

## Celotáborová hra: KOUZELNÝ SVĚT HARRYHO POTTERA – jednotlivé hry

---

### Denní hra: Uhrnutí baziliška

Dětem se řekne, že musí najít vchod do tajné komnaty, která je kdesi v okruhu půl kilometru od tábora. Tajemná komnata je označena červenými Tábořkami. Jejich úkolem se je do ni dostat, tak aby je nezahlédl bazilišek, jakmile je zahlédne – zkamení a budou kamení, dokud jim někdo jiný nepodá léčivé sérum.

Tajemná komnata bude na pahorku u seníku, ale abychom jim to usnadnili a zároveň se drželi knih – nakreslíme na nádrž jakoby krvavým písmem: „Tajemná komnata je otevřena – k seníku když pohlédneš, hbité zvíře zahlédneš“.

U seníku nebo v jeho blízkosti se vyznačí fábořkami. Toto území budou ze vnitř hlídat 2 až 3 vedoucí podle potřeby, kteří budou jménem či popisem hlásit každého, koho zahlédnou. Jakmile bude dotyčný spatřen a zahlášen, musí si stoupnout a čekat, dokud mu někdo nepodá sérum. To se dělá tak, že kdokoliv jiný (spoluhráč i protihráč) ho poklepá rukou. V tu chvíli je volný. Jakmile bude i léčitel před léčením či po něm nahlášen – stává se z něj také uhrnutý a musí též nehybně stát jako socha.“

Jakmile se někdo dostane u území – už ho nemůže bazilišek ušknout.

Vítězí ta skupina, které se podaří dostat do tajemné komnaty nejvíce svých členů. V případě rovnocenného počtu členů budou zvýhodněny skupiny s nižším počtem členů týmu.

Malá skupina si tuto hru zahraje v přijatelnějším terénu

#### **Pomůcky:**

Červená tempera

Červené fábořky