

Andrzejki w szkole: scenariusz „Andrzejkowy wieczór w klasie”

Andrzejki w szkole: najważniejsze zasady

- Wróżby są zabawą. Warto to powiedzieć na początku, szczególnie młodszym dzieciom.
- Wszystkie wróżby powinny być pozytywne. Unikaj przepowiedni o chorobach, złych ocenach czy kłótniach.
- **Lanie wosku robi tylko dorośli.** Gorący wosk może poparzyć. Dzieci oglądają cień figurki i opowiadają, co widzą.
- Nie trzeba zapalać świec. Większość wróżb poniżej działa bez ognia.
- Dzieci, które z powodów rodzinnych lub religijnych nie uczestniczą we wróżbach, mogą prowadzić konkurencje, liczyć punkty albo przygotować dekoracje.

Scenariusz: „Andrzejkowy wieczór w klasie”

Klasa: 1–3 lub 4–6, czas około 45 minut.

Cele: uczeń wie, skąd pochodzi nazwa andrzejek; uczestniczy w zabawie zgodnie z zasadami; wypowiada się pełnym zdaniem o swojej wróżbie; współpracuje w grupie.

Pomoce: kubki i drobne przedmioty, papierowe serca, karty z wróżbami, kostka do gry, jabłko, miska z zimną wodą. Opcjonalnie: wosk, klucz z dużym uchem i lampka, którą obsługuje nauczyciel.

Wprowadzenie (5 minut)

Nauczyciel pyta: „Czy wiecie, dlaczego zabawa nazywa się andrzejki?”. Wyjaśnia, że to wieczór przed dniem świętego Andrzeja, a wróżby mają w Polsce długą tradycję. Dawniej wróżyły głównie dziewczęta, a dziś bawią się wszyscy. Przypomina zasadę: wróżby są żartem i każda przynosi coś dobrego.

Stacje wróżb (25 minut)

Klasa dzieli się na cztery grupy. Każda grupa odwiedza cztery stacje po około pięć minut:

1. **Wyścig butów.** Grupa ustawia buty, a nauczyciel lub dyżurny ogłasza, czyj but przekroczył próg.
2. **Trzy kubki.** Każde dziecko wybiera kubek i zapisuje swoją wróżbę na karcie.
3. **Serca z niespodzianką.** Dzieci przebijają serca i czytają wróżby na głos.
4. **Liczba szczęścia.** Rzut kostką, dodawanie oczek i odszukanie karty z wróżbą.

W klasach 4–6 jedna osoba w grupie prowadzi stację, a druga mierzy czas. W klasach 1–3 przy każdej stacji przyda się dorośli lub starszy uczeń.

Pokaz lania wosku (10 minut)

Nauczyciel w bezpiecznej odległości od dzieci leje wosk przez ucho klucza do miski z zimną wodą. Po ostygnięciu podnosi figurkę i ustawia ją przed lampką. Dzieci zgadują, co przypomina cień na ścianie, i wymyślają wspólną przepowiednię dla całej klasy. Jeśli nie chcesz używać wosku, zastąp ten punkt kulą przepowiedni.

Zakończenie (5 minut)

Każde dziecko kończy zdanie: „Moja andrzejkowa wróżba mówi, że...”. Karty z wróżbami można przypiąć na tablicy albo zabrać do domu.

Dziesięć wróżb andrzejkowych dla dzieci

Wróżba	Jak przeprowadzić	Bez ognia
Wyścig butów	Dzieci ustawiają buty jeden za drugim od ściany do drzwi. Czyj but pierwszy przekroczy próg, ten pierwszy szuka ukrytego w sali skarbu.	tak
Trzy kubki	Pod kubkami leżą: listek (podróż), guzik (nowy przyjaciel), książeczka (ciekawa przygoda). Dziecko wybiera jeden kubek.	tak
Wosk przez klucz	Nauczyciel leje wosk przez ucho klucza do zimnej wody. Dzieci oglądają cień figurki na ścianie i zgadują, co przedstawia.	nie, wykonuje dorosły
Karteczki pod poduszką	Na karteczkach pod poduszką zapisujemy zawody lub pasje: podróżnik, kucharz, malarka. Dziecko losuje jedną i opowiada, co robiłoby w tej roli.	tak
Jabłkowa skórka	Dorosły obiera jabłko jednym paskiem. Dzieci rzucają skórkę przez ramię i zgadują, jaką literę przypomina. Litera to pierwsza litera słowa, które przyniesie szczęście.	tak
Serca z niespodzianką	Na papierowych sercach są wróżby. Dziecko przebija serce szpilką lub ołówkiem w zaznaczonym miejscu.	tak
Kubek przyszłości	Dziecko z zamkniętymi oczami wybiera jeden z kilku kubków z przedmiotami: moneta (oszczędność), pędzel (talent), piłka (sukces w sporcie).	tak
Liczba szczęścia	Dziecko rzuca kostką dwa razy. Suma oczek to liczba dni do „wielkiej przygody” albo numer karty z wróżbą.	tak
Wróżby z zagadkami	Dziecko otrzymuje wróżbę dopiero po odgadnięciu zagadki.	tak
Kula przepowiedni	Nauczyciel lub dziecko „patrzy” w szklaną miskę z wodą i wymyśla zabawną przepowiednię dla klasy.	tak

Dziesięć gotowych wróżb do wycięcia znajdziesz w pliku z kartami. Każda jest krótka i życzliwa, na przykład: „W tym tygodniu ktoś poprosi cię o pomoc i bardzo się ucieszy, że ją dostał” albo „Odkryjesz nową książkę, która cię wciągnie”.

W przedszkolu

Wybierz trzy najprostsze wróżby: wyścig butów, trzy kubki i liczbę szczęścia z kostką o małej liczbie oczek. Lanie wosku zastąp kulą przepowiedni albo obrazkami do losowania. Zabawa nie powinna trwać dłużej niż 20–25 minut.