

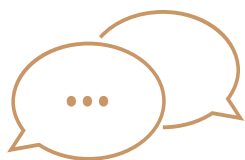
KARTY retro ZABAW

„Karty retro zabaw” to zbiór gier i kreatywnych pomysłów sprzed stu lat! Są dedykowane dzieciom i całym rodzinom. Można tu znaleźć propozycje prostych zabaw, które uprzyjemniały czas dzieciom w dwudziestoleciu międzywojennym. Dziś z łatwością można je zorganizować w domu i najbliższej okolicy.

Wszystkie pomysły pochodzą z poradników i czasopism z dwudziestolecia międzywojennego. Reguły i opisy zachowano w oryginalnym zapisie sprzed stu lat, by oddać ducha epoki. W lewym dolnym rogu każdej z kart zamieszczono informację o źródle, w którym można znaleźć więcej pomysłów na wspólne spędzanie czasu. Mamy nadzieję, że zabawa będzie inspiracją do poznawania historii II Rzeczypospolitej.

W lewym górnym rogu każdej karty umieszczony został symbol, który łatwo pozwala ustalić do jakiej kategorii należy pomysł.

Poniżej przedstawiamy Państwu legendę:



gry słowne



gry ruchowe



drobne prace manualne



zabawa niespodzianka

Zachęcamy do wspólnej, radosnej i twórczej zabawy!

niepodległa



KARTY retro ZABAW

GRA W BARWY

Każdy obiera sobie jakąś farbę, a następnie pierwszy mówi:

„Moja farba jest piękna farba, ale nie brzydka czarna.”

Kto ma czarną farbę odpowiada:

„Moja czarna farba jest piękna farba, ale nie brzydka czerwona.”

W ten sam sposób odpowiada farba czerwona urągając np. zielonej, zielona tak samo i t.d. Jeżeli ktoś powie tylko: „Moja farba jest piękną farbą,” bez wymienienia „moja (czarna, zielona etc) farba” – daje fant.



Jeśli jest niewielu uczestników zabawy, można przyjąć zasadę, że każdy wybiera dwa lub trzy kolory. Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy gracz wypowiada wybrane barwy na głos, a później uważnie wysłuchuje, czy któraś z nich nie została wymieniona.

Źródło:

K. Krumłowski, Jak wesoło spędzić czas? Zabawy i gry towarzyskie, Drukarnia Nakładowa – Chrzanów, Berlin, 1920. Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/18447820>).

niepodległa





KARTY retro ZABAW

SZUKANIE ROŚLIN

Zastępowy rozdaje między harcerzy części 10 uprzednio zebranych roślin i nakazuje im je wyszukać i przynieść do obozu. Są to oczywiście rośliny, których albo nie spotyka się w najbliższym otoczeniu obozu, albo których nie spotyka się na każdym kroku (...).

Z poszukiwania tego można zrobić pewnego rodzaju zawody między harcerzami, których wysyła się pojedynczo lub parami. Zwycięża, kto najszybciej stanie w obozie z żądanymi roślinami.

Po ćwiczeniu nie należy nigdy zaniechać oznaczenia przyniesionych roślin, przez co rozszerza się u harcerzy wiadomości botaniczne i utrwala przytem w pamięci nazwy roślin.



Tych, co dopiero stawiają pierwsze kroki w poszukiwaniu roślin zachęcamy do tropienia i sprawdzania informacji o kwiatach, ziołach czy krzewach, które są znane i często spotykane w okolicy. Nieraz mogą zaskoczyć!



Źródło:

Z. Wyrobek, *Harcerz w polu: zabawy i gry terenowe*, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Lwów, 1935. Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/89751213>).

niepodległa ...



KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz:
grubszej kartki na której
wydrukowany zostanie wzór
lampionu, kawałka białego papieru,
zamiast kolorowej żelatyny – bibuły,
nożyczek, kleju i świeczki.

LATARKA W KSZTAŁCIE DOMKU



Podług podanego wzoru wycinamy boki i dno latarni z papieru okładkowego, aktowego lub z brystolu. Potem wycinamy otwory okien i nalepiamy na nie trzy wąskie paski z białego papieru, które mają zastąpić ramy szyb. Następnie zklepiamy latarkę z boku, paski u dołu zaginamy wewnątrz i przylepiamy do nich denko (fig. a).

