

# HARRY POTTER

MARIE PROTIVOVÁ  
A KOLEKTIV VEDOUCÍCH A INSTRUKTORŮ  
LT MRTNÍK 2010



# Harry Potter

Etapová hra – metodický materiál

## ***Pionýr***

*Je objevitel nových cest, směrů a hlasatel pokrokových myšlenek;  
značí ideu hledání, touhy po poznání;  
zkráceně vystihuje zásadu být moderní, průkopnický.*

Naše sdružení chce svojí prací plně dostát významu tohoto pojmu.



## POZNÁNÍ

*„Pionýr je pracovitý, učí se.“*  
jeden z Ideálů Pionýra

Etapové hry patří k osvědčeným formám činnosti na letních táborech i během roku. Zejména tábory získávají díky nim potřebný spád a mnoho příležitostí, jak zajímavě skloubit i odlišné činnosti.

Samostatně se soutěž etapových her v Pionýru vyhláší od roku 2003. Hry do ní může přihlásit každá pionýrská skupina. Protože nechceme do rukopisů zasahovat více než je nezbytné, je základní podmínkou přihlášky zpracování hry do obecně srozumitelné podoby.

Publikaci je možno užít jen jako námět. Realizace hry musí vycházet z konkrétních podmínek. Je třeba zohlednit podobu tábořiště, skladbu účastníků, oddílové a táborové tradice... Konečnou podobu hry musí vytvořit tým vedoucích a instruktorů a přizpůsobit ji vlastním podmínkám. Mimo jiné i proto, aby ji mohli považovat za výsledek vlastního úsilí.

Ať vám tato publikace pomůže poznávat nové věci a hledat nové nápady.

Česká rada Pionýra vyhlašuje každoročně soutěž etapových her. Uzávěrka soutěže je vždy 31. října. Autorské příspěvky zasílejte na adresu Pionýr, Senovážné nám. 977/24, 116 47 Praha 1. Vyhlášení vítězů probíhá ještě téhož roku. Odměna za nejlepší příspěvek dosahuje hodnoty 10 000 Kč. Pokud se rozhodnete zpracovat etapovou hru, doporučujeme držet se vyhlášené osnovy.

### 1) ÚVOD

- a) jméno a příjmení autora;
- b) pionýrská skupina;
- c) místo a typ tábora, kde se hra hrála.

### 2) POPIS HRY

- a) název etapové hry;
- b) jména autorů (textové i ilustrační části, popř. i jejich vazba na činnost dětí a mládeže);
- c) vylíčení ústředního motivu (příběhu, Dějové linky);
- d) věková kategorie, pro kterou je určena;
- e) výchovné cíle;
- f) prvky vyjadřující motivaci (oděvy, deníky,...)
- g) doporučená doba realizace.

### 3) PŘÍPRAVA

- a) prameny (literatura a ilustrace, ze kterých realizátor vycházel);
- b) vysvětlení pojmů a vyjasnění důležitých vztahů mezi nimi;
- c) nároky na materiální a technické zajištění (pomůcky, tisk materiálů apod.);
- d) organizace (jaké herní jednotky se hry účastní);
- e) stanovení postupových cílů — rozčlenění na jednotlivé etapy (označení klíčových etap);
- f) stanovení zásadních obyčejů, pravidel, norem,...
- g) terminologie;
- h) systém vyhodnocování;
- i) základní metodika pro vedoucí;
- j) zajištění bezpečnosti při činnostech.

### 4) REALIZACE

- a) úvodní motivace;
- b) zahájení hry;
- c) popis jednotlivých etap
  - i) motivace etapy (odkazy na literaturu a doporučené pomůcky);
  - ii) popis jednotlivých her, aktivit a úkolů;
  - iii) metodická doporučení pro organizátora etapy;
- d) alternativní zpracování pro případy nepříznivých podmínek (nepřízeň počasí, jiné přírodní podmínky apod.);
- e) odkazy na užité zdroje (informační, technické, materiální atd.);
- f) zapojení tradičních vrcholů – dominant (karneval, sportovní přebory,...);
- g) zakončení hry;
- h) celkové vyhodnocení.

### 5) HODNOCENÍ HRY A JEJÍ DOKUMENTACE

- a) úspěšnost hry (dojmy realizátorů, dětí, případně rodičů);
- b) nástrahy, zauzení a jejich vyzkoušená řešení;
- c) dokumentace (fotografie, diplomy, denní rozkazy, kroniky, táborové občasníky, webová prezentace a podobně).

## OBSAH

|   |           |
|---|-----------|
| <b>POPIS HRY</b>                        | <b>8</b>  |
| Vyučovací předměty a jejich učitelé     | 9         |
| Bodování a hodnocení                    | 10        |
| Místní jména a další rekvizity          | 10        |
| <b>REALIZACE</b>                        | <b>11</b> |
| Zahájení hry – příjezd do bradavic      | 12        |
| Příčná ulice a Famfrpál                 | 14        |
| Kámen mudrců                            | 17        |
| Tajemná komnata                         | 19        |
| Vězeň z azkabanu                        | 23        |
| Den péče o kouzelné tvory               | 25        |
| Zkoušky NKÚ                             | 26        |
| Fénixův řád                             | 30        |
| Princ dvojí krve                        | 32        |
| Relikvie smrti                          | 34        |
| <b>HODNOCENÍ</b>                        | <b>36</b> |
| <b>ŠKOLA ČAR A KOUZEL V BRADAVICÍCH</b> | <b>39</b> |
| <b>ŠKOLNÍ ŘÁD</b>                       | <b>41</b> |
| <b>KOUZELNICKÁ KNÍŽKA</b>               | <b>43</b> |
| <b>TURNAJ TŘÍ KOUZELNÍKŮ</b>            |           |
| <b>SEZNAM PŘÍLOH</b>                    | <b>38</b> |
| <b>ZVACÍ DOPIS</b>                      | <b>39</b> |
| <b>KOUZELNICKÁ KNÍŽKA</b>               | <b>43</b> |
| <b>DIPLOMY</b>                          | <b>45</b> |
| <b>TURNAJ TŘÍ KOUZELNÍKŮ</b>            | <b>52</b> |

## POPIS HRY

Celotáborová hra Harry Potter byla realizována na 1. běhu dětského letního tábora v červenci 2010 na táborové základně Švermováček V Mrtníku u Komárova. Tábora se zúčastnilo 60 dětí ve věkovém rozmezí od 6 do 15 let. Rozdělené byly do 4 oddílů, které vedl vždy jeden vedoucí se třemi instruktory. Tábor trval 14 dní.

Celotáborová hra byla založena na příbězích J. K. Rowlingové o Harrym Potterovi. Námět byl vybrán už na předešlém táboře, ale intenzivněji se začalo na jeho rozpracování v období od ledna až do vlastní realizace tábora (jak už to bývá) i v jeho průběhu. Autory celotáborové hry jsou tak všichni vedoucí a instruktoři, kteří se zúčastnili 1. běhu tábora. Hlavní břímě zpracování nesla programová vedoucí Marie Protivová.

O námětu byli informováni rodiče s dostatečným předstihem už při podávání přihlášek, aby stihli dětem připravit věci nezbytné pro výuku – hlavně kouzelnickou hůlku, čarodějnický hábit a čapku. Během června pak byli samotní účastníci tábora pozváni oficiálním zvacím dopisem ke studiu v Bradavicích. Dopis byl psán starodávným písmem a opatřen pečetí a podpisem ředitele bradavické školy – Albuse Brumbála. Děti v něm získaly potřebné informace o odjezdu a věcech potřebných ke studiu (*viz příloha*).

Během dvou týdnů na táboře zažívali bradavičtí studenti podobná dobrodružství jako Harry se svými přáteli Ronem a Hermionou. Vedoucí a instruktoři představovali učitelský sbor. Oddíloví vedoucí byli řediteli jednotlivých kolejí:

- **profesorka Minerva McGonagallová** – Nebelvír
- **profesor Filius Kratiknot** – Havraspár
- **profesorka Pomona Prýtová** – Mrzimor
- **profesor Severus Snape** – Zmijozel

Každá kolej měla svůj znak, barvu a vlajku. Jednotícím prvkem byla vlajka a znak celé bradavické školy. Jejím ředitelem byl profesor Albus Brumbál – hlavní vedoucí a o finanční stránku a stravování se starala Madame Rosmerta – hospodářka. Ošetřovně velela Madame Pomfreyová – zdravotnice. Školník Filch (zásobovač), doprovázený paní Nori-



sovou (kočka), se staral o chod školy a byl postrachem všech studentů, zvláště po večerce.

## VYUČOVACÍ PŘEDMĚTY A JEJICH UČITELÉ

První týden byl ve znamení pilného studia. Každý ze členů učitelského sboru (+ Harry, Ron a Hermiona) vyučoval některému z předmětů:

- Dovednosti s koštětem, famfrpál – madame Hoochová
- Lektvary – profesor Severus Snape
- Přeměňování – profesorka Mc Gonagallová
- Bylinkářství – profesorka Prýtová
- Obludné obludárium – Hermiona (rozpoznat jednotlivé kouzelné tvory)
- Astronomie – profesorka Sinistrová (souhvězdí, vesmír, slunovrat, rovnodennost, běh času...)
- Obrana proti černé magii – profesorka Umbridgeová (jedovaté rostliny, houby a jedy vůbec...)
- Jasnovidectví – profesorka Trelawneyová (věštění z koule, ruky, čaje, horoskopy, zvěrokruh)
- Muzikologie – Ron – (zpěv bradavické hymny)
- Dějiny a současnost Bradavic – Profesor Brumbál
- Runy – profesorka Bablingová (šifrování, použití a čtení, zrcadlové písmo)
- Magické formule – profesor Kratiknot (učení vybraných zaklínadel)
- Číselná magie – profesorka Vektorová (hlavolamy, karty, kostky, sudoku)
- Aragogie – Hagrid – (lanové aktivity)
- Bradavický místopis – Madame Princeová
- Ošetřovatelství – Madame Pomfreyová (léčení ran, první a poslední pomoc)

Vyučování probíhalo v blocích během dne. Každá kolej se rozdělila přibližně na polovinu na mladší a starší studenty. Každý vyučovací předmět měl tedy dvě varianty obtížnosti – lehčí pro mladší a těžší pro starší studenty. Součástí výuky byl nejen výklad a praktické ukázky, ale i zkoušení a písemné testy, případně testování dovedností. Komu se dařilo během vyučování, mohl dostat zápočet z daného předmětu s předstihem a nemusel poté absolvovat zkoušky spolu s ostatními.



Profesoři byli na dané předměty samozřejmě ti nejlepší odborníci. Vyučování žákům zpestřovali použitím mnohých pomůcek a praktickými ukázkami.

Výuka a výsledky předmětů se zapisovaly do Kouzelnické knížky stejně jako pochvaly, poznámky nebo udílení (případně ubírání) bodů jednotlivým kolejím – pokud se o to konkrétní student nějak významně zasloužil. Na zadní straně knížky se zaznamenával také postup do jednotlivých ročníků. Do vyššího ročníku mohl student postoupit, když se mu povedlo úspěšně projít 2 předměty. Všichni začali jako studenti 1. ročníku a aby mohli postoupit do 2. ročníku, museli úspěšně vykonat zkoušku ze dvou předmětů.

Kromě výuky a zkoušek probíhaly každý den také hry a aktivity, které se vázaly k jednotlivým knihám a příběhům z nich. Součástí programu byly také další tradiční táborové aktivity jako diskotéka (Vánoční ples), sportovní turnaje, táboračky, koupání...

## BODOVÁNÍ A HODNOCENÍ

V etapách se bodovaly jednotlivé hry a aktivity. Za jeden hrací den mohla získat vítězná kolej 40 bodů, druzí 30 bodů, třetí 20 bodů a čtvrtí v pořadí 10 bodů. Kromě toho mohli bodování kolejí, podobně jako v knize, ovlivnit i jednotlivci, a to kladným i záporným směrem. Kdokoli z vyučujících mohl odměnit studenta (a jeho kolej) přidělením až 50 bodů nebo naopak potrestat odejmutím stejného počtu bodů v případě prohřešku. Bodování se každý den zaznamenávalo do herního plánu.

