02.06.2020

Kl.6c i 6g

Temat: Jaka gra słów została zastosowana w tytule utworu R. Tupaczewskiego, „Rap Tadeusz”?

1**.**Wysłuchaj nagrania piosenki kabaretowej pt. *Rap Tadeusz*. Czy taka wersja zachęciłaby Cię do przeczytania „Pana Tadeusza”?

            <https://www.youtube.com/watch?v=kpF9B_TQ5CY>

2.Zapoznaj się z tekstem W. Tupaczewskiego, *Rap Tadeusz* (podręcznik, s. 277–278).

3.Zastanów się nad grą słów zastosowaną w tytule piosenki.

4.Wyjaśnij skąd pochodzą słowa refrenu.

Adam Mickiewicz „Pan Tadeusz”

5.Wykonaj w zeszycie ćwiczenia - 5. i 6. ze strony 278

Nic nie przesyłaj!

**Temat: „Zachowałam się jak trzeba… „Hymn harcerski, A. Niedziela-Strobel, *Zachowała się jak trzeba***

1.Przeczytaj „Hymn harcerski” i Rotę przyrzeczenia harcerskiego – podręcznik, str. 299.

Pragnę przypomnieć Wam, że:

hymn to odmiana pieśni o uroczystym, podniosłym nastroju. Jest to utwór pochwalny, układany i wykonywany ku czci Boga, bóstwa, osoby, lub jej czynów, także wydarzeń. Hymn może również sławić otaczane powszechnie szacunkiem wartości i instytucje, np. naród, państwo, i wyrażać poczucie wspólnoty między członkami danego narodu – jest to wówczas hymn narodowy (państwowy).

2. Przeczytaj tekst Anny Niedzieli – Strobel pt.: „Zachowała się jak trzeba” (podręcznik, str. 301., 302.). Zapoznaj się również z ciekawostkami na str. 303.



Danuta Siedzikówna „Inka”

**Wczesna młodość**

Do pokolenia ludzi ukształtowanych w atmosferze afirmacji niepodległości i dumy z własnego państwa należała Danuta Siedzikówna, córka Wacława i Eugenii z Tymińskich.

Urodziła się 3 września 1928 r. we wsi Guszczewina w powiecie bielskim na Podlasiu. Jej ojciec był leśniczym. Podczas studiów na politechnice w Petersburgu prowadził działalność antycarską, za co trafił na zesłanie. Do wolnej już Polski wrócił dopiero w 1926 r. Wkrótce po powrocie wziął ślub z Eugenią Tymińską. Po roku przyszła na świat ich pierwsza córka Wiesława, rok później Danuta, a w 1931 r. Irena. Cała rodzina mieszkała w leśniczówce Olchówka koło Narewki. Dziewczynki uczyły się w szkole powszechnej w Narewce.

Dzięki rodzicom i dziadkom ważną rolę w domu zawsze odgrywały tradycje patriotyczne.



Rodzina Siedzików. Od lewej: stoją Eugenia z Danutą, siedzą Jadwiga z matką Anielą, przed nimi Wacław z córkami – z lewej Irena (z kokardą), z prawej Wiesława, leśniczówka w Olchówce koło Narewki, lato 1939 r.



Fotografia szkolna Danuty Siedzikówny, ofiarowana przyjaciółce, Podlasie, lata trzydzieste XX w.

**Okupacja**

Olchówka po 17 września 1939 r. znalazła się pod okupacją sowiecką, pierwszym bolesnym doświadczeniem wojennym rodziny Siedzików były represje sowieckie.

* 10 lutego 1940 *aresztowanie ojca*
* listopad ‘42 *aresztowanie i śmierć matki*
* grudzień ‘43 *wstąpienie do AK*
* Czerwiec ‘45
* dołączenie do Brygady
* pseudonim „Inka”
* nawiązanie do imienia przyjaciółki
* Wrzesień ‘45
* rozpoczęcie nauki w gimnazjum w Nierośnie
* Marzec’46
* sanitariuszka w szwadronie Zdzisława Badochy „Żelaznego”

Danuta Siedzikówna dołączyła do Brygady w czerwcu 1945 r. Doszło do tego w dramatycznych okolicznościach. Wówczas NKWD i Wojewódzki Urząd Bezpieczeństwa aresztowały wszystkich pracowników nadleśnictwa w Narewce pod zarzutem współpracy z podziemiem niepodległościowym. Gdy przewożono ich do Białegostoku, w pobliżu Hajnówki konwój zaatakowali żołnierze z patrolu podległego Stanisławowi Wołaciejowi „Konusowi”.

