

MAGICZNE MIEJSCA

HARRY POTTER

12 października 2023

Pakiet zabaw, pomysłów i inspiracji na
„ŚWIATOWY DZIEŃ
HARRY’EGO POTTERA”



Media Rodzina

WITAJCIE!

Bardzo się cieszymy, że chcecie wziąć udział w pierwszej w historii edycji święta "Światowy Dzień Harry'ego Pottera" – corocznym celebrowaniu książek o Harrym Potterze J.K. Rowling, które dotąd znane było pod nazwą „Harry Potter – Noc Książek”.

Chociaż nazwa i data uległy zmianie, cel pozostaje ten sam. Poprzez pakiet chcemy pomóc Wam w przygotowaniu tego wydarzenia i planowaniu własnych spotkań, imprez i uroczystości.

Tematem tej edycji będą „Magiczne Miejsca”. Od peronu dziewięć i trzy czwarte, przez Hogsmeade i Norę, aż po Ministerstwo Magii – cały świat czarodziejów czeka na odkrycie poprzez zabawy, magiczne projekty i czarowne zadania.

Róźdzki w dłoń... tu zaczyna się magia!

Mamy nadzieję, że znajdziecie tutaj dość inspiracji i wszystkie niezbędne materiały potrzebne, by urządzić wspaniały wieczór – w szkole, bibliotece, księgarni czy świetlicy. Jest tu wszystko, od czytanek po gry, od robótek ręcznych po nasz *Ekstremalny Czarodziejski Quiz*.

Możecie kopiować dowolne strony z tego zestawu – prawa do tych treści zostały udostępnione.

Od was zależy, czy będziecie się trzymać zaproponowanych przez nas pomysłów, czy wykorzystacie je tylko jako punkt wyjścia do własnych. Bez względu na waszą decyzję, jest kilka podstawowych zasad, które warto zapamiętać:

- Po pierwsze, w akcji „Światowy Dzień Harry'ego Pottera” chodzi o to, by przekazać magię niesamowitych książek J.K. Rowling kolejnemu pokoleniu czytelników. Tegoroczny temat – Magiczne Miejsca – zawiera pomysły z wszystkich siedmiu książek serii.
- Zadania wybraliśmy z myślą o dzieciach w wieku 8-10 lat, ale nie martwcie się, jeśli pracujecie z trochę młodszymi lub starszymi – jesteśmy pewni, że bez trudu uda wam się dostosować do nich materiały i znaleźć w nich coś dla fanów Harry'ego Pottera w każdym





wieku.

- Zdajemy sobie sprawę z tego, że impreza może się odbyć na przykład w księgarni, dla trzydziestu osób, ale też w szkole, dla ponad dwustu. Jesteśmy jednak pewni, że wymyślicie, jak najlepiej dostosować nasze propozycje do sytuacji.

Jeśli jest więcej uczestników, możecie ich podzielić na mniejsze grupki i/lub zrobić bazy z zadaniami, do których będą przechodzić w czasie imprezy, zbierając po drodze punkty niezbędne, by wygrać Puchar Domów!

- Ten zestaw jest przeznaczony do wykorzystania na bezpłatnych imprezach.*

„Światowy Dzień Harry’ego Pottera” to akcja ogólnoswiatowa, w której udział biorą wydawcy, księgarze, bibliotekarze i animatorzy kultury. Zachęcamy do dzielenia się zdjęciami z imprezy w mediach społecznościowych – udostępniajcie zdjęcia, używając hashtaga #HarryPotterBookDay i dołączcie do wielkiej społeczności wielbicieli Harry’ego Pottera.

Zespół wydawnictwa Media Rodzina

* Pakiet został przygotowany z myślą o imprezach organizowanych przez szkoły, domy kultury, biblioteki i księgarnie, aby zachęcić do uczestnictwa społeczności lokalne. Prosimy, aby imprezy te miały charakter niekomercyjny. Oznacza to, że udział w organizowanej przez was imprezie „Światowy Dzień Harry’ego Pottera” jest bezpłatny. Co ważne, wszelkie wydarzenia związane z Harrym Potterem, nie powinny być sponsorowane ani powiązane z komercyjnymi ani niezwiązanymi z tematem organizacjami. Jeśli więc na przykład jakaś firma zapewnia catering, to logo ani nazwa tej firmy nie mogą pojawić się na żadnych materiałach związanych z tą akcją, ani w żaden inny sposób sprawiać wrażenia, że firma ta jest wspierana albo związana z Harrym Potterem, J.K. Rowling czy Warner Bros. Zachęcamy, by przy organizowaniu imprezy wykorzystać wyobraźnię, ale pamiętać, że właściciel praw nie wyraża zgody na tworzenie i produkowanie jakichkolwiek nowych przedmiotów bądź usług związanych z Harrym Potterem, które byłyby na sprzedaż podczas akcji. Wykorzystanie komercyjne znaków towarowych Harry Potter i innej własności intelektualnej wymaga oddzielnej zgody. Jeśli macie jakiegokolwiek wątpliwości, skontaktujcie się z nami: promocja@mediarodzina.pl



SIEDEM MAGICZNYCH KROKÓW

Oto SIEDEM kroków do zorganizowania zaczarowanej imprezy:

1. PLANOWANIE

Kogo zaprosicie? Ile osób zmieści się na wybranej przez was przestrzeni? Kto będzie wam pomagał w organizowaniu tego wydarzenia? Wypełnijcie zaproszenie na 14 stronie tego zestawu, skserujcie je i wykorzystajcie, by odpowiednio wcześniej zaprosić gości na akcję 12 października 2023 roku.

2. REKLAMA

Dopilnujcie, by lokalna społeczność wiedziała, że organizujecie imprezę „Światowy Dzień Harry’ego Pottera”. Wykorzystajcie plakaty i cyfrowe dodatki dostępne na stronie harrypotterbookday.com, by rozreklamować waszą imprezę. Poinformujcie o niej lokalną prasę, radio i stacje telewizyjne, i zaproszcie je do uczestnictwa. W zestawie znajdziecie wzór komunikatu prasowego, zawierający podstawowe informacje i program (patrz: strona 48).

Możecie do promocji imprezy wykorzystać media społecznościowe, a także połączyć się z imprezami na całym świecie, wykorzystując #HarryPotterBookDay. Ponieważ akcja „Światowy Dzień Harry’ego Pottera” dotyczy magii zawartej w książkach J.K. Rowling, prosimy, byście promując waszą imprezę nie korzystali z elementów wizualnych i innych materiałów z filmów o Harrym Potterze, ale skupili się na pięknych nowych książkach z ilustracjami Jima Kaya.

PROPONOWANE WPISY W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH

PRZED: Świętujemy #HarryPotterBookDay! Dowiedz się więcej na temat tego magicznego wydarzenia tutaj: [wpisz link]

W DNIU IMPREZY: Udanej zabawy na #HarryPotterBookDay! Zaczynamy o [wpisz godzinę i miejsce]

PO: Dziękujemy za udział w #HarryPotterBookDay i podzielenie się magią! Oto niektóre z wspaniałych zdjęć [wklej zdjęcia]

3. ZACHĘTA

Zachęćcie dzieci (i ich rodziny), by przyszły w przebraniach – zaoferujcie nagrodę za najlepszy kostium. Nagrodą może być wszystko, od książki po czekoladę.

4. ODLICZANIE

Odliczajcie dni do imprezy, wywieszając w oknie albo na tablicy informacyjnej plakat:



5. DEKORACJE

Wykażcie się pomysłowością w dekorowaniu sali i pomyślcie o wyznaczeniu miejsc na różne zabawy i bazy z zadaniami. Sprawdźcie propozycje dekoracji tematycznych na Magiczne Miesiące w tym zestawie (patrz: strony 6-13).

6. PRZYGOTOWANIA

Wydrukujcie lub skserujcie zadania z tego zestawu. Zaopatrzyć się w długopisy, kredki i inne materiały do prac ręcznych, które będą potrzebne.

Przygotujcie krzesła, poduchy i puffy do siedzenia, a także stoły, przy których będzie można wykonywać zadania.





7. ZDJĘCIA

Róbcie podczas imprezy mnóstwo zdjęć, ale upewnijcie się, czy goście (zwłaszcza rodzice) zgadzają się, by ich fotografowano i wykorzystano zdjęcia w celach promocyjnych.

Zamieście zdjęcia na Instagramie i Facebooku, używając #HarryPotterBookDay lub dodajcie na stronach Media Rodziny:
facebook.com/Mediarodzina;
facebook.com/harrypotter.fantastycznyswiatmagii

PROPONOWANY PRZEBIEG IMPREZY:

To tylko wskazówki, więc wykorzystajcie je jako punkt wyjścia do stworzenia własnej wyjątkowej imprezy.