Studenti byli také průběžně odměňováni diplomy za jednotlivé souťaže, případně mohli získat také pochvalu (nebo pokárání). Tyto akty se odehrávaly na ranním nebo večerním shromáždění ve Velké hodovní síni (jídlna) nebo na školních pozemcích u Vrby mlátičky (u ohniště).



## MÍSTNÍ JMÉNA A DALŠÍ REKVIZITY

Táborová základna se na dva týdny samozřejmě proměnila v Bradavice se vším všudy. Kromě již zmíněné Velké hodovní síně a Vrby mlátičky

nechyběla ani Astronomická věž (půda), Hagridova chýše (kůlna), Komnata nejvyšší potřeby (WC), Famfrpálové hřiště, Černé jezero, Zapovězený les, Příčná i Obrtlá ulice, Nemocnice sv. Munga (ošetřovna), Chroptící chýše (stan vedoucích) nebo Azkaban (sklep). V okolí byste našli i Godrikův důl, Kvikálkov nebo Prasinky.

Profesoři měli také své kouzelnické hábity a hůlky. V době vyučování museli studenti i vyučující nosit kouzelnické hábity. Profesoři studentům v době vyučování (nebo i jindy, když měli hábit) vykali a oslovovali je „slečno“ nebo „pane“ a příjmením.

Mezi další nezbytné rekvizity studentů patřili též z domova dovezení kouzelní tvorové. Harry měl sovu Hedviku, Ron krysou prašivku a Hermiona kocoura Křivonožku. Poštu nosila dětem sova, před vstupem do pokojů museli říci heslo. V Brumbálově pracovně odpočíval kouzelný klobouk, na famfrpál jsme měli kromě zlatonky i camrál a potlouky, našel se i kouzelný plášť a Pobertův plánek. Pro závěr hry bylo nutné obstarat jednotlivé vitéály.

Aktuální dění bylo zaznamenáváno na nástěnkách díky výtiskům Denního věštce. I ostatní táborové dokumenty se nesly v bradavickém duchu (jídelníčky, denní rozkazy, diplomy...).

Hlavním zdrojem doprovodných obrázků a textů byl internet. Tématice Harryho Pottera je věnováno mnoho prostoru. Například na stránkách Wikipedie najdete podrobné informace o knížkách, filmech, bradavické škole i jednotlivých postavách a místech. Z internetu jsme si stáhli také podklady k jednotlivým vyučovacím předmětům, např. dějiny Bradavic, lexikon kouzelných formulí, lexikon lektvarů, znaky jednotlivých kolejí a spousty obrázků. (Většinou se jedná o rozsáhlé dokumenty, proto nejsou součástí hry, ale je možné je snadno stáhnout).

Na internetu lze rovněž najít i speciální písmo, které bylo používáno v knížkách a filmech a také obrázkové písmo, kde najdete obrázky všech hlavních postav. V tomto písmu jsme upravovali i všechny táborové dokumenty určené pro hru. Na následujících stránkách ani mezi přílohami ho však nenajdete, protože pro jeho správné zobrazení je potřeba mít ho nainstalované ve svém počítači.

## REALIZACE

Tábor sice trval celkově 14 dní, ale z toho byl jeden den věnován celodennímu výletu a jeden balení a odjezdu, takže i s úvodem se počítalo s 12 hracími dny. Předposlední den byl navíc trochu atypický, protože na tábor přijela delegace dětí z Francie z partnerského města Vitry sur Seine, čemuž se musel přizpůsobit i táborový program.

## ZAHÁJENÍ HRY – PŘÍJEZD DO BRADAVIC

|            |                                   |
|------------|-----------------------------------|
| Dopoledne: | Jízda bradavickým expresem        |
| Odpoledne: | Ubytování studentů                |
|            | Slavností zahájení školního roku  |
|            | Rozdělení do kolejí               |
| Večer:     | Školní řád                        |
|            | Exkurze po bradavických pozemcích |
|            | Stínohra                          |

### Jízda bradavickým expresem

Na místě, odkud jsme odjížděli, našli přicházející děti nápis NÁSTUPIŠTĚ 9 a  $\frac{3}{4}$  a přivítali je členové profesorského sboru v hábitech. Děti tak byly zatažené do hry už od začátku. Během cesty se v autobuse nabízely různé dobroty (např. kouzelné fazolky atd.) známé z knih o Harrym. Po příjezdu na místo už vítal nové studenty velký nápis a Hagrid, který odvedl studenty ubytovat se. Celá základna už byla díky nápisům a výzdobě přeměněná na bradavickou školu.

### Ubytování studentů

Kromě ubytování měli studenti za úkol na čtvrtku formátu A5 napsat svá občanská a případně i kouzelnická jména a dokreslit své kouzelné tvory. Také se převlékli do slavnostních hábitů a s hůlkami a kouzelnými tvory vyrazili do Velké hodovní síně.

### Slavnostní zahájení školního roku

Ředitel školy Brumbál přítomné přivítal a v krátkém projevu je seznámil s nejdůležitějšími informacemi týkajícími se chodu bradavické školy. Představil také profesorský sbor a ředitele jednotlivých kolejí. Vše se neslo ve slavnostním duchu umocněném tichou vznešenou hudbou.

### Rozdělení do kolejí

Studenti přistupovali od nejstarších po nejmladší, zvláště chlapci a dívky. Vždy se jednalo o dvojici kamarádů, kteří spolu sdíleli stan. Dvo-



jice se posadila na stoličku, na hlavu jim Brumbál dal Kouzelný klobouk, který rozhodl, do které koleje budou studenti patřit. (Klobouk opravdu mluvil, k čemuž jsme využili dětské chůvičky a vysílačku schovali přímo do klobouku.)

Po rozdělení všech studentů se jednotlivé koleje seznámily stručně se svým ředitelem (vedoucím) a dalšími spřízněnými profesory (instruktory). Ředitel jim pak stručně vyprávěl o historii jejich koleje a seznámil je se znakem a barvou jejich koleje. Pak se představovali jednotliví studenti, včetně kouzelných tvorů. Činnost v rámci jednotlivých kolejí završily seznamovací hry.

## Školní řád

Večer se hrála první bodovací hra. Jednotlivé body školního řádu (viz příloha) se rozdělily na čtyři části a zapsaly na kartičky s označením čísla bodu školního řádu. Vzhledem k tomu, že náš bradavický školní řád obsahoval 13 bodů, bylo v lese rozházeno 52 kartiček. Dva nejstarší členové oddílu se v této hře stali prefekty a nesoutěžili – jen u sebe shromažďovali nasbírané kartičky. Všichni ostatní se na Brumbálův povel vydali do lesa, každý pro jednu kartičku. Když se podařilo najít všechny kartičky, zjišťovali prefekti, zda se jim v koleji podařilo získat čtyři kartičky se stejným číslem (např. s 6) a měli za úkol z takovéto čtveřice složit kompletní bod ze školního řádu – 6. Je zakázáno / opisovat, vyrušovat / při vyučování a / používat nedovolená kouzla /. Slova byla zapsána velkými písmeny a na konci věty nebyla tečka. Vyhrálo to družstvo, kterému se povedlo složit nejvíce kompletních bodů ze školního řádu.

Druhá část hry probíhala v kruhu u ohniště podobně jako kvarteto. Kolej mohla získat chybějící část věty tak, že požádala jinou kolej o vydání příslušného čísla (např. Mrzimor měl tři lístečky se 7, takže chtěl číslo 7 od Havraspáru.) Pokud tázaná kolej číslo měla, musela ho vydat a tazatel si mohl vybírat dál. Pokud tázaná kolej číslo neměla, pokračovala sama v hádání. Druhá část bodování tedy vycházela z počtu celkových bodů školního řádu, které se jednotlivým kolejím povedlo ve 2. kole zkompletovat.

## Exkurze po bradavických pozemcích

Před spaním se všichni vydali v doprovodu učitelského sboru seznámit s bradavickými pozemky. Studenti se museli pohybovat velmi tiše, aby neprobudili spícího Filche, a utvořili přitom hada držením za ruce. Kdo by tento zákaz porušil byl by okamžitě odveden Filchem do sklepení.

U jednotlivých cedulí s označením se vždy průvod zastavil a vyslechl krátkou informaci o daném místě. Společně pak došli nakonec do ne-dalekého Godrikova dolu.

## Stínohra

Stínohra se odehrávala v Godrikově dole. Studenti se zde prostřednictvím stínového divadla seznámili s legendárním příběhem o osudném prvním setkání lorda Voldemorta s rodinou Potterových. Byly svědky scény, kdy Voldemort zabil Harrymu matku i otce a Harry jen zázrakem přežil, ale poznamenan jizvou ve tvaru blesku na čele. (K relaizaci je třeba bílé prostěradlo, které se prosvítí silným zdrojem světla a diváci vidí jen stíny. Pokud nemáte na táboře kojence, lze nahradit maličkého Harryho panenkou).



VOLDEMORT

## PŘÍČNÁ ULICE A FAMFRPÁL

|            |                                 |
|------------|---------------------------------|
| Dopoledne: | Výroba košťat                   |
|            | Výroba vlajek a označení hábitů |
|            | Gringottova banka               |
|            | Příčná ulice                    |
| Odpoledne: | Famfrpál                        |
| Večer:     | Závody na košťatech             |

### Výroba košťat

Protože si podle zvacího dopisu studenti 1. ročníku nesměli vozit košťata z domova, musel si každý své koště vyrobit. Každý dostal asi půlmetrový provázek a během půl hodiny si museli vyrobit funkční koště (tzn., aby se s ním dalo i zametat).



## Výroba vlajek a označení hábitů

Každá kolej měla svůj znak. Úkolem bylo překreslit ho na oddílovou vlajku. Pomocí šablony z papíru a stříbrného popisovače na textil si studenti přenesli znak také na svůj kouzelnický hábit.

## Gringottova banka

Aby mohli studenti nakupovat v Příčné ulici, museli si vyzvednout u Gringottů hotovost. V bance pracovali čtyři skřeti (namaskovaní vedoucí), kteří za vyluštění hádanky (bludiště, sudoku...) nechali studenta vybrat si z pěti krabiček, v nichž bylo ukryto od 5 do 10 galeonů (táborových penízků).

Aktivita probíhala souběžně s výrobou košťat a vlajek, tak, aby se v bance stihli vystřídat postupně všichni studenti ze všech kolejí.

## Příčná ulice

Přístupová cesta k táboru byla označena z obou konců cedulí Příčná ulice a kolem ní vyrostly nejrůznější kouzelnické obchůdky a další kouzelnické instituce. V prvním sloupečku jsou uvedeny ty serióznější, kde bylo zboží představováno nakopírovanými obrázky zboží, v ostatních krámcích děti získaly skutečné předměty a pochutiny.

Do každého krámečku mohl student jen jednou a za zboží utratil všude jeden z penízků získaných u Gringottů. Studenti si mohli vybrat, kam půjdou. Po skončení hry se spočítalo, kolik seriózních věcí (nakopírovaných lístečků) získaly celkem jednotlivé koleje a podle toho získali studenti body za svou (ne)rozvážnost. V rámci obav z prozrazení byl princip bodování utajený až do poslední chvíle před počítáním lístků.

