

CELOTÁBOROVÁ ETAPOVÁ HRA 2020

Krásné Pole – Chřibská 18.7. – 31.7.2020



Realizace EH s foto

Úpravy předlohy v Sůváckém stylu: Andrea Týcová, Martina Ratajová, Alena Laubeová, Irena Tomášková, Markéta Šrumová a Radek Löwy

Původní předloha:

Marie Protivová a kolektiv vedoucích a instruktorů LT Mrtník 2010

OBSAH

ÚVODEM

Organizace	4
Popis hry	4
Bodování a hodnocení	4
Další aktivity	5

PŘÍJEZD DO BRADAVIC a ZAHÁJENÍ HRY

Nástupiště 9 a ¾	5
Jízda Bradavickým expresem	5

PŘÍPRAVA NA ETAPOVOU HRU

Výroba kouzelnických hůlek (všichni)	6
Výroba létajících košťat (starší)	6
Slavnostní zahájení školního roku (mladší a střední)	6

JEDNOTLIVÉ ETAPY

1. Kámen Mudrců

• Uspávání trojhlavého Chloupka (mladší a střední)	9
• Hledání otázek po lese (mladší a střední)	9
• Pátrání po ukrytém kameni mudrců (mladší a střední)	10
• Sběr kouzelných bylin (střední)	10
• Hodina jasnovidectví a věštění se Sybillou (střední)	11
• Vyhodnocení 1. etapové hry (mladší)	11

2. Tajemná komnata

• Divadlo – úvod do etapy (všichni)	12
• Dobbyho ponožky (mladší a střední)	14
• Skládání puzzlí Baziliška (mladší)	14
• Po stopách Baziliška (střední)	14

3. Kouzla, kouzla, kouzla

• Komponovaný pořad „Zábavná fyzika a chemie“	15
---	----

4. Vězeň z Azkabanu

• Divadlo – starší pro mladší - úvod do etapy (všichni)	16
• Slalom s vajíčkem (mladší)	17
• Kimova hra – obrázky s motivy HP (mladší)	17
• Kvíz (mladší)	17
• Petanque (mladší)	17
• Přechytrač Karkulinku (střední)	18
• Uprchlý Ďasovec (střední)	18
• Hodina lektvarů a přesazování mandragory (všichni)	19

5. Kouzelní tvorové

• Výroba kouzelného tvora (mladší + střední)	20 + 21
• Hledání kouzelného tvora po slepu (mladší)	20
• Zaklínadlo k zastavení splašených rarachů (mladší)	20
• Na lovu kouzelných tvorů (střední)	21

6. Ohnivý pohár - Turnaj 3 kouzelníků (všichni)

• Divadlo – úvod do etapy (všichni)	22
• Rozdělení a losování prefektů	23
• Vrba Mlátička	24
• Mudlovská čára	24
• Malfoyovo sací komando	24
• Fénixovy slzy	25
• Aragogova Pavučina	25
• Kouzelnický slalom	26
• Bažina v Zakázaném lese	26
• Famfrpálový trénink	26
• Vyhodnocení Turnaje 3 kouzelníků	27

• Velký slavnostní ples (mladší a střední)	27
• Famfrpálový turnaj (starší)	28
7. Fénixův řád	
• Divadlo – úvod do etapy (všichni)	29
• Rozcvička Dolores Umbridgeové (všichni)	30
• Výuka zaklínadel (mladší)	31
• Šibenice s kostkou (mladší)	31
• Sprška otázek Helgy z Mrzimoru (mladší)	31
• Bludiště (střední)	32
• Ocásky (střední)	32
• Vrba mlátička (střední)	32
• Hodina bylinkářství (mladší a střední)	33
8. Princ dvojí krve	
• Kuželky v přírodě (mladší)	34
• Kelímková pyramida + turnaj vedoucích ☺ (mladší)	34
• Souboj o největší počet „odpalů na pálce“ (mladší)	34
• Bradavická hymna (střední)	34
• Tajemné Runy (střední)	34
9. Relikvie smrti	
• Sbíráání bylin na lektvary (mladší)	35
• Kouzelníci proti smrtijedům – vybíjená (mladší)	35
• Zkouška znalostí zaklínadel (mladší a střední)	35
• Dračí vejce (mladší a střední)	36
• Návrat Dobbyho (střední)	36
• Za Voldemortem - noční hra (mladší a střední)	37
10. Relikvie smrti II.	
• Divadlo – úvod do etapy (všichni)	38
• Sprška otázek Roweny z Havraspáru (mladší)	38
• Ulov ocásek Naghini (mladší)	39
• Viteály (střední)	40
• Pavučina – pexeso (střední)	40
11. Severusova tajemná tvář	
• Roztroušená zpráva (mladší a střední)	41 + 42
• Odměna na závěr – POKLAD (mladší a střední)	41 + 42

DOPLŇKOVÉ ČINNOSTI

- Zažehlovačky, Voldemortova maska, Savování, Hurá domů 43

ZÁVĚREČNÉ HODNOCENÍ, VÝSLEDKY, VÍTĚZOVÉ, CENY A SOUTĚŽÍCÍ

Výsledkové tabulky	45
Vítězové etapové hry ve foto	49
Ceny ve foto	50
Soutěžící oddíly ve foto	51
Někteří studenti a profesori ve foto	53

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 - ZVACÍ DOPIS	56
Příloha č. 2 - LOGO EH - ŠABLONA A MEDAILE	58
Příloha č. 3 - MOTTO NA WEB	60
Příloha č. 4 - JAK SE OBLÉCI NA EH (na web)	63
Příloha č. 5 - POSTUPOVÝ PLÁN	67
Příloha č. 6 - TETOVAČKY	68
Příloha č. 7 - ERBY KOLEJÍ NA PLACKY	74
Příloha č. 8 - OBRÁZKY NA PLACKY	77
Příloha č. 9 - VÝROBA LÉTAJÍCÍHO KOŠTĚTE	92
Příloha č. 10 - PRAVIDLA FAMFRPÁLU	93
Příloha č. 11 - TESTY, KŘÍŽOVKY, ZAKLÍNADLA	96
Příloha č. 12 - PEXESO HP + KVARTETO HP	111
Příloha č. 13 - MOZKOMOR (DEMENTOR) – Černý Petr	125
Příloha č. 14 - DIPLOMY – celkový a za etapy	133
Příloha č. 15 - RUČNÍ PRÁCE S HARRY POTTEREM	146

A) ÚVODEM

ORGANIZACE

Celotáborová hra Harry Potter byla realizována na Sůváckém dětském letním táboře v termínu 18. – 31. července 2020 v rekreačním středisku U Jasanu, Chřibská – Krásné Pole.

