

500

de lucruri

pe care

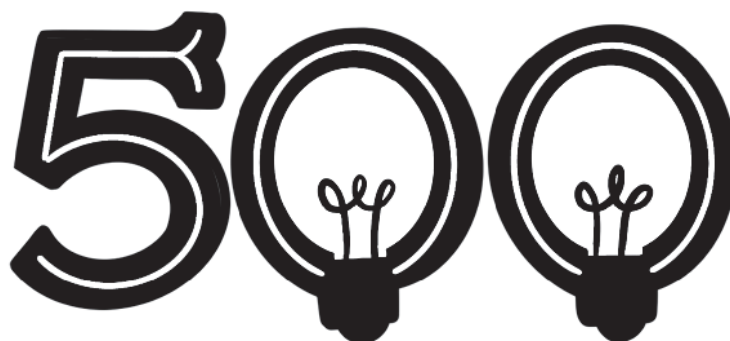
NU LE ȘTIAI,

dar

LE AFLI ACUM!



Samantha Barnes • Dominique Enright
Guy Macdonald • Matthew Morgan



DE LUCRURI
pe care nu le știai,
DAR LE AFLI ACUM!

Ilustrații: Niki Catlow

Traducere: Edith Negulici

NOTĂ CĂTRE CITITORI

Editorul și autorii își declină orice răspundere pentru accidente sau vătămări care pot apărea ca urmare a informațiilor oferite în această carte.

Am depus toate eforturile pentru a ne asigura că datele din această enciclopedie erau corecte în momentul publicării. Totuși, unele informații sunt, prin însăși natura lor, anecdotice, schimbătoare sau discutabile și, prin urmare, nu putem presupune că sunt 100% sigure sau exhaustive.

Și totuși, îți garantăm că 500 de lucruri pe care nu le știai, dar le afli acum! reprezintă o lectură extrem de agreabilă.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

500 de lucruri pe care nu le știai, dar le afli acum! / Samantha Barnes, Dominique Enright, Guy Macdonald, Matthew Morgan ;
il.: Niki Catlow ; trad.: Edith Negulici. - București : Editura Niculescu, 2021
ISBN 978-606-38-0627-8

I. Barnes, Samantha
II. Enright, Dominique
III. MacDonald, Guy
IV. Morgan, Matthew
V. Catlow, Niki (il.)
VI. Negulici, Edith (trad.)

087.5

© Buster Books (an imprint of Michael O'Mara Books limited) 2004, 2005, 2006, 2015 and 2020 (text and illustration)

Titlu original: 500 THINGS YOU DIDN'T KNOW BUT DO NOW!
by Samantha Barnes, Dominique Enright, Guy Macdonald
and Matthew Morgan, illustrated by Niki Catlow

© Editura NICULESCU, 2021
Bd. Regiei 6D, 060204 - București, România
Telefon: 021 312 97 82; Fax: 021 314 88 55
E-mail: editura@niculescu.ro
Internet: www.niculescu.ro

NICULESCUKids este un imprint al Editurii NICULESCU

Comenzi online: www.niculescu.ro
Comenzi e-mail: vanzari@niculescu.ro
Comenzi telefonice: 0724 505 380, 021 312 97 82

Redactor: Liliana Scarlat
Tehnoredactor: Lucian Curteanu
Adaptare copertă: Carmen Lucaci
Design copertă: Nancy Leschnikoff



ISBN 978-606-38-0627-8

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei cărți nu poate fi reprodusă sau transmisă sub nicio formă și prin niciun mijloc, electronic sau mecanic, inclusiv prin fotocopiere, înregistrare sau prin orice sistem de stocare și accesare a datelor, fără permisiunea Editurii NICULESCU. Orice nerespectare a acestor prevederi conduce în mod automat la răspunderea penală față de legile naționale și internaționale privind proprietatea intelectuală.

