

Harry Potter kalandtábor

Benkó Zsolt

Balassi Bálint Általános Iskola, Eger

A népszerű Harry Potter könyvek kézenfekvő és kifogyhatatlan közös élménytárat jelentenek gyerekeinknek, így aztán lehetőségünk van az előzetes közös élményre felépíteni akár egy teljes tábori programot is. Az itt bemutatott program is ezt teszi: következetesen és ugyanakkor nagyon kreatív módon felhasználva az ifjúsági regényben mint keretmesében rejlő lehetőségeket. A közzététellel az volt a célunk, hogy kedvet csináljunk a közismert mű bátor iskolai és tábori adaptációjához. Bátran vágunk bele – a regény egyes elemeinek felhasználásával, mások elhagyásával mi magunk alakíthatjuk iskolánk vagy osztályunk saját Harry Potter mítoszát.

B
2.5
1

Tartalom	Oldal
1. Előzmények	2
2. Előkészületek	3
3. A keretmese a tábor életében	6
4. A tábor fő programjai	8
4.1 Beosztási ceremónia	9
4.2 Varázskártya-vetélkedő	11
4.3 Tanórak	16
4.4 Számháború újszerűen	20
4.5 Varázslény-ösvény	23
4.6 Tábortűz	27
4.7 Vizsgák	31
4.8 Tanérváró bankett	37
5. Kiegészítő tábori programok	39
6. A tábor értékelése, utómunkálatok	40
7. Ellenőrző lista	41
8. Mellékletek	41

<i>Helyszín</i>	Dubicsány, Vay-kastély, Borsod Volán Üdülő (BAZ megye) A megrendezés sajátosságai miatt lehetőleg hangulatos, kastélyszerű tábor- és szálláshely kívánatos. Annak hiányában kreatív képzelőerővel, megfelelő díszletekkel „kastélyszerű elnevezésekkel” teremthetünk hangulatos teret. Tehát megoldható kőépületben, faházás táborban is.
<i>Időtartam</i>	6 nap a nyári szünetben
<i>Részt vevő gyerekek száma, életkora</i>	40–80 fő, 11–15 évesek
<i>Szervezők száma</i>	10-15 fő (A gondosan felépített keretmese több helyszíni munkát, intenzívebb vezetői közreműködést igényel a megvalósítás szakaszában, ezért inkább magasabb vezetői létszámot javasolunk.)
<i>Eszközsükséglet</i>	Programoknál részletezve
<i>Felmerülő összköltség</i>	22 300 Ft résztvevőként (2005-ös árakon)
<i>Előkészületek időtartama</i>	6-8 hónap
<i>Üzenet</i>	Azért táborozunk, hogy megéljünk egy általunk kitalált világot. A táborban átélt élmények lelki töltetkezést jelentenek, az ott megvalósított csapatmunka kamatozik a mindennapokban. Jó, ha a gyerekek megértik: a táborban megélt, megtapasztalt értékek fontosak az otthoni és az iskolai környezetben is.

1. Előzmények

Ki ne hallott volna az ifjú varázslótanonc történetéről? Hetek alatt lett világsiker, rajongók tízezrei várják az újabb és újabb folytatást. J. K. Rowling regényfolyama¹ nagyon sok tizenévesvel szeretette meg az olvasást, mert fantáziavilágával, fordulatos cselekményével odaszögezi ülőhelyéhez az olvasót. Egy szabadidő-szervező fejében ilyen siker láttán nyomban felmerül a gondolat: miért ne lehetne a köteteket keretmeseként felhasználni egy táborhoz? Mindez rengeteg szervezéssel, sok-sok előkészülettel jár, de a tábor megvalósításával életre szóló élménnyel gazdagodunk – elsősorban a gyerekek, de a táboroztató felnőttek is.

1 2006 januárjáig 5 kötet jelent meg az Animus Kiadó gondozásában (februárban várható a 6.).

Mielőtt az iskola tanulóit beavattuk volna nagyszabású terveinkbe, meg kellett nyernünk az iskolavezetés és az iskolai alapítvány támogatását. Ennek érdekében:

- Egy alaposan kidolgozott tervezettel álljunk elő! Ebben jelöljük meg a helyszínt, időpontot, keretmesét, térjünk ki a vázlatos táborprogramra, a közreműködők névsorára, készítsünk időtervet, hozzávetőleges költségvetést a résztvevőkre és a vezetőkre lebontva, határozzuk meg a várható részvételi díjat és a hón óhajtott támogatás összegét.
- Ha szokásos táborhelyünk alkalmatlan ehhez a kerettörténethez, tekintsünk messzebb, tájékozódjunk más lehetőségről!
- A táboroztató kollégákat állítsuk az ötlet mellé! Vegyük rá őket, hogy olvassák el a könyveket! Ahhoz, hogy elő tudjuk készíteni és hitelesen le tudjuk vezetni ezt az „emelt szintű” tábort, azon kívül, hogy szeretünk táboroztatni, szeretnünk kell J. K. Rowling könyveit is. A gyerekek imádják. Ők azonnal észreveszik, ha ímmel-ámmal állunk hozzá a dolgokhoz. Ha látják, hogy mi is beleéljük magunkat, szárnyakat kapnak, és közreműködésükkel teljeseedik ki a tábor.
- A tábor magas eszközigénnyel jár, ez többletkiadásokat jelent. Vegyük számba a szóba jöhető forrásokat, a külső segítség lehetőségeit.

2. Előkészületek

Meghirdetés, jelentkezések

Készítünk egy igen műves, az iskolai faliújságot betöltő plakátot, majd nyomtatott formában minden legalább 11 éves érdeklődő vigyen haza egy tájékoztatót. Azért szabunk korhatárt, mert az író szerint is 10 évnél idősebbeknek valók a könyvei, másrészt Harry Potter is 11 éves korában került be az iskolába. A programok nem a fiatalabb korosztálynak valók. A jelentkezéskor kérjünk szülői nyilatkozatot az engedélyezésről és az anyagi hozzájárulás vállalásáról.

Táborhelykeresés

Mivel a tábor alapos előkészületet igényel, minél hamarabb fogjunk hozzá a megfelelő hely megkereséséhez. Mindnyájunkban benne van a könyv és a film kastélya mint ideális helyszín. Ebből nyilván engedni kell. **Előny, ha a tábor egy nagyobb parkban vagy erdős területen helyezkedik el, településtől elkülönülve.** Fontos, hogy az épületben legyen foglalkoztatóhelyiség, társalgó. Mivel a programok csoportokra szerveződve épülnek fel, a csoport-

tok versenyeznek egymással, jó, ha nekik elkülönülve tudunk szállást biztosítani. Alkalmas az a táborhely is, ahol adott egy főépület, és kisebb épületekben, faházakban laknak a táborozók. A programokat változatosá teszi, ha a területen füves pálya, játszótér, kisebb épület, pince, vízfelület található.

Nem tartjuk szerencsésnek a programot olyan több száz fős táborhelyre vinni, ahol velünk együtt mások is táboroznak. Ezt tisztázuk nyomban, amikor felvesszük a kapcsolatot a lehetséges táborhelyek képviselőivel. Tapasztalatunk szerint azok a gyerekek, akik kimaradnak egy ilyen látványos, nagy beleélést igénylő mókából, nehezen dolgozzák fel ezt a helyzetet, zavarukban vagy pusztá szórakozásból, unaloműzésből zavarhatják, tönkre is tehetik programunk megvalósítását.

A tábor látogatása

A tábor látogatásakor alaposan járjuk be a területet, és ellenőrizzük elképzeléseinket a programok szempontjából. Vigyünk magunkkal a táborba jelentkező gyermek vezetőket a diákönkormányzat részéről, mondjanak ők is véleményt. Ismerkedjünk meg a gondnokkal, a személyzettel, röviden tájékoztassuk őket az elképzeléseinkről, nyerjük meg őket.

A tábor költségvetése (2005-ös árakon)

Bevétel:			
Megnevezés	Tétel	Fő	Összesen
tanulói befizetések	48	17 500	840 000
iskolai alapítvány			100 000
diákönkormányzat			125 000
más pályázatból			114 000
Bevételi keret:			1 179 000
Kiadás:			
Megnevezés	Tétel	Ár	Összesen
szállás (5 éj) [diák]	235	1600	376 000
étkezés (napi 3×) [diák]	235	1900	446 500
szállás (5 éj) [felnőtt]	15	2900	43 500
étkezés (napi 3×) [felnőtt]	25	1900	47 500
rendezvényköltség			86 000
szállítási költség	2	135 Ft/km	8 000
utazási költség	2	260 Ft/km	114 000
nyomdai költségek*			19 000
programkellékek vásárlása*			39 500
Kiadási keret:			1 179 000

Tekintettel a viszonylag magas részvételi díjra, adjunk lehetőséget részletekben, akár havonta történő befizetésekre is!

Motiváció, havi feladatok, programok. A keretmese életre kel

Az érdeklődés fenntartására havonta egy programot szervezünk, aminek gyűjtőmunka jellegű feladatai azt célozzák, hogy szelektíven olvassák újra a könyveket.

A keretmesét már itt is működtetjük. Röviden bemutatunk néhány ötletet havonkénti bontásban:

Február: *„Esküszöm, hogy rosszban sántikálok.”* (A Tekergők Térképét ezzel a varázsigével hozzák működésbe.)

A könyv 3. részében szerepelő Tekergők Térképe (iskolánk alaprajza) segítségével az egyik nagyszünetben iskolai dolgozókat kell megkeresniük a gyerekeknek. Tőlük kapják az első feladatot: „Gyűjts legalább 10 példát a könyvekből, amikor Harry és barátai szándékosan vagy akarattalanul megsértették az iskolai házirendet!”

Március: *„Piszkos üstben a bájital baj itallá válik.”* (A Szent Mungo Varázsnnyavalya és Ragálykúráló Ispotály egyik fali felirata.)

A százfülé főzet receptjét kérjük a résztvevőktől, továbbá legalább 3, a bájitaltan órákon a diákok által készített főzetet kell megnevezniük. A két feladat legjobb megoldóit meghívjuk egy gyümölcs-lékoktól-készítő foglalkozásra.

Április: *„A tágas helyiséget a Mardekár zöld és ezüst zászlói díszítették, annak tiszteletére, hogy a ház hetedszerre is elnyerte a kupát. A főasztal mögötti falon a Mardekár címerállatát, a kigyót ábrázoló hatalmas zászló díszelgett.”*

A házzászlók tervezése a feladat a könyvekben található leírások alapján. A legjobb tervek készítőit felkérjük, hogy segítsenek a batikolt zászlók elkészítésében.

Május: *„Levelek jöttek az iskolából – jelentette Mrs. Weasley, és egy-egy zöld tintával megcímzett, sárgás pergamenborítékot nyújtott ár Harrynek és Ronnak.”*

Tanévenként meg kellett találniuk a könyvekben, hogy milyen körülmények között vette át Harry az iskolai meghívólevelet. Személyre szóló meghívólevelet készítünk, és egy záró összefoglaló keretében nyújtjuk át a diákoknak.

Táborozási megbeszélés a szülőkkel

A találkozót június elején érdemes megtartanunk. Igyekezzünk, hogy a szülők is lássák, hogy a vezetés komolyan veszi a tábort. Kihelyezzük a „házak” zászlait a találkozói terme fölé, mi pedig talárba öltözünk. Segítséget kérünk a szülőktől a táborozók talárjainak

megvarrására. Ismertetjük a táborhely felszereltségét, a napirendet. A programokról nem szólunk bővebben, hogy mi vár a gyerekekre, maradjon meglepetés. Kiadjuk a felszerelési listát, az orvosi vizsgálat űrlapját.

3. A keretmese a tábor életében

A könyvek, a filmek és táborunk kapcsolata

Nem a könyvek vagy a filmek jeleneteit játsszuk újra a táborban! A történetre építve a magunk által kitalált programsorozatot nyújtjuk. A tábor alapvető feladata az értékközvetítés. Ilyen érték esetünkben például a barátság, egymás önzetlen segítése, egészséges verseny és csapatszellem, a környezet megóvása és lehetőség szerint gyarapítása.

Az író szerint története az 1997-ben játszódó hetedik résszel befejeződik. Mi egy, a jelenben elképzelt iskolát modellezünk, így a könyvben szereplő diákok már rég végeztek. Ezzel elkerüljük, hogy minden résztvevő a történet gyermekhőseit akarja megismerlése. A gyerekek így önmagukat alakítják a boszorkány- és varázslótanoncok szerepében.

Nagy hangsúlyt fektetünk arra, hogy a gyerekek a sajátos keretek között egymással együttműködve maguk is szervezzék a tábori életüket.

Az utazás is a keretmese része

A varázslóiskolába kétféle módon lehet eljutni a könyvek szerint: vonattal és busszal (a repülő autót most mellőzzük). Törekedjünk arra, hogy táborozóinkat az utazás alatt is foglalkoztassuk. Leheszen mozgóbüféből édességet vásárolni, a varázslóújságból fontos információkat tudhatnak meg a programokkal kapcsolatban, feltelesen történeten valami érdekes a járművön.

