

ZAJÍMAVOSTI

- 8 HRA I UMĚNÍ
Klub deskových her Paluba
- 20 KALEIDOSKOP
ZAJÍMAVOSTÍ
- 36 ZÁVOD S VĚTREM
ÇA M'INTÉRESSE
- 49 ZVÍŘATA V TOWERU
DISCOVER
- 49 ČTYŘSPŘEŽÍ Z PODSVĚTÍ
SCIENCES ET AVENIR
- 50 STŘÍDÁNÍ STRÁŽÍ
David Štáhlavský
- 51 NA NÁVŠTĚVĚ U BOLKA
A LOLKA
Pavel Novák
- 57 NEOBVYKLÝ ZÁVOD
NEWSWEEK
- 57 CO ZABÍJÍ NOSOROŽCE
NEW SCIENTIST

SVĚT A LIDÉ

- 12 HLAVNÍ CÍL: AMERIKA
TIME
- 17 ZTRACENÉ POKLADY
LE FIGARO MAGAZINE
- 18 EXOTIKA ZE ZÁPADU
ÇA M'INTÉRESSE
- 30 ZENOVÉ ZAHRADY
MUY INTERESANTE
- 45 OSTROV, KTERÝ PROPADL
PEKLU
ÇA M'INTÉRESSE

VĚDA A TECHNIKA

- 10 HROZÍ NÁM VZPOURA
ROBOTŮ?
FOCUS
- 26 KVANTOVÉ UZLENÍ
FOCUS
- 46 POLÁRNÍ STANICE
CONCORDIA
FOCUS
- 52 NEBEZPEČNÝ ÚTOČNÍK
MUY INTERESANTE

PŘÍRODA

- 4 JAK NÁS OVLIVŇUJE
MĚSÍC
NATUR & KOSMOS
- 22 VŮNĚ A PACHY, NOSY
A ČENICHY
MUY INTERESANTE

ARCHEOLOGIE

- 42 SOMÁLSKÁ ALTAMIRA
ÇA M'INTÉRESSE

HISTORIE

- 28 HISTORICKÉ OSOBNOSTI
ABRAHAM LINCOLN
MUY INTERESANTE

ZDRAVÍ

- 14 TAJEMSTVÍ
DLOUHOVĚKOSTI
SCIENCES ET AVENIR

PSYCHOLOGIE

- 40 ČERNÁ SKŘÍŇKA MYSLI
ÇA M'INTÉRESSE
- 58 TEST:
Máte vztah k nevěře?

