

23 listopada 2020 r.

Zajęcia świetlicowe

Temat: Katarzynki i Andrzejki – poznajemy dawne zwyczaje i zabawy.

Oglądając poniższe filmy zapoznacie się z dawnymi zwyczajami związanymi z „wrózeniem” w wieczór andrzejkowy, a tak naprawdę z zabawami urządzanymi przez nastolatków żyjących w dawnych wiekach. Nie mieli oni wtedy dostępu do książek, komputerów, jednak również chcieli wesoło spędzić ten długi, ciemny, listopadowy wieczór. Wy również możecie zabawić się we wrózenie, jednak proszę nie brać tego na poważnie, czyli nie wierzyć w wyniki wróżb. To są tylko żarty i zabawa.

<https://www.youtube.com/watch?v=yjO2wC8XoT4>

<https://view.genial.ly/5fb1af404438070d07a7b3ff/presentation-andrzejki-online?fbclid=IwAR00D2dSr9UKTDCI8QONMfG-ozmtapjMcYiUPM2tC3ss7izw9e-pTQEHyc>

<https://view.genial.ly/5fb64a32c48a490d2894b40c/presentation-andrzejki-2>

# PILKARZYKI

**Potrzebne:** siatka, ołówki, 2 gracze

**Zasady gry:**

- Każdy gracz ma **1 RUCH** w kolejce i dąży do bramki przeciwnika lub blokuje jego ruchy.
- Gracze rysują **JEDNĄ, WSPÓLNĄ LINIĘ ŁAMANĄ**.

**możliwe ruchy:**

- na szerokość 1 kratki
- można wykonać **WIĘCEJ RUCHÓW** poprzez odbijanie się od:
  - BOKÓW BOISKA
  - NARYSOWANYCH KRESEK

**LINE:**

- mogą się przecinać
- nie można stawiać linii Zrazu w tym samym miejscu

**DO MOMENTU, kiedy nie będzie możliwości odbicia się:**

**Cel gry:** STRZELENIE GOLA PRZECIWNIKOWI!

**ZABLOKOWANIE GRY** (gdy gracz nie może wykonać ruchu):

- REMIS (w zależności od ustalenia)
- PORAZKA (tego, co zablokował)

Gracz rozpoczyna swój ruch od miejsca, w którym skończył poprzednik.

Jeden z graczy rozpoczyna grę od środka pola.

**RYSOPISY**

# STATKI

określa współrzędne statku przeciwnika np. B5  
sprawdza stratę na swojej mapie

**BRAK TRAFIENIA** Pudło!  
**S. TRAFIONY CZĘŚCIOWO** Trafiony!  
**CAŁY STATEK TRAFIONY** Trafiony, zatopiony!

Jeżeli trafi, gra dalej do pierwszego "pudła".  
Następnie gracze wymieniają się rolami.

**WIGRYWA**  
ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki przeciwnika!

**RYSOWISZ**

**TU NARYSUJ STATKI - KOLORUJĄC KRATKI**  
(mogą przybrać różne kształty, ale nie mogą stykać się ze sobą)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**Moja mapka**

↓

4 4 x1  
4 4  
3 3 x2  
3 3  
2 2 x3  
1 x4

Obie mapki są dla 1 gracza

↔

**TU ODZNACZAJ SNOJE STRAŁY**  
"Pudło" ☐ "Trafiony" ☒ "Trafiony zatopiony" ☒☒

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

**Mapka wroga**

## Andrzejkowe wróżby.

### 1. Śmieszne wróżby dla dzieci – kim zostanę?

Do przygotowania tej wróżby potrzebujesz brystol, szpilkę i coś do pisania. Na jednej stronie zapisujesz różne **śmieszne, wymyślone zawody**, np. łapacz promieni słońca, ogrodnik do podlewania chmur, fryzjer wiewiórek. Dzieci mają za zadanie przekłuć szpilką brystol od strony niezapisanej, następnie sprawdzacie, w jaki zawód wcelowały. Im bardziej wymyślne profesje napiszesz, tym będzie większa frajda!

### 2. Wróżby na karteczkach – zabawa ku przestrodze (na wesoło)

Mają to być **przestrogi z przymrużeniem oka**. Do tej zabawy potrzebujesz miseczkę i kartki, które z jednej strony są wszystkie takie same, a w środku pomalowane na sześć różnych kolorów.