Egy mágusiskola napirendje

Amiben csak lehet, az iskola könyvbeli rendjét követjük. Nincs külön ébresztő és takarodó. Megadott időre oda kell érn az étkezésekre és a foglalkozásokra, késésért pontlevonás jár. Az órarendet az első reggeli ideje alatt osztják ki a csoportvezető tanárok. A szobarendet akkor ellenőrizzük, mikor a diákok foglalkozáson vannak. A rendben talált szobában emlékül házimanó-matricát és némi édességet hagyunk, a rendetlenséget egy vörösre festett fejű manó jelzi. A délelőtti, figyelmet igénylő órákat, kötött foglalkozásokat délután kötetlenebb játék, sportrendezvény követi. A faluba

engedéllyel mehetnek ki a gyerekek. Az esti órákban zajlanak a fő programok, lekötve ezzel a táborozókat. Késő este bizonyos időponttól (a programtól függően) a saját házkörletben, a szobában kell tartózkodnia mindenkinek. A fontos hirdetéseket, programokat a faliújságra helyezzük ki.

Az iskolai házak élete

A táborban – a könyvhöz hasonlóan – négy egyenrangú és egyformán tiszteletre méltó „házzal” működünk: Griffendél, Hollóhát, Hugarbug és Mardekár. A süveg ide osztja be a tanulókat az első nap. A táborozóknak a tábor ideje alatt az iskolai ház jelenti a családot, a ház körletében (különálló épület vagy behatárolható épületrész) alszanak, a házhoz tartozó többi tanulóval együtt vesznek részt az órákon, szabadidejüket részben a házhoz tartozó körletben töltik, a ház színeiben versenyeznek.

A házvezető tanárok szerepe

A csoportokat egy-egy házvezető tanár patronálja, segíti, ha elakadnak valamiben. A kollégák a könyvekben szereplő kollégáikat alakítják – amennyire lehetséges –, megjelenítve a karakter jellegzetes tulajdonságait. Figyelnek a tábor rendjének betartására, megtartják az óráikat, ügyeletet adnak. Súlyos fegyelemsértésért büntetőfeladatot adhatnak a csoportjukon belül, ami valamilyen hasznos munkát jelent a tábor területén. Más csoportok esetében pontlevonással élhetnek. A házvezető tanárok még a tábor előtt beszéljék meg, kívánnak-e majd büntetéseket alkalmazni (ha igen, akkor tisztázzák azok jellegét is).

A diákprefektusok munkája

A könyvekben a diákprefektusok ötödévesen kapják ezt a megbízatást. A mi esetünkben célszerű olyan diákokat felkérni erre a szerepkörre, akik több éve táboroznak, tapasztaltak, és jó az összhang velünk. Ők az összekötők a tanárok és a csoport között. Összefogják a csoportjuk munkáját, ötleteikkel segítik a felkészülést. Ha gond van a csoportban, beszélnek a házvezető tanárukkal. Szervezik a kötetlenebb sport- és szabadidős jellegű programokat, kisebb versenyeket a csoportok között.

A házpontverseny

Az iskolai házak között pontverseny zajlik a tábor során. A legtöbb pontot gyűjtő csoport nyeri el a házkupát. A házpontversenybe az alábbi programokat számítjuk be: varázskártya-vetélkedő, kvizdics, tanórákon elért egyéni pontok, számjáték, tábortúzi mősor, vizsga-akadálypálya. Nem tartjuk szerencsésnek az összes prog-

ram pontozását, mert a túlzott versenyztetés káros hatással lenne a hangulatra.

Gondoskodnunk kell arról, hogy a verseny állása a tábor folyamán mindvégig jól követhető legyen. Mágikus homokórák híján hosszú lécre házanként 4 kampós facsavart fúrunk be. Erre akasztjuk a felűzött, a ház színének megfelelő Babilon építőjáték golyóit. Az egészet az étkezőben helyezük ki, jól látható helyen. A megszerzett pontokat lehetőleg már a program végeztével megjelenítjük. (A házpontok jelezhetők nagyméretű, átlátszó tartályokba helyezett golyókkal is.)

4. A tábor fő programjai

Programháló

(Zárójelben a cikkünk megfelelő alfejezetének sorszáma szerepel, ahol részletesen írunk az adott programról.)

	Délelőtti program	Délutáni program	Esti program
Hétfő	Utazás a táborba <i>Beosztási ceremónia (4.1)</i>	<i>Bölcsek Köve-teszt (4.2)</i> <i>Süveg és varázspálca készítése</i>	<i>Varázskártya-vetélkedő (4.2)</i>
Kedd	<i>Tanórák (4.3)</i>	<i>Varázslósport</i>	<i>Számjáték újszerűen (4.4)</i>
Szerda	<i>Tanórák (4.3)</i>	<i>Varázslósport</i>	<i>Varázslény-ösvény (4.5)</i>
Csütörtök	<i>Tanórák (4.3)</i>	<i>Tábortűz előkészítése</i>	<i>Tábortűz (4.6)</i>
Péntek	<i>Vizsgák (4.7)</i>	<i>Varázslósport döntő mérkőzés</i>	<i>Tanévzáró bankett (4.8)</i>
Szombat	Roxmortsos hétvége	Táborértékelés Hazautazás	

4.1 Beosztási ceremónia

Minden tanévnyitó szigorú hagyományokat követ, egy mágustanodában sincs ez másképpen.

<i>Helyszín</i>	a tábor étkezője
<i>Időtartam</i>	1 óra
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	a tábor lakói
<i>Eszközsükséglet</i>	házzászlók, a házak színének megfelelő abroszok, magnó, magnófelvétel (süveg dala, beosztás), varázslósüveg, külön szék a süvegnek, varázslóöltözék, házcímer kitűzők
<i>Felmerülő összköltség</i>	házzászlók batikolása: 5000 Ft (2005-ös áron)
<i>Baleseti kockázat</i>	nincs
<i>Üzenet</i>	Közösségbe tartozunk. Jó munkánkkal dicsőséget szerzünk iskolai házunk számára.

A program szerepe, pedagógiai céljai

Ez a program meghatározó a tábor indítása, sikeressége szempontjából. Jó megvalósítása hitelessé teszi a további történéseket, a programok mellé állítja a táborozókat. A könyvben szereplő eseményeket követve itt dől el, hogy a diákok melyik csoportba, azaz melyik iskolai házba kerülnek.

Programpontok listája

1. Bevonulás

A felsőbb évesek (diákprefektusok) és a tanárok korábban leültek a saját asztalukhoz. A könyv történéseit követve a McGalagonyt alakító kolléga vezeti be az elsőéveseket a terembe, akik felsorakoznak a tanári asztal előtt.

2. A Teszlek Süveg dala

Természetesen mi nem tudunk trükkös felvételekkel élni, így magnóról játsszuk be az előzetesen felvett dalt.

3. Beosztás

Az igazgatóhelyettes egyenként, egy listáról szólítja a tanoncokat, akik elfoglalják a helyüket a széken. A Süveg a fejre kerül, és magnó segítségével beosztja az illetőt a neki való házba.

4. Tanérvnyitó igazgatói beszéd

Köszöntjük a tanulókat, külön az elsőéveseket. Bemutatjuk a tanári kart. A könyvhöz hasonlóan felhívjuk a figyelmet a tiltott és a balesetveszélyes helyekre. Ne feledkezzünk meg a gondnok által összeállított „tiltott játékok listájáról”. Külön kitérünk rá, hogy a fontos hirdetések és a jelentkezési lehetőségeket az egyes programokra hol találják meg a tanoncok. Végül jó tanulást és jó étvágyat kívánunk.

5. A kitűzők átadása

Az ebéd végeztével a prefektusok átveszik a házcímer kitűzőket, amit minden csoportbelinek viselnie illik. A tanárok az iskola címerével díszítettet viselik.

Előkészületek

Még májusban elkészítjük batikolással a házzászlókat. Mivel ezek terjedelmes méretűek, kérjük a technikában jártas szakember segítségét. Felvesszük a Süveg produkcióját vers vagy zenei aláfestésű ének formájában. Elkészítjük és sokszorosítjuk a kitűzőket.

Az ebédlőbe egy órával előbb érkezünk meg, mint a csoport. Feldíszítjük a termet, kihelyezzük a házzászlókat. Kipróbáljuk a magnót. Az asztalokat átrendezzük: négy hosszú, összetolt asztal az iskolai házaké, az ötödik, rájuk merőlegesen a tanároké. A házak asztalait letakarjuk a megfelelő színű abrosszal. Mindenki talárba öltözik, hogy megadjuk a tiszteletet a tábornak és egymásnak.

Rendkívüli események kezelése

Előfordulhat, hogy egy gyermek betegség miatt nem jön el a táborba. Az előre felvett hanganyagból törölni kell, hogy melyik házba kerül.

Forrásanyag

Harry Potter és a Bölcsek Köve
7. fejezet: A Teszlek Süveg (109–122. oldalak)

Ellenőrző lista

- | | |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Kellékek iskolai elkészítése |
| <input type="checkbox"/> | A beosztási lista összeállítása |
| <input type="checkbox"/> | Hanganyag felvétele |
| <input type="checkbox"/> | A terem díszítése, a magnó kipróbálása |
| <input type="checkbox"/> | Talárba öltözés |
| <input type="checkbox"/> | A beosztási program lebonyolítása |
| <input type="checkbox"/> | Kitűzők kiadása |
| <input type="checkbox"/> | Kellékek elpakolása |

4.2 Varázskártya-vetélkedő

Ez a táborokban gyakran alkalmazott tárgykereső játékok egy extrém változata.

<i>Helyszín</i>	az épület; a táborhely szabadon használható részei; a park területe; az épületek melletti, jól körülhatárolható erdőrész
<i>Időtartam</i>	1,5–2 óra
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	teljes tábori létszám
<i>Eszközszükséglet</i>	<ul style="list-style-type: none"> • varázskártyákhoz: képek az internetről, arany, ezüst, barna színű öntapadós tapéta, sőralátét • Harry Potter tesztlap, zsetonok, a történetben használt jelszavak cédulákon • a védett helyek őrzőinek jelmezek, kis homokórák • szőnyeggel letakart emelvény, két végén feljáróval • A játékban részt vevők viseljék a házuk jelvényét, legyen náluk a varázspálcájuk!
<i>Felmerülő összköltség</i>	7000 Ft (2005-ös áron)
<i>Baleseti kockázat</i>	magas
<i>Üzenet</i>	A győzelem is fontos, de a játék úgy jó, ha becsületesen játszunk!

A program szerepe, pedagógiai céljai

A program a házak közötti versenysorozat része. A diákok feladata minél több varázskártyát és ezáltal pontot gyűjteni iskolai házuk részére. A program erősíti a csapatszellemet, a játékszabályok betartására, önállóságra, becsületességre nevel. Javítja a figyelmet, a találékonyságot, fejleszti a döntési képességet. A fokozott mozgást igénylőknek levezeti a fölös energiáit. Alapvetőnek tartjuk, hogy a tanárok – szerepüket alakítva – maguk is „szervesen” részt vesznek a játékban, mert ez a gyerekek körében hihetetlen lelkesedést kelt.

Programpontok listája

I. Vetélkedő a Harry Potter és a Bölcsek Köve című könyv alapján

Mindenki húsz kérdésből álló tesztet kap (**M1** melléklet), melyet 15 perc alatt megold. A teszteket ezután a tanárok összeszedik és kijavítják. Hibátlan feladatmegoldásért 20 zsetont lehet szerezni.

II. A kártyák felkutatása

Hangulati előkészítés: Harry Potter először lát varázskártyákat.

Bevezetesként a vonatbeli jelenetet el lehet játszani három ügyes, vállalkozó kedvű gyermekkel, akik felkészülnek a könyv alapján.

Harry elsőéves, az iskolába utazik a vonaton. Itt ismeri meg legjobb barátját, Ront. A mozgóbüféből egy halom édességet vesznek, többek között csokibéka kártyákat. A csoki valóban béka alakú, a csomagolásban lévő kártyák pedig híres boszorkányokat és varázslókat ábrázolnak. A könyvben szereplő diákok előszeretettel gyűjtik ezeket, csereberélnek velük. Harryék is számba veszik a kártyákat, miközben „átrágnak” magukat az édességfalmon.

A rendezésben részt vevők elfoglalják a helyüket, a párbajt vezető tanár ismerteti a játékszabályokat. A játékosok megkapják az elért pontszám alapján járó zsetonokat.

Kezdetét veszi a játék második fordulója.

