

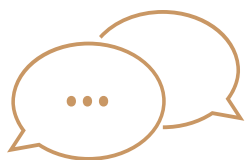
KARTY retro ZABAW

„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.

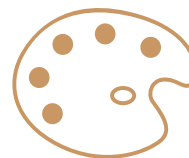
Poniżej przedstawiamy Państwu legendę:



gry słowne



gry ruchowe



drobne prace manualne

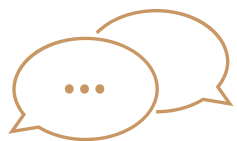


zabawa niespodzianka

Zachęcamy do wspólnej, radosnej i twórczej zabawy!

niepodległa





KARTY retro ZABAW

PIĘCIOMINUTÓWKA

„Obieramy jakiś wyraz. Z liter tego wyrazu należy ułożyć jaknajwięcej nowych wyrazów – rzeczowników w I przypadku. Np. z wyrazu „kraska” układamy: kara, rak, krasa, rasa i t. d. Kto ma najwięcej wyrazów po pięciu minutach – wygrywa.”

W

D

C

H

R

W

O



Jakie są najdłuższe a jakie najtrudniejsze do wymówienia wyrazy?
Grając w Pięciominutówkę, można na nowo poznać bogactwo języka polskiego!

E



KARTY retro ZABAW

STATUY

„Jeden z uczestników bierze po kolei wszystkich innych za rękę, okręca każdego z nich naokoło, a potem puszcza nagle, a oni muszą pozostać w tej pozycji bez ruchu, jak statuy.

Pierwszy, który się poruszy, zostaje teraz rzeźbiarzem, a inne statuy wracają co swej pierwotnej pozycji.”



Jest to zabawa, podczas której trudno zachować powagę!

A przecież rzeźby czy pomniki, które znaleźć można w parkach, skwerach czy muzeach są nieruchome.
Zachęcamy do wspólnego spacerowania i poznawania historii ludzi, których statuy znajdują się w najbliższej okolicy.



KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz:
samoutwardzalnej gliny, dwóch
związanych gumką wykałaczek,
które posłużą za
podwójną szpilkę.

KUBEK PROSTY Z USZKIEM

„Walec. Kulę, spłaszczoną z dwóch przeciwległych stron zapomocą uderzenia w deseczkę (fig. 24 a), następnie położoną na bok (fig. 24 b), wałkujemy zapomocą dłoni (fig. 25) uderzając od czasu do czasu podstawami o stół, aby były zupełnie płaskie.

Jeżeli w czasie roboty w podstawach tworzą się wgłębienia, trzeba je miękką gliną założyć i znów w stół uderzać póki nie otrzymamy formy, jak na fig. 26.

Najłatwiejsza forma pochodna z walca jest kubek prosty z uszkiem. Zaczynamy od zrobienia równego walca który następnie wydrążamy zapomocą szpilki podwójnej (fig. 27 a i b). Brzegi zostawiamy dość grube i płaskie, dno grubsze jeszcze. Do jednego boku przylepia się waleczek, zagięty w kształt uszka (fig. 28).”

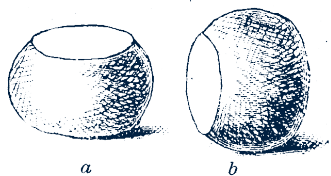


Fig. 24.



Fig. 25.

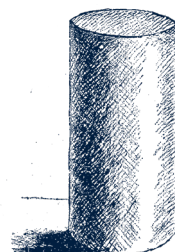


Fig. 26.

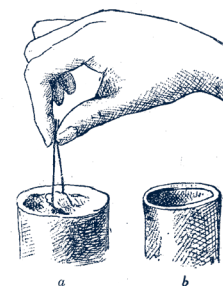


Fig. 27.

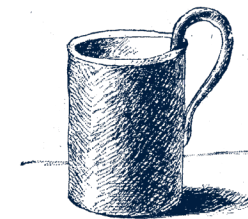


Fig. 28.

Aby nadać niepowtarzalności swojej pracy polecamy wcześniej zebrać kilka liści lub kwiatów, a następnie przyłożyć je do powierzchni kubka, chwilę odczekać i delikatnie je oderwać.

Należy uważać, by zdążyć przed wyschnięciem gliny!

Źródło:

M. Gerson - Dąbrowska, *Modelowanie jako nauka i zabawa*,

M. Arct, Warszawa, 1923.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/89782995>).

niepodległa



KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz:
kartki papieru, mniejszego
kawałka tektury, ołówek lub
czarnego flamastra.

NIESFORNY KANAREK

„Że żywy kanarek nie gardzi klatką i chętnie w niej przebywa, o tem wiemy z wielokrotnego doświadczenia, ale żeby papierowy kanarek gwałtem wdzierał się do klatki, to rzecz zupełnie nowa, a jednak prawdziwa (fig. 15).

Wyrysuj na papierze klatkę i obok niej kanarka tak, jak na figurze po prawej stronie u góry, nawet niezbyt dokładnie, byleby było podobieństwo. Weź teraz bilet wizytowy lub większą tekturkę i ustaw ją wzdłuż linji, oddzielając ptaszka od klatki A B. Schyl głowę i utrzymując brzeg biletu nawprost nosa, patrz prawem okiem na klatkę, lewem zaś na kanarka, a przekonasz się, że się połączą na rysunku. Jest to jedno z najdoskonalszych złudzeń optycznych, jakie znamy.”



A gdyby tak zamiast kanarka narysować żabę albo ważkę?
Albo zamiast klatki naszkicować na kartce dom lub okno?
Możliwości jest wiele! Zachęcamy do wspólnego eksperymentowania.



Fig. 15.

Źródło:

M. Rościszewski, *I ja to potrafię: rozrywki naukowe bez przyrządów: doświadczenia fizyczne, rozrywki matematyczne i pamięciowe*, Biblioteka Dzieł Naukowych, Warszawa, 1936.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/89757096>)

niepodległa