Editura NICULESCU este partener și distribuitor oficial OXFORD UNIVERSITY PRESS în România.
E-mail: oxford@niculescu.ro; Internet: www.oxford-niculescu.ro

DESPRE ACEASTĂ ENCICLOPEDIA

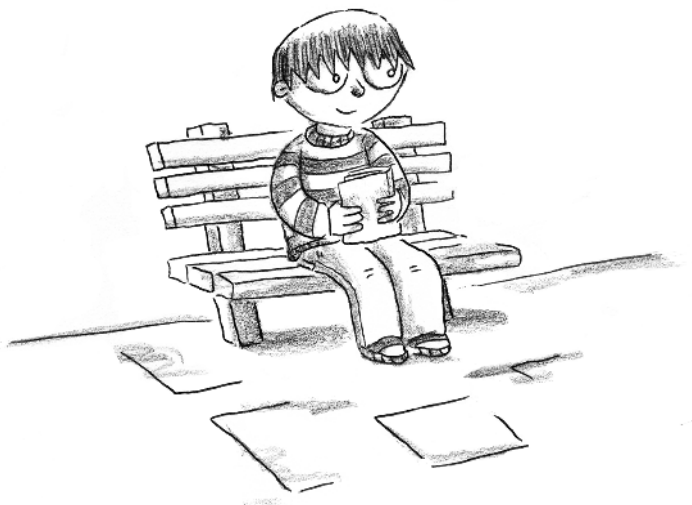
Dacă acum citești această pagină înseamnă că trebuie să fii un copil curios care vrea să afle mai multe...

Această enciclopedie este dădora de mai mult de 500 de informații, sfaturi și lucruri fascinante de care s-ar putea să nu fi auzit până acum. Unele sunt serioase, iar altele sunt de-a dreptul bizare. Există fragmente înspăimântătoare din istorie, știri uimitoare din geografie și informații extraordinare din știință.

Vei descoperi jocuri pentru dezvoltarea inteligenței, iluzii optice și trucuri grozave. Deschide cartea la orice pagină și bucură-te de ideile scilpitoare și ingenioase conținute în pastilele care dau pe dinafară de informații.

La sfârșitul enciclopediei există un index care te va ajuta să ajungi mai repede la subiectele care te interesează, organizate alfabetic, pe domenii, cum ar fi „Artă”, „Istorie”, „Muzică” și „Supereroi”. Dacă îți dorești să afli ce ar putea conține o capsulă a timpului, cum să vorbești ca un pirat sau care este recordul pentru cel mai lung hotdog din toate timpurile, consultă indexul, iar acesta te va duce la subiectul dorit.

Așadar, pregătește-te să fii într-adevăr surprins, impresionat și să rămâi mut de uimire de ceea ce vei descoperi în această carte. Distracție plăcută!



FORMULE DE SALUT!

Bună! (română)

Hello! (engleză)

Bonjour! (franceză)

Ciao! (italiană)

Hola! (spaniolă)

Guten Tag! (germană)

Namaste! (hindi)

Konnichiwa! (japoneză)



ORIGINILE SALUTULUI

Pe vremea romanilor, când crimele erau la ordinea zilei, sau chiar cu mult înainte, se obișnuia să saluți ridicând mâna - ca să arăți că nu erai înarmat.

La fel, cavalerii medievali obișnuiau să ridice mâna, pentru a demonstra că nu voiau să-ți facă rău. De asemenea, ei își ridicau viziera căștii de protecție, pentru a-și dezvălui fața.

Scoaterea căștii sau a altor articole pentru acoperit capul într-o încăpere era un semn de respect; acest obicei valabil și în cazul diverselor pălării, a fost continuat de-a lungul secolelor.



CELE 7 MINUNI ALE LUMII ANTICE

Piramida lui Keops - Marea
Piramidă din Giza
Grădinile Suspendate din Babilon
Templul Zeiței Artemis din Efes
Statuia lui Zeus din Olympia
Mausoleul din Halicarnas
Colosul din Rhodos
Farul din Alexandria

CELE 7 MINUNI ALE LUMII NATURALE

Aurora Boreală
(Luminile Nordului)
Muntele Everest
Portul din Rio de Janeiro
Marea Barieră de Corali
Cascada Victoria
Marele Canion
Vulcanul Paricutin

CELE 5 FAZE ALE SOMNULUI

STAREA DE VEGHE - În această fază ești pe jumătate treaz și pe jumătate adormit. În primele 10 minute poți fi ușor trezit. Este posibil ca oamenii să tragă un „pui de somn” cu ochii deschiși, fără a fi conștienți de acest lucru.

