

Harry Potter
(táborová hra)

Úvod

Tato celotáborová hra byla volně motivována převážně prvním dílem slavné série knih spisovatelky J.K. Rowlingové **Harry Potter a Kámen mudrců**. Měla by mladé táborníky vtáhnout do světa čar a kouzel a dát jim pocit že oni sou ti vyvolení kteří mají možnost studovat na té nejlepší ze škol, v Bradavicích.

Svět který J.K. Rowlingová vytvořila je sám o sobě velmi vhodný jako téma dětského tábora.

Navíc je pravděpodobné že většina dětí četla knihu nebo alespoň viděla film.

Zásluhy jednotlivců budou prospěšné koleji což bude zajisté podporovat teamový duch jednotlivců.

Dále tresty mohou být realizovány stržením vhodného počtu bodů celé koleji což bude mít mnohem větší smysl než dřepy atp.

Program

Začína když mladí kouzelníci dorazí Bradavickým expresem (místní vlak) a po skupinách se přeplaví k hradu Bradavice. Poté je čeká rozdělení mluvícím moudrým kloboukem do svých kolejí (Nebelvír, Mrzimor, Havraspár a Zmijozel). Večer před zapálením slavnostního ohně jim bude objasněno aktuální dění ve světě čar a kouzel.

Konkrétně že existuje jistý zlý kouzelník lord Voldemort jehož jméno není vhodné říkat příliš nahlas a že se pokusil zabít Harryho Pottera což jse mu stalo osudné a ztratil veškerou svou moc. Lord Voldemort má ale své stoupence Smrtijedy kteří tvoří Voldemortův nejužší kruh. Smrtijedi mu pomáhají v ovládnutí kouzelnického světa.

Cílem kouzelníků bude tedy z globálního pohledu boj proti smrtijedům případně jejich posluhovačům, obecně proti zlu.

Dále pak bude každá kolej soutěžit během tábora o školní pohár.

V průběhu tábora se budou ke kouzelníkům dostávat stále aktuální informace o dění ve světě (např. Denní věstec nebo od profesorů) a bude se od toho i odvíjet program ale v rozumné míře jelikož nezávisle na něm budou dělat další aktivity jako Famfrpál a Studium (Bylinkářství apod.).

Příběh bude prolínán:

Bodování

- Kolej – Každá kolej bude mít ve své společenské místnosti svůj ukazatel postupu (např. skleněný válec plněný barevným pískem + detailní rozpis kdo kdy a jak z koleje získal body)
- Jednotlivců – Ve společenské místnosti se bude nacházet tabule se jmény všech studentů a kterých se bude vznášet malé košťe které bude svou pozicí ukazovat množství bodů jednotlivce
- Stanů - Každá den proběhne bodování stanů

Vyučovací hodiny

Studenti již na začátku tábora dostanou publikaci se jmény kouzel a popisem a publikaci zaměřenou na bylinkářství.

Dále si začátkem tábora každý sám vyrobí vlastní hůlku.

Obrana proti černé magii

V obraně proti černé magii se studenti učí obranné techniky před černou magií a chránit se před zlými stvořeními. Součástí je také praxe v obranných kouzlech a teorie o kletbách, se kterými se mohou setkat kouzelníci mimo školu.

Program:

Teorie

Quirinus Quirrell nebo Zlatoslav Lockhart.

Bylinkářství

Bylinkářství se zabývá kouzelnými rostlinami, péčováním o ně, jejich využitím a bojem s nimi.

Program:

- Teorie

- Mandragora která je vhodná na oživení osob kteří se podívali do očí baziliškovi.

Vyučuje je profesorka Pomona Prýtová.

Kouzelné formule

Kouzelné formule vyučuje malý profesor Filius Kratiknot, který si stoupá na velký stoh knih aby viděl na žáky. V kouzelných formulích se žáci učí kouzla jako Lumos (z hůlky vytryskne světlo) nebo Alohomora (otevře zamčený zámek).

