

Абзац

Всемирный день книги. Библионочь

Ежегодный фестиваль чтения «Библионочь» под девизом «Новое прочтение», приуроченный к Всемирному дню книги, прошел в России 21–23 апреля уже в шестой раз. В нынешнем году в этой масштабной социокультурной акции участвовали 84 региона страны — и более 100 тысяч человек. В их числе и 865 библиотек Новосибирской Области.

Работники учреждений подготовили интересные экскурсии, квесты, литературные и интеллектуальные игры, гадания по книгам, концерты — в каждом учреждении по выбранной ими тематике. Проводились лекции про классиков русской и мировой литературы для людей разного возраста. Сразу в нескольких библиотеках и книжных магазинах прошли встречи с новосибирскими писателями.

Но самым интересным мероприятием стал большой краеведческий квест «Новое: про_чтение Новосибирской области», проведенный НГОНБ (Новосибирская государственная областная научная библиотека) и посвященный 80-летию региона. Участники акции должны были собрать свою Новосибирскую область по кусочкам, посещая отделы библиотеки, в том числе закрытые, и выполняя задания по категориям: Археология, Литература, Топография, Искусство, География.

Справка. «Библионочь» — это ежегодный фестиваль чтения, который проходит в апреле по всей России. В эту ночь библиотеки, книжные магазины, литературные музеи и арт-пространства расширяют время и формат своей работы.

Подготовила: Татьяна Автюхова



Равновесие 2



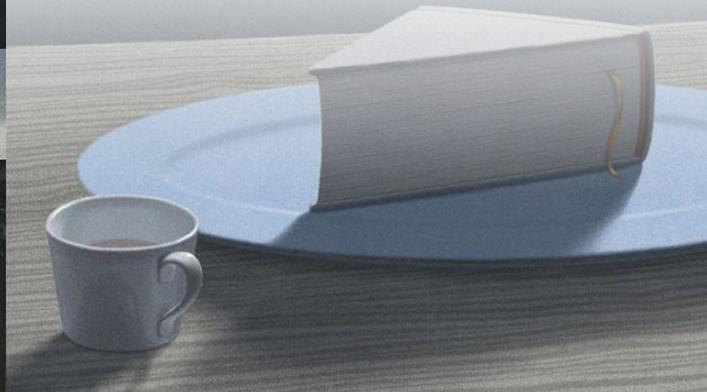
4 Детская Книга



Let's play! 8-10



ПИТЕР, МЫ С ТОБОЙ
12 #PrayFor



От редакции:

Уважаемые читатели газеты «Абзац»!

В этом выпуске много материалов посвященных книге, ведь в апреле мы праздновали сразу три «книжных» праздника! Также мы предлагаем вашему вниманию несколько интересных настольных игр, которыми вы сможете занять себя и своих друзей!

С уважением, редакция газеты «Абзац»!

ПРЕЗИДЕНТ ОДОБРЯЕТ!

«Графическими дизайнерами славится земля русская...» или, правильной будет сказать, наш с вами колледж печати. И некоторыми людьми в нашем колледже не устаешь восхищаться и поздравлять их с очередным большим успехом. Так и загордиться можно, не правда ли?

11 апреля в Большом зале Правительства Новосибирской области состоялась торжественная церемония вручения наград лауреатам президентской премии по поддержке талантливой молодежи в рамках приоритетного национального проекта «Образование». Этот проект направлен на поддержку инновационных программ ВУЗов, учреждений начального и среднего профессионального образования, внедрение новых программ и технологий и на повышение качества профессионального образования в целом. И вот сейчас снова «о WorldSkills-е замолвим мы слово», потому что это международное движение как нельзя лучше повышает престиж наших рабочих специальностей среди молодежи. А где WorldSkills — там и наши студенты, верно? Среди награжденных — студентка Новосибирского колледжа печати и информационных технологий Татьяна Дорохова, серебряный призер национального чемпионата «Молодые профессионалы» WorldSkills Russia-2016 в компетенции «Графический дизайн» и её наставник Ольга Михайловна



Федченко. Губернатор В.Ф. Городецкий, зам. губернатора А.П. Титков и министр образования, науки и инновационной политики Новосибирской области С.А. Нелюбов поздравили ребят и их наставников с успехом, вручили дипломы лауреатов и благодарственные письма Губернатора Новосибирской области. «Эта награда — высокая оценка того большого труда, которым занимаетесь вы и ваши наставники, ваши родители», — заявил Владимир Городецкий, подчеркнув, что все награжденные — это будущее

Новосибирской области и всей России, её надежда, её кадровый и человеческий потенциал — самая большая национальная ценность государства.

Поздравляем Татьяну с заслуженной премией, а Ольгу Михайловну — с такой талантливой воспитанницей. Традиционно желаем дальнейших творческих успехов и побед! Ну, а нам с вами, уважаемые читатели газеты «Абзац», есть на кого равняться и к чему стремиться! И, как поется в песне: «А знаешь все еще будет...!»

Подготовила: Мария Шведова

НЕ ВЕШАТЬ НОС!



Творчество — сфера деятельности почти каждого человека. Если мы не вкладываем свой труд в это понятие, значит, мы наслаждаемся им издалека. Идея «творчества» говорит скорее не об увлечениях, а о душевном состоянии, о человеческих эмоциях, о создании новых идей, чего-то интересного и яркого. На мой взгляд, в каждом человеке живут таланты и способности для реализации своих мыслей, только не у каждого это получается в полной мере.