- Przybycie gości
- Czarodziejskie powitanie (strona 15)
- Ceremonia Przydziału (strona 16)
- Gry i zabawy zaproponowane w tym zestawie. Rywalizacja o punkty dla domów (strony 17-31)
- Ekstremalny Czarodziejski Quiz (strony 32-38)
- Przyznanie Pucharu Domów zwycięskiej drużynie
- Rozdanie dyplomów uczestnictwa w akcji „Światowy Dzień Harry’ego Pottera” (wzór na stronie 47)



DZIESIĘĆ RAD, JAK STWORZYĆ MAGICZNY WYSTRÓJ



1. JEDZENIE I PICIE

Oto kilka pomysłów na słodkie i słone przekąski podczas wydarzenia. Możecie nimi przyozdobić różne elementy przestrzeni, żeby pasowały do magicznych scenerii. Poniżej znajdziecie wskazówki. Nie krępujcie się stworzyć własnych magicznych przysmaków. Postarajcie się wykorzystać jak najwięcej zdrowych składników.

HOGWART EKSPRES

Odtwórzcie część przysmaków z wózka ze smakołykami:

- Kociołkowe muffiny – przygotujcie porcję czekoladowych babeczek. Zetnijcie górę, żeby była płaska, i ozdóbcie kolorowym kremem, który odpowiada różnym miksturom. Brązowy mógłby być wykorzystany do Elik siru Wielosokowego, żółty jako Płynne Szczęście, a fioletowy do Wywaru Żywej Śmierci. Weźcie cienkie laski miękkiej lukrecji i wbijcie ich końce po obu stronach babeczki, żeby zrobić uchwyt.
- Paszteciki z dyni – zróbcie wytrawne wersje pasztecików z nadzieniem z ziemniaków, warzyw albo mięsa, zawiniętym w kieszonkę z kruchego ciasta.
- Sok dyniowy – napełnijcie dzbanek sokiem pomarańczowym lub wieloowocowym.
- Lukrecjowe różdżki – ułóżcie na talerzu różne smaki i kolory podłużnych lukrecji.

HERBATKA W CHATCE HAGRIDA

- Dzbanek herbaty – niepotrzebne tu żadne innowacje; zróbcie dla wszystkich porządną dzbanek herbaty!
- Kruche ciasteczka – wyłóżcie na talerz angielskie kruche bułeczki (scones) albo kruche ciasteczka, z wytrawnymi lub słodkimi dodatkami na boku. Wolicie świeży ogórek czy pyszną konfiturę z serkiem, a może coś zupełnie innego?
- Kanapki z gronostaja – przygotujcie duży talerz kanapek dla waszych głodnych gości – ale zamiennie gronostaja na szynkę, kielbasę lub zamiennik mięsa!



CIEPLARNIE

- Nawóz ze smoczego łajna – wypełnijcie nową, czystą doniczkę czekoladowymi dropsami. Czy któryś z waszych gości odważy się ich spróbować?
- Warzywnik Hogwartu – zapelnijcie tacę świeżymi surowymi warzywami.
- Nieznośne robaki – zróbcie czekoladową „ziemię”, krusząc czekoladowe herbatniki w folii spożywczej. Wyłóżcie płaską warstwę „ziemi” i powtykajcie w nią żelowe robaki.
- Muchomorowe przekąski – przygotujcie kawałki pizzy w kształcie muchomora z sosem pomidorowym (czerwony kapelusz) i kozim serem lub mozzarellą (białe plamki). Użyjcie foremki w kształcie muchomora lub wykrójcie je nożem.

BANK GRINGOTTA

Pokrójcie w kostkę arbuza, kiwi i inne owoce o jaskrawych kolorach, żeby zimitować klejnoty.

OLLIVANDEROWIE

Z paluchów serowych zróbcie różdżki. Pokrójcie gotowe ciasto francuskie w paski i posypcie je serem. Pieczcie zgodnie z instrukcją na opakowaniu lub do momentu, gdy urosną i zarumienią się.

MAGAZYN SKŁADNIKÓW NA ELIKSIRY

Zbierzcie tyle różnych soków owocowych, ile jesteście w stanie, i ustawcie je obok dużej butelki gazowanej lemoniady bez cukru. Wasi goście mogą mieszać własne „eliksiry”, a lemoniada doda efektowne bąbelki! Jakie kolory wymyślą wasi goście?

ZAKAZANY LAS

- Ciasteczka drzewka – z pomocą foremki w kształcie choinki wytnijcie drzewka z rozwałkowanego ciasta i upieczcie je. Gdy wystygną, udekorujcie je lukrem w kolorach ziemi, takich jak ciemny zielony czy brązowy.
- Ogórkowe drzewka – pokrojonego w paski ogórka nadziejcie na wykałaczki. Możecie dodatkowo na dole wbić połowę pomidorka koktajlowego, żeby służył jako podstawa.

2. KĄCIK ELIKSIRÓW

Aby nadać odpowiednią atmosferę waszej akcji, stwórzcie kącik eliksirów albo stół z eliksirami. Kociołek świetnie nadawałby się na dekorację na środek stołu. Wykorzystajcie stare słoiki po dżemie albo butelki z zafarbowaną wodą na słoje z eliksirami, a by osiągnąć naprawdę magiczny efekt, dodajcie kolorowy brokat do syropu kukurydzianego, cukrowego lub glukozowego. Połóżcie na kociołek i kielichy postrzępioną watę albo sztuczne pajęczyny, żeby wyglądało, jakby zawarte w nich mikstury dymiły.

Nie zapomnijcie opisać swoich eliksirów odpowiednimi nazwami i opatrzyć informacją, że nie nadają się do picia! Oto kilka wywarów, które możecie stworzyć:

- Elixir Wielosokowy (w kolorze błota)
- Veritaserum (przezroczysty, bezbarwny)
- Felix Felicis, znany też jako Elixir płynnego szczęścia (żółtozłoty)
- Proszek Fiuu (lśniący srebrny proszek)
- Amortencja (perłowokremowy/różowy)
- Wywar Żywej Śmierci (przezroczysty, bezbarwny)

NAPOJE ZMIENIAJĄCE KOLOR

Nalejcie kilka kropli różnokolorowych farb spożywczych do papierowych kubeczków i zaczekajcie, aż wyschną. Gdy później wlejecie do nich wody lub lemoniady, wasi goście będą zachwyceni, widząc, jak napoje zmieniają kolor!

Aby dodać do napojów kolorowy lód, możecie zamrozić w tackach na lód wodę z dodatkiem różnokolorowych barwników spożywczych.



3. WIELKA SALA

Wielka Sala jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych miejsc z serii książek o Harrym Potterze. Wypróbujcie te pomysły na wystrój, żeby stworzyć przestrzeń idealną na ucztę!

- Wydrukujcie nasze poręczne szablony sów dostępne na harrypotterbookday.pl. Gdy to zrobicie, napiszcie imiona uczniów Hogwartu i/albo uczestników waszego wydarzenia na kartce niesionej przez każdą sowę. Zawieście sowy pod sufitem za pomocą nitki albo umieśćcie je na półkach albo dookoła kominka, żeby stworzyć iluzję nadejścia sówiej poczty.
- Podczas uczy Wielka Sala jest zwykle oświetlona lewitującymi świecami. Możecie zrobić własne – pomalujcie tekturowe rolki po papierze toaletowym lub kuchennym na biało i umieśćcie na górze świeczki na baterie, żeby stworzyć iluzję dryfujących w powietrzu świec.
- Ustawcie obok siebie cztery stoły – po jednym na każdy dom Hogwartu.
- Zróbcie własne proporczyki. Wytnijcie z papieru trójkąty, pokolorujcie je w barwach domów i przyczepcie do długiego kawałka sznurka, żeby mogły zawisnąć na ścianie lub pod sufitem.

4. MINISTERSTWO MAGII

Ministerstwo Magii to czarodziejski rząd, a jego brytyjska siedziba ma 9 pięter pełnych różnych Biur i Departamentów. Wypróbujcie którąś z wypisanych poniżej dekoracji i odsłońcie na imprezie część tajemnic skrywających się w Ministerstwie.

Departament Tajemnic

- Zapełnijcie półki na książki szklanymi kulami, okrągłymi szklankami, a nawet miskami i dodajcie etykiety, żeby wyglądały jak przepowiednie na półkach z Sali Przepowiedni.
- Zróbcie znak „Zakaz wstępu!”.

Główne biuro

- Ministerstwo Magii znane jest z latających przesyłek wewnętrznych. Możecie takie zrobić samodzielnie – napiszcie „TOP SECRET” i „WAŻNE” na kartkach A4 i złożcie je w samolociki. Notatki mogą być zawieszane pod sufitem za pomocą nici albo położone na stołach.



5. WEJŚCIE PRZEZ KOMINEK

Pracownicy Ministerstwa Magii mogą wejść do budynku przez jeden z wielu kominków podłączonych do Sieci Fiuu. Wytnijcie z kartonu ramę kominka i pomalujcie ją na ciemnobrązowo.

- Ustawcie ramkę pionowo i umieśćcie w niej trochę zmiętego zielonego papieru krepowego. Będzie to imitować magiczne szmaragdowe płomienie.
- Obok kominka możecie postawić doniczkę wypełnioną piaskiem. To będzie Wasz proszek Fiuu. Możecie też zawiesić gdzieś blisko znak z jasnymi wskazówkami, jak bezpiecznie korzystać z Sieci Fiuu.

Bezpieczne podróżowanie przez Sieć Fiuu:

- przyciśnij łokcie do ciała,
- nie otwieraj oczu,
- nie ruszaj się,
- mów wyraźnie,
- wyjdź przez właściwą bramę!

