

Celotáborová hra: KOUZELNÝ SVĚT HARRYHO POTTERA – jednotlivé hry

Hledání zloděje z Askabanu – aneb hon na vedoucí

Ráno vzbudíme vedoucí už o půl hodiny dříve, aby se stihli bez problémů nasnídat a vypadnout z tábora dříve než se vzbudí děti. V táboře zůstane minimum personálu.

Všude po táboře vylepíme plakáty s textem hledá se, odměnou a fotkou hledaného vedoucího.

Děti se mezi tím vzbudí. Aleš s Ježkem udělají rozcvičku a nasnídají. Po snídani jim dáme nástup a vysvětlíme jim pravidla hry, která jsou:

Vedoucí, instruktoři a prefekti se schovají v okruhu: lípa, silnice, cesta k turistárně, turistárna, louka k seníku, louka k seníku pouze na průchod, ale vedoucí tam být nesmí, seník, cesta od něj, hranice zeleného lesa, z pahorku dolu, řeka, mrtvé rameno potoka a zas lípa.

Vedoucí se mohou schovat, zahrabat, potopit, zasypat, či jinak zamaskovat, maximální výška kam mohou na strom od země je 3 metry.

Každou vedoucí je jinak bodově ohodnocen, (což je napsáno na plakátech). Děti musí vedoucího najít a chytit. Za chycení se považuje, když se ho jakýmkoliv způsobem dotknou. Takto lapení vedoucí se musí dobrovolně nechat odvést do tábora (do Askabanu). Po té, co ho některý z členů odvede, může jít hledat další. Samozřejmě mezi tím, co ho odvádí, mohou už ostatní členové hledat dal, ale odvádějící chytat nemůže.

Vyhrává skupina, která chytí vedoucí za největší hodnotu vyhrává (4,3,2,1) a získává odměnu podle počtu bodů.

Malá skupina:

Pomůcky:

12 plakátů s vedoucíma: Je třeba na vekolu vyfotit vedoucí, íčka a prefekty (pokud možno, aby tam vypadali hodně zuřivě... jako Sírius Blaf).