Tábora se zúčastnilo 145 dětí ve věkovém rozmezí od 6 do 16 let.

Rozdělené byly do 10ti oddílů a do tří kategorií:

- a) mladší kategorie, oddíly č. 8 – 10, 48 dětí
- b) střední kategorie, oddíly č. 6 a 7
- c) starší kategorie, oddíly č. 1 – 4

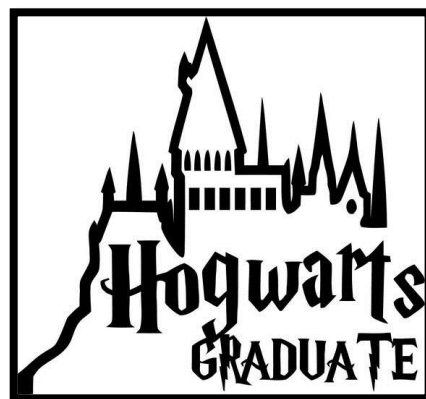
děti z oddílu č. 5 (judisté z LITOKANU Litoměřice) byly pak dle věku rozděleny do všech tří kategorií

Každá kategorie měla sice stejné téma, ale náplň etap byla uzpůsobena věku dětí.

POPIS HRY

Celotáborová hra byla založena na příbězích J. K. Rowlingové o Harrym Potterovi. Námět byl vybrán už v lednu, ale intenzivněji se začalo „makat“ na jeho rozpracování v období od dubna až do vlastní realizace tábora a (jak už to bývá) i v jeho průběhu.

Etapová hra Harry Potter přenesla děti do světa mladého čaroděje, jehož příběh zná z knih J. K. Rowlingové a jimi inspirovaných filmů celý svět. Z účastníků tábora se stávají studenti Školy čar a kouzel v Bradavicích a během dvou týdnů na táboře zažívají podobná dobrodružství jako Harry se svými přáteli Ronem a Hermionou. Vedoucí a praktikanti představovali učitelský sbor. Kromě společného boje proti pánu zla Voldemortovi navíc studenti rozdělení do čtyř kolejí soupeří mezi sebou.



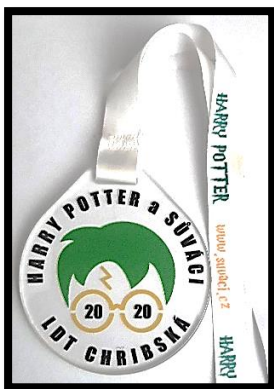
Autory původní předlohy celotáborové hry jsou Marie Protivová a kolektiv vedoucích a instruktorů LT Mrtník 2010. O úpravy předlohy v Sůváckém stylu se pak nejvíce zasloužili Andrea Týcová, Martina Ratajová, Alena Laubeová, Irena Tomášková, Markéta Šrumová a Radek Löwy. Přimo na táboře pak se svou troškou do mlýna i když třeba jen jako herci v úvodních divadýlkách přispěli všichni oddíláci a praktikanti. Zapojili jsme i návštěvy z řad jiných ptáků, kdy oba se velice dobře zhostili role Vrby Mlátičky v Poháru tří kouzelníků.

O námětu etapové hry 2020 byli informováni rodiče s dostatečným předstihem pomocí našich webových stránek, kde bylo zveřejněno Motto etapové hry (viz příloha č. 5) a pokyny, jak se na etapovku obléci (viz příloha č. 6) už v únoru, aby stihli dětem připravit věci nezbytné pro výuku – hlavně čarodějnický hábit a čapku.

Na konci června pak byli samotní účastníci tábora pozváni oficiálním zvacím dopisem (samozřejmě sůváckou sovou jménem e-mail), kde se dozvěděli o přijetí ke studiu čar a kouzel v Chřibských Bradavicích, kde se jakožto praví studenti dozvídají čas odjezdu z nástupiště 9 a ¾ a samozřejmě seznam pomůcek, které budou potřebovat ke svému kouzelnému studiu.... © (viz příloha č. 1).

BODOVÁNÍ A HODNOCENÍ

Co den, to etapa. V etapách se bodovaly jednotlivé hry a aktivity. Za jeden hrací den se pak výsledky sčítaly. Kromě toho mohli bodování kolejí, podobně jako v knize, ovlivnit i jednotlivci, pokud se dobrovolně zúčastnili buď doplňkových činností (výuky – kouzel, věšteství, bylinkářství aj.) nebo přezkoušení z nabytých vědomostí.



Bodování se každý den zaznamenávalo do herního plánu (plán viz příloha č. 4).

Studenti byli také průběžně odměňováni diplomy za jednotlivé etapy – vždy první 3 v každé kategorii + nějaké ty drobné sladkosti + táborové penízky „Sůváci“, za které si mohli nakupovat v táborovém bazárku. Tyto akty se odehrávaly většinou při večerní činnosti.

Za celkové umístění pak obdrželi všichni velký diplom a speciální medaili s logem etapové hry, sladkosti a drobné věcné ceny. Vítězové pak tradiční sůvácká trika.

