DUCH
DZIECIĘCY UNIWERSYTET CIEKAWEJ HISTORII

NAJŚWIEŻSZE WIADOMOŚCI ODLEGŁEJ PRZESZŁOŚCI

nr 1 (13) • STYCZEŃ 2015

MIESIĘCZNIK HISTORYCZNY

TEMAT NUMERU:

Czego się wstydził KSIĄŻĘ BOLESŁAW?

BOLEK, BOLEK NIE WSTYDŹ SIĘ!

Bolesław Wstydliwy.
Rys. J. Matejko. Wikimedia

„Pan lekkomyślny, sędzia niesprawiedliwy, zdzierca poddanych", „człowiek czysty, skromny i łagodny, stróż swobód kościelnych, prawdziwy miłośnik rycerzy i dobrodziej wszystkich zakonów", „nadmierny i nieokiełznany myśliwy, polujący bez umiaru i względu na porę roku". 735 lat temu, 7 grudnia 1279 r. „umarł dziewiczo czysty wśród oznak głębokiej pobożności". Książę Bolesław Wstydliwy – jaki był naprawdę?

Nie ma to, jak rodzinka!

Dzieciństwo małego Bolesława nie należało do beztroskich. Miał zaledwie półtora roku, gdy – podczas zjazdu w Gąsawie w 1227 r. – został zamordowany jego ojciec Leszek Biały, książę krakowski i sandomierski. Władzę nad atrakcyjnymi ziemiami usiłowali przejąć piastowscy krewniacy. Matka Bolka, księżna Grzymisława, ze wszystkich sił broniła praw swojego syna do ojcowskiego tronu. O pomoc i opiekę poprosiła potężnego władcę Śląska Henryka Brodatego. Przyszłość Bolesława nie rysowała się jednak zbyt optymistycznie.

Pieczęć Bolesława Wstydliwego.
Wikimedia

Nareszcie na swoim

Odmianę losu przyniósł rok 1241. W wyniku najazdu mongolskiego rozpadła się monarchia stworzona przez Henryka Brodatego, a jego syn Henryk Pobożny poległ w bitwie pod Legnicą. Bolesław, który schronił się przed Mongołami na Węgrzech, powrócił na ziemie polskie w 1243 r. Rozpoczął panowanie w księstwie krakowskim i sandomierskim. Po pokonaniu swego stryja, Konrada Mazowieckiego, utrzy-

