



Víkendová hra

**“Dobrodružství s Harrym  
Potterem”**

Karolína Červená

ČTU Maják, oddíl Bobři

2022

## “Dobrodružství s Harrym Potterem”

### Úvod

Než začnu s celou celotáborovou hrou neboli víkendovou, chtěla bych vám představit náš oddíl ČTU Bobří. Letos tomu bude již 30 let co se snažíme dělat děti šťastnými a spokojenými. Odnášejí si od nás spoustu zážitků a hlavně úsměv a radost v očích. Během roku pořádáme různé malé výlety, na jeden den ( muzea, za zábavou nebo i jiné, co vymyslíme), na více dní ( velikonoční, podzimní výlety, vyražení na vodu a další ). Většinou vše pořádáme, v době školních prázdnin. Tou největší akcí, kterou pořádáme ze všeho nejraději je náš Bobří letní tábor. Nachází se na naší základně ve Zruči nad Sázavou. Trvá 17 dní a každý rok máme zvolené jiné téma např. indiáni, námořníci, zlatokopové a další, prostě co nás nadchne. Užíváme si tam s dětmi spoustu legrace a jsem moc ráda za to, že mě tam moje máma ve svých 7 letech přihlásila. Je to můj druhý domov a chci pro něj to nejlepší.

### Téma

Proč zrovna téma Harry Potter? Je to můj nejoblíbenější film, který bych mohla sledovat stále dokola. Je v něm plno fantazie, kouzel a záhad. Vybrala jsem si ho na kratší výlet, protože jsem ještě nikdy nic sama nevytvořila a přišlo mi to zajímavé. Snad se bude líbit a bude i inspirací pro jiné vedoucí nebo pro lidi co pracují s dětmi.

Výpravu jsem pojmenovala “Dobrodružství s Harrym Potterem”.

### Víkendová hra “Dobrodružství s Harrym Potterem”

Kratší hra “Dobrodružství s Harrym Potterem” je tedy inspirována podle filmu “Harry Potter .....” . Ráda bych ji použila na Velikonočním nebo i Podzimním výletě. Trvala by 4 - 5 dní pro cca 16 dětí.

Hra bude spočívat v tom, že každý den musí získat nějaké indicie, které jim pak na konci dobrodružství prozradí, kde mají na mapě zakopanou svojí hůlku (samozřejmě vyrobenou nebo koupenou) a medaili své koleje (vyrobenou). Družstva jsou rozdělena pomocí mluvícího klobouku do čtyř rovnocenných kolejí po 4 dětech.

Všechny dny budou mít možnost získat jednu indicii k mapě s věcmi (různé malé soutěжки, otázky, hádanky a úkoly v přírodě nebo v klubovně).

Je pro mě důležité, aby vyhráli všechny koleje, protože nikdo nemůže mít slzy nebo smutné oči kvůli prohře. Proto koleje, které nevyhráli dostanou šanci si indicie získat za speciální úkoly. Tak získají všechny děti svojí odměnu.

Celým naším kouzelným světem je bude každý den provázet a dávat úkoly oddílový vedoucí převlečený za Harryho Pottera, Hermionu Grangerovou a Rona Weasleyho (kostým, který bude přibližně podobný postavám z filmu). Ti se jim budou snažit pomoci získat indicie, které u sebe drží Lord Voldemort (dospělý, co bude v šedočerném kostýmu). Ten se bojí, že to bude pro ně moc jednoduché, tak jim bude při různých soutěžích, hrách, atd... škodit, aby to neměli snadné.

Koleje, které prohrají, budou dostávat od Albuse Brumbála a profesorky Minervy McGonagallové záludné úkoly. Za uhodnuté úkoly, hádanky, otázky a další, dostanou svojí indicii. Albus Brumbál by měl mít dlouhý plášť a čepičku, skoro do fialové barvy a Minerva McGonagallová by měla mít tmavě zelené šaty s černým kloboukem.

