzők testfelépítése is többnyire eltérő. A point fighting versenyszámban induló kick-boxolók általában szikarak és gyors a reakcióidejük, robbanékonyak. Ettől merőben eltér a K1-es szabályrendszer, és meglátásom szerint más értelemben veszi igénybe a sportolót.



Míg az előbb említett point fighting szabályai szerint egy érvényes találat után megállítja a verseny bíró a küzdelmet, ezzel szemben a K1-es küzdelmek gyakran KO-val végződnek.

Az állóképesség megnyilvánulási formája az igénybevétel mértéke legpontosabban az adott sporttevékenység időtartamával jellemezhető. A rövidtávú állóképesség 2 percnél kevesebb, a középtávú állóképesség 2 és 9 perc közé tehető, míg a hosszútávú 15 és ennél több perces igénybevételre értendő. Ez az én sportágamnál nem igazán jól behatárolható. Hiszen ha az egyik versenyző többször is lelép a tatamiról vagy a második, rosszabb esetben az első menetben KO-t kap,

nem esik abba a zónába, mintha a küzdelem elhúzódna. Ezért fontos, hogy sokat eddzünk, és a versenyeken tudjuk a legjobb formánkat nyújtani. A jelenleg fennálló helyzet ezt nem könnyíti meg, sőt egyes esetekben ellehetetleníti az állóképességünk fenntartását.

Szolnoki Dorina 9. Ny

Galaxy S21 Ultra 5G

Az Samsung a tavalyi S20-as modell hibáit az idei S21-ben javította ki. Apró, de idegesítő problémákat orvosoltak idén ebben az eszközben, emellett sok új kiegészítést is kapott.

Az Ultra ezüst és fekete színekben kaphatók, így egy letisztult design-t kapunk. A telefon meglehetősen vastag, viszont a kijelzője 6.8 col. Az egyedi kamerakivágás nemcsak egy feltűnő design elem, de kényelmes és biztonságos fogást biztosít a telefon, amihez a régi lekerekített kijelzőt is elhagyása is hozzájárul.

A panel 3200x1440 -es felbontású, ami 120 Hz-es képfrissítéssel bír. Utóbbi azért nagyon fontos, mert a korábbi eszközöknél nem volt elérhető a két beállítás egyszerre. Ezentúl, ez az első Galaxy telefon, ami S Pen támogatást kapott. A digitális tollhoz speciális tok is kapható. Pontosabb, sőt nagyobb ujjlenyomat olvasót is kapunk, a gyorsasága viszont változatlan. A telefon Exynos 2100as és Qualcomm Snapdragon 888 chipekkel vasalható. Ami a hálózati lehetőségeket illeti, 5G és WiFi 6.0 kompatibilis.



A Micro SD kártya olvasó sajnos kimaradt, szintúgy a töltő és a fülhallgató a dobozból.

Ami a háttértárat illeti, létezik 128, 256 és 512 GB-os modell. A legutolsóban 16GB RAM-ot kapunk, míg a többiben 12GB-ot. A telefon vastagsága az 5000mAh akkumulátor miatt van, ami 2 napos használatot tesz lehetővé töltés nélkül.

A telefon 5 darab kamerával rendelkezik:
12MP f/2.2 (13mm Ultra-Wide)
108MP f/1.8 (24mm Wide)
10MP f/2.4 (70mm Telephoto)
10MP f/4.9 (240mm Periscope Telephoto)
Lézer szenzor



A telefon egyik legjobb és legerősebb tulajdonsága a nagyítás. Az éjszakai fotókon kamera sok esetben a fényreagensúlyt előszeretettel befolyásolja. A fénnel szembeni fotókon (HDR) is nagyon magas minőséget kapunk. A 100x-os zoomnak köszönhetően elképesztő messzi tárgyakat is élesen fotózhatunk. A nagylátószögű kamera pedig tud makró képeket is készíteni. A selfie képek is nagy változásokon ment keresztül, sokkal kevesebbet változtat a szoftver mesterségesen a képen. A videó 4K 6030/FPS-sel néhol kicsit zajos, pár helyen eléggé drasztikusan.

forrás: TheVR Tech

Urbán Tamás 11.C

Kong – Koponya Sziget



A Kong Koponya Sziget Jordan Vogt-Roberts által rendezett akciófilm, amely 2017-ben került először a nagyközönség elé a vetítő vászra.

