PIERWSZA ŁAWKA · IMPREZA SZKOLNA · KLASY I–VIII

Dyskoteka andrzejkowa w szkole podstawowej

Gotowy plan andrzejkowej dyskoteki dla klas I–VIII: dwie części (klasy I–III i IV–VIII) rozpisane godzina po godzinie, 10 zabaw tanecznych i integracyjnych bez odpadania, kącik andrzejkowych wróżb na wesoło, zasady doboru muzyki i bezpieczeństwa oraz materiały do druku – zaproszenie, wiadomość do rodziców, 26 przepowiedni, tabliczki i szablony do stoisk, karteczki do zabaw, podział zadań i lista kontrolna.



Co jest w materiale

1	**Andrzejki – co warto wiedzieć** Skąd się wzięły, dawne wróżby, kiedy zorganizować dyskotekę w 2026 r.	1 str.
2	**Przygotowanie i bezpieczeństwo** Co załatwić 2 tygodnie, tydzień i dzień przed, kto co robi, opieka, apteczka, poczęstunek, zasady dla uczniów.	krok po kroku
3	**Plan imprezy godzina po godzinie** Część dla klas I–III (16:00–17:30) i część dla klas IV–VIII (18:00–19:45), z odbiorem dzieci i wyjściem.	2 plany
4	**Zabawy taneczne i integracyjne** 10 zabaw, 9 z nich z wariantami dla młodszych i starszych – nikt nie odpada na stałe.	10 zabaw
5	**Kącik andrzejkowych wróżb** 6 stoisk na wesoło, w tym bezpieczna wersja lania wosku – bez ognia w rękach dzieci.	6 stoisk
6	**Muzyka** Jak dobrać utwory i o czym pamiętać przy publicznym odtwarzaniu muzyki.	ramka
7	**Materiały do druku** Plakat, wiadomość do rodziców ze zgodą na samodzielny powrót, 26 przepowiedni, tabliczki stoisk, szablony butów i serca, obrazki do kubeczków, karteczki do zabaw, karta zadań, lista kontrolna.	13 str.

Andrzejki – co warto wiedzieć



Andrzejki to wieczór wróżb w wigilię dnia świętego Andrzeja, czyli w noc **z 29 na 30 listopada**. 30 listopada przypada święto świętego Andrzeja Apostoła i imieniny Andrzeja – od niego pochodzi nazwa. Dawniej był to czas wróżb, którymi zajmowały się głównie niezamężne dziewczęta: chciały „wywróżyć", czy i kiedy wyjdą za mąż. Chłopcy wróżyli sobie osobno, w wigilię świętej Katarzyny, czyli w noc z 24 na 25 listopada (katarzynki). Z czasem zaczęto wróżyć wspólnie.

Najbardziej znane dawne wróżby to lanie roztopionego wosku przez ucho klucza do zimnej wody i odgadywanie, co przypomina cień zastygłej figurki na ścianie, ustawianie butów jeden za drugim w stronę drzwi czy liczenie kołków w płocie. Co do pochodzenia tego zwyczaju historycy mają różne zdania.

Dziś andrzejki to po prostu zabawa dla wszystkich, bez względu na wiek. W szkole traktujemy wróżby jak grę: „przepowiednie" są wesołe i życzliwe, nikt nie musi w nie wierzyć ani brać udziału we wróżbach.

W 2026 r. 30 listopada to poniedziałek, a 29 listopada – niedziela. Dyskotekę najlepiej zorganizować w **piątek 27 listopada 2026 r.** po lekcjach. Inne możliwości: czwartek 26 listopada albo poniedziałek 30 listopada po południu – zawsze za zgodą dyrekcji.