## Ostatnia misja

Ostatnią misją „Inki” była podróż do Malborka, Gdańska i Olsztyna. Zlecił ją por. „Leszek”, zastępca „Żelaznego”. Sam „Żelazny” już wtedy nie żył, o czym zresztą jego podkomendni wówczas jeszcze nie wiedzieli.

*Ostatnia misja* zdobyć lekarstwa

20 lipca 1946 *aresztowanie „Inki”*

*31 lipca 1946* skazanie „Inki” na karę śmierci

Wyrok

* *dwukrotna „kara śmierci”, utrata praw publicznych i obywatelskich praw honorowych, przepadek mienia*
* Ostatnia wiadomość do rodziny *„Jest mi smutno, że muszę umierać. Powiedzcie mojej babci, że zachowałam się jak trzeba”*
* *28 sierpnia 1946* wykonanie wyroku śmierci

10 czerwca 1991

Sąd w Gdańsku uznał za nieważny wyrok ws. „Inki”

1 marca 2015 r. w Pałacu Prezydenckim odbyła się uroczystość wręczenia kolejnych not identyfikacyjnych członkom rodzin ofiar terroru komunistycznego. Wśród zidentyfikowanych bohaterów powojennej Polski znalazła się również Danuta Siedzikówna "Inka"."

28 sierpnia 2016 r. odbył się państwowy pogrzeb Danuty Siedzikówny ps. "Inka", sanitariuszki 5 Wileńskiej Brygady AK oraz ś.p. Feliksa Selmanowicza ps. "Zagończyk", dowódcy 2 kompanii 4 Wileńskiej Brygady AK. Uroczystości pogrzebowe odbyły się w 70. rocznicę wykonania wyroku śmierci na bohaterach przez komunistycznych oprawców.



Żołnierze 4. szwadronu 5. Wileńskiej Brygady AK. Białostocczyzna, lato 1945 r.



Marek Odyn-Jankowski „Marek”, Danuta Siedzikówna „Inka”, Bogdan Obuchowski „Zbyszek”, Pomorze, wiosna 1946 r.



Uroczyste odsłonięcie pomnika Danuty Siedzikówny ps. Inka. Gruszki k. Narewki, 11.06.2017. Fot. PAP/A. Reszko

Wysłuchaj piosenki i obejrzyj teledysk -https://www.youtube.com/watch?v=2ic3Ieg7kxc

Klasa 6c

Lektura kl.6c

Temat: Naukowcy i ich świat. *Dwa potwory, Uranowe uszy, Jak Mikromił i Gigacyan ucieczkę mgławic wszczęli*

*Dwa potwory*

Akcja rozgrywa się na planecie, samotnej wyspie gwiezdnej, gdzie rozrosło państwo **Argensów** – **Srebrzystych**, którymi władał mądry król **Iloraks**. Chronił on swoją planetę potężnymi wirami czasu i niewidzialnymi przepaściami. Za panowania króla **Inhistona** pojawił się tam stwór niszczący najpierw małe osiedla, ale groźny dla wszystkich. Udawało mu się uciekać przed pościgiem i wojskowymi wyprawami.

Król wezwał wielowiedów, mędrców i nakazał zbudowanie elektroluda mogącego stawić czoła potworowi. Ponieważ naukowcy nie potrafili dojść do porozumienia, zbudowali trzy roboty: **Miedzianego**, **Rtęciogłowego** i trzeciego, tworzonego nocami w tajemnicy, którego nikt nie widział. Miedziany mimo że był ogromny, wrócił w częściach pokonany przez potwora. Rtęciogłowy walczył przez 3 dni ze swoim lustrzanym odbiciem stworzonym przez potwora. Następnie do walki ruszył niewidzialny. Wielki Abstraktor wyniósł go na dłoni, niewidzialnego, potem dmuchnął i ten uleciał w dal. Nazywał się **Antymat** i kiedy napotkał ogromne cielsko potwora, zaatakował je i przebił. Czynił tak wiele razy, a stwór został pokonany.