SOMNUL ADEVĂRAT - Această fază durează aproximativ 20 de minute. În timp ce dormi, corpul tău produce cantități mari de hormoni de creștere, care ajută la repararea sau înlocuirea celulelor deteriorate, precum și substanțe chimice importante pentru sistemul imunitar, accelerând astfel vindecarea și menținându-te sănătos.

SOMNUL PROFUND - Activitatea undelor cerebrale încetinește. Cu cât undele creierului sunt mai lente, cu atât somnul este mai profund. Somnul oferă creierului tău șansa de a organiza evenimentele din ziua anterioară și de a stoca amintiri. Lipsa somnului te face nervos, uituc, neatent, incapabil să judeci, dezordonat și mult mai predispus la îmbolnăviri. Privarea severă de somn provoacă paranoia, iluzii și halucinații.

SOMNUL ȘI MAI PROFUND - Respirația ta devine lentă și ritmică, iar mușchii abia mai sunt activi.

SOMNUL REM (RAPID EYE MOVEMENT*) - După 70-90 de minute de când adormi, începi să visezi. Ochii îți se mișcă, creierul îți devine foarte activ, ritmul respirator și tensiunea arterială cresc; mușchii îți se relaxează atât de mult, încât corpul tău pare incapabil să se mai miște. Majoritatea viselor durează între 6-10 minute, dar pot dura și mai mult. Recordul este de 150 de minute. Visele plăcute sunt mai frecvente; orice coșmaruri ai avea, ele apar de obicei spre dimineață.

Benzile elastice rezistă mai mult dacă le ții în frigider.

Cel mai lung zbor filmat al unei găini a durat 13 secunde.

* Mișcări rapide ale ochilor. (n. trad.)

MISTERELE MĂRII

OLANDEZUL ZBURĂTOR

Olandezul zburător este o navă-fantomă blestemată să navigheze pe oceane cu un echipaj fantomă. Nava a fost văzută de multe ori, ultima dată în 1942, în largul coastei Cape Town, Africa de Sud.

TRIUNGHIUL BERMUDELOR

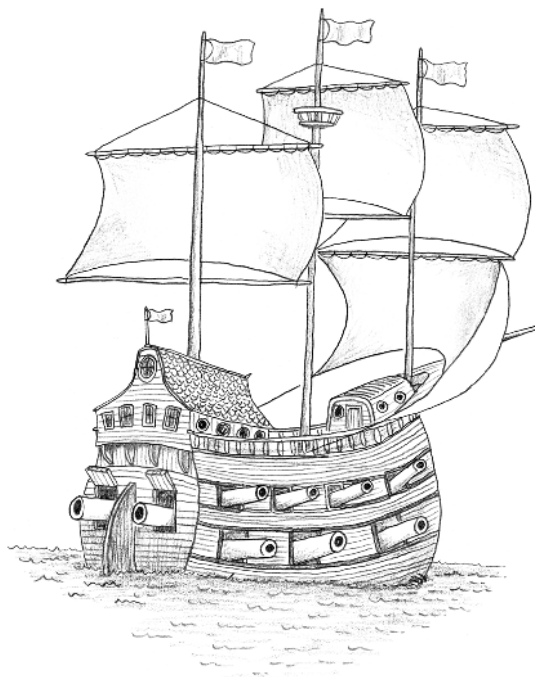
Triunghiul Bermudelor este o zonă misterioasă din Oceanul Atlantic unde se presupune că se petrec evenimente paranormale și dispariții inexplicabile. Se spune că Triunghiul Bermudelor este locuit de monștri care răpesc nave și avioane.

ATLANTIDA

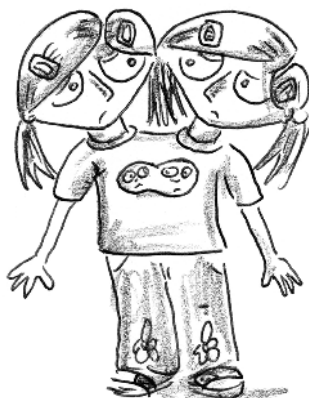
Conform mitului antic, Atlantida este numele unei insule dispărute care s-a scufundat în ocean, după ce valurile marelui ocean au inundat-o. Exploratorii au călătorit pe tot globul în căutarea urmelor existenței sale, dar dovezi reale nu au fost descoperite niciodată.