Plan Krakowa po lokacji.
Wikimedia

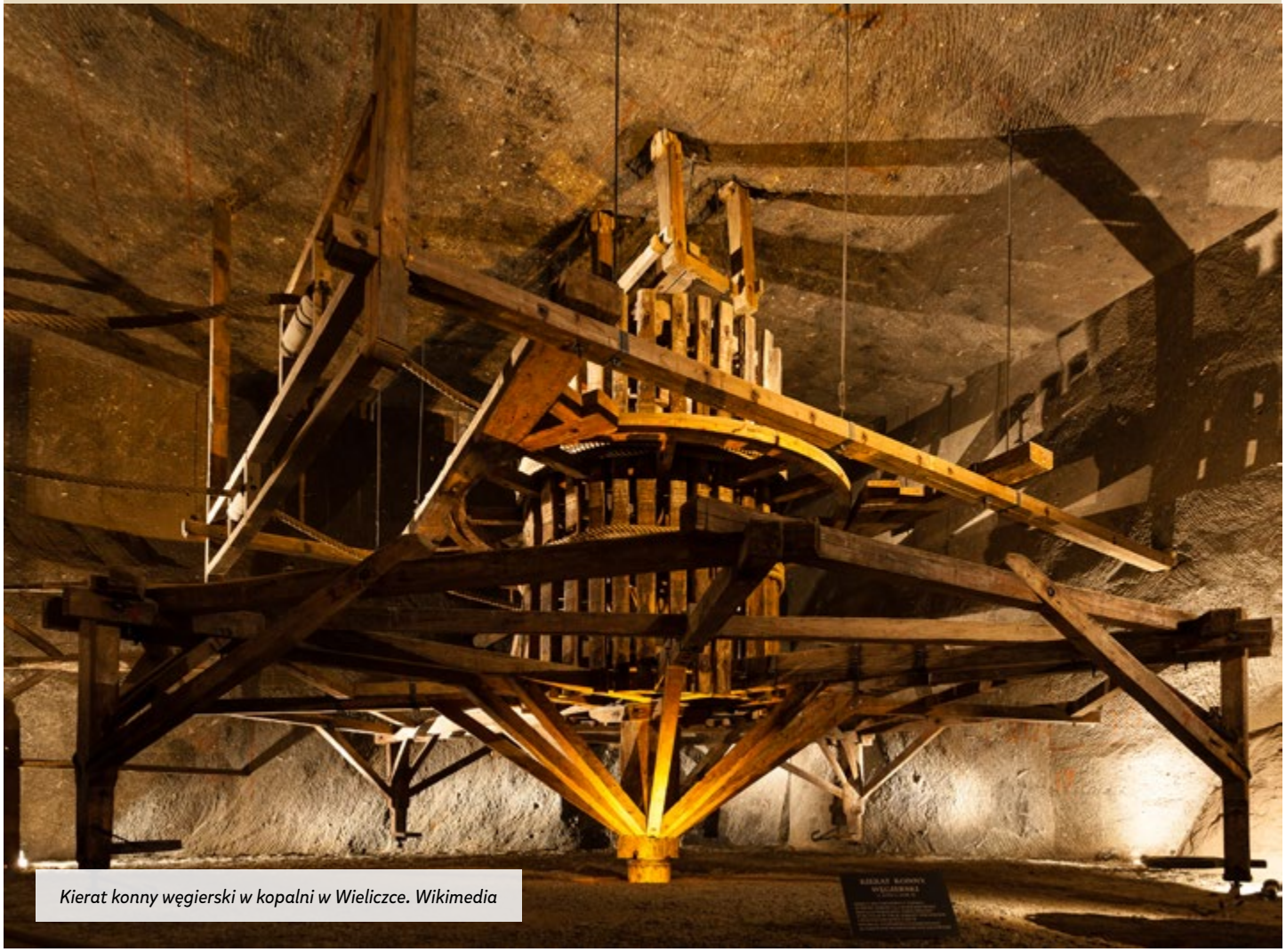
mywał poprawne stosunki z innymi książętami piastowskimi. Wyprawy wojenne zdarzało mu się prowadzić na Ruś, do Czech i przeciwko pogańskim Jadźwingom.

Dobry gospodarz

Bolesław wielce zasłużył się dla rozwoju Małopolski. W roku 1257 nadał Krakowowi prawo magdeburskie. Miasto uzyskało regularny plan przestrzenny, a jego mieszkańcy liczne przywileje, umożliwiające szybki rozwój gospodarczy. Książę zreformował kopalnie soli w Wieliczce i Bochni. Wprowadzono nowe sposoby wydobycia cennego minerału.

Nie bez powodu początki wielickich żup solnych wiązane są z osobą małżonki Bolesława – księżnej Kingi. Była ona córką króla Węgier, Beli IV. Opuszczając ojczyznę, wrzuciła do szybu jednej z tamtejszych kopalń pierścień, którego kazała szukać po przybyciu do Małopolski. Podczas przekopywania podkrakowskich ziem, odkryto sól. Tyle mówi legenda. W rzeczywistości, wraz z Kingą przybyli do Polski węgierscy specjaliści, którzy unowocześnili istniejące wcześniej kopalnie. Zyski z wydobycia soli stały się ważną częścią książęcych dochodów. Panowanie Bolesława upływało w spokoju i dostatku. Czego zatem książę miałby się wstydzić?

Dokument lokacji Krakowa. Wikimedia



Kierat konny węgierski w kopalni w Wieliczce. Wikimedia

Kaplica św. Kingi w kopalni w Wieliczce. Wikimedia

Średniowieczne polowanie. Księga łowów. Francja XIV wiek. Wikimedia

Średniowieczne czyściochy

Bardzo osobliwie wyglądało wspólne życie Bolesława i Kingi. Zgodnie z panującymi wówczas ideałami skromności i umartwiania się, małżonkowie złożyli śluby czystości. Mieli unikać wszelkich czułości i stronić od bliskich kontaktów. Aby wytrwać w surowym postanowieniu, zdecydowali, aby nocami w sypialnej komnacie towarzyszyły im damy dworu. Przez pewien czas dyżurował tam nawet małoletni Władysław Łokietek. W rezultacie książęca para nie doczekała się ani jednego potomka. Skromność i głęboką religijność księżnej w pełni zaaprobował Kościół. Kinga uznana została za świętą. Bolesława także uważano za pobożnego i cnotliwego. Hojnie obdarowywał świątynie i klasztory. Najwyraźniej jednak czuł się osamotniony i szukał pociechy w licznych rozrywkach i przyjemnościach. Na długie tygodnie znikał z dworu i zaszywał się w puszczy, gdzie zapamiętale polował. Spędzał czas z dala od żony, głównie w otoczeniu ulubionych dworzan i rycerzy. Czy to wystarcza, by nazwać go Wstydliwym? Bo przecież, tak naprawdę, żadnych powodów do wstydu nie było. ■