Kiedy już **Srebrzyści** uradowali się, zobaczyli, jak resztki potwora odradzają się i zaczyna się tworzyć ponownie. Wówczas król roztrzaskał berło powstałe przed wieloma wiekami. Z niego wyłonił się cienki kryształ, który zaczął pisać, że potwór jest sterowany z oddali. Wszyscy **Argensi** są potomkami istot, a te stworzyły potwora przed tysiącami wieków. Byli to ludzie budujący żelazne anioły, a z kolei uciekły daleko, tworząc w galaktyce potężne państwa i było ich wiele. Ich stwórcy nie zapomnieli o nich i ścigają ich, aby się zemścić. W ten sposób zniknęło później państwo Srebrzystych, kiedy **Wielki Abstraktor** wypowiedział magiczne Słowo, a ich planeta zaczęła się przemieniać w nicość. Obserwujący to twórcy ruszyli dalej w poszukiwaniu innych maszyn i planet w kosmosie, aby się zemścić. Mogą też pewnego razu dotrzeć do nas.

Bajka Stanisława Lema pt.: „Dwa potwory” to przedziwna opowieść o strasznym, bardzo niezwykłym potworze, który siał popłoch wśród mieszkańców Eterny, kraju zamieszkiwanego przez Argensów, czyli Srebrzystych. Ich państwo było chronione przez wiry magnetyczne i fosy grawitacyjne, dzięki czemu żadna obca istota nie miała do niego dostępu.

Każdy król, który obejmował panowanie w tym przedziwnym kraju, dzierżył w swojej ręce niezwykłe berło, na którym tkwił napis: „Jeżeli potwór wieczny jest, to go nie ma, czyli są dwa; jeśli nic nie pomoże, strzaskaj mnie”. Przez długi czas nikt się głębiej nie zastanawiał nad znaczeniem tajemniczej sentencji, aż do chwili, w której władzę zaczął sprawować król Inhiston.

Bajka Lema pt.: „Dwa potwory” pokazuje walkę cybernetycznego ludu z istotą rozumną, która go stworzyła. Kiedy ów lud wymknął się spod ludzkiej kontroli, należało znaleźć go i zgładzić, uciekając się do wszystkich sposobów.

W starciu z człowiekiem, maszyny póki co przegrywają walkę, jednak już sam fakt, że potrafiły zbuntować się przeciwko własnym twórcom, powinien napawać strachem i wzbudzać refleksję nad granicami ludzkiej inwencji w naturę poprzez zastosowanie technologii.

*Uranowe uszy*

**Kosmogonik** był inżynierem rozjaśniającym gwiazdy. Czerwonym, fioletowym i niewidzialnym promieniem chciał oświecić mgławicę Andromedy. Zostawił ucznia, aby pilnował niektórych gwiazd, a sam poleciał rozpalać inne. Uczeń po paru tysiącach lat czekania na **Kosmogonika** z nudów wrzucił **puzderko z niewidzialnym promieniem do ognia.** W ten sposób gwiazdy zaczęły świecić, a niektóre wybuchły. **Kosmogonik** przybył i ratował je, zabierając promienie i tworząc z nich planety: gazową, węglową i z najcięższymi metalami.

Za **100 mln lat** miał wrócić, aby sprawdzić, jak te planety będą wyglądać. Następnie poleciał szukać swojego ucznia. Na planecie tej **Aktynurii** powstało państwo **Palatynidów**. Rządził nim ogromny **Achtior**, który miał wszędzie szpiegów i **pastwił się nad** poddanymi. W ogromnym kotle topiono pallad i platynę, a następnie wzywano naród, aby dać im nowe zbroje, które świeciły się, bo były z uranu. Promieniowały tak, jak góry w **Aktynurii**. Najbardziej świeciły im się **uranowe uszy**.**Kiedy zbierali się w większej grupie**, wybuchali, dlatego musieli żyć samotnie.

