

АЛЕССАНДРО КАЛИОСТРО
ЛЕГЕНДАРНЫЙ ОХОТНИК НА МОНСТРОВ



СОДЕРЖАНИЕ

Баба-яга.....	2	Лепрекон.....	52
Бабай.....	4	Леший.....	54
Банши.....	6	Лох-несское чудовище.....	56
Вампир.....	8	Мара.....	58
Василиск.....	10	Мантикора.....	60
Великан.....	12	Мумия.....	62
Вендиго.....	14	Наяда.....	64
Водяной.....	16	Оборотень.....	66
Гаргулья.....	18	Призрак.....	68
Гарпии.....	20	Русалка.....	70
Гиппогриф.....	22	Саламандра.....	72
Гоблин.....	24	Сирена.....	74
Голем.....	26	Снежный человек.....	76
Грим.....	28	Сфинкс.....	78
Гуль.....	30	Троль.....	80
Джинн.....	32	Химера.....	82
Диббук.....	34	Цербер.....	84
Домовой.....	36	Чёрт.....	86
Дракон.....	38	Чупакабра.....	88
Единорог.....	40	Список использованной	
Зомби.....	42	литературы.....	90
Кентавр.....	44		
Кикимора.....	46		
Кицунэ.....	48		
Левиафан.....	50		



БАБА-ЯГА

Легенда Баба-яга — персонаж славянской мифологии и фольклора, уродливая горбатая старуха с крючковатым носом и костяной ногой. Умеет колдовать и летать в ступе, управляя ею с помощью песта, а помелом заметая следы. Обитает на лесной опушке в доме на курьих ножках без окон и дверей, повёрнутом входом к лесу. Сторожит источник живой воды, владеет огнедышащими конями, ковром-самолётом, сапогами-сорокоходами, гусями-самогудами и другими волшебными предметами. Вредит людям, заманивает в дом детей, чтобы испечь их в печи, но часто помогает героям, указывает путь и дарит волшебные предметы.

Реальность В сказках о Бабе-яге отражены древние обряды и представления предков славян о потустороннем мире. По этим представлениям, Баба-яга является проводником в загробный мир, что подтверждается её атрибутами. Дом на курьих ножках — домовина, в которой славяне хоронили умерших. Полёт в ступе — отражение веры в то, что мертвецы летают в гробах. Костяная нога — это возможность быть в царстве живых и мёртвых одновременно. Растопка старухой бани и ужин — обряды омовения покойника и ритуальной трапезы. В Бабе-яге можно увидеть черты древнего предка — защитника племени и образ жрицы, проводившей обряд инициации подростков.

ОПЫТ

Баба-яга летает в ступе, а ты можешь заставить предметы левитировать.



Для опыта потребуется:

- фен;
- шарик для пинг-понга.

Опыт выполняется так:

- 1** Включи фен и направь струю воздуха вертикально вверх.
- 2** В поток воздуха помести шарик.
- 3** Шарик будет левитировать.

Опыт объясняется законом Бернулли. Круглый шарик обдувается воздухом со всех сторон, но стоит шарiku сдвинуться, как давление на него с одной стороны станет меньше, чем с другой, — за счёт разности давлений шарик возвращается в центр струи.



БАБАЙ

Легенда Бабай (бабайка) — персонаж славянской мифологии, ночной дух, запугивающий непослушных детей. Страшный кривобокий старик с густой чёрной шевелюрой и бородой, часто с увечьями — хромотой, немотой и так далее. Ходит с мешком, куда прячет непослушных детей. Каждую ночь бабай прячется под детской кроватью. Если ребёнок не встаёт после того, как его уложили, то опасности нет. Но стоит только ребёнку встать, как бабай хватает его, прячет в мешок и уносит в неизвестном направлении.

Реальность Представление о бабае возникло во времена монголо-татарского нашествия на Русь (XIII век) или во времена османского завоевания Болгарии (XIV–XV века). В тюркских языках слово «бабай» означает «дед» или «старик», а «бабай-ага» — сборщик дани. Монгольское и турецкое нашествия принесли много бед, поэтому неудивительно, что завоеватели стали злыми персонажами сказок. Представление о том, что бабай забирает детей, возникло в связи со сборщиками дани «бабай-ага». Сборщиками служили старые увечные воины, они часто брали в заложники княжеских детей, что гарантировало сбор дани в полном объёме.