Odnalezienie pierścienia św. Kingi. Mal. F. Cynk. Wikimedia

NAJDŁUŻSZY DOWÓD MIŁOŚCI

Pragnienie upamiętnienia wielkich zwycięstw jest stare jak świat. Od tysiącleci towarzyszą nam pomniki, kolumny, łuki triumfalne, obrazy. Jedną z najbardziej oryginalnych pamiątek po sukcesie wybitnego wodza jest ***Tkanina z Bayeux***, zwana także ***Tkaniną Królowej Matyldy***. To niezwykłe arcydzieło średniowiecznego tkactwa pochodzi z końca XI wieku. Płócienna wstęga o szerokości 50 cm i długości 70 metrów (!) ozdobiona jest misternie wykonanymi wizerunkami 623 ludzi, 762 zwierząt, 49 drzew, 41 łodzi i 37 budowli. Zachwycająca opowieść poświęcona jest dziejom podboju Anglii, dokonanego przez normańskiego władcę Wilhelma Zdobywcę. Ukazuje przygotowania do najazdu, początek walk i zwycięską bitwę pod Hastings w 1066 r. Według starej tradycji, żona Wilhelma – Matylda własnoręcznie wyhaftowała tę wspaniałą wstęgę jako prezent dla małżonka. Jeżeli rzeczywiście jest to dzieło jej rąk, to doprawdy wiele mówi nam ono o uczuciu, jakim darzyła męża.

WARTO WIEDZIEĆ

SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU! TERAZ, CZY ZA DWA TYGODNIE?

Podczas gdy zdecydowana większość obywateli świata hucznie wita Nowy Rok w noc sylwestrową z 31 grudnia na 1 stycznia, wyznawcy prawosławia czekają ze świętowaniem jeszcze 13 dni. Różnica wynika stąd, że w kościele prawosławnym wciąż obowiązuje Kalendarz Juliański. Ów sposób liczenia upływu czasu wprowadzony został w starożytnym Rzymie w roku 45 p.n.e. z inicjatywy Juliusza Cezara. Stosowany wcześniej kalendarz księżycowy zastąpiono kalendarzem słonecznym, lepiej dopasowanym do zmian zachodzących w przyrodzie. Ustalono, że rok będzie równy 365 dniom, a co cztery lata – 366.

Z czasem okazało się, że Kalendarz Juliański spóźnia się w stosunku do roku zwrotnikowego w tempie 1 dzień na 128 lat. Błąd skorygowano w roku 1582, na polecenie papieża Grzegorza XIII. Zmodyfikowany, doskonalszy system nazwano Kalendarzem Gregoriańskim. Przyjęły go państwa katolickie, a z czasem i pozostałe kraje. Dawną tradycję kultywują wschodnie Kościoły chrześcijańskie. I właśnie dlatego ich wierni mogą cieszyć się nadejściem Nowego Roku dwa razy w ciągu dwóch tygodni!

UWAGA, NIE DRAŻNIĆ KRÓLA!

Jedną z najwspanialszych monarszych rezydencji na świecie jest wzniesiony na rozkaz króla Ludwika XIV pałac w Wersalu. Uważa się, że „Król Słońce" chciał, by jego siedziba olśniewała gości, świadczyła o potędze Francji, a przy okazji pozwalała sprawować kontrolę nad arystokratami, którzy zajęci zabawami, spektaklami i romansami nie będą marzyć o zdobyciu władzy. Bezpośrednia przyczyna powstania „Złotej Klatki" była jednak bardzo prozaiczna. W 1661 r. wicehrabia Nicolas Fouquet, nadintendent finansów Królestwa Francji, zaprosił króla na uroczystą ucztę do swej posiadłości Vaux-le-Vicomte. Oszałamiająca wystawność przyjęcia i nadzwyczajny przepych rezydencji nadintendenta zamiast zachwycić Ludwika, rozsierdziły go nie na żarty. Monarcha nie mógł znieść, że jego urzędnik posiada pałac wspanialszy od królewskiego. Na polecenie władcy Fouquet został skazany na dożywotnie więzienie i wtrącony do twierdzy Pignerol, gdzie zakończył życie w roku 1680. „Król Słońce", chcąc pozbyć się kompleksów, nakazał budowę Wersalu.