Młody wynalazca **Pyron** wynalazł telegraf bez drutu i wówczas ucieszyli się, poniważ to pozwoliło im kontaktować się ze sobą. **Achtior** podsłuchiwał rozmowy i jeśli tylko usłyszał podejrzane słowo np. „**bunt**”, natychmiast wysyłał pioruny i **zabijał spiskowców**. **Pyron** stworzył własny język, w którym słowa miały inne znaczenia i w ten sposób przygotowywał bunt. Pewnego razu król przestraszył się jednego z zaszyfrowanych zdań zakodowanych przez Pyrona i uwięził go. Wszyscy byli smutni, ale wtedy wrócił **Kosmogonik**, który stworzył gdzieś trzy planety.

**Palatynidzi** uciekali od niego, bojąc się wybuchnąć. Kosmogonik spotkał w więzieniu **Pyrona**, z którym jednak nie mógł porozmawiać.Ruszył w góry i z kadmu zrobił **nausznikirobotom.** Zakładali je na uszy. Musiał na przykładzie dukatów z powłoką kadmową pokazać, że nic im nie grozi, jeśli będą się zbliżać do siebie. Następnie rozdał im dukaty z uranu, aby płacili daninę chciwemu **Achtiorowi**.

Kosmogonik uwolnił **Pyrona**. Napełniony **dukatami z uranu** skarbiec króla wybuchł ogromnym ogniem, 600 platynowych rąk **Achtiora** wyleciało w kosmos i oświetlają planetę.Po tym wydarzeniu zapanowała radość poddanych. Nowym i sprawiedliwym władcą został **Pyron**.

**plan wydarzeń**

1. Praca inżyniera Kosmogonika przy rozjaśnianiu gwiazd.
2. Stworzenie Aktynurii.
3. Okrutne rządy Architora.
4. Wynalezienie telegrafu przez Pyrona.
5. Usiłowanie uknucia spisku przez wynalazcę.
6. Uwięzienie Pyrona.
7. Przybycie przebranego Kosmogonika na planetę.
8. Wymyślenie zamachu na Architora.
9. Uwolnienie Pyrona i śmierć władcy.
10. Sprawiedliwe rządy Pyrona.

*Jak Mikromił i Gigacyan ucieczkę mgławic wszczęli*

Akcja rozgrywa się za czasów poprzedniego Wszechświata. Żyło wówczas dwóch konstruktorów: **Mikromił** i **Gigacyan**. Starali się dowiedzieć, co jeszcze można by stworzyć, a czego nie dokonali do tej pory. Ponieważ wszystko tworzone był z materii, chcieli dodać jej usta i nauczyć myśleć, aby sama podpowiedziała im, co jeszcze można stworzyć. **Mikromił** chciał zbudować z całej masy świata jeden rozum. Poróżnili się i każdy zaczął tworzyć osobno. Mikromił uczył myśleć atomy kamieni, rubinów i innych. Gigacyan w tym czasie stworzył tak wielkiego kosmoluda, że niewiele miejsca n świecie pozostało dla Mikromiła.

Postanowili przeegzaminować oba stwory, a potem doszli do wniosku, że one same siebie nawzajem mogą przepytać. **Zaczął się ich pojedynek.** Wielki kosmolud miał opóźnione reakcje i aby odwrócić się do mówiącego do niego głosu, stracił lata, a następnie zaczął wirować wokół własnej osi, a głos małego kryształka mu uciekał. Z tego powodu rozpadł się wirując na wiele części. Wówczas obaj konstruktorzy zaczęli się kłócić, kto z nich miał rację i nie mogli dojść do porozumienia. Od tego czasu ich spór trwa, a wszystko w kosmosie się obraca i wiruje wokół osi.

Określenie cech, zadań, celów i znaczenia pracy naukowców.

Kim jest uczony?

