



Gdzieś na samym dnie oceanu, tam, gdzie światło nie sięga, a ciemność ma swoje własne prawa, rozciąga się świat pełen tajemnic. Będzie to wyjątkowa wyprawa w głąb morskiej otchłani, gdzie wszystko jest możliwe... i trochę straszne! W piątek, 24 października 2025 roku Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy zaprasza na Straszny Młyn - Upiorna Głębia.

Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy zamieni się w mroczny, podwodny świat tajemnic, potworów i naukowych zagadek...Przygotowano osiem stanowisk popularnonaukowych, gdzie czeka na Was podróż pełna nauki, zabawy i niesamowitych odkryć! **Straszny Młyn - Upiorna Głębia odbędzie się 24 października 2025 w godzinach 18:00-21:00.**

W Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy czeka na Was przygoda, której długo nie zapomnicie. Na dzieci odważne i ciekawe czeka podróż przez Upiorną Głębię - krainę pełną świecących stworzeń, niewidzialnych sił i roślin, które giną w mroku. To tu można poczuć miazdzące ciśnienie głębin, spotkać potwory z morskich czeluści i odkryć, co naprawdę kryje się pod powierzchnią.

A w samym sercu tej opowieści znajdziecie statek Widmo – Wiatr Przygody, który po raz ostatni unosi się na falach tajemnicy... i zabierze Was w finałowy rejs przez ciemność, światło i morskie legendy.

Czy odważycie się zejść głębiej? Upiorna Głębia już czeka!

Wstęp jest biletowany, ale liczba miejsc ograniczona!

Program wydarzenia, ale i możliwość zakupu biletów znajdziecie na stronie www.mlynwiedzy.org.pl.

STANOWISKA PODCZAS WYDARZENIA

1. Siła, Której Nie Widać - MW1, 1.PIĘTRO - PRZESTRZEŃ WYSTAWY "O OBROTACH"

Na dnie oceanu czai się niewidzialna siła – potężne ciśnienie, które zgniata wszystko, co nie powinno się tam znaleźć. To świat bez światła, bez powietrza... i bez litości. Tylko nieliczne stworzenia potrafią tam przetrwać. Odważysz się zajrzeć w otchłań i poczuć, jak działa prawdziwa potęga głębin?

2. Pirat ostatniego rejsu - MW1, 2.PIĘTRO - PRZESTRZEŃ WYSTAWY "RZEKA"

Na samym dnie Morza czeka Cię spotkanie z ostatnim “żyjącym” członkiem załogi “Wiatru Przygody”. Wejdź na pokład upiornego statku widmo i poznaj burzliwą historię, która doprowadziła do jego zatonięcia. Czym załoga naraziła się Morskiej Wiedźmie, że spadła na nich straszliwa klątwa? Uważaj, statku pilnują głębinowe potwory pozostające na usługach Wiedźmy. Rozpoznaj je, a być może marynarz podzieli się z Tobą swoimi sekretami, a może i skarbami. Czy się odważysz?

3. Morska Wiedźma - MW1, 2.PIĘTRO - PRZESTRZEŃ WYSTAWY "RZEKA"

Czy odważysz się na spotkanie z Morską Wiedźmą, wód władczynią, sprawiedliwości strażniczką? Zostań Jej przyjacielem, a skarbów dostaniesz co niemiara. Rozgniewaj Ją, a klątwę poczujesz od zaraz. Czy unikniesz straszliwego losu załogi „Wiatru Przygody”? A może dołączysz do upiornego pirata? Na stanowisku poznasz mieszkańców oceanów i dowiesz się, dlaczego warto dbać o ekosystem. Po wykonaniu aktywności zabierzesz ze sobą pamiątkę na znak przyjaźni z Morską Wiedźmą.

