

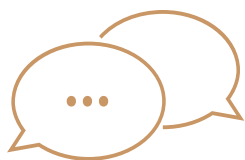
KARTY retro ZABAW

„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

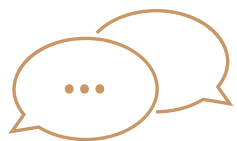


zabawa niespodzianka

Zachęcamy do wspólnej, radosnej i twórczej zabawy!

niepodległa





KARTY retro ZABAW

CZEM OKRĘT NAŁADOWANY?

„Zastęp siedzi wkoło. Obiera się jedną literę np. A. Ktoś zaczyna grę, rzucając w innego harcerza chustką i pytając: „Czem okręt naładowany?” Ten – odpowiada wyrazem, zaczynający się wybraną literą, np. w naszym przykładzie: arbuzami.

Utrudnić grę można, nie obierając z góry litery, lecz pozwalając temu, który rzuca chustkę, określić literę, na jaką zaczynać ma się odpowiedź.

Inną odmianą tej gry jest, że rzucając chustkę, nie oznacza się litery, lecz woła się pierwszą sylabę odpowiedzi, którą dokończyć ma partner. Np. A, rzucając w B chustką, woła: Czem okręt naładowany? „Ce...” a B kończy odpowiedź, mówiąc „Ce-bulą”. Kto nie odpowie, trafi punkt, lub płaci fant.

Jeszcze inną odmianą gry jest dobieranie przez grających w powyższy sposób rymów do wypowiedzianego przez pierwszego – wyrazu.”



Przed rozgrywką puść wodze fantazji i ułóż własną historię związaną z okrętem. Jaka to jednostka? Dokąd i skąd płynie? Jakie na swej drodze napotkała przygody? To tylko pomocnicze pytania, od których można zacząć opowieść.



Źródło:

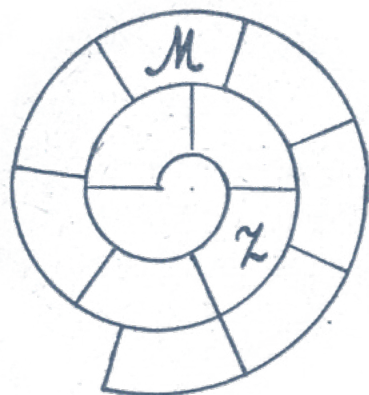
J. Dąbrowski, *Gry i zabawy w izbie harcerskiej*,
Harcerskie Biuro Wydawnicze, Warszawa, 1936.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/75868948>).

niepodległa



KARTY retro ZABAW

„ZEGAR” (WARSZAWA), CZYLI „ŚLIMAK” (LWÓW)



Gracze stoją kolejno u wejścia do ślimacznicy nakreślonej i skaczą jednonóż po wszystkich przegródkach spiralnie aż do środka; potem tak samo z powrotem. Komu uda się odbyć prawidłowo (tj. na jednej nodze i bez nadeptania linii) tę całą podróż, ma prawo do jednej z przegródek napisać swoją literę. Jestto jego „dom” w którym przy następnych razach wolno mu wypocząć na obu nogach, inni zaś muszą przeskakiwać ten dom. Gra kończy się, gdy domów jest tyle, że skakać nie można. Wygrywa, kto ma najwięcej domów.



Gra w klasy proste jest dosyć znaną rozgrywką. Nie to co gra w „Zegar” czy „Ślimaka”.
Zapewniamy, że jest to nie koniec propozycji na zabawę w „klasy”.
Zachęcamy do zgłębiania materiałów archiwalnych!

Źródło:

E. Piasecki, Zabawy i gry ruchowe dla dzieci i młodzieży: ze źródeł dziejowych i ludoznawczych, przeważnie rodzimych i z tradycji ustnej,
Książnica Polska Tow. Nauczycieli Szkół Wyższych, Lwów, 1919.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/89766798>).

niepodległa



KARTY retro ZABAW

RAMKA

Potrzebujesz: samoutwardzalnej
gliny, drewnianego nożyka,
szpilki lub wykałaczki
oraz ulubionych farb.

Ramka z czterech pokreślonych wałeczków
(fig. 57). Ramkę można ozdobić kwiatami.

Żeby wałeczki szczelnie przystawały do siebie, trzeba
w każdym z nich porobić wycięcia, tak, jak pokazuje fig. 42.
Następnie łączyć wałeczki, wkładając każdy następny
w wycięcia zrobione w poprzednim i sklejając je mocno. (...)

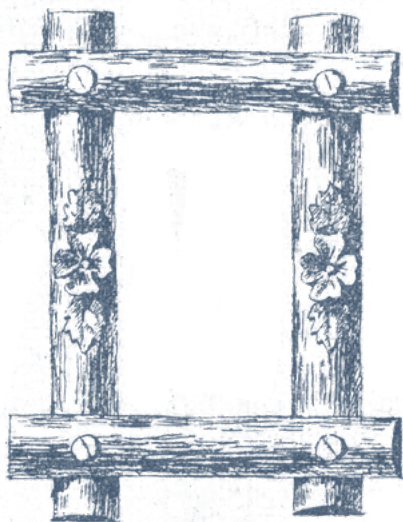


Fig. 57.