Podaj wyrazy bliskoznaczne do uczony

-badacz, naukowiec, poszukiwacz, nowator, odkrywca, wynalazca, mędrzec.

Określ zadania i cele uczonego

-np. odkrywanie praw przyrody, służenie ludzkości, własny rozwój.

Określ cechy, którymi wyróżniają się/powinni się wyróżniać uczeni

-np. wiedza, inteligencja, dociekliwość, intuicja, wytrwałość, cierpliwość, pracowitość, odwaga, odpowiedzialność.

Jaki pożytek przynosi praca uczonego?

-np. rozwój wszystkich dziedzin nauki i techniki, poznanie świata i człowieka, powstawanie urządzeń ułatwiających pracę i życie codzienne, łatwiejszy kontakt człowieka ze światem, powszechny dostęp do wiedzy, wydłużenie życia człowieka.

***Jak Erg Samowzbudnik bladawca pokonał***

Bohaterowie

* Król Boludar
* [Bladawiec](https://cyberiada.fandom.com/pl/wiki/Ludzie)
* Królewna Elektrina
* [Erg Samowzbudnik](https://cyberiada.fandom.com/pl/wiki/Erg_Samowzbudnik)
* Strzeżysław Megawat
* Dwaj Automacieje
* [Protezy](https://cyberiada.fandom.com/pl/wiki/Protezy)
* Intelektryk Palibaba
* Arbitron Kosmozofowicz
* Diody Triody i Heptody
* Perpetuan
* Matrycy Perforat
* Elektrowied Halazon
* Salamid i Thaladon
* Król Astrocydes

**Miejsce akcji**

* Dwór króla Boludara
* Koldeja
* Kraj Radamantów
* Maestrycja
* Królestwo Osmalatyckie
* Bachryda i Scyntylia
* Kraj Pygmeliantów
* Węzeł przestrzeni
* [Aberycja](https://cyberiada.fandom.com/pl/wiki/Aberycja)
* Alumnia
* Gwiazda Caput Medusae

**Wyprawa Halazona**

Król Boludar uwielbiał dziwactwa.Miał w swej kolekcji najrzadsze stwory, a nawet martwego bladawca. Pewnego razu gościł u siebie mędrca Halazona, który mówił, że potrafi przywieźć ze sobą żywy okaz człowieka. Wyznaczył wysoką cenę: tyle brylantów, ile będzie ważył człowiek. Król zaraz kazał budować w parku zamkowym klatkę. Przestraszeni dworacy wezwali zaraz dwóch homologów, którzy opowiedzieli królowi, że:

-Człowiek jest miększy od wosku;

-Że szparką na dole twarzy, którą wydaje odgłosy, rozdrabnia różne przedmioty i je wciąga;

-Że posiada wiele rurek (tętnic), które niosą tlen i wodę;

-Że ludzie dzielą się na Silikończyków i Proteidów;

-Oraz, że są bardzo potężni, inteligentni i złośliwi.

Niestety, król mimo przestróg mędrców, nie zrezygnował ze swej zachcianki.

**Podstęp bladawca**

Niedługo po tym otwarto park dla zwiedzających. W klatce była istota blada i wiotka, siedząca na baryłce i jedząca zupę. Po napisie na klatce było widać,że to sam bladawiec. Pospólstwo zaczęło go drażnić, a bladawiec nabrał wody i wszystkich nią odstraszył. O tym wypadku dowiedziała się królewna Elektrina. Człowiek szybko nauczył się tutejszej mowy i nawet zagadywał królewnę. Raz Elektrina zapytała się, co tam białego mu świeci w gębie.

-*Nazywam to zębami* - rzekł.

-*Podaj mi choć jeden ząb przez kratę!* - poprosiła królewna.