A játék

Varázskártyákat lehet szerezni az alábbi módokon:

- Minden házból egy nagyobb diák (prefektus) varázskártyákat és jelszavakat árul zsetonért a terület egy adott pontján (épületben, parkban). A jelszavakat szerepeltethetjük a könyvekből is, de ekkor számítsunk rá, hogy a regényt jól ismerő játékosok vásárlás nélkül is boldogulnak. (Könyvbéli jelszavak például *caput draconis*, *vaktyúk*, *fortuna maior*, *citrompor*, *tarkabarkaszarka*.) Egyszerre egy kártyát vagy jelszót adhatnak el. A kártyák és a jelszavak szabad, de maximált árasok, lehet alkudni. A diákoknak taktikusan kell vásárolniuk, hogy maradjon még némi zsetonjuk a játék további részére. Ha a prefektus „eladta” a készletét, a továbbiakban részt vesz a játékban.
- Vannak védett helyek, ahová csak a könyvekben használt jelszavakkal lehet bejutni. Ezekre a helyekre a helyes jelszó bemondása után tanárok engedik be őket. Aki jelszót vásárolt, természetesen nem tudhatja, hogy használható-e az adott helyen, de több ajtónál próbálkozhat. A hangulatot emeli, ha az ajtónállók beöltöznek különféle jelmezekbe (például *Kövér Dáma*, *lovag*, *varázsló*). A jelszavak egy idő (negyed óra) után cserélődnek. A lovag – mint a 3. könyvben – szinte percenként cserélgeti a jelszavakat. A kinyitott helyiségben egyesével tartózkodhatnak, addig kutathatnak, amíg a homokóra leperreg, utána ki kell jönni. Izgalmasabbá teszi a játékot, ha semmi nem utal arra, hogy az adott helyről az összes kártyát már elvitték. (Könnyítjük a játékot, ha ezt nyitott ajtóval jelezzük.) A jelszavas helyek lehetőleg az épület vagy a park eldugott részeiben legyenek.

- A szabadban és az épületben is találhatóak elrejtve szép számmal kártyák, tehát érdemes alaposan körülnézni.
- Úgy is lehet kártyát szerezni, hogy kihívják a másik házbelit varázslópárbajra. Ekkor egy bizonyos tétet kell behelyezni a „bankba”, amit a győztes visz.

A párbaj menete: A párbajozó felek felállnak egy dobogóra (3 összetolt asztal) egymással szemben. A párbajt vezető tanár egy pakliból taláalomra előhúzza egy varázsigét, amit magyarul bemond. Az nyer, aki a varázspálcáját az ellenfelére fogva előbb ki mondja a könyvekből ismert megfelelőjét. Ha egyik sem tudja, vagy rosszat mondanak, még két lehetőségük van. Azután átadják a helyüket a következő párnak. A kihívott félnek nem kötelező elfogadnia a kihívást. (Azoknak jó a párbaj, akiknek jóval a játékidő vége előtt elfogy a zsetonjuk, és mernek kockáztatni.)

A pálya nehezítése

2-3 helyre (például balesetveszélyes pontok: lépcső teteje, szűk átjáró) ellenőrző pontot telepítünk, az ott tartózkodó személy villámfeladatot ad. Ez lehet egy-egy személy vagy tárgy felismerése a történetből rövid leírás alapján. Ha jó a válasz, átmehet. Rossz válasz esetén 1 zseton leszurkolása után haladhat tovább. (Ha nincs zsetonja, visszafordul.)

Tiltott helyek

Vannak tiltott helyek: irodai helyiségek, lakószobák, konyha területe. Ezt előre közölni kell a játékosokkal, vagy zárni kell azokat!

Játékmenet egy résztvevő szemszögéből

Az adott játékos 16 pontot ér el a teszten, mert ennyi kérdésre válaszolt jól. A játékvezetőtől megkapja a zsetonokat, kezdődik a játék. Vesz egy bronz és egy ezüst kártyát 8 zsetonért, 6-ért egy jelszót. Ez 14 zseton. A maradék kettőt használja fel, hogy átjusson az ellenőrző pontokon. Az egyik védett helyen működik a jelszó, beengedik. Egy arany és egy bronz kártyát talál. A tábor területén még talál két ezüst és egy csokibéka kártyát. Pontokra átszámítva ez 23 pont. Mivel elfogytak a zsetonjai, elmegy párbajozni, de várnia kell a sorára, mert már vannak előtte. Figyeli a párbajozókat, amíg rá nem kerül a sor. Először feltesz egy bronz kártyát, nyer, már 25 pontja van. Egy következő párbajban bátran feltesz 2 ezüstöt egy arany ellenében, de elbukja. Megjéde, s úgy dönt, hogy 19 ponttal fejezi be a játékot. A játék lefújásáig szurkol a saját házbeli párbajozóknak. A házvezető tanárok összehívják értékelésre a csoportjukat. Az értékelésnél kiderül, hogy szereplőnk a házában a 2. legjobb eredményt érte el, tehát kiemelkedően szerepelt. A ház 69 ponttal a harmadik helyen végzett.

Előkészületek

A kártyák elkészítése

A történetből részben ismert, előforduló boszorkányok és varázslók képével díszített kártyákat az internetről töltöttük le. A kártyákat 8 cm × 8 cm-es méretben gyorsnyomdában matricapapírra nyomtattuk, majd négyzet alakú, a megfelelő színnel borított sör-alátét lapra ragasztottuk. Így azok eső esetén is használhatók. (Zsetonnak megfelelő az első osztályban rendszeresített színes korong.)

Terepszemle

Mivel tapasztalataink szerint ez az egyik legsikeresebb program, fontos, hogy már a táborlátogatáskor mérjük fel a megvalósítási lehetőségeket. Az optimális játékidőt behatárolja a játékterület nagysága (épület, park, erdőrész mérete, használható jelszavas helyek száma) és a játékban részt vevők száma. (Mi 53 fővel, körülbelül 3 ha területen, 4 jelszavas hellyel 90 percig játszottuk.) Lényeges, hogy kártyák helyét előre nézzük ki, ne a játék előtt kapkodjunk, vagy húzzuk ezzel az időt.

A kártyák elhelyezése

A kártyákat akkor helyezzük el, amikor az összes táborozó együtt, zárt helyen, a manuális foglalkozáson tartózkodik, és le van kötve a figyelme!

A játékterületen az alábbi módon oszlanak meg a kártyák:

- Körülbelül 40% szabadon hozzáférhető helyen elrejtve. Ez 46 darab.
- Körülbelül 40% a jelszavakkal védett helyeken. 48 darab, négy helyre egyenlően elosztva.
- Körülbelül 20%, azaz 24 db a négy diákprefektusnál. Ez látszólag kevés, de ők jelszavakat is árulnak, és ugye szeretnének maguk is játszani.

Biztonsági intézkedések, rendkívüli események kezelése

A baleseti kockázat csökkentése érdekében a játék előtt alaposan járjuk be a területet, és fogadjuk meg a következő tanácsokat:

- Tartsuk szem előtt, hogy a játékosok többnyire szaladgálni fognak, így az árkok, lépcsők balesetveszélyes helynek minősülnek.
- A varázskártyák rejtkehelyeinek megválasztásakor távolítsuk el a rozsdás drótokat, egyéb, sérülést okozható akadályokat.

- Elháríthatatlan akadályok (például a kert sarkában tárolt vaszerkezetek) helyét jól láthatóan kordonozzuk körbe.
- Zárjuk le a túl meredek lejtőket is!
- A játékot még világosban fejezzük be!

Amennyiben mégis bekövetkezik baleset, a gyerekeknek szólni kell a legközelebb tartózkodó tanárnak, aki az előzetes megbeszélés alapján dönt a további lépésekről. (A sérült ellátását haladéktalanul meg kell kezdeni, súlyosabb esetben a játék félbeszakítása is indokolt.)

Értékelés

Négyféle (összesen 118 db) kártya létezik, ezeket gyűjtötték össze a játék folyamán:

bronzból 50 db, pontértéke egyenként: 2
 ezüstből 40 db, pontértéke egyenként: 3
 csokibékából 17 db, pontértéke egyenként: 4
 aranyból 11 db, pontértéke egyenként: 6

A kártyák összesen 354 pontot érnek.

Az a ház győz, amelyik a legtöbb pontot gyűjti össze a játék folyamán. A játék lefűjtésakor a házvezető tanárok összehívják csoportjukat, és összegzik az eredményt. Az elért pontok az iskolai pontversenyt megjelenítő tablón kihelyezésre kerülnek egy órán belül. A legközelebbi közös összejövetelen értékeljük a játékmenetet és a házak munkáját.

Forrásanyagok

Interneten: <http://www.mezesfalas.com/index2.php?hp=lexikon/hiresvarazslokesboszik>

(Ha ez a lap nem élne, akkor a www.harrypotter.lap.hu oldalról indulva biztosan találunk megfelelő képeket.)

Harry Potter és a Bölcsek Köve (I. kötet)

6. fejezet: Utazás a kilenc és háromnegyedik vágányról. A vonaton. (96–100. oldalak)

7. fejezet: A bájitalok mestere: az iskola bemutatása (125–126. oldalak)

Harry Potter és a Titkok Kamrája (II. kötet)

11. fejezet: A párbajszaakkör (179–184. oldalak)

A 2. film részlete: Piton és Lockart, illetve Harry és Malfoy párbaja.

Ellenőrző lista

- A program összeállítása
- A helyszín felmérése a táborlátogatás során
- Módosítások elvégzése a táborlátogatás után
- Eszközök elkészítése
- Biztonsági intézkedések megtétele
- Feladatok kiosztása a rendezőgárda részére
- Kellékek elhelyezése
- A program lebonyolítása
- Értékelés, elért pontok megjelenítése
- A kinn maradt eszközök összegyűjtése

4.3 Tanórák

Tartsuk szem előtt, hogy nyári szünet van, és a tanítási óra említése is rémisztő lehet. Viszont a keretmese miatt ezt a tevékenységet nem hagyhatjuk ki. Éppen ezért igyekezzünk, hogy tevékenykedtető, szemléltetésben gazdag, egyedi órákat tartsunk, amit a gyerekek élveznek.

Gyógynövénytan

<i>Helyszín</i>	ideális esetben növényház vagy üvegház; alkalmas a park, a kert kijelölt része
<i>Időtartam</i>	45 perc
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	8–12 fős csoport (iskolai ház)
<i>Eszközszükséglet</i>	átültetésre váró muskátli vagy más virágos növény műanyag dobozokban; műanyag ládikák, alátétek; virágföld, kis lapát, ültetőfa; kanna víz; gyógynövények cserépben; applikációs képek növényekről, gombákról; A be- és kicsengetéshez kis harangot használjunk!
<i>Felmerülő összköltség</i>	9000 Ft (2005-ös árakon)
<i>Baleseti kockázat</i>	alacsony
<i>Üzenet</i>	A szép, rendezett környezethez hozzátartozik a gondozott növények látványa.

A program szerepe, pedagógiai céljai

Végző soron minden tanóra célja, hogy a gyermekek tudását gyarapítsa. Különlegessége abban rejlik, hogy a szabadban, termé-

szeti környezetben, rengeteg eszköz felhasználásával zajlik. A tanórák felfoghatók forgószínpad jellegű képzésnek.

Programpontok listája

1. Hangulati előkészítés

A reggeli ideje alatt három diák késve berohan az étkezőbe, és hangosan szóvá teszi, hogy nem kaptak órarendet. Megnyugtatjuk őket, és a kezükbe adjuk órarendjüket. A többieket kérdezzük, hogy hol lesz az 1. óra, mert oda kell menniük gyógynövénytanra. A kis felfordulás végén ők is leülnek reggelizni.

2. A gyógynövénytanóra menete

- A virágos növények tulajdonságai
A muskátli fény-, talaj- és vízigénye, gondozása.
- Muskátli átültetése ládába
Négyes csoportokban dolgoznak a gyerekek, kevert földdel. Figyelnek a növény óvatos kiemelésére, a beültetésre, és nem felejtkeznek el a beültetett muskátli meglocsolásáról.
- Ismerkedés a gyógynövényekkel: körömvirág, citromfű...
Tulajdonságuk, gyógyhatásuk. A diákok mutatják be társaiknak könyv alapján.
- Növénykereső játék
A környező területen, bokrok között növények, gombák rejtőznek applikációs képeken. A gyerekek elmondják, mit találtak, és mit tudnak róla.
- Feladatok
Házi feladatnak adhatjuk a parkban lévő cserepes növények gondozását a tábor ideje alatt.

Előkészületek

A diákok az első reggelinél kapják meg órarendjüket, hogy el tudjanak jutni óráikra. Alapos tanári felkészültséget igényel egy ilyen foglalkozás, gondosan meg kell terveznünk az órát. Az órán használatos szemléltető anyagokat, eszközöket összekészítjük. A „tantermet” hangulatosan, az óra jellegének megfelelően rendezzük be. A tanóra helyét (a többivel együtt) megadjuk a hirdetőtáblán.

Integrációs lehetőségek

Tapasztalat, hogy a tanulási nehézségekkel küzdő gyermekek a kétféle munka területén sokkal aktívabbak és ügyesebbek, mint társaik. Bízunk meg őket konkrét feladatokkal!

Rendkívüli események kezelése

Előfordulhat, hogy a kintre tervezett tanórát alkalmatlan időjárás esetén be kell költöztetni az épületbe. Erre az esetre készítsünk tartalékfeladatokat, melyekkel kiválthatjuk a növényültetést.