Przygotowanie – krok po kroku

Przed imprezą – co załatwić (najlepiej 2 tygodnie wcześniej)

- **Ok. 2 tygodnie przed – zgoda dyrekcji:** data, godziny, sale (sala gimnastyczna albo inna duża sala – nie korytarz będący drogą ewakuacyjną; jedna sala na kącik wróżb, jedna na szatnię). Sprawdź regulamin imprez szkolnych (o ile szkoła go ma) – ilu opiekunów potrzeba i kto odbiera dzieci.
- **Proponowane godziny:** część dla klas I–III 16:00–17:30 (odbiór do 17:45), część dla klas IV–VIII 18:00–19:45 (wyjście do 20:00). Starsi wchodzą o 18:00, gdy młodsi są już odebrani, więc grupy nie mijają się w szatni.
- **Ok. 2 tygodnie przed – informacja dla rodziców** (przez dziennik elektroniczny; gotowy tekst i wzór zgody są w materiałach do druku): data, godziny, skąd dzieci z klas I–III przychodzą o 15:45 (ze świetlicy z wychowawcą albo z rodzicem do szatni) i gdzie są odbierane. Napisz, że udział jest dobrowolny i bezpłatny, a poczęstunek skromny; o alergiach prosimy napisać do wychowawcy. Dodaj, że będzie kącik andrzejkowych wróżb na wesoło (można z niego nie korzystać) i że uczniowie wracają sami tylko z pisemną zgodą rodzica – wychowawcy zbierają zgody do dnia imprezy.
- **Tydzień przed:** plakat (strona do druku) na korytarzu i w klasach – samorząd uzupełnia go ręcznie. Samorząd drukuje i wycina przepowiednie, szablony i karteczki do zabaw. Opiekun przesłuchuje listę utworów.
- **Podział zadań** wpisz do karty „Kto za co odpowiada"; kartę powieś w pokoju nauczycielskim.
- **Dzień przed:** próba sprzętu, apteczka, lista telefonów do rodziców (każdy wychowawca ma ją dla swojej klasy), klucze do sal, zebrane zgody na samodzielny powrót.

Kto co robi

- **Opiekun samorządu** – koordynuje całość, prowadzi zabawy razem z prowadzącymi z samorządu, pilnuje planu.
- **Samorząd uczniowski (kl. VI–VIII)** – plakaty, dekoracje, stoiska wróżb, lista utworów (do akceptacji opiekuna), pomoc przy zabawach dla młodszych. Każda osoba ma jedno konkretne zadanie i swoją zmianę – też ma czas na zabawę. Między częściami (17:30–18:00) pomocnicy zostają pod opieką wyznaczonego dorosłego, np. w świetlicy przy wodzie i przekąsce.
- **Wychowawcy** – przyprowadzają klasy, są przy swoich uczniach, mają telefony do rodziców, przekazują dzieci rodzicom.
- **Dyżury** – co najmniej jedna osoba dorosła przy wejściu i szatni (ma klucze), jedna przy kąciku wróżb, jedna na sali tanecznej, jedna „w ruchu" (korytarze, toalety). Jedna z nich jest przeszkolona z pierwszej pomocy i wie, gdzie jest apteczka. Liczbę opiekunów ustal według regulaminu szkoły.
- **Obsługa sprzętu** – nauczyciel albo pracownik szkoły; uczniowie z samorządu mogą pomagać przy liście utworów.