**Uczestnicy zabawy po kolei losują karteczki**, a potem wszystkie naraz je otwierają, by sprawdzić, jaki mają kolor.

- Czerwony – **Ach, te zgubne słodycze!** Jeśli nie ograniczysz batoników i cukierków, to już niedługo będziesz musiał być częstym gościem u dentysty.
- Zielony – **Bądź ostrożny w drodze do szkoły. Nie przechodź już na czerwonym świetle!**
- Żółty – Bardziej dbaj o swoje zdrowie, **cieplej się ubieraj.** Przestań chować czapkę do kieszeni, gdy mama nie widzi.
- Niebieski – Pilnuj swoich rzeczy, bo w powietrzu czai się zguba.
- Biały – **Pijesz za mało mleka!** Lepiej to zmień, jeśli nie chcesz mieć złamanej nogi.
- Czarny – Unikaj nieporozumień, a wszystko będzie wokół radosne i kolorowe.

### 3. Wróżba andrzejkowa z kostek do gry

Na podłodze lub stole zakreślamy białą kredą krąg. Możemy go też ułożyć np. z klocków albo sznurka. Rzucamy lewą ręką trzema kostkami do gry, tak by kostki wypadały na środku koła. Po wyrzuceniu dodajemy liczbę oczek, nie biorąc pod uwagę tych kości, które wytoczyły się poza „**zaczarowany**” krąg.

**Jeśli suma wyrzuconych oczek wynosi:**

- **2:** Możesz liczyć na miłą niespodziankę. Może wygrasz na loterii?
- **3:** Dzięki jakiemuś zbiegowi okoliczności spełni się któreś z twoich marzeń.
- **4:** Poznasz nową koleżankę lub kolegę.
- **5:** Osiągniesz dokładnie to, co planowałeś.
- **6:** Już możesz się cieszyć. Szczęście jest tuż za progiem
- **7:** Ktoś rozpowszechnia plotki na twój temat.
- **8:** Niestety masz pecha, ale los się jeszcze odwróci.
- **9:** Twój sukces będzie naprawdę wspaniały
- **10:** Przez dłuższy czas czekają cię drobne kłopoty.
- **11:** Czekają cię długa i ciekawa podróż.
- **12:** Wkrótce poznasz kogoś, kogo polubisz.
- **13:** Spotka cię coś przyjemnego.
- **14:** Twoje życzenie ma niewielkie szanse na spełnienie.
- **15:** Możesz liczyć na długotrwały uśmiech losu
- **16:** Postępuj ostrożnie i rozważnie, a unikniesz kłopotów.
- **17:** Uważaj, ktoś ci chce podstawić nogę.
- **18:** Już wkrótce czeka cię wielkie szczęście i mnóstwo pieniędzy.

### 4. Wróżby andrzejkowe z fusów

Zaparz w jasnych filiżankach **liściastą herbatę**. Każdy z uczestników zabawy musi wypić swoją herbatkę i zostawić na dnie tyle płynu by lekko zakrywał fusy. Następnie trzymając filiżankę lewą ręką, należy nią 3-krotnie zakręcić w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Odwróćcie filiżanki nad miseczkami lub

talerzykami i poczekajcie aż wycieknie nadmiar herbaty. Teraz fusy są gotowe do wróżenia. Przyglądając się im odszukajcie układy, kształty i symbole, a później zinterpretujcie je.

**Poniżej przykładowe znaczenie symboli:**

- Anioł – dobra wiadomość
- Balon – przejściowe kłopoty
- Dom – bezpieczeństwo
- Drabina – polepszenie sytuacji w życiu
- Dzwon – niespodziewana wiadomość
- Kwiaty – szczęście
- Ryba – pieniądze
- Obrączka – małżeństwo
- Statek - podróż
- Miecz – komplikacje
- Jabłko – szczerłość i kreatywność
- Łuk – pieniądze w interesach
- Chleb – marzenia, plany i nadzieje
- Aparat fotograficzny, kamera – ktoś ci się podoba
- Most – ważna decyzja życiowa
- Monety – pieniądze

Życzę miłej zabawy! L. Strycharz