Értékelés

A jó válaszokat azonnal jutalmazzuk házponttal. Óra végén véleményt mondunk a csoport munkájáról, kiemeljük az egyéni teljesítményeket. Ne felejtjük el a noteszünkbe mindezeket feljegyezni!

Forrásanyagok

A könyvsorozat tanítási órákkal foglalkozó részei. (Inkább a tanárok stílusa érdemel figyelmet.)

Ellenőrző lista

- | |
|--|
| <input type="checkbox"/> Az óra előzetes megtervezése |
| <input type="checkbox"/> Anyag-, és eszközigény összegyűjtése |
| <input type="checkbox"/> A szükséges anyagok és eszközök beszerzése |
| <input type="checkbox"/> Az óra helyszínének ötletes és célszerű berendezése |
| <input type="checkbox"/> A foglalkozás megtartása |
| <input type="checkbox"/> Az értékelés megjelenítése a ponttáblázaton |

További tantárgyak a boszorkány- és varázslóképző szakiskolában

Átváltoztatástan

Cél: az átváltozás, megváltozás, átalakulás vizsgálata. Feladatokként látványos kémiai kísérletek elvégzése szerepel.

Helyszín: berendezett szaktanteremnek álcázott helyiség.

Ízelítőül egy ötlet: „Ábrándozás az élet megrontója”, avagy lila ábrándjaink füstjének elkészítése csoportmunkában leírás alapján.

A munka menete:

**„Ábrándozás az élet megrontója”,
avagy lila ábrándjaink füstjének
elkészítése**

Végy egy kiskanál jódot, és porítsd számára dörzsmozsárban! Tégy hozzá egy kiskanál alumíniumport! E kettőt keverd jól össze az alábbi varázsige hibátlan elmondása közben: „Ábrándozás az élet megrontója, mely a kancsalul festett egékbe néz.” Ezután tedd a port az beszthálóra, amit helyezz a vas háromlábra! Készíts a közepére egy kis mélyedést, ebbe csöppents két csepp vizet a „Violetta” varázsszó elhangzása közben! Ha mindent jól csináltál, akkor 5-10 másodperc elteltével lila ködben fogod látni a világot.

Hozzávalók: jód, alumíniumpor, víz.

Eszközök: azbeszthálók, vas háromlábak, cseppentők, vízescsésze, dörzsmozsarak.

A feladat jutalmazására „eltűnő tintát” javasolunk, ami a Csodák Palotájában (Budapest, Millenáris Park) szerezhető be.

Bájitaltan

„Pezsdítő főzet” elkészítése többféle változatban. Helyszín: pince. Beszélünk a nyers gyümölcsök, zöldségek vitamintartalmáról, a szervezetre gyakorolt jótékony hatásáról. Többféle gyümölcs levét (kivi, körte, narancs, alma, grapefruit) gyümölcsprésszel kinyomjuk. Magas poharakba töltjük úgy, hogy a színek rétegesen elkülönüljenek. Jóízűen elfogyasztjuk.

Csillagászat

Azoknak való, akik a táborban nem tudnak aludni. Megismerhetik a fontosabb csillagok, csillagképek nevét az égbolt tanulmányozásakor. Közepes távcsővel már jól látható a Hold felszíne, és a bolygókat is lehet észlelni.

Jóslástan

Ideális helyszín az elsötétített toronyszoba, ahol agyzsongító meleg van. A hatás kedvéért narancs- és citromillatú füstölőket égetünk, a helyiséget gömbgyertyák világítják meg. Téma lehet a kristálygömbkémlés, kártyajóslás, tenyérjóslás. A tevékenységeket váltani kell, hogy ne unják meg a gyerekek. Házi feladatként adható álomfejtés könyv segítségével. Az érzelmi biztonság megköveteli, hogy maradjunk meg a játékos keretek között, hangsúlyozzuk, hogy az ilyenfajta jóslás valóban nem több, mint játék!

Legendás lények gondozása

Megvalósítható, ha a területen vagy a faluban tartanak ritka, ősi magyar fajtájú háziállatot. Megismerkedünk a tulajdonságaival, engedéllyel és segítséggel etethetjük, a szőrét tisztíthatjuk.

Sötét varázslatok kivédése

A könyv 3. részéhez kapcsolódva kigyűjtjük, hogyan védekezzünk az ott szereplő ártó lényekkel szemben. Szituációs játékkal eljátszatjuk.

Számmisztika

Érdekes matematikai feladatokat adunk.

4.4 Számháború újszerűen (A Sárvérűek lázadása)

<i>Helyszín</i>	a park területe (mindenképpen kerítéssel lezárt terület)
<i>Időtartam</i>	30-40 perc
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	a tábor résztvevői (nem árt, ha van némi gyakorlatuk a játékban)
<i>Eszközsükséglet</i>	számlapok, világító karpánt, síp; a számlapok elkészítéséhez: vastagabb karton, vastag filctollak (piros és sárgászöld), rugalmas gumiszalag, széles cellulux, olló
<i>Felmerülő összköltség</i>	6000 Ft (50 résztvevő esetén, 2005-ös árakon)
<i>Baleseti kockázat</i>	magas
<i>Üzenet</i>	A győzelem is fontos, de a lényeg, hogy jót és jól játszunk!

A program szerepe, pedagógiai céljai

A játék a jellem bizonyos fokú próbája, hiszen elég nehéz tisztán, apró csalások nélkül végigjátszani. Kiesés esetén inkább a játék abbahagyása a fájdalmas. Megmutatkozik, hogy ki az önző és ki a becsületes.

Programpontok listája

1. Hangulati előkészítés: A Sárvérűek lázadása

Történik kedden délután, hogy a Griffendél kviddicscsapata edzést tervez a sportpályán. A Mardekár csapata is arra az időpontra kap engedélyt. Ebből nézeteltérés kerekedik, melynek során a felek sértegetik egymást. Szó szót követ, és végül megegyeznek, hogy a két ház számháborúban méri össze az erejét.

A faliújságra kikerül a program előre elkészített plakátja:

Roxfortos házak!

Tudtokra adjuk, hogy ma délután a Griffendél ház egyes tagjait „sárvérűnek” nevezték a Mardekár „aranyvérű” tagjai. Ezt a gyalázatot csak küzdelemben lehet lemosni! Ma estére számháborút hirdetünk a mugli származású és varázscsaládban születettek között.

Helyszín: kastélypark területe.

Kezdés: sötétedés után.

8.30-kor mindenki jelentkezzen harcra készen – melegítő, elemlámpa – a sportvezető diákprefektusánál!

2. Játékszabályok megbeszélése

A tanárok mint bírók ügyelnek a viadal tisztaságára, balesetveszélyes vagy durva szabálytalanság esetén kizárhatják a vétkesekét. A szabályok a következők:

- Használható elemlámpa mint esti varázspálca.
- Az épület belseje tiltott terület és gyávák bűvöhelye.
- A Griffendél és a ... ház piros, a Mardekár és a ... ház zöld számokkal játszik. Ezenkívül használatos karon viselhető foszforeszkáló pánt, a griffendélek piros, a mardekárosok aranysárga színűt viselnek. A pirosak a park felső, a zöldek a park alsó részén helyezkedjenek el a játék kezdetekor.
- Az ellenfél számát kell leolvasni, de az ellenfélhez hozzáérni tilos.
- A kiesettek az ebédlőn keresztül kimennek a teraszra, és onnan figyelhetik tovább a küzdelmet. Az elemlámpát az ebédlőben kell hagyni.
- Győz az a csapat, amelynek az egyórás játékidőn belül kevesebb harcosa esik ki.
- A csata menetét a prefektusok irányítják, nekik kell engedelmelkedni.
- A számot a kijelölt tanártól kapják meg, és kiesés esetén is neki kell leadni.
- A játék kezdetét egy sípszó jelzi. A végét három hosszú sípszó.
- A játék végeztével mindenki az ebédlőben gyülekezik, ahol megvitatjuk az esetleges vitás kérdéseket, majd kihirdetjük az eredményt.
- Házpontokat a játék színvonalának és az egyéni teljesítmények függvényében adunk.
- Szabálytalankodásért, durvaságért pontlevonás jár.

3. A számlapok kiosztása

Az egyik csapat elvonul, és a másiktól távol kapja meg a számokat és a karpántokat.

4. A játék lebonyolítása

A játékot a megbeszélt hangjelzés szerint indítjuk. A játékidőt rugalmasan kezeljük, mindenben a megbeszéltek szerint járunk el.

Előkészületek

A számlapokat előzetesen (még a tanév ideje alatt) készítsük el. Masszív kartonra írjuk a számokat, melyet széles cellulusszal borítunk. A pántot célszerű úgy felszerelni duplán, hogy a számlap mögött húzódjon, így elkerüljük a játék közbeni leszakadását. A világító karpánt használata megkönnyíti a játékosok számára a másik csapatbeli azonosítását. Ezek tárolásánál vigyázzunk, mert a sérülés esetén működésbe lép, és idő előtt elhasználódik. (A legtöbb nagyobb trafikban árulják, kedvelt diszkós, farsangi kellék.)

A táborban válasszunk sík, fákban, bokrokban gazdag helyet a játékhoz. Jelöljük ki a két csapat helyét a játék kezdete előtt. (Színes szalagok a fákban.) A csapatokat lehetőleg egyenlő létszámúak legyenek, mert az éjszakai játékban nincs támadó és védő.

Biztonsági intézkedések, rendkívüli események kezelése

Ha a gyerekek még nem számháborúztak, ha nincs gyakorlatuk, mindenképpen nappal ajánlatos játszani védő-támadó rendszerben zászlószerzési céllal. Csökkenthetjük a balesetveszélyt, ha

- a táborozók a játék előtt alaposan megismerhetik a játékerteret,
- nem engedjük meg a fára mászást,
- a játékot felügyelő tanárok a veszélyes helyeken állnak.

Baleset esetén rögtön szólni kell a legközelebb tartózkodó tanárnak, aki az előzetesen megbeszéltek szerint dönt a további lépésekről. Nagyobb eső után a játékot más időpontban célszerű megrendezni.

Értékelés

Az a ház győz, ahonnan kevesebben estek ki. A házakat a játékmenet alakulása szerint díjazzuk. Ha a vesztes csapat jól tartja magát, szintén kapjon pontokat. Pontokkal díjazhatjuk a kiemelkedő egyéni teljesítményeket is.

Forrásanyag

Harry Potter és a Titkok Kamrája
7. fejezet: Sárvér és suttogás (106–108. oldal)

Ellenőrző lista

<input type="checkbox"/>	A játék kellékeinek elkészítése, beszerzése
<input type="checkbox"/>	A játékterület kijelölése
<input type="checkbox"/>	A kerettörténet eljátszása, a plakát kihelyezése
<input type="checkbox"/>	Szabályok ismertetése
<input type="checkbox"/>	Számlapok és a karpántok kiosztása
<input type="checkbox"/>	A játék lebonyolítása
<input type="checkbox"/>	Az értékelés megjelenítése a ponttáblázaton

4.5 Varázslény-ösvény (Kalandok a Tiltott Rengetegben)

<i>Helyszín</i>	a kastély, épület mögötti erdőrész, maximum 800 m-es éjszakai körpálya
<i>Időtartam</i>	2-3 óra, késő este
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	3-4 fős csapatok
<i>Eszközszükséglet</i>	fűrés, metszőolló, 2 kazettás magnó, filmzene, <i>Magyarország vadon élő emlősei</i> CD, legendás lények kártyák, figurák vagy jelmezek, műanyag pókok, kígyók, békák, legalább 6 vihar- vagy gázlámpa, lámpaolaj, 3 gombolyag spárga, 8 db villogó hátsó kerékpárlámpa, alufólia csikok
<i>Felmerülő összköltség</i>	8000 Ft (2005-ös áron)
<i>Baleseti kockázat</i>	magas
<i>Üzenet</i>	Az éjszakai erdő fantasztikus! Félelmünket legyőzni nagy dolog!

A program szerepe, pedagógiai céljai

A program a keretmesére írt bátorságpróba. Itt nem a tárgyi tudás, a könyvek ismerete, hanem a hangulat számít. Nincs feladat. Az a fontos, hogy a résztvevők megérezzék, milyen lehetett, mikor Harryék a sebesült egyszarvút keresték a Tiltott Rengetegben.

Az erdő ismeretlen közeg a mai gyermek számára. Éjszaka még inkább félelmetes. Mivel kevés a zaj, éjjel minden rezdülés, hang erőteljesebb. Aki ráérez a hangulatára, annak életre szóló élményt nyújt a program. **Mégse tegyük kötelezővé a táborozóknak, a részvétel csakis önkéntes alapon történhet!** El kell érni, hogy a „bátrak” ne vádolják gyávasággal, ne gúnyolják ki az otthon ma-

radókat. Akik félnek, hajlamosak ordítózással levezetni a félelmüket. Meg kell győzni őket, hogy ezzel elrontják a hangulatot.

