

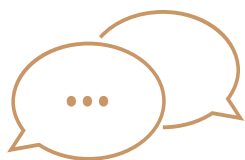
KARTY retro ZABAW

„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

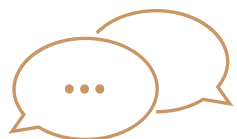


zabawa niespodzianka

Zachęcamy do wspólnej, radosnej i twórczej zabawy!

niepodległa





KARTY retro ZABAW

PORÓWNIANIA

Kierownik siada w środku koła, pisze na kartce wyraz dowolny i kartkę chowa do kieszeni. Osoby pozostałe piszą również na kartkach jakiegolwiek wyrazy i złożone kartki oddają kierownikowi, który wrzuca je do kapelusza, tasuje i rozdaje obecnym. Teraz otwiera swoją kartkę i wygłasza swój wyraz, a każdy powinien zespolic go w trafnym porównaniu z wyrazem, jaki posiada na otrzymanej kartce. Np. jeżeli kierownik napisał słońce, a ktoś ma wyraz róża, to może powiedzieć: «słońce pośród gwiazd to róża pośród kwiatów»; inna osoba, mająca wyraz nurek, powie: «nurek, jak słońce, codziennie zanurza się w morzu»; inny, mając deszcz na kartce, może wygłosić takie porównanie: «i słońce i deszcz ożywiają rośliny» itp. Kto nie zdobędzie się na trafne porównanie, płaci fant.



To zabawa, która wymaga refleksu i twórczego podejścia. Można też przyjąć zasadę, że w czasie gry używa się słów o określonej liczbie liter lub sylab.



Źródło:

B. Londyński, *Jak się bawić w towarzystwie? : opis najnowszych rozrywek*, Księgarnia Wilhelma Zukerkandla, Lwów, 1923.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/89772364>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW

SZYMON MÓWI

*Uczestnicy ustawiają się jak do lekcji gimnastyki.
Należy wykonać komendę ćwiczeń gimnastycznych,
tylko w razie gdy poprzedzona jest zdaniem:
„Szymon mówi”.
Kto się omyli wychodzi z gry.*



Przysiady, podskoki czy pajacyki połączone z odrobiną dobrego humoru są sprawdzonym przepisem na dobrą zabawę. Trzeba mieć tylko dobry refleks! Przed rozpoczęciem rozgrywki, można ustalić jaką nagrodą czeka zwycięzcę. Będzie to dodatkową motywacją do wytężania słuchu.



Źródło:

Gry ruchowe i zabawy towarzyskie,
American Y.W.C.A., Warszawa, 1921.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/111067865>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz: sztywnego kartonu,
tekturki lub papieru, dziesięciu
małych guziczków o dwóch
dziurkach, igły z grubą nitką,
kredek, wykałaczek lub zapalek.

RUCHOME FIGURKI

Do wykonania figurek używać trzeba sztywnego kartonu lub tekturki.
Tylko niektóre elementy można zrobić z cieńszego papieru.

Każdą poszczególną część tablicy przekalkujemy, wytniemy, namalujemy
i po wyschnięciu weźmiemy się do składania postaci.

GÓRAL

Potrzebne nam będą małe guziczki o dwóch dziurkach.

Szczepiać poszczególne części figurek należy w następującym porządku: igłę z grubą nitką przewlekamy przez dziurkę jednego guziczka. Potem przez dziurkę ręki Z (Tablica 2, rys. 2), przez dziurkę Z tułowia (rys. 1), przez dziurkę Z drugiej ręki (rys. 3) i wreszcie przez dziurkę drugiego guziczka. Teraz wracamy: przez drugą dziurkę drugiego guziczka, w te same dziurki Z: ręki, tułowia i drugiej ręki (gdybyśmy, wracając, przekłuli nowe dziurki, ręka nie ruszałaby się wcale). Wreszcie przez drugą dziurkę pierwszego guziczka. Oba końce nitki mocno związujemy.

W ten sam sposób przyczepiamy nogi (nr 4 i 5).