DALŠÍ AKTIVITY

Kromě samotných her, byla etapovka doprovázena úvodními divadélky, do kterých bylo postupně zapojeno celé dospělácké osazenstvo tábora a hojně se využíval táborový fundus včetně paruk, šminek či „zbraní“.

Speciální nedělní netradiční rozcvička se také nesla v duchu tématu etapové hry a byla doprovázena tématickou hudbou.

Harry Potterovi byly podřízeny i ruční práce (zpracována brožurka „Ruční práce s HP“ – viz příloha č. 14), byly připraveny na toto téma i tetovačky (viz příloha č. 6), obrázky na placky (viz příloha č. 7 a 8) a jako ceny jsme připravili i karty – kvarteto a pexeso „Harry Potter“ a karetní hru „Mozkomor“ či „Dementor“ u nás známější pod názvem „Černý Petr“ ☺ (viz přílohy č. 11 a 12).

Pro případy špatného počasí jsme měli připravené i promítání jednotlivých dílů HP, ale naštěstí to nebylo potřeba.



B) PŘÍJEZD DO BRADAVIC a ZAHÁJENÍ HRY

NÁSTUPIŠTĚ 9 a ¾

Na litoměřickém autobusovém nádraží, našli přicházející děti nápis NÁSTUPIŠTĚ 9 a ¾ a přivítali je členové profesorského sboru. Děti tak byly zatažené do hry už od začátku.

Nejdříve probíhala tzv. antimudlovská kontrola (měření teploty všech účastníků – nařízení hygieny z důvodů covidové pandemie).

Před nástupem do připravených dopravních prostředků pak museli prokázat oprávněnost proběhem cihlové zdi (pomalované plátno zavěšené ve dveřích autobusů)



JÍZDA BRADAVICKÝM EXPRESEM

Vzhledem k tomu, že cesta byla namáhavá i když jim byla zpestřena například kouzelnými fazolkami všemožných příchutí, dostali studenti možnost klidného ubytování, avšak následující den, už je čekalo první představení příběhu Harryho Pottera a výroba nezbytné pomůcky – kouzelnické hůlky.

C) PŘÍPRAVA NA ETAPOVOU HRU

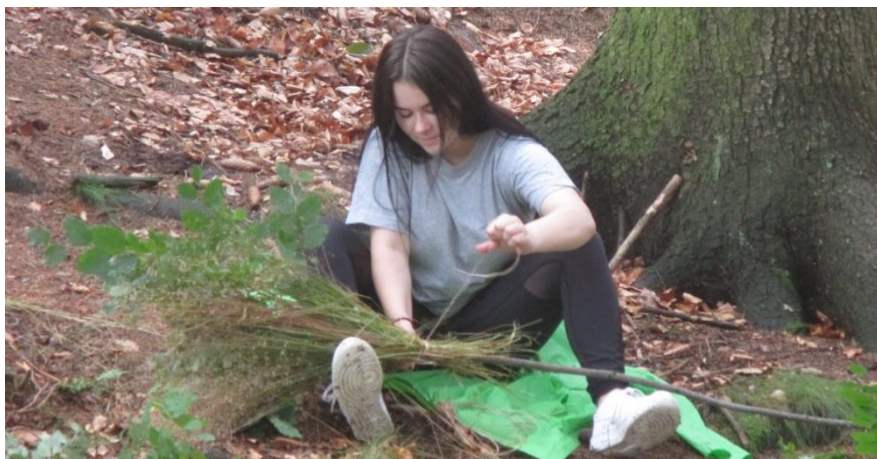
VÝROBA KOUZELNICKÝCH HŮLEK (mladší a střední)

Jako první činnost si každý student musel vyrobit svou kouzelnou hůlku, jelikož covidová aféra donutila i pana Olivandera zavřít obchod s hůlkami a sovy nestíhaly doručit balíčky včas.....

Na výrobu jsme využili čínské hůlky, provázky, korálky, drátky, patrony (lépe se pak dělá kouzlo „Patronus ...“), tavné pistole a lepící tyčinky (hodně), barvy, laky a třpytivé posypy (postup výroby viz brožurka „Ruční práce s HP“).



VÝROBA KOUZELNICKÝCH KOŠŤAT (starší)



SLAVNOSTNÍ ZAHÁJENÍ ŠKOLNÍHO ROKU A ROZDĚLENÍ DO KOLEJÍ

(mladší a střední)

Večer se účastníci převlékli do slavnostních hábitů a s hůlkami vyrazili k Velké hodovně s ní (jidelně), kde je přivítal Hagrid a v krátkém projevu je seznámil s nejdůležitějšími informacemi týkajícími se chodu Bradavické školy.



Bradavičtí studenti



Hagrid a Ubrečená Uršula

Další informace se studenti dozvěděli formou hrané scénky o prvním setkání Harry Pottera s Voldemortem a o jeho prvním odjezdu do Bradavické školy.