Program:

Kouzelníci budou trénovat pohyby hůlkou a vyřčení kouzla.

Teorie

Lektvary

V lektvarech se studenti učí namíchat různé lektvary s kouzelnými efekty. To vyžaduje používání správných surovin ve správném množství a ve správném čase a teplotě.

Program :

U tohoto předmětu by bylo vhodné aby žákům byly pouze předvedeny některé efektní operace s lektvary. Nikoli aby sami pracovali s jakoukoli chemií!

Vyučuje Severus Snape

Jedná se o kouzelnický sport.

Hraje se na (létajících) košťatech. Každý tým má sedm hráčů: 5 střelců , 1 brankáře 1 chytače.

Hraje se se dvěma míči: camrálem (velký jako fotbalový míč = 12 palců v průměru, červený) a zlatonkou (velká jako vlašský ořech, zlatá, s křídélky).

Střelci střílí do kovových obručí (na každé straně hřiště jsou tři; hlídá je brankář), za každý vstřelený gól získává tým 10 bodů. Odrážeci odráží holemi potlouky od svých spoluhráčů a snaží se je poštvat proti protivníkovi. Brankář brání obruče svého týmu. Chytač se snaží najít malou zlatonku. Pokud ji chytí, zápas končí a jeho tým získává 150 bodů (takže většinou vyhrává). Zápas nekončí, dokud není chycena zlatonka.

Realizace:

Každý hráč má realizaci vlastního koštěte ve svých rukou ale musí splňovat pravidla.

Navíc by bylo dobré kdyby se v táboře nacházelo nějaké vzorové koště.

Hřiště je přesně vytyčený prostor s vhodným povrchem.

Každý hráč může hrát jen pokud má funkční koště (splňující pravidla jako rozměry atp.) a jen pokud na něm sedí. Výjimka je brankář.

Hráči si přihrávají camrálem a případně hází na jednu z protihráčových obručí.

Obruče se nacházejí nad zemí a brankář je brání svým koštětem které má v ruce.

Zlatonka vstupuje do hry až v pozdějším čase a přehazují si ji vedoucí nad hřištěm zpočátku tak aby nebyla chytitelná.

Tematické hry

– Bubák ve skříní

Ve vhodné skříní je zavřen jeden z vedoucích a mladí kouzelníci jsou postupně voláni k zneškodnění bubáka. Před vstupem do skříně jsou upozorněni že musí nahlas a srozumitelně vyřknout kouzlo (Riddikulus) Vstoupí do skříně kde jsou nakrátko zavřeni a strašeni bubákem.

– Výlet do Příčné ulice

Pokud se v blízkosti tábora nachází vhodné město je možné realizovat výlet do příčné ulice kde se kouzelníci mohou například najít v Děravém kotli (vhodné restaurace) a poté mají za úkol najít obchod s knihami a získat např. Deník Tomma Rojvola Radla. Vše samozřejmě musí být připraveno s pradavačem v daném obchodě (vhodný je např. Antikvariát)

– Bazilišek

Po táborovém place se postupně začínají objevovat zamrzlí vednoucí (případně někteří studenti) a ostatní musejí přijít na to co se stalo a vymyslet způsob jak jim pomoci (bazilišek a léčba mandragorou)

– Dračí souboj (10 min)

Hráči se rozdělí do družstev (můžou být dvě, či více, ale tak, aby v každém bylo alespoň pět dětí). Každé družstvo se postaví do zástupu a uchopí se kolem pasu - tím je vytvořeno dračí tělo. Poslední člen si za kalhoty zastrčí šátek - dračí ocas. První člen je potom hlavou celého draka a jeho úkolem je chytit ocas jiného draka (jenom hlava může sebrat cizí ocas). Na dané znamení se začne souboj. Nastává tak boj prvního s posledním a ostatní vlasně nevědí, na čí straně jsou. Dostihne-li hlava draka cizí ocas (sebere šátek), tak je konec hry a vyhrává.