Если подумать над тем, что происходило в мире, к примеру, пятьдесят лет назад, то можно будет сделать вывод о том, что для людей важнее всего была хорошая работа, крепкая семья, верные друзья и благополучие в своей жизни. Конечно же, гении существовали всегда, ведь люди всегда творили и тянулись к прекрасному, но в то время, по моему мнению, было гораздо меньше творческих натур.

Сейчас же XXI век, и это о многом говорит. Люди стараются реализовать себя и свои проекты, стараются показать своё Я, уникальность мысли. Каждый, у кого есть фотокамера, считает себя фотографом, кто рисует — независимым художником, кто пишет — тот, несомненно, поэт, писатель, журналист. Сейчас же век высоких технологий, и любой человек без особого труда может показать миру то, чем он занимается, и назы-

вать творчеством любую свою выдумку. Мы ведь все хотим, чтобы окружающие понимали то, что мы пытаемся донести. Мы хотим быть понятыми и признанными. Кто достаточно хорош в том, что он делает — получает свою долю почитателей, возможно даже некоторую популярность, а кто не находит своего зрителя, тот считает своё творчество каким-то особенным, непонятным для простых людей. Просто дело в том, умеет ли человек подать себя, свои мысли и старания, или не умеет. Если однажды утром мы проснёмся и мир интернета для нас исчезнет, то многие нынешние популярные люди превратятся в обычных людей, возможно, даже в серое пятно, о котором никто не будет знать. Но пока нанотехнологии прогрессируют, бояться нечего.

Пусть интернет поглотил все наши идеи, творения, пусть из-за него стало невостребованным множество других средств, которые, кстати, тоже могли бы реализовывать наш творческий потенциал. На мой взгляд, люди стали больше насыщаться чужими мыслями, работами, и в них появилось желание самим что-то создать.

Даже если у Вас ещё не нашлось людей, заинтересованных в том, что вы делаете, даже если получается всё не так идеально, как хотелось бы, не стоит вешать нос. Главное — расти и перерастать самого себя.

Подготовила: Ксения Фогель

ДЕНЬ РОССИЙСКОЙ ПОЛИГРАФИИ



19 апреля прошел праздник, который никак не мог обойти стороной наш колледж — День Российской полиграфии!

Примечательно, что эту дату выбрали неспроста: именно 19 апреля 1563 года началась работа над первой печатной книгой на Руси — «Апостол». Над ее созданием два книгопечатника трудились целый год, с 19 апреля 1563 года по 1 марта 1564 года.

Однако до 2014 года у работников полиграфической отрасли не было своего праздника. Все изменилось после профессионального форума, на котором и решили учредить День российской полиграфии.

Полиграфия — обширная отрасль, включающая множество подразделений. Здесь трудится огромное число работников: печатников, дизайнеров, технологов, переплетчиков, верстальщиков и прочих специалистов. Несмотря на то, что мы живем в современном мире, где компьютерные технологии вытесняют все, что только можно, «живая», шелестящая листами книга до сих пор считается крайне востребованной и прочно удерживает свои позиции.

В этот день повсеместно проходят тематические книжные ярмарки, где можно ознакомиться с новыми книгами. Поддержать и отметить День российской полиграфии можно приобретением книги, журнала или интересной справочной литературы на ваш выбор и вкус. Если вы не побаловали себя в этом году, то обязательно купите что-нибудь в следующем!

Подготовила: Наташа С.

ТЕАТР ТАНЦА «РАВНОВЕСИЕ»

Несколько месяцев назад в нашем колледже был образован необычный творческий коллектив — театр танца «Равновесие». Необычный потому, что танцует необычный для многих вид танца в стиле современной хореографии — танец «модерн».

Меньше чем за полгода тренировок и упорного труда по оттачиванию танцевального мастерства основной состав коллектива — студентки Патрушева Мария (гр. ИД-9-15), Гавриленко Екатерина (гр. Д-9-16) и Ларина Алиса (гр. Дк-9-16) вместе с хореографом-постановщиком и основателем коллектива — преподавателем Валерией Владимировной Черноножкой, в первых числах апреля отправились на свой первый, дебютный конкурс современной хореографии в г. Томск, откуда привезли диплом лауреатов III степени, а также грамоты за участие в конкурсе импровизаций!