SPORT

- 56 SNADNĚJŠÍ, NEŽ SE ZDÁ
NEW SCIENTIST

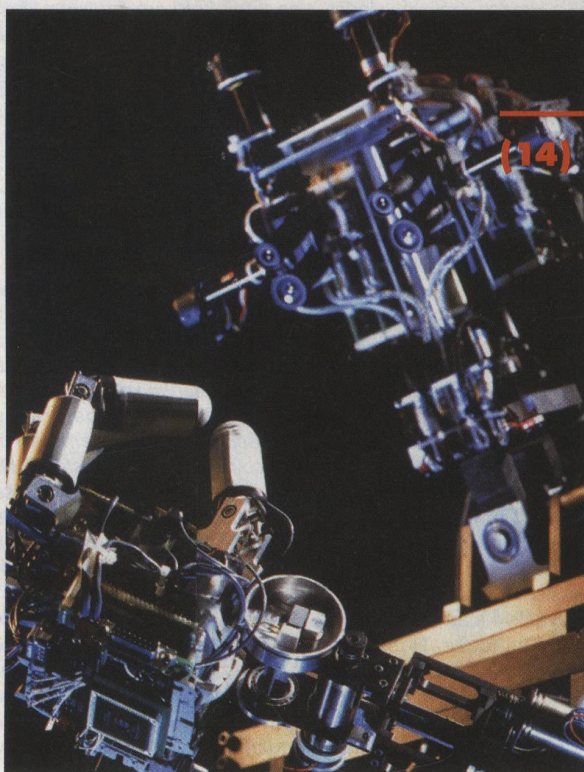
(4) JAK NÁS OVLIVŇUJE MĚSÍC

Vliv měsíční gravitace na pozemské dění je nepopiratelný. Je však také pravda, že při dorůstajícím měsíčním srpku rostou houby nebo že měsíční fáze ovlivňují krvácivost ran, klíčivost semen a kvalitu těženého dřeva? Německý fyzik Dorda se věnoval vlivu měsíční gravitace na organické buňky a došel k závěru, že souvislost mezi Měsícem a metabolismem živých organismů skutečně existuje.



(8) HRA I UMĚNÍ

Říká se, že go je nejtěžší hrou na světě. Je to desková hra stará čtyři až pět tisíc let. Vznikla v Číně, ale k dokonalosti ji dovedli Japonci. Na rozdíl od šachů v go závisí úspěch především na lsti a intuici. Všechny kameny mají stejnou hodnotu a lze jimi hrát na kterémkoli místě hrací desky. Cílem hry není ničit, ale budovat území.



(14) HROZÍ NÁM VZPOURA ROBOTŮ?

Mohou roboti jednoho dne ovládnout svět? Většina odborníků na robotiku odpoví, že je to vyloučeno. Někteří tvrdí opak. Co když se vize z vědeckofantastických filmů stanou jednoho dne skutečností? Ve filmu Terminátor jsou lidé vydáni napospas robotům, kteří je považují za hrozbu pro světový pořádek. Ve filmu Matrix používají stroje lidské bytosti pro zajištění energie. Mají tyto představy reálný základ? Budou mít roboti někdy prostředky, důvod a příležitost si nás podmanit?



(30) ZENOVÉ ZAHRADY

Zen-buddhismus se stává velmi populárním učením. Překračuje hranice Orientu a proniká do západních kultur. Nabízí alternativu k přetechnizovanému světu. Také se o něm říká, že je klíčem k pochopení japonské duše. Zcela určitě ho vyjadřují jedny z nejkrásnějších zahrad světa – zenové zahrady města Kjóto.

(46) ČERNÁ SKŘÍŇKA MYSLI

Potěšení, radost, alergie, pády, laskání, vůně, zranění. To vše a mnohem víc se zapisuje do černé skříňky naší mysli. Od prvních týdnů prenatálního života. Zdaleka nejde jen o smyslové vjemy. Většina lidí si tyto zážitky, které se zapisují kdesi v podvědomí, neuvědomuje. Jde o prožité pocity, reakce a odpovědi na podněty. To vše se trpělivě hromadí kdesi v nás, možná v mozku, a zůstává tam nadobro zabudováno.



(39)

SOMÁLSKÁ ALTAMIRA

Místo, kam chodí pít velbloudi – tak nějak by mohl znít v překladu název Las Geel. Skrývá se pod ním donedávna neznámý skalní a jeskynní útvar v západním Somálsku nedaleko přístavů Berbera a Daarbudhuq. Jednou tu děti, které si sem chodily hrát, našly jeskyni se zvláštními malbami. Vědcům se podařilo objevit dalších deset skalních úkrytů a pořídit první snímky neolitických skalních kreseb starých čtyři až pět tisíc let.

(22) VŮŇ A PACHY, NOSY A ČENICHY

Pro mnohá zvířata má čich životní důležitost. Je pro ně potřebnější než zrak či sluch. Příroda to zařídila tak, že většina živočichů má dvě čichová ústrojí. Jedno slouží k hledání potravy, varování před možným nebezpečím, orientaci v prostředí a poznávání teritoriálních značek. Druhé, mnohem jemnější, slouží k navazování kontaktů, páření a péči o potomky.



BEAT

RADIO

ClassicRock

**MEDIÁLNÍ
PARTNER**