Świadkowie historii proszą o głos

Zimowe wieczory bez PlayStation i tableta

Za oknem hula mroźny wiatr. Śnieg jeszcze nie spadł. Nie da się ani ulepić bałwana, ani wyjść na łyżwy. Zostajemy w domu. Ale, ale… nie ma komputera! O PlayStation i tablecie nikt nawet nie słyszał. Smartfon jeszcze nikomu się nie przyśnił. Zwykły telefon komórkowy jest jedynie wytworem fantazji twórców filmów science-fiction. Jak tu żyć? Co robić? Nuda, nuda… Czy aby na pewno?

Zaledwie trzydzieści lat temu młodzi ludzie doskonale potrafili spędzać wolny czas bez tak dobrze znanych Wam elektronicznych urządzeń. I wcale nie było nikomu nudno. Rozrywce służyły rozmaite gry – zarówno te dobrze znane od wielu wieków, jak i nowo wynalezione, które robiły prawdziwą furorę na całym świecie.

Zniewalający urok tradycji

Do najpopularniejszych gier należały **bierki**. Znali je przed dwoma tysiącami lat Germanie. Wasi rodzice i dziadkowie mieli do dyspozycji ich nowoczesną odmianę. Komplet bierek składał się zazwyczaj z 36 plastikowych pręcików w kształcie różnych marynarskich narzędzi. Poszczególnym narzędziom przyporządkowana była odpowiednia liczba punktów (trójząb – 25, harpun – 15, wiosło – 10, bosak – 5, oszczep – 1). Uczestnicy zabawy rozsypywali bierki na stole, tak aby były jak najbardziej ze sobą zmieszane. Gracze kolejno starali się wydobyć ze stosika pojedyncze pręciki, nie mogąc jednak poruszyć pozostałych. Wygrywał ten, kto zdobył najwięcej punktów. Gra wymagała niemałej zręczności, opanowania i koncentracji. Wzbudzała przy tym naprawdę wielkie emocje.

Mydło do gry?

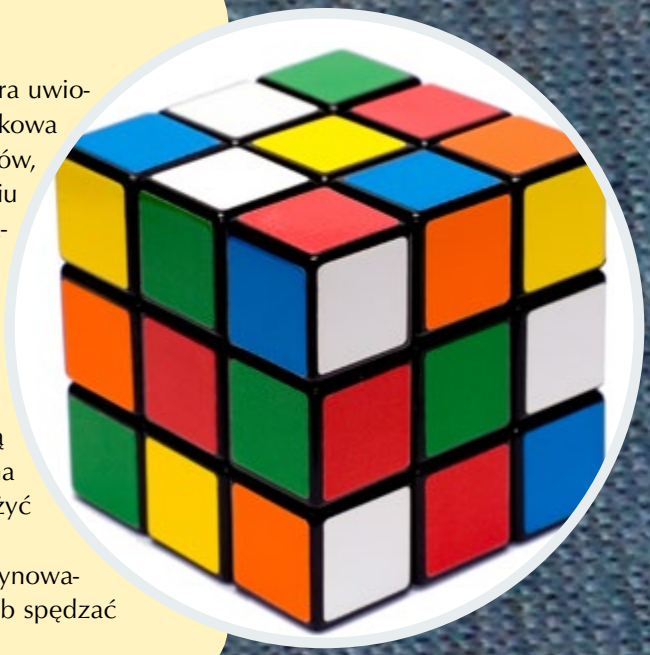
Jeszcze dawniejszy rodowód miało **domino**. Przypuszcza się, że nie było ono obce starożytnym Egipcjanom i Grekom. Najpewniej jednak wynaleźli je w XII wieku Chińczycy, a do Europy dotarło za sprawą Marco Polo. W grze wykorzystuje się 28 „kamieni" – płytek, które po jednej stronie podzielone są na dwa pola z różną liczbą oczek – od 0 (tzw. „mydło") do 6. „Kamienie" rozdaje się uczestnikom zabawy. Rozpoczynający wykłada jeden ze swych „kamieni". Gracze muszą w kolejnych ruchach dostawiać płytki w taki sposób, by stykały się one ze sobą polami o identycznej liczbie oczek. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich płytek.

