



KARTA PRACY .

Wróżby andrzejkowe - KOŚCI.

/kompetencja społeczne, kulturowe/.

ANRZEJKI 29/30 LISTOPADA NOC WRÓŻB I ZABAW.

PROPONUJĘ WRÓŻBĘ Z UŻYCIEM KOŚCI DO GRY.

1. Narysuj na podłodze lub stole koło o średnicy 30 cm. Możesz też wyznaczyć koło za pomocą wstążki lub sznurka.
 2. Przygotuj kubeczek i komplet kości do gry.
 3. Wyrzuć kości z kubeczka na przygotowane koło.
 4. Jeżeli kości nie wszystkie wpadną w obszar koła, to oznacza, że coś się wydarzy.
 5. Żeby zbadać, co przewiduje przyszłość wyrzuć kości jeszcze raz i zsumuj oczka kości.
 6. A teraz zobacz, co oznaczają liczby, które otrzymasz.
- 3** - szczęście i spełnienie marzeń,
4 - kłopoty, niemiłe niespodzianki,
5 - wkrótce poznasz miłość swego życia,

- 6** - uczucia partnera zaczynają słabnąć i straci on do Ciebie zaufanie,
- 7** - kłopoty z nauką,
- 8** - podążasz drogą donikąd, posłuchaj, co podpowiadają Ci przyjaciele,
- 9** - poznasz nowego przyjaciela,
- 10** - będziesz mieć rodzeństwo,
- 11** - choroba kogoś bliskiego,
- 12** - dobre wiadomości,
- 13** - ktoś, kogo uważasz za bliską osobę, jest fałszywy,
- 14** - ktoś wpływowy Ci pomoże,
- 15** - szukaj sojuszników, w pojedynkę nic nie załatwisz,
- 16** - ktoś z zagranicy da znać o sobie,
- 17** - burza wisi w powietrzu,
- 18** - plotki o Twojej osobie.

Udanej zabawy andrzejkowej!



MCH.