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Madame Malkinová – hábity    | U taškáře – žertovné předměty (šťěstíčka) |
| Kotlíky – kotlíky            | Kratochvilné kouzelnické kejkle – blbinky |
| Velkoprodejna Mžourov – sovy | Medový ráj – sladkosti                    |
| Krucánky a Kaňoury – knihy   | Děravý kotel – máslový ležák              |
| Ollivanderovi – hůlky        | U Třech košťat – jídlo                    |

## Famfrpál

Pomůcky: 1 zlatonka (skleněná kulička), 1 camrál (míč na rugby), 2–4 potlouky (volejbalové míče)

Hřiště: využili jsme táborové hřiště na fotbal, do každé z branek se přivázala provázky obruč, která představovala famrpálovou branku, před ní bylo vyznačeno brankoviště o rozměrech odpovídajících zhruba velikosti branky, v němž se směl pohybovat pouze brankář

Hráči (1 družstvo):

1 chytač – jeho úkolem je pouze hledat zlatonku ukrytou v trávě, nic jiného ho nezajímá

1 brankář – pohybuje se v brankovišti a snaží se zabránit vstřelení gólu  
odrážeči – stojí na bočních stranách hřiště a snaží se vybit potlouky střelce

střelci – snaží se trefit camrálem do branky a vyhýbat se přitom zákeřným potloukům

Pravidla:

Před začátkem hry ukryje rozhodčí někde v prostoru hřiště (mimo brankoviště) v trávě zlatonku. Umístí camrál doprostřed hřiště. Střelci i odrážeči stojí před začátkem hry na bočních stranách hřiště na svých polovinách. Na signál vběhnou střelci do hřiště a snaží se získat pro své družstvo camrál. S camrálem se střelci nesmí pohybovat, mohou jen přihrávat nebo střílet. Dostane-li se camrál mimo hřiště, vhazuje někdo z protivníků out jako při fotbale.

Odrážeči se snaží potlouky vybit střelce. Pokud je střelec vybitý, musí si doběhnout „na marodku“ pro kouzelný lektvar (stanoviště vzdálené asi 50 m). Pokud potlouk zůstane ležet v hřišti, nesmí si pro něj odrážeč sám, ale musí poprosit někoho ze střelců, aby mu ho podal. Každé družstvo má svůj potlouk (barevně výrazně odlišený).

Když se střelec trefí do obruče, získává pro své družstvo 5 bodů, trefí-li se do branky jsou to 3 body a tyčka se počítala za 1 bod. Hra končí po uplynutí stanoveného časového limitu (10 min) nebo nalezením zlatonky (chytač jejím nalezením získává pro své družstvo 20 bodů).

V průběhu hry může rozhodčí chytačům po nějaké době napovědět, v které části herního území se skrývá zlatonka. Začínali jsme nápovědou, ve které je polovině a území se postupně zmenšovalo. V závěru tak chytači např. prohledávali po čtyřech území o velikosti 1 m<sup>2</sup>. Pokud se nepodaří zlatonku najít, končí hra po uplynutí 10 minut.



*Nejdříve jsme famfrpál zahráli dětem na ukázkou my – vedoucí. Během hry se postupně vysvětlovala jednotlivá pravidla a také úlohy jednotlivých hráčů. Teprve potom si hru zkoušela jednotlivá družstva. Aby měli šanci i menší děti, přerozdělili jsme poté družstva na mladší dívky a chlapce a starší dívky a chlapce, aby byly zápasy zajímavější. Když děti systém hry pochopily, pak se teprve hrál turnaj systémem každý s každým.*

## **Závody na košťatech**

Večer probíhaly závody jednotlivců v jízdě na košťatech. Úkolem studentů bylo v co nejkratším čase zdolat v lese překážkovou dráhu s co nejmenším počtem trestných bodů. Mezi stromy byly napnuté provazy, obruče, výškové překážky, muselo se různě podlézat nebo projet slalom. Za každý kontakt studenta nebo koštěte s překážkou se počítaly trestné body, které se pak přičítaly k výslednému času. Soutěžilo se ve čtyřech kategoriích (nezávisle na kolejích): mladší kouzelnice a mladší kouzelníci a starší kouzelnice a starší kouzelníci.

## **KÁMEN MUDRCŮ**

|                   |                                    |
|-------------------|------------------------------------|
| <b>Ráno:</b>      | <b>Vyučování</b>                   |
| <b>Dopoledne:</b> | <b>Troll</b>                       |
| <b>Odpoledne:</b> | <b>Hříčky profesorky Vektorové</b> |
|                   | <b>Živá dáma</b>                   |
| <b>Večer:</b>     | <b>Kámen mudrců</b>                |

## **Vyučování**

Ráno se v novinách objevila zpráva, že někdo vyloupil Gringottovic banku a z trezoru č.713 zmizel jen podivný umolousaný balíček. Jinak probíhala normální výuka (děti absolvovaly po skupinkách různé předměty). Do toho vběhl školník Filch mezi děti a zburcoval všechny, že se v Bradavicích objevil troll.

## **Troll**

Troll pobíhal po táboře, hulákal, házel malé dělobuchy apod. U pasu měl přivázaný podivný umolousaný balíček a oháněl se kyjem kolem dokola. Pak se zastavil ve vyznačeném území, kam studenti nesměli vkročit. Házeli po něm hadrové míčky, ale on byl nesmrtelný. On jim rány oplácel a koho zasáhl, ten byl vyřazen ze hry. Když zbyla jen hrstka nejstatečnějších studentů, utekl s řevem někam pryč do lesa. Zvítězila



ta kolej, které zůstalo nejvíce hrajících studentů.

Varianty: Trollů může být víc. Kdo zasáhne jeho kyj, získá bod pro družstvo. Hra se může během vyučování i několikrát opakovat.



### Hříčky profesorky Vektorové

Soutěžilo se ve hrách v kostky a v karetních hrách. Po jednotlivých stanovištích chodila vždy čtveřice věkově podobných studentů – každý z jedné koleje. S sebou si nosili záznamový arch, kde se zapisovalo, kdo v jednotlivých hrách zvítězil. Ta kolej, která dosáhla nejvíce vítězství, zvítězila i v celkovém bodování.

### Živá dáma

Aby Harry s kamarády našel Kámen mudrců, museli sehrát šachovou partii s oživlými šachovými figurami. Pro naše táborové potřeby jsme zvolili lehčí variantu – dámu. Na hřišti se vyznačila na zemi šachovnice a studenti představovali oživlé kameny na dámu. Hrál se podle všeobecně známých pravidel. Při vytvoření dámy si student musel vzít kamaráda na záda. Rozhodčí zapisoval výsledky jednotlivých zápasů v daném limitu (počet vyhozených a počet vytvořených dam).

### Kámen mudrců

Pro získání Kamene mudrců museli studenti společným zpěvem uspat trojhlavého psa, kterého představovali tři vedoucí. Když se jim to povedlo, našli na jeho obojku vzkaz, že musí v lese najít správný klíč od místnosti, kde se možná kámen skrývá. Klíče byly poschovávány ve vyznačeném území a u každého byla matematická úloha. Každá kolej měla za úkol najít jen jeden klíč s jiným výsledkem. (Pro bodování je možno měřit čas, během kterého se studentům podaří najít správný klíč).



TROJHLAVÝ PES

Ve Velké síni pak byla pomocí klíčů otevřena truhlička se 4 zámky a v ní byla ukryta logická hádanka o 7 lahvičkách s lektvary (její přesné zveršované zadání je na str. 263 knihy). Pokud se studentům podaří hádanku vyluštit, mají poradit Hermioně, Ronovi a Harrymu, kdo má který lektvar vypít.

Na závěr vedoucí sehráli scénku, kdy se Harry jako jediný dostane ke Kameni mudrců a utká se o něj s profesorem Quirrelem, který má pod turbanem schovanou tvář Voldemorta. Kámen nakonec skončí v ruce Brumbála, který ho před zraky všech zničí.

## TAJEMNÁ KOMNATA

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Ráno:</b>      | <b>Skřítek Dobby, Vrba Mlátička</b>          |
| <b>Dopoledne:</b> | <b>Vyučování, historka o Tajemné komnatě</b> |
| <b>Odpoledne:</b> | <b>Ufňukaná Uršula</b>                       |
|                   | <b>Bazilišek</b>                             |
| <b>Večer:</b>     | <b>Dobbyho ponožka</b>                       |

### Skřítek Dobby

Ráno vedoucí sehráli scénku, kdy skřítek varuje Harryho před návratem do Bradavic. Harry odmítá a zjistí, že před ním skřítek schovával dopisy od Rona, Hermiony a Hagrida a běží za skřítkem, který použije vznášecí kouzlo a vykydne Harrymu na hlavu slavnostní pudink. Vzápětí dostává dopis, že porušil zákaz kouzlení mimo Bradavice... Do toho si pro Harryho přijel Ron s létajícím autem a přistáli přímo u Vrby Mlátičky...



VRBA MLÁTIČKA

### Vrba Mlátička

Vždy 2 členové koleje představovali Vrba Mlátičku. V každé ruce měli větev – dlouhou měkkou trubici, která slouží k izolování trubek instalatérům (Mirelon), kterou mlátili kolem sebe a snažili se zabránit studentům cizí koleje, aby se dostali do jejich blízkosti a „vypnuli je“. To mohli udělat tak, že se jim podařilo uhodit

lžící do pokličky, kterou měli u "kořenů" mezi sebou. Kdo byl zasažen větví, musel si jít nabrat kouzelný lektvar a teprve potom mohl zkusit zaútočit znovu. Měřil se čas, za jak dlouho se podařilo zasáhnout pokličku a vrbu "vypnout". Hrál se na 4 stanovištích (tztn., byly čtyři vrby a u nich se střídaly jednotlivé koleje).

## Vyučování a historka o Tajemné komnatě

Ve zbytku dopoledne probíhalo normální vyučování, během něhož někdo tajně na zeď budovy pověsil nápis „*Tajemná komnata je znovu otevřena, nepřátelé dědice, mějte se na pozoru*“. (Lze doprovodit nálezem zkamenělé kočky – paní Norisové a jednoho zkamenělého studenta, kteří budou neprodleně dopraveni na ošetřovnu, a vyvolat napjatou situaci...). Objevili se zde samozřejmě i všichni členové pedagogického sboru a jeden z nich (místo Binnse) přiblížil dětem historku o Tajemné komnatě a Zmijozelově dědici (kniha s. 130–1). Na závěr dostaly radu, že nejlépe se proti nebezpečí mohou bránit tak, že budou pilně studovat a hlavně Obranu proti černé magii.

## Ufňukaná Uršula

Z „Tajemné komnaty“ (nejlépe WC – izolace či personál) se od rána ozýval pláč a kňourání Ufňukané Uršuly. Po poledním klidu se před dveřmi WC objevila i krvavá louže, od které vedly rudé stopy. Byla tam nalezena i zkamenělá Hermiona, která měla v ruce papírek, že ta nestvůra byl bazilišek. Někdo z učitelů vysvětlil dětem, kdo je bazilišek, co dělá a jak se proti němu chránit, i princip následující hry.

## Bazilišek

*„Z mnoha strašlivých dravých zvířat a netvorů, jež obcházejí po naší zemi, žádné není podivnější a vražednější než bazilišek, známý též jako Hadí král. Tento had, kterýžto může dorůst obrovitých rozměrů a žíti mnoho set let, rodí se z kuřecího vejce, vysezeného ropuchou. Způsoby, jak zabíjí své oběti, jsou překvapivé, poněvadž bazilišek má k tomu účelu netoliko smrtící jedovaté zuby, nýbrž i vražedný pohled a všichni, na něž jej upře, okamžitě zemřou. Pavouci před baziliškem prchají, neboť on jest jejich úhlavním nepřítelem, a sám bazilišek prchá toliko před korcháním kohouta: ono jest pro něj smrtící.“*



*Jeden z těchto nebezpečných plazů byl před tisícem let umístěn Salazarem Zmijozelem do Tajemné komnaty v bradavickém hradě, aby tam čekal na příchod Zmijozelova dědice a posloužil jako krutý nástroj k likvidaci studentů "nečistého" původu. Komnata byla otevřena naposledy během školního roku 1992/93, baziliškovy oběti ale našťástí pouze zkameněly (nepohlédly do plazových očí přímo), bylo tedy možné je znovu oživit. Nakonec se podařilo tohoto tvora zlikvidovat.*

Koleje šly postupně po stopách baziliška. Každý si s sebou vzal zrcátko, aby se mohl ukrývat za stromem a pozorovat baziliška z úkrytu. Úkolem všech studentů bylo dostat se do baziliškova doupěte (vyznačené území), aniž by je bazilišek viděl a označil (buď jménem, nebo popisem oblečení). Kdo byl viděn, na místě zkameněl a čekal, jestli se někomu z jeho kamarádů podaří dotekem ho osvobodit. Kdo se dostal do vyznačeného území, vyhrál a získal od baziliška jeden z jeho zubů, který má kouzelnou moc (a který bude ještě potřeba v úplném závěru tábora).