Bezpieczeństwo

- Uczniowie przez cały czas są pod opieką nauczycieli. Dziecko **nie opuszcza budynku samo** – odbiera je rodzic albo osoba upoważniona; starsi uczniowie wychodzą samodzielnie tylko za pisemną zgodą rodzica, zgodnie z zasadami szkoły.
- Lista obecności przy wejściu i przy wyjściu. Drzwi wejściowe pod opieką dyżurnego; wyjścia ewakuacyjne wolne i otwarte (nie na klucz), nie zastawiamy ich dekoracjami ani sprzętem; dyżurni wiedzą, którędy wyprowadzić uczniów.
- **Sprzęt:** kable i przedłużacze przyklejamy taśmą do podłogi albo prowadzimy przy ścianie; dekoracje z dala od lamp i głośników.
- **Apteczka** w znanym wszystkim miejscu, osoba przeszkolona z pierwszej pomocy na miejscu przez cały czas.
- **Ogień:** świece i gorący wosk tylko w rękach dorosłego, przy stole z dala od dekoracji, z kocem gaśniczym i gaśnicą pod ręką (płonącego wosku nie gasimy wodą – przykrywamy go kocem) – albo wersja bez ognia (opis przy stoisku). Zapytaj dyrekcję, co mówi instrukcja bezpieczeństwa pożarowego szkoły.
- **Poczęstunek:** woda i proste przekąski w oryginalnych opakowaniach ze składem, bez orzechów (na imprezie całej szkoły to najprostsze zabezpieczenie). Zapytaj wychowawców o alergie. Każdy może przynieść własny napój.
- **Światło:** nie gasimy całkiem – zostawiamy oświetlenie przy wyjściach. Bez migających świateł stroboskopowych (mogą szkodzić osobom z padaczką).
- **Telefony:** od 1 września 2026 r. w szkołach podstawowych obowiązuje zakaz korzystania przez uczniów z telefonów podczas zajęć organizowanych przez szkołę (art. 98a Prawa oświatowego). Wyjątki: np. zgoda dyrektora ze względów zdrowotnych albo zgoda nauczyciela na kontakt z rodzicem w nagłej sytuacji. Szczegóły – w statucie szkoły. Zdjęcia robi nauczyciel sprzętem szkoły; ujęcia z twarzami publikujemy tylko za zgodą rodziców.

Zasady, które chronią uczniów

- **Nikt nie musi tańczyć ani brać udziału w zabawach.** Można stać z boku, pomagać, siedzieć w kąciku. Zawsze wolno powiedzieć „pas".
- **Bez konkursów z przegranymi.** Nie wybieramy „króla parkietu" ani najlepszego tancerza. Kto w zabawie „odpada", wraca po jednej piosence albo zostaje pomocnikiem prowadzącego.
- **Bez par na siłę.** Nie łączymy w pary chłopak–dziewczyna i nie każemy prosić do tańca. Tańczymy w kole, w grupach, w rzędach.
- **Przepowiednie bez imion sympatii.** Wróżby nie dotyczą zakochania, wyglądu ani rodziny – są życzliwe i pasują do każdego.
- **Rodziny są różne.** W zabawach nie pytamy o rodziców, rodzeństwo ani o to, kto przyjdzie po dziecko.
- **Wersja na wesoło.** Mówimy wprost: to zabawa ze starej tradycji, nikt nie przepowiada przyszłości. Uczeń, którego rodzina nie chce wróżb, bawi się na sali tanecznej.

PLAN IMPREZY · KLASY I–VIII

Plan dyskoteki godzina po godzinie

Dwie osobne części: młodsi bawią się wcześniej i krócej, starsi później. Godziny można przesunąć – ważne, by części się nie nakładały.



Część dla klas I–III · 16:00–17:30 (odbiór do 17:45)

