GRA PLANSZOWA NA ANDRZEJKI

Andrzejkowa wędrówka – zasady

od 5 lat

Dla kogo i co potrzeba?

2–4 graczy od 5 lat – w przedszkolu, w szkole albo w domu. Potrzebne: plansza (s. 2), karty **Pytanie przy świecy** i **Magiczne zadanie** (s. 3–4), pionki i kostka (s. 5) albo zwykła kostka do gry.

1 Przygotowanie

Wytnij karty i potasuj je w dwóch osobnych stosach, napisem do dołu. Karty pytań mają dwa poziomy: ★ – dla dzieci 5–6 lat (pytanie czyta dorosły), ★★ – od 7 lat. Z przedszkolakami grajcie tylko kartami ★. Wytnij i sklej pionki. Jest andrzejkowy wieczór – kto pierwszy dotrze z domu do Kręgu Wróżb?

2 Jak się gra?

- Gracze po kolei rzucają kostką i przesuwają pionek o tyle pól, ile oczek wypadło.
- 🕯️ **Świeca** – gracz po lewej czyta ci kartę **Pytanie przy świecy**. Dobra odpowiedź (jest na dole karty): idziesz 1 pole do przodu.
- ⭐ **Gwiazdka** – weź kartę **Magiczne zadanie** i wykonaj je.
- 🔑 **Złoty klucz** – otwiera skrót: 2 pola do przodu.
- ⛈️ **Burza** – wiatr zgasił świecę: cofasz się o 2 pola.
- Kto pierwszy dotrze do **Kręgu Wróżb**, losuje dla wszystkich wesołą wróżbę – ale gramy dalej, aż dotrą wszyscy!

3 Wariant dla starszych

Na polach ze świecą odpowiedź musi być pełnym zdaniem. Za złą odpowiedź – zostajesz na miejscu. Można też dopisać własne pytania na pustych kartkach.

Bezpieczeństwo: gorący wosk i świece obsługuje wyłącznie dorosły. Dzieci wróżą z kubeczków, butów, kartek i kostki.

GRA PLANSZOWA – PLANSZA

Andrzejkowa wędrówka

od 5 lat

36 ★	37 ⛈ −2	38	39 🕯	40	KRĄG WRÓŻB 🔮
35	34	33 🕯	32 🔑 +2	31	30 ★
24 ★	25 ⛈ −2	26	27 🕯	28	29
23	22	21 🕯	20 🔑 +2	19	18 ★
12 ★	13 ⛈ −2	14	15 🕯	16	17
11	10	9 🕯	8 🔑 +2	7	6 ★
START 🏠	1	2	3 🕯	4	5

🕯 karta Pytanie przy świecy · ★ karta Magiczne zadanie · 🔑 klucz: +2 pola · ⛈ burza: −2 pola

GRA – KARTY DO WYCIĘCIA

Karty „Pytanie przy świecy”

od 5 lat

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★ 1

Co lejemy przez klucz w andrzejki?

Odpowiedź: **wosk**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★ 2

Kto może lać gorący wosk?

Odpowiedź: **tylko dorosły**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★ 3

Lejemy wosk do zimnej czy do gorącej wody?

Odpowiedź: **do zimnej**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★ 4

Co ustawiamy jeden za drugim w wyścigu do drzwi?

Odpowiedź: **buty**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★ 5

Co daje światło: świeca czy but?

Odpowiedź: **świeca**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★ 6

Czym otwieramy drzwi?

Odpowiedź: **kluczem**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★ 7

Jaka pora roku jest w listopadzie?

Odpowiedź: **jesień**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★ 8

Jak ma na imię święty, od którego są andrzejki?

Odpowiedź: **Andrzej**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★ 9

Wymień jedną andrzejkową wróżbę.

Odpowiedź: **np. wosk, buty, kubeczki**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★★ 10

Kiedy obchodzimy andrzejki?

Odpowiedź: **z 29 na 30 listopada**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★★ 11

Jaki zawód miał święty Andrzej?

Odpowiedź: **był rybakiem**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★★ 12

Jak miał na imię brat świętego Andrzeja?

Odpowiedź: **Piotr**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★★ 13

Którego kraju patronem jest święty Andrzej? Podaj jeden.

Odpowiedź: **Szkocja, Grecja lub Rosja**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★★ 14

Jakiego kształtu jest krzyż na fladze Szkocji?

Odpowiedź: **litery X**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★★ 15

Jaki czas zaczyna się po andrzejkach?

Odpowiedź: **adwent**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★★ 16

Ile dni ma listopad?

Odpowiedź: **30**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★★ 17

Jak nazywa się wieczór wróżb chłopców kilka dni przed andrzejkami?

Odpowiedź: **katarzynki**

PYTANIE PRZY ŚWIECY ★★ 18

Co oznacza słowo „wigilia”?