## Dobbyho ponožka

Studenti dostali za úkol vyrobit si dvě stejné ponožky ze čtvrtky papíru (lze podle šablony). Pak se každý vydal do vyznačeného území, kde ponožky schoval tak, aby nebyly poblíž sebe.



SKŘÍTEK DOBBY

Soutěžní část spočívala v tom, že na daný signál vyrazili všichni do vyznačeného území a snažili se najít jakýkoli stejný pár ponožek (ne svůj vlastní). Komu se to podařilo, vrátil se zpět. Pokud se potkali dva lidé a hledali stejnou ponožku, stříhalo se kámen-nůžky-papír a kdo vyhrál, získal soupeřovu ponožku pro sebe. Vyhrála ta kolej, jejíž studenti jako první měli všichni pár stejných ponožek.

Na závěr dne byla sehrána scénka, kdy Harry podá panu Malfoyovi deník se špinavou Dobbyho ponožkou a ten ho dá skřítkovi, čímž ho osvobodí.

## DEN FAMFRPÁLU

|            |                                |
|------------|--------------------------------|
| Dopoledne: | Vyučování                      |
|            | Příprava na famfrpálový turnaj |
| Odpoledne: | Famfrpálový turnaj             |
| Večer:     | Oslavy vítězství               |

### Příprava na famfrpálový turnaj

Studenti jednotlivých kolejí si připravovali vlajky a pokříky a měli za úkol vybrat mezi sebou alespoň pět „roztleskávaček“, které nacvičovaly své kousky na odpolední utkání. Ve zbytku dopoledne koleje trénovaly famfrpál.

### Famfrpálový turnaj

Jeho zahájení bylo pojato ve velkém stylu. Studenti se sešli ve společenských hábitech a shlédli nacvičené skladby jednotlivých roztleskávaček. Poté vypuknul turnaj, kde se hrálo systémem každý s každým. Hned po jeho skončení byly vyhlášeny výsledky a nejlepší hráči na jednotlivých pozicích.

### Oslavy vítězství

Večer se nesl ve znamení párty na oslavu vítězství (diskotéka). Její součástí byla i ochutnávka obložených mís, které vytvořili sami studenti, a hry, které řídili prefekti i další studenti.



VYHLAŠOVÁNÍ VÝSLEDKŮ

## VĚZEŇ Z AZKABANU

|                   |                                 |
|-------------------|---------------------------------|
| <b>Dopoledne:</b> | <b>Vyučování</b>                |
|                   | <b>Hagridova přednáška</b>      |
|                   | <b>Sirius Black</b>             |
| <b>Odpoledne:</b> | <b>Kouzelní tvorové v praxi</b> |
| <b>Večer:</b>     | <b>Obraceč času</b>             |
| <b>V noci:</b>    | <b>Osvobození Siriuse</b>       |

### Hagridova přednáška

Před začátkem ranního vyučování byl studentům představen nový učitel předmětu Péče o kouzelné tvory – Hagrid. Vyučování bylo kratší



HAGRID NA MOTOCYKLU

a v jeho závěru se všichni sešli ve Velké síni, aby si poslechli Hagridovu přednášku o Hypografech, Karikulinkách, Ďasovcích a Bubácích. V závěru pak sehráli Hagrid, Harry a Malfoy scénku s hypogryfem Klofanem (Harry si ho ochočí, ale Malfoye zraní).

### Sirius Black

Na táborové nástěnce se objevil plakát s podobiznou Siriuse Blacka a s krátkým textem, který popisuje jeho nebezpečnost. Plakát i nápis byly vybarvené pestrými barvami. Každá kolej dostala kopii tohoto plakátu a snažila se v co nejkratším čase vybarvit plakát přesně podle předlohy na nástěnce. Běhalo se štafetovým způsobem, takže z každé koleje mohl jít k nástěnce jen jeden student, který po návratu předal štafetu dalšímu a snažil se poradit, jaká část obrázku byla vybarvena jakou barvou.

### Kouzelní tvorové v praxi

Čtyři vedoucí se převlékli za čtyři kouzelné tvory z dopolední Hagridovy přednášky. Jednotlivé koleje se postupně vystřídaly u všech těchto tvorů. Každý úkol se hodnotil zvlášť a vyhrála kolej s nejlepšími výsledky ve všech disciplínách.

**Uprchlý Ďasovec:** Ve vyznačeném území se pohybuje uprchlý Ďasovec a studenti se mají pokusit vrátit ho zpět do „akvária“. Dvojice mají však svázané ruce. Ďasovce mohou chytit jen tak, že se ho dotkne první z dvojice a do 3 vteřin i druhý. Pokud se tak nestane, Ďasovec dvojici „kousne“ a ta si musí dojít mimo herní území vypít protijed proti zanášení kousnutí. Vyhrává kolež, které se podaří ulovit Ďasovce v nejkratším čase. (Pro zpestření pak vítězná kolež může veřejně Ďasovce vrátit zpět do akvária (rybník, bazén...)).

**Přechytrač Karkulinka:** Karkulinka má v ruce dva sáčky. V jednom jsou hádanky a v jednom čísla (pro každého studenta jedna hádanka a jedno číslo). Studenti si ze sáčku losují hádanky. Pokud nepřijdou na odpověď, tak vylosují číslo z druhého sáčku. Tím odsoudí někoho ze svých druhů (nebo sami sebe) k sežrání Karkulinkou. Sežraný student už nemůže hádat. Vyhrává kolež, které se podaří uhodnout nejvíce hádanek a mít nejméně sežraných jedinců.

**Boj s Bubákem:** Studenti položí svoji hůlku na jednu z kratších stran herního území (hřiště na vybíjenou), přejdou na opačnou stranu a svážou si šátkem kotníky na nohou k sobě. V herním území se pohybuje Bubák (nebo několik Bubáků). Úkolem studentů je přeskákat herní území, vzít si svou hůlku a vrátit se zpět, aniž by se jich dotkl Bubák. Kdo je chycen, musí se vrátit zpět na start. Každý má na záchranu své hůlky 3 pokusy. Komu se podaří získat hůlku zdárně na 1. pokus, získává pro svou kolež 3 body, komu na druhý 2 body a komu na 3. pokus 1 bod.



**Jízda na Hypogryfovi:** Studenti se rozdělí do dvojic. Jeden představuje hypogryfa a ten druhý jeho jezdce. Společně musí překonat překážkovou dráhu, aniž by jezdec spadl nebo se dotkl nohama země. Buď se mohou počítat úspěšně dokončené jízdy nebo měřit čas. Před začátkem každé jízdy je možné uskutečnit ceremoniál z knížky, při němž se Harry seznamuje s Klofanem.

Po ukončení praktických lekcí s kouzelnými tvory vyhlásil Hagrid slavnostně výsledky a sehrála se první část scénky, kdy Ron, Harry a Hermiona přichází k Hagridovi, aby ho utěšili před popravou Klofana. Do toho ale přichází i Brumbál s ministrem kouzel a katem, který jde vykonat popravu. Nutno zinscenovat tak, aby samotná poprava nebyla vidět, podobně jako ve filmu, aby se na scénku dalo později navázat šťastným koncem.

## Obraceč času

K večernímu ohni si každá kolej zinscenovala krátkou scénku o tom, jak mohla vypadat škola čarodějů (šamanů, mágů...) v různé době. Lo-sovalo se z následujících období: pravěk, Přemyslovci a kouzelník Žito, rudoľfínská doba a vzdálená budoucnost.

## Osvobození Siriuse

Na noční hru potřebujete dostatečný počet klíčů, z nichž pouze jeden jediný patří k cele, kde je držen Sirius Black. Profesoři se rozmístí po lese a každý je označen svíčkou. Lesem bloudí dvojice a snaží se najít ten správný klíč. Lesem se ale pohybují Mozkomorové, kteří se snaží v hledání klíče studentům bránit. Každá dvojice smí mít u sebe vždy jen jeden klíč a hned po návratu na výchozí místo zkouší, zda našla ten správný přímo na dveřích cely, ve které je Black vězněn. Pokud dvojici chytí mozkomor, klíč jim sebere a dvojice hledá dál. Když se někomu podaří donést ten správný klíč, jsou všichni svoláni zpět k ohni a dohraje se scénka, kdy se našemu triu podaří Klofana na poslední chvíli zachránit a nalezeným klíčem osvobodí Siriuse Blacka, který na Klofanovi odletí do bezpečí.

## DEN PÉČE O KOUZELNÉ TVORY

|                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| <b>Dopoledne:</b> | <b>Vyučování</b>         |
|                   | <b>Portréty</b>          |
| <b>Odpoledne:</b> | <b>Výlet do Prasinek</b> |
| <b>Večer:</b>     | <b>Famfrpál</b>          |
| <b>V noci:</b>    | <b>Obludárium</b>        |

### Portréty

Před začátkem vyučování se všichni studenti sešli ve Velké síni, kde k nim promluvili Hagrid a Hermiona, kteří apelovali na záchranu a správnou péči o kouzelné tvory, kteří jsou v ohrožení. Každá kolej si pak vylosovala dva kouzelné tvory, na něž se měla podrobněji zaměřit.

Úkolem studentů bylo nastudovat si podrobnosti o dvou vybraných kouzlených tvorech a na velkém balicím papíru vytvořit jejich portrét (nejlépe koláž). Nejmladší studenti dostali některé z tvorů nakopírované k vybarvení a společně pak stavěli příbytky pro kouzelné tvory v lese z přírodnin.

### Výlet do Prasinek

Výlet do blízké vesnice jsme zpestřili tak, že cestou byli nakopírované stránky z knihy Péče o kouzelné tvory. Na konci cesty pak studenti



na základě získaných poznatků vyplnili test. Druhou součástí hodnocení bylo správné pojmenování tvorů na obrázcích.

## Famfrpál

Večer se uskutečnila na přání studentů další famfrpálová utkání. Tentokrát nesoutěžily mezi sebou jednotlivé koleje, ale zahráli si „kluci s klukama a holky s holkama“, zvlášť mladší a zvlášť starší. Pro velký úspěch pak ještě hráli mladší kluci proti mladším dívkám a starší chlapci proti starším dívkám.

## Obludárium

Pro hru je potřeba mít dostatečné množství odrazek nebo zbytky samolepicích reflexních fólií. Do herního území nebo na trasu se v dostatečných vzdálenostech od sebe rozmístilo několik archů papíru, na kterých byli namalováni kouzelní tvorové a místo očí měli nalepené odrazky. Studenti se pohybovali lesem a při posvícení baterkou tím správným směrem je odrazky dovedly k tvorovi, kterého tímto „ulovili“. Svůj odlov zaznamenali hráči podpisem na přiložený arch papíru. Zvítězila kolej, které se podařilo najít nejvíce kouzelných tvorů. Odměnění byli i nejuspěšnější jednotlivci.

## ZKOUŠKY NKÚ

|            |                    |
|------------|--------------------|
| Dopoledne: | Zkoušky NKÚ        |
|            | Aragogie           |
| Odpoledne: | Souboj kouzelníků  |
|            | Popravčí vrch      |
| Večer:     | Kouzelnické sporty |

## Zkoušky NKÚ

V dopoledních hodinách probíhaly zkoušky NKÚ. Studenti při nich měli prokázat své znalosti a dovednosti, které získali za první týden výuky. Některé zkoušky probíhaly hromadně formou testů (např. runy, číselná magie) jinde si studenti losovali (kouzelní tvorové, bylinkářství, kouzelné formule), jinde pracovali s obrázky a dalšími materiály (Bradavický místopis, historie).

## Aragogie

Pod prazvláštním označením se ukrývají klasické i méně tradiční lanové aktivity, jako je lanovka, přechod lana, lanová síť, nízké lanové pře-



kážky. Každá zvládnutá překážka byla studentovi zapsána do žákovské knížky a za alespoň 5 lanových aktivit dostali studenti od Hagrida razítko Aragoga.