6. ZABAWA ZE ZDJĘCIAMI

W *Harry Potter i Insignia Śmierci* Harry jest określony jako Niepożądany Numer Jeden. Znajduje na ścianie plakat ze swoim zdjęciem i napisem NIEPOŻĄDANY NUMER JEDEN biegnącym przez pierś!

Zróbcie własny znak przy użyciu dużego kawałka kartonu, nożyczek i kolorowych długopisów.

Wytnijcie środek, aby stworzyć ramę, w której goście będą mogli stanąć i zapozować jako zniesławiony czarodziej lub czarownica.

Obok postawcie koszyk pełen poręcznych rekwizytów, takich jak:

- kapelusz czarodzieja lub czarownicy,
- stary but lub kozak, jako Świstoklik (magiczny przedmiot, który natychmiast przenosi w konkretne miejsce każdego, kto go dotknie; zwykle są ukryte pod postacią czegoś normalnego, na przykład buta),
- miotła,
- tabliczka kredowa, na której można napisać imię gościa i przytrzymać ją podczas robienia zdjęcia.

Zachęćcie waszych gości do użycia wyobraźni. Na przykład mogą uwiecznić, jak uciekają na (niewidzialnym) testralu!

Pamiętajcie oznaczyć wasze zdjęcia #HarryPotterBookDay!



7. PÓŁKI Z MAGICZNYMI KSIĄŻKAMI

Stwórzcie własną bibliotekę magicznych książek, owijając książki w twardej oprawie materiałem albo brązowym papierem i wypisując na grzbiecie i przedniej okładce tytuły. Możecie wybrać je spośród książek, które pojawiały się w powieściach o Harrym Potterze.

Standardowa księga zaklęć (1 stopień)

Miranda Goshawk

Wprowadzenie do transmutacji (dla początkujących)

Emeric Switch

Tysiąc magicznych ziół i grzybów

Phyllida Spore

Magiczne wywary i napoje

Arsenius Jigger

Zaklęcia i przeciwzaklęcia

Profesor Vindictus Viridian

Ciemne moce. Poradnik samoobrony

Profesor Quentin Trimble

Podstawowe zaklęcia dla tych, którzy nie mają czasu

Uroki dla zauroczonych

Eliksiry dla zaawansowanych

Libacjusz Borage

Zwariowane zaklęcia dla lekko stukniętych magów

Śródziemnomorskie magiczne

rośliny wodne i ich właściwości

DO DZIAŁU KSIĄŻEK ZAKAZANYCH

Najczarniejsze czary

Tajemnice najczarniejszej magii

Najsilniejsze eliksiry





8. PERON DZIEWIĘĆ I TRZY CZWARTE

Peron dziewięć i trzy czwarte jest przejściem między Hogwartem a światem mugoli (niemagicznych). Wypróbujcie te pomysły na dekoracje i przenieście się na magiczną stronę stacji King's Cross!

Oto kilka pomysłów:

- Samodzielnie narysujcie znak peronu dziewięć i trzy czwarte. Dopilnujcie, żeby był umieszczony wysoko w pomieszczeniu, by każdy mógł go zobaczyć!
- Namalujcie na białym prześcieradle obraz Hogwart Ekspresu i przymocujcie prześcieradło do ściany jako tło.
- Odtwórzcie charakterystyczne dla Hogwart Ekspresu kłęby dymu za pomocą kulek z waty.
- Wystawcie jedzenie i napoje na wózku, żeby przypominał wózek z herbatą z pociągu.
- Niech jeden z organizatorów przebierze się za panią z wózkiem i oferuje gościom przekąski – „Coś z wózka, kochaneczki?”

9. SOWIA POCZTA

Wypiszcie nazwiska uczniów Hogwartu i/lub osób uczestniczących w imprezie na kremowych kopertach, a potem zawieście je na cienkich nitkach na suficie lub na półkach, by sprawić wrażenie, że dostarczono właśnie sówią pocztę. Jeśli macie jakieś pluszowe sowy, to dla lepszego efektu możecie przyczepić im listy do dzióbków.



10. TABLICA ZAKŁĘĆ

Stwórzcie tablicę zaklęć, na której będziecie spisywać wszystkie zaklęcia wymyślone i wykorzystane tej nocy.

Poszukajcie starych walizek, kufrów i klatek dla ptaków, by wewnątrz wyglądało autentycznie, i nie zapomnijcie podzielić się zdjęciami swojej czarodziejskiej scenografii w mediach społecznościowych, dopisując #HarryPotterBookDay.



WZÓR ZAPROSZENIA

Wykorzystajcie ten wzór, by stworzyć zaproszenia na akcję „Światowy Dzień Harry’ego Pottera”.
Nie zapomnijcie wysłać zaproszeń odpowiednio wcześniej.



SZANOWNY CZYTELNIKU,

Mamy przyjemność zaprosić Cię na przyjęcie „Światowy Dzień Harry’ego Pottera”

DATA: **czwartek, 12 października 2023 roku**

GODZINA:

MIEJSCE:

ADRES:

Prosimy o odpowiedź przez sowę lub osobiście do:

.....

Obowiązują czarodziejskie stroje albo kostium
postaci z powieści o Harrym Potterze.

SZANOWNY CZYTELNIKU,

Mamy przyjemność zaprosić Cię na przyjęcie „Światowy Dzień Harry’ego Pottera”

DATA:

GODZINA:

MIEJSCE:

ADRES:

Prosimy o odpowiedź przez sowę lub osobiście do:

.....

Obowiązują czarodziejskie stroje albo kostium
postaci z powieści o Harrym Potterze.

POWITANIE

Możecie rozpocząć imprezę „Światowy Dzień Harry’ego Pottera” takim czarodziejskim powitaniem:



Drodzy Mugole,
Czarodzieje i Czarownice!

Witajcie na imprezie z okazji
Światowego Dnia Harry’ego Pottera w...

.....
(wpisz nazwę sklepu, szkoły, biblioteki).

Obiecujemy, że będzie to noc czarodziejskiej
zabawy, podczas której będziemy odkrywać
i zgłębiać magiczny świat Harry’ego Pottera.
Prosimy, zostawcie miotły przy drzwiach
i trzymajcie różdżki w pogotowiu!

Pora przekazać magię dalej...



CEREMONIA PRZYDZIAŁU

Proponujemy zacząć akcję „Światowy Dzień Harry’ego Pottera” od Ceremonii Przydziału, podczas której „przydzielicie” gości do czterech domów Hogwartu.

Uwaga: Jeśli macie więcej niż 30 gości, zastanówcie się, jak usprawnić proces przydzielania przyszłych czarodziejów. Aby go przyspieszyć, możecie przydzielić domy klasom albo grupom wiekowym jeszcze przed przyjęciem albo w czasie imprezy wykorzystać więcej niż jedną Tiarę Przydziału.

CO ZROBIĆ:

Włóżcie kartki papieru z nazwami GRYFFINDOR, HUFFLEPUFF, RAVENCLAW i SLYTHERIN do jakiegoś pudełka lub naczynia.

Liczba kartek powinna odpowiadać liczbie uczestników.

Możecie przeczytać piosenkę Tiary Przydziału, by wprowadzić się w odpowiedni nastrój (*Harry Potter i Kamień Filozoficzny*, rozdział 7, str. 129)

Zapraszajcie po dzieci po kolei, by usiadły na stołku i założywszy Tiarę Przydziału na głowę, wylosowały kartkę z nazwą domu.

POTRZEBUJESZ:

- Tiarę Przydziału
- pojemnik z wypisanymi na kartkach papieru nazwami domów
- stołek



Więcej informacji na temat każdego z domów i ich charakterystyki (w angielskiej wersji językowej) znajdziesz na stronie harrypotterbookday.com.

Przeczytaj więcej w: *Harry Potter i Kamień Filozoficzny*, rozdział 7.

Uwaga: Wszystkie numery stron odpowiadają nieilustrowanemu wydaniu Harry’ego Pottera w miękkiej oprawie, z ilustracjami Johny’ego Duddle’a na okładkach.

ZABAWA – ULICA POKĄTNA

Wszystko już gotowe, zabawy czas zacząć!

Po tym, jak Harry spotkał Hagrida i dowiedział się, że jest czarodziejem, chłopiec został zabrany na ulicę Pokątną, żeby kupić wszystko, czego potrzebował w nowym roku szkolnym.

Nadszedł czas, żeby wasi goście odkryli, co ulica Pokątna ma do zaoferowania!

Zanim zacznie się impreza, przygotujcie karteczki. Na małych kawałkach papieru albo tektury napiszcie nazwy magicznych przedmiotów. Możecie zasugerować się listą poniżej albo, jeśli wasi goście nie do końca znają treść książek, możecie dla ułatwienia sami wybrać bardziej rozpoznawalne magiczne przedmioty.

LISTA POMYSŁÓW:

Robocze szaty • Spiczasty kapelusz • Ochronne rękawice • Zimowy płaszcz • Różdżka • Kociolatek • Szklane lub kryształowe fiolki • Teleskop • Mosiężna waga





Przeczytaj na głos, aby przygotować scenę:

— Witaj — rzekł Hagrid — na ulicy Pokątnej.

Uśmiechnął się, widząc zdumienie na twarzy Harry'ego. Przeszli pod kamiennym łukiem.