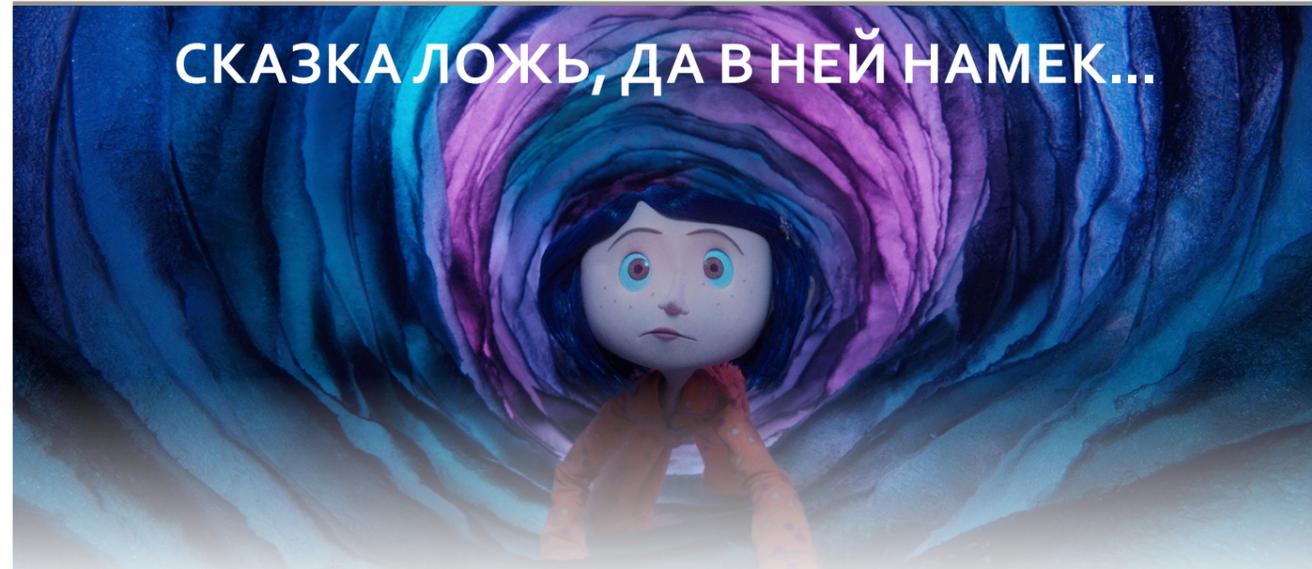
Региональный фестиваль-конкурс современной хореографии «Территория Возможностей» в г. Томске длился целых три дня, и девочки приложили все усилия, мастерство и волю, чтобы выступить достойно. Через волнение, страх и сильную конкуренцию «равновесное» трио дебютировало с хорошим результатом, получив максимальные баллы за актёрское мастерство и сценическую культуру.

Гордимся нашими студентками, ведь так прекрасно, когда люди параллельно с учёбой серьёзно увлекаются искусством и проявляют себя!

Подготовила: Валерия Черноножкина



СКАЗКА ЛОЖЬ, ДА В НЕЙ НАМЕК...



Известно, что Ганс Христиан Андерсен сам никогда не называл себя детским писателем, но, несмотря на это, в день его рождения, второго апреля, каждый год празднуется Международный день детской книги. Он был учрежден в 1967 году по инициативе Международного совета по детской книге.

Какой должна быть детская книга? Как по мне, неплохо было бы, чтобы она была пугающей, как классические английские сказки. Пусть добро торжествует, но до этого события, в книге описанные, пощекочут нервы. Идеальной я считаю сказки «Гензель и Гретель» Братьев Гримм, «Каролина» Нила Геймана и «Алиса в Стране чудес» Льюиса Кэррола.

Мне кажется, что дети, несмотря на то, что взрослые считают их одуванчиками, на самом деле нуждаются в том, чтобы их хорошенько пугали. Они сами этого хотят. Потому и вместо того, чтобы спать по ночам, они прячутся под одеялом от подкроватного монстра, потому рассказывают страшные истории у костра в лагере, потому играют в казаков-разбойников.

Детская книга должна воспитывать, учить чему-то хорошему, поэтому важно, чтобы в книге характеры героев раскрывались в полной мере, а когда еще они смогут показать себя, если не перед лицом опасности? В книге «Гарри Поттер» главные герои постоянно попадали в различные передряги и выходили из них победителями, потому что призывали на помощь лучшие свои качества.

Я надеюсь, что в будущем появится больше писателей, которые будут сочинять по-настоящему стоящие сказки, даже, возможно, сам окажусь среди таких писателей. Буду воспитывать детей, помогу им взращивать убеждения и идеалы, научу их самостоятельности и вложу в их головы идеи, которыми они смогут вдохновляться, и мысли, которые дадут им пищу для размышлений.

Подготовил: Frog



Юмор

ПЕРЛЫ ИЗ ОБЪЯСНИТЕЛЬНЫХ

Приходилось ли вам писать объяснительные? Герои нашей сегодняшней рубрики отлично справились с этой задачей. Вот некоторые потрясающие выписки из объяснительных. Просим принять во внимание, что авторская стилистика и пунктуация сохранены в первозданном виде...

1. «Я опоздал на 1 пару по причине утренней личной гигиены».
2. «Я опоздал на пары в связи с тем, что проспал пары и во время поездки попал в пробку».
3. «Я опоздал на учебу по причине: я выхожу из дома в 6:30, бывает полный автобус и приходится ждать другой. Либо пробки».
4. «Я 01.12.16 не был в колледже по причине: у меня сел телефон и выключили свет с 10 утра, и будильник не сработал, я проспал».

5. «Я не готов к физ-ре, так как я приболел и, сходя в больницу меня посадили на больничный и имею право отсутствовать на физ-ре по болезни».
6. «Я ушел с английского языка на физ-ру заниматься, потому что захотел».
7. «Я не поехал сегодня на ЛДС по одной простой причине — потому что у меня нет денег, у меня кризис по финансовой стороне».
8. «Я не был в субботу по причине того, что был призван на соревнования».



ТУДА — ГДЕ ПАХНЕТ ТИПОГРАФСКОЙ КРАСКОЙ...



Апрель порадовал нас ещё одной интересной экскурсией! 12 апреля студенты нашего колледжа из групп Д-9-14, Р-11-15, Д-9-15, Д-9-16, Дк-9-16, ИДР-11-16 большой и дружной командой посетили группу компаний «ДЕАЛ». Вместе с ребятами на предприятие уже традиционно отправились небезызвестные нам с вами преподаватели Евгения Михайловна Михеева и Василиса Николаевна Левченкова (э — энтузиазм!).