KARTY retro ZABAW

RUCHOME FIGURKI

Według rys. 7 wycinamy guńkę; zginamy ją według oznaczonych linii, jak harmonijkę, i, wsuwając pasek w otwór X, umocowujemy pod szyją. W ten sposób będziemy mogli ją dowolnie kłaść i zdejmować.

Rondo kapelusza (rys. 6) rozcinamy w miejscu X i przez to rozcięcie wsuwamy głowę do linii a b. Zboku przyklejamy piórko (rys. 11).

Dłoń ręki (rys. 2) zginamy wzdłuż linii a, b i w dziurkę x wsuwamy siekierkę (rys. 8).

W taki sam sposób przyczepiamy ręce i nogi w obu figurkach męskich.

Podstawki do figurek robimy w następujący sposób: Wycinamy je z kartonu (rys. 9). Składamy na pół wzdłuż linii a, b. Części a, b, c, d, skleamy ze sobą, a części c, d, e, f, odginamy, jak na rys. 10, i w szparę x wsuwamy nogi naszych figurek.

GÓRALCZYK

Góralczyka składamy tak samo, jak górala.

Elementy od 12 do 16 numeru.

Źródło:

Ruchome figurki (własnej roboty).
Bluszcz, Warszawa, 1929.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/98061206>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW

RUCHOME FIGURKI

GÓRALKA

Ręce góralki przyczepiamy, jak u obydwóch górali. Spódnicę wycinamy dwa razy (rys. 4 i 5) i skleamy ze sobą za pomocą części y.

Tułów wsuwamy między obie części spódnicy i w taki sam sposób, jak ręce, przyczepiamy.

Dwie części kierzanki (rys. 6 i 7) skleamy za pomocą części y, części z, wsuwamy w rozcięcia x dna (rys. 8), odginamy je i przyklejamy.

Bijankę (rys. 9) wycinamy z tektury. W otwory x bijanki (rys. 9) i rąk (rys. 2 i 3) wsuwamy kawałek zapalniczki lub wykałaczki.



Przygotowane karty są już gotowe do wycięcia i nie trzeba ich przekalkowywać. Pamiętajcie, by elementy figurek pomalować z dwóch stron!

Źródło:

Ruchome figurki (własnej roboty).
Bluszcz, Warszawa, 1929.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/98061206>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW



TABLICA 1.

Źródło:

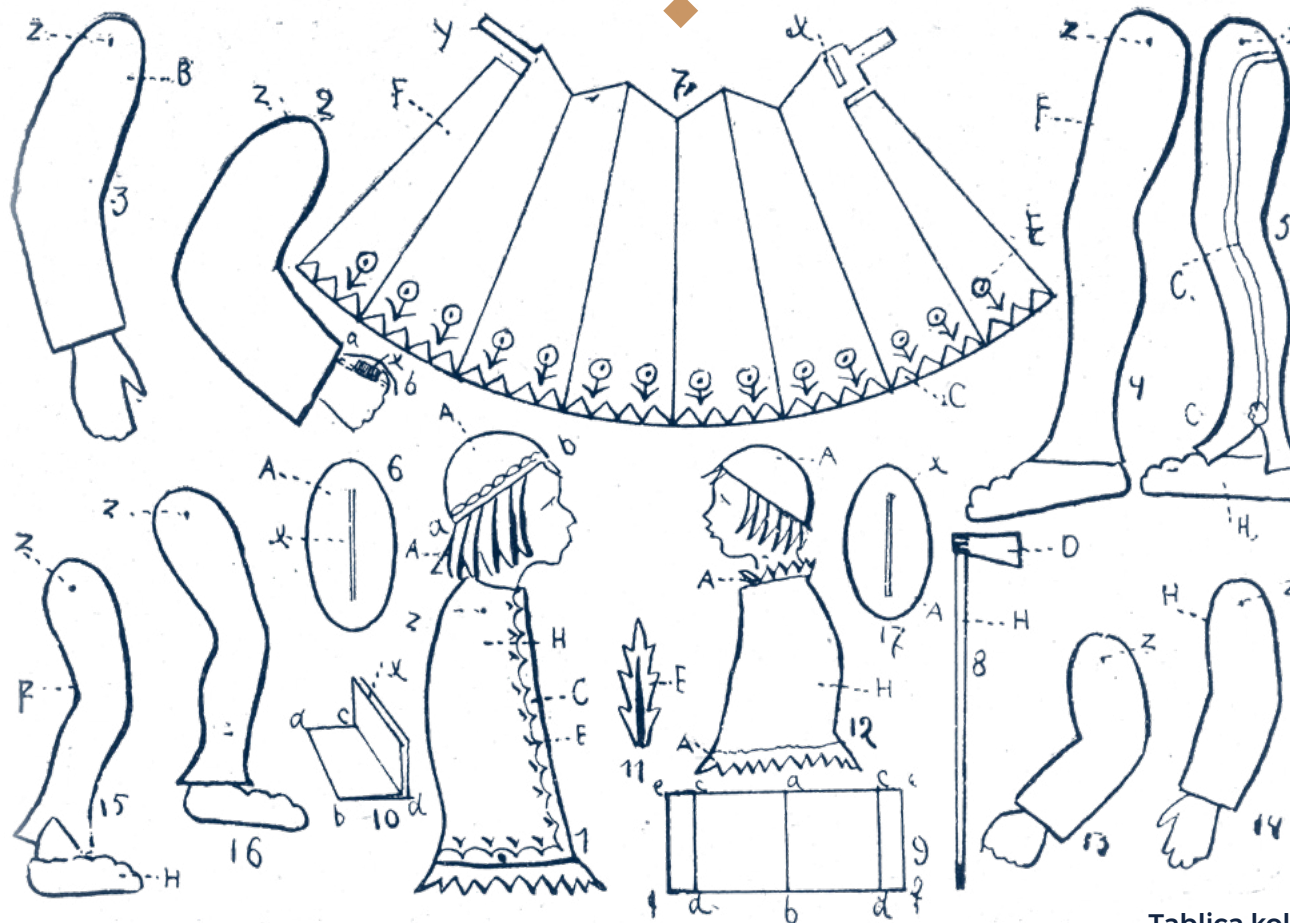
Ruchome figurki (własnej roboty).
Bluszcz, Warszawa, 1929.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/98061206>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW



TABLICA 2.

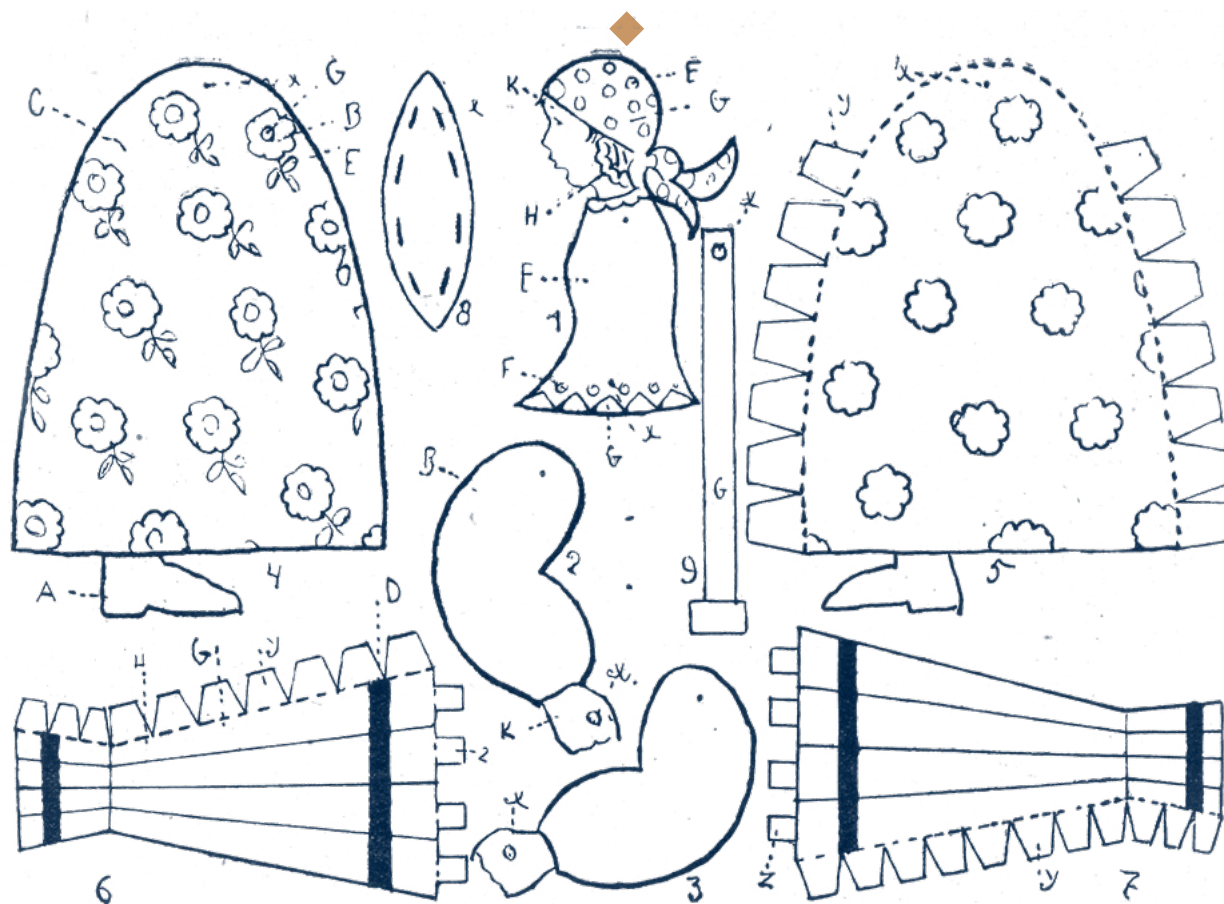
Tablica kolorów: A - czarny, B - biały,
C - czerwony, D - niebieski, E - zielony,
F - żółty, G - pomarańczowy, H - brązowy,
J - szary, K - cielisty.