Jednak bladawiec nie był bezinteresowny. Zapytał się, co za niego da królewna, a ta odpowiedziała, że specjalny złoty kluczyk, do nakręcania rozumu. Bladawiec szybko porwał kluczyk i uciekł w głąb klatki. Elektrina wstydziła się powiedzieć o tym komukolwiek i musiała wrócić. Nazajutrz znaleziono ją leżącą bez pamięci. Wszyscy szukali złotego kluczyka, ale na próżno. Doniesiono królowi, że człowiek może pomóc w sprawie kluczyka, jeśli go uwolni i ofiaruje próżniopław. Król po przeszukaniu całego parku zgodził się. Kiedy bladawiec był już w statku pokazał przez lufcik złoty kluczyk i powiedział,że zabiera go ze sobą, gdyż łaknie zemsty za to, że król go wystawił na pośmiewisko w klatce. Zaraz po tym odleciał. Władca kazał wysłać najszybsze drążymroki i śmigielnice, ale bladawiec zmylił pościg i tyle go widzieli. Wszyscy ślusarze, snycerze i płatnerze, a nawet Wielki składczy koronny starali się dorobić kluczyk, ale nic z tego nie wyszło.

**Wyprawa elektrycerzy**

Niedługo po tym król ogłosił, że ten kto pochwyci owego bladawca i odbierze mu kluczyk królewny dostanie ją za żonę, a także królestwo. Zaraz zaczęli się zjeżdżać znakomici wojownicy i elektrycerze, mędrcy i inżynierowie, a także awanturnicy i oszuści.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tytuł utworu | Imię/nazwisko uczonego | Planeta, na której działa | Dzieło/dzieła, nad którymi pracował | Motywacja (dlaczego to robił, co nim kierowało) | Rezultat pracy |
| „Dwa potwory” | Wielki Cybernator Koronny,Wielki Arcydynamik,Fizykus Koronny | państwo Argensó w układzie po-szóstnym | Elektrolud Miedziany Rtęciogłów Elektycerz Antymat | pokonanie olbrzyma | unicestwienie państwa robotów przez ich twórców, poczucie zagrożenia |
| „Uranowe uszy” | inżynier Ko-smogonik | Mgławica Andromedy  | planety: gazowa, węglowa, Aktynuria | pokonanie ciemności | powstanie państwa Pa-latynidów na Aktynurii,robotów, którzy mieli wady ludzi |
| „Jak Mikromił i Gigacyan ucieczkę mgławic wszczęli” | Mikromił Gigacyan | Wszechświat | stworzenie myślącej materii | odkrycie tajemnicy Wszechświa-ta | chaos |

Określenie cech gatunkowych utworu Lema.

Opowiadania Lema są baśnią.

Cechy baśni:

Brak określenia czasu wydarzeń.

Fantastyczne miejsce wydarzeń.

Motywy wędrowne.

Szczęśliwe zakończenie.

Cechy różniące utwory Lema od baśni np.:

-królewnę zdobywa spryciarz, a nie człowiek odważny i pełen poświęcenia.

-czas wydarzeń to nieokreślona przyszłość.

- w świecie przedstawionym króluje wysoka technologia.

-brak wyraźnego podziału na dobro i zło.

-brak magii, czarów

Język „Bajek robotów”

Na uwagę zasługuje przede wszystkim język, jakim operuje Lem w „Bajkach robotów”. Jego specyfika wynika z – literackiej zabawy. Polega ona właśnie na grze językiem, parodią. Przede wszystkim uderza zestawienie obok siebie słownictwa związanego ściśle z nauką i techniką ze słowami oraz zwrotami przynależącymi baśni czy gawędzie.

Dzięki temu połączeniu powstało wiele przykuwających uwagę czytelników neologizmów, zaskakujących zwrotów i zestawień, takich jak: „elektrycerze”, „cybergęśle”, „robosły”, „kosmolud”, „elektosmok”, „Wasza Ferromagnetyczność”, „Order Wielkiej Sprężyny”, „śrubki-trupki”. Przedziwnie brzmią również nazwy pełnionych przez poszczególnych bohaterów funkcji: „Wielki Hetman Cyfrowy”, „Jenerał-Minerał”, „Wielki Podblaszy Koronny”. Przywodzą one na myśl czasy wielkich wojen Rzeczypospolitej.

Stanisław Lem w swoich utworach często posługuje się neologizmami. Tworzy je po to, aby nazywać nowe, wymyślone przez siebie rzeczy. Jest to cecha charakterystyczna opowiadań Lema.