Дата создания типографии «ДЕАЛ» — 19 марта 1997 года. Со дня своего основания типография специализиро-

валась на изготовлении рекламной и этикеточной продукции. Целью типографии всегда было качество продукции и непрерывное освоение новых технологий. Типография «ДЕАЛ» по праву может считаться одной из лучших в Новосибирске по возможности создания уникальной полиграфической продукции. Высокое качество печати дополняется всевозможными видами спецотделки на собственном оборудовании: тиснение, конгрев, высечка, вырубка, фольгирование, ламинирование, термоподъем, УФ-лакирование с использованием глиттерных, текстурированных, рельефных и ароматических лаков и прочего. В общем, ребята ждали много интересного, а главное — полезного! Ведь печатные процессы тесно связаны с будущими специальностями студентов!

Ребятам представилась возможность познакомиться со всеми этапами изготовления печатной продукции, работой печатного и постпечатного оборудования, а также пообщаться с мастерами. Экскурсию для студентов проводил исполнительный директор Андрей Валентинович Пустовалов, который подробно рассказал о работе типографии и обо всех этапах производства, от утверждения макета до упаковки готовой продукции.

Экскурсия на предприятие всем без исключения понравилась, было действительно интересно и увлекательно увидеть всё воочию, да и рассказывали все интересно.

С нетерпением ждем еще больше интересных экскурсий и задаемся вопросом: «Who is next?»

Подготовила: Елизавета Романова

ОБЛАСТНАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «ЭКОНОМИХ» — II ТУР

13 апреля 2017 г. ГБПОУ НСО «Новосибирский торгово-экономический колледж» раскрыл свои двери для участников Областной экономической игры «Экономих» среди обучающихся государственных профессиональных образовательных учреждений Новосибирской области, прошедших в финал по результатам видеоотбора. В I туре от конкурсантов требовалось прислать ролик на тему «Экономика — это необходимость».

В финале приняли участие представители от 13 образовательных учреждений. В состав команды от НКПиИТ с названием «Девчушки-печенюшки» (традиционное для группы ИДР-11-16) входили: Стручалина Евгения (капитан команды), Автюхова Татьяна, Некрасова Мария, Руденских Анастасия, Игнатъева Анна; руководитель — Олейник Жанна Геннадиевна.

Командам предстояло пройти пять испытаний:

1. представление команды;
2. конкурс капитанов (знание символики Новосибирской области);
3. конкурс «Черный ящик» (вопросы на эрудицию по необычным экономическим событиям);
4. решение задач (тематика: Амортизация, Эластичность спроса и предложения, Рентабельность, Прибыль);
5. живой вопрос (знание базовых понятий по следующим темам: Потребность, Семейный бюджет, Экономические проблемы Новосибирской области).

Знания студентов оценивало жюри. По их мнению, ответы на поставленные вопросы были грамотными и точными, видеоролики — продуманными, а сами студенты серьезно и креативно подошли к разработке своих идей.

По итогам игры первое место заняла команда Новосибирского технологического колледжа питания «ЭКОС», второе — Новосибирский торгово-экономический колледж «Рента», третье — Новосибирский колледж транспортных технологий им. Н.А. Лунина «Луницы».

По мнению «Девчушек-печенюшек», игра была очень интересной и познавательной. Позитивный настрой и веселье не покидали их на протяжении всего мероприятия, позволив этим разбавить серьезность конкурса, впечатлить жюри и оставить массу положительных воспоминаний от встречи. А сейчас они с новыми силами начинают подготовку к следующей игре, но уже в 2018 году.

Подготовила: Татьяна Автюхова





ПРИСНИТСЯ ЖЕ ТАКОЕ!

Грезили ли вы когда-нибудь о том, чтобы попасть в книгу? Может вы всегда мечтали поработить Вселенную или же, наоборот, почувствовать себя героем, от которого зависит будущее человечества? Кто-то наверняка хоть раз мечтал стать героиней любовного романа или оказаться втянутым в мистические и запутанные истории. Что бы это ни было — делитесь, высказывайтесь, мечтайте! Мы готовы составить вам компанию и отправиться в любое произведение!

Ведущая рубрики:
Наташа С.



Было бы классно, если бы «книжный мир» стал реальностью. Вы только представьте — идете вы по улице, а вам навстречу идет Дуглас Сполдинг из произведения «Вино из одуванчиков», мило машет рукой и убегает вместе с остальными ребятами, попадаете на глаза Наташа из «Униженные и оскорбленные», которая сидит у себя в комнате у окна с томным взглядом и переживает о насущных проблемах, да и много других героев, которые вдруг стали реальностью, частью вашей жизни, у которых вы можете спросить, как дела, и с какими приключениями они сегодня столкнулись. Выглядит как утопия, но, тем не менее, было бы интересно.

Если бы мне представилась возможность быть одним целым с таким миром, играть там

определенную роль, то, наверное, я была бы главной героиней какого-нибудь американского произведения в стиле 50-х годов. Элегантные мужчины с аккуратной бабочкой, прекрасные дамы в бархатных платьях с сигарами в руках. О да, думаю, моя героиня идеально вписывалась бы в такое общество. Возможно, она пела бы в каком-нибудь кабаке джаз, гуляла бы ночи напролет и сталкивалась с множеством интересных историй. Это был бы персонаж с очень пылким характером, с холодным сердцем и жаром на губах — с интересной, но печальной судьбой. Она бы плела интриги, не думала о завтрашнем дне и полностью отдавалась атмосфере, обладала неповторимой харизмой, но оставалась неприметной. Этот персонаж был бы моим эстетическим удовлетворением.