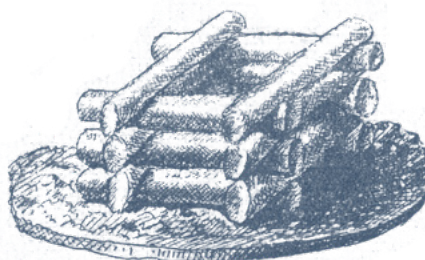


Fig. 41.



Fig. 42.



Źródło:

M. Gerson - Dąbrowska, *Modelowanie jako nauka i zabawa*,
M. Arct, Warszawa, 1923.

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

niepodlega



KARTY retro ZABAW

KWIATY

Potrzebujesz: samoutwardzalnej
gliny, drewnianego nożyka,
szpilki lub wykałaczki
oraz ulubionych farb.

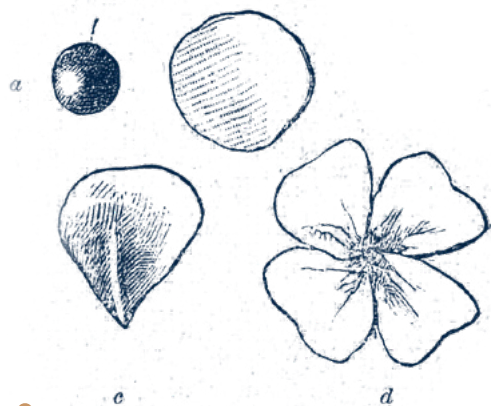


Fig. 51.

Kulkę, utoczoną między palcami (fig. 50 i 51a) rozpląszcza się cienko (fig. 51b). W ten sposób otrzymany krążek rozpląszczamy bo brzegach i jeden jego brzeg składamy w rodzaj fałdy (fig. 51c). Cztery lub pięć takich płatków, złożonych razem fałdowaniem do środka (fig. 51d) tworzą kwiatek.

Nie trzeba nigdy składać kwiatka w ręku, ale każdy płatek kolejno przylepiać od razu do przedmiotu, który ozdabiamy. W środek kwiatka można włożyć kulkę, lekko ją przypląszczyć i pokłuć albo poszarpać szpilką. Przy układaniu płatków i całego kwiatka, tak samo jak przy układaniu listków, trzeba się kierować swą własną obserwacją i wprowadzić urozmaicenia, wzorując się na naturze.

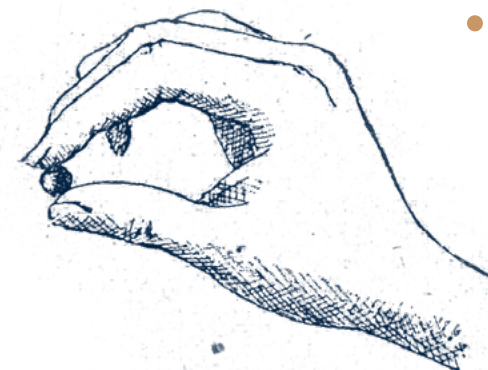


Fig. 50.



Jakie kwiaty można najczęściej zobaczyć podczas spaceru po lesie, a jakie przemierzając ulice miasta? Na jakich najchętniej siadają pszczoły, a na jakich motyle? Zachęcamy do wspólnego śledzenia świata roślin! Niech stanie się inspiracją do oryginalnego ozdobienia ramki.

Źródło:

M. Gerson - Dąbrowska, *Modelowanie jako nauka i zabawa*,
M. Arct, Warszawa, 1923.

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

niepodlega



KARTY retro ZABAW

ĆWICZENIE PISMA

Niech uczący się kreśli ołówkiem na polinżowanym papierze takie kréski, rysuneczki i następnie litery, aby wprawiał rękę do pisania. Trzeba do pisania siadać przed stołem prosto, tak samo, jak do jedzenia, nie zaś bokiem. Nie opierać się o stół piersiami, tylko lekko obu rękoma, ich środkiem między dłonią a łokciem.

Do pisania zaś pochylego papier kładzie się ukośnie, tylko jednym rogiem do brzegu stołu. Najczęściej ludzie piszą pochyło. Zdrowiej jednak jest, a więc i lepiej, pisać prosto. Tu we wzorach do przepisywania dla nauki podaję naprzemiany pismo pochyłe i proste.



Pięknie napisane listy czy pocztówki, schowane w szkatułkach przez długie lata służyły jako cenne rodzinne pamiątki. Zachęcamy do ćwiczenia ozdobnego stylu pisma, a także do wykorzystania zdobytych umiejętności w praktyce.