Godzina	Kto	Co się dzieje
15:45–16:00	wychowawcy, dyżurni	Wejście, szatnia, lista obecności. Dzieci przychodzą z wychowawcą (np. ze świetlicy) albo z rodzicem do szatni – tak, jak napisano w informacji dla rodziców.
16:00–16:10	opiekun samorządu	Powitanie i zasady w trzech zdaniach: bawimy się razem, można odpocząć z boku, z sali wychodzimy z dorosłym.
16:10–16:30	prowadzący	Rozgrzewka: „Lustro", „Pociąg andrzejkowy" i „Kolorowe wyspy" (każda ok. 5 min, opis zabaw dalej), przed wyspami jedna piosenka do swobodnego tańca. Muzyka wesoła, w średnim tempie.
16:30–16:50	prowadzący, samorząd	Zabawy: „Zamrażanka" i „Taniec z balonem" (każda ok. 5 min), po każdej jedna piosenka do swobodnego tańca. Rusza kącik wróżb (zasady pod tabelą).
16:50–17:05	wychowawcy	Przerwa: woda i przekąska. Kącik wróżb działa dalej.
17:05–17:20	prowadzący	„Wielkie koło" i „Kapelusz pełen ruchów" – taniec dla wszystkich naraz.
17:20–17:30	opiekun samorządu, wychowawcy	Pożegnanie: wspólny „taniec na do widzenia". Każde dziecko dostaje przepowiednię – wychowawca czyta je swojej klasie (także w miejscu odbioru, w czasie czekania na rodziców). Klasy przechodzą z wychowawcami na miejsca odbioru.
17:30–17:45	wychowawcy	Odbiór: każda klasa czeka z wychowawcą w ustalonym miejscu (np. w swojej sali albo w swoim rzędzie w szatni), wychowawca odnotowuje, kto odebrał dziecko. Dziecko, po które nikt nie przyszedł, czeka z wychowawcą, który dzwoni do rodzica; dalej – według szkolnej procedury nieodebrania dziecka.

Kącik wróżb w części I–III (16:30–17:20). Klasy przychodzą po kolei, każda z własnym wychowawcą – ok. 5 min na klasę, każde dziecko odwiedza 1–2 stoiska. Kolejność klas i godziny wywieś przy wejściu do kącika. Przepowiednie czyta dzieciom dorosły albo pomocnik z samorządu. Dzieci, które nie chcą iść do kącika, zostają na sali pod opieką dyżurnego dorosłego – wychowawca mówi mu, kto został. Przy więcej niż 9 klasach – po dwie klasy naraz albo kącik otwarty dłużej (od 16:10).

PIERWSZA ŁAWKA

Część dla klas IV–VIII · 18:00–19:45 (wyjście do 20:00)

Godzina	Kto	Co się dzieje
18:00–18:10	dyżurni, wychowawcy	Wejście (młodsi są już odebrani), szatnia, lista obecności. Uczniowie mogą od razu pójść do kącika wróżb.
18:10–18:20	opiekun samorządu, samorząd	Powitanie, zasady (taniec dobrowolny, wyjścia tylko z wiedzą opiekuna, bez telefonów).
18:20–18:45	samorząd	Muzyka do swobodnego tańca. Kącik wróżb otwarty przez cały wieczór (dyżur dorosłego).
18:45–19:05	prowadzący	Zabawy: „Krzesełka bez odpadania” (ok. 7 min) i „Tańczące zadania” (ok. 8 min). Kto nie chce, zostaje przy stoiskach.
19:05–19:20	dyżurni	Przerwa: woda i przekąska. Pokaz lania wosku przez dorosłego (gdy dyrekcja się zgodziła).
19:20–19:35	prowadzący, samorząd	Zabawy: „Andrzejkowe kalambury ruchowe” (ok. 8 min) i krótkie „Wielkie koło” (ok. 5 min).
19:35–19:40	samorząd	Ostatnie piosenki na życzenie (z listy zaakceptowanej przez opiekuna).
19:40–19:45	opiekun samorządu	Zakończenie i podziękowanie pomocnikom. Muzyka cichnie, zapalamy pełne światło.
19:45–20:00	wychowawcy, dyżurni	Wyjście według listy: uczniowie z pisemną zgodą wychodzą sami, pozostałych odbierają rodzice przy szatni; dyżurny odnotowuje każde wyjście. Stoiska sprzątają chętni z samorządu z opiekunem – po wyjściu pozostałych.

