

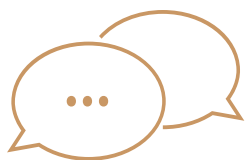
KARTY retro ZABAW

„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.

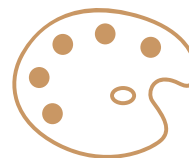
Poniżej przedstawiamy Państwu legendę:



gry słowne



gry ruchowe



drobne prace manualne

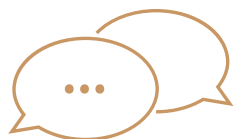


zabawa niespodzianka

Zachęcamy do wspólnej, radosnej i twórczej zabawy!

niepodległa





KARTY retro ZABAW PLOTKA

„Jak powstaje plotka i do czego ona częstokroć doprowadza, niech udowodni następująca gra.

Pierwszy uczestnik gry powiada na ucho swojej sąsiadce, że n. p. „Panna Mania ma krzywe obcasy!” Sąsiadka komunikuje tych kilka słów swemu najbliższemu sąsiadowi, dodawszy przedtem jeszcze swoją uwagę o panie Mani. W ten sposób ploteczka ta obiega całe towarzystwo. Wkońcu kierownik prosi pierwszego uczestnika, by powtórzył to, co powiedział o danej osobie. Również prosi ostatnią osobę, by i ta powiedziała, co słyszała o panie Mani. I oto pokazuje się, że słowo „wyleciało wróblem a wróciło wołem”. Teraz dopiero mogą się uczestnicy gry przekonać, jak ploteczka rośnie, ile może napsuć krwi ludziom i jakie może za sobą pociągnąć następstwa.”



Plotkowanie może nieść ze sobą przykre konsekwencje.
Nie od dziś wiadomo, że „co powiesz w sekrecie, to wiedzą w całym powiecie”.
Zachęcamy do poszukania innych przysłów o prawdzie i fałszu!



Źródło:

H. Glasgall, *Skarbnica gier i zabaw towarzyskich i pokojowych dla każdego wieku i stanu*, Odrodzenie, Lwów, 1936.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/skarbnica-gier-i-zabaw-towarzyskich-i-pokojowych-dla-kazdego-wieku-i-stanu,OTYyMTkzNzQ/4/#item>)

niepodlega



KARTY retro ZABAW

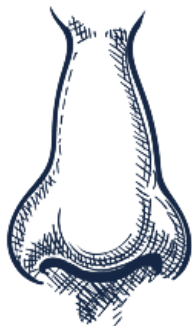


NOS PODŁOGA LAMPA

„Zastęp staje w półkole przed zastępowym. Ten mówi: „nos”, „podłoga”, „lampa” i pokazuje palcem na te przedmioty, ale gdy mówi „nos” – pokazuje np. lampę i t. p. Chłopcy mają, patrząc bez przerwy na niego, wskazywać właściwe przedmioty, które wylicza. Kto się pomyli, traci punkt, lub wychodzi z gry.”



Niejednokrotnie zmysły osób biorących udział w grze mogą spleść figla!
Zachęcamy do stopniowego zwiększania poziomu trudności,
przez dodawanie kolejnych przedmiotów do wskazywania.



Źródło:

J. Dąbrowski, *Gry i zabawy w izbie harcerskiej*,
Harcerskie Biuro Wydawnicze, Warszawa, 1936.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/cwiczenia-i-zabawy-skautowe,ODk3NDg3MTg/6/#info:metadata>).

niepodległa



KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz:
kartki papieru, różnokolorowych
flamastrów lub kredek.

KAPELUSZ ADMIRALSKI I CZÓŁNO

„Oto arkusz papieru składamy, jak wskazuje fig. 14, a więc składamy do we dwoje, potem zaginamy jedną i drugą połowę tak, jak wskazują kropki. Wskutek tego układania powstaje u dołu margines. Ten właśnie skrawek papieru (krawędź) podginamy w górę na zagięte już połówki, a powstałe w ten sposób trójkąciki wkładamy jeden w drugi. Trójkąciki zaś, ukazując się po drugiej stronie złożonego arkusza przyciska się silnie paznokciem i kapelusz (fig. 15) jest gotowy.”

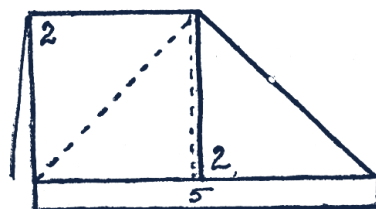


Fig. 14.

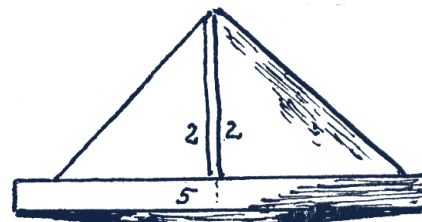


Fig. 15.



Ciąg dalszy zabawy znajdziesz na następnej karcie!