Cílem celého dobrodružství je, zprv se trochu více seznámit s filmem Harry Potter..., protože to určitě někteří třeba ani neviděli. Za druhé získání všech indicií k mapě a nalezení svých zakopaných kouzelnických pomůcek (mapa bude toho města nebo místa, kde bydlíme).

### **Hry, úkoly, hádanky a další pro získání indicií**

Pro získání indicií musí koleje splnit 4-5 her denně, které budou dostávat od třech hlavních postav. Všechny tyto hry, úkoly, hádanky, soutěže atd. budou na rychlost, bystrost, zručnost a hlavně spolupráci mezi sebou v kolejích. Za splnění některých her, úkolů, atd. získají jednu indicii a k ní kousek map, která jim pak ukáže místo, kde mají hledat. Indicii je celkem 5, z nichž jim musí vyjít nějaké heslo, kterým pak získají poslední kus mapy. Každá kolej bude mít své slovo a svojí mapu.

1. heslo - LŽÍCE

Indicie - boty, stolování, zednická pomůcka

2.heslo - SRDCE

Indicie - láska, infarkt, krev

3.heslo - VODA

Indicie - elektrárna, ryba, nádrž

4.heslo - OKO

Indicie - punčocha, Kyklop, páv

Všechny tyto hry, úkoly, soutěže, hádanky a další, jsem buď vymyslela sama nebo mi k tomu pomohl internet. Většinou jsem to vybírala spíše na pobyt venku, protože jsem chtěla, aby jsme s dětmi strávili více času venku ve volné přírodě na čerstvém vzduchu než uvnitř v uzavřeném prostoru. Samozřejmě může nastat, že nám to počasí nepřeje a musíme se schovat dovnitř, tak jsem vybrala i nějaké do vnitřních prostorů. Dohromady všech těch úkolů, her, soutěží, hádanek mám celkem ..... pro děti ve věku 6-15 let. Vždy před začátkem by jsme ty děti měli nějak motivovat, protože víme jací jsou, moc se jim hrát, hádat nebo soutěžit nechce. Hry musíme pořádně vysvětlit a mít k tomu potřebné pomůcky, aby to pro děti bylo zajímavé a chtěl to hrát.

## [Hry, hádanky, soutěže, úkoly....](#)

### **1.Den**

1.hra, soutěž - **Lístečky na louce**

Zaměření: na inteligenci, paměť, na ven, do terénu, více pohybu

Potřeba: lístečky s čísly, s tématem

Motivace: Čím víc lístečků nasbíráte, tím blíže budete k další indicii.

Popis hry: Na louce jsou náhodně rozmístěny lístečky s čísly, s tematikou od 1 do 100. Koleje mají za úkol donést vedoucímu lístečky, jejichž součet dává číslo, které vedoucí vyhlásil. Bod dostává pouze ta kolej, která přinese správný součet první.

Ostatní pak musí lístečky vrátit na louku. Ohlásí-li některá kolej, že požadované číslo nelze získat, a je-li to pravda, získává 2 body. Avšak není-li to pravda a některá jiná družina toto číslo získá, dostává 2 body tato kolej a první koleji se 2 body strhnou.

## 2.hra, soutěž - **Štafeta s kamenem mudrců**

Zaměření: na postřeh, šikovnost, spolupráci, pohybu, do místnosti, na hřiště

Potřeby: nějaký kámen obarvený na červeno, jako kámen mudrců (4x)

Motivace: Buďte velmi šikovný, je to složité, ale věřím, že to zvládnete a vydáte ze sebe všechnu snahu.

Pravidla: Koleje stojí v řadách, každý prvý z kolej má na hřbetu předpažené pravé ruky kámen mudrců. Na zahajovací povel ho předá bez jakékoliv pomoci druhé ruky nebo spoluhráče na hřbet pravé ruky druhého ve štafetě atd. Vítězí ta kolej, která si dříve a bez pomoci předá kámen mudrců až na konec. Jestliže kámen mudrců spadne, musí se vrátit prvnímu ve štafetě a hra pokračuje dál.