Mistrz intelektu

W latach siedemdziesiątych świat oszalał na punkcie **Master Minda**. Wynalazł go pewien izraelski naczelnik poczty. Do plastikowej planszy zasiadało dwóch graczy. Pierwszy układał niewidoczny dla przeciwnika „kod" złożony z 4 kolorowych „grzybków" (do dyspozycji było jednak 6 kolorów!), drugi – próbował odgadnąć „kod", układając rozmaite kombinacje kolorowych „grzybków" na planszy. Kodujący po każdej kombinacji udzielał zgadującemu podpowiedzi za pomocą wpinania w planszę kolorowych „szpilek": „grzybek" w dobrym kolorze umieszczony w odpowiednim miejscu – „szpilka" kolorowa, „grzybek" w dobrym kolorze w miejscu nieodpowiednim – szpilka biała, nieprawidłowy kolor „grzybka" – brak szpilki. Mało która rozrywka tak dobrze ćwiczyła spostrzegawczość i umiejętność logicznego myślenia.

Hit znad Balatonu

W 1974 r. węgierski architekt Ernő Rubik wynalazł zabawkę, która uwiodła miliony osób na całym świecie. Powodem zamieszania była plastikowa kostka, składająca się z 26 ruchomych, różnokolorowych sześcianów, połączonych ukrytym przegubem. Zadanie polegało na takim ułożeniu wszystkich elementów, by na każdej ze ścian kostki znalazło się 9 kwadracików w identycznym kolorze. Niby proste. Zdarzały się jednak przypadki, że niektórzy – nie mogąc poradzić sobie z rozwiązaniem skomplikowanego zadania – musieli zasięgać porady psychologa. Do Polski **kostka Rubika** dotarła na początku lat osiemdziesiątych. Rodzimi wytwórcy zabawek rozpoczęli produkcję tanich podróbek układanki, ale każdy pragnął mieć oryginalną, solidną, przywiezioną wprost z Węgier. Pięknie błyszcząca żywymi kolorami łamigłówka na długie godziny przykuwała uwagę rozpaczliwie starających się ułożyć ją amatorów.



Możecie wierzyć lub nie, ale te stosunkowo proste rozrywki fascynowały Waszych rówieśników sprzed lat. Pozwalały w fantastyczny sposób spędzać wolny czas i zbliżały do siebie przyjaciół.

CZYM POKONANO STAROŻYTNYCH RZYMIAN?

Muzeum Starożytnego Hutnictwa Mazowieckiego im. Stefana Woydy w Pruszkowie.

Wycieczka w przeszłość

Lśniące, żelazne miecze, groty strzał, ostrza włóczni, szczyty pradawnych tarcz zaopatrzone w sterczące kolce. Prawdziwy arsenał, dzięki któremu plemiona północnej Europy skutecznie walczyły przeciwko Imperium Rzymskiemu. Kto dostarczał barbarzyńcom tak doskonałego oręża? Mieszkańcy mazowieckich równin sprzed dwóch tysięcy lat! Na spotkanie z nimi zapraszamy do Pruszkowa.

Ponad czterdzieści lat temu ekipa archeologów pod kierunkiem Stefana Woydy rozpoczęła prace badawcze na zachód od Warszawy. Efekty trudu naukowców przeszły najśmielsze oczekiwania. Odkryto ogromny, drugi pod względem wielkości w Europie, ośrodek hutniczy. Na obszarze ponad 300 km kwadratowych natrafiono na ślady kilkuset osad, których mieszkańcy trudnili się wytapianiem żelaza oraz wytwarzaniem broni i narzędzi.

Barbarzyńscy klienci

Stosowane dwa tysiące lat temu metody produkcji żelaza nie były zbyt skomplikowane. Jako surowca używano powszechnie dostępnej na Mazowszu rudy darniowej. Odpowiednio oczyszczoną, zmieszaną z węglem drzewnym, wypalano w glinianym piecu, tzw. dymarce. Z 200 kg rudy uzyskiwano nawet ok. 20 kg zanieczyszczonego żelaza, co pozwalało na wykucie kilku mieczy.