### Souboj kouzelníků

Na hru je potřeba předem připravit dostatečné množství „duší“ – balonků nebo igelitových sáčků

naplněných vodou, případně může být i obarvená pro větší efekt. Dostatečné množství představuje asi dvojnásobek počtu účastníků. Nám se osvědčily slabé gumové zdravotnické rukavice. Původně je měli mít studenti přivázané u pasu, ale nakonec jsme se spokojili s tím, že si svou duši nosili v ruce.

Vždy proti sobě hráli studenti dvou kolejí. Mohli se pohybovat ve vyznačeném území (hřiště na vybiženou bez půlící čáry). Jejich úkolem bylo prasknout duši soupeřů a svoji si přitom uchránit. Komu duše praskla, byl vyřazen ze hry. Zvítězila kolej, která měla po uplynutí časového limitu více „živých“ hráčů.

Když se odehrály zápasy mezi kolejami, hráli zbylí studenti, kteří si svou duši ubránili, mezi sebou až do úplného konce, kdy vzešel jeden vítěz. Na oblíbenou variantu děti proti vedoucím nedošlo, protože došly rukavice.



### Popravčí vrch

Jedná se o odpočinkovou hru např. při únavě nebo za nepříznivého počasí. Základem je oblíbená hra s písmeny – šibenice. Jednotlivé koleje soutěžily, kdo uhádne více písmen a slov. Před započítáním hádání se hodilo kostkou, aby bylo jasné, o kolik bodů se hraje. Za celé slovo byla prémie 10 bodů. Uhádnou-li hledané písmeno, body se přičítají a mohou hádat dál. Pokud neuhádnou, body se jim odečtou a hádá další kolej.

Hledané kategorie slov: jména vyučujících, jména studentů, bradavický místopis, kouzelní tvorové, lektvary, zaklínadla a kouzelné formule...

Mezi jednotlivými koly probíhaly mezihry – pokud možno hýbací – např. sestavit co nejvyšší bradavickou věž z kostek, hod míčkem do kouzelného klobouku, štafetový skok do dálky, posílání camrálu pod nohama stojícího družstva, házení kartami....

## Kouzelnické sporty

Před večeří a po ní si studenti mohli zvolit z široké nabídky kouzelnických sportů – od míčových her pro nejmenší, přes ringo, přehazovanou, volejbal, baseball, pétanque, kriket až po fotbal.

### OHNIVÝ POHÁR A TURNAJ TŘÍ KOUZELNÍKŮ

|                   |                                      |
|-------------------|--------------------------------------|
| <b>Ráno:</b>      | Mistrovství světa ve famfrpálu       |
| <b>Dopoledne:</b> | Ohnivý pohár                         |
|                   | Turnaj tří kouzelníků – draci        |
| <b>Odpoledne:</b> | Turnaj tří kouzelníků – jezerní lidé |
|                   | Turnaj tří kouzelníků – bludiště     |
| <b>Večer:</b>     | Turnaj tří kouzelníků – vyhlášení    |
|                   | Ples                                 |

#### Mistrovství světa ve famfrpálu

Studenti se vydali na mistrovství světa ve famfrpálu. Samozřejmě byli slavnostně oblečeni a měli s sebou všechny propriety potřebné na fandění.

Famfrpálové hřiště bylo tentokrát na louce kousek od tábora. Hráli vedoucí mezi sebou. Každý z hráčů byl náležitě představen a odměněn velkým potleskem. Studenti si mohli vsadit táborové peníze na vítězství jednoho z týmů i na výsledek.

Po skončení utkání a vyplacení sázek se nad táborem objevilo znamení zla. Na kus fáčoviny jsme namalovali Znamení zla a zavěsili na balonky naplněné héliem, které vynesly znamení na oblohu. Vše bylo přivázáno vlascem, aby se mohlo později bezpečně stáhnout zpět na zem. Znamení vyvolalo mezi hráči i studenty paniku, a proto se všichni zpětně vrátili do Bradavic.

#### Ohnivý pohár

Brumbál všem po návratu oznámil zprísnění bezpečnostních pravidel a představil nového učitele obrany proti černé magii Alastora Pošuka Moodyho. Zároveň oznámil studentům konání Turnaje tří kouzelníků. Pravidla jsme trochu upravili, takže do poháru své jméno mohli vhodit všichni a Brumbál z něj nakonec vylovil jména všech čtyř kolejí, které mezi sebou soutěžily v následujících třech úkolech:

### Turnaj tří kouzelníků – draci

Zástupce každé koleje si vylosoval od Brumbála jednoho draka, kterého museli v lese najít a sebrat mu zlaté vejce. Celé družstvo se muselo během celé cesty držet za ruce a nesmělo se pustit. V lese byli schovaní čtyři draci, z nichž každý měl pět zlatých vajíček (obaly z kinder vajíček). Ve čtyřech bylo napsáno, za jakou část těla se musí studenti držet v trestném okruhu (za ruce, za uši, kolem pasu, za nohy). Pokud si vytáhli nesprávné vajíčko, museli obejít krátkou trasu v držení napsaném ve vajíčku. Když si vybrali správné vajíčko s obrázkem draka, mohli se vrátit zpět již bez držení. Zvítězilo družstvo, které se do tábora vrátilo s obrázkem draka nejdříve.

### Turnaj tří kouzelníků – jezerní lidé

Do vody se naházely plastové kuželky nebo menší PET lahve, které představovaly kladné hrdiny Rona, Hermionu, Harryho, Ginny, Nevillea, Cho, Cedrika a tři záporné postavy Draca Malfoye, Crabba a Goylea. Studenti měli za úkol zachránit štafetovým způsobem v co nejkratší době všechny „utopence“. Tři záporné figury jim však Snape těsně u břehu vzal a hodil je do vody znovu, čímž jim úkol ztížil a museli do vody znovu.



### Turnaj tří kouzelníků – bludiště

Z provázků bylo na zemi vyznačené rozlehlé bludiště, v jehož středu byl umístěn Ohnivý pohár. Vedoucí jednotlivých kolejí na slavnostním nástupu vylosovali jednoho zástupce ze své koleje, který měl za úkol dostat se co nejrychleji bludištěm k poháru. Do bodování se započítávalo pořadí, v jakém se to jednotlivým studentům podařilo.

### Turnaj tří kouzelníků – vyhlášení

Ještě večer se sečetly body ze všech tří disciplín a byly vyhlášeny výsledky celého turnaje. Vítězná kolej pak měla o hodinu posunutou večeři a mohla déle tančit na plesu.

## Ples

Podobně jako v knize i na našem táboře byl na počest vítězů turnaje uspořádán ples. Během celého dne si mezi sebou studenti měli vytvořit smíšené páry a přichystat si společenské hábity. Ples začal tradiční promenádou a tancem valčíku. Po tanci učitelského sboru se změnil v kouzelnickou diskotéku se vším všudy.

## FÉNIXŮV ŘÁD

|            |                           |
|------------|---------------------------|
| Dopoledne: | Poštovní sovy             |
|            | Teror Dolores Umbridgeové |
| Odpoledne: | Brumbálova armáda         |
| Večer:     | Pobertův pláněk           |

### Poštovní sovy

Ráno se sehrála scénka, kdy Harry zachránil Dudleyho před mozkomory a byl za to vyloučen ze školy. Hned potom se mezi děti rozletěli vedoucí převlečení za sovy, kteří rozdávali poněkud netradičním způsobem poštu a mezi tím pobíhal vyšinutý strýc Vernon a snažil se marně sovy zahánět. Na závěr dostal Vernon dopis, ve kterém se psalo o tom, že byl Harry zproštěn viny a že může do školy přece jen nastoupit.

### Teror Dolores Umbridgeové

Nová profesorka oblečená v křiklavě růžových šatech se snažila studentům všemožně znepříjemnit život nejrůznějšími nesmyslnými nařízeními a zákazy. Zákazy se postupně objevovaly na nástěnce a školník Filch je chodil průběžně přidávat. Zakázala například famfrpál, jakékoli návštěvy cizích stanů, aby se bavili dívky s chlapci, zakázala jíst cokoli sladkého a přikázala, že se na ní studenti musí neustále usmívat, oslovovat ji madam, všude musí chodit ve dvojicích atd. Kdo zákaz porušil, dostal přísný písemný trest. Dokonce se pokusila vyhodit i učitelku jasnovidectví Sibylu, Brumbál se jí ale zastal. Studenti začali reptat, Harry, Ron a Hermiona svolali studenty a založili tajnou Brumbálovu armádu, což všichni zúčastnění ztvrdili svými podpisy.



MINERVA MC GONAGALLOVÁ

Prvním úkolem armády bylo zjistit, co vlastně Dolores dělá a jak vypadá její pracovna. Ta byla umístěna v dolíčku v lese a vybavena vším růžovým, co jsme v táboře našli – počínaje růžovým čajovým servisem, přes růžového plyšového slona, růžové plavky až po růžový toaletní papír.

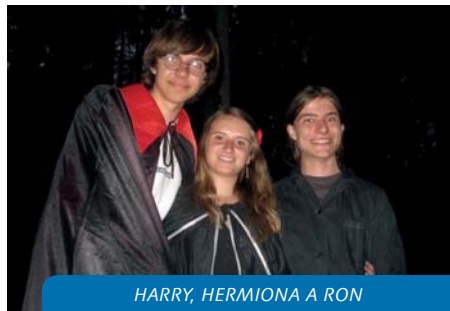
Studenti měli za úkol se nepozorovaně přiblížit k pracovně, zapamatovat si její vybavení a zjistit, co Dolores celou dobu dělala. Koho Dolores uviděla, musel sejít k ní do pracovny a stokrát napsat větu: Nebudu šmírovat svou milovanou profesorku, Madam Dolores Umbridgeovou (čímž pro něj hra fakticky skončila). Ve hře zvítězila kolej, která během hodiny nejlépe zmapovala činnost Dolores, zapsala nejvíce předmětů z pracovny a měla nejméně „potrestaných“ studentů.

### Brumbálova armáda

Vždy proti sobě soutěžily dvě koleje. Jedna představovala Brumbálovu armádu (obránci) a byla v kruhu, který představoval bezpečí bradavicového hradu. Druhé družstvo (útočníci) stálo mimo toto území a ztvárňovalo Smrtijedy – služebníky lorda Voldemorta. Smrtijedi se snažili vytáhnout studenty z hradu a naopak. Důležitým prvkem byla hranice území. Pokud měl obránce alespoň některou část těla uvnitř území, byl v bezpečí. Mohl ho držet i jiný student, který ale musel být také alespoň kouskem těla v kruhu. Pokud se podařilo útočníkům dostat někoho mimo území, stal se jejich zajatcem, totéž platilo i pro obránce. Zajatí útočníci seděli uprostřed kruhu, zajatí obránci pak ve „vězení“, místě, které bylo blízko, ale kde nepřekáželi. Své zajaté spolubojovníky mohl kdokoli osvobodit tak, že se vydal do nepřátelského území a zajatce se dotkl. Takový byl pak volný a mohl se vrátit zpět do hry. Po uplynutí časového limitu se spočítalo, kolik hráčů zůstalo na obou stranách, a družstva si vyměnily své úlohy.

### Pobertův pláněk

Pro hru je nezbytné namalovat si pláněk tábořiště s nejbližším okolím a vytvořit čtyři jeho kopie. Před hrou samotnou se pak do zakresleného prostoru umístí očíslované obrazy jednotlivých hlavních postav (Harry, Ron, Hermiona, Draco a další studenti, profesoři, případně



HARRY, HERMIONA A RON

kouzelní tvorové atd.). Pro lepší kontrolu je dobré, aby si vedoucí hry poznamenal čísla schovávaných obrázků do svého vlastního plánu.

Každá kolej pak dostane jeden plánek a má za úkol objevit schované obrázky, jejich čísla správně umístit do plánu a zapsat, jaké postavy čísla zastupují. Vítězem se stává ten, kdo jako první správně zapíše všechna čísla do plánu.

