

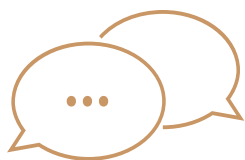
KARTY retro ZABAW

„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

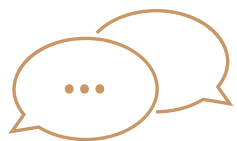


zabawa niespodzianka

Zachęcamy do wspólnej, radosnej i twórczej zabawy!

niepodległa





KARTY retro ZABAW

SZKOŁA ŚPIEWU

Każdy z uczestników trzyma w ręku arkusik papieru (nuty) i śpiewa. Nauczyciel śpiewu (kierownik) również śpiewa znaną jakąś piosenkę. Nagle nauczyciel przestaje śpiewać, a równocześnie muszą to uczynić także wszyscy inni śpiewacy. Kto, choćby zgłoskę jedną przeciągnie, ten płaci fant. Kierownik gry może przerywać, kiedy tylko chce. Ale najlepiej to uczyni, jeżeli urwie w połowie wyrazu. Zawsze się znajdzie ktoś, kto ten wyraz skończy. Piosenka musi być wszystkim znana.



Przed rozpoczęciem zabawy przypomnijcie sobie słowa i zwrotki swoich ulubionych piosenek! A może są wśród nich takie, które są śpiewane w rodzinie od lat? Zachęcamy do rozmów z rodzicami i dziadkami o ich ulubionych utworach i muzykach.



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/1397786>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz:
różnych wielkości piłek.

KRÓL

Gra ta jest niejako próbą, o ile grający nabrali wprawy w zręcznym chwytaniu piłki w rozmaity sposób, a zatem i w trudniejszych postawach. Z każdego zastępu przeznacza się jednego na króla (królowę), który staje przed zastępem w odległości 6 – 8 kroków. Król rzuca piłkę kolejno do każdego, stojącego w rzędzie, a ten odrzuca mu ją zpowrotem. Kto piłki nie złapie, albo upuści, idzie na lewe skrzydło. To samo правило obowiązuje króla, którego miejsce zajmuje wtedy prawoskrzydłowy. Tak król, jak również stojący w zastępie są obowiązani każdym razem do innego, coraz trudniejszego chwytu.



A gdyby tak osoba wygrywająca rozgrywkę, obejmując tron wygłosiła przemówienie? Znane przysłowie, jakiś cytat może być ciekawym urozmaicheniem gry! Zachęcamy do kreatywnego podejścia do zabawy.

Źródło:

W. Sikorski, *Gry i zabawy ruchowe dla szkoły*,
Księgarnia św. Wojciecha, Poznań, 1929.

Książka dostępna w Dolnośląskiej Bibliotece Cyfrowej

(<https://www.dbc.wroc.pl/dlibra/publication/20827/edition/19005/content>).

niepodległa





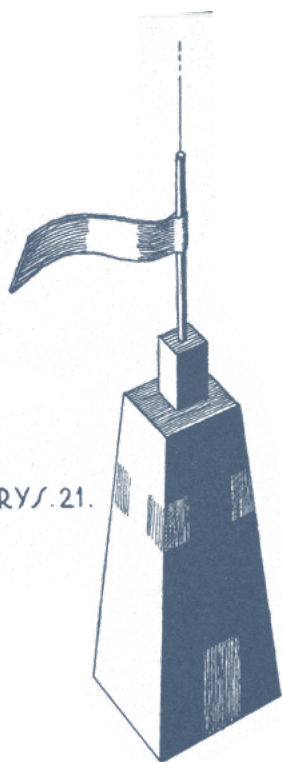
KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz: kartki z bloku technicznego, kolorowego papieru, kleju, nożyczek, dwóch patyczków.

LATARNIA MORSKA

Skleić z białego kartonu wieżę w kształcie ostrosłupa ściętego, o podstawie kwadratowej (bok podstawy dolnej 36 mm, bok podstawy górnej 25 mm), wysokość 85 mm. Na ściankach wieży nakleić z kolorowego papieru okna i drzwi jak na rysunku. Małą wieżyczkę (graniastostup wymiarów 10 x 10 x 20 mm) po wykonaniu przykleić na wieżę. Maszt wykonać z zapalki i łącznie z chorągiewką wbić w wieżyczkę.