Autor świadomie parodiuje naukowe teorie i wynalazki i sam czytelnik czasem nie wie, co według współczesnej nauki może być w opowiadaniach prawdopodobne, a o stanowi nonsensowną fikcję. Lem śmieje się z zasad konstruowania naukowych teorii przedstawiając jedną z propozycji maszyny myślącej na zgładzenie elektrosmoka (stworzenie ogólnej teorii zwalczania elektrosmoków).

„Bajki robotów” – przynależność gatunkowa

Już sam tytuł zbioru opowiadań Stanisława Lema świadczy, że autor podjął grę z konwencją bajki. Lem wykorzystuje konwencję tworzenia bajek i pisze zbiór krótkich fantastycznych historyjek, które rozgrywają się w świecie robotów, maszyn i konstruktorów. W ten sposób **połączył bajki i literaturę science-fiction** (literatury fantastycznonaukowej).

Do fantastyki należy przede wszystkim wizja równorzędnego świata i cywilizacji lub świata, jaki istnieć będzie w przyszłości. Przestrzeń jest zupełnie inna niż znana nam ziemska. Bohaterowie swobodnie mogą się przenosić między planetami i galaktykami, wielcy konstruktorzy tworzą niezwykłe maszyny i roboty, są zafascynowani cybernetyką. Powszechna jest mechanizacja i sztuczna inteligencja (w „Bajce o maszynie cyfrowej, co ze smokiem walczyła” władca zainstalował mechanizmy myślące nawet kamieniom, by ostrzegały przechodniów przed potknięciem). Słownictwo opowiadań także nawiązuje do języka ściśle naukowego („cybernetyka”, „ferromagnetyczność”).

Światami fantastycznymi rządzą jednak zasady znane z baśni. Konkretnymi planetami rządzą feudalni królowie, którzy mają swych doradców, generałów, dwór i służbę. Walczą o zachowanie tronu węsząc wszędzie spiski (jak np. król Murdas). Mimo powszechnej cywilizacji przypominają innych władców – urządzają turnieje, nakładają podatki, martwią się o swoje dzieci i następców tronu. Jednak zazwyczaj się nudzą i wykorzystują swoje stanowisko do zarządzania nieraz uciążliwych dla ludu przedsięwzięć. Obok królów występują rycerze i mędrcy, rozgrywane są bitwy i pojedynki, które wydają się komiczne, łącząc w sobie średniowieczny prymitywizm oraz „supertechniczne” możliwości.

W porównaniu z światem baśni w krainach zamieszkałych brak cudowności, niezwykłych magów i czarodziejów, ponieważ rządzi rozum i technika, pozwalająca skonstruować niemal wszystko. Brak tu wydarzeń nadprzyrodzonych, bo rozwój techniki umożliwia to, co kiedyś było niemożliwe. Zamiast wszechobecnych w bajkach zwierząt spotkamy tu postaci techniczne – maszyny i roboty. Rolę magów pełnią konstruktorzy, których wytwory ogranicza jedynie ich własna wyobraźnia. „To podstawienie wydaje się zgodne z myślą Arthura C. Clarke’a, wedle którego każda dostatecznie zaawansowana technologia jest nieodróżnialna od magii, zaś opowiedzenie się konstruktora po stronie dobra sprawia wrażenie pochwały racjonalizmu i nauki, dobrze radzących sobie nawet w świecie zupełnie absurdalnych reguł.”

Podobnie jak w baśniach Zło zostaje tu pokonane. Jednak nie przegrywa

Poszczególne utwory to krótkie opowiadania fabularne, zazwyczaj jednowątkowe. Fabuła skupiona jest wokół jednej lub dwóch postaci. Występuje niewielka liczba bohaterów. Wydarzenia układają się w ciąg przyczynowo- skutkowy, a elementy fantastyczne łączą się z elementami baśni.
Praca domowa:

Narysuj swoją Maszynę Do Spełniania Życzeń i napisz do niej 5 życzeń. Użyj czasowników w trybie rozkazującym.