## 3. úkoly, otázky z prvního dílu

1. Jak se jmenuje hlavní hrdina? Harry Potter
2. Jak se jmenuje sova, kterou dostal od koho? Hedvika
3. Jaké nástupiště Harry hledal? 9 3/4
4. Jak se jmenují dva Harryho nejlepší kamarádi? Ron a Hermiona
5. Jak se nazýval klobouk, který žáky rozzařuje do kolejí? Moudrý
6. Do jaké koleje byl Harry Potter zařazen? Nebelvír
7. Do jaké koleje nechtěl? Zmijozel
8. Koho schovával profesor Quirrell pod turbanem? Voldemorta
9. Kdo vyrobil kámen mudrců? Nicolas Flamel
10. Kdo chtěl ukrást kámen mudrců? profesor Quirrell

## 4. hádanky nezávislé na téma

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**

## 2.Den

1.hra, soutěž - **Kvízové tajemství komnaty** (otázky z druhého dílu)

Zaměření: rychlost, postřeh, zručnost, orientace, do místnosti, na ven, na hřiště

Potřeby: lano, karabina, klíč, potravinářská fólie, otázky

Motivace: ve hře musíš být velmi obratný, rychlý a mít velkého pamatováka, je tu tedy jedna speciální hra pro šikovné a rychlé děti

Popis hry: Malé děti nebaví u kvízů sedět a tak jim vytvořte opičí dráhu, aby to byla větší zábava. Vytvořte opičí dráhu, děti si stoupnou na začátek a odstartujte hru. První dítě proběhne opičí dráhou, která bude vypadat asi takto: Mezi stromy natáhnout lano na kterém bude na karabině připevněn klíč, který musí celou trasou provléknout bez sundání. Cesta bude různě klikatá a plná překážek. Překážky rozdělíme rovnoměrně podle počtu. Jako první překážka bude mezi stromy natažená potravinářská fólie, v které je udělaná díra na prolezení, druhá překážka je přelézání přes kládu, třetí plazení pod překážkou a čtvrtá je kvízová otázka na vyznačeném místě, kde mu vedoucí řekne otázku, když ji dítě zná, proběhne opičí dráhou zpět a předá štafetu dalšímu. Pokud odpověď nezná, proběhne zpět opičí dráhou, zeptá se své koleje, ta mu poradí, vrátí se přes opičí dráhu opět k vedoucímu a odpoví. Poté se vrátí zpět a předá štafetu (i v případě že je odpověď špatně - vedoucí si pouze označí u odpovědi křížek, a potom koleji správnou odpověď řekne). Koleje budou soupeřit o to, kdo v určitém časovém úseku odpoví na více otázek správně.

Kvízové otázky

1. Kdo je novým profesorem obrany proti černé magii? **Zlatoslav Lockhart**
2. Kde je vchod do tajemné komnaty? **Na dívčích záchodech**
3. Jakým jazykem umí Harry mluvit? **Hadím**
4. Kvůli komu se Harry nedostane na přes zeď na vlak? **Dobby**
5. Čím se dostane Ron a Harry do Bradavic? **Autem**
6. Jakou část oblečení dostane do v deníku? **Ponožku**
7. Jaký lektvar uvařili, aby mohli na sebe vzít podobu někoho jiného?

