SCENARIUSZ ZABAWY · 60 MINUT

Wieczór wróżb – plan

przedszkole · kl. 1–3

Cel zajęć

Poznanie tradycji andrzejek (wieczór 29 listopada, wigilia dnia św. Andrzeja), wspólna zabawa w bezpieczne wróżby, rozwijanie wyobraźni i umiejętności współpracy w grupie.

Czas	Punkt programu	Rekwizyty
0–5 min	Powitanie przy zgaszonym świetle i zapalonej lampce. Krótka opowieść: kim był święty Andrzej i skąd się wzięły andrzejki (np. czytanka z Główkowni)	lampka LED, czytanka
5–40 min	Wróżby w 8 stacjach – drużyny zmieniają się co ok. 4 minuty (s. 2)	rekwizyty z opisu stacji, karteczki (s. 3)
40–48 min	Pokaz lania wosku – leje tylko dorosły, dzieci zgadują, co przypomina cień na ścianie (tabela kształtów s. 4)	świeca, łyżka, klucz z dużym uchem, miska zimnej wody, latarka
48–56 min	Zabawy ruchowe: „Zaczarowany krąg” i „Kot i myszki” (s. 4)	muzyka, chusta
56–60 min	Podsumowanie: każdy mówi swoją najweselszą wróżbę; dyplomy	dyplomy na andrzejki

Przygotuj wcześniej

- wydrukuj i wytnij karteczki wróżb (s. 3) i tabelę (s. 4)
- rozstaw 8 stacji – przy stacjach 4 i 8 potrzebny dorosły
- rozdaj zaproszenia (s. 5) kilka dni wcześniej

Bezpieczeństwo

- Świecę zapala, wosk topi i leje **tylko dorosły**, z dala od dzieci.
- Zamiast igły do serca z imionami – ołówek lub wykałaczka.
- Wróżby są na wesoło – nikt nie dostaje smutnej wróżby.

Kiedy?

Andrzejki to wieczór z **29 na 30 listopada**. W 2026 roku 29 listopada wypada w niedzielę, więc w przedszkolach i szkołach zabawa odbywa się zwykle w piątek 27 lub w poniedziałek 30 listopada. Plan na 60 minut można skrócić do 45, wybierając 5 stacji.

Obrazki: Twemoji © Twitter, Inc. i współtwórcy, licencja CC BY 4.0. Materiał: glowkowniadruk.pl – do użytku domowego i szkolnego.

SCENARIUSZ – STACJE

8 stacji wróżb

przedszkole · kl. 1–3

1 Wyścig butów

Każde dziecko zdejmuje jeden but. Ustawiamy buty jeden za drugim od ściany do drzwi. Czyj but pierwszy dotknie progu – temu wróżba spełni się najszybciej!

2 Kubeczki wróżb

Pod 6 kubeczkami chowamy: monetę, serce, gwiazdkę, klucz, książkę i jabłko. Dziecko wybiera kubeczek, a znaczenie odczytuje z tabeli (s. 4).

3 Serce z zawodami

Na dużym papierowym sercu wypisujemy zawody. Dziecko z zamkniętymi oczami przekłuwa tępym ołówkiem serce, które trzyma dorosły – i już wie, kim zostanie!

4 Wróżba z jabłka

Dorosły obiera jabłko tak, by skórka była jak najdłuższa. Dziecko rzuca ją za siebie przez ramię i zgaduje, jaką literę przypomina.

5 Wróżby z kapelusza

Dziecko losuje z kapelusza złożoną karteczkę z wesołą wróżbą (s. 3) i odczytuje ją na głos – albo prosi o pomoc starszego kolegę.

6 Kostka przyszłości

Dziecko rzuca kostką. Liczba oczek to wróżba z tabeli „Kostka przyszłości” (s. 4).

7 Tajemniczy worek

W worku są drobne przedmioty: klucz, pióro, kasztan, moneta, kredka. Dziecko z zamkniętymi oczami wybiera jeden i zgaduje dotykiem, co to jest.

8 Szklana kula

Dorosły kładzie przed dzieckiem szklaną miskę z wodą i latarką pod spodem. Dziecko patrzy w „kulę” i opowiada, co widzi w swojej przyszłości.

Jak to działa?

Drużyny po 4–6 dzieci przechodzą od stacji do stacji na sygnał dzwonka co ok. 4 minuty. Przy stacjach 4 (jabłko) i 8 (szklana kula) potrzebny jest dorosły. Najmłodsi mogą przejść tylko 5 stacji.