4. Zielona Kłątwa Wraków - MW1, 2.PIĘTRO - PRACOWNIA BIOLOGICZNA

Nie wszystkie potwory w głębinach mają zęby... Niektóre rosną powoli, oplatają drewno i żelazo, wcisną się w każdą szczelinę, a potem... po prostu wciągną wszystko na dno.

Na tym stanowisku poznasz roślinnych wrogów piratów i żeglarzy – glony, wodorosty i inne morskie stwory, które nie tylko pokrywają kadłuby statków, ale z czasem potrafią je niszczyć, zatrzymywać i ukrywać na zawsze w głębi oceanu. To właśnie przez nie wiele pirackich okrętów zamieniło się w porośnięte wraki, a legendy o ich załogach zniknęły w zielonym mroku... Czy to tylko rośliny... czy może morska kłątwa, która nigdy nie śpi?

Zanurz się w historię zatopionych statków, obejrzyj, jak wygląda życie na wraku i dowiedz się, jak przyroda odbiera to, co zabrał człowiek.

5. Podwodna stajnia - MW1, 3.PIĘTRO - PRZESTRZEŃ WYSTAWY

"PRZEŻYCIE"

Na stanowisku uczestnicy dowiedzą się ciekawostek o jednym z najbardziej nietuzinkowych zwierząt podwodnych – koniku morskim. Czy to prawda, że samiec konika rodzi dzieci? Czy koniki są rybami? Jak bronią się przed wrogami? – odpowiedzi na te i inne pytania czekają na wystawie Przeżycie. Ponadto na stanowisku będzie można wykonać efektowną replikę tego stworzenia za pomocą szerokiej gamy materiałów plastycznych.

6. Rekinowy tor przeszkód - MW1, 3.PIĘTRO - PRZESTRZEŃ WYSTAWY

"PRZEBUDOWA"

Zapraszamy wszystkich odważnych do zabawy z rekinami i spróbowania swoich sił na specjalnie przygotowanym torze przeszkód. Wyjątkowo drapieżne i głodne morskie drapieżniki tylko czekają, aż nieostrożnym śmiałkom powinie się noga. Podejmiesz wyzwanie i stawisz czoła pradawnym bestiom?

7. Ciemność, Która Pożera Światło - MW1, 4.PIĘTRO - PRZESTRZEŃ WYSTAWY "...TO TAKIE PROSTE!"

Zagłębiając się w tajemnice oceanu odkryj dlaczego rośliny nie docierają do najgłębszych zakamarków morskiej toni. Dowiedz się co powstrzymuje światło przed rozproszeniem mroków wód? Poznaj wodne rośliny, które możemy spotkać tonąc w upiornej głębinie.

8. Kto świeci w głębinach? - MW1, 5.PIĘTRO - PRZESTRZEŃ WYSTAWY

"IDEE"

Światło w głębinach – ryby i rośliny, które świecą! Czy wiesz, że w głębinach mórz i

oceanów można spotkać stworzenia, które potrafią świecić niczym żywe lampki? To zjawisko nazywa się bioluminescencją. Ryby, meduzy, kalmary, a nawet maleńkie glony unoszące się w wodzie potrafią wytwarzać światło dzięki specjalnym reakcjom chemicznym w swoich organizmach. Po co to robią? – jedne odstraszać wrogów, inne przyciągają ofiary, a jeszcze inne świecą, by odnaleźć partnera. Dzięki temu podwodny świat przypomina czasem świetlisty pokaz fajerwerków! Na naszym stanowisku zobaczysz, jak wygląda świecący plankton, poznasz ryby-latarki z lampkami pod oczami i dowiesz się, dlaczego w ciemnej toni morskiej światło jest cenniejsze niż złoto. Każdy z Was będzie mógł także stworzyć własne, podwodne, świecące stworzenie. Podejdź bliżej, zajrzyj do świata głębin i odkryj, kto naprawdę rządzi podwodnym światłem!

- [Go back](#)
- [Share on: X](#)
- [Share on: FB](#)
- [Print](#)
- [PDF](#)