**Mnoholičný**

8. Jak se jmenuje tvor, který se pohybuje po škole ve vodovodním potrubí?

**Bazilišek**

9. Do čeho narazili Harry a Ron v autě? **Vrby mlátičky**

10. Kdo otevřel tajemnou komnatu? **Ginny Weasleyová**

11. Kdo jí donutil? **Tom Radl**

12. Kdo přiletěl na pomoc Harrymu při souboji s Baziliškem? **Fénix**

13. Co mu Fénix přinesl? **Moudrý klobouk**

14. Jak se jmenuje dívka, co zemřela na dívčích záchodech? **Uršula**

15. Čím otevřel tajemnou komnatu Harry? **Hadím jazykem**

## 2.hra, soutěž - **Les plný záhad**

Zaměření: na postřeh, šikovnost, orientaci, spolupráci, chytrost, vnímání druhého, naven, do terénu, pro zasmání

Potřeby: les, drobné předměty (např: sladkosti), izolepu nebo napínáčky, šátky

Popis hry: V lese, dobře průchodném a bez větších překážek na zemi, rozvěste po stromech drobné předměty maximálně do výše 120 cm. Může se jednat o sladkosti nebo jiné drobné předměty nějak související s táborovou hrou. Soutěžní koleje budou z podélné startovní čáry vysílat své slepé jednotlivce (oči zavázané šátkem) a navigovat je hlasem za vybraným cílem. Hrají všechny koleje naráz, pak to má ty správný grády :) Navigátoři stojí na startovní čáře a do prostoru lesa nevstupují. Doporučuji les bez nízkých větví a s cestou, kde je možné hrát nezávisle na obě strany.

## 3. hádanky nezávislé na téma

1. Kdy se seče seno? **Nikdy, seče se tráva**

2. Na co čeká vlak ve stanici? **Na odjezd**

3. Kdo mluví všemi jazyky? **Ozvěna**

4. Co má zuby a nekouše? **Pila**

### **3. Den**

#### 1.hra, soutěž - **Kámen, nůžky, papír!!**

Zaměření: rychlost, pozornost, taktika, strategie, kdekoliv

Potřeby: rychlé ruce a nohy

Motivace: koho baví hra kámen, nůžky, papír a je v tom přeborník, tak tomu určitě půjde tahle hra velmi rychle

Popis hry: Soupeří mezi sebou různé koleje. Mohou se mezi sebou i vystřídat, ať si nemyslí, že nemají šanci. Hra spočívá v tom, že stojí koleje proti sobě. Vyrazí proti sobě dva soupeři. Tam kde se potkají si zahrají kámen, nůžky, papír. Kdo vyhrává běží dál k dalšímu soupeři, který vyběhne z té koleje. Ten kdo prohrál, běží zpátky a zařadí se do své koleje. Vyhrává ta kolej, která se přemístí na druhou stranu.

#### 2.hra, soutěž - **Roztržitý vězeň**

Zaměření: smyslové vnímání, pozornost, orientace v prostoru, matematické dovednosti, spolupráce, do místnosti, na ven, do terénu, na hřiště

Potřeby: čtyři sady lístků s čísly 1-30, každá sada barvy kolejí

Motivace: Do našeho vězení přišel roztržitý vězeň matematiky. Protože naše vězení je jako bludiště, tak vězeň ztratil a při cestě ven poztrácel kartičky s čísly. Pomozte mu je najít.

Popis hry: Ve vymezeném prostoru v lese (věznici) schovejte lístky s čísly tak, aby bylo kousek lístku vidět. Soupeři jsou rozdělení po svých kolejích, každý kolej sbírá lístky své určené barvy vlajky. Když už hráči nemohou žádné lístky najít, ukončete pátrání a vyzvěte je, ať sečtou hodnotu posbíraných čísel. Vítězem se stane kolej s vyšší hodnotou součtu.