Itt jegyezzük meg egy káros gyakorlattal kapcsolatban: A pedagógus feladata és felelőssége a gyerekek teljes fizikai és pszichikai biztonságának garantálása, ezért **a gyerekek ijesztgetése megengedhetetlen!**

Programpontok listája

1. Hangulati előkészítés

Jelenet formájában adjuk elő a vacsora után:

Harry és Hermione sikeresen átadták a sárkányfiókát, és jóleső érzésekkel jönnek vissza a toronyból. Balszerencsájukra a gondnokkal találkoznak, aki az igazgatóhelyetteshez viszi őket. Alapos szidást kapnak az éjszakai „csavargásért”, a házukat pontlevonás sújtja. Büntetőfeladatként ki kell menniük éjszaka a Tiltott Rengetegbe.

2. Indítási sorrend összeállítása

Megkérjük a táborozókat, hogy segítsenek Harryéknek. Rövid tájékoztatást adunk a várható feladatról. Gondolkodási időt kapnak a jelentkezésre. Az összeállt csapatok a házvezető tanárnál jelentkeznek. A lista összeállításánál figyelünk arra, hogy azonos házbeli kis csapatok ne induljanak egymás után. (Mi úgy oldottuk meg, hogy a kisebbeket egy-egy diákprefektus kísérte el.)

3. Indítás, az éjszakai kastély, a várakozók izgalmánának levezetése

A csapatokat nehéz a szobáikban tartani. Majd szétveti őket a kíváncsiság, hogy mi történik a folyosón, az épületben. A lenti fogadóteremben magnóról szól a filmzene. Ha van a táborban társalgó, benti foglalkoztató, oda gyűlünk, ott részleteket olvashatunk a könyvekből. A lényeg, hogy foglalkozzunk az indulásra várókkal. A csapatokért az indítással foglalkozó tanár jön a sötét folyosón viharlámpával, és vezeti ki őket a pálya elejére. Ez mintegy 10 percet vesz igénybe. Mond útközben néhány bátorító mondatot, majd a lámpát átadva útjukra bocsátja őket.

4. Az erdőben

A kerettörténet szerint sebesült egyszarvúkat keresnek, illetve azt próbálják kideríteni, hogy mi tesz kárt bennük. A fákon, bokrokon ott az egyszarvú „vére” (alufólia), ezt követik. Bizonyos helyeken – amit a kerékpárvillogók jeleznek – varázslatos lényekkel találkoznak az ösvényen haladók. Ezek egyszerűbb esetben nagyobb méretű képek is lehetnek, de hatásosabb, ha a kisebb lények plüssfi-

gura alakjában lapulnak az ágak között, a nagyobbakat pedig a felnőttek jelenítik meg. A tanórákon szó esik a lények viselkedéséről, ezt figyelembe kell venni a találkozásokkor. A csapatok maguk döntenek el, hogy kommunikálnak-e a lényekkel, vagy továbbmennek. Izgalmasabbá teszi a sétát, ha rejtekhelyen lévő magnóról állathangokat hallanak.

5. Visszaérkezés

Arra figyeljünk, hogy a visszaérkező csapatok ne találkozzanak, és ne mondják el élményeiket az indulóknak. A visszatérők tartózkodjanak a szobájukban.

Előkészületek

Amit lehet, gyűjtsünk össze, kérjünk ehhez szülői segítséget (viharlámpák, villogók). A tanév alatt készítsük el a jelmezeket. Amennyiben a táborozók zöme még nem járt éjszakai erdőben, célszerű egyórás sétát tenni úgy, hogy a sötétedés kinn érje a társaságot, és már sötétben térjen vissza.

Útvonal, állomások helyének kiválasztása

Már a tábor látogatásakor mérjük fel, hogy melyik a legalkalmasabb terület. Legideálisabb a lapos terep, az öreg erdő kevés aljnövényzettel. Mindenképpen körutat tervezzünk, hiszen a csapatok nem találkozhatnak egymással.

Indítási lista készítése

A programra vállalkozók körében megalakítjuk a csapatokat. A könnyebb lebonyolítás miatt a szobatársak vagy a szomszédos szobák lakói alkossanak csapatokat.

Úttisztítás

A programot megelőző délután az útvonal bejárásakor távolítsuk el a köveket, nagyobb ágakat, belógó törött, hegyes gallyakat az ösvényről. Nézzük ki a varázslények helyét, ha a kollégák nem merik vállalni a varázslény-szerepet, akkor varázskártyákat is elhelyezhetünk. Tegyük ki az alufólia szalagokat, a villogókat, alkalmas helyekre a műanyag állatokat.

Felvezetés, a pálya kipróbálása

Este az állomások felvezetésekor ellenőrizzük a pályát, és győződjünk meg róla, hogy biztonságosan járható. Ha kell, helyezzünk ki még jelzéseket a szükséges helyekre.

Pályabontás

Ha marad energiánk, akkor a program végén összeszedjük a kellékeket, szalagokat. Ezt legkésőbb másnap reggel mindenképpen tegyük meg.

Biztonsági intézkedések, rendkívüli események kezelése

Az alábbi intézkedéseket ne mulasszuk el:

- Az útvonalat tegyük biztonságossá.
- A vezető jelzések helyét gondosan válasszuk ki.
- A meredekebb emelkedőn vastag spárgából építsünk kapaszkodókat. Meredek lejtőn, vízmosáson ne vezessük a pályát.
- Győződjünk meg, hogy a villogók működnek.
- Este ellenőrizzük a biztonságos bejárást.
- Hívjuk fel a gyerekek figyelmét, hogy az ösvényről letérni tilos, a pályán figyelmesen menjenek végig.
- A viharlámpát rendeltetésszerűen használjuk.

A gyerekek hajlamosak az adott helyzetben rémtörténetekkel „szórakoztatni” egymást. Megeshet, hogy valamelyik csapat pánikba esik ettől vagy egy nagyobb állat mozgásától. Ilyenkor közbe kell lépnie a legközelebb lévő tanárnak, lehetőleg „keretmesésen”, a szerepét játszva. Meg kell nyugtatnia őket. Ha végképp nem merik folytatni az utat, az állomáson maradnak a játék végéig.

Értékelés

Az önkéntes részvétel miatt ez a program csak akkor kerül bele a házpontversenybe, ha mindenki indul. Dicséretet érdemelnek a halk csapatok, a hangoskodók elmarasztalást. A vállalkozó szelleműek részére, amennyiben csendesen járják be az utat, a „Roxfort Bátor” címet és kis jutalmat – a bátorságukat méltató emléklapot – adhatunk.

Forrásanyagok

Gothe Salmander (J. K. Rowling): *Legendás állatok és megfigyelésük*. Animus Kiadó, 2001.

Harry Potter és a Bölcsek Köve

15. fejezet: A Tiltott Rengeteg (224–226. oldal)

Ellenőrző lista

<input type="checkbox"/>	Az útvonal kijelölése a tábor látogatásakor
<input type="checkbox"/>	A pálya részleteinek megtervezése
<input type="checkbox"/>	Kellékek, jelmezek elkészítése, összegyűjtése
<input type="checkbox"/>	A pálya bejárása, akadálymentesítése, kiépítése
<input type="checkbox"/>	A bevezető jelenet eljátszása
<input type="checkbox"/>	Indítási sorrend elkészítése
<input type="checkbox"/>	Állomások felvezetése
<input type="checkbox"/>	A program lebonyolítása
<input type="checkbox"/>	Pályabontás
<input type="checkbox"/>	Az értékelés megjelenítése a ponttáblázaton

4.6 Tábortűz

A jól szervezett tábortűz a legszebb, legemlékezetesebb élmény a tábor folyamán. Viszont igen sok előkészületet, szervezést kíván.

<i>Helyszín</i>	kijelölt hely a parkban
<i>Időtartam</i>	1,5-2 óra
<i>Résztevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	táborlakók, meghívott vendégek
<i>Eszközsükséglet</i>	tűzifa, fűrész, kis üveg kálium-permanganát, kis üveg glicerin, ülőalkalmatosságok, kellékek a jelenetekhez, 2 kanna víz
<i>Felmerülő összköltség</i>	nincs külön költség
<i>Baleseti kockázat</i>	igen magas
<i>Üzenet</i>	Társaink munkáját illik megbecsülni, megköszönni.

A program szerepe, pedagógiai céljai

A tábortűz szerepe az igényes szórakoztatás. Ha vendégeink vannak, a kezdés előtt köszöntjük őket. A délutáni próbákra adott idővel biztosítjuk, hogy a csoportok felkészülten mutassák be műsorukat a tábor keretéhez illeszkedően. Itt sem törekszünk a könyv vagy a film jeleneteinek újrajátsztatására, lehetőséget adunk egyéni szereplésre is. Az alapos előkészítéssel elkerüljük, hogy hosszú, semmitmondó – „Anyám, én meghalok!” típusú – jelenetek igénytelen sorát kelljen végignéznie a táborozóknak. A tábortűzvezető szerepe meghatározó: ő fogja össze a programot, mozgatja a szereplőket, ütemezi a dalokat, a játékokat, ez az egyik legnehezebb tábori feladat. Ne egy széken ülve dirigáljunk, hanem a tűz és a közönség között járkálva biztassuk – például

éneklésre – a hallgatóságot. Csak a jeleneteknél adjuk át a helyünket a szereplőknek, akkor pihenhetünk egy keveset.

Programpontok listája

1. Keretmese alkalmazása

A keretmese továbbgondolásaként a tábortűzvezető (jelmezben) mint régi diák tér vissza az iskolába, és visszagondol az eltöltött évekre, élményekre. Ez esetben kiválaszthatunk egy könyvbeli szereplőt, vele járjuk be a kastélyt képzeletben. Így az egész program alatt működik a keretmese.

2. Tűzgyújtás

Varázslatos módon, foyadékkal és varázspálcával gyújtunk tüzet.

3. Ami nehezen megy: az éneklés

A mai gyerek irtózik az énekléstől, mint mindentől, amihez nincs hozzászokva. Mégis lényeges a program jó felépítése szempontjából az együttes éneklés. Olyan dalsokrot kell összeállítanunk, amit mindenki ismer. Tábortűz alatt ne tanítsunk dalokat, ha muszáj, inkább délután gyakoroljunk. Az ének alatt a jelenetet előadó csoport felkészül, elhelyezi a kellékeit, ezzel a folyamatosság nem szakad meg.

4. A jelenetek felvezetése

Az ének elején odasúgunk a csoportnak: „Ti következtek.” A jelenetet soha ne konferáljuk („most pedig következik...”)! A dal végétével szőjük tovább a keretmesét. Odaérve a jelenetet előadó ház körletéhez, megemlékezünk a ház valamely emlékezetes szerepléséről, személyiségéről. Ebből is tudni fogja a hallgatóság, kik következnek.

5. A jelenetek

Kerüljük a szappanopera jellegű, nyúlós produktumokat. A jelenet legyen rövid, de legalább 5 perces, ötletes, egyedi. A gyerekek nagyszerű dolgokat tudnak kitalálni.

6. A köszönetnyilvánítás

Mivel a csoport dolgozott, készült, köszönetként csatakiáltásokat, kis tapsolós jellegű játékokat szoktunk alkalmazni.

7. A jelenetek közötti játékok

Körjátékokkal megmozgatjuk elgémberedett tagjainkat. Változossá teszi azok számára a programot, akik nem szeretnek sokáig egy helyben maradni.

8. A tábortűz zárása

A program általában azzal végződik, hogy a tábortűzvezető a kezetmeséhez illően elköszön. Körbe állunk, és kézfogással búcsúzó dalt éneklünk, ami lassú, és ráhangolja a résztvevőket a befejezésre.

Előkészületek

Szükséges mennyiségű faanyag összegyűjtése

„Ráérős” időnkben gyűjthetünk fát (feladatul adhatjuk a házirend megsértőinek is). Csak a száraz, az avaron fellelhető rőzsét, vastag ágakat szedjük össze. Ha a terület magánerdő, kérjünk engedélyt a tulajdonostól.

A tűz helyének kijelölése

Ha nincs kiépített tűzrakóhely, vagy van ugyan, de nem megfelelő, a gondnokkal egyeztessünk az alkalmas helyet illetően. Fontos, hogy nagy, szabad területen legyen, fa ágai ne nyúljanak fölé. Ügyeljünk rá, hogy legyen elegendő hely a „színpadnak” és a közönség leültetésére.

A faanyag osztályozása, a tűz táplálása

A faanyagot feltördeljük, és 3-felé osztályozzuk: rőzse, gally, vastag ág. A tartalék faanyagot távolabb halmozzuk fel. A tűzre csak a kijelölt 2 fő tehet a jelenetek előtt, hogy a szereplők fényben legyenek.

Tűzrakás

A rőzse és a gally gúlaszerű építményként kerül felhasználásra. Köré négyzet alakzatban pagoda alakot rakunk a vastagabb ágakból, melyeket fűrészszel méretre vágunk. Az így rakott tűz fokozatosan ég le, tartós fényt ad, nem dől hirtelen össze riadalmat okozva.