Harry obejrzał się przez ramię i zobaczył za sobą ceglany mur. Wejście znikło.

Słońce połyskiwało w stosie kotłów przed najbliższym sklepem. KOTŁY — WSZYSTKIE ROZMIARY — MIEDZIANE, MOSIĘŻNE, CYNOWE, SREBRNE — SAMOMIESZALNE — SKŁADANE — głośił szyld nad sklepem.

fragment z książki *Harry Potter i Kamień Filozoficzny*

JAK GRAĆ

1. Jedno po drugim, goście losują złożone karteczki.
2. Każdy z gości musi odegrać przedmiot z karteczki, tak żeby reszta grupy odgadła, co to jest.
3. Pierwsza osoba, która zgadnie hasło, zdobywa punkt!

Innym sposobem na przeprowadzenie tej zabawy jest podzielenie gości na dwie grupy z własnym zestawem karteczek. Osoba z każdej drużyny ma sześćdziesiąt sekund, żeby pokazać jak najwięcej przedmiotów. Grupa, która odpowie poprawnie najwięcej razy, wygrywa!

ZABAWA – PAKOWANIE DO HOGWART EKSPRESU

Co roku we wrześniu uczniowie Hogwartu muszą odbyć długą podróż z peronu dziewięć i trzy czwarte w przedziałach Hogwart Ekspresu. Przy takiej ilości magicznego dobytku do przeniesienia, nic dziwnego, że uczniowie korzystają z wielkich kufrów!

1. Niech każdy po kolei nazwie jakąś rzecz, którą można znaleźć w kufrze ucznia Hogwartu. Może to być coś magicznego – jak miotła – albo niemagicznego, na przykład ubrania!
2. Celem gry jest zapamiętanie nazw i kolejności przedmiotów wymienionych przez ludzi przed tobą. Jeśli pominiesz przedmiot lub pomylisz kolejność, odpadasz. Ostatnia osoba wygrywa.
3. Na przykład pierwsza osoba mówi: „W moim kufrze znajduje się miotła”. Druga osoba powtarza „miotłę” i dodaje jedną rzecz od siebie: „W moim kufrze znajdują się miotła i ubrania”. I tak dalej.



ZABAWA – KOMNATA TAJEMNIC

W książce *Harry Potter i Komnata Tajemnic* Harry musi stoczyć walkę z wielkim węzem, znanym jako Bazyliszek, bez patrzenia mu w oczy!

Przeczytaj na głos, aby przygotować scenę:

Wśród wielu wzbudzających lęk bestii i potworów, które lęgną się w naszym kraju, nie ma dziwniejszego i bardziej złowrogię stworzenia od bazyliszka, nazywanego również „Królem Węży”. Wąż ów, który może osiągać olbrzymie rozmiary i żyć wiele setek lat, rodzi się z kurzego jajka podłożonego ropusze. Zadziwiające są jego sposoby uśmiercania ofiar, bo prócz jadowitych kłów, bazyliszek dysponuje śmiertelnym spojrzeniem, a ten, w kim utkwi swoje złowrogie ślepie, pada natychmiast trupem. Bazyliszek jest śmiertelnym wrogiem pajków, które uciekają przed nim w popłochu, a on sam lęka się jedynie piana koguta, które jest dla niego zgubne.

fragment z książki *Harry Potter i Komnata Tajemnic*

W tę zabawę najlepiej grać na zewnątrz lub na dużej otwartej przestrzeni.

JAK GRAĆ:

1. Poproście jednego z gości, żeby został Bazyliszkiem. Wszyscy pozostali goście to uczniowie Hogwartu. Bazyliszek powinien stać z przodu, plecami do innych graczy.
2. Tuż za nim połóżcie atrapę miecza – miecz Gryffindora.
3. Wszyscy uczniowie i nauczyciele Hogwartu niech staną z tyłu, jak najdalej od Bazyliszka.
4. Uczniowie muszą powoli i ostrożnie skradać się do przodu, gdy Bazyliszek stoi tyłem, i zastygnać w bezruchu, jak tylko bestia się odwróci. Za każdym razem, kiedy to zrobi, wskaże na ostatnią osobę, którą widział/-a w ruchu, zamrażając ją w miejscu. Osoba ta nie może się ruszyć do przodu aż do końca gry.
5. Celem zabawy jest dotknięcie miecza Gryffindora, który leży pod stopami Bazyliszka, przez jednego z uczniów, zanim wszyscy zostaną spetryfikowani (zamrożeni).





GRY CZARODZIEJÓW NA IMPREZĘ „ŚWIATOWY DZIEŃ HARRY’EGO POTTERA”

Większość tych gier nadaje się idealnie dla grup liczących 15-30 dzieci. Jeśli macie więcej niż 30 gości, możecie podzielić ich na mniejsze grupy i urządzać im oddzielne gry w podgrupach albo przystosować gry do swoich potrzeb.

POJEDYNKI CZARODZIEJÓW

Wykorzystajcie listę wcześniej przygotowanych czarów. Skserujcie ją, powycinajcie czary, złożcie wycięte karteczki na pół i włóżcie je do torby albo kociołka, jeśli taki macie.

Wybierzcie dwoje dzieci. Każde z nich wyciąga zaklęcie z torby lub kociołka, a następnie stają naprzeciwko siebie.

Muszą się uklonić i unieść różdżki.

Prowadzący mówi: RÓŻDŻKI GOTOWE?

Po odliczeniu RAZ, DWA, TRZY... pojedynkujący się wykrzykują swoje czary i machają różdżkami. Widownia lub prowadzący decydują, czyje wykonanie albo czar wygrywa daną rundę.

Za każdy zwycięski pojedynek przyznaj odpowiedniemu domowi punkty.

Czytaj więcej: *Harry Potter i Komnata Tajemnic*, Rozdział 11, str. 194



POTRZEBUJECIE:

- dwie różdżki domowej roboty
- torbę z karteczkami z czarami
- odpowiednio dużą przestrzeń, by dwoje czarodziejów mogło stanąć naprzeciw siebie



MAGICZNE ZABAWY

Wykorzystajcie te gry i zabawy, by wprowadzić trochę prawdziwej magii.

PROSTA NAUKA

Te proste eksperymenty naukowe na pewno oczarują widownię.

„WINGARDIUM LEVIOSA”

W *Harrym Potterze i Kamieniu Filozoficznym* używa się zaklęcia *Wingardium Leviosa*, by unieść w powietrze piórko. Wykorzystajcie ten eksperyment, by sprawić, że jajo będzie się unosić na wodzie.

CO ZROBIĆ

1. Wyjaśnijcie widowni, że bez użycia magii jajo nie będzie unosić się na wodzie.
2. Możecie to zademonstrować, wkładając jajo do wysokiej szklanki z wodą – opadnie na dno. Wyjmijcie jajo z wody.
3. Następnie sięgnijcie po słoik z solą kuchenną. Wsypcie do naczynia z wodą co najmniej sześć łyżek stołowych soli i poproście kogoś, by ją zamieszał – sześć razy zgodnie z ruchem wskazówek zegara i raz przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.
4. Następnie weźcie butelkę lub dzbanek z wodą z kranu i ostrożnie dolejcie tyle wody, by szklanka była w trzech czwartych pełna. Nie mieszajcie.
5. Ostrożnie włóżcie jajo do wody. Kiedy dosięgnie słonego roztworu, powinno się na nim unosić.

POTRZEBUJECIE:

- wysoką szklankę do połowy napełnioną wodą
- jedno nieugotowane jajo
- sól kuchenną w słoiku lub torbie
- butelkę lub dzbanek wody z kranu

WYJAŚNIENIE NAUKOWE

Dodanie do wody soli sprawia, że ta staje się gęstsza, więc jaju łatwiej się na niej unosić. Jajo powinno opaść przez kranówkę, ale kiedy dotrze do gęstszej słonej wody, powinno się w niej zatrzymać i nie opadać.



ŚWIECĄCE ELIKSIRY

Czaru *Lumos* używa się, by uzyskać światło. Możecie się nauczyć, jak sprawić, by wasze eliksiry świeciły!

Nalejcie do butelek toniku, a następnie oświetlcie je ultrafioletową latarką lub lampą luminescencyjną. Wasze eliksiry zaczną w magiczny sposób świecić!

WYJAŚNIENIE NAUKOWE

Światło ultrafioletowe z lampy luminescencyjnej reaguje z substancjami zwanymi fosforami. Tonik zawiera fosfory, więc woda zdaje się świecić. Fosfory z toniku znajdują się w związku chemicznym zwanym chininą.

Światło ultrafioletowe jest wykorzystywane w medycynie sądowej, sztuce, fotografii, potwierdzaniu oryginalności banknotów i antyków a także w wielu innych celach.

„ZACZAROWANY” PERGAMIN

W *Harrym Potterze i Komnacie Tajemnic* Hermiona wykorzystuje czar *Aparecium*, by sprawdzić, czy nie użyto niewidzialnego tuszu. Zastosujcie poniższe wskazówki, by tworzyć własne niewidzialne wiadomości.