Думаю, каждый человек представлял себя в роли персонажа из книги или просто придумывал образ, который ему по душе, потому что это наши мечты, наши желания. В каждом из наших придуманных персонажей скрыто то, что, возможно, неосуществимо в реальности, заложен определенный смысл, атмосфера — что-то схожее с тем, что может понять читатель, соприкасаясь с внутренним миром автора.

Автор: С.Е.Э.

Я стала героем книги. Я, разумеется, суперкрутой боевой маг, который в свободное от сражений с нечистью и размахиваний мечом (обязательно двуручным, куда же без этого) время путешествует, совершенствуя свои магические навыки, а по пути можно и мир спасти, ну или хотя бы отдельно взятое государство... Я найду верных и благородных друзей, с которыми не страшно будет и в огонь, и в воду, и в медные трубы... Моему герою предстоят приключения, море смешных историй, обретение магических артефактов, погони, сражения, головоломки и знакомство с множеством колоритных персонажей,

каждый из которых, добрый или злой, научит чему-то меня, сделает мое путешествие незабываемым и поучительным.

Автор: Ксения Карчевская



Если говорить о том, в какую книгу я хотела бы попасть, то, честно говоря, выбрать какую-то одну очень сложно. Прежде всего, я бы с удовольствием попала в мир фэнтези (мой любимый книжный жанр). Обладать магией, вырастить своего собственного дракона и варить зелья — идеально! Возможно, я буду не слишком оригинальной, если скажу, что из тех книг, героем которых я хотела бы стать, я бы выбрала вселенную «Гарри Поттера» Дж. К. Роулинг. Да и кто из нас не мечтал стать учеником Хогвартса, верно?

Еще было бы неплохо стать героем книги о далеком будущем, где все было бы завязано на новых технологиях, изобретениях. Мне вообще нравится иногда мечтать о том, как далеко может уйти наша цивилизация за ближайшие годы. Телепорты, роботы повсюду, возможность передавать мысли друг другу на расстоянии и невероятно высокотехнологичные жилища.

Что еще... Исторический роман. Да, пожалуй, у меня есть свой собственный пунктик относительно путешествий во времени. Как человек, интересующийся историей России, было бы просто прекрасно попасть в Российскую Империю середины XIX века. Дворцовые интриги, балы,

тайные заговоры и реальные исторические личности вокруг тебя — есть где развернуться.

Теперь о том, кем бы я хотела быть в книге. Самое главное — я бы не хотела быть главным героем. Возможно, это был бы друг главного героя, каким-то образом повлиявший на его дальнейшую судьбу и путь. Спокойный, который бы сначала думал, а потом делал (и, соответственно, давал бы главному герою дельные советы и предостерегал от необдуманных поступков), с легким налетом ироничности.

Как говорится, мечтать не вредно.

Автор:
Мария Шведова



Мир в книге — самый прекрасный мир. Там можно все. Все фантазии становятся реальностью. Если бы мне довелось выбирать, кем из уже существующих книжных персонажей мне стать, то я бы выбрала Рона Уизли из серии книг о Гарри Поттере. Да, может это и банально, но в этой книге есть все, что мне нравится и все, что я

бы хотела пережить на данный момент. Дружба, верность, предательство, обман, приключения, волшебство, тайны, загадки, любовь, честь. Это целый мир, в котором попричастствовать было бы настоящим счастьем для меня. А почему Рон? Потому что в какой-то степени он похож на меня. Раздолбай, но верный друг, любит кушать, боится пауков, часто паникует. Еще у него огненно-рыжие волосы, большая семья и огромное доброе сердце. Я — его прототип в реальном мире, правда, девушка, но это не важно.

Мир в книге — самый прекрасный мир и самый легкодоступный. Читайте книги, и вы проживете не одну жизнь, а множество. Наверное, это одна из самых чудесных вещей на свете.

Автор:
Катерина Татаурова

Здорово бы было попасть в книгу, где мне бы пришлось стать злодеем! Во-первых, я ни за что не стал бы раскрывать своих злодейских планов! Обычно герой успевает оббежать вокруг и выдать злодею подзатыльник. Во-вторых, ставил бы себе осуществимые цели. Зачем мне завоевывать мир? Мне хватит небольшого государства. В-третьих, никаких дурацких костюмов, особенно плащей и масок! P.S. У-а-ха-ха-ха!!!

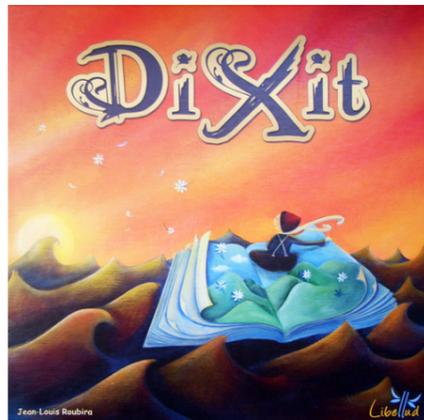
Автор: Frog



LET'S PLAY



Компьютерные технологии уже прочно вошли в нашу жизнь, согласитесь. Нам сложно представить себя без Интернета, телефона или планшета. А когда Wi-Fi пропадает — это может приравняться как минимум к армагедону вселенского масштаба. Но чем же себя занять, когда такое случается? Или чем занять себя и компанию друзей вечером на даче, куда еще не успели дойти все блага нашей цивилизации? Ответ прост — настольные игры! В каком-то смысле «настки» намного лучше компьютерных игр — ведь прежде всего настольные игры предполагают живое общение между игроками. Достаточно взять с собой коробку с игрой, и можно играть практически везде: в гостях у друзей, на даче, на природе, в поезде, на пляже, на отдыхе или в любом другом месте. И вовсе не обязательно всем знать, как играть в эту игру. Достаточно, чтобы один человек в компании знал правила и рассказал всем остальным. Поэтому сегодня мы проведем обзор 4 настольных игр, которые определенно заслуживают вашего внимания.



