

ANDRZEJKOWE WRÓŻBY – SCENARIUSZ

□ JANINA ZASIADCZYK

*„Nalewajcie wosku na wodę
Ujrzyjcie swoją przygodę
Słuchałam od swojej macierze
Gdy która mówi pacierze
W wigilię Andrzeja świętego
Ujrzy oblubieńca swego”*

Takimi właśnie słowami jedna z bohaterek utworu Marcina Bielawskiego wydanego w 1557 roku pod nazwą „Komedia Justyna i Konstancji” mówi o sposobie dowiedzenia się, kto będzie oblubieńcem. Jest to zarazem najstarsza prawdopodobnie wzmianka w piśmiennictwie polskim o andrzejkowych wróżbach.

Wróżby te wielce były popularne w owych i dawnych czasach, a ich tradycja długo utrzymywała się w ludowych obrzędach. Wszystkie dziewczęta tego wieczoru były ogromnie ciekawe, jaka będzie ich przyszłość. Zbierały się w andrzejkowy wieczór, wieczór pełen nadziei, niespełnionych dziewczęcych marzeń o ukochanym, by wywróżyć sobie przyszłość z figur ulanych z wosku, z butów ustawianych jeden za drugim czy ze sztachel w płocie.

Andrzejki to tradycja ludowa przekazywana z pokolenia na pokolenie. Wieczór wróżb andrzejkowych to okazja do zapoznania dzieci i młodzieży ze zwyczajami. Wróżby pobudzają wyobraźnię i pomysłowość. Są również źródłem szacunku do tradycji i obrzędów ludowych.

Środki dydaktyczne:

Plakaty z horoskopami dla poszczególnych znaków zodiaku, „Księga imion”, „Księga wróżb”, rekwizyty dla przeprowadzenia wróżb i zabaw (karteczki z nazwami zawodów, talia 24 kart, pudełko zapalek, tajemnicze cukierki, trzy talerzyki, obrączka, różaniec, dwa serca z imionami, papierowe stateczki z imionami, krzeselka, szczotka, balony, jabłka).

Przebieg zajęć:

1. Powitanie zebranych w sali gimnastycznej szkoły.
2. Rozmowa na temat znanych młodzieży andrzejkowych wróżb.

Uczniowie swobodnie wypowiadają się na temat andrzejek na podstawie własnych przeżyć i doświadczeń. Następnie jedna osoba odczytuje głośno informacje umieszczone na wcześniej przygotowanym plakacie i wspólnie rozmawiają na ten temat.

3. Nasze andrzejkowe spotkanie z wróżbami rozpoczynamy słowami regionalnej piosenki:

*„Andrzeju, Andrzeju,
dziewcząt dobrodzieju,
wolę swoją okaż,
najmilszego pokaż...”*

4. Nauka andrzejkowego zaklęcia, które będzie wypowiedziane przed pierwszą wróżbą:

*Czary-mary,
wosku lanie,
co ma się stać,
niech się stanie.*

5. Uczestnicy spotkania po odśpiewaniu piosenki i wypowiedzeniu zaklęcia zabierają się do wróżenia:

Lanie wosku

Należy przygotować:

- garnuszek
- wosk
- miednicę z zimną wodą
- rzutnik do slajdów lub lampę z mocną żarówką.

W garnuszku roztopiamy wosk i wlewamy go przez klucz do miednicy z zimną wodą. Potem kierujemy na ścianę skoncentrowane źródło światła. Wyjmujemy wosk z wody i oglądamy jego cień na ścianie. Co pokaże, to czeka daną osobę w przyszłości. Interpretacja zależy od wyobraźni osób biorących udział w zabawie. Ta wróżba to rokowania na następny rok. Jeżeli np. cień przypomina but, może to być podróż do Włoch, wysokie stanowisko w firmie obuwniczej lub po prostu cudowne wymarzone buty. Puśćmy więc wodze fantazji, a zabawa może być naprawdę świetna.

Ustawianie butów

Każde dziecko zdejmuje swój lewy but. Chłopcy ustawiają je w najdalszym końcu sali w jednym rzędzie, a dziewczynki w drugim, w kierunku wyjścia. Kolejno przestawia się but po bucie, aż rzędy obuwia dotrą do drzwi wejściowych. Te osoby, których but pierwszy będzie przy drzwiach, niedługo zmienią swój stan cywilny.