CO ZROBIĆ

1. Wymieszajcie wodę z sokiem z cytryny.
2. Zanurzcie w mieszance wacik na patyczku i napiszcie na papierze wiadomość. Gdy woda wyschnie, wiadomość stanie się niewidzialna.
3. By odczytać ukrytą wiadomość, unieście różdżkę i przysuńcie wiadomość do lampy.

WYJAŚNIENIE NAUKOWE

Rozpuszczony w wodzie sok z cytryny bardzo trudno dostrzec, gdy nałoży się go na papier i zaczeka, aż wyschnie. Kiedy jednak zostanie podgrzany, sok utleni się i zbrązowieje, dzięki czemu będzie można przeczytać wiadomość. Inne substancje, które działają w ten sam sposób, to między innymi sok pomarańczowy, miód, mleko i ocet.

POTRZEBUJECIE:

- sok z cytryny wymieszany z kilkoma kroplami wody
- patyczki do uszu
- białe kartki papieru
- lampę
- różdżkę domowej roboty



ELEKTRYCZNOŚĆ STATYCZNA

W *Harrym Potterze i Czarze Ognia* Harry używa zaklęcia przywołującego, by sprowadzić swoją miotłę na pierwsze zadanie Turnieju Trójmagicznego. Wykonajcie ten eksperyment, by pokazać, jak oddziaływanie elektryczne może przesuwać przedmioty.

CO ZROBIĆ

1. Potrzyjcie wełnianą szmatką dwa baloniki, a następnie spróbujcie zbliżyć je do siebie. Co się stanie? Powinny się odpychać. Są teraz gotowe do następnego kroku.
2. Na stole połóżcie pustą puszkę aluminiową. Przysuńcie do niej balonik. Balonik zacznie przyciągać puszkę, która powinna zacząć się turlać po stole, niczym za sprawą magii.
3. Poproście młodych członków z widowni, by spróbowali powtórzyć te czary z innymi balonami.

WYJAŚNIENIE NAUKOWE

Pocieranie baloników wełnianą szmatką wywołuje elektryczność statyczną. Baloniki naładują się ujemnie, a ponieważ przejmą część elektronów z materiału, wełna naładuje się dodatnio.

Ponieważ oba baloniki są naładowane ujemnie, wzajemnie się odpychają.

W drugim kroku aluminiowa puszka jest przyciągana przez ujemnie naładowany balonik i dlatego turla się po stole.

POTRZEBUJECIE:

- kilka nadmuchanych baloników
- wełnianą szmatkę (albo szalik czy sweter)
- pustą aluminiową puszkę po napojach
- różdkę domowej roboty





ZAKŁĘCIE PAMIĘCI

Ustawcie uczestników zabawy w kółku. Pierwszy gracz zaczyna, mówiąc: „Do kociołka wkładam oko węgorza i dwa paznokcie trolla...”

Następny gracz powtarza to zdanie i dodaje do listy kolejny składnik. Kolejni gracze mają za zadanie powtórzyć wszystko, co dołożyli poprzedni uczestnicy, i dodać jeszcze jeden składnik.

Grę można też zacząć zdaniem „Poszedłem/poszłam do apteki przy ulicy Pokątnej i kupiłem/łam...”

POSZUKIWANIA SKŁADNIKÓW ELIKSIRÓW

W sali, gdzie odbywa się impreza, ukryjcie wymienione przedmioty. Następnie dajcie każdemu uczestnikowi lub drużynie kartkę (ze strony 26 tego zestawu) z listą przedmiotów, które muszą znaleźć, by uwarzyć Elixir Wielosokowy. Elixiru tego Harry i Ron używają w *Harrym Potterze i Komnacie Tajemnic*, by przemienić się w Crabbe'a i Goyle'a.

- muchy siatkoskrzydłe (możecie użyć plastikowych much)
- pijawki (możecie je ulepić z czarnej plasteliny lub modeliny i włożyć do opisanego odpowiednio słoiczka)
- ślaz (możecie użyć rzeżuchy albo jakichś innych kielków)
- rdest ptasi (możecie użyć trawy albo trzciny)
- sproszkowany róg dwurożca (możecie użyć trocin lub piasku)
- porwana skóra Boomslanga (porwane bandaże albo wstążki zrobione z materiału z wzorem skóry węża)





ZESTAWY ZADAŃ

IDEALNY PATRONUS

W *Harrym Potterze i więźniu Azkabanu* Harry uczy się, jak rzucić Zaklęcie Patronusa.

Jak się go wyczarowuje:

„Specjalnym zaklęciem, które działa tylko wtedy, gdy czarodziej skupi się całą siłą woli na jednym, bardzo szczęśliwym wspomnieniu.” – Profesor Lupin

Zaklęcie: *Expecto patronum!*

Patronus każdego człowieka przybiera formę innego zwierzęcia. Patronusem Harry’ego jest jelen, natomiast Hermiony – wydra.

Jak sądzisz, jaki byłby twój Patronus? Narysuj go poniżej i wyjaśnij, czemu przyjmuje kształt akurat tego zwierzęcia.



Do przeczytania: *Harry Potter i więzień Azkabanu*, rozdział 12, strona 251.



POSZUKIWANIA SKŁADNIKÓW ELIKSIRÓW

W *Harrym Potterze i Komnacie Tajemnic* Harry, Hermiona i Ron warzą Elixir Wielosokowy. Czy zdołasz odnaleźć potrzebne do niego składniki?

NAJSILNIEJSZE ELIKSIRY

ZBIERZ SKŁADNIKI, BY WYKONAĆ

ELIKSIR WIELOSOKOWY

Zaznaczaj te, które znajdziesz:



muchy siatkoskrzydłe



pijawki



ślaz



rdest ptasi



sproszkowany róg dwuroźca



porwana skóra boomsłanga

Przeczytaj też: *Harry Potter i Komnata Tajemnic*, rozdział 10, strona 176.



LISTA CZARÓW

Wytnij i złoż każde zaklęcie, by użyć ich w zabawie w Pojedynek Czarodziejów ze strony 20.

<i>Accio!</i> (Zaklęcie przywołujące)	<i>Expecto patronum!</i> (Zaklęcie Patronusa)
<i>Impedimenta!</i> (Zaklęcie spowalniające albo na chwilę zatrzymujące)	<i>Rictusempra!</i> (Zaklęcie wywołujące łaskotki)
<i>Densaugeo!</i> (Zaklęcie, które powoduje nagły wzrost zębów)	<i>Expelliarmus!</i> (Zaklęcie rozbijające)
<i>Petrificus Totalus!</i> (Zaklęcie powodujące paraliż całego ciała)	<i>Stupefy!</i> (Zaklęcie ogłuszające)
<i>Engorgio!</i> (Zaklęcie rozdymające)	<i>Furnunculus!</i> (Zaklęcie parzące)
<i>Protego!</i> (Zaklęcie tarczy)	<i>Tarantallegra!</i> (Zaklęcie wywołujące tańce)



CZARODZIEJSKA WYKREŚLANKA

Czy odnajdziesz w poniższej wykreślanke imiona i nazwiska bohaterów występujących w książkach o Harrym Potterze? Wyrazy mogą być odczytane od prawej, od lewej, z góry, z dołu i po skosie.

S	E	V	E	R	U	S	S	N	A	P	E	H
Y	F	O	A	L	H	C	L	I	F	R	A	D
R	R	L	V	U	N	E	D	H	O	R	U	E
I	E	D	O	N	D	O	A	D	R	D	D	E
U	D	E	I	A	B	G	E	Y	L	P	F	M
S	R	M	G	B	R	L	P	E	K	R	U	M
Z	E	O	Y	I	B	O	Y	E	H	O	I	J
B	M	R	D	M	T	H	K	T	O	N	K	S
L	U	T	U	T	N	E	V	I	L	L	E	L
A	S	D	E	I	R	Y	T	E	K	H	A	N
C	S	R	M	A	L	F	O	Y	C	R	E	P
K	H	E	D	W	I	G	A	Y	N	N	I	G

DUDLEY
DUMBLEDORE

FILCH

FRED

GINNY

HAGRID
HEDWIGA
HARRY POTTER

KRUM

LUNA

MALFOY
NEVILLE
IRYTEK
PERCY
REMUS

RON
SEVERUS SNAPE
SYRIUSZ BLACK
TONKS
VOLDEMORT



CZARODZIEJSKA WYKREŚLANKA – ROZWIĄZANIE

S	E	V	E	R	U	S	S	N	A	P	E	H
Y	F	O	A	L	H	C	L	I	F	R	A	D
R	R	L	V	U	N	E	D	H	O	R	U	E
I	E	D	O	N	D	O	A	D	R	D	D	E
U	D	E	I	A	B	G	E	Y	L	P	F	M
S	R	M	G	B	R	L	P	E	K	R	U	M
Z	E	O	Y	I	B	O	Y	E	H	O	I	J
B	M	R	D	M	T	H	K	T	O	N	K	S
L	U	T	U	T	N	E	V	I	L	L	E	L
A	S	D	E	I	R	Y	T	E	K	H	A	N
C	S	R	M	A	L	F	O	Y	C	R	E	P
K	H	E	D	W	I	G	A	Y	N	N	I	G

DUDLEY
DUMBLEDORE

FILCH

FRED

GINNY

HAGRID
HEDWIGA
HARRY POTTER

KRUM

LUNA

MALFOY
NEVILLE

IRYTEK

PERCY

REMUS

RON
SEVERUS SNAPE

SYRIUSZ BLACK

TONKS

VOLDEMORT



KTO RZUCIŁ TEN CZAR?