Wycięte otwory zalepiamy żelatyną kolorową,
a na dnie latarki przymocowujemy mały lichtarzyk
ze świecą, jakiej używają przy choince.

Pałeczek do zawieszenia latarki (...) robimy z drutu.”



Proponujemy niewielką zmianę w kolejności wykonywanych działań. Nim sklejone zostaną wszystkie boki, należy na wycięte otwory okien nalepić różnokolorowe kawałki bibuły. Wewnątrz lampionu można umieścić elektroniczną świecę. Nie będzie trzeba się martwić, że płomień go zniszczy.

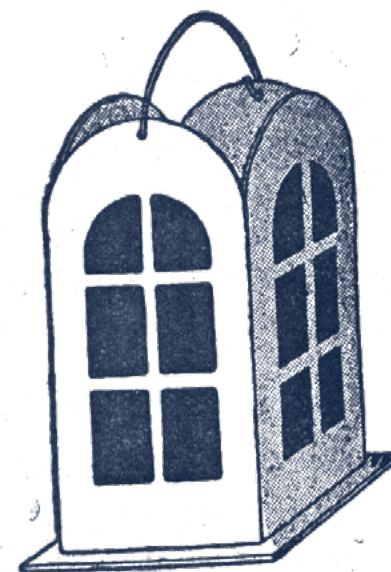
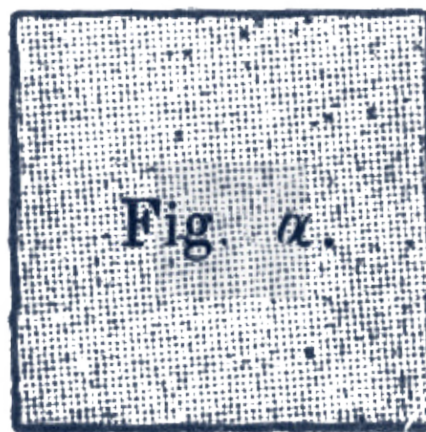
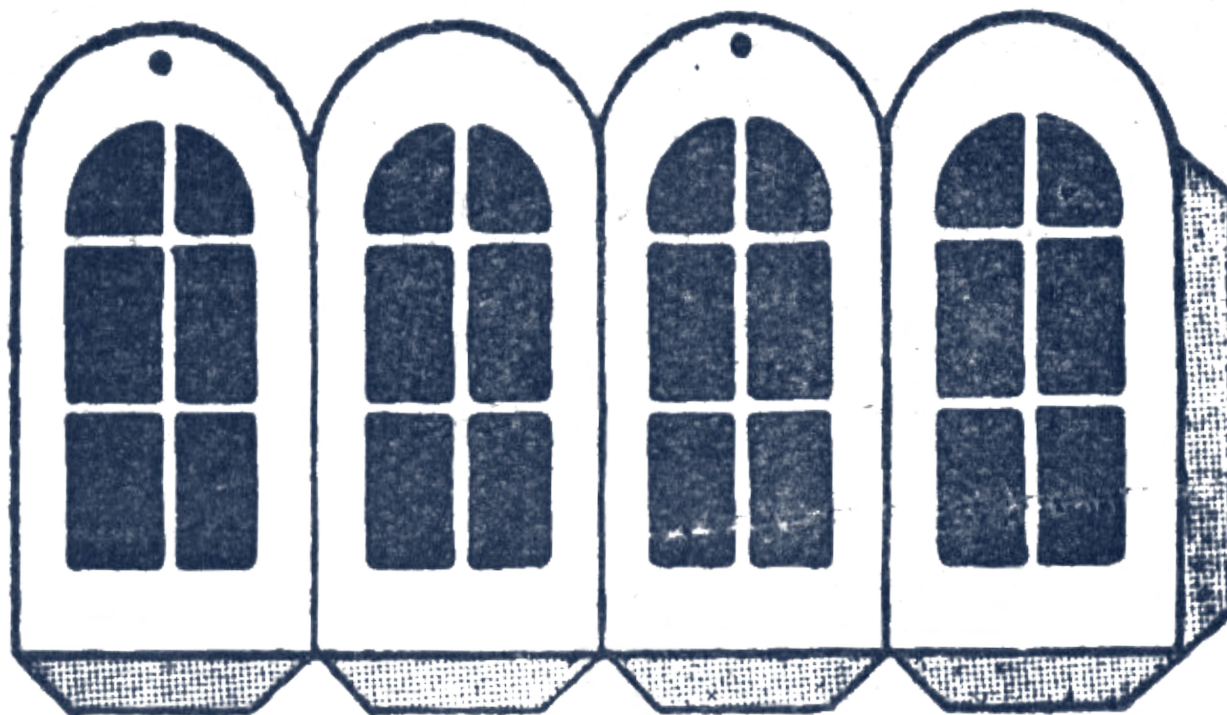


Fig. b.