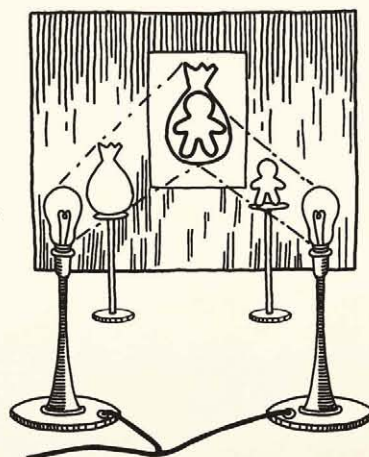
ОПЫТ

*Что у бабая в мешке?
Давай посмотрим!*

Для опыта потребуется:

- две лампы;
- две подставки;
- картон;
- калька (пергамент).

Простой способ узнать, что внутри мешка бабая. Это теневой театр — используй разные фигурки и удивляй друзей!



Опыт выполняется так:

- 1** Из картона вырежи силуэты мешка и человека высотой 7–10 см,крепи на подставках.
- 2** Из картона и кальки сделай экран.
- 3** За экраном поставь силуэты и размести лампы так, чтобы каждый силуэт находился между экраном и одной из ламп.
- 4** Включи лампу за силуэтом мешка, потом лампу за силуэтом человека — на экране появятся наложенные друг на друга тени: человек окажется в мешке.



Легенда Банши (бэнши, баньши) — персонаж ирландской и шотландской мифологии, существо, предвещающее близкую смерть. Принимает облик молодой женщины с бледной кожей, распущенными волосами и красными от слёз глазами, облачённой в серый плащ поверх белого платья. Банши появляется перед смертью человека, возвещая о ней душераздирающими воплями, в которых будто сливаются крики диких гусей, плач ребёнка и волчий вой. Может летать, бродить вокруг дома, заглядывать в окна, иногда она стирает смертный саван на берегу реки. Сами по себе банши не несут зла, а лишь предвещают беду, выступая вестницами из потустороннего мира.

Реальность Образ банши сочетает в себе погребальные традиции, страх перед неизвестным и необъяснимые на первый взгляд явления. Людей пугали ночные звуки — шорохи, свист, гул, вой собак и другие. Особенно громкие и необъяснимые звуки западали в душу. Если после появления таких звуков кто-то умирал, то человек связывал эти события — звуки становились «знамением смерти». Женский образ банши связан с плакальщицами — женщинами, оплакивающими умершего на его похоронах. Банши — плакальщица, оплакивающая ещё живого, но уже обречённого на смерть человека. Плакальщица хоть и не опасна, но встреча с ней не предвещает ничего хорошего...

ОПЫТ

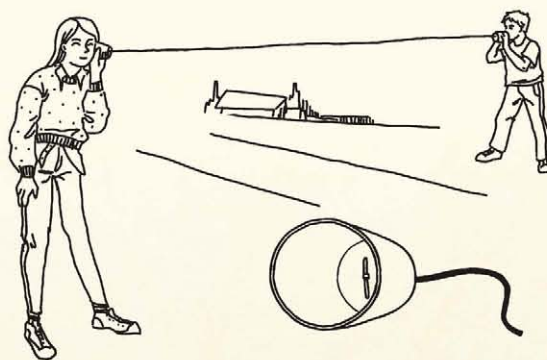
Звук банши пугает, а ты можешь извлечь необычные звуки из самодельного телефона.

Для опыта потребуется:

- два одноразовых стаканчика;
- несколько метров нити, лески или проволоки;
- две спички.

Опыт выполняется так:

- 1** В дне стаканчиков сделай отверстия.
- 2** Пропусти концы нити снаружи в отверстия,крепи изнутри на спичках.
- 3** Получился телефон — для общения натяни нить и переговаривайся.
- 4** Поиграй на натянутой нитке — ты услышишь завывающие звуки.



Натянутая нить хорошо проводит звук и легко превращается в струну, которая сама издаёт звук.



ВАМПИР

Легенда Вампир (упырь, вурдалак) — встающий по ночам из могилы мертвец, пьющий кровь людей. Имеет бледную кожу и увеличенные клыки. Вампиром может стать человек, укушенный другим вампиром, колдун, ведьма, самоубийца и так далее. Днём вампир лежит в гробу, после заката встаёт для охоты. В образе человека или летучей мыши набрасывается на жертву и высасывает кровь. Вампиры не стареют, но их убивает солнечный свет, осиновый кол в сердце, обезглавливание. Их отпугивают чеснок, крест, святая вода, колокольный звон. А отвлекают опилки и крупа: встав из могилы, вампиры будут считать их до рассвета и никому не навредят.