Tom Hiddleston, Samuel L. Jackson, John Goodman, Brie Larson szerepelnek benne, így sztárokból is kapunk egy nagyobb marékot.

Vogt-Roberts vette a bátorságot és felhagyott a régi jól bevált, de mára már unalmas King Kong recepttel.

A filmben elhagyjuk New Yorkot és az izgalmakkal teli Koponya Szigetre kalauzol el minket a rendező, nem is akárhogyan. Már az első képkockáktól megfogtak a látványos vágások és a zseniális operatőri munka.



A Kong a vietnámi háborúk idejében játszódik és ezt a hangulatot remekül hozza. Elbűvölő atmoszférával, vicces jelenetekkel mulattatja a nézőt a játékidő alatt. A sziget különös, rejtélyes és hatalmas lényektől burjánzik, melyek csak azt várják, hogy a számukra borsónyi felfedezőket szempillantás alatt felfalják. Sose tudjuk, hogy éppen mikor és honnan bukkan fel hőseinkre valamiféle veszedelmes, ismeretlen teremtmény.

Aki szereti a kaland filmeket, vagy az ismeretlenben játszódó, különös világgal megáldott filmeket annak mindenképp ajánlom megtekintésre.

Szabó Dániel 11. C

Szenvedélybetegségek

A szenvedélybetegségeknek rengeteg típusa van: van olyan, amely az ember pszichikai és társadalmi oldalát építi le, míg van olyan, amely főként a fizikai oldalt károsítja továbbá sajnos olyan is előfordul, amely mindkettőt.



Szenvedélybetegségek említésekor az első helyek egyikén említjük a dohányzást. A dohányzás során szervezetünkbe nikotint, kátrányszármazékokat és más különféle anyagokat juttatunk a szervezetbe. Ez rengeteg káros hatással jár együtt. A dohányzás rendkívüli mértékben károsítja a légzőszervrendszert, a rákos megbetegedések valószínűségét nagymértékben növeli, nemcsak a légzésben résztvevő szervek körében, hanem szinte az egész testben: vese, gyomor és hasnyálmirigy daganatok is összefüggésbe hozhatók a dohányzással. Továbbá a dohányzás rontja az érrendszert, emiatt is a szívinfarktus, végtag amputáció és agyvérzés is nagyobb eséllyel fordul elő fogyasztóknál. Másik negatív hatás, hogy a dohányzás gyorsítja az öregedést is. Sajnos a dohányzás nemcsak az adott illetőt, hanem környezetét is érinti, ezt nevezik passzív dohányzásnak, ami ugyanolyan káros is lehet, mint a közvetlen fogyasztás. Ez a szenvedély főleg az ember fizikai oldalát rontja.

A másik igen elterjedt szenvedélybetegség az alkoholizmus. A rendszeres túlzott alkoholfogyasztás különféle daganatok és májbetegségek kialakulásában nagy szerepet játszhat és ezzel az illető élettartama is jelentősen csökkenthet. Az alkohol a pszichikai jólétet is rontja, a depresszió és mentális zavarok kialakulása nagymértékű alkohol fogyasztás esetén sokkal valószínűbb. Az alkohol ellentétben a dohányzással az illető társadalmi és szociális életét is nagymértékben befolyásolja. Az ember ezektől a függőségektől segítség nélkül szinte nem tud megszabadulni: száz leszokni akaró emberből mindössze háromnak sikerül leszoknia átlagosan.

A következő függőség a drog. A rászakas után, mint a legtöbb szenvedélybetegségnél a drogfogyasztót csak a drog megszerzése érdekli, és ez élvez prioritást a család, munka és a barátok felett. Ez által a szenvedélybeteg szociális élete nagymértékben leépül. A leszokás itt is elég nehéz és külső segítség nélkül szinte lehetetlen.

Az eddig felsorolt betegségek az ember pszichikai, fizikai és társadalmi oldalát egyaránt rombolták, azonban a szerencsejáték függőség főként az ember szociális életét befolyásolja.