Stateczki

Potrzebne będą:

- wanna napełniona wodą
- karteczki z imionami wszystkich obecnych, poskładane na kształt stateczków.

Puszczamy stateczki na wodę i obserwujemy, jak pływają. (Można dmuchać, by nadać im pożądaną kurs). Stateczki, które się zetkną, oznaczają, że osoby będą razem szczęśliwe w przyjaźni lub miłości. Jeżeli odpłyną od siebie, grozi to rozstaniem lub nieporozumieniami.

Aforyzmy

Jedynym niezbędnym w tej wróżbie rekwizytem pomocniczym jest książka z aforyzmami. Trzykrotnie podajemy numer strony i numer aforyzmu, zaznaczając, czy liczyć należy od dołu, czy od góry strony. Trzy odczytane aforyzmy to właśnie wróżba. Oby szczęśliwa.

6. Zaproszenie wszystkich uczestników imprezy na poczęstunek. Przeprowadzenie krótkiej rozmowy na temat kulturalnego zachowania się przy stole. Przejście do szkolnej stołówki.

Kim będę w przyszłości?

Uczestnicy wieczoru andrzejkowego ustawiają się w szereg i odliczając „do dwóch” dzielą się na dwie grupy.

Jedna podchodzi do stolika, na którym położone są do góry dnem trzy talerzyki. Pod jednym jest umieszczona obrączka, pod drugim różaniec, a pod trzecim nie ma nic. Uczniowie wskazują wybrany przez siebie talerzyk i już wiedzą, co czeka ich w przyszłości.

- Obrączka – oznacza ślub,
- Różaniec – oznacza życie w klasztorze,
- Pusty – oznacza staropanieństwo.

Druga grupa uczniów w tym samym czasie losuje karteczki, aby dowiedzieć się jaki zawód będzie wykonywać w przyszłości.

Następnie każdy odczytuje głośno wylosowany zawód.