Ron se svojí matkou

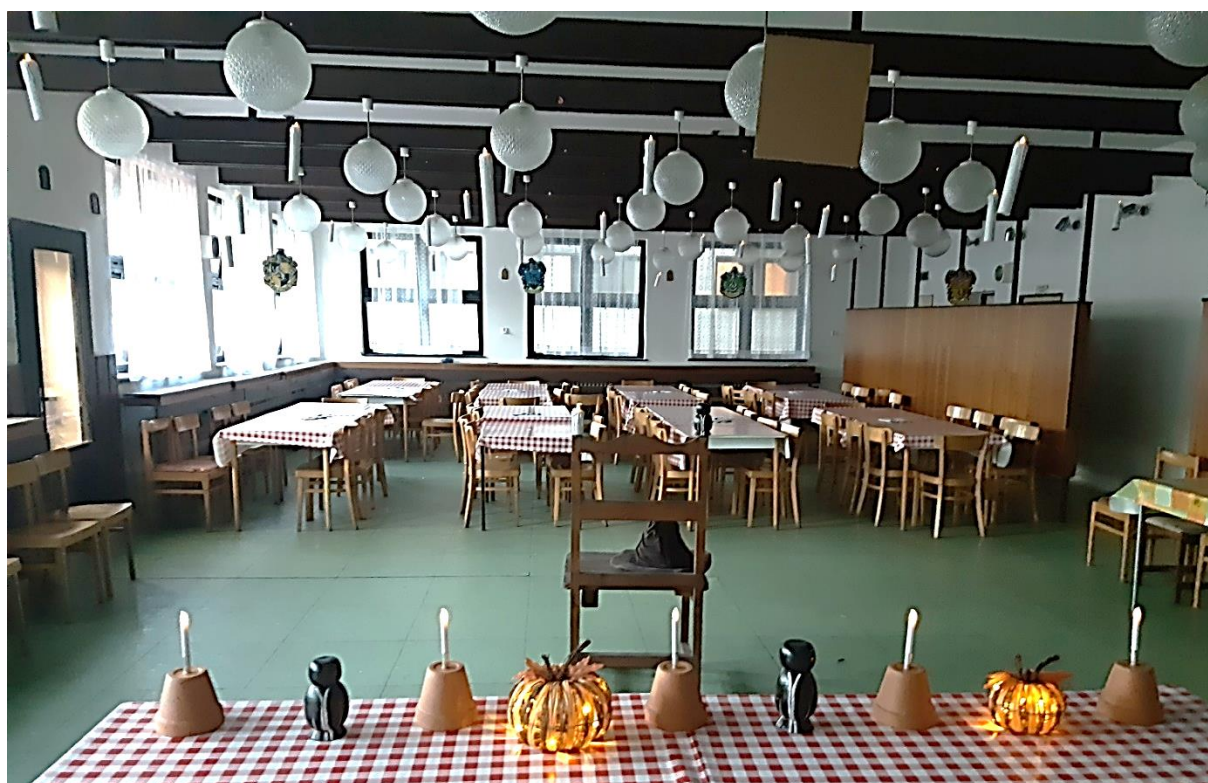


Harry Potter



Voldemort

Poté se již vstupovalo do Velké hodovní síně se začarovaným stropem a levitujícími svíčkami. Zde za pomoci moudrého klobouku byli postupně studenti zařazeni do svých kolejí Mrzimor, Havraspár, Nebelvír a Zmijozel. Protože však dětí v jednotlivých kategoriích bylo moc – byly ještě v kolejích rozděleni do tříd A a B popř. i C (u starší kategorie).



Velká hodovní síň

Zařazování probíhalo tak, že se studenti postupně posadili na křeslo a zástupkyně ředitele Bradavic profesorka McGonagalová jim na hlavu dávala Kouzelný klobouk, který k nim samozřejmě sám promlouval (k tomu jsme používali schovaný reproduktor a předpřipravená povídání pro jednotlivé koleje, které na základě pokynů Hagrida pouštěl náš dýdžej). Takže Kouzelný klobouk rozhodl, do které koleje budou studenti patřit.



Studenti mladší kategorie ve Velké hodovní síni před Moudrým kloboukem



... a první šel Harry



Na hodovních stolech pak studenty čekaly placky s erbem jejich koleje, které si připnuli na své hábity. Jednotlivé třídy si určily své prefekty....

Na celý průběh po celou dobu dohlížel celý profesorský sbor včetně ředitele Bradavické školy Albuse Brumbála. Vše se neslo ve slavnostním duchu umocněném nástupní hudbou.



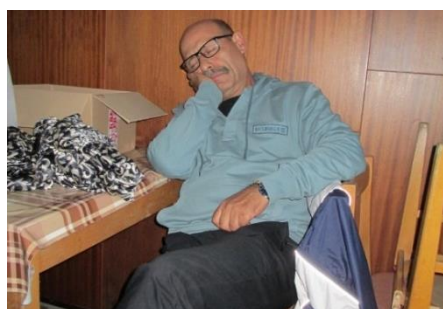
Část profesorského sboru



křeslo a Moudrý klobouk



Albus Brumbál



... úvod se povedl, ale bylo to náročný....

D) Jednotlivé etapy

Na každý den je připravena jedna etapa skládající se většinou z více her, která navazuje na jednotlivé díly HP a stejně jako trojice Harry, Hermiona a Ron budou i naši studenti muset překonávat překážky Pána Zla.....

Etapy byly bradavickým studentům představovány většinou v předvečer divadelní scénkou. Herci i režie se mnohdy nedobrovolně střídali a občas naráželi na překážky v podobě větší znalosti příběhu ze strany dětí, nežli jich samotných :- D i tak obvykle na konci představení sklidili účinkující ohlušující aplaus :-D



1) Kámen Mudrců

❖ Hra: Uspávání trojhlavého CHLOUPKA (mladší a střední)

Motivace: Bájný kámen mudrců hlídá ve sklepení trojhlavý pes jménem CHLOUPEK, jenž Chloupek je výborný hlídač a obejít ho lze pouze tak, že ho uspává písní....

Pravidla: Děti se rozřadily do svých kolejí a společně zvolili píseň k uspání CHLOUPKA, který střežil kámen mudrců. Chloupek se skládal ze tří hlav našich vedoucích, kteří rozhodovali o tom, jak moc zvolená píseň Chloupka uspí..... (samozřejmě si to náležitě užívali :-D)



Pomůcky: prostěradlo, zpěvník, hlasivky :-D

❖ Hra: Soutěž v hledání otázek po lese (mladší a střední)

Motivace: Aby mohl profesorský sbor pokračovat v další výuce, musel studenty otestovat ...