Egy speciális tűzgyújtási mód

A meggyújtási területre lapos fakérget helyezünk el, melyre kálium-permanganátot szórunk. Kis mélyedést vágunk bele. Ide öntjük „tűzgyújtáskor” a glicerint. Úgy 1 perc múlva magától meg-

gyullad. Hatásosabb, ha az adott pillanatban varázspálcánkkal „gyújtjuk meg”. (Csak felnőtt végezze a műveletet, amikor a gyerekek már a helyükre ültek. Nem árt előtte, délután a por-folyadék arányt kipróbálni!)

A csoportok műsorral készülnek

A délután nagy részét szabadon felhasználhatják a csoportok műsoruk összeállításához. A házvezető tanárok segítségét kérhetik, ha elakadnak, de ne írja helyettük meg a tanár a forgatókönyvet. Példamutatás gyanánt a tanárok is színvonalas műsorral készülhetnek.

A nézőtér és a színpad berendezése

Ügyeljünk arra, hogy időben vigyünk ki az ülőalkalmatosságokat. Senki ne üljön a földön. A kellékeket a színpad mögött helyezzük el, a tűz oda már nem világít annyira, és a szereplők könnyen hozzáférnek.

Integrációs lehetőségek

Vannak, akik nem szeretnek szerepelni, de szívesen segítenek a fagyújtásban, a tűzrakásban. Érezzék, hogy az ő munkájuk is benne van a programban.

Biztonsági intézkedések, rendkívüli események kezelése

A nagyobb biztonság érdekében:

- Határoljuk körül a tűz közvetlen környékét (például kövekkel). Azon belül senki nem ülhet, senki nem mehet. (A távolság legalább a gúla magasságának a háromszorosa.)
- A fűrész, balta használatára csak körültekintően, fegyelmetten, felnőtt felügyeletével, az előzetesen kialakított biztonsági szabályok maradéktalan betartásával kerülhet sor.
- Pagoda alakú tüzet építsünk.
- A tartalék faanyagot gondosan szedjük össze, és egy csomóban helyezzük el hátul.
- Legalább 20 l vizet tároljunk a közelben.
- Költöztessük át a közönség egy részét, ha a szél a szikrákat felénk fújja.
- Végül a parazsat locsoljuk le.

Hirtelen zivatar megzavarhatja vagy el is moshatja a kinti programot. Ekkor kényszerűségből egy nagyobb teremben, gázlámpák fényénél tartjuk meg, de úgy természetesen nem az igazi.

Értékelés

A házak produkcióit a tanárok pontozzák, és a pontokat feljegyzik. Meg kell állapodni, mennyi az adható pontszám. (Ezt feltétlenül viszonyítani kell más programokban szereshető pontszámokhoz.)

Ellenőrző lista

<input type="checkbox"/>	A tűz helyének kiválasztása
<input type="checkbox"/>	A program meghirdetése, műsorkészítés kiadása
<input type="checkbox"/>	Fagyújtás, a fa osztályozása
<input type="checkbox"/>	Tűzrakás
<input type="checkbox"/>	Övintézkedések megtétele
<input type="checkbox"/>	A helyszín berendezése, kellékek kivitele
<input type="checkbox"/>	A program levezetése
<input type="checkbox"/>	A parázs felügyelete
<input type="checkbox"/>	A hamu másnapi eltakarítása

4.7 Vizsgák

Itt gyakorlati „vizsgáról” van szó, ami egyénileg egy akadálypálya leküzdését jelenti. Természetesen szervezhetjük „hagyományos” módon is, csapatjelleggel. Ekkor a házak alkotják a csapatokat. Adhatunk olyan feladatokat, amelyet a csapaton belüli munkamegosztással lehet megoldani (mocsárjárás a résztvevők számánál hárommal több lappal), vagy egymás segítésére is helyezhetjük a hangsúlyt (palánk átmászása). A pálya is hosszabb, vándorlás jellegű, hogy kitöltse az időt. Ebben az esetben egyéni minősítésre nem lesz lehetőségünk, tehát eleve nem vizsgaként iktatjuk be a programot.

<i>Helyszín</i>	a park vagy az erdő alkalmas része
<i>Időtartam</i>	egész délelőtt
<i>Eszközsükséglet</i>	iránynyilak az állomások számával, vezetőzsineg, 3 stopper Minden vizsgázó magával viheti a varázspálcáját. A többi eszközt az egyes állomások leírásánál soroltuk fel.
<i>Felmerülő összköltség</i>	5000 Ft (2005-ös áron)
<i>Baleseti kockázat</i>	közepes
<i>Üzenet</i>	Tehetségünk szerint mindent tegyünk meg a siker érdekében.

A program szerepe, pedagógiai céljai

A táborokban az akadályverseny a leginkább várt, legizgalmasabb program. Lehetővé tesszük, hogy a gyerekek játékos formában számot adhassanak tudásukról, leleményességükről. A pálya nem titkos, bárki megtekintheti, végigjárhatja, legfeljebb nem tudja, hogy a tárgyak mire valók. A feladatokat úgy állítjuk össze, hogy a pályát lehetőleg mindenki teljesítse, legfeljebb a teljesítés szintjében legyen szórás.

Programpontok listája

1. Hangulati előkészítés

Még csütörtök reggel kihirdeti az igazgató, hogy a tanév végi vizsgák másnap délelőtt lesznek megtartva a parkban felépített akadálypályán. Másnap, reggeli után az egyik prefektus kiabálva végigrohan az iskolán: „Újra kinyitották a Titkok Kamráját! Veszélyben az iskola! Mindenki gyülekezzen az étkezőben!”

2. Eligazítás

Részletesen ismertetjük a feladatot, elmondjuk, hogy az új helyzetben a boszorkány- és varázslótanoncoknak kell megmenteniük az iskolát.

3. A lebonyolítás, az akadálypálya állomásai

Az akadálypálya jellege, az egyes állomások feladatai is a keretmese működését szolgálják. Mivel a vizsgafeladatokat a gyerekek önállóan oldják meg, fontos a részletes előkészítés. Hívjuk fel a figyelmet, hogy az állomásokon tartózkodó vezetők egyértelműen megmondják a teendőket, de a megoldás módját nekik kell kitárlálniuk. Az állomásvezetőktől annyi információt, segítséget kapnak, ami a továbbhaladáshoz szükséges. A legfontosabb, hogy eljussanak a Kamrába, miközben az útvonalon lévő állomásokon akadályokat küzdenek le.

• 1. állomás: Főbejárat (rajt)

Juss el a Titkok Kamrájába, és ott egy aranyládikából hozd el Tom Denem (Voldemort) egyik „személyes tárgyát”! Indulás előtt egy percre nézheted a térképet. A pályán kifeszített zsinórok és felíratos, számozott nyilak jelzik a haladási irányát.

Rendezői igény: az indítást végző vezető. A nála lévő listáról szólítja az indulókat.

Kellékek: Tekergők Térképe

- **2. állomás: Törpementesítés**

A kert tele van törpetúrással, lehetlenné teszik a nyomozást. A kártékony törpét keresd meg, és dobd a kordonon kívülre!

A vizsgálónak elég egy törpét megkeresni és a kijelölt ponttól körülbelül 5 m-re lévő imitált kerítésen átdobni.

Rendezői igény: állomásvezető (feladata összeszedni és újból a bokrok közé rejteni a plüss törpefigurákat, könnyen megtalálható helyre)

Kellékek: kordon (rudakból és kötelekből összeállított 5-10 m hosszú kerítésrészlet), plüss törpefigurák

- **3. állomás: Aknamező a parkban**

Itt régen csata zajlott. A telepített aknákat kis csengők jelzik. Kússz át a kötélzet alatt úgy, hogy ne szólaljanak meg a csengők! Vigyázz, ha hibázol, kellemetlen meglepetés érhet a rőtspikások részéről!

Ha a feladat végrehajtása közben a tanonc hozzáér a kötélnél, és a csengő jelez, természetesen nem lesz robbanás, de a közelben ólálkodó rőtspikások lisztbombával dobálják meg.

Rendezői igény: állomásvezető, 2 segítő, akiken piros sapka van

Kellékek: 30 m zsinór, 50 cm-es farudak, kis csengők, lisztbombák, piros sapkák

- **4. állomás: Fúriafűz**

Érintsd meg a törzsön lévő görcsöt úgy, hogy a fa ne érjen hozzád!

A Potter filmekben látták, milyen a fúriafűz. Legjobb elkerülni az ágait. A fa közelében található hosszú bottal szelídíthető meg a csapkodó fa, ha azt a görcséhez érintjük.

Rendezői igény: állomásvezető, fának „öltözött” segítő, akinek a karjára ágakat kötözünk, a térdét kerékpáros-térdvédő borítja (ez a görcs)

Kellékek: ágak, térdvédő

- **5. állomás: Mocsár**

Vigyázz, mert az ingovány a mélyre húz! Juss át rajta figyelmesen!

A földön heverő fa- vagy papírlapokat kell a vizsgálónak maga mögül felvennie és maga elé raknia, hogy arra ráléphessen. A mocsárban élő lidércek cukorral próbálják becsalni az ingovány mélyére.

Rendezői igény: állomásvezető, 2 beöltözött segítő

Kellékek: 2 rövid kötél a mocsár két partjának kijelöléséhez, jelmez a lidérceknek, 10 fa- vagy papírlap, csomag cukorka

• **6. állomás: Kulcsok „titkos” helye**

Válaszd ki megfelelő kulcsot, amivel majd a titkos ládika lakatját ki tudod nyitni, amikor a Titkok Kamrájába érsz! Vigyázz, útközben el ne veszítsd!

Az utasítás lényeges információja a lakat. A többféle elhelyezett kulcs közül tehát nem célszerű a szekrény-, ajtó- vagy kapukulcsot választani. A megőrzés céljából egyből a nyakba akasztandó a választott kulcs.

Rendezői igény: állomásvezető

Kellékek: kulcsok zsinórokon

• **7. állomás: Sakkfigurák**

Juss át lóugrásban a sakktáblán úgy, hogy a vezér ne üssön le!

A vezér állandó pozíciót foglal el, csak két vizsgáló között változtathat a helyzetén. A tanonc nem ugorhat olyan mezőre, ahol a vezér leüthetné.

Rendezői igény: állomásvezető, sakkfigurának (vezér, azaz királynő) öltözött segítő

Kellékek: sakktábla fekete és fehér kartonlapokból, vezérjelmez, fakard

• **8. állomás: Bájital**

A vers alapján a megfelelő üvegcsé tartalmából kell innod, hogy átjuss a „tűzön”!

„Fordulj meg, s menekülj, vagy lépj be a vészbe;

Két üveg megsegít, azokat vedd kézbe.

Az egyik visszaküld, a másik előre:

Átkelhetsz a tűzön, ha iszol belőle.

Hétből két üvegben jámbor csalánbor van,

De három méreg is rejtőzik a sorban...”

A vers a Varázskártya-vetélkedő zsetonszerző kérdéssorában is szerepel (M1, X. kérdés). Most „élőben” találkozhatnak vele.

Rendezői igény: 1 fő állomásvezető, aki felolvassa a verset. Az italfogyasztás után közli a vizsgálóval, hogy jól választott, vagy esetleg „mérget ivott”.

Kellékek: kis asztal, üvegekben iható folyadékok, vers papíron, állvány, az állványról lógó, tüzet jelképező piros krepp-papír szalagok

• **9. állomás: Titkok Kamrája**

Gratulálok! Eljutottál a Kamráig. A neheze most jön! Ne ébreszd fel a Kamra őrét! Az egyik ládából hozz egy mágikus tárgyat, és juttasd el az iskolába!

Ki kell játszani a baziliszkuszt (sárkánykígyó) lopakodással, megkeresni a ládát, kinyitni és kivenni egy tárgyat. Majd vissza-

zárni, nehogy a lélekdarabok megszökthessenek, és Voldemort nagyúr életre keljen. Az állomást pincében, esetleg árokban helyezzük el.

Rendezői igény: állomásvezető

Kellékek: sárkánykigyóbabu papírból, ládikák lakattal, kendő, Voldemort nagyúr „lélekdarabjai” (napló, kehely, gyűrű, medál, ...) mágnessel ellátott képeken a ládába rejtve

• **10. állomás: Sötét varázslatok kivédése terem (cél)**

Helyezd fel az „átváltozást gátló mezővel” ellátott táblára a tárgyat! (Ekkor áll meg a stopper.) Gratulálok! Segítettél megmenteni az iskolát, és a vizsgán is átmentél!

Rendezői igény: állomásvezető, aki a stoppert kezeli

Kellékek: tanteremben pad, szék, mágneses tábla (ha nincs ilyen táblánk, celluxszal is fel lehet ragasztani), névsor, toll

A „rohampálya” jellegből adódik, hogy az akadályokat minél gyorsabban célszerű leküzdeni. Ha valamelyik feladat nem sikerül, megismétlik (2., 5., 8. állomás), vagy „elszenvedik” a következőket (3., 4., 7. állomás). Ha végképp nem megy valami, akkor is tovább kell engedni a pályán a tanoncot. A 6. és 9. állomás a legfontosabb, erre hívjuk fel a figyelmet.