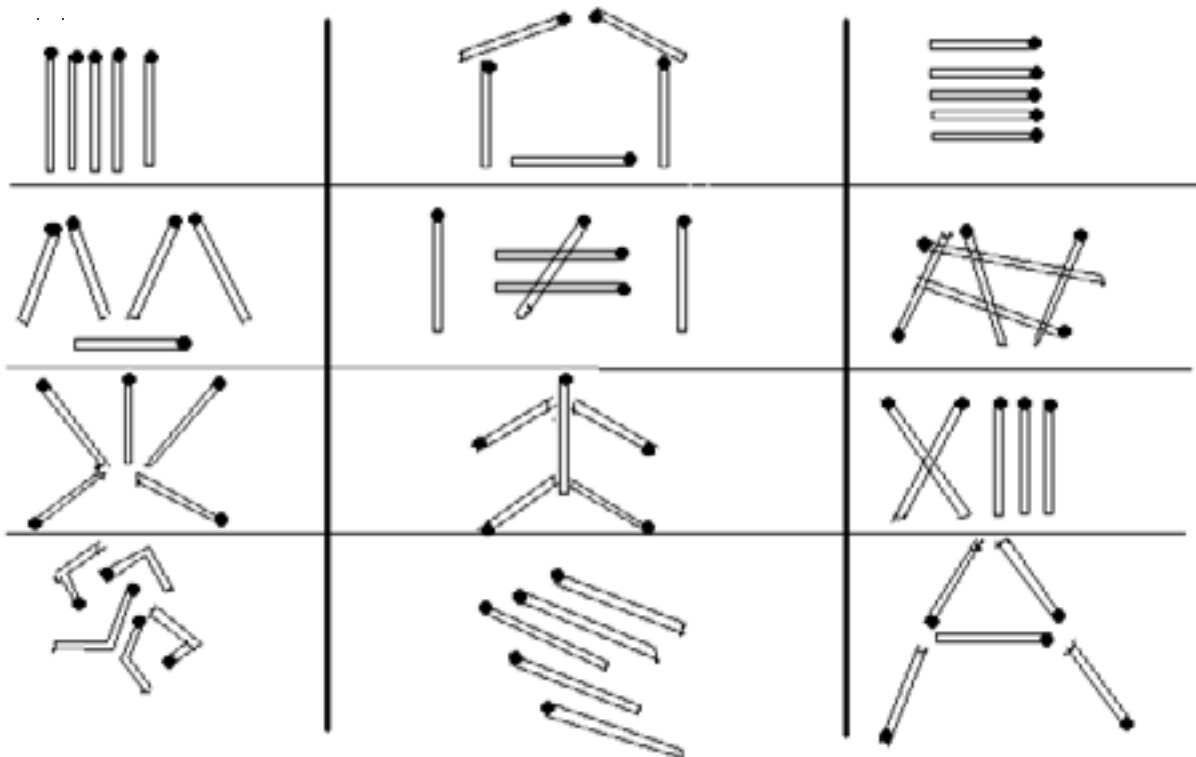
Wróżby z zapalek

Z każdego pionowego rzędu wybieramy po jednej zapalczanych kompozycji. (Zapalki są wcześniej wypalone). Każda z nich składa się z pięciu zapalek. Ich układ ma symboliczne i wróżebne znaczenie. Jeśli dokonałeś wyboru spójrz co ci wywróżą wybrane rysunki (należy wybrać po jednym rysunku z każdego pionowego rzędu):

JAKI JESTEŚ?

O CZYM MARZYSZ?

CO CIĘ CZEKA?



Odpowiedzi:

Jaki jesteś?

- **Pionowy płotek** – jesteś systematyczny i porządnym. Trochę może za spokojny, za mało przebojowy. Z kolegami żyjesz w zgodzie, ale wolisz stać z boku.
- **Dwa trójkąty** – jesteś ambitny i gotów dążyć do szczytnych celów. Potrafisz się koncentrować, ale brak ci bliskich kontaktów z otoczeniem. Zbyt szczelnie zamykasz się w sobie.
- **Gwiazda** – jesteś szczery, otwarty, przyjacielski, chętnie przewodnisz innym. Nie brak ci energii i siły, brak natomiast umiejętności koncentracji i planowego działania.
- **Połamane zapalki** – jesteś przekorny i wojowniczy, łatwo wpadasz w konflikty z otoczeniem, bo chcesz innym podporządkować siebie. Masz niewątpliwie mocny charakter, ale musisz bardziej panować nad sobą.

O czym marzysz?

- **Domek** – marzysz o życiu bez niespodzianek i przygód, ale może nawet z dala od ludzi. Chciałbyś poświęcić się pracy bardziej związanej z wsią i przyrodą, niż przemysłem.
- **Jeden nie równa się jednemu** – marzysz o karierze uczonego, odkrywcy, wynalazcy. Chciałbyś studiować nauki ścisłe lub techniczne.
- **Zapałkowy ludzik** – twoje marzenia związane są z którąś z dziedzin humanistyki. Może nawet marzysz o karierze pisarza, aktora, śpiewaka...?
- **Rakieta** – marzysz o życiu pełnym przygód i podróży (może już kosmicznych). Są to marzenia śmiałe, ale warto pomyśleć nad tym, jak je zrealizować?

Co cię czeka?

- **Poziomy płotek** – twoje marzenia spełnią się bez większych komplikacji.
- **Rozsypanka** – czekają cię liczne przeciwności losu. Musisz okazać dużo wytrwałości i uporu w swoich dążeniach.
- **Trzynastka** – nie uda ci się zrealizować swoich obecnych marzeń, ale czeka cię całkiem inny niespodziewany sukces.
- **Andrzejkowa litera** – czekają cię różne szczęśliwe zbiegi okoliczności. Podsumuj wyniki wszystkich swoich wróżb andrzejkowych i wczytaj się w nie uważnie, a poznasz swoją przyszłość.

Wróżba z talii 24 kart

Jest to wróżba tylko jednorazowa (Każdy może ją zrobić tylko jeden raz).

Talię 24 kart należy potasować dokładnie i wybrać z niej tylko 3 karty.

- Gotowe!?

Jeśli tak, to należy zapoznać się z poniższymi oznaczeniami kart i na ich podstawie ułożyć sobie (koleżance lub koledze) przepowiednię na najbliższą przyszłość.