Źródło:

K. Prószyński, *Elementarz, na którym nauczysz czytać w 5 albo w 8 tygodni i przytem jednocześnie pisać*, Księg. Krajowa, Warszawa, 1919.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/72553627>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW



Źródło:

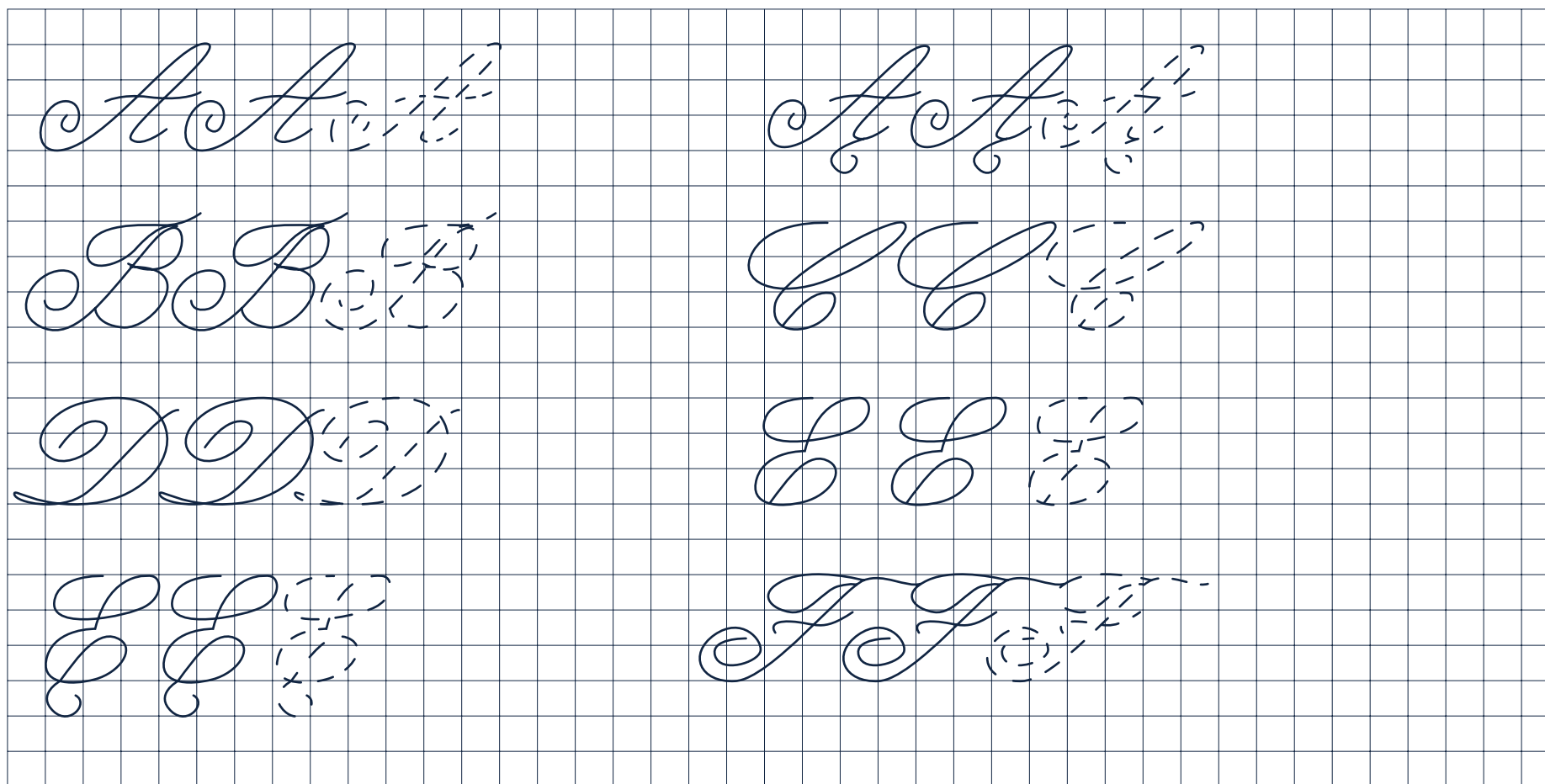
K. Prószyński, *Elementarz, na którym nauczysz czytać w 5 albo w 8 tygodni i przytem jednocześnie pisać*, Księg. Krajowa, Warszawa, 1919.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/72553627>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW



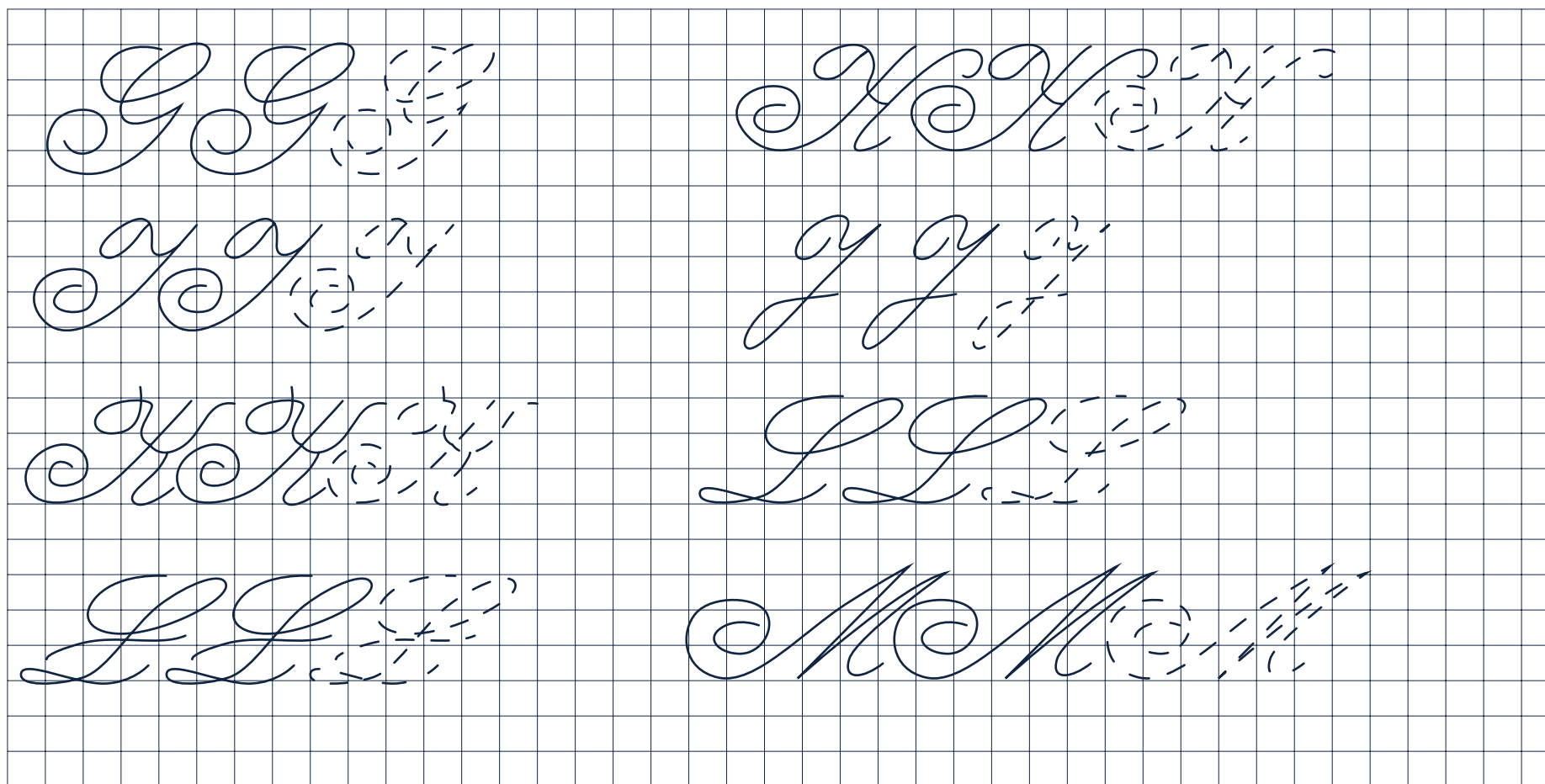
Źródło:

K. Prószyński, *Elementarz, na którym nauczysz czytać w 5 albo w 8 tygodni i przytem jednocześnie pisać*, Księg. Krajowa, Warszawa, 1919.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/72553627>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW



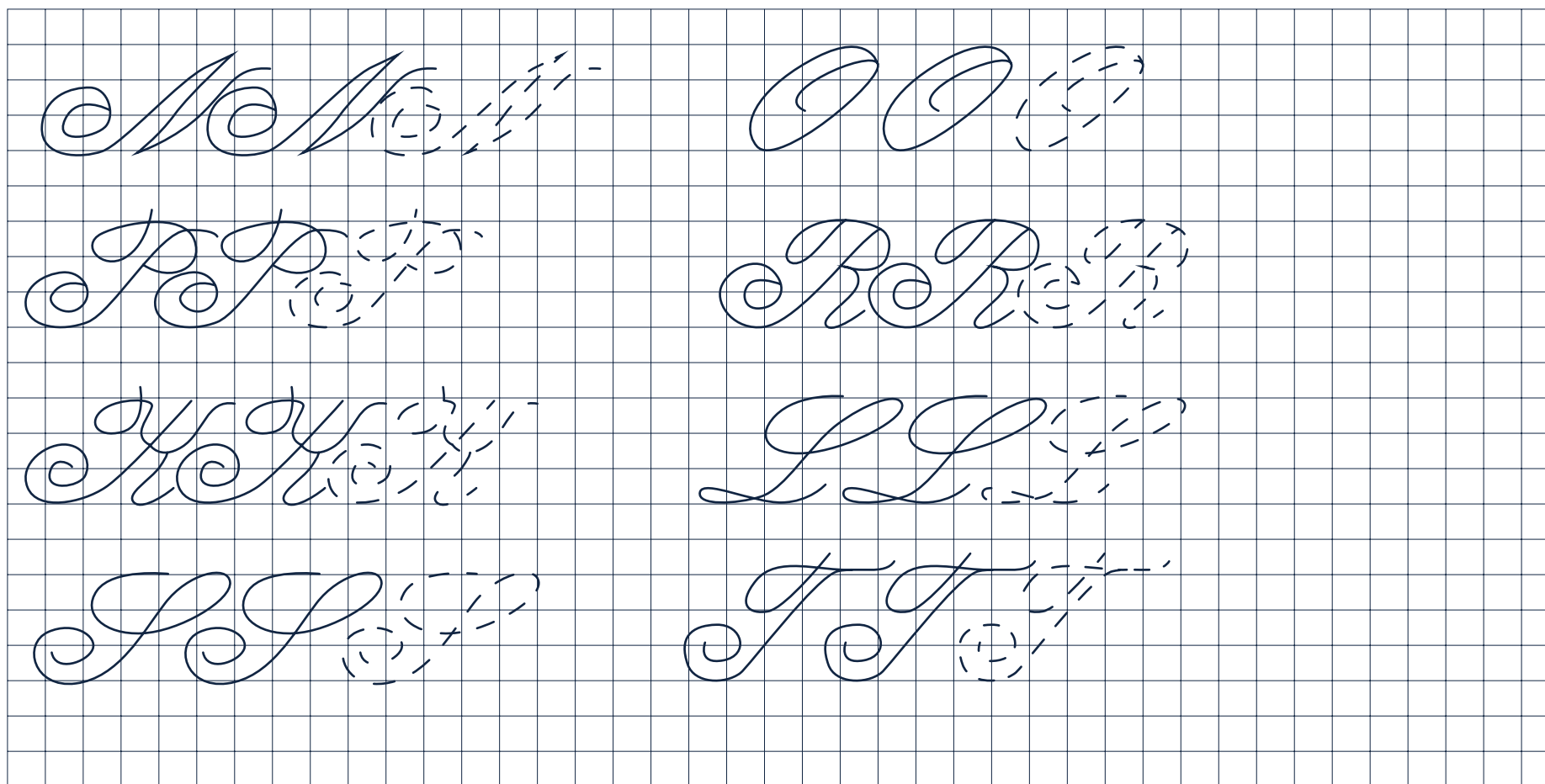
Źródło:

K. Prószyński, *Elementarz, na którym nauczysz czytać w 5 albo w 8 tygodni i przytem jednocześnie pisać*, Księg. Krajowa, Warszawa, 1919.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/72553627>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW

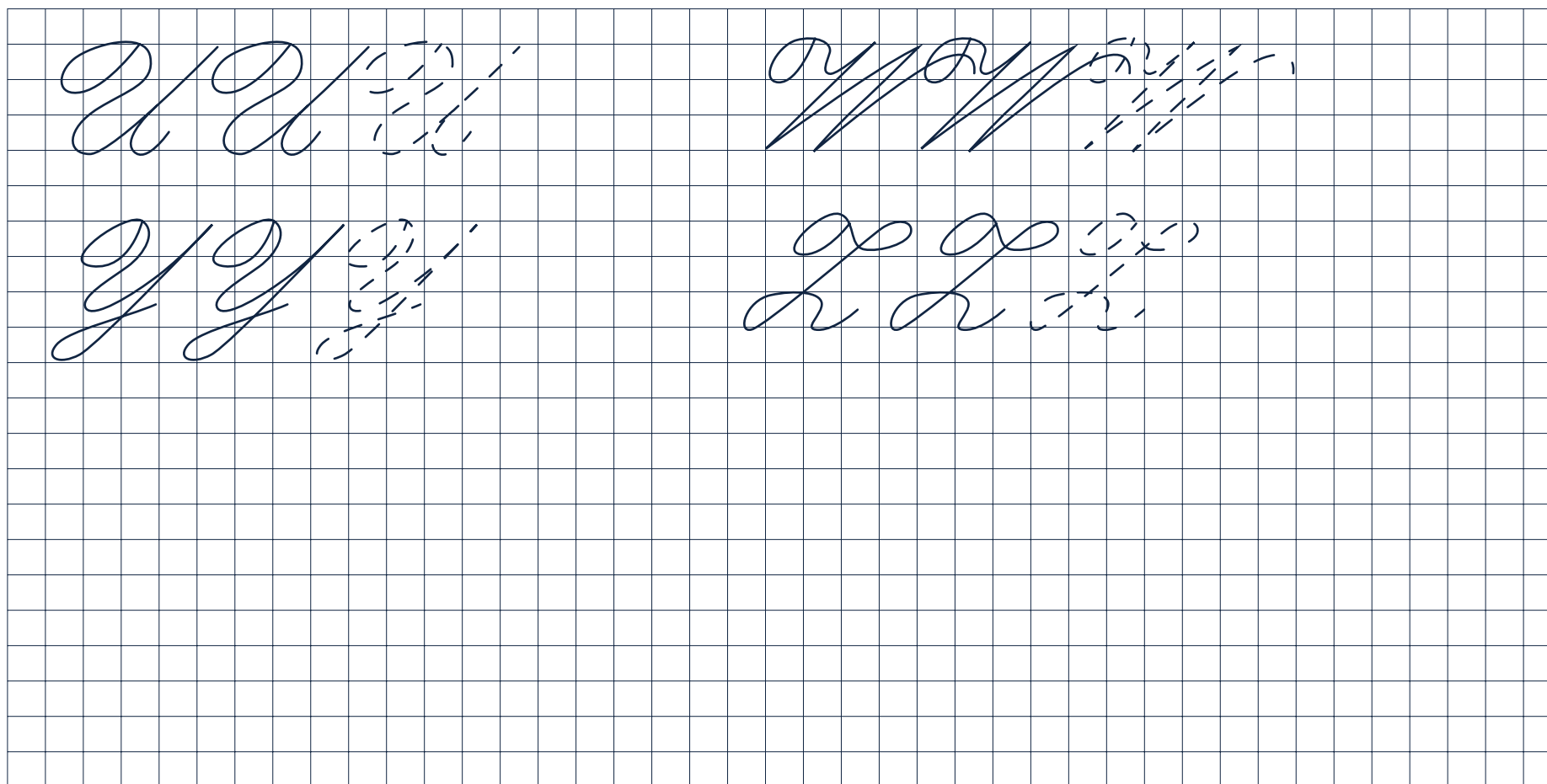


Źródło:
K. Prószyński, *Elementarz, na którym nauczysz czytać w 5 albo w 8 tygodni
i przytem jednocześnie pisać*, Księg. Krajowa, Warszawa, 1919.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/72553627>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW



Źródło:

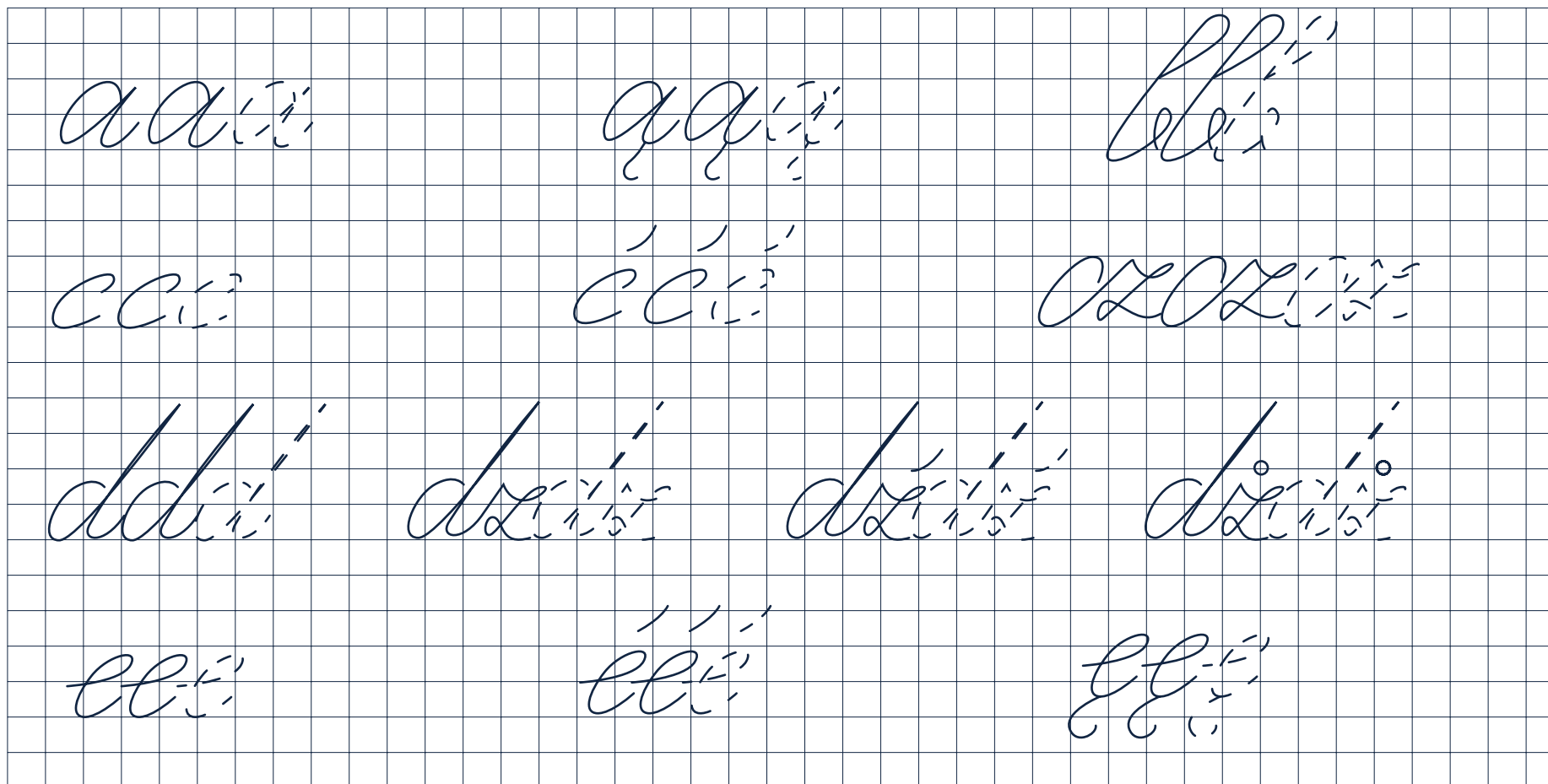
K. Prószyński, *Elementarz, na którym nauczysz czytać w 5 albo w 8 tygodni i przytem jednocześnie pisać*, Księg. Krajowa, Warszawa, 1919.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/72553627>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW



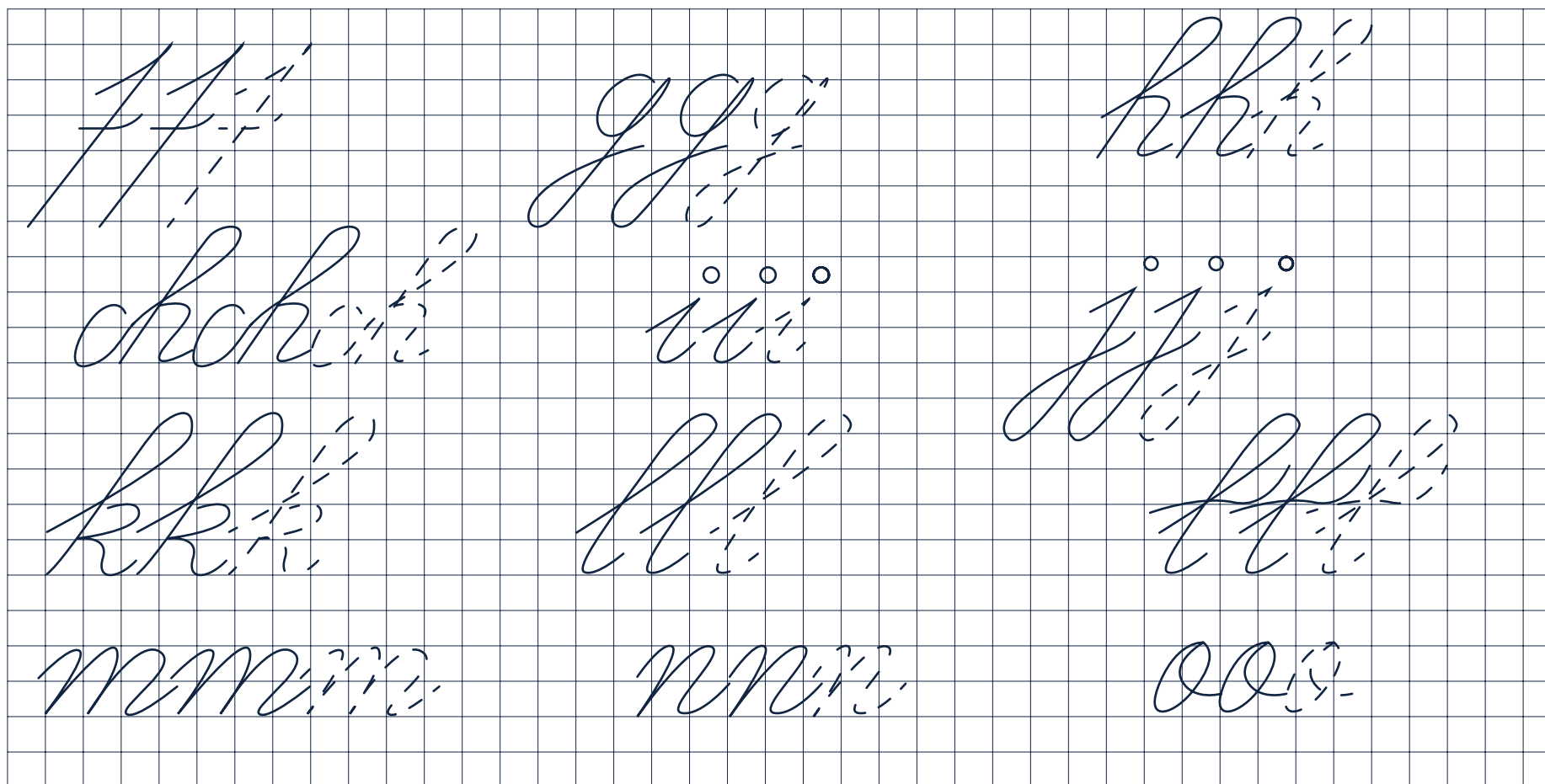
Źródło:

K. Prószyński, *Elementarz, na którym nauczysz czytać w 5 albo w 8 tygodni i przytem jednocześnie pisać*, Księg. Krajowa, Warszawa, 1919.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/72553627>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW

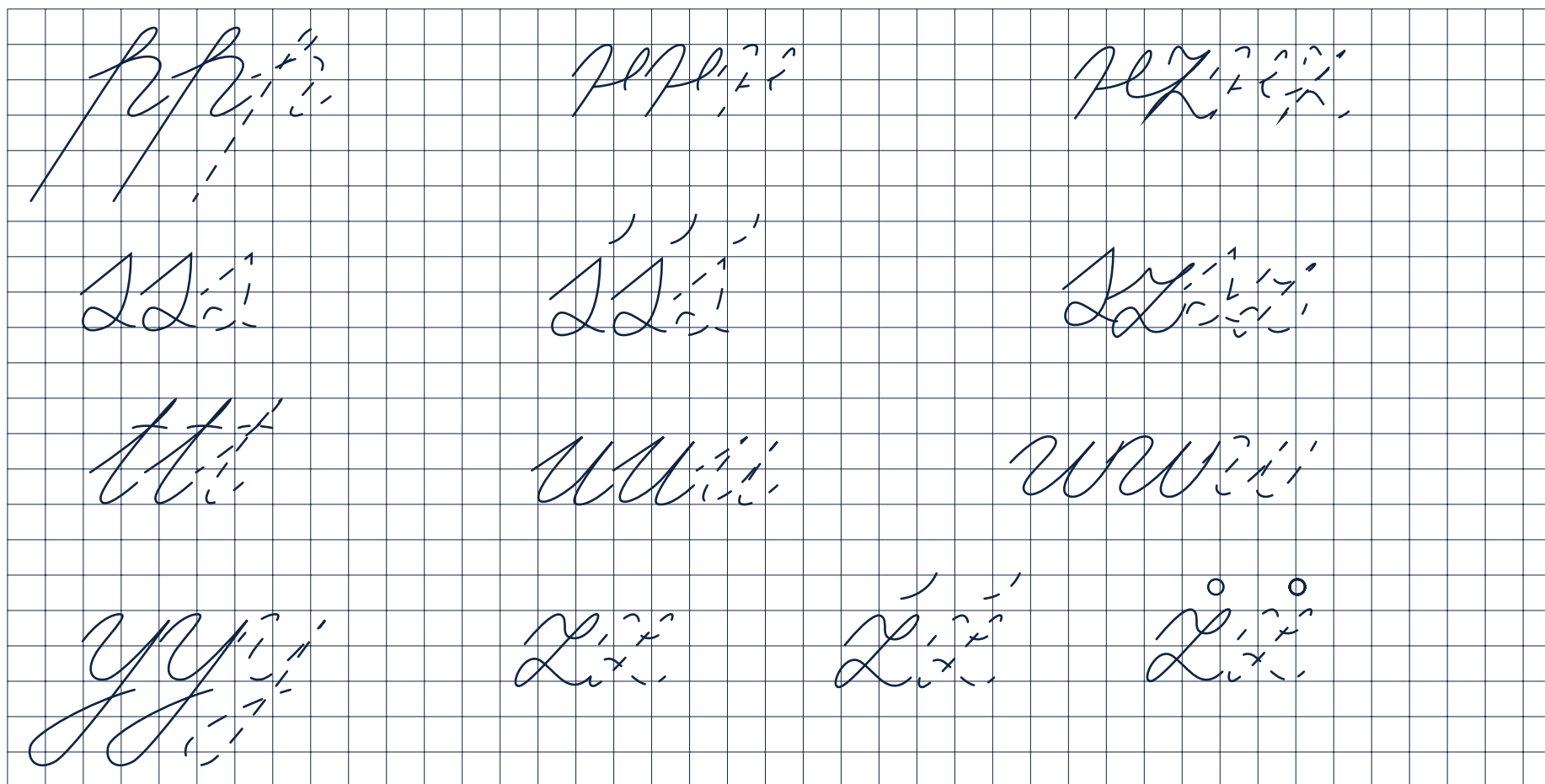


Źródło:
K. Prószyński, *Elementarz, na którym nauczysz czytać w 5 albo w 8 tygodni i przytem jednocześnie pisać*, Księg. Krajowa, Warszawa, 1919.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/72553627>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW



Źródło:

K. Prószyński, *Elementarz, na którym nauczysz czytać w 5 albo w 8 tygodni i przytem jednocześnie pisać*, Księg. Krajowa, Warszawa, 1919.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/72553627>).

niepodlega