Pravidla: Otázky byly očíslované a přišpendlené ke kmenům a pařezům a členové kolejí byli, postupně vypouštěni a museli si zapamatovat znění otázky a se svým prefektem vymyslet a zapsat odpověď ke správnému číslu otázky.

Otázky typu:

1. Jak se jmenuje ředitel Bradavické školy čar a kouzel?
2. Jak se jmenuje nástupiště, ze kterého odjíždí studenti do Bradavic?

3. Jak se jmenuje klobouk, který rozděluje studenty do kolejí?
4. Kdo v Bradavicích doručuje poštu studentům?
5. Napište jména všech 4 kolejí
6. Jak se jmenují dva nejlepší kamarádi Harryho Pottera?
7. Jak se jmenoval Trojhlavý pes?
8. Od koho se Harry poprvé dozvěděl, že je čaroděj?
9. Jak se jmenuje ulice, kde si studenti nakupují pomůcky do školy
10. Jak se jmenují slavné noviny z filmu Harry Potter?

Cíl hry: získání co největšího počtu bodů pro jednotlivé koleje, (přihlíželo se třeba i zda studenti uváděli celá jména apod.)



❖ Hra: Pátrání po ukrytém kameni mudrců (mladší)

Motivace a pravidla: Vítězná kolej s největším počtem odpovědí dostala nápovědu, že kámen se ukrývá v kapse toho, kdo předešlý den hrál v divadelní scéně Rona, v tu chvíli se všichni studenti okamžitě pustili po stopách vedoucího Honzíka a štvali ho po lese jako divou zvěř. Kolej, která ho konečně polapila a přinesla kámen mudrců získala prémiové body....

Pomůcky: nabarvený kámen (červený) v koženém váčku a rychlé nohy vedoucího a dětí....

❖ Hra: Sběr kouzelných bylin (střední)

Motivace a pravidla: V přehledném terénu v lese byla vymezena plocha, kde rostly kouzelné byliny, které představovaly různobarevné papírky, volně poházené ve vymezeném prostoru. Sběr se prováděl „nasátím“ byliny brčkem a jejím dopravením do prostoru cíle. Pak vyrážel další člen příslušné koleje. Pro urychlení může být na startu více kolejí. Na sběr bylin je vymezen čas – pak se spočítá, kolik bylin studenti jednotlivých kolejí nasbírali. Můžeme určit i jednu „vzácnou bylinu = barvu“, která bude bodována dvojnásobně.



❖ **HODINA JASNOVIDECTVÍ a VĚŠTĚNÍ SE SYBILLOU (střední)**



VYHODNOCENÍ ETAPOVÉ HRY (mladší)



2) Tajemná komnata

DIVADLO – ÚVOD DO ETAPY



Poslední pokyny před vystoupením



Ubrečená Uršula



Ron



Bazilišek



Dobby a Malfoy



Ginny + Ron



natěšené obecenstvo



Motivace: Před odchodem z tábora jsme dětem přiblížili příběh tajemné komnaty, jež ukrývala obávaného baziliška i způsob, jak ho zničit.... Vyprávění probíhalo formou otázek a studenti tak měli možnost sami doplnit děj ostatním mudlům, kteří ho neznali...

❖ Hra: Dobbyho ponožky (mladší a střední)

Motivace: Zachránit domácího skřítko Dobbyho lze jen tak, že mu jeho majitel daruje kus oblečení, tak jsme ho museli vyrobit - zadarmo to ale nebude :-D

Pravidla: Děti se rozdělily do svých kolejí a nejdříve fixami vybarvily pár ponožek, poté vždy jednu z páru umístily ve vyznačené části lesa a poté byly rozděleny na dvě družstva. Každé hledalo páry v té části lesa, kde schovávaly ponožky děti z jiné koleje. Vyhrála kolej s největším počtem párů ponožek.....



Pomůcky: fixy, nůžky, podložky na malování, krepák na vyznačení území

❖ Hra: Skládání puzzlí Baziliška (mladší)

Motivace: Abychom zachránili Bradavice a zničili Voldemorta, musíme zabít Baziliška, který se ukrývá v tajemné komnatě A proto musíme vědět, jak přesně vypadá....

Pravidla: Jednotlivé koleje dostali obálku s rozstříhaným zalaminovaným obrázkem baziliška a museli ho v co nejkratším čase složit.

Pomůcky: Obrázek Baziliška, obálky, podložka (čtvrťka)



❖ Hra: Po stopách Baziliška

Pravidla: Po cestě měly děti v obálkách části nápisu „Tajemná komnata“. Jejich úkolem bylo v co nejkratším čase složit z nalezených obálek tento nápis.

Pomůcky: obálky, fix, papír,



3) Kouzla, kouzla, kouzla

Komponovaný pořad „Zábavná fyzika a chemie“ realizovaný spol. Marstafit s.r.o., Libochovice. Doba trvání zhruba ½ hodiny. Pro každou kategorii byla hodina kouzlení zvlášť.



4) Vězeň z Azkabanu

DIVADLO – STARŠÍ PRO MLADŠÍ

Toto divadlo měli za úkol zahrát pro mladší a střední studenti ze starší kategorie. Pro tento účel byly spojeny třídy jednotlivých kolejí (A, B a C) – takže se odehrála 4 divadélka v podání studentů Havraspáru, Mrzimoru, Nebelvíru a Zmijozelu, které hodnotila „nezávislá“ porota.



MLADŠÍ

Motivace: Pro záchranu Siriuse z Azkabanu, bude třeba procvičit paměť, abychom prošli nástrahami, ale také fyzickou a duševní zdatnost. K tomu jim pomohly úkoly na 4 stanovištích.

