

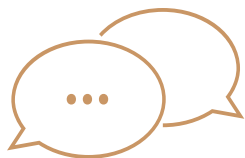
KARTY retro ZABAW

„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

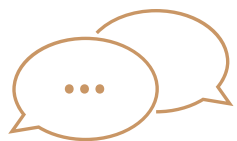


zabawa niespodzianka

Zachęcamy do wspólnej, radosnej i twórczej zabawy!

niepodległa





KARTY retro ZABAW SĄSIAD



Instruktor lub patrolowy w roli kierownika zabawy, zwraca się do swego sąsiada i mówi: » Lubię sąsiada «, poczem dodaje 1) dlaczego, 2) czym go żywi, 3) do jakiego miasta go wysyła i 4) co mu daje na drogę. Te cztery nazwy muszą się jednak zaczynać od tej samej głoski, zaczynając od litery a, a każdy następny partner musi wybrać następującą literę alfabetu, a więc drugi zaczyna od b, trzeci od c, czwarty od d itd. Np. pierwszy mówi: » Lubię sąsiada, bo nie jest apatycznym, żywię go ananasami, posłę go do Antwerpii i dam mu na drogę arbuza «. Drugi mówi » Lubię sąsiada, bo nikomu nie bruździ, żywię go bigosem, poszlę do Brześcia i dam mu na drogę brzoskwinię «. Kto nie znajdzie zaraz odpowiedniego wyrazu na powyższe pytania, lub zmyli się w porządku odpowiedzi, ten za karę płaci fant.



Zachęcamy do dodawania kolejnych elementów gry!
Dobrym pomysłem będzie np. określenie do kogo taki sąsiad
jedzie albo od kogo wraca.

Źródło:

H. Mojmir, *Ćwiczenia i zabawy skautowe*,
Związek Pol. Tow. Gimnast. Sokolich: Gubrynowicz i Syn, Lwów, 1918.
Książka dostępna w bibliotece cyfrowej Polona (<https://polona.pl/item/89748718>).

niepodlega



KARTY retro ZABAW WSTĄŻKI

Potrzebujesz:
wstążek o długości 40 cm.

Każdy z obecnych otrzymuje wstążkę, którą trzyma za jeden koniec, a osoba w środku koła wszystkie inne końce trzyma razem. Na rozkaz osoby: puścić – trzeba wstążki ciągnąć, a na rozkaz – ciągnąć – trzeba je puścić. Zdaje się rzecz łatwa, a jednak dużo osób myli się i płaci karę.



Zachęcamy do korzystania z różnokolorowych wstążek!
Dodatkowym utrudnieniem w rozgrywce będzie trzymanie lub puszczenie jedynie niebieskich lub zielonych tasiemek.

Źródło:

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

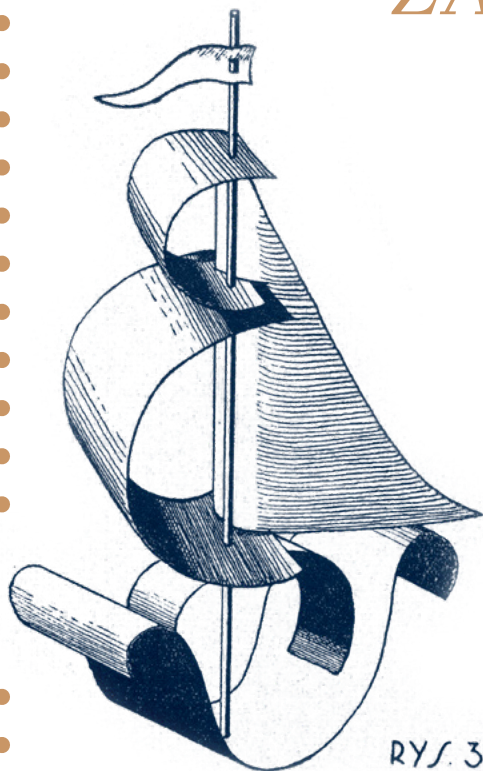
niepodlega



KARTY retro ZABAW

Potrzebujesz:
kawałka grubszego kartonu
lub tekturki, cienkiego patyczka,
kilku kolorowych kartek.

ŻAGLOWIEC JEDNOMASZTOWY



RYŚ. 30.

Wyciąć pasek z kartonu lub cienkiej tekturki (szer. 50 mm, dług. 180 mm) na kadłub i wygiąć go jak na rysunku. Celem utrzymania uformowanego kształtu przykleić wewnątrz wąski pasek kartonowy. Przygotować paseczki na żagle, jeden dł. 80 mm szer. 55 mm, drugi dł. 65 mm, szer. 40 mm.

Wbić maszt z patyczka i na nim osadzić żagle; nadto wetknąć przez nacięcia i przekleić żagiel innego koloru o kształcie trójkąta prostokątnego. Na szczycie masztu umocować chorągiewkę.



Dzięki tej instrukcji można stworzyć całą flotę,
a przez dodanie pirackiej bandery nawet wrogie jednostki.
Wszak po Bałtyku również grasowali piraci!



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

Potrzebujesz:
średniej wielkości lusterka
i białej kredy.

PRZEPOWIADAJĄCE LUSTRO



„Lustreczko, drogie lustreczko

Powiedz mi przyszłości mej słóweczko”.

Wszelkie, dowolne lusterko, nadaje się do powyższego eksperymentu. Przed sztuką pisze się na nim jakąś dowcipną odpowiedź kredą, mocno nią naciskając, i wyciera się ślady kredy miękką chustką. Po wytarciu, żadnego znaku na szkłe nie widać. Jeżeli teraz ktoś pocznie mówić, powyżej zamieszczony wierszyk blisko lustra, pokrywa się ono wilgocią i litery ukazują się. Po eksperymencie, lusterko należy dobrze wytrzeć, a wówczas litery się powtórnie już nie ukazą.

W towarzystwie powyższe lusterko może stać się powodem ogólnej wesołości.



Każda sztuczka magiczna wymaga odpowiedniego przygotowania. Mniejsze lusterko, które przez domowników jest rzadziej używane, będzie odpowiednim materiałem do ćwiczeń!

Źródło:

E. Modzelewski, *Wiedza i magia : 45 sztuk czarodziejskich*,
Au Roi de la Magie, Warszawa, 1931.

Książka dostępna w archiwach POLONY (<https://polona.pl/item/32177555>)

niepodlega