## PRINC DVOJÍ KRVE

|            |                     |
|------------|---------------------|
| Dopoledne: | Brumbálův souboj    |
|            | Praktika z lektvarů |
| Odpoledne: | Viteály             |
| Večer:     | Brumbálova smrt     |

### Brumbálův souboj

Během záhadných okolností přijde ředitel Brumbál téměř o jednu ruku – zbude mu z ní jen seschlý pahýl. Studenti mají za úkol vžít se do jeho situace a vykonat řadu běžných činností, ale pouze za pomoci jedné ruky. Mezi úkoly patřilo: obléknout si ponožku, zavázat si botu, otevřít lahev s pitím a napít se, namazat si chleba k svačtině, navléknout nit do jehly a sbalit spacák. Každý úspěšně vykonaný úkol byl zapsán do kouzelnické knížky a nejšíkovnější studenti byli odměněni samotným Brumbálem.



### Praktika z lektvarů

Zatímco dvě koleje se snažily v Brumbálově souboji, zbylé dvě koleje se zúčastnily u Horácia Kříklana praktické výuky lektvarů. Studenti ve skupinkách míchali nejrůznější koktejly. Vyvrcholením jejich práce pak bylo namíchání jejich vlastního koktejlu, který představili odborné porotě. Ta ohodnotila nejlepší a nejtvtipnější koktejly přímo přidělením bodů

jednotlivým kolejím. Po ukončení praktik si obě skupiny své činnosti vyměnily.

## Viteály

Viteály byly předměty, do kterých Voldemort schoval části své duše, aby se stal nesmrtelným (viz příloha). Studenti se snažili podle mapy najít všech 7 viteálů, přesněji informací o každém z nich. Aby se mohli vydat na výpravu za viteály, museli na základě indicií z učebnice prince dvojí krve získat mapu. Harry však kouzelnou učebnici roztrhal a její listy se povalovaly po celém Bradavickém hradě. Na každém listu byla rukou dopsána jedna indicie. Čím více slov studenti získali, tím větší šanci na nalezení mapy měli. Komu se podařilo vyluštit, kde je mapa ukrytá, mohl si ji vyzvednout a vydat se na cestu za viteály.



Na místech označených čísly 1–7 byly informace o konkrétním viteálu a také jeho 4 obrázky. Když studenti skryš našli, vzali si jako důkaz obrázek viteálu, který nalepili do mapy. Zvítězilo družstvo, které jako první odevzdalo kompletní mapu se všemi 7 obrázky viteálů.

## Brubmálova smrt

Večer byla promítnuta (nebo sehrána) scéna, kdy Brumbál k sobě volá Harryho, aby spolu získali jeden z viteálů – medailon. Nad věží se opět objevilo znamení zla. Museli se spolu vydat do jeskyně, která je ovšem pod vodou. Aby získali medailon, musí vypít z mísy podivnou zelenou tekutinu. Z bezpečnostních důvodů jsme upustili od původního úmyslu, kdy by si studenti doplávali za tmy pro medailon sami a nechali se rachtat ve vodě pouze Harryho a Brumbála. Studenti se pak snažili projít mezi mozkomory k ozářenému poháru,





a když se napili zelené tekutiny, získali za to medailon, který je měl ochraňovat při hledání dalších viteálů. Pravý medailon totiž získali z vody Harry a Brumbál.

Po návratu do tábora se ukázalo, že Snape společně s Dracem Malfoyem zabili bezbranného Brumbála, který byl při setmění slavnostně pohřben se všemi poctami.

## RELIKVIE SMRTI

|            |                                 |
|------------|---------------------------------|
| Dopoledne: | Oslava Harryho narozenin        |
|            | Hledání viteálů                 |
| Odpoledne: | Cesta za drakem                 |
|            | Závěrečný souboj s Voldemortem  |
| Večer:     | Slavnostní předávání vysvědčení |

### Oslava Harryho 17. narozenin

Na oslavě Harryho kouzelnické plnoletosti se nečekaně objevil i zástupce z ministerstva kouzel, který předal triu Brumbálovo dědictví: Harrymu zlatonku, Hermioně Bajky Barda Bedleho a Ronovi zatemňovač. Zatímco se všichni nacpávali obrovským narozeninovým dortem, Hermiona předčítala Bajku o třech bratrech, v níž se píše o Relikviích smrti.

Na závěr všem ukázala tajemný znak, který byl u bajek nakreslený. Všichni tři kamarádi se shodli, že i po smrti brumbála musí pokračovat v jeho odkazu a pokusit se najít a zničit zbývající viteály.



### Hledání viteálů

Po včerejšku studenti věděli, že jim zbývá najít a zničit ještě 5 viteálů – z toho 4 věci. V prostoru Bradavic se tedy snaží najít a zničit:

**Zmijozelův medailon** – piškot navlečený na šňůrce, který musí na jednu ránu přeseknout mečem na špalku.



*Diadém Roweny z Havraspáru* – na hlavě ho má Helena z Havraspáru, která dává studentům postupně vylosovat jednu z otázek týkajících se Harryho a jeho přátel.

*Šálek Helgy z Mrzimoru* – do kterého se musí studenti trefit na jeden pokus svým baziliščími zuby.

*Naginiho* – hada, kterého musí usmrtit na jednu ránu srolovanou Dobbyho ponožkou (hadrovým míčkem).

Studenti úkoly plnili postupně, na každém stanovišti se vystřídaly všechny koleje, a kdo uspěl, získal zápis do žákovské knížky. Všichni byli na slavnostním nástupu pochváleni za své úsilí a statečnost. Před zraky studentů se najednou z lesa vynořila bílá laň, která vedla studenty (v čele s Harrym) k jezírku. Harry na jeho dně zahlédl Nebelvířův meč a snažil se ho vytáhnout. Začal se ale topit a na poslední chvíli ho zachránil Ron. Meč nakonec vytáhli a rozsekli jím medailon, který získal Harry včera s Brumbálem, čímž byl zničen další z viteálů.

### **Cesta za drakem**

Harry, Ron a Hermiona se společně bavili o relikviích smrti, které byly zmiňované v Bajce o třech bratřech:

*bezová hůlka* – kdo ji má, je neporazitelný,

*kámen vzkříšení* – dokáže navrátit přízraky mrtvých do našeho světa,

*neviditelný plášť* – nikdy neztratí svou moc, ochraňuje majitele i před Smrtí.

Rozhodli se hledat je v bance u Gringottových, ale probudili spícího draka, který je odnesl kdovíkam. Celé lze sehrát ještě před obědem, případně na konci poledního klidu.

Studenti jednotlivých kolejí se vypravili po stopách draka a cestou absolvovali společný závěrečný kouzelnický test, při kterém prokázali své

znalosti a dovednosti. Test byl ze všech vyučovacích předmětů a jeho výsledky se rovnou zapisovaly do kouzelnických knížek. Na konci cesty našli Harryho, Rona a Hermionu, kteří tajně pozorovali rozhovor Voldemorta se Snapem, při němž byl Snape zabit.

### Závěrečný souboj s Voldemortem

Harrymu se podařilo otevřít zlatonku ("Otvírá se na konci"), našel v ní kámen vzkříšení, jehož pomocí přivolal své rodiče, kmotra a Remuse, kteří mu dodali odvahu pro souboj s Voldemortem. Harry při souboji předstíral smrt, Hagrid ho přinesl na slavnost studentů, kde Neville zabil Naginiho a tím sprovodil ze světa i Voldemorta.



### Slavnostní předávání vysvědčení

Večer byla studentům jednotlivých kolejí slavnostně předána vysvědčení a také se vyhlásily výsledky celotáborového soutěžení kolejí. Na úplný závěr jsme přečetli poslední kapitolu 7. dílu, v níž se popisuje situace o několik let později.



## HODNOCENÍ

Nadšení z námětu během jeho zpracovávání průběžně kolísalo. Zjistili jsme, že nápad realizovat během dvou týdnů všech 7 knížek byl dost odvážný a dost šiléný. Ale nakonec se téma ukázalo jako dobrá volba.

Děti žily bradavickými dobrodružstvími od prvních chvil až do konce. Zvláště menší děti si užívaly kostýmy a hůlky, procvičovaly latinská zaklínadla a těšily se hlavně z praktických hodin. I když měli studenti za sebou deset měsíců ve škole, nebránili se vyučování v kouzelnické škole, které pojali velmi odpovědně i jednotliví profesori. Problém byl trochu se ztrácením kouzelnických knížek, ale profesori si vedli i své záznamy, takže bylo vše možné zapsat zpětně.

Největším problémem se tedy nakonec ukázalo počasí. Téměř celé dva týdny byla tropická vedra, a tak jsme se snažili náročnější hry realizovat

brzy ráno nebo naopak večer. Vzhledem k rekonstrukci blízké přehrady bylo vyčerpávající plahočit se velkou vzdáleností k vodě, takže jsme se snažili hry přizpůsobit tomu, aby se daly odehrát i cestou na (z) koupání. Největší atrakcí se tak staly drobné vodní hrátky a originální vodní skluzavka, kterou jsme vyrobili z role igelitu a zvlhčovali vodou čerpanou ze studně.

I letos zavítala na náš tábor návštěva z partnerského města Vitry sur Seine. Po zkušenostech z předešlých let jsme tento den pojali úplně jinak než ostatní táborové dny. Francouzům jsme předvedli famfrpál a zkusili si ho s nimi zahrát, odpoledne jsme se šli koupat a cestou se plnily různé žertovné úkoly a večer jsme věnovali „kulturní výměně“. Naše děti si připravily několik různých vystoupení, aby se pochlubily tím, co umí (aerobik, zpívání, kouzla a triky, divadlo) a Francouzi nám zase předvedli svoje vystoupení. Návštěvu jsme pak zakončili táborákem, u kterého se zpívalo a hrály se různé hry.

Součástí letošního programu bylo také hodně hraných scének, které byly stěžejní pro posouvání děje. Harry, Ron, Hermiona i všichni profesori se do nich celkem ochotně zapojovali, i když to mnohdy vyžadovalo oběti (Dobbyho pudink na hlavě Harryho, získání medailonu z temných vod jezerní jeskyně, Ronova záchrana topícího se Harryho). Většina dětí navíc znala celkem podrobně filmová zpracování, takže si i mohla konfrontovat předlohy s realitou. Výjimkou byl v tomto případě poslední díl – Relikvie smrti, jehož filmové záběry, byly v průběhu tábora teprve dokončovány. Doufám, že jsme tedy neprozradili všechna tajemství a překvapení posledního dílu a že si děti s chutí přečtou i knížku nebo půjdou do kina na film, který završuje celou ságu týkající se mladého kouzelníka, který neváhal čelit obrovským nebezpečnostem a se svými kamarády vše dotáhl do vítězného konce, tak jako my celý tábor.