Gdy coś idzie nie tak

- **Dziecko płacze albo chce wyjść.** Wychowawca zabiera je do spokojnego miejsca i w razie potrzeby dzwoni do rodzica.
- **Grupa śmieje się z kogoś w zabawie.** Przerwij zabawę, powiedz spokojnie zasadę („tu się nie wyśmiewamy”) i zmień zabawę.
- **Nikt nie chce tańczyć.** Zacznij od zabawy w kole albo „Lustra” – dorosły tańczy pierwszy.
- **Uczeń chce wyjść przed czasem.** Wychodzi tylko z rodzicem albo z pisemną zgodą – dyżurny odnotowuje wyjście na liście.
- **Ktoś się skaleczył albo źle się czuje.** Osoba przeszkolona z pierwszej pomocy, apteczka, telefon do rodzica; w nagłym wypadku – 112.
- **Alarm albo ewakuacja.** Wyłączamy muzykę, zapalamy pełne światło; wychowawcy wyprowadzają swoje klasy według planu ewakuacji szkoły i sprawdzają listę obecności na miejscu zbiórki.

Zabawy taneczne i integracyjne

Dziewięć z dziesięciu zabaw ma wersję dla klas I–III i IV–VIII („Tańczące zadania” są tylko dla starszych). W żadnej nikt nie odpada na stałe – po jednej piosence wraca albo zostaje pomocnikiem prowadzącego. Kto nie chce grać, może kibicować albo pomagać. Każdą zabawę można prowadzić tak, by mógł się bawić także uczeń na wózku – np. ruchy rąk zamiast kroków, trzymanie się za ręce zamiast za ramiona.

1. Lustro · 5 min

- **Potrzebne:** nic
- Uczniowie stoją w rozsypce twarzą do prowadzącego i powtarzają jego ruchy do muzyki jak w lustrze. Co pół minuty prowadzącym zostaje inny chętny.
- **Klasy I–III:** Proste ruchy: klaskanie, kręcenie rękami, przysiad.
- **Klasy IV–VIII:** Prowadzą chętni z klasy; ruchy z popularnych układów tanecznych.

2. Pociąg andrzejkowy · 5 min

- **Potrzebne:** nic
- Wszyscy łapią się za ramiona i jadą „pociągiem" po sali. Na „stacji" (pauza muzyki) lokomotywa przechodzi na koniec.
- **Klasy I–III:** Dorosły jest pierwszą lokomotywą; kilka krótszych pociągów zamiast jednego długiego.
- **Klasy IV–VIII:** Na stacji lokomotywa pokazuje ruch, który cały pociąg powtarza.

3. Zamrażanka · 5 min

- **Potrzebne:** nic
- Gdy muzyka gra, tańczymy; gdy cichnie – zastygamy jak lodowe rzeźby. Kto się poruszy, przez jedną piosenkę pomaga prowadzącemu wyłączać muzykę, potem wraca do tańca.
- **Klasy I–III:** Prowadzący mówi, w jakiej pozie zastygamy (bocian, robot).
- **Klasy IV–VIII:** Zastygamy w pozie podanej hasłem, np. „zdziwienie", „radość", „sportowiec".

4. Taniec z balonem · 5 min

- **Potrzebne:** balony foliowe lub inne bez lateksu (lateks może uczulać)
- Grupy 3–4 osób utrzymują balon w powietrzu w czasie tańca. Spadł – podnosimy i gramy dalej, nic się nie liczy.
- **Klasy I–III:** Jeden balon na grupę, dużo miejsca.
- **Klasy IV–VIII:** Dwa balony na grupę albo odbijanie tylko łokciem i kolanem.

5. Kolorowe wyspy · 5 min

- **Potrzebne:** kartki A3 w 4 kolorach (po kilka w każdym kolorze) przyklejone taśmą malarską do podłogi albo obręcze
- W całej sali leżą „wyspy" – po kilka w każdym kolorze. W pauzie prowadzący woła kolor, wszyscy idą (nie biegną) do najbliższej wyspy w tym kolorze. Wystarczy stanąć obok wyspy albo dotknąć jej stopą – miejsce jest dla każdego, nikt nie odpada. Prowadzący przypomina: „Idziemy, nie biegamy".
- **Klasy I–III:** Kolory z obrazkiem, np. czerwone serce, żółta gwiazdka.
- **Klasy IV–VIII:** Prowadzący woła zagadkę, np. „kolor nieba w dzień".