MARY CELESTE

În 1872, vasul fantomă Mary Celeste a fost găsit plutind în derivă în Oceanul Atlantic. El era într-o stare foarte bună și avea la bord cantități impresionante de mâncare și apă. Echipajul însă dispăruse.



AI PREFERA SĂ...



- ... ai picioarele articulate invers, la spate, sau să trăiești cu un al doilea cap pe corp?
- ... fii alungat în spațiul cosmic sau în centrul Pământului?
- ... ai un hamster la fel de mare cât un câine sau un câine la fel de mic cât un hamster?
- ... scârțâi atunci când mergi sau să faci baloane atunci când vorbești?
- ... fi cu 0,91 m mai înalt sau cu 0,91 m mai scund?
- ... folosești o drujbă pe post de periută de dinți sau o drujbă pe post de pilă de unghii?
- ... vorbești ca Yoda sau să respiri ca Darth Vader pentru tot restul vieții?
- ... ai corpul acoperit cu solzi sau cu blană?
- ... fii acoperit de sirop și înțepat până la moarte de albine sau să fii uns cu miere și mâncat de urși?
- ... poți zbura sau să poți călători în timp?
- ... ai o temă muzicală pentru toate acțiunile tale, pentru tot restul vieții, sau să nu te vezi niciodată în oglindă?

LEGUME CARE SUNT, DE FAPT, FRUCTE

Roșii • Castraveți • Vinete • Dovleci • Ardei
 Ardei iuți • Avocado • Dovleci • Păstăi de mazăre

SEMNIFICAȚIA VISELOR

Câini	Îți vei face noi prieteni.
Pisici	Urmează să înceapă o nouă etapă a vieții tale.
Urechi	Ar trebui să fii atent la ceea ce îți se spune.
Medalii	Vei fi recompensat.
Cădere	Ți-e teamă că vei avea probleme.
Spioni	Te simți vinovat.
Arme	Ți-este teamă de ceva ce se întâmplă în viața ta.
Găinaș de pasăre pe cap	Ar trebui să acorzi mai puțină atenție aspectului fizic.
Fluturi	Cineva îți va oferi un cadou.
Baloane	În prezent, ești foarte fericit.
Mâncare delicioasă	În curând, te vei îmbogăți.
Săbii	În viitorul apropiat, un prieten te va trăda.
Labirinturi	Te simți pierdut.

OBIECTE CIUDATE PE CARE LE-AU ÎNGHIȚIT

Copiii: monede, ace de siguranță, bile de sticlă, inele, baterii, piese de jucărie.

Adulții: dinți falși, tacâmuri, mingi de golf, scobitori, șuruburi.

ANIMALE ȘI OBIECTE CARE AU GHEARE

Leneșii • Leii • Clești de unghii • Tigrii • Vulturii • Șoarecii • Urșii
• Veverițele • Vulturii • Șobolanii • Koala • Pangolini • Crabii

ANIMALE CARE PRODUC LUMINĂ, SUNET ȘI ELECTRICITATE

BIOLUMINESCENȚA

Aceasta este o lumină produsă chimic, în absența căldurii.

Licuricii și viermii strălucitori o folosesc pentru a transmite semnale luminoase.

Peștele undițar - care trăiește în adâncurile abisale ale Atlanticului de Nord - o folosește pentru a-și atrage prada și a o înghiți de la distanță.

ECOLOCAȚIA

Balenele și delfinii folosesc un sistem sonar care le permite localizarea prezenței obiectelor prin dirijarea lor (de obicei un clic) spre ei, și interpretarea undelor sonore recepționate.