RYŚ. 21.



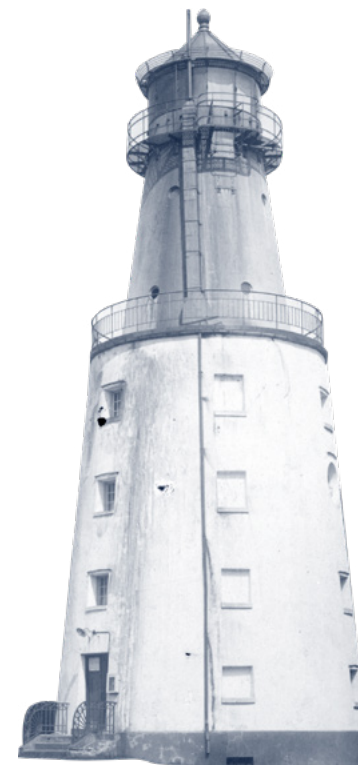
Pomimo tego, że latarnie morskie są zazwyczaj biało-czerwone, zachęcamy do puszczenia wodzy fantazji i ozdobienia ich licznymi wzorami i kolorami!

Źródło:

W. Czyżycki, *Nasze morze w zabawkach*: w tekście 12 tablic z rys. wzorów zabawek, Okręg Stołeczny L. M. K., Warszawa, 1938.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/96463536>).

niepodlega





KARTY retro ZABAW

SYGNAŁY

Każdy harcerz powinien nabyć wprawy w używaniu alfabetu Morsego, bo alfabet ten da się użyć nie tylko do telegrafowania, lecz do sygnalizacji różnymi sposobami. Wprawę można uzyskać, prowadząc korespondencję tym alfabetem.

(Krótki gwizd = kropce, długi = kresce)



Przeglądając „karty retro zabaw” można znaleźć liczne aktywności, związane z tematyką morską. Nie mogło też zabraknąć kodu Morse’a! Zachęcamy do częstych ćwiczeń w obu sposobach porozumiewania się na odległość.



Źródło:

M. Schreiber, *Harce młodzieży polskiej*,

Książn. Polska Tow. Naucz. Szk. Wyższ., Lwów, 1917.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/92895259>).

niepodległa



KARTY retro ZABAW

SEMAFORY

Dla liter od A do G harcerz użyje jednej ręki, ustawionej pod różnymi kątami do tułowia (na rycinie tułów oznaczony cienką kreską pionową, ręka grubą kreską, prawy bok dającego sygnał małą kreską poziomą u spodu), przyczem każde położenie różni się od poprzedniego o $1/8$ koła. Potem od H do N (z wyjątkiem J) ręka prawa zostaje w pozycji A, lewa zaś dla każdej następnej litery posuwa się o $1/8$ koła. Od O do S prawa ręka przybiera pozycję B, lewa zaś zachowuje się jak poprzednio. Dla T, U, Y i sygnału «błąd», prawa ręka stoi na C, lewa znów jak poprzednio.



Przeglądając „karty retro zabaw” można znaleźć liczne aktywności, związane z tematyką morską. Nie mogło też zabraknąć kodu Morse’a! Zachęcamy do częstych ćwiczeń w obu sposobach porozumiewania się na odległość.



Źródło:

M. Schreiber, *Harce młodzieży polskiej*,

Książn. Polska Tow. Naucz. Szk. Wyższ., Lwów, 1917.

Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/92895259>).

niepodległa



KARTY retro ZABAW



A	.. —		N	— .	
B	— ...		O	— — —	
C	— . — .		P	— . — .	
D	— . .		Q	— — — .	
E	.		R	— . — .	
F	.. — .		S	.. .	
G	— — .		T	—	
H			U	.. —	
I	..		V	.. . —	
J	— — — .		W	— . —	
K	— . —		X	— . . —	
L	— . . .		Y	— . — —	
M	— —		Z	— — . .	

Morse Semał. Cyfry. Morse Semał.



Źródło:
M. Schreiber, *Harce młodzieży polskiej*,
Książn. Polska Tow. Naucz. Szk. Wyższ., Lwów, 1917.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/92895259>).

niepodlega