## SEZNAM PŘÍLOH

|                       |    |
|-----------------------|----|
| ZVACÍ DOPIS           | 39 |
| KOUZELNICKÁ KNÍŽKA    | 43 |
| DIPLOMY               | 45 |
| TURNAJ TŘÍ KOUZELNÍKŮ | 52 |



## ŠKOLA ČAR A KOUZEL V BRADAVICÍCH

***Vážená slečno, vážený mladý muži!***

*S potěšením Vám oznamujeme, že ve škole čar a kouzel v Bradavicích počítáme se studijním místem v prvním ročníku i pro Vás.*

*Školní rok začíná **3. července 2010**. Bradavický Express bude odjíždět z nástupiště Devět a tři čtvrtě přesně v 10 hodin, dostavte se proto včas.*

***Všichni žáci budou potřebovat – nezapomeňte si přivést:***

- Jednobarevný pracovní hábit (černý)
- Jednobarevnou špičatou čapku (černou)
- Kouzelnickou hůlku
- Malé zrcátko
- Vlastního plyšového kouzelného tvora
- a další věci osobní potřeby dle přiloženého seznamu

*Upozorňujeme rodiče, aby žákům prvního ročníku nedávali s sebou košičata, jakékoli nebezpečné předměty ani kouzelné lektvary!!!*



***Se srdečným pozdravem***

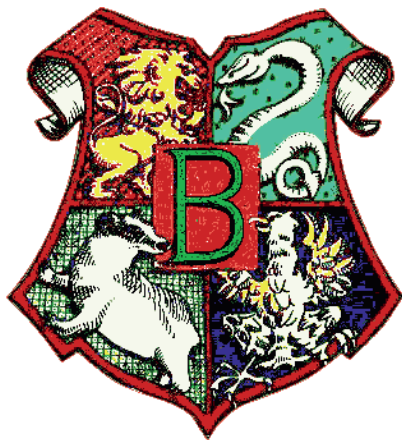
***Minerva McGonagallová***  
zástupkyně ředitele

***Albus Brumbál***  
ředitel

## DENNÍ ROZVRH

|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>8.00</b>          | BUDÍČEK                                   |
| <b>8.00 – 8.15</b>   | ROZCVIČKA                                 |
| <b>8.15 – 8.30</b>   | UMÝVÁNÍ, ČIŠTĚNÍ ZUBŮ                     |
| <b>8.30 – 8.45</b>   | SNÍDANĚ                                   |
| <b>8.45 – 8.59</b>   | ÚKLID STANŮ A POKOJŮ                      |
| <b>9.00</b>          | RANNÍ NÁSTUP                              |
| <b>9.30 – 12.30</b>  | DOPOLEDNÍ PROGRAM + PŘESNÍDÁVKA           |
| <b>12.30 – 13.00</b> | OBĚD                                      |
| <b>13.00 – 14.00</b> | POLEDNÍ KLID                              |
| <b>14.00 – 18.00</b> | ODPOLEDNÍ PROGRAM + SVAČINA               |
| <b>18.01 – 18.30</b> | VEČEŘE                                    |
| <b>19.00</b>         | VEČERNÍ NÁSTUP                            |
| <b>19.15 – 21.15</b> | VEČERNÍ PROGRAM                           |
| <b>21.15 – 21.30</b> | UMÝVÁNÍ, ČIŠTĚNÍ ZUBŮ, UKLÁDÁNÍ KE SPÁNKU |
| <b>21.30</b>         | VEČERKA                                   |

OBČASNÁ ZMĚNA REŽIMU DNE VYHRAZENA. ČASOVÉ POSUNY BUDOU PŘIZPŮSOBOVÁNY PRŮBĚŽNĚ PODLE POČASÍ, MÍRY ÚNAVY DĚTÍ, SITUACE V KUCHYNI, BUDE PŘIHLÍŽENO K NOČNÍM HRÁM I JINÝM NEPŘEDVÍDATELNÝM UDÁLOSTEM.



## ŠKOLNÍ ŘÁD

Všichni žáci jsou povinni dodržovat následující pravidla školního řádu

- 1. Žáci jsou povinni docházet na vyučování v předepsaném úboru a včas.
- 2. Nepřítomnost ve vyučování omlouvá pouze zakletí, nemoc nebo sežrání trollem. Omluvu lze poslat sovou.
- 3. Žák je povinen se učit kouzelnickým dovednostem, být zdvořilý vůči pedagogům, ostatním spolužákům a je zakázáno týrat paní Norrisovou.
- 4. Žáci zdraví příchod profesora souhlasným mručením.
- 5. Je zakázáno nosit na vyučování žáby, pulce, hady jakož i jiné domácí mazlíčky, kromě povolených kouzelnických tvorů.
- 6. Je zakázáno opisovat, vyrušovat při vyučování a používat nepovolená kouzla.
- 7. V jídelně školy se chovat v souladu s pravidly společenského chování (není dovoleno smrkat do rukávů, házet po ostatních jídlem nebo nádobím).
- 8. Bez dovození a bez dozoru je zakázáno lítat na koštěti.
- 9. Žáci se radují, že mohou chodit do školy a o prázdninách si opakuji získané znalosti. Velkou radost projevují zejména při zkoušení a při neočekávaném prodloužení vyučování.
- 10. Do kabinetů a sborovny je žákům vstup dovolen pouze výjimečně – raději nikdy.
- 11. Žáci opatrují svůj školní úbor, zejména pak kouzelnickou hůlku.
- 12. Vše, co není dovoleno, se dovolí dodatečně, případně se to zakáže, rozhodnutí záleží na náladě profesorského sboru.
- 13. Neoprávněné i oprávněné stížnosti se šeptají do klíčové dírky tajemné komnaty.



Postup do ročníku:

| Datum: | Ročník: | Zkoušky: |
|--------|---------|----------|
|        | 1.      |          |
|        | 2.      |          |
|        | 3.      |          |
|        | 4.      |          |
|        | 5.      |          |
|        | 6.      |          |
|        | 7.      |          |

Student(ka) absolvovala Školu čar a kouzel a opouští ji jako student(ka)  
.....ročníku.

Chování:



Škola ČAR a KOUZEL BRADAVICE

# KOUZELNICKÁ KNÍŽKA

Jméno:

.....

Narození:

.....

Ve znamení:

.....

Zvláštní znamení:

| Den | Předmět | Vyučující |
|-----|---------|-----------|
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |

Další zkoušky:

| Den | Předmět | Vyučující |
|-----|---------|-----------|
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |
|     |         |           |

Mezinárodní kouzelnická  
asociace uděluje

# DIPLOM

za absolvování ročníku  
školy čar a kouzel  
v Bradavicích

Mrtník  
2010



Škola čar a kouzel uděluje

# DIPLOM

za místo  
v celotáborové hře

Mrtník

2010



Skřítek Dobby uděluje

**DIPLOM**



za udržování pořádku

Mrtník

2010

Škola čar a kouzel uděluje

# DIPLOM

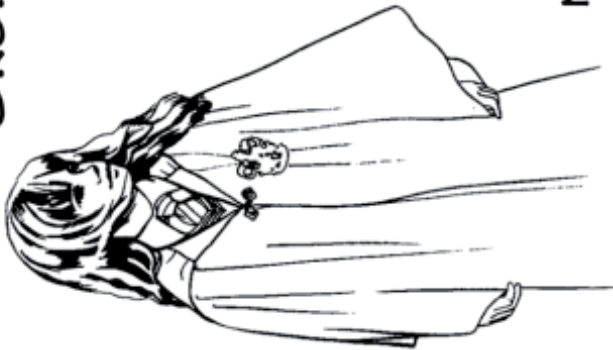
za  
sportovní  
výkony

Mrtník  
2010



Škola čar a kouzel uděluje

# POCHVALU



Mrtník

2010

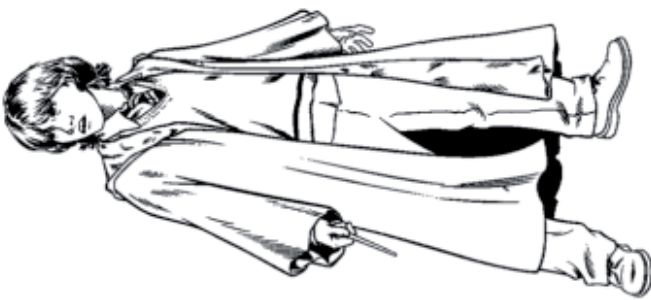


# DIPLOM



Mrtník

2010



# DIPLOM

Mrtník

2010

## TURNAJ TŘÍ KOUZELNÍKŮ

Dnes se koná turnaj Bradavických kolejí, utkají se mezi sebou týmy Nebelvír, Havraspár, Zmijozel a Mrzimor.

Věčná sláva čeká na kolej, která zvítězí. Kdo chce přežít, musí splnit tři nesmírně nebezpečné úkoly. Z tohoto důvodu ministerstvo vyhlásilo nové pravidlo, které stanovil ředitel odboru pro mezinárodní kouzelnickou spolupráci pan Martemius Skrb. Toto pravidlo zní, že kvůli vítězství nesmí být obětován kouzelníkův život.

Odtajnění tří úkolů se dozvíte až těsně před jejich splněním.

Nakonec se jen jeden zapíše do historie, jen jeden zvedne nad hlavu tuto trofej šampionů, tuto nádobu vítězství – POHÁR TŘÍ KOUZELNÍKŮ.



## RELIKVIE SMRTI

### HARRY POTTER DOSÁHL PLNOLETOSTI!

Jak jistě víte, Harry Potter se narodil 15. července 1993, takže právě včera dosáhl kouzelnické plnoletosti. 17. narozeniny oslavil na neznámém místě a nechyběli u toho jeho nejbližší přátelé – Ron Weasley a Hermiona Grangerová. Údajně byli na oslavě přítomni i další hosté, z důvodu utajení však jejich jména bohužel neznáme.

I přes mnohá nebezpečství se Harry pro náš list uvolil vzkázat všem svým příznivcům, že jim děkuje za podporu a nepřestane ve svém úsilí, dokud nebude Pán zla zničen.

Harry dostal velký dort se sedmnácti svíčkami a další dary (dle skutečnosti se doplní přímo na táboře).

Když už se slavnost chýlila ke konci, objevil se nečekaně zástupce Ministerstva kouzel, který předal Harrymu, Ronovi a Hermioně zvláštní balíček – údajně z pozůstalosti samotného Albusa Brumbála. Nikdo se však nedozvěděl, co v onom tajemném balíčku bylo. Co asi Brumbál odkázal svým následovatelům?

## VITEÁLY

Viteál, zvaný též anglicky Horcrux, se poprvé objevil v druhé knize Harry Potter a Tajemná komnata, ačkoli pojem viteál byl popsán až v knize šesté, Harry Potter a Princ dvojí krve. Jde o předmět, do kterého černokněžník schová část své duše, aby se stal nesmrtelným. Dokud je tato část vázána na světě, nemůže svět opustit celá duše, čímž se čaroděj stává nesmrtelným. Dokud viteál není zlikvidován, nelze tedy plně usmrtit ani jejího původce. Pokud je kouzelníkově tělo zničeno, může si za pomoci černé magie vytvořit tělo nové. Voldemort k tomu použil ve čtvrté knize Harry Potter a Ohnivý pohár maso služebníka, kost otce a krev nepřítel (Harryho Pottera).

Než si ovšem černokněžník takové tělo opatří, žije jen jakýmsi položivotem a je menší než nejmenší z duchů. Lord Voldemort se právě do tohoto stavu dostal, když se pokusil na Harryho Pottera použít kletbu Avada Kedavra, která se obrátila proti němu. Jako viteál lze použít zřejmě cokoli, Lord Voldemort použil svůj deník, prsten svého dědečka Gaunta, Zmijozelův medailonek a další vzácné předměty.

**1. Deník Toma Raddlea** – Dříve patří Luciusovi Malfoyovi, který jej podstrčil



do kotlíku Ginny Weasleyové, a ta ho odvezla do Bradavic. Myslela si, že jí ho koupila mamka, a začala se deníku svěřovat se svými tajemstvími a problémy. Duše Toma Raddlea (lorda Voldemorta) ji očarovala a využila k otevření Tajemné komnaty. Když se jí Harry pokusí zachránit, deník, který všechny problémy způsobil, probodne zubem z baziliška a tím viteál zničí a Ginny, ze které Voldemort čerpal energii a stával se lidským, zachrání.

**2. Zmijozelův medailon** – Patřil Meropě Gauntové, jako potomkovi Salazara Zmijozela. Později ho musela prodat, aby měla nějaké peníze, které potřebovala, aby se těhotná alespoň chvíli uživila. Medailon koupila Hepziba Smithová, která ho ukázala Tomu Raddleovi, pro kterého měla slabost. Voldemort ji zabije, vraždu hodí na její skřítku Hokey a medailon i se šálkem



Helgy z Mrzimoru ukradne. Následně z něj udělá viteál, který ukryje v jedné jeskyni u moře, kde byl jako malý kluk s dětským domovem. Brumbál a Harry se pro něj vydají. Musí obejít mnoho složitých překážek, než medailon dostanou. Bude ovšem falešný a skrývá se v něm pouze zpráva od R. A. B., který pravý medailon sebral. Brumbál na konci tohoto dobrodružství přijde o život. Harry pátrající po viteálech zjistí, že R. A. B. je mladší bratr Síriuse, Regulus Arcturus Black.