❖ Hra: Slalom s vejčkem

Pravidla: Studenti museli postupně projít slalom v trávě s vejcem na lžici a v případě nezdaru začít od začátku týmy, které měly menší počet studentů musely jít vícekrát. Slalom byl na čas a výsledky celého družstva se zapisovaly na kartičku

Pomůcky: lžice, vejce, stopky

❖ Hra: Kimova hra – obrázky s motivy HP

Pravidla: Všichni studenti na 20 sek koukali na obrázek s motivy HP a poté jich museli co nejvíce zapsat na výsledkovou kartičku (mezi obrázky bylo např. koště, kotlík, zlatonka, brýle, kočka, pírkó, flakonek, svíčka ...)

Pomůcky: Obrázek s motivy, hadr na přikrytí, stopky

❖ Hra: Kvíz

Pravidla: Další disciplínou bylo odpovědět na co největší počet otázek na kartičkách, které si studenti tahali o vedoucích a ti jim potom zapisovali počet správných odpovědí na kartičky. Otázky např. Kdo byl vězeň z Azkabanu? V co se dokázal proměnit Sirius Black? Kdo byl jeho kmotřenec? Apod

Pomůcky: kartičky s otázkami: např. Kdo byl vězeň z Azkabanu? V co se dokázal proměnit Sirius Black? Kdo byl jeho kmotřenec? Kdo hlídal Azkaban?

❖ Hra: Petanque

Pravidla: Studenti jednotlivých kolejí se snažili trefit do vyznačeného kruhu petanque koulí. Každý měl pět pokusů (vzhledem k nerovnému terénu louky úkol nebyl tak snadný jak se zpočátku zdálo 😊)

Pomůcky: lano na vyznačení kruhu, petanque koule, klacek na označení startu

Cíl her: Cílem bylo u jednotlivých stanovišť nasbírat co nejvíce bodů a nejlepší časy, pracovat v týmu, trénovat paměť a postřeh - vítězná kolej osvobodila Siriuse z Azkabanu



STŘEDNÍ

Motivace: Pro záchranu Siriuse z Azkabanu, bude třeba procvičit paměť, abychom prošli nástrahami, ale také fyzickou a duševní zdatnost. K tomu jim pomohly úkoly na 2 stanovištích.

Cíl her: Cílem bylo u jednotlivých stanovišť nasbírat co nejvíce bodů v co nejlepším čase, pracovat v týmu, trénovat paměť a postřeh. Vítězná kolej osvobodila Siriuse z Azkabanu



❖ Hra: Přechytrač Karkulinku

Pravidla: Otázky pro každého studenta – losování otázek z pytlíku, nezdařená nebo nesprávná odpověď „potrestána“ vyřazením spoluhráče

Pomůcky: papír, nůžky, fix, pytlík nebo klobouk na losování otázek.



❖ Hra: Uprchlý Ďasovec

Pravidla: Jeden z vedoucích ztvární ďasovce, každá kolej soutěží sama za sebe. Soutěží se po dvojicích. Studenti jsou k sobě svázáni buď na zápěstí nebo lze zvolit těžší variantu - na dvou místech - u kotníků a v kolenou.

Nechytanou-li ďasovce v daném časovém úseku, jsou od něj pokousáni (k tomu byl použit hrací chrup), pro jejich uzdravení je nutné použít protijed, který jim musí vykouzlit studenti z jejich koleje např. bonbon, napití šťávy,



❖ Hodina lektvarů a přesazování Mandragory



5) Kouzelní tvorové

❖ Hra: Výroba kouzelného tvora (mladší)

Motivace: Kouzelné tvory jsme si ukázali, ale stejně je možné, že jich může být mnohem víc.... Jak asi opravdu vypadají a kde žijí?

Pravidla: Děti si za pomoci přírodnin „co les dal“ vyrobily kouzelné tvory včetně jejich obydlí a vedoucí poté chodili jejich výtvary bodovat ... bodování bylo opravdu těžké ☺

Pomůcky: Pouze přírodniny



❖ Hra: Hledání kouzelného tvora po slepu (mladší)

Motivace: Ne vždy můžeme vše vnímat zrakem, a proto je dobré procvičit i ostatní smysly....

Pravidla: Zatímco děti vyráběly tvory a obydlí, natáhli jsme kolem stromů provaz a připravili slepou dráhu. Děti chodily jeden po druhém s šátkem přes oči a podle provazu obcházely stromy, až do cíle kde zazvonily na zvonek. Ostatní studenti ze stejné koleje mohli pomáhat a navádět slovně např. pozor kořen apod ...

Pomůcky: zvoneček, dlouhé lano (šňůra), šátek na oči



❖ Hra: Zaklínadlo k zastavení splašených rarachů (mladší)

Motivace: Protože už máme kouzelné hůlky je načase procvičit si naučená zaklínadla.... Jaké je kouzlo k zastavení neposedných Rarachů?

Pravidla: Všichni studenti si postupně u posledního stanoviště museli nejdříve vzpomenout na zaklínadlo k zastavení rarachů, následně je rozhýbat pomocí míčků a vyřčením zaklínadla a použitím své hůlky je zastavit.

Pomůcky: Rarášky (vyrobila naše zdravotnice Marcelka z chlupatých drátků – děkujeme), provaz, kouzelnickou hůlku, míčky

Cíl her: trénování paměti, vnímání ostatních smyslů (mimo zrak) rozvoj vlastní fantazie a týmového ducha



❖ Hra: Výroba kouzelného tvora (střední)

Motivace: Kouzelné tvory jsme si ukázali, ale stejně je možné, že jich může být mnohem víc. Jak asi opravdu vypadají a kde žijí???

Pravidla: Výroba rodného listu Kouzelného tvora, jméno, z čeho je zrozen, kolika se dožívá let, co jí, jaké má schopnosti, jak komunikuje, jak vypadá, atd.



❖ Hra: Na lovu kouzelných tvorů (střední)

Pravidla: Po lesní cestě ukrytá kouzelní tvorové vyrobení z chlupatých drátků podle barvy kolejí. Studenti mají za úkol najít své kouzelné tvory - sbírají pouze svou barvu, ostatní nechávají na místě a pokud najdou bonusového kouzelného tvora zlaté barvy mají body navíc.