Połącz odpowiedni czar z czarodziejem lub czarownicą, którzy go rzucili w książkach o Harrym Potterze.

Czar 1: Rictusempra (*Harry Potter i Komnata Tajemnic*)

Odpowiedź:

Czar 2: Petrificus Totalus (*Harry Potter i Kamień Filozoficzny*)

Odpowiedź:

Czar 3: Serpensortia (*Harry Potter i Komnata Tajemnic*)

Odpowiedź:

Czar 4: Alohomora (*Harry Potter i Kamień Filozoficzny*)

Odpowiedź:

Czar 5: Accio Błyskawica (*Harry Potter i Czara Ognia*)

Odpowiedź:

Czar 6: Ferula (*Harry Potter i więzień Azkabanu*)

Odpowiedź:

CZARODZEJE:

Harry Potter • Hermiona Granger • Draco Malfoy • Remus Lupin

Za każdą prawidłową odpowiedź przyznajcie pięć punktów dla danego domu.

Odpowiedzi: 1. Harry Potter, 2. Harry Potter, 3. Draco Malfoy, 4. Hermiona Granger, 5. Hermiona Granger, 6. Remus Lupin.



SZYBKIE CYTATY

Połącz odpowiedni czar z czarodziejem lub czarownicą, którzy go rzucili w książkach o Harrym Potterze.

Cytat 1: „Różdżka sama sobie wybiera czarodzieja...”

Odpowiedź:

Cytat 2: „Nie staram się udowodnić, że jestem dzielny, czy coś w tym rodzaju, kiedy wymawiam to imię. Ja po prostu nie wiedziałem, że nie powinno się tego wymawiać.”

Odpowiedź:

Cytat 3: „Skąd wiecie o Puszkach?”

Odpowiedź:

Cytat 4: „Mogę was nauczyć, jak uwięzić w butelce sławę, uwarzyć chwałę, a nawet powstrzymać śmierć.”

Odpowiedź:

Cytat 5: „Nigdy się nie ma za dużo skarpetek.”

Odpowiedź:

Cytat 6: „Wkrótce się przekonasz, Potter, że pewne rodziny czarodziejów są o wiele lepsze od innych. Nie wato przyjaźnić się z tymi gorszymi.”

Odpowiedź:

Cytat 7: „Harry... jesteś czarodziejem.”

Odpowiedź:

Cytat 8: „Tak, chłopcze, twoi rodzice byli dzielni... Najpierw zabiłem twojego ojca, walczył odważnie do końca...”

Odpowiedź:

Za każdą prawidłową odpowiedź przyznajecie pięć punktów dla danego domu.

Odpowiedzi: 1: Mr. Ollivander 2: Harry Potter 3: Hagrid 4: Severus Snape 5: Albus Dumbledore 6: Draco Malfoy 7: Hagrid 8: Lord Voldemort



EKSTREMALNY CZARODZIEJSKI QUIZ

STRONA DLA PROWADZĄCEGO

Zakończcie imprezę „Światowy Dzień Harry’ego Pottera” tym Ekstremalnym Czarodziejskim Quizem. Czarodziejski quiz jest dość trudny, więc dołączyliśmy również Czarodziejskie quizy dla początkujących, które możesz zaproponować mniej zaawansowanym fanom Harry’ego Pottera.

Jak przeprowadzić quiz:

- Podzielcie swoich czarodziejskich uczniów na grupy odpowiadające domom, do których należą, czyli na Gryfonów, Puchonów, Krukonów i Ślizgonów.
- Rozdajcie kartki, na których zawodnicy będą wpisywać odpowiedzi. Głośno czytajcie pytania i dajcie wszystkim czas, by zapisali odpowiedzi.
- Niech zawodnicy z różnych domów pozamieniają się kartkami z odpowiedziami i zaznaczają punkty, gdy wy będziecie czytać prawidłowe odpowiedzi.
- Zapiszcie punkty w tabelce z punktami domów. Możesz ją narysować na tablicy, flipcharcie albo dużej kartce papieru.

PUNKTY DOMÓW

	Gryffindor	Slytherin	Ravenclaw	Hufflepuff
Runda 1: Czary i zaklęcia				
Runda 2: Uroki i klątwy				
Runda 3: Transmutacja				
Runda 4: Eliksiry i składniki				
Runda 5: Czarna Magia				
Runda 6: Różne				



EKSTREMALNY CZARODZIEJSKI QUIZ

KARTA DLA PROWADZĄCEGO

RUNDA 1: CZARY I ZAKŁĘCIA

Pytanie 1 za 10 punktów:

Co wywołuje czar *Lumos*?

Odpowiedź: Światło.

Pytanie 2 za 20 punktów:

Kto jest mistrzem czarów w Hogwarcie?

Odpowiedź: Profesor Filius Flitwick.

Pytanie 3 za 50 punktów:

Jakiego czaru używa Cedric Diggory podczas Drugiego Zadania Turnieju Trójmagicznego?

Odpowiedź: Zakłęcie Bąblogłowy.

Pytanie 4 za 100 punktów:

Jak działa zakłęcie *Muffliato*?

Odpowiedź: Wypełnia uszy stojących w pobliżu osób niezidentyfikowanym brzęczeniem.

Pytanie 5 za 150 punktów:

Jakie zakłęcie pozwala ustalić, jaki był ostatni czar rzucony przez daną różdżkę?

Odpowiedź: *Priori Incantatem* albo *Prior Incantato*

RUNDA 2: UROKI I KLĄTWY

Pytanie 1 za 10 punktów:

Jak działa zakłęcie *Impedimenta*?

Odpowiedź: Spowalnia lub zatrzymuje przeciwnika.

Pytanie 2 za 20 punktów:

Co powoduje klątwa *Jęzlep*?

Odpowiedź: Powoduje, że język przykleja się do podniebienia i osoba ta nie może mówić.

Pytanie 3 za 50 punktów:

Co się stało, gdy Hermione została trafiona przez Malfoya klątwą *Densaugo*?

Odpowiedź: Jej zęby zaczęły nagle bardzo szybko rosnąć.

Pytanie 4 za 100 punktów:

Co powoduje czar *Colloportus*?

Odpowiedź: Zamyka drzwi.

Pytanie 5 za 150 punktów:

Co by się stało, gdyby ktoś rzucił na ciebie klątwę *Levicorpus*?

Odpowiedź: Zostałbyś uniesiony w powietrze i zwiśnął głową w dół.

RUNDA 3: TRANSMUTACJA:

Pytanie 1 za 10 punktów:

Jak nazywa się czarodzieja, który może się transmutować w zwierzę?

Odpowiedź: Animag.

Pytanie 2 za 20 punktów

Kim są Lunatyk, Glizdogon, Łapa, Rogacz? I w jakie zwierzęta się przemieniają?

Odpowiedź: Remus Lupin (wilkołak), Peter

Pettigrew (szczur), Syriusz Black (pies) i James Potter (jeleni).

5 punktów za każdą prawidłową odpowiedź.

Pytanie 3 za 50 punktów:

W jakie zwierzę przemienia swoje biurko profesor McGonagall podczas pierwszej lekcji Transmutacji?

Odpowiedź: W świnię.

Pytanie 4 za 100 punktów:

Jak nazywa się niewiarygodna dziennikarka, która jest niezarejestrowanym animagiem?

Odpowiedź: Rita Skeeter

Pytanie dodatkowe za 50 punktów: Powiedz, w jakie stworzenie się przemienia?

Odpowiedź: W żuka.

Pytanie 5 za 150 punktów:

Co może zrobić czarodziej, który jest metamorfomagiem?

Odpowiedź: Może zmieniać swój wygląd wedle woli.

Pytanie dodatkowe za 50 punktów: Jak nazywała się czarownica, która była metamorfomagiem?

Odpowiedź: Nimfadora Tonks

RUNDA 4: ELIKSIRY I SKŁADNIKI

Pytanie 1 za 10 punktów:

Kto jest mistrzem eliksirów podczas pierwszego roku nauki Harry'ego w Hogwarcie?

Odpowiedź: Severus Snape

Pytanie 2 za 20 punktów:

Kto musi przed pełnią księżyca wypijać wywar tojadowy?

Odpowiedź: Profesor Lupin.

Pytanie 3 za 50 punktów:

Jaki kamień pochodzący z żołądka kozy uratuje cię przed większością trucizn?

Odpowiedź: Bezoar.

Pytanie 4 za 100 punktów:

Kiedy Ron, Hermiona i Harry zażyli Elixir Wielosokowy w *Harrym Potterze i Komnacie Tajemnic*, przemiana Hermiony się nie powiodła. Co się stało?

Odpowiedź: Częściowo przemieniła się w kota, ponieważ włos, który uznała za włos Millicenty Bulstrode, należał tak naprawdę do kota.

Pytanie 5 za 150 punktów:

Jaki eliksir wygrał Harry podczas lekcji u profesora Slughorna?

Odpowiedź: Felix Felicis (znany też jako Płynne szczęście).