Źródło:
Ruchome figurki (własnej roboty),
Bluszcz, Warszawa, 1929.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/98061206>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW



TABLICA 5.

Tablica kolorów: A - czarny, B - biały,
C - czerwony, D - niebieski, E - zielony,
F - żółty, G - pomarańczowy, H - brązowy,
J - szary, K - cielisty.

Źródło:
Ruchome figurki (własnej roboty).
Bluszcz, Warszawa, 1929.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/98061206>).

niepodległa



KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz:
płytek gry domino.

FIGLE Z DOMINEM

Fig. 74 pokazuje, jakim sposobem można ustawić wszystkie kamienie domina na jednym, który stoi sztorcem.

Żeby wykonać ten figiel trzeba naprzód ustawić sztorcem trzy kamienie i na nich ustawić wskazany budynek; potem zaś, gdy wszystko będzie gotowe, ostrożnie odjąć dwa skrajne kamienie które służyły za podpory i postawić je na szczycie tego chwiejnego monumentu.

Równowaga jest tu zawsze możliwą, o ile prostopadła, ópuszczona ze środka całego gmachu na płaszczyznę, na której go ustawiono, przechodzi przez podstawę dolnego kamienia domina, służącego w danym wypadku za płaszczyznę oporu zbudowanego gmachu.



Zachęcamy do wypróbowania różnych,
coraz bardziej skomplikowanych figur!

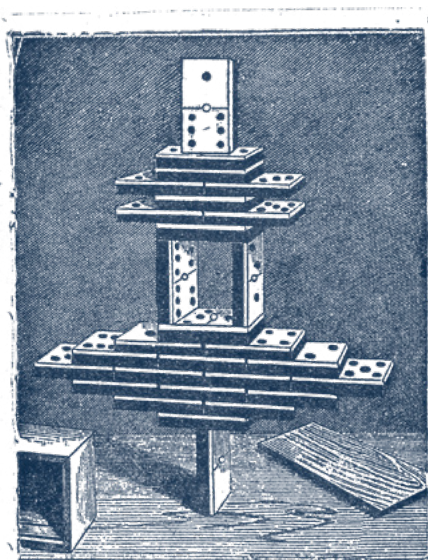


Fig. 74.



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