Źródło:

H. Glasgall, *Zajęcia praktyczne i zabawy zręcznościowe dla dzieci i młodzieży*,
Spółka Nakładowa „Odrodzenie”, Lwów, 1936.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/zajecia-praktyczne-i-zabawy-zrecznosciowe-dla-dzieci-i-mlodziezy,MTM5Nzc0NQ/10/#item>)

niepodlega



KARTY retro ZABAW

KAPELUSZ ADMIRALSKI I CZÓŁNO CD.

„Czółno powstaje w ten sposób, że przedewszystkiem robimy kapelusz admirałski, potem składamy go w kwadrat. Z kwadratu tego tworzymy znowu trójkąt, a to w ten sposób, że dolne końce kwadratu podginamy w górę i otrzymujemy fig. 18, rys. b. Teraz zbliżamy do siebie końce tych trójkątów 4 i 5, a następnie bierzemy lewą ręką koniec 1, a prawą koniec 2 i lekko je rozciągamy i czółno (rys. d) jest zrobione. Podstawę czółna należy nieco rozszerzyć, a to w tym celu, aby stać mogło.

Czółno jest bardzo ładne i łatwo porusza się po wodzie.”

CZÓŁNO.

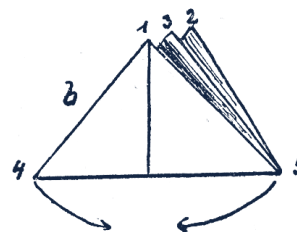
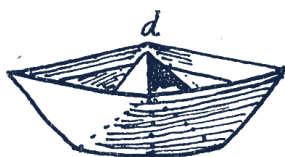


Fig. 18.



Po wykonaniu kapelusza admirałskiego i czółna, możesz je ozdobić.
Oryginalne wzorki naniesione na papier dodadzą pracy niepowtarzalnego charakteru.
Pomysł na nie można znaleźć w wcześniejszym zestawie kart.

Źródło:

H. Glasgall, *Zajęcia praktyczne i zabawy zręcznościowe dla dzieci i młodzieży*,
Spółka Nakładowa „Odrodzenie”, Lwów, 1936.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/zajecia-praktyczne-i-zabawy-zrecznosciowe-dla-dzieci-i-mlodziezy,MTM5Nzc0NQ/10/#item>)

niepodległa



KARTY retro ZABAW

SYLWETKI

Wieczorami przy świetle można przez odpowiednie ułożenie rąk i palców wywołać na ścianie różne cienie, naśladujące kształt psa, motyla, zajączka, gąski i t. p. Wywoływanie tych cieni powoduje zainteresowanie nie tylko u dzieci, ale też i u osób starszych. Podajemy kilka wzorów do naśladowania.



Jakie znacie polskie bajki, w których głównymi bohaterami są kot, pies, zajączek, gąska lub wilk?
A może wymyślicie własną historię o stworzonych z cieni bohaterach i opowiecie ją dzisiaj?
Pozwólcie prowadzić się wyobraźni!

Potrzebujesz:

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

Kot



Źródła:

H. Glasgall, *Skarbnica gier i zabaw towarzyskich i pokojowych dla każdego wieku i stanu*, Odrodzenie, Lwów, 1936.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/skarbnica-gier-i-zabaw-towarzyskich-i-pokojowych-dla-kazdego-wieku-i-stanu,OTYyMT-kzNzQ/4/#item>)

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

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/chinskie-cienie-wesola-zabawa-dla-wszystkich,MTgONDc4MDE/2/#info:metadata>)

niepodległa

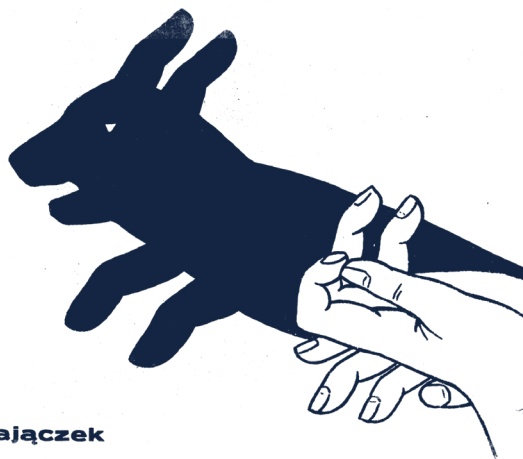
Pies





KARTY retro ZABAW

SYLWETKI CD.



Zajączek



Wilk



Gęś

Źródła:

H. Glasgall, *Skarbnica gier i zabaw towarzyskich i pokojowych dla każdego wieku i stanu*, Odrodzenie, Lwów, 1936.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/skarbnica-gier-i-zabaw-towarzyskich-i-pokojowych-dla-kazdego-wieku-i-stanu,OTYyMT-kzNzQ/4/#item>)

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

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/chinskie-cienie-wesola-zabawa-dla-wszystkich,MTg0NDc4MDE/2/#info:metadata>)

niepodlega