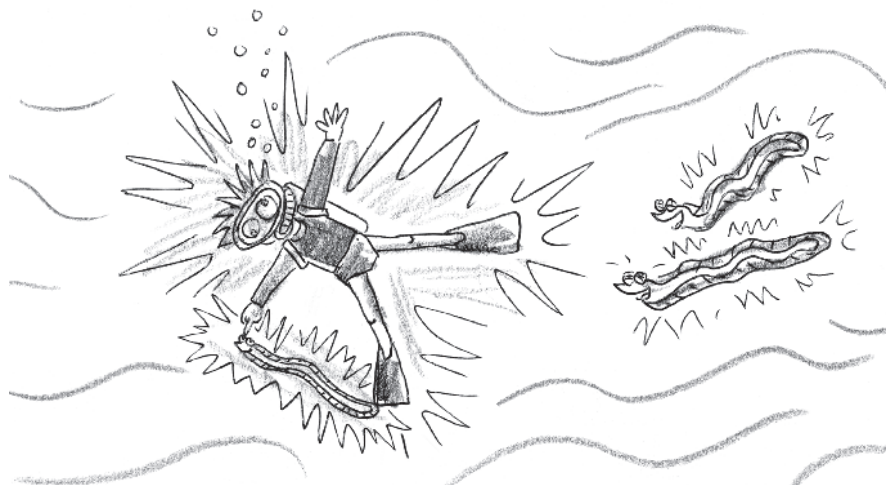
Lilieci zboară trimițând sunete (chițâieli) cu frecvență foarte înaltă, numite „ultra”, care sunt reflectate de suprafețe ca ecouri.

ELECTRICITATEA

Țiparul electric este un pește cu o coadă lungă, iar corpul lui acționează ca o baterie. Capătul cozii are o sarcină electrică pozitivă, iar zona capului, o sarcină electrică negativă. Când capul și vârful cozii țiparului ating o altă vietate, țiparul electric îi transmite acesteia un curent electric puternic - 500-650 de volți -, ceea ce este suficient să paralizeze sau chiar să ucidă prada și să alunge prădătorii.

RADARUL

Penele bufnițelor formează discuri faciale sau smocuri în jurul urechilor, dându-le acestora un chip distinctiv, și funcționează ca un radar, care captează zgomotele și le dirijează spre urechile păsării.



ISTORIA CREIONULUI

Un creion obișnuit poate trasa o linie cu o lungime de aproximativ 56 km și poate scrie până la 50.000 de cuvinte. Aceasta este povestea sa:

1560: În Cumbria, Anglia, este descoperit un depozit mare de grafit, o formă de carbon.

Localnicii îl folosesc pentru a-și identifica și înregistra oile. Se credea că grafitul era un fel de plumb și era numit „plumbago”, după denumirea latinească a plumbului.

Oamenii încep să înfășoare bucăți de piele de oaie, sfoară sau pânză în jurul bețișoarelor de plumbago.

Conceptul se răspândește în alte țări, iar în Italia apare ideea de a introduce plumbago în bețele de ienupăr.

Instrumentul de scris devine cunoscut sub numele de creion, din latinescul peniculus (pensulă), care înseamnă „codiță”.

Plumbago a fost redenumit „grafit”, care provine din cuvântul grecesc a cărui semnificația este: „a scrie”.

1795: Nicolas-Jacques Conté descoperă că, amestecând grafitul cu lutul, se obține o variație a durității sau a culorii închise a minei creionului.

Astăzi, creioanele sunt clasificate „H” pentru „duritate” și „B” pentru „culoarea neagră” a minei lor:

9H • 8H • 7H • 6H • 5H • 4H • 3H • 2H (nr. 4) • H (nr. 3)
 • HB (nr. 2)
 B (nr. 1) • 2B • 3B • 4B • 5B • 6B • 7B • 8B • 9B



CEA MAI RIDICATĂ, CEA MAI SCĂZUTĂ, CEA MAI SECETOASĂ, CEA MAI UMEDĂ TEMPERATURĂ ÎNREGISTRATĂ VREODATĂ

CEA MAI RIDICATĂ TEMPERATURĂ

Pe 10 iulie 1913, temperatura din Greenland Ranch, Death Valley, California, SUA, a atins 56,7°C.

CEA MAI PERSISTENTĂ CANICULĂ

Timp de 160 de zile la rând (31 octombrie 1923-7 aprilie 1924) în Marble Bar, Australia de Vest, temperatura nu a scăzut niciodată sub 37,8°C.

CEA MAI SCĂZUTĂ TEMPERATURĂ

În iunie 2018, măsurătoarea prin satelit a unui strat de gheață din estul Antarcticii a înregistrat o temperatură de -97,78°C.

CEA MAI SCĂZUTĂ TEMPERATURĂ MEDIE ANUALĂ

La Plateau Station, Antarctica, temperatura medie anuală este -56,7°C.