«Диксит» и немного «Имаджинариума»

Знаете ли вы, что уши носорога похожи на альпийские луга? А слон, который ходит, это почти то же самое, что соломенная шляпа после дождя? Сошли ли мы с ума? Или серая мышка смахнула яичко? А, может быть, это вообще красота по-американски? Нет? Ну, тогда это андрюиды высаживаются...

Наверное, на данный момент — это одна из самых узнаваемых и любимых многими настольных игр. Здесь вам не придется строить города или наращивать армии. Здесь вам придется разбудить вашу фантазию и дать волю воображению.

Игра карточная. Карты большие, необычные и очень красивые, нарисованные французской художницей Марией Кардо. Их хочется рассматривать долго и с наслаждением, находя всё новые связи и открывая для себя неожиданные нюансы. Каждый раунд один из игроков становится рассказчиком, который придумывает к одной из своих карт ассоциацию... Он произносит фразу, дающую другим игрокам некоторый намёк. Это может быть одно слово, или целое предложение, строчка из песни, пантомима, мелодия... Остальные участники выбирают одну из своих карт, подходящую под сказанное. Карты всех игроков перемешиваются и раскладываются в произвольном порядке на столе иллюстрациями вверх. Теперь игрокам предстоит догадаться, какая из выложенных карт была загадана рассказчиком и проголосовать за неё. Очки за каждый раунд в настольной игре «Диксит» начисляются очень интересным способом. Рассказчик получает очки только в том случае, если его карту угадали только некоторые игроки (но не все). Поэтому каждый раз ведущему игроку приходится балансировать между слишком очевидной ассоциацией и излишне туманными намёками.

За что я люблю «Диксит», так это за простоту, тонны вдохновения, красивое оформление. В правилах очень легко разобраться, играть может до 6 человек, что немаловажно, если вы собрались большой компанией. К тому же, «Диксит» абсолютно ненадоёдливая игра, можно сказать, неповторимая, ведь к каждой картинке каждый раз у вас будет совершенно новая ассоциация! Плюсом идет то, что к игре можно докупать дополнительные наборы карт, чтобы было интереснее!

P.S. Кроме игры «Диксит», есть еще одна игра, очень на него похожая, называется она «Имаджинариум». Принципиальное отличие — вместо кроликов — летающие слоны и разная система начисления баллов.



«Концепт»

Удивительная и совершенно необычная настольная игра Концепт — это не просто набор разноцветных иконок, россыпь красочных кубиков и увесистая коробка белого цвета — это целый удивительный мир ассоциаций, отправиться в который за непередаваемым удовольствием могут все желающие!

Что общего у рыбы и Эйфелевой башни? И ту, и другую, а также еще 988 слов и фраз вы встретите в умной, веселой и увлекательной игре «Концепт». Здесь есть названия животных и предметов, имена исторических личностей и персонажей мультфильмов и многое другое. Слова и фразы на карточках сгруппированы по сложности.

«Концепт» чем-то напоминает любимый мною «Диксит», а чем-то — любимого многими «Крокодила». «Концепт» тоже карточный, тоже в какой-то степени направлен на ассоциации к тому или иному слову, но «Диксит» в своих сюрреалистичных иллюстрациях использует различные архетипы и опирается больше на чувственную составляющую, в то время как «Концепт» — это прежде всего логическая игра.

Каждая команда в «Концепте» состоит из двух игроков — соседей. Игроки первой команды берут карточку и выбирают слово или фразу, которую будут объяснять остальным. Для этого на большом игровом поле с картинками-пиктограммами расставляются фишки-концепты. Каждая картинка отражает какое-то свойство или качество: например, пиктограмма с зайцем указывает на то, что это что-то быстрое, с черепахой — медленное, картинка с едой — съедобное.

Самое веселье (говоря по своему опыту) начинается на третьем уровне сложности, когда вам нужно исключительно с помощью картинок на поле объяснить другим знаменитую фразу шекспировского Гамлета: «Быть или не быть».

Игра не сложная, если в ней разобраться, и действительно очень веселая. Отлично подходит для большой компании, а правила и вовсе очень гибкие и легко изменяются. При желании можно придумать свои карточки со словами, хотя поверьте мне — в «Концепте» настолько много карточек, что это и не понадобится! Да и оформлена игра очень красиво и качественно!

«Среди знати»

«Богатый офицер ищет себе леди, искусственную в интригах», «Красивая и религиозная девушка с радостью выйдет замуж за достойного кандидата», «Срочно требуется жена в связи со скоропостижной кончиной предыдущих трех, писать Синей Бороде до востребования», — примерно так мог выглядеть раздел «Знакомства» в средние века. Почувствовать себя своим в этой эпохе поможет настольная игра «Среди Знати».

Теперь вам не нужно становиться путешественником во времени, чтобы взрастить свое генеалогическое древо — это можно сделать при помощи стопки карточек, россыпи жетонов и горсти деревянных фишек. Также вам помогут в этом нелёгком деле подробные правила и информативные памятки, которые вы найдёте в коробочке. В общем — вперед, вершить историю за бокальчиком красного вина!