6) Ohnivý pohár - Turnaj tří kouzelníků (NETRADIČNÍ OLYMPIÁDA)

DIVADLO – ÚVOD DO ETAPY



Krásnohůlky



diváctvo



Vrba Mlátička



VŠICHNI

Motivace: kouzelníci konečně měli možnost využít každý své předpoklady na jednotlivých stanovištích a uplatnit jak fyzické, psychické tak i vědomostní schopnosti, které získali :-D popř. motivovat mnohdy hlasitě své spoluhráče ...

Pravidla: spojená družstva ze všech kategorií + vylosovaný dospělácký kapitán (prefekt)

Disciplíny:

- **Vrba Mlátička** – celé družstvo na časový limit sbírá kinder vajíčka uvnitř kruhu a snaží se vyhnout vrbě mlátičce (dva vedoucí zády k sobě se snaží zasáhnout děti pěnovými trubkami) při zasažení musí dát trestné plácnutí do pařezu mimo kruh
- **Mudlovská čára** – hod dřevěných peletek na čáru (vyznačený bodový systém)
- **Malfoyovo sací komando** - štafetové předávání brčkem nasátého papírku
- **Fénixovy slzy** – přenášení vody z místa na místo v létajícím talíři přes překážky
- **Aragogova pavučina** – úkolem každého z družstva je pronést/protáhnout co nejvíce svých členů skrz některé z ok v pavučině
- **Kouzelnický slalom** – mladší kat. běhala s košťaty mezi nohami, starší kat. s kufrem se závažím slalom
- **Bažina** v zakázaném lese – každý dostane papír (noviny) a musí přejít bažinu, aniž by do ní spadl, papíry si podávají zezadu dopředu a posouvají se bažinou až do cíle
- **Famfrpálový trénink** – na brance přidělané kruhy, mladší pomocí badmintonové pátky a míčku a starší pomocí basebalové pátky

Pomůcky: Provazy, stopky, kinder vajíčka, pěnové trubky, kužely, pátky, míčky, kbelíky s vodou, obruče, peletky, brčka, koště, kufř se závažím, papíry...

❖ Rozdělení a losování prefektů



❖ Vrba Mlátička



❖ Mudlovská čára



❖ Malfoyovo sací komando



❖ Fénixovy slzy



❖ Aragogova pavučina



❖ Kouzelnický slalom



❖ Bažina v Zakázaném lese



❖ Famfrpálový trénink



vyhodnocení turnaje 3 kouzelníků



VELKÝ SLAVNOSTNÍ PLES



STARŠÍ

❖ **Famfrpálový turnaj (starší)** – pravidla viz příl. č. 10 – my jsme si je ještě upravili.



7) Fénixův řád

DIVADLO – ÚVOD DO ETAPY



ROZCVIČKA DOLORES UMBRIDGEOVÉ (všichni)



❖ Hra: Výuka zaklínadel (mladší)

Motivace a pravidla: Správné studium kouzelníka musí zahrnovat i opravdovou výuku, a tak jsme si připravili tabuli a křidu a učili jsme studenty všemožná zaklínadla ... (než nás vyhnal déšť)



❖ Hra: Šibenice s kostkou (mladší)

Pravidla: Družstva se střídají v hádání písmenek u slova z šibenice a bodují se podle toho kolik hodí na kostce krát počet písmen ve slově, pak hádají, dokud se nespletou (pokud se oběsí dřív, než slovo uhodnou, body v daném kole se nepočítají)

Pomůcky: Tabule, křída, velká házečí kostka, připravený seznam pojmů HP



❖ Hra: Sprška otázek Helgy z Mrzimoru (mladší)

Motivace a provedení: Příběh Harryho Pottera je složitý, proto jsme dali dětem možnost ptát se na cokoli z příběhu, co jim nedává smysl, co neznají, nevědí souvislosti apod. (některé otázky byly opravdu složité, ale dali jsme to a děti byly nadšené.... Ufff :-D)

Pomůcky: těžce nabyté znalosti ohledně HP (ještěže někteří z nás ho žerou... ☺)



❖ Hra: Bludiště (střední)

Pravidla: Schovají se obrázky k tématu např: v balících slámy. Studenti po kolejích procházejí bludištěm, kde musejí najít a zapamatovat si, co viděli. Hodnotí se čas a počet správně nalezených věcí.



❖ Hra: Ocásky (střední)

Pravidla: Koleje proti sobě soutěží, vždy jeden student si kolem pasu naváže ocásky z krepového papíru v barvě své koleje a je ve středu kruhu chráněn svými spolu studenty, další kolej se snaží mu ocásky sebrat. Vyhrává ta kolej, která po skončení má co nejvíce ocásků protihráčů.



❖ Hra: Vrba mlátička (střední)

Pravidla: Jeden z vedoucích je vrba mlátička, která má kolem sebe a v ruce přidělané roští a chrání předměty např: žluté Kinder vajíčko, tenisáky, pimpongové míčky. Vždy jedna kolej se snaží sebrat co nejvíce věcí, aniž by se jich vrba dotkla, jinak je student vyřazen. Hraje se do posledního hráče. Je to ale také limitované časem (pak se spočítá kolik hráčů zbylo).



HODINA BYLINKÁŘSTVÍ (mladší a střední)



8) Princ dvojí krve

Motivace: Každý správný kouzelník, musí především dokázat zkrotit svou hůlku a proto je čas od času třeba procvičit zápěstí

❖ Hra: Kuželky v přírodě (mladší)

Pravidla: Rozestavěli jsme plastové kuželky a děti se na cestě v ne zrovna dokonalém terénu snažily trefit pomocí 3 míčků co nejvíce kuželek... Taktika byla dobrovolná, zda budou míček posílat či házet přímo na kuželky... Stejně si skákal kam chtěl, ale co podmínky byly pro všechny stejné ne ☺

Pomůcky: kuželky, míčky

❖ Hra: Trefování kelímkové pyramidy (mladší) + turnaj vedoucích ☺

Pravidla: 3 pokusy + prémiové body za shoení všech kelímků najednou. Postupně se vystřídaly všechny děti a potom si vytleskaly účast vedoucích (jejich nadšené fandění slyším znít ještě v uších.... ☺)

Pomůcky: plastové kelímky, míčky, pevná zídka, (hlasivky na povzbuzování ...)