Źródło:
M. Weryho, *Zabawy i zajęcia dziecięce*,
Wydawnictwo M. Arcta w Warszawie, Warszawa, 1924.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona <https://polona.pl/item/28675763>.

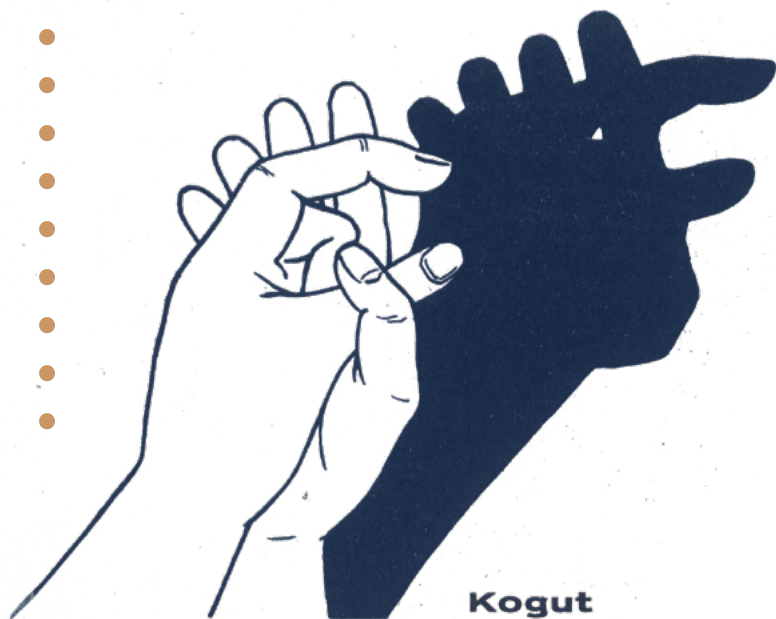
niepodlega



KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz:
lampy, pustego fragmentu ściany
i tyłu dłoni ilu będzie bohaterów
opowieści.

SYLWETKI



Kogut

Gę, gę, gę, kwa, kwa, kwa;
Sławnaż to kapela gra.
Kaczek sześć gąski dwie
Nastroiły gardła swe.
Podnieś dziób zadrzyj nos,
Gęś, czy kaczka też ma głos:
Choć się ten i ów naśmiewa,
W niebogłosy ślicznie śpiewa,
Kwa, kwa, kwa, gę, gę, gę;
Ja wam także śpiewać chcę! (...)



Krowa



Jest to fragment z wiersza pt. „Gęsia kapela”. Wykorzystując różne ułożenie dłoni stwórzcie orkiestrę składającą się z gęsi, kozła, osła, koguta czy krowy. Podpowiadamy, że w trzecim zestawie kart retro zabaw zamieściliśmy inne propozycje sylwetek, które również możecie dołączyć do zabawy.

Źródło:

K. Wacht, „Przyjaciel Dziełek”: wierszyki dla dzieci polskiej w Ameryce. 2.
Wydaw. Braci Worzałków, Stevens Point, 1919.

Książka dostępna w archiwach POLONY (<https://polona.pl/item/73133334>)

Chińskie cienie. Wesoła zabawa dla wszystkich, Wydawnictwo Gier Towarzyskich, 1935.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/18447801>).

niepodległa



KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz:
lampy, pustego fragmentu ściany
i tyłu dłoni ilu będzie bohaterów
opowieści.



Cap



Gęś

Źródło:

K. Wacht, „Przyjaciel Dziełek”: wierszyki dla dzieci polskiej w Ameryce. 2.
Wydaw. Braci Worzańców, Stevens Point, 1919.

Książka dostępna w archiwach POLONY (<https://polona.pl/item/73133334>)

Chińskie cienie. Wesoła zabawa dla wszystkich, Wydawnictwo Gier Towarzyskich, 1935.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/18447801>).

niepodległa