### 3. otázky z třetího dílu

1. V co se proměňuje profesor Lupin? **Vlkodlaka**
2. Jak se jmenuje Hermionin kocour? **Křivonožka**
3. Na koho Harry myslel, když vykouznil patronovo zaklínadlo? **Na rodiče**
4. Jak zní příkaz, díky kterému zmizí z Pobertova plánu mapa, aby si v ní už nemohl někdo další číst? **Neplecha ukončena**
5. Kdo utekl z vězení? **Sirius Black**
6. Kdo byl Sirius Black? **Kmotr Harryho**
7. Kdo vyučoval v tomto díle neobvykle studenty? **Hagrid**
8. Jak se jmenoval pták, který vlastnil Hagrid? **Klof**
9. Jak se dostali zpátky v čase? **Obraceč času**
10. Kdo byl Tichošlápek? **Sirius Black**

### 4. hádanky nezávislé na tématu

1. Kterým srdcem neproudí krev? **Perníkovým**
2. Jaký je kominík, spadne-li do vápna? **Nešikovný**
3. Kdo nemá nos mezi očima? **Jednooký**
4. Kdo mé jméno vysloví, hned mě zničí? **Ticho**

## **4. Den**

### 1. hra, soutěž - **Kouzelné karty**

Zaměření: náhoda, bystrost, šikovnost, na ven, do místnosti

Potřeby: karty prší

Motivace: kdo chce co nejvíce zatížit kamarádovi nohy, tak se musí zúčastnit

Popis hry: Všechny děti sedí v kruhu (na zemi, na židli, kdekoliv) vždy 4 z jedné koleje, a takhle postupně dál. Vedoucí Albus Brumbál, má u sebe karty prší.

Každému v kruhu, vždy postupně rozdává nějaký z těch 4 znaků (červená, zelená, kule, žalud). Zamíchá karty, postaví se před jedno dítě a vytáhne z balíčku kartu. Pokud bude jeho, tak se zvedne a sedne si na kamaráda vedle něho. Pokud nebude, sedí dál. Cílem hry je, aby se dostalo co nejvíce dětí na své místo zpátky.

## 2.hra, soutěž - **Ohnivý pohár**

Zaměření: bystrost, důvtip, rychlost, samostatnost, do terénu, do přírody

Potřeby: fáborky, kartičky a 5 otázek se zvířaty, kartičky a 5 otázek s rostlinami, obrázky 3 uzlů, provaz, zpráva v morseově abecedě, příborový starší nůž, provázek, sáček, různé drobné předměty, slova na vytvoření rýmu, kartička na body

Motivace: nějaké tvé znalosti a dovednosti jsem již vyzkoušel a teď mi ukaž co vše ještě dokážeš.

Popis hry: Hra je určena pro jednotlivce buď po městě, nebo do lesa. Děti než vyběhnou dostanou do ruky kartičku se jménem do které se jim zapíše startovní čas, čas při doběhu do cíle a body za jednotlivé úkoly při cestě. Celá trasa hry je značena fáborky, po kterých děti musí běžet. Při této cestě je sedm stanovišť s různými úkoly, u některých bude vždy jeden dospělý, který jim bude zadávat úkoly. Děti se vypouštějí po 2 minutách. Všechny úkoly jsou bodově ohodnoceny.

1. stanoviště: zde mají děti otázky na pátý díl Harryho Pottera, budou mít kartičky z pěti otázkami na které musí odpovědět. Otázky mohou být těžší a proto jim dáme nápovědy. Odpovědi zapíší do karty (např. 1a) a za správné odpovědi získají bod.

2. stanoviště: je podobné jako první ale nemají otázky na pátý díl Harryho Pottera, ale už šestý díl.

3. stanoviště: zde děti podle obrázku poznají o jaký díl se jedná. Tady se budou dávat body za pojmenování obrázku 1 bod.

4. stanoviště: zde na ně čeká zpráva v morseově abecedě, kterou musí vyluštit. Zpráva by měla být spíše nějaké heslo, a ne moc dlouhá, aby se děti moc nezdržely a nemusely ostatní čekat, stačí 5 - 7 slov. Za každé zapsané a vyluštěné slovo jeden bod.