Hráči se musí držet pevně kolem pasu, kdo se pustí (přetrhne dračí tělo), tak ten automaticky prohrává.

První člen zástupu (hlava draka) může všem ukázat a pokusit se soupeře zastrašit mocným řevem.

- Palladium

Noční hra která se hraje v lese a cílem kouzelníků je získat předmět který se nachází na nedalekém kopci a je označen zdrojem světla (svíčka). Problém je že se po cestě do prutkého kopce nacházejí smrtijedi kteří na všechny narušitele vyšlou kletbu Impérius a donutí jejich mysl vrátit se dolu pod kopec.

Realizováno tak že jsou po kopci rozmístění vedoucí s kvalitními baterkami a ve chvíli kdž na někoho posvítí a řeknou jeho jméno tak se musí vrátit dolu pod kopec kde je zapsán a může to skusit znovu. Táborníci se tedy obvykle plazí do kopce co možná nejpotišeji.

V hodný je prudký kopec aby nemuseli překonávat velké vzdálenosti plazením :-).

Hry

Dají se ještě použít, ale nutné upravit dle potterovského kontextu.

– Hra za pochodu – Klíště

Tato hra se hraje během jiné aktivity, nejlépe za pochodu. Vezme se jeden barevný kolíček na prádlo a ten představuje klíště. Zvolí se časový limit - třeba 15 minut a vždy po vypršení doby se provede vyhodnocení. Hráč, který dostane klíště se ho snaží nenápadně na někoho přidělat, no a ten pokud si ho všimne, se ho snaží zase přicvaknout na někoho dalšího. Ten u koho zůstane klíště po vypršení stanovené doby, získá jeden trestný bod.

– Prachárna

Jednoduchá, ale velmi hratelná hra. Hraje se většinou na táboře, ale dá se i jinde. Hráči se rozdělí na dvě poloviny, útočníků by mělo být o něco více než obránců. Každý z obránců musí mít baterku . Doprostřed tábora se umístí lavor s vodou (představuje prachárnu, může to být i něco jiného, třeba židle s ešusem...), útočníci mají za úkol prachárnu vyhodit do povětří (vylít lavor), aniž by je obránci spatřili. Obránci mají za úkol zneškodnit útočníka tím, že na něj posvítí a vykřiknou jeho jméno.

Kolem místa, kde je prachárna, je vyznačen dosti velký kruh (může to být třeba stanová podkova a podobně), do něj obránci nesmí vkročit, hlídají tedy po obvodu.

Útočníci vítězí, pokud zneškodní prachárnu, obránci, pokud zneškodní všechny útočníky.

- Noční forbal

Dvě družstva a každé má svou hlavní svíčku umístěnou pevně na zemi a úkolem každého družstva je sfouknout hlavní svíčku cizího družstva. Ale každý člen družstva se může pohybovat (sfoukávat hlavní i protihráčovy svíčky) pouze se hořící svíčkou v ruce. Znovu si ji může zapálit pouze o hlavní svíčku svého družstva. Vyhrává družstvo které první sfoukne svíčku druhého družstva.

Hru je vhodné hrát vnoci.

Tarzan (Troll)

Hra pro jednotlivce.

Cílem každého hráče je mít co nejvíc bodů za chycení (dotknutí se) Trolle.

Hráči na vymezeném prostoru hledají a chytají vedoucí a poté co se jich dotknou dostanou papírek se kterým se vrátí na základní stanoviště. Nesmějí přinést víc papírků najednou.

Hra končí po rozdělení papírku všemy troly.

Důležitý je terén připomínající co nejvíce džungli aby měli vedoucí co nejvíce možností např. Být skovaný pod vodou s bambusem tvořící šnorchl nebo být na stromě kam kouzelníci samosřejmě nesmějí.

Zdroje:

www.wikipedia.cz, kniha Harry Potter a kámen Mudrců, předchozí tábory