

Wróżby andrzejkowe dla dzieci

24 karteczki do wycięcia. Zwiń je i wrzuć do miseczki – postaw ją przy drzwiach, bo tam zaprowadzi trasa ze strony 2.

Czeka Cię praca wśród gwiazd – w obserwatorium albo w rakiecie. TALENTY I ZAWODY	Będziesz gotować tak, że cała rodzina poprosi o dokładkę. TALENTY I ZAWODY	Twoje rysunki zawisną kiedyś na prawdziwej wystawie. TALENTY I ZAWODY
Będziesz leczyć zwierzęta – zaczniesz od pluszowych. TALENTY I ZAWODY	Zbudujesz domek na drzewie, który przetrwa sto lat. TALENTY I ZAWODY	Odkryjesz coś, czego nikt jeszcze nie znalazł. TALENTY I ZAWODY
Napiszesz książkę, którą ktoś przeczyta pod kołdrą z latarką. TALENTY I ZAWODY	Będziesz trenować drużynę, która zdobędzie wielki puchar. TALENTY I ZAWODY	Już wkrótce wyruszysz w podróż, z której przywieziesz najlepszą historię. PRZYGODY
W tym tygodniu znajdziesz coś, co dawno zginęło. PRZYGODY	Czeka Cię dzień pełen niespodzianek – pierwsza jeszcze przed obiadem. PRZYGODY	Spotkasz zwierzę, które zobaczysz pierwszy raz w życiu. PRZYGODY
Nauczysz się czegoś, co dziś wydaje się niemożliwe. PRZYGODY	Ktoś bliski szykuje dla Ciebie niespodziankę. PRZYGODY	Twoja następna wyprawa skończy się znalezieniem skarbu. PRZYGODY
Pierwszy śnieg tej zimy przyniesie Ci szczęście. PRZYGODY	Jutro Twoje skarpetki będą do pary. Pierwszy raz od tygodnia. NA WESOŁO	Kot wybierze Twoje kolana na swoje ulubione miejsce. NA WESOŁO
Zjesz deser przed obiadem – ale tylko raz i tylko za zgodą. NA WESOŁO	Twój śmiech zarazi dziś trzy osoby. NA WESOŁO	Wymyślisz żart, z którego będzie się śmiać cała rodzina. NA WESOŁO
Twoja poduszka zna pewien sekret. Zapytaj ją dziś wieczorem. NA WESOŁO	Przez cały tydzień będziesz mieć szczęście do zielonego koloru. NA WESOŁO	Kiedyś Twój but wygra wyścig do drzwi. Może nawet dziś. NA WESOŁO

Andrzejkowe podchody – wróżby w kryjówkach

Wytnij karty. Dziecko dostaje kartę „Start”, a każda następna leży w miejscu, które wskazuje zagadka.

Start WRĘCZ DZIECKU

Andrzejkowe podchody

Dziś wieczorem w domu ukryły się wróżby. Każda karta zdradza kawałek przyszłości i prowadzi do następnej.

Następna wróżba czeka tu:

> *Para czeka cicho w szafce,*
> *by pobiegać w gęstej trawce.*
> *Załóż je na swoją nogę,*
> *by wyruszyć w nową drogę.*

1 SCHOWAJ W BUCIE DZIECKA

Wróżba z butów

Ustawcie po jednym bucie w kolejce od ściany do drzwi. Przestawiajcie zawsze ostatni but na początek. Czyj but pierwszy dotknie progu, ten pierwszy wyruszy w wielką przygodę.

Następna wróżba czeka tu:

> *Mam uszko wygodne,*
> *na gorące i na chłodne.*
> *Trzymaj mnie za nie śmiało,*
> *by się nic nie rozlało.*

2 POŁÓŻ PRZY KUBKACH Z USZKIEM

Wróżba z kubeczków

Pod odwróconymi kubkami ukryły się drobiazgi. Wybierz jeden kubek i podnieś go. Co znaczy Twój drobiazg, powie rodzic.

Następna wróżba czeka tu:

> *By się przywitać, ludzie do mnie pukają,*
> *ale zamykasz mnie, gdy się żegnają.*

3 PRZYKLEJ NA DRZWIACH

Wróżba z karteczek

Przy drzwiach czeka miseczka ze zwiniętymi karteczkami. Wylosuj jedną z zamkniętymi oczami i przeczytaj na głos – albo poproś o to dorosłego.

Następna wróżba czeka tu:

> *Na mnie spoczywa głowa twa,*
> *gdy nocka ciemna cicho trwa.*
> *Mam poduszkę oraz koc,*
> *by słodka była każda noc.*

4 SCHOWAJ POD PODUSZKĄ

Wielka wróżba

Wszystkie wróżby się zgadzają: czeka Cię rok pełen przygód, a pierwszą masz już za sobą – cała trasa przebyta!

+ WASZA KRYJÓWKA

Dodatkowa wróżba

.....

.....

.....

.....

.....

Dla rodzica: legendy i przygotowanie

Ta strona zostaje u Ciebie – nie wycinaj jej.

Jak przygotować trasę krok po kroku

1. Postaw w kuchni kilka odwróconych kubków z uszkiem (zagadka prowadzi do kubka z uszkiem) i połóż pod nimi drobiazgi z legendy niżej. Jeden kubek może zostać pusty. Drobiazgi trzymaj z dala od dzieci poniżej 3 lat.
2. Wytnij karteczki ze strony 1, zwiń je i wrzuć do miseczki. Postaw ją przy drzwiach wejściowych.
3. Chowaj karty trasy od końca: „Wielka wróżba" pod poduszkę, kartę 3 na drzwi, kartę 2 przy kubkach, kartę 1 do buta dziecka.
4. Kartę „Start" wręcz dziecku. Każda karta ma zagadkę, która prowadzi do następnego miejsca. Dziecku, które jeszcze nie czyta, karty czyta dorosły.
5. Karta „Wasza kryjówka" jest na własny pomysł: wpisz na niej wróżbę i wskazówkę do kolejnego miejsca, a na poprzedniej karcie skreśl zagadkę i dopisz wskazówkę do nowej kryjówki.

Wróżba z kubeczków

moneta	skarbonka szybko się zapełni
klucz	odkryjesz pewną tajemnicę
kredka	czeka Cię nowy talent
muszelka	podróż nad wodę
listek	wyprawa do lasu
cukierek	słodki tydzień
samochodzik	daleka podróż
pusty kubek	wróżba jeszcze się pisze – wybierz inny kubek

Wróżba z wosku

Wosk wylewa wyłącznie dorosły. Pokrusz świeczkę do metalowej puszki i roztop w garnku z gorącą wodą. Gorący wosk wylej przez ucho klucza do miski z zimną wodą – szklanej albo metalowej. Klucz trzymaj w rękawicy kuchennej. Dziecko patrzy z daleka, a potem odgaduje kształt po cieniu zastygłego wosku na ścianie, w świetle latarki.

serce	przyjaźń
gwiazda	sukces
zwierzę	nowy przyjaciel na czterech łapach
drzewo	wyrośnie z Ciebie ktoś silny
łódka	podróż
kwiat	dużo radości
plamki	mnóstwo drobnych niespodzianek

Wyścig butów

Każdy ustawia jeden but w kolejce od ściany do drzwi. Przestawiacie zawsze ostatni but na początek kolejki. Czyj but pierwszy dotknie progu, ten pierwszy wyruszy w wielką przygodę. Przy jednym dziecku do wyścigu dołącza rodzic.