Pytanie dodatkowe za 50 punktów: Jaki eliksir Harry uwarzył idealnie, by go wygrać?

Odpowiedź: Wywar Żywej Śmierci.

RUNDA 5: CZARNA MAGIA

Pytanie 1 za 10 punktów:

Kto naucza Ochrony Przed Czarną Magią podczas trzeciego roku nauki Harry'ego w Hogwarcie?





Odpowiedź: Remus Lupin.

Pytanie 2 za 30 punktów:

Wymień trzy Zaklęcia Niewybaczalne.

Odpowiedź: Zaklęcie Cruciatuś (*Crucio*), Zaklęcie Imperius (*Imperio*) i Mordercze Zaklęcie (*Avada Kedavra*).

Pytanie 3 za 50 punktów:

Kto wymyślił zaklęcie *Sectumsempra*?

Odpowiedź: Profesor Snape

Pytanie 4 za 100 punktów

Jak brzmi zaklęcie, którego używa się, by wyczarować Mroczny Znak?

Odpowiedź: *Morsmordre*

Pytanie dodatkowe za 50 punktów: Jak wygląda Mroczny Znak?

Odpowiedź: Czaszka z wysuwającym się spomiędzy szczęk węzem.

Pytanie 5 za 150 punktów:

Co zły czarodziej mógł ukryć w horkruksie?

Odpowiedź: Częstkę swojej duszy.

RUNDA 6: RÓŻNE

Pytanie 1 za 10 punktów:

Jaką formę ma Patronus Harry'ego Pottera?

Odpowiedź: Jeleń.

Pytanie 2 za 20 punktów:

Co wywołuje czar *Aguamenti*?

Odpowiedź: Wodę.

Pytanie 3 za 50 punktów:

Co powoduje zażycie *Veritaserum*?

Odpowiedź: Mówienie prawdy.

Pytanie 4 za 100 punktów:

Jakim rodzajem eliksiru jest *Amortentia*?

Odpowiedź: Eliksiрем miłosnym.

Pytanie 5 za 150 punktów:

Wymień jakiś uzdrawiający czar, zaklęcie lub eliksir:

Odpowiedzi: *Episkey* (leczy drobne urazy), *Ferula* (unieruchamia złamaną kość), *Anapneo* (udrażnia gardło dławiącej się osoby), *Szkiele-Wzro* (sprawia, że odrastają kości).





EKSTREMALNY CZARODZIEJSKI QUIZ – KARTA DO ODPOWIEDZI

NAZWA DOMU:

.....

RUNDA 1: CZARY I ZAKŁĘCIA

- | | |
|----|-------------|
| 1. | 10 punktów |
| 2. | 20 punktów |
| 3. | 50 punktów |
| 4. | 100 punktów |
| 5. | 150 punktów |

RAZEM W RUNDZIE 1:

RUNDA 2: UROKI I KLĄTWY

- | | |
|----|-------------|
| 1. | 10 punktów |
| 2. | 20 punktów |
| 3. | 50 punktów |
| 4. | 100 punktów |
| 5. | 150 punktów |

RAZEM W RUNDZIE 2:



RUNDA 3: TRANSMUTACJA

1.	10 punktów
2.	20 punktów
3.	50 punktów
4.	100 punktów
Pytanie dodatkowe.	50 punktów
5.	150 punktów
Pytanie dodatkowe.	50 punktów

RAZEM W RUNDZIE 3:

RUNDA 4: ELIKSIRY I SKŁADNIKI

1.	10 punktów
2.	20 punktów
3.	50 punktów
4.	100 punktów
5.	150 punktów
Pytanie dodatkowe.	50 punktów

RAZEM W RUNDZIE 4:

**RUNDA 5: CZARNA MAGIA**

1. 10 punktów

2.

.....

..... 30 punktów

(albo 10 punktów za każdą prawidłową odpowiedź)

3. 50 punktów

4. 100 punktów

Pytanie dodatkowe. 50 punktów

5. 150 punktów

RAZEM W RUNDZIE 5:

RUNDA 6: RÓŻNE

1. 10 punktów

2. 20 punktów

3. 50 punktów

4. 100 punktów

5. 150 punktów

RAZEM W RUNDZIE 6:

RAZEM PUNKTÓW:



CZARODZIEJSKI QUIZ DLA POCZĄTKUJĄCYCH – WERSJA 1

KARTA DLA PROWADZĄCYCH

Dla mniej zaawansowanych fanów Harry'ego Pottera

RUNDA 1: LUDZIE

Pytanie 1 za 50 punktów:

Jak brzmi nazwisko Harry'ego?

Odpowiedź: Potter.

Pytanie 2 za 100 punktów:

Harry ma na czole bliznę – jakiego kształtu?

Odpowiedź: Kształt błyskawicy.

Pytanie 3 za 200 punktów:

Jakim terminem określa się niemagicznych ludzi?

Odpowiedź: Mugole.

Pytanie 4 za 300 punktów:

Ron Weasley ma pięciu braci i jedną siostrę. Czy potrafisz wymienić ich imiona? (50 punktów za każdą poprawną odpowiedź)

Odpowiedź: George, Fred, Percy, Charlie, Bill i Ginny.

Pytanie 5 za 400 punktów:

Rodzice Hermiony nie są czarodziejami. Jaki niemagiczny zawód wykonują?

Odpowiedź: Są dentystami.

RUNDA 2: MIEJSCA

Pytanie 1 za 50 punktów:

Z którego peronu na dworcu King's Cross odjeżdża pociąg do Hogwartu?

Odpowiedź: 9 i $\frac{3}{4}$.

Pytanie 2 za 100 punktów:

Dokąd Hagrid zabrał Harry'ego, by ten kupił swoje przybory szkolne?

Odpowiedź: Na Ulicę Pokątną.

Pytanie 3 za 200 punktów:

Jak nazywa się czarodziejski bank przy Ulicy Pokątnej?

Odpowiedź: Gringott.

Pytanie 4 za 300 punktów:

Pod jakim adresem mieszkali wuj i ciotka Harry'ego, Dursleyowie?

Odpowiedź: Privet Drive, numer 4.

Pytanie 5 za 400 punktów:

Jaki numer miała skrytka u Gringotta, z której Hagrid zabrał ważną, tajemniczą paczuszkę?

Odpowiedź: Siedemset trzystaście.

RUNDA 3: PROFESOROWIE

Pytanie 1 za 50 punktów:

Kto jest dyrektorem Hogwartu w książce Harry Potter i Kamień Filozoficzny?

Odpowiedź: Albus Dumbledore.



Pytanie 2 za 100 punktów:

Jakiego przedmiotu uczy Profesor McGonagall?

Odpowiedź: Transmutacja.

Pytanie 3 za 200 punktów:

Kto jest woźnym w Hogwarcie?

Odpowiedź: Argus Filch.

Bonus 50 punktów, jeśli wiesz, jakie imię nosi jego kot?

Odpowiedź: Pani Norris.

Pytanie 4 za 300 punktów:

Jakiego przedmiotu uczy Profesor Quirell?

Odpowiedź: Obrony Przed Czarną Magią.

Pytanie 5 za 300 punktów:

Kto uczy Ziellarstwa w Hogwarcie?

Odpowiedź: Profesor Sprout.

RUNDA 4: ZAKŁĘCIA

Pytanie 1 za 50 punktów:

Aby rzucić zaklęcie, trzeba wypowiedzieć specjalne słowo (albo słowa) i trzymać w tym samym momencie pewien magiczny przedmiot. Jaki?

Odpowiedź: Różdżkę.

Pytanie 2 za 100 punktów:

Jakie zaklęcie może otworzyć drzwi?

Odpowiedź: Alohomora.

Pytanie 4 za 300 punktów:

Jakie zaklęcie sprawia, że przedmioty lewitują? (Wskazówka: tego zaklęcia używa się w sali zaklęć.)

Odpowiedź: Wingardium Leviosa.

Bonus 50 punktów: na jaki przedmiot Ron rzucił zaklęcie Wingardium Leviosa w łazience dziewcząt?

Odpowiedź: Na maczugę trolla.

Pytanie 5 za 400 punktów:

Jakie zaklęcie jest znane także jako „Pełne Porażenie Ciała”? (Wskazówka: Hermione rzuciła je na Neville’a Longbottoma.)

Odpowiedź: Pertificus Totalus

RUNDA 5: QUIDDITCH

Pytanie 1 za 50 punktów:

Co to jest Quidditch?

Odpowiedź: Sport czarodziejów.

Pytanie 2 za 100 punktów:

Na jakiej pozycji gra Harry?

Odpowiedź: Szukającego.

Pytanie 3 za 200 punktów:

Ile łącznie bramek znajduje się na boisku Quidditcha?

Odpowiedź: Sześć.

Pytanie 4 za 300 punktów:

Kto pierwszy rozpoznał w Harrym przyszłego gracza Quidditcha w drużynie Gryffindoru?

Odpowiedź: Profesor McGonagall.

Pytanie 5 za 400 punktów:

Jakie są cztery pozycje w drużynie Quidditcha? (100 punktów za każdą odpowiedź)



Odpowiedź: Szukający, bramkarz, ścigający i pałkarz.