Doskonała jakość produktów sprawiała, że były one chętnie kupowane przez ludy barbarzyńskie żyjące na północ od Alp. Pochodzące z Mazowsza uzbrojenie odegrało niepoślednią rolę w zmaganiach z rzymskimi legionami. Tak ważne zdarzenia sprzed dwudziestu wieków przypomina Muzeum Starożytnego Hutnictwa Mazowieckiego im. Stefana Woydy w Pruszkowie.

Gości wita rzymski legionista

Z wizytą u starożytnych hutników

Przed dwoma miesiącami została otwarta w pruszkowskim Muzeum nowa, stała wystawa pod tytułem „Przedświt". Jest to najnowocześniejsza ekspozycja archeologiczna w Polsce. W fascynujący sposób ukazuje ona rzeczywistość Niziny Mazowieckiej w epoce starożytnej. Przedstawione zostało życie codzienne dawnych hutników, ich rodzin i całych osad, w których produkowano cenne żelazne przedmioty.

Autorzy wystawy w jasny, przystępny sposób przybliżyli proces wytopu żelaza i produkcji narzędzi. Przedstawiono wyposażenie warsztatu metalurgicznego, zrekonstruowano piec do wypalania ceramiki, zaprezentowano także dawne tkactwo, sposób wznoszenia domostw

Narzędzia metalurgiczne

Tak wytapiano żelazo

i wytwarzania przedmiotów z poroża zwierząt. Oryginalne, odnalezione przez archeologów, eksponaty chronione są w gablotach. Wierne repliki narzędzi, ozdób, uzbrojenia można za to wziąć do rąk. Spróbujcie przeczesać włosy rogowym grzebieniem, unieście żelazny miecz, sprawdźcie, jak ostry był oszczep. Dotknijcie pieczołowicie odtworzonego wyposażenia rzymskich legionistów – to z nimi walczyli użytkownicy pochodzącego z Mazowsza oręża.

Dotknij i poczuj się jak barbarzyńca!

Nowocześnie o starożytności

Pruszkowskie Muzeum zachwyca nowoczesną formą ukazania arcyciekawych zagadnień. Eksponatom towarzyszą nagrania filmowe i dźwiękowe. Multimedialne prezentacje przybliżają dawno miniony świat. Dotykowe ekrany umożliwiają swobodne poznawanie starożytnych tajemnic.

Do Pruszkowa dojedziecie z Warszawy w 25 minut kolejką WKD. Spacer do Muzeum zajmie nie więcej niż 10 minut. Warto go sobie urozmaicić przechadzką przez przepiękny park w stylu angielskim. Należał on do hrabiów Potulickich. Muzeum mieści się przy Placu Jana Pawła II, w zabytkowym budynku dworskiej oficyny. Już z daleka widoczna jest charakterystyczna wieża, niegdyś mieszcząca zbiornik na wodę.

We wtorki, środy i piątki placówka zaprasza w godzinach 9-16, we czwartki 9-19, w soboty i niedziele 11-18. W soboty wstęp wolny! Warto także pamiętać, że w wybrane soboty Muzeum organizuje „Rodzinne weekendy z kulturą antyczną". Najbliższe spotkanie już 17 stycznia. Sprawdź na **www.mshm.pl** ■

Obok ekspozycji nie sposób przejść obojętnie

Rekonstrukcja pieca do wypalania ceramiki

Rafał Kosik
Felix, Net i Nika oraz Teoretycznie Możliwa Katastrofa

WARTO PRZECZYTAĆ

Czy nastąpi KATASTROFA?

To miały być zupełnie zwyczajne wakacje nad morzem. Troje warszawskich gimnazjalistów: pomysłowy wynalazca Felix, utalentowany programista Net i tajemnicza Nika wyjeżdżają do latarni morskiej Milo. Ministerstwo Spraw Specjalnych wynajęło ją nastolatkom, by – po roku niesamowitych i nierzadko niebezpiecznych przygód – mogli zapomnieć o duchach, Gangu Niewidzialnych Ludzi, morderczym programie komputerowym i o codziennych, szkolnych problemach.

Przyjaciele obiecują sobie unikać wszelkich tarapatów. I być może spędziliby słoneczne tygodnie lata na bałtyckiej plaży, gdyby nie pewna Teoretycznie Możliwa Katastrofa. Śledzeni przez zjawy w mundurach i złowieszczy Bezkształt, młodzi ludzie rzucają się w wir szalonej podróży, na końcu której czai się rozwiązanie największej zagadki II wojny światowej...