Реальность Образ вампира возник из страха перед смертью, древних верований о концентрации в крови жизненной энергии человека, а также из-за реально существующих животных, питающихся кровью, необъяснимых случаев сохранения трупов и так далее. Наиболее полно мифы о вампирах сформировались на Балканах, оттуда (из Трансильвании, Румынии) родом и самый знаменитый вампир — граф Дракула. Вампиры приобрели чрезвычайную популярность в современной культуре: о них пишут книги, снимают фильмы и создают игры. Эти персонажи могут отличаться от своих древних прототипов, но две вещи в них неизменны — они пьют кровь и пугают людей.

ОПЫТ

Попробуй сделать «кровь» из воды.

Для опыта потребуется:

- три стакана;
- уксусная кислота (*избегайте попадания на кожу, может вызвать ожог*);
- раствор фенолфталеина;
- кальцинированная сода;
- банка 0,5 л;
- вода.

Раствор соды даёт щелочную реакцию, фенолфталеин окрашивается в красный цвет. При добавлении кислоты происходит реакция нейтрализации — фенолфталеин обесцвечивается.

Опыт выполняется так:

- 1** В один стакан помести ложку соды, добавь воды, размешай.
- 2** Во второй стакан — несколько капель кислоты и немного воды.
- 3** В третий стакан — несколько капель фенолфталеина и немного воды.
- 4** Вылей в банку содержимое стаканов с содой и фенолфталеином — жидкость станет красной.
- 5** Добавь в банку содержимое стакана с кислотой — жидкость обесцветится.

УДК 133.4
ББК 86.41
КТК 0017
К 17

Иллюстрации: Виктория Денисова

- Калиостро, Алессандро.
К17 Большая книга монстров с фантастическими опытами для любознательных отроков [Электронный ресурс] / Алессандро Калиостро. — Электрон. текстовые дан. (1 файл pdf : 94 с.). — Ростов н/Д : Феникс, 2023. — (Магический университет). — ISBN 978-5-222-35322-6

Старинные легенды гласили о манускрипте великого Калиостро, вобравшем знания о самых страшных и загадочных чудовищах. Никто не видел его, но ходили слухи, что раз в году, в самое жаркое летнее полнолуние, он появляется в жерле извергающегося вулкана. Ученые посмеивались над легендой, но нашелся смельчак, который отправился к самому высокому вулкану и, выждав момент, с риском для жизни выловил из лавы свиток с древними знаниями. Именно этот свиток, переписанный, дополненный опытами и оформленный в книгу, ты держишь в своих руках. Пусть эта книга скрасит часы твоего досуга и преисполнит тебя древней мудростью, доступной лишь избранным!

Мир вокруг нас заполнен чудовищами, монстрами, духами и другими сверхъестественными существами. Они вселяют в людей страх, заставляют бояться темноты и неизвестности. Но каждый из нас понимает, что монстры — лишь порождение человеческой фантазии, которая опиралась на реально наблюдаемые явления. Появление каждого чудовища имеет свои причины, которые находят объяснение с позиций современной науки и психологии человека.

Как возникли те или иные монстры? Каковы причины их рождения и эволюции? Почему мы представляем их себе именно такими? Ответы на эти и другие вопросы можно найти в данной книге. На её страницах представлена информация о 44 монстрах, которая дополняется опытами из различных областей науки и техники. Совершив путешествие в мир монстров, ты узнаешь много нового и интересно проведёшь время за изучением свойств самых удивительных существ.

УДК 133.4
ББК 86.41

Литературно-художественное издание

Калиостро Алессандро
**Большая книга монстров с фантастическими опытами
для любознательных отроков**

12+

Ответственный редактор А. Васько
Технический редактор Г. Логвинова

Издатель и изготовитель: ООО «Феникс»
Юр. и факт. адрес: 344011, Россия, Ростовская обл.,
г. Ростов-на-Дону, ул. Варфоломеева, д. 150
Тел/факс: (863) 261-89-65, 261-89-50

Деривативное электронное издание на основе печатного издания:

Большая книга монстров с фантастическими опытами для любознательных отроков / Алессандро Калиостро. — Ростов н/Д : Феникс, 2021. — 93 с. : ил. — (Магический университет). — ISBN 978-5-222-34007-3

© Оформление: ООО «Феникс», 2023
© Калиостро А., 2021
© Иллюстрации: Виктория Денисова, 2021