«Среди Знати» позволяет почувствовать себя самым настоящим главой семьи, который заботится о продолжении рода: вам придется копить деньги на свадьбу, участвовать в военных походах для поднятия престижа и гордиться, что все это время рядом с вами находится умная жена, которая значительно упрощает жизнь.

На каждой карте вы найдёте художественный текст, который еще больше погружает в атмосферу той эпохи. Под каждым персонажем можно найти либо цитату его авторства, либо интересный момент из биографии. За счет этого во время партии можно существенно расширить свой кругозор, разведав, кто же выдал крылатое выражение «После нас хоть потоп», подбадривая короля, или кто считал себя последним истинным вождем горцев! Также в атмосферу эпохи помогают погрузиться карточки игры, с которых на нас смотрит портрет какой-либо знаменитой личности, написанный масляными красками.

Определенным минусом игры можно считать достаточно сложно написанные правила — уж очень они витиеваты, хотя все можно было бы объяснить гораздо проще.

А вообще, игра очень оригинальная, можно сказать даже полезная, потому что вспоминаешь различных исторических личностей (а с некоторыми и вовсе знакомишься впервые), насыщаешься цитатами и различными умными изречениями.

Эту игру смело можно назвать настольной версией знаменитой компьютерной игры, симулятора жизни «Sims».



«Мачи Коро»

Чувствуете в названии что-то азиатское? И правильно, потому что это игра пришла к нам из Японии, где успела завоевать большую популярность у публики. По названию довольно-таки сложно догадаться, о чем она, поэтому давайте разбираться.

В этой игре вам предстоит... построить свой город! Вы можете повлиять на историю одного конкретного японского городка, провозгласив себя его мэром и честно трудясь на благо его виртуальных обитателей. Как и при строительстве любого города, вам понадобятся расчетливость, выдержка и, конечно же, средства. Впрочем, чем больше заведений и предприятий будет построено в вашем начинающем мегаполисе, тем больше денег вы будете получать. Как и все из рассмотренных выше игр — игра карточная, так что вам не придется учиться закладывать фундамент — все предприятия, которые вам предстоит построить, удобно расположились на карточках.

Ход игрока делится на две основные фазы: фаза доходов и фаза строительства. Для того чтобы узнать, сколько миллионов (на деле — картоно-золотых монет) вам принесли ваши предприятия, необходимо всего лишь кинуть кубик и внимательно инспектировать все постройки в вашем распоряжении — на карте будет указано,

какое значение на кубике принесет вам прибыль с конкретного предприятия. Деньги могут поступать вам из общей казны во время вашего хода, во время хода противника или даже от других игроков (что вряд ли их обрадует). В фазе строительства вам будет предложено три варианта на выбор: возвести еще одно здание, создать достопримечательность (кстати, ради строительства четырех достопримечательностей и затеяна вся игра — кто сделает это первым, тот и заслужит звание «Лучшего Мэра Года») или отложить мастеров в сторону и не делать ничего, передав ход другому игроку. Вот, собственно, и все основные правила, а то, что будет происходить дальше, зависит исключительно от ваших способностей мыслить как стратег, планировать как муниципальный служащий и принимать решения как самый лучший в мире мэр!

О карточках тоже хочется замолвить отдельное словечко. Очень симпатичные, лаконичные, стилизованные и приятные глазу. Помимо базовой игры в коробку «Мачи Коро» вошло сразу и дополнение, которое разнообразит и усложнит игровой процесс (рекомендовано опытным градостроителям).

Игра чем-то отдаленно напоминает знаменитую «Монополию», но здесь все же другая механика игры и атмос-

фера. Игра очень интересная, очень затягивает, пробуждая азарт и дух настоящего предпринимателя. А уж какие страсти разгорятся, когда нужно деньги соседнему мэру отдавать...

Единственным небольшим неудобством игры является то, что она крайне объемная и иногда даже кухонного стола для нее недостаточно. Так что, полы вам в помощь!

В заключение хочется отметить, что «Мачи Коро» — далеко не первая настольная игра, посвященная красотах загадочной Японии (например, есть еще медитативно-туристическое «Токайдо» и милейшее «Такеноко»).

Подготовила: Мария Шведова



Доска объявлений

Вступай в команду газеты «Абзац»!

Если тебе есть о чем рассказать, если хочешь поделиться своим творчеством, хочешь попробовать себя в роли журналиста, корректора, верстальщика, то редакция газеты ждет именно тебя!

Всех желающих поучаствовать в создании газеты ждем в нашей редакции в кабинете 223

PERPETUUM MOBILE



В апреле студенты нашего колледжа традиционно приняли участие в районной интеллектуальной игре под кодовым названием «Perpetuum Mobile». Организатор районной игры — МБУ «Центр молодежный». Предварительно в каждом образовательном учреждении прошел конкурс «IQ-баттл». По итогам трех игр от каждого учебного профессионального образовательного учреждения вышли на районную игру команды участников.

Perpetuum Mobile — это вечный двигатель, воображаемое устройство, позволяющее получать большее количество полезной работы, чем количество сообщенной ему энергии.

Подготовила:

Елизавета Романова

КУЛЬТУРА — ИСТОЧНИК ВСЕГО СОВЕРШЕННОГО

Недавно были подведены итоги конкурса «Люблю тебя, мой край родной!». Цель конкурса: содействовать духовно-нравственному и патриотическому воспитанию подрастающего поколения через развитие инициатив и творчество молодежи во славу родного края.

В первом туре приняла участие наша верстальщица Ксения Карчевская. Мы попросили её рассказать про свою работу — плакат под названием «Мы — то, что вложили в нас наши родители».