A szerencsejáték függőségnek két fő típusa a leggyakoribb napjainkban: a szerencsejátékos és a számítógépes játékoktól függő személy. A szerencsejátékosnál az anyagi gondok súlyosabbak, míg a számítógépes szerencsejátékosoknál a mindennapi életvitelük válik nehezzé. Ennél is fontosabb az önmérséklet, ami a betegség elkerülésének kulcsa.

Prokics László 10. E

Jó tanács

Egy vidéki állomáson kérdi egy utas a vasutastól:

- Mondja uram, melyik vonattal lehet a leggyorsabban Budapestre jutni?
- A gyorsvonat 10 perc múlva érkezik, a személyvonat pedig másfél óra múlva. Én mégis azt tanácsolnám, hogy a személyvel menjen!
- Miért? Az lassabb is, később is jön!
- Igen, de a gyorsvonat nem áll meg nálunk!



Felmerült egy kérdés

A rendőr megbízatást kap:

- Kovács, nézze meg jól azt az alakot ezen a fényképen, és kövesse mindenhová, akár az árnyék.
- Mire a rendőr:
- És mit csináljak akkor, ha nem süt a nap?

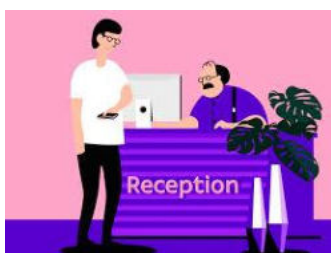
Einstein

- Hogy hívják Albert Einstein torz testvérét?
- ???
- Frank Einstein.

Első műtét

Betolják a beteget a műtőbe, ahol már az orvos beöltözve várja. Mivel a beteg nagyon idegesnek tűnik, az orvos megkérdi:

- Mondja, mitől ilyen zaklatott?
- Doktor úr, ez lesz az első műtétem!
- Ugyan már, uralkodjon magán! Nekem is ez lesz az első műtétem, mégsem csapok ilyen patáliát!



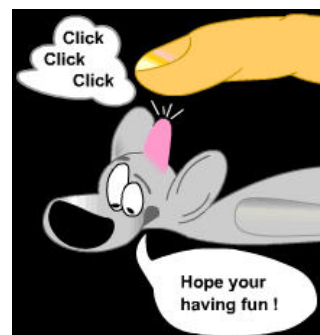
Recepció

Lemegy a vendég a hotel recepciójára és így szól az angolul nem túl jól beszélő portáshoz:

- Good morning! Please call me a taxi!
- Oh, good morning mister Ataxi, how are you?

Mit mond az egér?

- Zolika, mit mond a kutyus?
- Vau-Vau!
- És mit mond a cica?
- Miaú-miaú!
- És az egér mit mond?
- CLICK-CLICK!





Szórakozás



◆	ROSSZKEDV	ASZERINT	NORVÉG AUTÓJEI	KARDVÉGEK!	ALGÉRIAI LÉGITÁRS.	◆
1						Ü
HATÁRRAG			CSELGÁNC FOKOZAT			
AUTÓJEL SZIRIA			MARXIZMUS RÉSZEI	LUTON HATÁRAI!		
MÓRICZ NŐALAK				SVÉD BÚTORCÉG		
◆	FORGÁSI TENGYEL	AMERIKAI MŰHOLD	DOBOZ SZÉLEI!	RÓMAI 11-ES	EGYIK VITAMIN	
ÍRÓ (VIDAL)			ELLENÁLLÁS JELE	VIETNAMEI AUTÓJEL	VEGYJEL URÁN	
UGYANCSAK			A TÉRFOGAT JELE	MÉRTANI TEST		
			CSODÁLKOZÓ SZÓ	PÁROSAN GYŐZ!		
KUBAI POLITTIKUS			HŰHA!		ELŐTAG: EXA-	
			OSZTRÁK AUTÓJEL		IPSZILON	
			KÖZÉPKÉ!	KURUC EZREDES		◆

1				3	8			
8		3	4				6	
	9		6			4		
6						7	8	1
		5				6		
2	8	1						3
		6			4		1	
	7				1	9		4
			3	9				6

					2		7	
	2	7			3		5	8
		3						6
		4	6	1	5			
5								9
			3	7	9	4		
2						6		
6	7		9			8	3	
	4		2					