Odpowiedź: **dzień lub wieczór przed świętem**

GRA – KARTY DO WYCIĘCIA

Karty „Magiczne zadanie”

od 5 lat

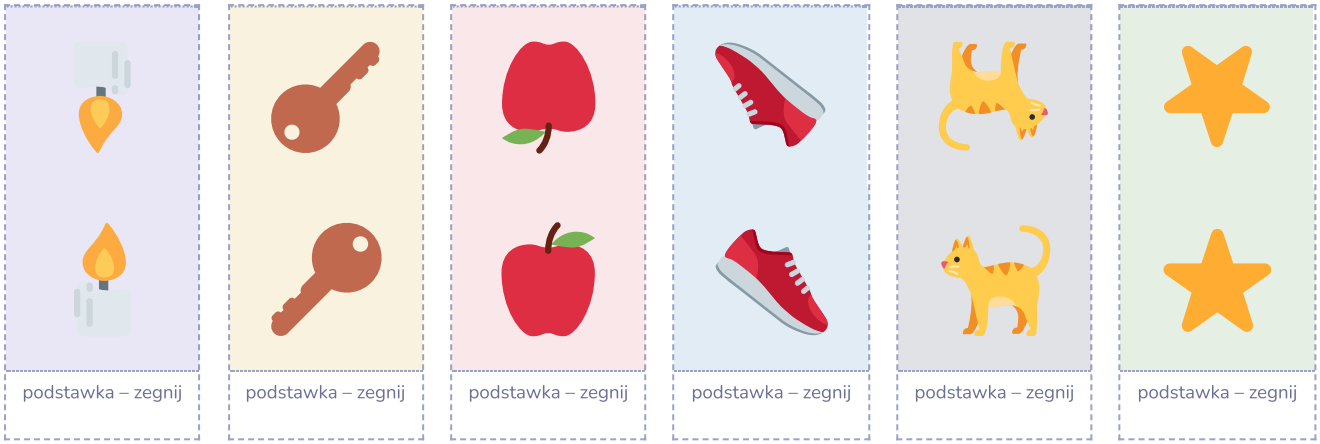
MAGICZNE ZADANIE 1 Pokaż bez słów, jak lejesz wosk przez klucz.	MAGICZNE ZADANIE 2 Wymień 3 rzeczy, które świecą.	MAGICZNE ZADANIE 3 Znalazłeś złoty klucz! Idź 1 pole do przodu.
MAGICZNE ZADANIE 4 Powiedz, kim chcesz zostać w przyszłości.	MAGICZNE ZADANIE 5 Zamień się butami z sąsiadem... na niby! Pokaż, jak chodzisz w za dużych butach.	MAGICZNE ZADANIE 6 Wymyśl wesołą wróżbę dla gracza po lewej.
MAGICZNE ZADANIE 7 Zgasła świeca – czekasz jedną kolejkę.	MAGICZNE ZADANIE 8 Wszyscy gracze idą 1 pole do przodu – razem raźniej!	MAGICZNE ZADANIE 9 Zamiaucz jak kot i przeciągnij się.
MAGICZNE ZADANIE 10 Pokaż bez słów jakieś zwierzę. Kto zgadnie, idzie 1 pole do przodu.	MAGICZNE ZADANIE 11 Policz na głos od 10 do 1.	MAGICZNE ZADANIE 12 Wymyśl rym do słowa „kot”.
MAGICZNE ZADANIE 13 Powiedz imię zaczynające się na literę A.	MAGICZNE ZADANIE 14 Stań na jednej nodze i policz do 10.	MAGICZNE ZADANIE 15 Wymień 3 owoce.
MAGICZNE ZADANIE 16 Zrób trzy obroty jak wróżka i ukłoń się.	MAGICZNE ZADANIE 17 Rzuć kostką jeszcze raz – magia działa!	MAGICZNE ZADANIE 18 Zaśpiewaj fragment ulubionej piosenki.

GRA – DO WYCIĘCIA

Pionki i kostka

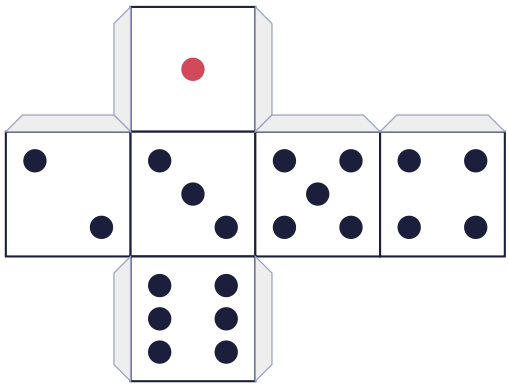
od 5 lat

1 Pionki – wytnij, zegnij na kropkowanych liniach i sklej górę.



podstawka – zegnij | podstawka – zegnij | podstawka – zegnij | podstawka – zegnij | podstawka – zegnij | podstawka – zegnij

2 Kostka do sklejenia – wytnij, zegnij i sklej szare zakładki.



Przeciwległe ścianki kostki zawsze dają razem 7 oczek: 1 i 6, 2 i 5, 3 i 4. Sprawdź po sklejeniu!