REGIUNEA CEA MAI SECETOASĂ

În unele părți ale Antarcticii nu a mai plouat deloc de peste 2 milioane de ani.

LOCUL CEL MAI UMED

În Mawsynram, Meghalaya, India, există aproximativ 11.873 mm de ploaie pe an.

CEA MAI MARE FURTUNĂ CU GRINDINĂ

Pe 23 iulie 2010, o uriașă furtună cu grindină măsurând 20,3 cm în diametru și 47,3 cm circumferință, s-a abătut asupra orașului Dakota de Sud, SUA.

Creierul tău folosește cu 13% mai puțină energie atunci când te uiți la televizor decât atunci când nu faci absolut nimic.

Un roi de lăcuste acoperind o suprafață de 5.180 km² a traversat Marea Roșie în 1889. S-a estimat că roiul cântărea 500.000 tone și conținea 250 de mii de milioane de lăcuste.

JOCURILE OLIMPICE

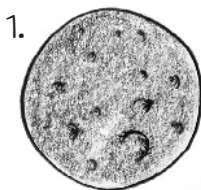
- 776 î.Hr. Primele Jocuri Olimpice s-au desfășurat la Olympia, Grecia. Era un eveniment sportiv care dura o zi întreagă și era alcătuit dintr-o cursă de 200 de metri.
- 472 î.Hr. Durata Jocurilor Olimpice este prelungită la cinci zile, pentru a permite sporturi noi, cum ar fi boxul și luptele.
- 1896 Olimpiada modernă, o renaștere a Jocurilor Olimpice, se desfășoară la Atena, în mare parte datorită baronului Pierre de Coubertin, considerat fondatorul Jocurilor Olimpice moderne. Evenimentul continuă să aibă loc odată la fiecare 4 ani.
- 1924 În Calendarul Olimpic se adaugă Jocurile Olimpice de iarnă, desfășurate în același an cu Jocurile Olimpice de vară.
- 1994 Comitetul Internațional Olimpic decide să organizeze Olimpiadele de Iarnă și de Vară la un interval de doi ani diferență între ele.
- 2012 Londra găzduiește Jocurile Olimpice de Vară pentru a treia oară de-a lungul timpului. Prima dată, capitala Marii Britanii a fost gazda Jocurilor Olimpice în 1908, apoi din nou în 1948.
- 2016 Jocurile Olimpice de la Rio de Janeiro sunt primele care au avut loc în America de Sud.

Mottoul olimpic este „Citius, Altius, Fortius” – „Mai Rapid, Mai Înalt, Mai Puternic”. Simbolul olimpic este un fundal alb cu cinci inele întrepătrunse, colorate în albastru, galben, negru, verde și roșu, reprezentând cele cinci continente participante (America de Nord și Sud sunt unite într-un singur continent, în sensul simbolisticii inelelor). Cel puțin una dintre aceste culori figurează pe drapelul fiecărei țări.

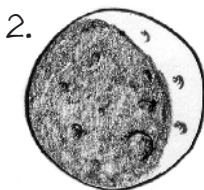


FAZELE LUNII

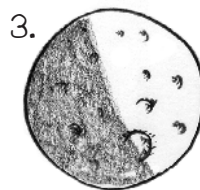
În medie, durează 29,5 zile pentru ca Luna să efectueze o rotire în jurul Pământului. Acest interval este cunoscut sub numele de lună lunară. În această perioadă, Luna traversează un ciclu complet, de la Luna nouă la Luna plină și înapoi. Fazele lunii sunt:



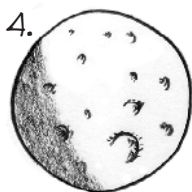
Lună nouă



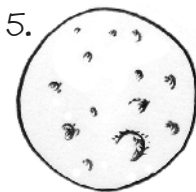
Lună în creștere



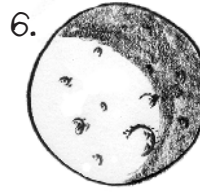
Primul pătrar



Lună în creștere



Lună plină



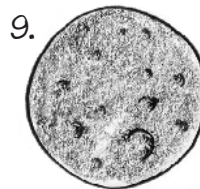
Lună în descreștere



Ultimul pătrar



Lună în descreștere



Lună nouă

În emisfera sudică, fazele de mai sus sunt inversate astfel încât Luna în creștere este considerată ca fiind partea stângă a Lunii și Luna în descreștere, partea dreaptă a Lunii.