— Какова тема твоего плаката?

— Моя тема — «Культура — источник всего совершенного». Если обратиться к школьному курсу обществознания, то Культура — это то, что транслируется от одного поколения к другому, то есть то, что мы хотим передать и сохранить. Поэтому я решила наполнить свой плакат символами и использовала тему семьи.

— Внутри силуэтов людей можно заметить разные изображения. Что они символизируют?

— Я попыталась изобразить пару: двое человек — парень и девушка — стоят друг напротив друга, а внутри их силуэтов отображены символы всех отраслей культуры: музыка, изобразительное искусство, театр, кино, архитектура, скульптура. Мне хотелось показать, что все интересы родителей могут перейти к их детям, что каждый насыщен чем-то своим и может развить это увлечение, вдохновляя этим других людей.

— Как ты выполняла свою работу?

— Мой плакат выполнен в программе Photoshop в технике коллажа. Мне была предоставлена полная свобода в поиске исходников, цветовых схем, да и слоган мне нужно было придумать самостоятельно. Поэтому я начала искать идеи. Мне вспомнились уроки обществознания из школьных времен, когда мы обсуждали что вообще такое «культура». Тогда мне и пришла в голову эта мысль, и я постаралась отразить ее в своем плакате.

— Довольна ли ты своей работой?

— Я вполне довольна своей работой, хоть у меня и было немного времени, чтобы ее выполнить, так как про конкурс я узнала довольно поздно. Теперь копия этого плаката висит у меня дома на стене над рабочим столом, и я все еще не испытываю желания отправить его в топку, как обычно выходит с остальными моими работами. Конечно, можно было бы его улучшить и совершенствовать, но, как говорится: «Отличное — враг хорошему».

Подготовил: Frog

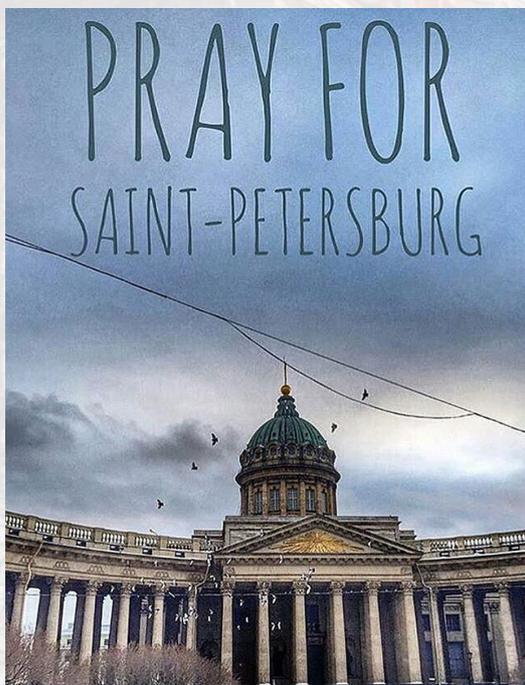
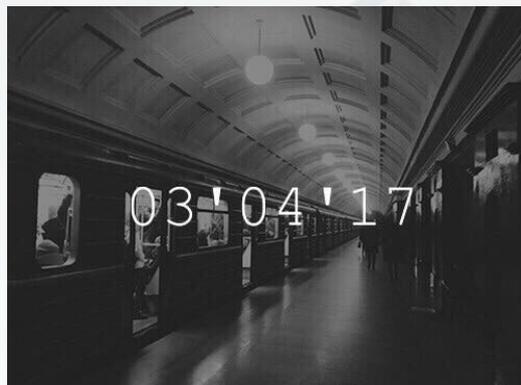
#PRAYFORSTPETERSBURG

Третьего апреля этого года на синей ветке метро Санкт-Петербурга произошел взрыв. Погибли 14 человек, 62 пассажира получили ранения. Взрыв в петербургском метро произошел на перегоне между станциями «Технологический институт» и «Сенная площадь» около 14:40.

Память погибших почтили не только в России, но и в других странах мира.

В социальных сетях был запущен тэг #PrayForStPetersburg.

Вечная память, вечный покой.



А нам казалось вот он — святой апрель,
Ещё немного, и в наших сердцах зазвучит..
А люди шли, за ними закрывалась дверь,
Питер навеки эти строки хранит.

А люди шли — у них была страсть в глазах,
Кутались в шарфах, спешили на встречи.
Часто хандрили и жили в своих делах,
И, несомненно, чьи-то любили плечи.

Читали книги, варили кофе, смотрели сны,
Внутри загадочны были, красивы снаружи.
И жили будто в ожидании этой весны,
Апрель разбил всем нам души.

Петербург застыл так тихо и тревожно,
А люди кричали, просили, бежали, ползли...
Двери закрываются, осторожно!
Вечная память. вечный шёпот молитв.

Автор:
Фогель Ксения

Ежемесячная газета
НКПШТ

Абзац



Главный редактор: Федченко Ольга Михайловна;

Редактор: Шведова М.Д.;

Корректоры: Коновалова С., Морозова А.;

Верстка: Карчевская К.;

Корреспонденты: Шведова М., Frog, Наташа С.,
Автюхова Т., Татаурова К., С.Е.Э., Карчевская К.,
Романова Е., Черноножкина В., Фогель К.

Тираж: 100 экз.

Адрес редакции: Немировича-Данченко 102/1,
каб. 223.

Все выпуски газеты в электронной версии
вы можете найти здесь: https://vk.com/polniy_abzazz