Rozewie. Latarnia morska. Wikimedia

Felix, Net i Nika przenoszą się w czasie i przestrzeni przez kolejne ogniwa zapomnianego projektu „Wunrung". Towarzyszy im zaufany przyjaciel Manfred – program sztucznej inteligencji, obdarzony niemalże ludzką duszą. Odwiedzają współczesną Wielką Brytanię i kazamaty londyńskiego metra. W kwietniu 1945 r. spotykają partyzantów AK, biorąc ich w pierwszej chwili za... gromadę paintballowców. Zostają aresztowani przez Służbę Bezpieczeństwa w dobie PRL-u. Oglądają młodość rodziców we wczesnych latach dziewięćdziesiątych. Przenoszą się w czasy własnej starości – do Polski najnowszych technologii, latających pojazdów i Ministerstwa Pogody.

Powrót do rzeczywistości może im zapewnić tylko zaginione Kryształowe Serce – klucz do zagadki V4, ostatniej broni Hitlera, ukrytej głęboko pod ziemią. Przyjaciele muszą pamiętać, że igranie z czasem i przestrzenią może mieć nieodwracalne, niemożliwe do przewidzenia skutki, które pociągną za sobą kolejne katastrofy... A co ma wspólnego z tym wszystkim stary rybak?

Rafał Kosik, opisując przygody zwyczajnych (a jednocześnie niezwyczajnych!), współczesnych dzieciaków, stworzył opowieść wciągającą i zabawną. Autor przedstawił bohaterów w sposób lekki i naturalny – Felixa, Neta i Nikę łatwo jest polubić. Wartka akcja, utrzymana w konwencji science-fiction, od pierwszej do ostatniej strony trzyma czytelnika w napięciu. Równocześnie przybliża młodemu odbiorcy (w nieco przewrotny sposób) realia historyczne, znane głównie z podręczników. Bohaterowie muszą zmierzyć się z pustymi półkami PRL-owskiego sklepu, zamówić rozmowę telefoniczną, czy rozszyfrować hasło „Kraj Rad". Po *Teoretycznie Możliwą Katastrofę* warto sięgnąć także ze względu na oryginalne ujęcie minionych czasów. ■

MATERIAŁY DLA GIMNAZJALISTÓW

UJARZMIĆ POTWORA

dr Zbigniew Głąb

Ognisty potwór, dyszący parą, stanowił zagrożenie dla wszystkiego, co żywe. Wizja spustoszenia, jakie spowodowałoby jego pojawienie się w siedzibach ludzkich, wielu działała na wyobraźnię. Choć próbowano się przed nim bronić, to jednak w końcu został oswojony.

Pierwsza ofiara

Późnym wieczorem w pewnej angielskiej miejscowości tamtejszy pastor wracał do domu. W pewnym momencie dostrzegł on dziwne zjawisko. Z ciemności wyłonił się stwór, sypiący iskrami i buchający dymem, pędzący wprost na niego. Pastor nie miał zapewne wątpliwości: oto stanął oko w oko z diabłem. Niestety, jego relacji nigdy nie wysłuchano, gdyż został odnaleziony martwy w przydrożnym rowie.

Była połowa lat 80. XVIII w. i pastor nie mógł przypuszczać, że owym potworem był model maszyny parowej, który wymknął się spod kontroli inżynierowi Williamowi Murdochowi. Ponieważ Murdoch w dzień pracował dla słynnego wynalazcy Jamesa Watta, swoje eksperymenty mógł prowadzić jedynie po pracy, czyli w nocy. Podobno, aby sprawdzić czy zbudowanie samobieżnego pojazdu jest możliwe, wykonał on jego miniaturę i to właśnie z nią przyszło zmierzyć się pastorowi.

Nie wiadomo, ile prawdy jest w tej anegdocie. Wiadomo natomiast, że wraz z pojawieniem się możliwości wypuszczenia na drogi „maszyny ogniowej" – jak nazywano na początku maszyny parowe – pojawiły się wątpliwości, co do bezpieczeństwa ludzi i zwierząt. Przydatna w kopalni i fabryce, po wyposażeniu w koła, wydawała się być groźnym i siejącym postrach potworem.