KĄCIK WRÓŻB · NA WESOŁO

Kącik andrzejkowych wróżb

Stoiska w osobnej sali albo w rogu sali gimnastycznej. Przy każdym stoi dyżurny z samorządu, a nad kącikiem czuwa dorosły. Na wejściu tabliczka: „Wróżby to zabawa – nikt nie zna przyszłości”.



Wosk bez ognia



- **Wersja bezpieczna (zalecana):** uczniowie lepią z plasteliny lub masy solnej dowolny kształt (masy solnej nie jemy), oglądają jego cień w świetle latarki na ścianie i razem wymyślają, co przypomina. Każdy cień to dobra przepowiednia: rakieta – nowe przygody, kot – ciepłe chwile.
- **Pokaz dla starszych:** tylko dorosły, przy stabilnym stole, z dala od dekoracji, z kocem gaśniczym pod ręką, roztapia wosk z podgrzewaczy w małym metalowym kubku wstawionym do miski z gorącą wodą z czajnika (bez płomienia). Potem wylewa go przez ucho klucza trzymanego szczypcami do miski z zimną wodą. Płonącego wosku nie gasimy wodą. Uczniowie patrzą z odległości. Miska zimnej wody obok – tylko do schładzania oparzeń. Pokaz tylko za zgodą dyrekcji.

Serce pełne życzeń



- To wesoła wersja dawnego „przekłuwania serca”. Na tablicy korkowej wisi duże papierowe serce (szablon do druku), a pod nim ukryte karteczki z przepowiedniami (bez imion!).
- Uczeń z zamkniętymi oczami dotyka serca palcem albo tępym patyczkiem; dyżurny odkrywa karteczkę najbliżej tego miejsca.
- W klasach I–III zamiast patyczka – kropka z kolorowego papieru (szablon do druku) przyklejana na sercu.

Buty do drzwi



- Uczniowie ustawiają papierowe szablony butów (do druku) jeden za drugim w stronę drzwi. Kiedy pierwszy but „przekroczy próg”, wszyscy razem mówią: „Andrzejki!” i zaczynamy nową rundę. Nikt nie wygrywa.
- Dla młodszych: wędrówka butów po linii na podłodze – wszyscy dochodzą do drzwi. Jeden komplet (10–12 kartek) służy kolejno wszystkim klasom.

Podgląd • Pierwsza Ławka

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Dyskoteka andrzejkowa w szkole podstawowej – gotowy plan imprezy, zabawy, wróżby na wesoło i materiały do druku, klasy 1–8

Podgląd pokazał 7 z 22 stron. Pełna wersja: 22 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- w skrócie o andrzejkach – skąd się wzięły, dawne wróżby i kiedy zorganizować dyskotekę w 2026 r. (30 listopada to poniedziałek)
- przygotowanie krok po kroku (2 tygodnie, tydzień i dzień przed): zgoda dyrekcji, informacja dla rodziców, kto co robi (samorząd, wychowawcy, dyżury), opieka, odbiór dzieci, apteczk
- plan imprezy godzina po godzinie osobno dla klas 1–3 i 4–8
- 10 zabaw tanecznych i integracyjnych (9 z wariantami dla młodszych i starszych) – nikt nie odpada na stałe
- 6 stoisk andrzejkowych wróżb, w tym bezpieczna wersja lania wosku bez ognia, oraz zasady doboru muzyki
- do druku (13 stron): plakat-zaproszenie, gotowa wiadomość do rodziców ze wzorem zgody na samodzielny powrót, 26 życzliwych przepowiedni do wycięcia, tabliczki stoisk, szablony butó

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail

pierwszalawka.pl/material/dyskoteka-andrzejkowa-scenariusz-zabawy-wrozby-klasy-1-8