SCENARIUSZ – DO WYCIĘCIA

Karteczki z wróżbami

przedszkole · kl. 1–3

 WRÓŻBA 1 Jutro ktoś cię rozśmieszy do łez.	 WRÓŻBA 2 Czeka cię wielka przygoda.	 WRÓŻBA 3 Wkrótce nauczysz się czegoś nowego.
 WRÓŻBA 4 Znajdziesz nowego przyjaciela.	 WRÓŻBA 5 Spełni się twoje małe marzenie.	 WRÓŻBA 6 Ktoś przygotuje dla ciebie niespodziankę.
 WRÓŻBA 7 Zostaniesz mistrzem w swojej ulubionej grze.	 WRÓŻBA 8 Twoja odwaga komuś pomoże.	 WRÓŻBA 9 W tym roku przeczytasz wspaniałą książkę.
 WRÓŻBA 10 Będziesz mieć dużo dobrych pomysłów.	 WRÓŻBA 11 Zimą ulepisz największego bałwana.	 WRÓŻBA 12 Czeka cię słodki dzień.
 WRÓŻBA 13 Ktoś bardzo się ucieszy z twojego uśmiechu.	 WRÓŻBA 14 Rozwiążesz trudną zagadkę.	 WRÓŻBA 15 Pojedziesz w ciekawe miejsce.
 WRÓŻBA 16 Twój rysunek zachwyci wszystkich.	 WRÓŻBA 17 Pomożesz komuś i to wróci do ciebie.	 WRÓŻBA 18 Będziesz mieć szczęście w liczbach.

Kubeczki, kostka, kształty z wosku

przedszkole · kl. 1–3

1 Kubeczki wróżb – co znaczy przedmiot?

- **moneta** – dużo dobrych pomysłów
- **serce** – wielu przyjaciół
- **gwiazdka** – spełnione marzenie
- **klucz** – odkryjesz tajemnicę
- **książka** – mądrość i dobre oceny
- **jabłko** – zdrowie i siła

2 Kostka przyszłości

1 – wesoły tydzień
2 – nowa umiejętność
3 – niespodzianka
4 – podróż
5 – nowy przyjaciel
6 – wielki sukces

3 Kształty z wosku – co mogą wróżyć? (na wesoło)

- **serce** – miłość i przyjaźń
- **gwiazda** – sukces
- **ptak** – podróż albo dobra wiadomość
- **drzewo** – zdrowie i siła
- **łódka** – przygoda
- **korona** – zostaniesz liderem
- **kot** – spryt i ciekawość
- **kwiat** – radosne dni

4 Zabawy ruchowe

Zaczarowany krąg – dzieci tańczą w kole przy muzyce. Gdy muzyka cichnie, prowadzący mówi: „Czary-mary, zamieniam was w…” (koty, ptaki, drzewa, łódki) – dzieci pokazują postać do kolejnej melodii.

Kot i myszki – „kot” śpi na środku. Myszki skradają się po „ser” (chustę). Na hasło „Kot się budzi!” uciekają do norek – kogo kot dotknie, zostaje kotem.

SCENARIUSZ – DO WYCIĘCIA

Zaproszenia

przedszkole · kl. 1–3



Zaproszenie

Drogi / Droga _____ !
Zapraszam Cię na
andrzejkowy wieczór wróżb.

Dnia: _____

Godz.: _____

Miejsce: _____

Zabierz dobry humor i jeden but do wyścigu!



Zaproszenie

Drogi / Droga _____ !
Zapraszam Cię na
andrzejkowy wieczór wróżb.

Dnia: _____

Godz.: _____

Miejsce: _____

Zabierz dobry humor i jeden but do wyścigu!



Zaproszenie

Drogi / Droga _____ !
Zapraszam Cię na
andrzejkowy wieczór wróżb.

Dnia: _____

Godz.: _____

Miejsce: _____

Zabierz dobry humor i jeden but do wyścigu!



Zaproszenie

Drogi / Droga _____ !
Zapraszam Cię na
andrzejkowy wieczór wróżb.

Dnia: _____

Godz.: _____

Miejsce: _____

Zabierz dobry humor i jeden but do wyścigu!

Dziecko wpisuje imię zaproszonej osoby, ozdabia zaproszenie i wręcza je kilka dni przed zabawą.