Paraguay este singura țară din lume al cărei steag național are două părți diferite, pe față având stema națională, iar pe verso, sigiliul tezaurului.

PLANTE OTRĂVITOARE

Mătrăguna • Cucuta
 Ilicele • Buretele viperei
 Vâscul • Irisul • Tisa

CUM SĂ ȚII UN JURNAL

1. Încearcă să scrii în jurnalul tău în mod regulat, chiar dacă nu scrii în fiecare zi.
2. Găsește un loc liniștit unde să nu fi deranjat.
3. Scrie data, ora și locul în care te afli la începutul fiecărei însemnări.
4. Păstrează în jurnalul tău amintiri precum fotografii, bilete de cinema și invitații la petreceri.
5. Fii cât se poate de sincer în privința gândurilor și sentimentelor tale.
6. Găsește o ascunzătoare bună în care să-ți ții jurnalul. L-ai putea camufla, acoperindu-l cu coperta unei cărți plictisitoare și punându-l pe un raft în bibliotecă.
7. Dacă totuși îți faci griji că cineva l-ar putea găsi, scrie câteva însemnări plictisitoare într-un jurnal „momeală” și lasă-l la îndemâna tuturor.

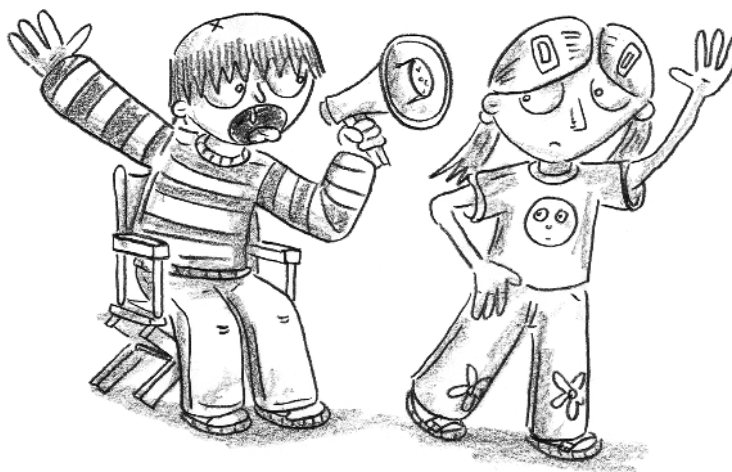


CELE MAI RAPIDE PĂSĂRI

Șoimul călător.....	389,46 km/h
Lăstunul cu spin scurt.....	171 km/h
Pasărea fregată.....	153 km/h
Gâsca cu aripi-pinten	142 km/h
Rața sălbatică cu piept roșu.....	129 km/h

COMPONENȚA UNEI ECHIPE DE FILMARE

Producător	Responsabil cu strângerea fondurilor
Regizor	Responsabil pentru conținutul filmului și pentru interpretarea actorilor
Scenarist.....	Scrie scenariul filmului
Manager de locație	Găsește cele mai bune locații de filmare
Tehnician	Responsabil cu deplasarea echipamentului de lumini și a cablurilor conexe
Cameraman.....	Responsabil cu deplasarea camerelor de filmat pe șine
Tehnician de lumini.....	Responsabil cu echipamente și sisteme de iluminat pe perioada filmărilor
Responsabil de efecte speciale	Creează efecte speciale
Designer de sunet	Creează și înregistrează efectele sonore
Băiatul bun la toate	Asistentul tehnic
Scenografi (costume, decoruri)	Responsabili pentru schimbările de ultim moment de pe platoul de filmare