Az állomásvezetők nem pontoznak, hanem egy egyezményesen kialakított kódot jegyeznek be az illető neve mellé. Kódként megfelelnek a 6. könyvben (hamarosan magyar nyelven is megjelenő) szereplő vizsgaminősítések kezdőbetűi is (**O, E, A, P, D, T**), de mást is kitalálhatunk. A lényeg, hogy igazságosan bíráljuk el a vizsgázókat.

Fontos, hogy a lakatkulcsot biztosan válasszák ki a többi közül. A kulcsok közül többnek nyitnia kell valamelyik ládát, akkor nem kell állandóan visszahordanunk a helyére. Akkor indul a 3. vizsgázó, amikor az 1. célba ér, a 2. féltávnál van. Előre kialakított és kiírt sorrend szerint indítunk.

Előkészületek

A programnak nagy az eszközigénye, ezeket a jól bevált módon, tanév közben készítsük el. Korán kelünk, hogy legyen időnk a pályát kiépíteni. (A kellékeket már érdemes este összekészítenünk.) A közönséget középre helyezzük el, mindenki szurkolhat a csapattársainak. Célszerű a kiépített pályán egy előfutót végigküldeni, hogy minden helyesen működik-e. Itt lemérjük a menetidőt is. Pontos indítási listát készítünk, ahová beírjuk az időeredményeket.

Rendkívüli események kezelése

Elképzelhető, hogy a pálya bizonyos állomása a játék hevében sérülhet. Ha renoválásra van szükség, szüneteltetjük a vizsgát, és a munkálatok idejére lefoglaljuk a közönséget.

Értékelés

Nyilván lesznek, akik gyengébben teljesítik a pályát, de hát az életben sem sikerül minden. Az időeredmények szerint rangsorolunk és adunk házpontokat. Vizsgaminősítések: kitűnő (**O**: outstanding), várakozáson felüli (**E**: exceeds expectations), megfelelő (**A**: acceptable), gyenge (**P**: poor), elégtelen (**D**: dreadful), kritikán aluli (**T**: troll).

Forrásanyagok

Harry Potter és a Bölcsek Köve
16. fejezet: A csapóajtón túl (263. oldal)

Harry Potter és az azkabani fogoly
16. fejezet: Trelawney professzor jóslata (292–293. oldal)

Ellenőrző lista

- A pálya bejárása a tábor látogatásakor
- Az állomások megtervezése
- Kellékek elkészítése, összeszedése
- Állomásvezetők eligazítása
- Pálya kiépítése
- Indítási sorrend kialakítása
- Mindenki elfoglalja a helyét
- A vizsga lebonyolítása
- Eredményhirdetés

4.8 Tanérvzáró bankett

<i>Helyszín</i>	a kastély terasza, rossz idő esetén az ebédlő
<i>Időtartam</i>	3-4 óra
<i>Részrtvevők száma, életkoruk, jellemzőik</i>	minden táborozó
<i>Eszközszükséglet</i>	a filmzene CD-n, magnó a nyitótánchoz, kellékek a terem díszítéséhez, luficsomag, tűzijátékok Mindenki jelmezt visel.
<i>Felmerülő összköltség</i>	25 000 Ft (2005-ös árakon)
<i>Baleseti kockázat</i>	közepes
<i>Üzenet</i>	Udvarias magatartást illik tanúsítani a lányokkal szemben.

A program szerepe, pedagógiai céljai

A sikeres tanévet zárjuk le egy emlékezetes estével. Lényegében a bankett jelenti a fő programsor végét, annak méltó befejezése. Ezzel a programmal is ízelítőt adunk a kulturált szórakozásból.

Programpontok listája

A keretmese programszerűen zajlik itt is, akárcsak a tábor elején a beosztási ceremónia esetében.

1. Meghívás

Csütörtökön délben a fiúk feladatuk kapják, hogy mindenki hívjon meg egy lányt a bankettre. (Segítsünk, adjunk tanácsokat a szégyenlősebbeknek!) Beszéljenek meg egy helyet, ahol a bankett kezdete előtt 10 perccel találkoznak. Mindenki csinosítsa ki magát!

2. Bevonulás

A délután feldíszített terembe először a párok érkeznek, majd a nyitótánc párjai zenére vonulnak be.

3. Táncbemutató

A nyitótánc lehet keringő, ehhez megfelelő zenei részletet akár a *Harry Potter és a Bölcsek Köve* filmzenéből is találhatunk.

4. Tanérvzáró igazgatói beszéd, a házkupa átadása

Minta:

„Eltelt egy újabb év! Sajnos még néhány percig kénytelen vagyok untatni a kedves egybegyűlteket. Úgy látom, rendkívüli évünk volt, rengeteg programmal, élménnyel. Vigyék ezeket magukkal,

és emlékezzenek sokáig erre. Reméljük, sikerült ezt-azt beletöltenünk a jelenlévő hölgyek és urak fejébe... Ha igen, ne bánják, hiszen még önök előtt áll az egész nyár, hogy fejüket szép tisztára és üresre varázsolják... Ha nem tévedek, itt az ideje, hogy kihirdessük a pontverseny eredményét, és átadjuk a házkupát. El kell mondanom, hogy az iskola történetében ilyen szoros eredményre még nem volt példa. Negyedik helyezett lett a Griffendél 273 ponttal. Harmadik helyen végzett a Hugarbug 286 ponttal. A második helyen találjuk a Mardekárt 301 ponttal. A 2005. év győztese és a házkupát elnyerte a Hollóhát 331 ponttal.”

5. Vacsora

Lehetőleg népszerű, „emelt szintű”, többfogásos vacsora legyen ez alkalommal. Ha a lehetőségek engedik, lehet svédasztalos. Egyes fogásokat akár a gyerekek is készíthetik, akár házanként is, megvendégelve a többieket.

6. Zene, tánc, játékok

Mivel az eltérő korosztályok miatt nem lehet nagy táncra számítani, ezért kiegészítő programként lufifújásra és lufifigura készítésére adunk lehetőséget. Beüzemeljük a teremben használható pukkánós tűzijátékokat.

7. Tűzijáték a teraszon

Éjféltajt elhelyezzük a tűzijáték kellékeit, és a táborozók nagy tetszésnyilvánítása mellett bemutatjuk a „Weasley-féle futótűzfantáziát”.

Előkészületek

A délután folyamán feldíszítjük a termet szalagokkal, lampionokkal, léggömbökkel. Előkészítjük a zenei eszközöket. Ellenőrizzük, hogy talált-e mindenki párt, ebben segítünk, ha szükséges.

Integrációs lehetőségek

Elkerülhetetlen, hogy lesznek pár nélkül maradó gyerekek. (Főleg, ha eltérő a fiúk és a lányok száma.) Nekik adjunk apróbb rendezői feladatot.

Biztonsági intézkedések, rendkívüli események kezelése

A tűzijátékkal kapcsolatban tegyük meg a szükséges óvintézkedéseket! Cikkünk írásakor csak I. kategóriájú, úgynevezett játékos pirotechnikai termékek engedélyezettek, a II. kategóriájú kis tűzijátékokat csak szilveszterkor szabad használni. Érdemes e téren követni a jogszabályi változásokat.

Benti helyszínre tervezzük a rendezvényt, így ha el is romlik az idő, nem lesz fennakadás.

Ellenőrző lista

- A program összeállítása
- Zene kiválasztása
- Meghívás
- A tánc begyakorlása
- A terem díszítése
- Rendezvény lebonyolítása
- Takarítás

5. Kiegészítő tábori programok

Süveg és varázspálca készítése

Varázspálca készítése

Lehet egyszerűbb pálcát készíteni, amihez mi adunk anyagot. Barkácsáruházakban kapható, vékony farudakból 25-30 cm-es darabokat vágunk le. Ezt burkoljuk 2 cm széles színes öntapadós tapétacsíkkal. A mintát – szintén tapétacsíkokból – mindenki a maga ízlése szerint helyezi rá.

A vállalkozó kedvűek és a technikai leleménnyel rendelkezők készíthetnek igényesebb pálcát, de ehhez az anyagokat, a kiegészítőket részben maguk szerzik be. Ha világító pálcát akarunk készíteni, szükségünk van 30 cm-es üreges alumíniumrúdra. Bevonjuk öntapadós tapétával. Erre csatlakoztatjuk a bodzából kifaragott markolatot. A varázspálca lelke a markolatba beépített, kéken világító slusszkulcstartó.

Anyag- és eszközszükséglet:

Öntapadós tapéta a házak színeiben (Griffendél: piros-arany; Mardekár: zöld-ezüst; Hugrabug: fekete-arany; Hollóhát: kék-ezüst); 1 cm átmérőjű farúd (beszerezhető: bármelyik barkácsáruházban 1 méteres darabokban); olló

Varázssüveg készítése

A fejméret levétele után a fotókartonra rajzoljuk meg a formát. Kivágjuk, a fejhez igazítjuk, majd tűzőgéppel megtűzzük. Ezüst- vagy aranszínű holddal és csillagokkal díszítjük. Fekete kalapgumival szereljük fel.

Anyag- és eszközszükséglet:
fotókarton; ragasztó; tűzőgép; olló; mérőszalag; fehér vagy sárga ceruza a jelölésekhez; öntapadós tapéta a díszítéshez (célszerű a házak színeiben választani)

Varázslók sportja

A kviddicset természetesen földi viszonylatban játszhatjuk. Kijelölünk egy 30×20 m-es pályát. A két végén póznákra két vastag spárgát húzunk ki alul és fölül olyan távolságban, hogy 3-3 hulahoppkarikát rá tudjunk kötni. Hétfős csapatok játsszák, a könyvhöz hasonlóan seprűkön lovagolva. A csapatrészek – hajtók, terelők, fogók – is a könyv szerint játszanak. Sorsolás alapján selejtezőket rendezhetünk, majd következhet az elődöntő, egy másik napon pedig a döntő. A mérközéseken nézőként részt vesz és szurkol az egész tábor. **M2** mellékletünkben közlünk egy jól használható játékszabályt.

„Rozmortsos hétvége”

Véget értek a vizsgák, vége a tanévnek. Lényegében nem is tettük ki a lábunkat a tábor területéről. Lazításként járjuk be a települést, a környéket, fedezzük fel a látnivalókat. Ezalatt a táborvezetés szolgálatban nem levő része felkészül a tábor értékelésére.

6. A tábor értékelése, utómunkálatok

A tábor utolsó napon, az ebéd után értékeljük. Kiemelten kezeljük a keretmese megvalósulását, a hangulatot. A kiemelkedő tábori munkát végzetteknek egyedi tervezésű oklevelet adunk. RBF (Rendes Bűbáj Fokozat) oklevelet adunk a vizsgát kiemelkedően teljesítőeknek. A diákok lehetőséget kapnak véleményük leírására is névvel vagy név nélkül. Ezeket megjelentetjük az iskolaújságban.

Az új tanév elején rendezzünk fotókiállítást, vetítsük le az érdeklődők számára a táborról készült videót, állítsuk ki a manuális munkával készült tárgyakat. Írjunk az iskolaújságba. A diákprefektusoknak és a táborozóknak szervezzünk tábori utótalálkozót.

És ne feledjük: A történet folytatódik!

A következő kötet megjelenése remek alkalom lesz a tábori élmények felelevenítésére, avagy egy újabb tábor meghirdetésére, esetleg egy Harry Potter nap lebonyolítására.

7. Ellenőrző lista (a tábor egészére vonatkozóan)

- Információgyűjtés a táborhelyekről
- Táborvezetés megalakulása
- Jelentkezések, előleg beszédése
- Turnusfoglalás
- Pályázási lehetőségek kihasználása
- Költségvetés elkészítése
- Táborlátogatás, előleg kifizetése
- Utazás, a tábori felszerelés szállításának szervezése
- Keretmese kidolgozása
- Motiváció fenntartása havi programokkal
- Programok részletes kidolgozása
- Programkellékek elkészítése, anyagok megvásárlása
- Szülői értekezlet
- A tábor lebonyolítása
- A tábor értékelése, pénzügyi lezárása, beszámoló elkészítése
- Kiállítás, fotóalbum, iskolaújság, utótalálkozó

8. Mellékletek

M1 *Bölcsek Köve-teszt*

A Varázskártya-vetélkedő ennek a tesztnek a kitöltésével kezdődik. 15 perc alatt kell kitölteniük a játékosoknak, minden jó válaszáért 1 zsetont kapnak.

A megoldások:

2, 2, 1, X, X, 2, 2, 1, 2, X, X, 2, X, 2, X, 1, 1, 2, 2, 2

M2 *A földön is játszható kviddics lehetséges szabályai*

A mindenre kiterjedő szabályrendszer könnyen és gyorsan elsajátítható, a játék sok izgalommal kecsegtet.