Pierwszy wypadek

Nieco wcześniej, bo pod koniec lat 60. XVIII wieku, inny inżynier, Francuz Nicolas-Joseph Cugnot, skonstruował pierwszy samobieżny pojazd. Był on przeznaczony do transportu dział i mógł udźwignąć cztery tony ładunku. W jego przedniej części znajdował się duży zbiornik z wodą. Aby podgrzewać wodę i wytworzyć parę, rozpalano pod zbiornikiem ognisko wprost na drodze. Kiedy ciśnienie pary było odpowiednie, pojazd ruszał i pokonywał jeden kilometr w kilkanaście minut. Potem operację rozpalania ognia trzeba była powtarzać od początku.

Choć maszyna Cugnota poruszała się z maksymalną prędkością 4 km/h, jego obsłudze nie udało się uniknąć kolizji – pierwszego wypadku w historii świata spowodowanego przez pojazd samobieżny. Kiedy na jego drodze wyrósł mur, nie udało się go ominąć. Kraksa obyła się bez ofiar, jednak wynalazca zrezygnował z dalszych eksperymentów.

Prawnicy w akcji

Szybko jednak okazało się, że nic nie jest w stanie zahamować pędu wynalazców do konstruowania coraz to nowych maszyn samobieżnych. Obaw było coraz więcej...

Czego się obawiano, przeczytasz w serwisie Onet Edukacja!

KLIKNIJ

Redaktor Naczelny: dr Marek Olkuśnik
e-mail: redakcja@duch.edu.pl

Wszystkich, którzy chcą regularnie otrzymywać nasz miesięcznik, zapraszamy do odwiedzenia strony **DUCH**a i zamówienia prenumeraty:
www.duch.edu.pl

Bank Millennium
74 1160 2202 0000 0002 3200 5042

Najświeższe Wiadomości z Odległej Przeszłości
to bezpłatny miesięcznik
kierowany do studentów i sympatyków
Dziecięcego Uniwersytetu Ciekawej Historii.

Nasz miesięcznik dociera już do tysięcy uczniów w Polsce i na świecie. Koszty jego przygotowania są jednak duże. Aby mógł się rozwijać, powiększać objętość i być coraz ciekawszy, potrzebuje finansowego wsparcia. Jeśli chcesz go współtworzyć z nami, zostań naszym Darczyńcą. Przekaż darowiznę z dopiskiem: „Wiadomości z Przeszłości"

POLUB NAS na: fb.com/fundacjaduch

WESPRZYJ GAZETĘ, ZAŁÓŻ KOSZULKĘ!

Miesięcznik ***Najświeższe Wiadomości z Odległej Przeszłości*** powstaje dzięki wsparciu Czytelników.

Każda suma się liczy, za każdą dziękujemy. Za wpłaty 50zł (i więcej:) odwdzięczamy się naszą DUCHową koszulką!

Przelewy z tytułem:
DAROWIZNA NA GAZETĘ
prosimy kierować na nr konta Fundacji:
74 1160 2202 0000 0002 3200 5042
(Bank MIllennium)

Prosimy o mail na adres:
uniwersytet@duch.edu.pl
z informacją o wyborze rozmiaru koszulki:

Rozmiar	szerokość x długość
S	43 cm x 55 cm
M	46 cm x 60 cm
L	53,5 cm x 72 cm

Przesyłkę realizujemy w terminie do 3 tygodni.

FERIE z DUCHem

Dzieci pozostające na styczniowe **ferie zimowe** w domach, zapraszamy do spędzenia czasu z nami!
Jak co roku, **w Warsztacie** przy Pl. Konstytucji 4, organizujemy zajęcia historyczne. Tym razem będziemy przenosić się w czasie do różnych epok i poznawać dawną, nieznaną Warszawę. 4-dniowy cykl spotkań ***„Warszawska pętla czasu"*** odbywać się będzie w dniach **20-23.01.2015** (I tydzień ferii od wtorku do piątku) oraz **26-29.01.2015** (II tydzień ferii od poniedziałku do czwartku), w godzinach **10.00 - 14.00**

Bezpłatne zajęcia przeznaczone są dla uczniów szkół podstawowych. Liczba miejsc ograniczona.

ZAPISY: dziekanat@duch.edu.pl

a MOŻE historia MORZA?

(wykłady nie tylko o rybołówstwie;)

Od 21 lutego 2015 wspólnie z UKSW rozpoczynamy cykl spotkań powtórkowych dla tegorocznych maturzystów oraz miłośników historii cywilizacji i kultury śródziemnomorskiej.

Cykl będzie się składać z 8 zajęć, odbywających się w soboty. Zajęcia będą bezpłatne, ilość miejsc ograniczona.

ZAPISY: dziekanat@duch.edu.pl