Medailon, který při úklidu chtějí vyhodit, jelikož nejde otevřít, byl ukryt na Grimmauldově náměstí 12. Vezme ho však Krátura – domácí skřítek. Tomu ho později ukradne Mundungus a od něj ho získá Umbridgeová, které ho Istí vezme Harry, Ron a Hermiona. Harrymu se podaří medailon otevřít hadí řečí a Ron ho probodne mečem Godricka Nebelvíra.

**3. Prsten Rojvola Gaunta** – Ukradl ho Voldemort svému strýci Morfinici a udělal z něj viteál. Později ho našel Albus Brumbál v chatrči v Malém Visánku, kde ho Voldemort ukryl. Když si ho však navlékl na prst, postihla ho kletba, která ho pomalu zabíjela. Viteál zničil mečem Godricka Nebelvíra. Kámen v prstenu je jedna z relikvií smrti – později ho odkáže Harrymu.



#5 ROJVOL'S RING - DESTROYED

**4. Šálek Helgy z Mrzimoru** – Patřil Hepzibě Smithové – jeden z důvodů, proč ji Voldemort zabil (viz Zmijozelův medailon). Byl ukrytý v trezoru Lestraengových v Gringottově bance. Harry, Ron a Hermiona

se s pomocí jednoho ze skřetů vloupou do trezoru a šálek ukradnou. Skřet je ale zradí, vezme jim Nebelvířův meč, který mu za pomoc slíbili, a uteče. Trio uprchne z banky na drakovi, který v bance hlídá. Hermiona šálek zničí zubem z baziliška, pro který se s Ronem vydá do Tajemné komnaty, než v Bradavicích propukne bitva.



**5. Diadém Roweny z Havraspáru** – Propůjčoval tomu, kdo ho nosí, moudrost. Roweně jej ukradla její dcera Helena z Havraspáru, aby byla chytřejší a důležitější než její matka, a utekla s ním. Diadém uschovala v dutině stromu v albánském lese, kde ho najde Voldemort, kterému polohu diadémů Šedá dáma prozradila (Šedá dáma je duch Havraspárské koleje, je to Helena z Havraspáru). Z diadémů se stane viteál, který Voldemort uschová do komnaty nejvyšší potřeby, když se uchází v Bradavicích o místo učitele Obrany proti černé magii. Harry však diadém najde. Šťastnou náhodou totiž v šestém díle schoval do komnaty svou učebnici lektvarů a místo označil bustou a diadémem, aniž by věděl, co to je. O rok později si na ni vzpomene. Diadém je omylem zničen, když Crabbe v komnatě při bitvě o Bradavice použije kletbu zložáru (Friend-fyre). Crabbe při tom sám zahynul.

**6. Nagini** – Nagini je had, domácí mazlíček lorda Voldemorta. Viteál se z něj stal v první kapitole Ohnivého poháru, když Voldemort zavraždil Franka Bryce. Naginyho zabil Neville Longbottom mečem Godrika Nebelvíra, který vytáhl z Moudrého klobouku při poslední bitvě o Bradavice přímo před zraky samotného Voldemorta.



**7. Harry Potter** – Harry se stal viteálem, když mu byl jeden rok a Voldemort se ho pokusil Avadou zabít. Byl zničen při poslední bitvě o Bradavice, kdy se Harry sám vydal Voldemortovi, který na něj vyslal Avadu.

To, že byl Voldemortovým viteálem, mu umožňovalo nahlédnout do mysli lorda Voldemorta a pociťovat jeho pocity. Tento viteál vytvořil Voldemort neúmyslně. Když na něj vyslal Avadu Kedavru, odštěpila se část jeho duše a zachytila se k jediné další živoucí duši, která v tom polo-rozpádlém stavení zbývala.



## HÁDANKY VÁŽNĚ A ŽERTEM

1. Co dělá osel, když na něj svítí sluníčko? Stín
2. Kdy začíná husa plavat ve vodě? Když už nedosáhne na zem
3. Kdo má klobouk na noze? Hřib
4. Ze které sklenice se nenapiješ? Z prázdné
5. Kdy se seče seno? Nikdy, seče se tráva.
6. Na co čeká vlak ve stanici? Na odjezd
7. Kdo mluví všemi jazyky? Ozvěna
8. Co má zuby a nekouše? Pila
9. Kterým srdcem neproudí krev? Perníkovým
10. Jaký je kominík, spadne-li do vápna? Nešikovný
11. Kdo nemá nos mezi očima? Jednooký
12. Kdo mé jméno vysloví, hned mě zničí. Ticho
13. Co je nejchytřejší? Sníh. Každou chvíli ho něco napadne.
14. Co mívá chudás po obědě? Hlad
15. Jaký je rozdíl mezi slonem a blechou? Slon může mít blechu, ale obráceně to nejde.
16. Co bylo včera a co bude zítra? Dnešek
17. Je to žluté a točí se to. Pivo
18. Je to malé a plete se to. Světříček
19. Je to vlastní syn mého otce, a přece to není můj bratr. Já
20. Pálí to, i když to nehoří. Kopřiva

## RUNY

Starodávné runy jsou převážně teoretický předmět zabývající se luštěním starodávných run. Z postav série jej studuje pouze Hermiona. Učí ho profesorka Bathsheda Babbling. My je využijeme hlavně pro šifrování, ale zbude-li čas, mám i jednu větší hru s runami.

Runy se používaly daleko spíše jako posvátné písmo hodné k zaznamenání důležitých událostí nebo k magické ochraně lidí či věcí. Za prapůvodní runový systém (abecedu) se pokládá 24 run. Runy mají kromě své grafické podoby, kde znak odpovídá písmenu z abecedy, i další obecnější významy (např. první runa f – Fehu znamená dobytek – bohatství, peníze, prosperitu, poslední runa v tabulce d – Dagaz znamená den, teplo, světlo, růst). Více o runách najdete na: [www.pohanstvi.net/germania/runy](http://www.pohanstvi.net/germania/runy).

|   |               |   |             |   |             |
|---|---------------|---|-------------|---|-------------|
| ƒ | Fehu (f)      | ᚨ | Haḡalaz (h) | ↑ | Teiwaz (t)  |
| ᚱ | Uruz (u)      | ᚾ | Nauthiz (n) | ᚷ | Berkana (b) |
| ᚦ | Thurisaz (th) |   | Isa (i)     | ᚱ | Ehwaz (e)   |
| ᚲ | Ansuz (a)     | ᚷ | Jera (j,y)  | ᚾ | Mannaz (m)  |
| ᚱ | Raido (r)     | ᚷ | Eihwaz (e)  | ᚱ | Laḡuz (l)   |
| < | Kenaz (k)     | ᚷ | Perthro (p) | ◇ | Inḡuz (nḡ)  |
| X | Gebo (ḡ)      | ᚷ | Alḡiz (z)   | ◇ | Othila (o)  |
| ᚷ | Wunjo (w,v)   | ᚷ | Sowulo (s)  | ᚷ | Daḡaz (d)   |

## ZRCADLOVÉ PÍSMO



K šifrování bylo užíváno také zrcadlové písmo, které se dalo vyluštit za pomoci zrcátka.

Kromě run a zrcadlového písma se seznámí studenti i s dalšími klasickými šiframi.



## ŠKOLNÍ HYMNA

*Hogwarts, Hoggy Warty, Hogwarts,  
teach us something please,  
whether we be old and bald,  
or young with scabby knees,  
our heads colud do with filling,  
with some interesting stuff,  
for now they're bare and full of air,  
dead flies and bits of fluff,  
so teach us things worth knowing,  
bring back what we've forgot,  
just do your best, we'll do the rest,  
and learn until our brains all rot.*

***Bradavice, Brada, Bradavice,  
každý z nás chce vědět víc, než ví,  
ať jsme ještě hloupí jelimánci,  
nebo nám už vlasy šediví.  
Našim hlavám může jenom prospět,  
když se tady něco naučí,  
teď je v nich vzduch a spousta much,  
prachu a starých pavučin.  
Učte nás všechno, co za to stojí,  
a co leckdo z nás už zapomněl,  
pomozte nám a každý sám,  
zvládne víc, než by vůbec měl.***

## OTÁZKY ROWENY Z HAVRASPÁRU

1. Jak vypadala jizva, kterou měl Harry na čele?
2. Kdo byl Dobby?
3. Na čem jezdil Hagrid?
4. Jakou kolej vedl profesor Snape?
5. Jakou kolej vedla profesorka McGonagallová?
6. Jakou kolej vedl profesor Kratiknot?
7. Jakou kolej vedla profesorka Prýtová?
8. Jak se jmenoval ředitel Bradavic?
9. Jaký tvor se ukrýval v Tajemné komnatě?
10. Kde pobývala nejčastěji Ufňukaná Uršula?
11. Kdo doručoval v kouzelnickém světě poštu?
12. Jak se nazývají všechny míče, kterými se hraje famfrpál?
13. Jak se jmenovalo vězení pro kouzelníky?
14. Do čeho narazil Ron, když řídil létající auto?
15. Jaké je pravé jméno toho, jehož jméno se nesmí vyslovit?

### **Poznámka:**

Tato publikace vznikla díky soutěži etapových her vyhlašované dříve sdružením Pionýr a nakladatelstvím Mravenec. Tuto soutěž nadále vyhlašuje sdružení Pionýr samostatně.

### **Výsledky soutěže v roce 2010:**

1. místo: Harry Potter, 27. PS Kladno-Švermov
2. místo shodně: Olympiáda a 2 roky prázdnin, PS Ivanovice na Hané

### **Vydané etapové hry předchozích soutěžních ročníků:**

- Hobit aneb cesta tam a zase zpátky (Ladislav Šimek, Jana Ptáčková)
- Křemílek a Vochomůrka (Věra Farská)
- Expedice Archmedos (Vojtěch Vejvoda, Ivana Průšová)
- Příběh Šedoklenoty (Ivana Průšová)
- Družina královny Elišky (Božena Klimecká a kolektiv II. turnusu LT Olbramkostel)
- Tajemství Atlantidy (Ladislav „Ráma“ Šimek)
- Kouzelná Narnie (Ludmila Šedivá a Robert Maule)
- Afrikou ...po stopách Livingstona (Veronika a Kristýna Markovy + kolektiv vedoucích)
- Tajemství Saturového města (Jiří Zaplatílek a kolektiv)
- Cesta kolem světa za 80 dní (kolektiv vedoucích 1. běhu LPT Mrtník 2007)
- Námořníci jejího veličenstva (Daniel Jankovský a kolektiv vedoucích 109. PS Vyšehrad)
- Elixír pro zemi Zlozemi (Jiří Zaplatílek a kolektiv, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov)
- Rok na vsi (Štěpánka Ševčíková, David Svoboda, PS Beroun 1)
- Tajemství kapitána Snakea (Marie Zpěváková, 27. pionýrská skupina, Kladno-Švermov)

Elektronická podoba publikace je zveřejněna na vnitřních stránkách sdružení Pionýr [servis.pionyr.cz](http://servis.pionyr.cz).

## **Harry Potter**

metodika celotáborové etapové hry

Vydal © Pionýr v ediční řadě 1 – „Co dělat“ v roce 2011

Senovážné náměstí 977/24, Praha 1

[www.pionyr.cz](http://www.pionyr.cz)

Neprodejně, účelová vzdělávací a metodická publikace pouze pro vnitřní potřebu

Autor: Marie Protivová a kolektiv instruktorů a vedoucích LT Mrtník 2010

Vydání 1.

**Etapová hra Harry Potter přenesení děti do světa mladého čaroděje, jehož příběh zná z knih J. K. Rowlingové a jimi inspirovaných filmů celý svět. Z účastníků tábora se stávají studenti Školy čar a kouzel v Bradavicích a během dvou týdnů na táboře zažívají podobná dobrodružství jako Harry se svými přáteli Ronem a Hermionou. Vedoucí a instruktoři představovali učitelský sbor. Kromě společného boje proti pánu zla Voldemortovi navíc studenti rozdělení do čtyř kolejí soupeří mezi sebou.**