M1

Bölcsek Köve-teszt**I. Hol nevelkedett Harry 11 éves koráig?**

- 1 keresztapjánál
- 2 nagynénjénél
- X szüleinél

II. Hogyan értesült arról, hogy felvették a boszorkány- és varázslóképző szakiskolába?

- 1 levelet kapott
- 2 felhívták telefonon
- X eljött érte az igazgató

III. Mi az hely, ahol megvásárolták az iskolához szükséges holmikat?

- 1 Abszol út
- 2 Privet Drive
- X Foltozott Üst

IV. Melyik iskolai házba osztotta be a Teszlek Süveg Harryt?

- 1 Mardekár
- 2 Hollóhát
- X Griffendél

V. Hogy hívják az igazgatót?

- 1 Minerva McGalagony
- 2 Perselus Piton
- X Albus Dumbledore

VI. Hogyan lehet bejutni a Griffendél ház területére?

- 1 A pincében egy helyen háromszor meg kell kocogtatni a falat.
- 2 A Kövér Dáma képénél kell elmondani a jelszót.
- X Meg kell csiklandozni a körtét az ajtón lévő festményen.

VII. „Harry mintha lassítva nézte volna, ahogy a(z) ... emelkedik, majd egy pillanatra megáll, s végül zuhanni kezd a föld felé. Előrehajolt, a seprűnyelet lefelé szegezte – és egy szempillantás múlva már zuhanórepülésben suhant a(z) ... után. A szél süvöltésébe a többiek rémült kiáltása vegyült. Harry kinyújtotta a kezét, és az utolsó pillanatban, alig fél méterrel a föld fölött elkapta a(z) ...

- 1 aranycikeszt
- 2 nefeleddgömböt
- X szárnyas kulcsot

VIII. Mi történt Halloweenkor az iskolában?

- 1 Megmentették Hermionét egy hegyi trolltól.
- 2 Mrs. Norrist kővé változtatták.
- X A vacsora alatt valaki szétvagdosta a Kővér Dáma portréját.

IX. Melyik tantárgy ment a legkevésbé Harrynek?

- 1 Sötét varázslatok kivédése
- 2 Bájitaltan
- X Gyógynövénytan

X. Melyik tanár készített védő varázslatot a pincében lévő 4. teremben? Segít az idézet!

*„Fordulj meg, s menekülj, vagy lépj be a vészbe;
Két üveg megsegít, azokat vedd kézbe.
Az egyik visszaküld, a másik előre:
Átkelhetsz a tűzön, ha iszol belőle.
Hétfől két üvegben jámbor csalánbor van,
De három méreg is rejtőzik a sorban...”*

- 1 Flitwick
- 2 McGalagony
- X Piton

XI. Milyen hasznos holmit kapott Harry ajándékba karácsonykor?

- 1 meleg pulóvert
- 2 tucát csíkos zoknit
- X láthatatlanná tévő köpenyt

XII. Mit látott Harry Edevis tükrében?

- 1 Átvette a kviddicskupát az igazgatótól.
- 2 Ott állt a családja társaságában.
- X Átadta a Bölcsék Kővét Voldemortnak.

XIII. Hol tartják a veszélyes könyveket az iskolában?

- 1 Páncélszekrényben
- 2 A padláson
- X A könyvtár zárolt részében

XIV. Mi a Teszlek Süveg szerepe?

- 1 Verseket ír a diákok szórakoztatására.
- 2 Beosztja a diákokat a házakba.
- X Dísz tárgy.

XV. Milyen tiltott dolgot művelt Hagrid?

- 1 Engedély nélkül varázsolt.
- 2 Fákat vágott ki.
- X Sárkányt nevelt a házában.

XVI. Milyen büntetést kaptak az éjszakai toronybeli tartózkodásért?

- 1 Ki kellett menniük Hagriddal éjszaka a Tiltott Rengetegbe.
- 2 Le kellett sikálniuk az összes címerpajzsot.
- X Segíteniük kellett az üvegházban.

XVII. Mik mutatják a házak közötti verseny állását?

- 1 Az előcsarnokban álló hatalmas homokórák.
- 2 A nagyteremben található táblázatok.
- X A trófeaterem házszober alakjai.

XVIII. Hol rejtőzött Voldemort?

- 1 Mógus zsebében
- 2 Mógus tarkójában
- X Mógus turbánjában

XIX. Mi történt a Bölcsek Kövével?

- 1 Múzeumnak adták.
- 2 Megsemmisítették.
- X Új rejtekhelyre vitték.

XX. Ki nyerte meg a házkupát?

- 1 Mardekár
- 2 Griffendél
- X Hugrabug

A földön is játszható kviddics lehetséges szabályai

M2

<i>A játék jellege</i>	mozgásos, csapatsport
<i>Résztevők optimális száma</i>	2 csapat, csapatonként 7 fő
<i>Résztevők életkora</i>	10–16 év
<i>Helyszín</i>	kézilabdapálya méretű sík terület
<i>Időtartam</i>	bizonytalan
<i>Eszközsükséglet</i>	4 megkülönböztethető labda (3 különböző méretben), játékosonként egy-egy seprű (illetve azt jelképező bot), 6 db hulahoppkarika, kötél
<i>Baleseti kockázat</i>	közepes

B
2.5
 45

Labdák és játékosok

A kviddicset négy labdával és csapatonként hét játékosal játsszák. A labdák mérete különböző. A legnagyobb a **kvaff**, amit a három **hajtó** egymásnak passzolgatva megpróbál átdobni az ellenfél valamelyik karikáján. A karikákból 3-3 van.

Minden csapatnak van egy **örzője**, akinek a feladata, hogy megakadályozza, hogy az ellenfél csapata a karikáiba dobhassa a kvaffot. Egy gól 10 pontot ér.

Van két, a kvaffnál kisebb labda, a **gurkók**. Ezeket a csapatok két **terelője** „terelgeti”, és megpróbálja vele az ellenfél tagjait „kiütni a seprű nyergéből”, vagy megvédeni a gurkóktól saját csapattársait.

A negyedik labda az **aranycikesz**. A **fogó** feladata, hogy megtalálja és elkapja. A kviddicsmérkőzés addig folytatódik, amíg ezt nem sikerül valamelyik csapatnak elérnie. Az a csapat, aki a cikeszt megszerzi, plusz 150 pontot kap.

A hajtók csak a kvaffhoz, a terelők csak a gurkókhoz érhetnek hozzá. (Természetesen az örző is csak a kvaffhoz.)

A gurkókat mindenképpen dobni kell, csak úgy érvényes a velük való kidobás (egy játékos átmeneti kiiktatása).

A cikeszt a pálya területén belül kell elrejtteni, és a pályáról legalább egy szögből látszania kell.

A seprűk használata

A seprű szükséges felszerelés, nem lehet felkötni, vagyis semmilyen módon nem szabad rögzíteni, egy kézzel mindig fogni kell. Mindenképpen a lábak között kell lennie, kivételezett helyzetben csak az örző van, aki a seprűt felhasználva védheti a lövéseket.

Vonalak, kapuk

Mindkét oldalon 3-3 kapu van, ezek egy 2 m magasan kifeszített kötélre vannak felfüggesztve (hulahoppkarikákat érdemes kapunak használni).

A kapukat csak 1 seprű + kinyújtott karhossz távolságra lehet megközelíteni a hajtóknak. Ez a terület az őrzőé (büntetőterület). Erre a büntetőterületre a saját hajtók sem léphetnek be! (Erről részletesen szólnak a szabálytalanságoknál.)

A játékosok feladatai

A **hajtóknak** a kvaffot egymásnak passzolgatva be kell juttatniuk az ellenfél kapujába úgy, hogy közben nem léphetik át a büntetővonalat. Ha a kvaff az ellenfél hajtóinál van, akkor a passzokat megakadályozva próbálják megszerezni azt. A hajtóknak mindvégig ügyelniük kell arra is, hogy a terelők ne találják el őket a gurkók valamelyikével.

Az **őrző** a területén belül seprűje segítségével próbálja kivédeni a kapuk felé tartó kvaffot. Elhagyhatja a területét, de ekkor már neki is rá kell ülnie a seprűre. Onnantól kezdve rá is ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a hajtókra.

A **terelők** a gurkót dobálják az ellenfél játékosaira (passzolhatnak is vele). Lényeges, hogy nem állhatnak egy helyben a gurkóval, és legfeljebb kettőt léphetnek vele, tehát gyorsan kell cselekedniük. A gurkóval ki lehet ütni a fogókat és hajtókat, az ellenfél terelőit, de saját terelőt és az őrzőket nem. Ha netán saját társunkat (hajtóink egyikét vagy a fogónkat) találunk el a gurkóval, az is kiütésnek számít. Ha eltaláltak valakit, le kell ülni, és el kell mondani a következő varázsigét:

„Még szerencse, hogy az a fránya gurkó nem törte be az orromat, legközelebb jobban kell vigyáznom.”

Ha elmondta, csak akkor állhat fel és mehet tovább. Ha a hajtót kiütik, és a kvaff nála van, azt fel kell dobnia a levegőbe (passzolnia nem szabad), mielőtt még leülne elmondani a varázsigét.

Egyéb szabályok

A kispadon ülő játékosok nem szólhatnak a pályán lévőkhöz, kivéve a csapatkapitányt, de a fogóhoz ő sem. A pályán lévők segíthetnek egymásnak, beszélhetnek is.

A cikesz megtalálása úgy érvényes, ha a megtaláló játékos felemeli a földből azt. (Ez akkor lényeges, ha a két fogó egyszerre érne oda, ilyenkor az nyer, amelyik ügyesebb, és fel tudja emelni azt a saját kezével.)

Szabálytalanságok

Büntetési tételek

- figyelmeztetés
- 1 perces kiállítás
- 2 perces kiállítás
- cserés kiállítás
- csere nélküli kiállítás (és egyben eltiltás a következő mérkőzésről)
- büntető

(Ha megoldható, érdemes a tiszta játékidőt mérni: ha tehát valami miatt áll a játék, akkor áll az óra is. Ennek a kiállítások mérésénél lehet jelentősége.)

Apróbb szabálytalanságok

- terelőknél a „2 lépés szabály” megszegése, vagy a labdával való állás
- az őrző kilép a területéről seprűre ülés nélkül
- a hajtó kidobásakor célzás nélküli eldobás helyett szándékosan passzolja a labdát
- valamely játékos (az őrzőn kívül) a büntetőterületen belül tartózkodik

Ha egy játékos apróbb szabálytalanságot követ el, a bírónak figyelmeztetnie kell a játékost. A második ugyanazon okért járó figyelmeztetés 1 vagy 2 perces kiállítást von maga után. Ha 3 különböző ok miatt kell figyelmeztetni valakit, az is kiállítással sújtható. (Az 1 vagy 2 perc eldöntése az eset súlyosságától és attól függ, hogy a játékos volt-e már kiállítva az adott meccsen. Ha igen, akkor javallott a 2 percet alkalmazni.)

A büntetővonal átlépése esetén, ha dobás történt, a gölt érvényteleníteni kell, ha bármely támadó játékos áll a büntetőterületen belül. Ha hazai játékos lép be a saját vonalán belülre, azonnal ki kell küldeni onnan. Többszöri figyelmeztetés után büntetőt lehet ítélni a belépő védőjátékos ellen.

Durvaságok

Durvaságért, a súlyosságától függően, kiállítás vagy eltiltás jár. Ha nem okoz sérülést, de láthatóan szándékos durvaságról van szó, 2 perces kiállítást kell ítélni. Komolyabb durvaságért az adott meccsre szóló cserés kiállítással kell sújtani a játékost. (Tehát azonnal le kell cserélni, és többet nem mehet vissza a pályára.) Testi sértést okozó durvaságnál a játékost azonnal, csere nélkül kell kiállítani és esetleges eltiltással sújtani. (Ha ez esetben a fogót

állítanak ki, posztcserét kell alkalmazni – minden csapatnak kell hogy legyen tartalék fogója.) Az eltiltások elbírálása a *Mágiaügyi Minisztérium Mágikus Sportok és Játékok Ügyosztályának* hatáskörébe tartozik. Esetlegesen kisebbfajta durvaságokért kiállítás helyett lehet büntetőt is ítélni.

A büntető

A hajtó félpályáról futással rávezeti a labdát a kapura, a büntetővonalig el kell dobni, nem léphet be, ekkor csak ő és az őrző cselekedhet a játékban. Ha eldobta, és az őrző kiütötte a kapuból a pályára, de nem fogta meg, akkor a játék folyamatban van onnantól kezdve.

A bírók

Általában 5 bíró szükséges egy meccs levezetéséhez (szükség esetén 3 is elegendő). Jó, ha van 1 főbíró, 2 vonal- és 2 gólbíró.

A főbíró vezeti a meccset, a pályán fut, a játékosok között.

A vonalbírók a büntetővonalnál állnak, feladatuk a belépések figyelése és az előttük történő szabálytalanságok jelzése a főbírónak. (Nincs joguk kiállítani, vagy büntetőt adni, de figyelmeztetéssel ők is sújthatnak, ám azt természetesen jelezniük kell a főbírónak.)

A gólbírók a kapuk mögött állnak, a gólokat ellenőrzik, és figyelik a támadást, hogy nem történik-e szabálytalanság közben.

A komolyabb meccseken érdemes még 1 vagy 2 úgynevezett segédbírót alkalmazni, akik a pálya széléről segítik a főbíró, hogy együttesen minden szabálytalanságra figyelni tudjanak.