5. stanoviště: tady na ně čeká velmi těžký úkol a to v časovém limitu 20 sekund přeříznout příborovým nožem provázek. Kdo přeřízne dostává bod, kdo ne, bohužel bod nezíská. Tady je důležité si hlídat, aby každé dítě mělo připraven nový natažený provázek.

6. stanoviště: Kimova hra, ta je poměrně známá. Připravíme 10 různých věcí, které schováme pod šátek nebo jinou věc a na dobu 10 vteřin odkryjeme hráči, který má pozorovat co vše je na stole. Poté znovu přikryjeme a soutěžící zapíše do karty co tam leželo.

7. stanoviště: toto je poslední úkol a tady dáme dětem vybrat 5 kartiček ze 7, na kterých je napsané jednoduché slovo z kterého mají složit rým. Za každý rým dáme jeden bod.

Při doběhu do cíle odevzdá každý soutěžící kartičku vedoucímu v cíli. Všechny body se sečtou a vyhodnotí se nejlepší čas, který se píše na startu i v cíli, také body od 12 do 1 a to nejlepší čas 12 bodů a pak sestupně až do jedné. Hráč který dosáhl nejvíce bodů vyhrál pro své družstvo potřebný klíč. Hra trvá tak 1 hodinu až 2 hodiny.

### 3. otázky ze čtvrtého dílu

1. Kolik let musí dovést kouzelník, aby se mohl zúčastnit turnaje? **17 let**
2. Kdo se objevil nečekaně na mistrovství světa? **Smrtijedi**
3. Kdo zemře u posledního úkolu, turnaje tří kouzelníků? **Cedrik**
4. Kdo přežil kletbu, Avada Kedavra? **Harry Potter**
5. Jaký byl první úkol? **Vzít vejce**
6. Jaký byl druhý úkol? **Zachránit kamaráda**
7. Co dal Lombotton Harrymu, aby vydržel pod vodou? **Žaberník**
8. Jak získal Harry vejce? **Na koštěti**
9. Koho musel Harry pod vodou zachránit? **Rona**
10. Kdo vyhrál pohár turnaje tří kouzelníků? **Harry Potter**

### 4. hádanky nezávisle na tématu

1. Co je nejchytřejší? **Sníh. Každou chvíli ho něco napadne.**
2. Co mívá chudšas po obědě? **Hlad**
3. Jaký je rozdíl mezi slonem a blechou? **Slon může mít blechu, ale obráceně to nejde.**
4. Co bylo včera a co bude zítra? **Dnešek**

## Ukončení dobrodružství

Po získání všech indicií a mapy, koleje předstoupí před vedoucí (postavy z filmu). Povědí jim správná hesla a dostanou od nich poslední kus mapy ke kouzelným pomůckám. Samozřejmě tím jejich dobrodružství s Harrym Potterem nekončí, protože si musí najít své kouzelné pomůcky. Poté hra může být u konce.

Co ke kouzelným věcem? Děti by tam měli najít diplom za zvládnutí, nějaké dobroty, a také kouzelnou hůlku s medailí své koleje.

## Závěr

Myslím si, že by Vás mé dobrodružství mohlo aspoň trochu zaujmout. Vybírala jsem ho pro děti, aby se zabavily, pobavily a ten čas strávený s námi si užily. Snad jí i sama využiju, takže dobrodružství na nejbližším výletu vyzkouším.

Dodatkové nápady, které byste s dětmi mohly vyzkoušet i vy na jiných výletech. Výlety nejsou jenom o hrát, ale hlavně o tom, aby si z výletu odvezli hezké vzpomínky a nějaké i ty drobné výrobky.

### Nápady na výrobky

- batikování triček nebo jakýmkoliv jiným způsobem malovat na cokoliv jiného
- malování na kameny
- skládání výrobků z papíru
- na velikonoce výroba pomlázky, kraslice, zajíčka
- a další nápady....

Prostě různé vyrábění co Vás napadne.