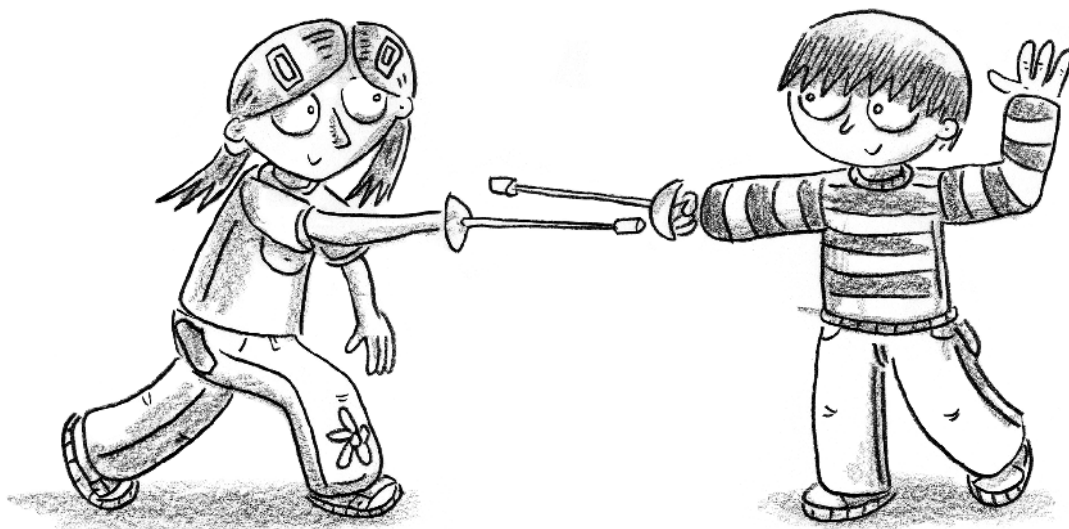


APROAPE SIGUR

În teoria probabilităților, sintagma „aproape sigur” are un sens precis. Este un eveniment care are probabilitate 0 de a nu se produce – adică se va întâmpla „aproape sigur” –, deși este încă posibil să nu aibă loc.

TERMENI DIN SCRIMĂ

- A bout*.....un meci de scrimă
- Salute*.....un gest de politețe cu care scrimerul își salută adversarul, arbitrul și publicul, la începutul și la sfârșitul unui meci
- Assaut*.....luptă între doi scrimeri
- Allez!*.....comanda pentru a începe duelul
- Balestra*.....pregătire a picioarelor, constând dintr-un salt înainte
- Fente*.....fandare
- Parry*.....lovitură defensivă
- Riposte*.....contraatac după parare
- Esquive*.....acțiunea de a evita o lovitură printr-o deplasare a corpului
- Patinando*.....fandare / avansuri cu tempouri diferite
- Coulé*.....alunecare de-a lungul sabiei adversarului
- Dublé*.....fentă cu degajament urmată de înșelarea paradei circulare
- Pointe d'arrêt*.....dispozitiv atașat la vârful lamei pentru a înregistra tușele
- Prise de fer*.....acțiune executată pentru a controla sabia adversarului: legare, opoziție, încrucișare, învăluire
- Finale*.....ultima mișcare dintr-o serie de acțiuni ofensive

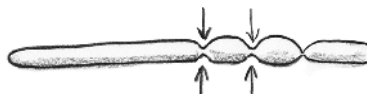


CUM SE FACE O SABIE DIN BALOANE LUNGI

1. Suflă într-un balon lung și subțire, dar nu-l umfla la maximum. Ar trebui să-l poți răsuci cu ușurință.
2. Fă un nod solid la baza lui.
3. Pentru a construi mânerul sabiei, răsucește balonul 10 cm cu fundul în sus. Asigură-te că îl ții astfel încât să nu se dezumfle.



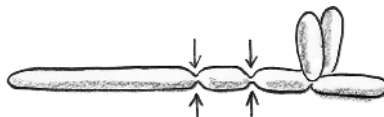
4. Pentru a face mânerul sabiei, răsucește iarăși balonul cu aproximativ 8 cm mai sus decât prima dată. Apoi, răsucește-l a treia oară, la aceeași distanță față de a doua răsucire.



5. Răsucește împreună prima și ultima parte răsucită a balonului.
6. Răsucește partea cu mânerul și dă-i drumul. Prima parte a mânerului sabiei este gata și va rămâne la locul său.



7. Fă încă două răsuciri, aflate tot la 8 cm distanță, deasupra primei părți a balonului.



8. Învârte a doua porțiune răsucită în jurul primeia, pentru a construi lancea.



9. Acum, sabia ta este gata!