Bonusowe pytanie za dodatkowe 50 punktów:
Jak nazywa się jeden typ piłek, którymi gra się w Quidditcha?

Odpowiedź: Kafel, tłuczek i złoty znicz.

RUNDA 6: RÓŻNE

Pytanie 1 za 50 punktów:

Jaki prezent podarował Harry'emu Hagrid na Ulicy Pokątnej?

Odpowiedź: Sowę, którą Harry nazwał Hedwigą.

Pytanie 2 za 100 punktów:

Jakie magiczne stworzenie zaatakowało Hermionę w łazience dziewcząt?

Odpowiedź: Górski troll.

Pytanie 3 za 200 punktów:

Jakie jest imię trzygłowego psa?

Odpowiedź: Puszek.

Pytanie 4 za 300 punktów:

Jak Dursleyowie tłumaczyli Harry'emu śmierć jego rodziców?

Odpowiedź: Wypadkiem samochodowym.

Pytanie 5 za 400 punktów:

Jakie imię nadał Hagrid swojemu smoczemu niemowlęciu?

Odpowiedź: Norbert.

Rozstrzygające pytanie, jeśli go potrzebujecie:

Kto w książce *Harry Potter i Kamień Filozoficzny* był komentatorem meczów Quidditcha w Hogwarcie?

Odpowiedź: Lee Jordan.





CZARODZIEJSKI QUIZ DLA POCZĄTKUJĄCYCH – WERSJA 1

KARTA DO ODPOWIEDZI

NAZWA DOMU:

.....

RUNDA 1: LUDZIE

- | | |
|----|-------------|
| 1. | 50 punktów |
| 2. | 100 punktów |
| 3. | 200 punktów |
| 4. | 300 punktów |
| 5. | 400 punktów |

RAZEM W RUNDZIE 1:

RUNDA 2: MIEJSCA

- | | |
|----|-------------|
| 1. | 50 punktów |
| 2. | 100 punktów |
| 3. | 200 punktów |
| 4. | 300 punktów |
| 5. | 400 punktów |

RAZEM W RUNDZIE 2:



RUNDA 3: PROFESOROWIE

1.	50 punktów
2.	100 punktów
3.	200 punktów
Pytanie dodatkowe.	50 punktów
4.	300 punktów
5.	400 punktów

RAZEM W RUNDZIE 3:

RUNDA 4: ZAKLĘCIA

1.	50 punktów
2.	100 punktów
3.	200 punktów
4.	300 punktów
Pytanie dodatkowe.	50 punktów
5.	400 punktów

RAZEM W RUNDZIE 4:

**RUNDA 5: QUIDDITCH**

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. | 50 punktów |
| 2. | 100 punktów |
| 3. | 200 punktów |
| 4. | 300 punktów |
| 5. | 400 punktów (100 punktów za każdą prawidłową odpowiedź) |
| Pytanie dodatkowe. | 50 punktów |

RAZEM W RUNDZIE 5:**RUNDA 6: RÓŻNE**

- | | |
|---------|-------------|
| 1. | 50 punktów |
| 2. | 100 punktów |
| 3. | 200 punktów |
| 4. | 300 punktów |
| 5. | 400 punktów |

RAZEM W RUNDZIE 6:**RAZEM PUNKTÓW:**



CZARODZIEJSKI QUIZ DLA POCZĄTKUJĄCYCH – WERSJA 2

KARTA DLA PROWADZĄCYCH

Dla mniej zaawansowanych fanów Harry'ego Pottera

1. Kto w Hogwarcie naucza Transmutacji?

- a. Profesor Dumbledore
- b. Profesor McGonagall
- c. Profesor Snape

2. Który z wymienionych czarów wyłącza światło?

- a. *Nox!*
- b. *Lumos!*
- c. *Accio!*

3. Gdzie na Ulicy Pokątnej można kupić podręczniki do nauki w Hogwarcie?

- a. u Gringotta
- b. u Ollivandera
- c. w Esach i Floresach

4. Jak można nazwać czarodzieja lub czarownicę, którzy nie mają magicznych mocy?

- a. mugol
- b. robal
- c. charłak

5. Który z wymienionych czarów NIE jest Zaklęciem Niewybaczalnym?

- a. *Avada Kedavra!*
- b. *Expelliarmus!*
- c. *Crucio!*

6. Jakim zwierzęciem jest Puszek?

- a. smokiem
- b. trzygłowym psem
- c. pajakiem

7. Kto jest autorem książki *Moje magiczne ja* i podczas drugiego roku nauki Harry'ego w Hogwarcie jest profesorem Obrony przed czarną magią?

- a. Hagrid
- b. Gilderoy Lockhart
- c. Rita Skeeter

8. Czego uczy profesor Sybilla Trelawney?

- a. Wróżbiarstwa
- b. Elikksirów
- c. Opieki nad magicznymi stworzeniami

9. Jakim zwierzęciem jest Nagini?

- a. sowa
- b. wężem
- c. ropuchą

10. Odporność na co wywołuje zaklęcie *Impervius!*

- a. na ogień
- b. na wiatr
- c. na wodę

Odpowiedzi: 1.b, 2.a, 3.c, 4.c, 5.b, 6.b, 7.b, 8.a, 9.b, 10.c



CZARODZIEJSKI QUIZ DLA POCZĄTKUJĄCYCH – WERSJA 2

KARTA DO ODPOWIEDZI

NAZWA DOMU:

.....

PYTANIE 1:

A B C

PYTANIE 2:

A B C

PYTANIE 3:

A B C

PYTANIE 4:

A B C

PYTANIE 5:

A B C

PYTANIE 6:

A B C

PYTANIE 7:

A B C

PYTANIE 8:

A B C

PYTANIE 9:

A B C

PYTANIE 10:

A B C

RAZEM PUNKTÓW:



DYPLOMY UCZESTNICTWA

Gratulacje!

.....
uczestniczył(a)
w akcji „Światowy Dzień Harry’ego Pottera”



.....
MIEJSCE

12 PAŹDZIERNIKA 2023

.....
DATA



Gratulacje!

.....
uczestniczył(a)
w akcji „Światowy Dzień Harry’ego Pottera”



.....
MIEJSCE

.....
DATA





Komunikat prasowy

(wpisz datę wystania)

ŚWIĘTUJEMY „ŚWIATOWY DZIEŃ HARRY’EGO POTTERA”

(WPISZ NAZWĘ MIEJSCA/MIASTA, GDZIE BĘDZIE SIĘ ODBYWAĆ IMPREZA)

12 PAŹDZIERNIKA 2023 ROKU

12 października 2023 roku na całym świecie odbędzie się akcja „Światowy Dzień Harry’ego Pottera”.

W naszej/naszym (wpiszcie nazwę waszej szkoły, biblioteki, księgarni albo domu kultury) szykujemy niezapomniane wydarzenie. Zabawa rozpocznie się o (podaj godzinę).

Podczas akcji „Światowy Dzień Harry’ego Pottera” będziemy wspólnie wczuwać się w cudowny klimat niezapomnianych opowieści J.K. Rowling i, co najważniejsze, zapoznawać kolejne pokolenie czytelników z niezrównaną magią Harry’ego Pottera. Tutaj, w (wpisz miejsce spotkania), na młodych czarodziejów, czarownice i mugoli czeka wieczór pełen zabaw, gier, lektur i zagadek.

Wszystko zacznie się od Ceremonii Przydziału, podczas której Tiara Przydziału zadecyduje, do którego Domu trafi każdy uczestnik, by następnie przez cały wieczór zdobywać dla niego punkty. Będzie je można uzyskać poprzez tworzenie własnych czarów, czytanie ulubionych fragmentów z książek o Harrym Potterze i rozwiązanie Ekstremalnego Czarodziejskiego Quizu! Miejsce spotkania będzie odpowiednio ozdobione, stworzymy nasz własny Kącik Elikśirów i będziemy serwować smakołyki zainspirowane przepyszными czarodziejskimi daniami z książek. (Odpowiednio dostosujcie ten fragment, możecie tu podać detale dotyczące waszej imprezy).

(Wpiszcie wasze nazwiska, nazwisko dyrektora szkoły, bibliotekarza itp.) mówi: „bardzo się cieszymy, że wraz ze szkołami, bibliotekami, księgarniami i domami kultury w Wielkiej Brytanii i na całym świecie, bierzemy udział akcji „Światowy Dzień Harry’ego Pottera”. Zawsze byliśmy miłośnikami książek o Harrym Potterze, ponieważ...” (Odpowiednio dostosujcie lub zastąpcie jakimś własnym pasjonującym zdaniem!)

Więcej informacji na temat akcji znajdziecie na stronach mediarodzina.pl i harrypotterbookday.com. Możecie stamtąd także ściągnąć ilustracje, w tym oficjalne logo imprezy.

Aby uzyskać więcej informacji na temat imprezy, prosimy o kontakt z:

(podaj swoje nazwisko) z (nazwa twojej szkoły, biblioteki, księgarni albo domu kultury) pod numerem telefonu (podaj numer) albo adresem (podaj adres e-mail).

Harry Potter

MAGICZNY ALMANACH



Oficjalny,
bogato ilustrowany
przewodnik po
książkach z serii
Harry Potter



Media Rodzina



Text & Illustrations © JKR. Harry Potter TM WBEI