Znaczenie kart:

- As kierowy – szczęśliwa karta. Oznacza wielką miłość, powodzenie, życzliwość. Razem z dziesiątką kierową zapowiada ślub, wzajemność, uśmiech losu.
- As karowy – przede wszystkim pieniądze. Także ważny list z daleka, a z dziesiątką karową – finansowe zyski i szansa na bogactwo.
- As pikowy – pomyślność, podróże, podarki, materialne powodzenie, sukcesy w szkole (pracy), niespodziewane bogactwo i dobre nowiny.
- As treflowy – kłopoty, trudności materialne. Nieprzyjemności w domu, pracy. Razem z dziesiątką treflową – długotrwałe przykrości, choroba.
- Król kierowy – sympatyczne towarzystwo, przyjazna pomoc, dwa króle razem – zabawa; trzy króle równocześnie – wielkie zmiany.
- Król karowy – korzyści zawodowe, powodzenie materialne, dobre nowiny, uśmiech losu.
- Król pikowy – nowa znajomość, życzliwość, pokonanie przeszkód. Korzystne układy towarzyskie.
- Król treflowy – niebezpieczny człowiek. Kłopoty w domu lub w pracy. Nieprzewidziane przeszkody.
- Dama kierowa – ktoś bliski, ktoś sympatyczny i życzliwy. Także wierność, miłość, pomoc.
- Dama karowa – znajomość, która skomplikuje ci życie. Także spełnione ambicje.
- Dama pikowa – ktoś szczerzy i miły poda ci rękę w trudnej sytuacji. Szczera przyjaźń.
- Dama treflowa – strzeż się nieprzyjaznych ludzi.
- Dwie lub trzy damy razem – plotki, intrygi, nieprzyjemności.
- Walet kierowy – przyjaciel, człowiek na którym można polegać. Także zakochany adorator.
- Walet karowy – najbliższa znajomość odegra ważną rolę w twoim życiu.
- Dwa lub trzy walety – wesoła zabawa.
- Walet pikowy – ktoś nowy lub odnowiona stara znajomość, także przyjazd, odwiedziny.
- Walet treflowy – lekkomyślny chłopak, kłopoty towarzyskie, niepowodzenie sercowe, komplikacje.
- Dziesiątka kierowa – wzajemna miłość, oświadczyzny. Także – dobre nowiny, pomyślność w rodzinie.
- Dziesiątka karowa – list, pieniądze, zyski materialne, sukcesy zawodowe, przygoda.
- Dziesiątka pikowa – podarki, korzyści materialne, niespodziewana pomoc.
- Dziesiątka treflowa – może oznaczać chorobę, kłopoty, a nawet zdradę.
- Dziewiątka kierowa – mały flirt, powodzenie towarzyskie. Także wierny przyjaciel.
- Dziewiątka karowa – małe pieniądze, drobne korzyści, list, dobre nowiny.
- Dziewiątka pikowa – małe podarki, niedaleka podróż, życzliwe grono przyjaciół.

- o Dziewiątka treflowa – niespokojne dni, drobne dokuczliwe kłopoty. Także choroba w rodzinie.

Wróżba z sercami

Potrzebne:

- serce na którym wypisane są wszystkie możliwe imiona dziewcząt z „Księgi imion”
- serce na którym wypisane są imiona męskie
- dwie szpilki.

Prowadzący imprezę dzieli wszystkich zebranych na dwie grupy. Jedną grupę stanowią dziewczęta, a drugą chłopcy. Grupy uczestników ustawiają się w dwóch rzędach. Dziewczęta podchodzą kolejno i przekłuwają szpilką serce, na którym wypisane są imiona chłopców, zaś chłopcy – serce z imionami dziewcząt. W ten sposób każda dziewczyna dowie się jakiego pozna kolegę, a chłopiec jaką pozna dziewczynę.

7. Dyskoteka.

Po zakończeniu andrzejkowych wróżb rozpoczyna się dyskoteka. Młodzież może poszaleć i potańczyć przy ulubionej muzyce. Dyskotekę mogą uatrakcyjnić różnorodne zabawy i konkursy. Przykładem takich zabaw mogą być:

- ✓ taniec parami na gazecie;
- ✓ konkurs z krzeselkami;
- ✓ taniec z balonikiem;
- ✓ walczyk ze szczotką;
- ✓ konkurs „Kto szybciej zje jabłko” – zadaniem uczestników konkursu jest szybko zjeść jabłko uwiązane na nitce.

Zabawy te są bardzo lubiane przez społeczność szkolną i mogą być wykorzystywane na różnych balach, dyskotekach i zabawach.

8. Wszyscy uczestnicy imprezy ustawieni w kręgu śpiewają na zakończenie piosenkę pt. „Andrzejkowe święto”. Osoba prowadząca uroczystość częstuje zebranych cukierkami, w których są ukryte monety groszowe. Wszyscy odwijają i zjadają cukierki. Te osoby, które otrzymały cukierki z monetą czeka pomyślny rok.