❖ Hra: Souboj o největší počet „odpalů na pálce“ (mladší)

Pravidla: každé družstvo dostalo pátku na líný tenis a molitanový míček, počítalo se každé pinknutí do spadnutí, děti se střídaly a body se jim sčítaly za celou kolejkou...

Pomůcky: pátky na líný tenis, molitanové míčky

STŘEDNÍ

Motivace: Pro střední kategorii byl tento den Celodeňák

Pravidla: Po cestě byla jednotlivým kolejkám rozdána **bradavická hymna** a bylo jim jen řečeno, aby se jí naučili, že jí budou potřebovat. Po příchodu na místo určení se studenti občerstvili bezvadným guláškem vařeným naším učitelským sborem Bradavické školy. Po vydatném jídle a osvěžení v místním rybníčku, dostaly děti úkol. Byla jim rozdána nápověda (abeceda s **runovým písmem**) a text k vyluštění. V textu byla samozřejmě Bradavická hymna. Kolej, která měla správně a doslova přeloženo co nejvíce textu získala nejvíce bodů.



Relikvie smrti

❖ Hra: Sbíráání bylin na lektvary (mladší)

Motivace: Pro přemožení všech protivníků, kouzelníci potřebují lektvary a do každého pořádného lektvaru potřebujeme byliny

Pravidla: Na louce jsou nepravidelně rozházené barevné kytičky (byliny) a děti předem nevědí jaká barva je za kolik bodů, proto se snaží najít všechny možné barvy a hlavně najít zlatou bylinu, o které vědí, že má moc nahradit jakoukoli, kterou do daného lektvaru potřebují. Na konci se sečtou počty nasbíraných bylin + body navíc za zlatou bylinu

Pomůcky: zalaminované kytičky, stopky, bodový systém



❖ Kouzelníci proti smrtijedům - vybíjená (mladší)

Motivace: Smrtijedi jsou nejbližší posluhovači Voldemorta a proto je třeba je zničit.

Pravidla: Koleje si nejprve vylosují, kdo je kouzelník a kdo smrtijed a potom už začne souboj každý s každým. Vítězné družstvo postupuje a získá body + body navíc pro úplného vítěze

Pomůcky: míč, špejle s černým a bílým koncem na losování stran



❖ Zkouška znalostí zaklínadel (mladší)

Motivace: Co zachrání život kouzelníka? No přece zaklínala, bez těch to prostě nejde ...

Pravidla: Děti se rozdělí do družstev podle kolejí, střídají se v odpovědích, zda znají určitá zaklínadla odpovídat, smí vždy jeden a v posledním kole se může radit celé družstvo, jednotlivec získává za správnou odpověď 5 bodů a družstvo jen 3.

Pomůcky: seznam zaklínadel



❖ Doplnková hra: Dračí vejce (mladší a střední)



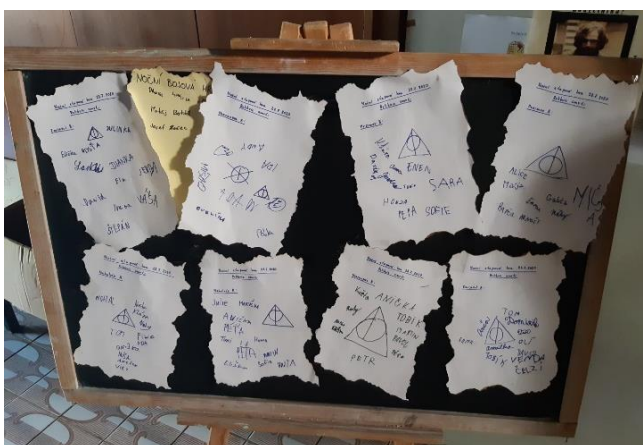
❖ Hra: Návrat Dobbyho (střední)

Pravidla: Jeden z vedoucích je Dobby, kterého studenti jednotlivých kolejích musejí převést přes překážkovou dráhu. Podél cesty jsou záškodníci Mozkomorové, kteří se jim v tom budou snažit zabránit – používají vodou napuštěné balonky, či hází i jiné předměty. Cesta je krkolomná ale na konci cesty, kdy aspoň jeden ze studentů převede Dobbyho do bezpečí, ho čeká vysvobození a studentům vysloužené body za čas a počet došlých studentů do konce.



❖ Za Voldemortem - noční hra (mladší a střední)

Nejdříve nás čekal táboráček a buřty, abychom se na cestu posilnili a pro dobrou náladu jsme si i zazpívali a pak už jsme vyrazili za Voldemortem.



9) Relikvie smrti 2

DIVADLO – ÚVOD DO ETAPY



❖ Hra: Sprška otázek Roweny z Havraspáru (mladší)

Motivace: Příběh spěje do konce a my si postupně musíme představit jednotlivé relikvie

Pravidla: každý student kolejí si postupně od Roweny vylosuje jednu z otázek týkajících se Harryho a jeho přátel a jednotlivých relikvií smrti. Studenti se střídali v otázkách a na vedlejším stanovišti v lovení ocásku Naghini

Pomůcky: Nastříhané proužky papíru s otázkami. (lze využít testy z přílohy č. 11)



❖ Hra: Ulov ocásek Naghini (mladší)

Motivace: Kdo byl Voldemortův nejbližší? No přece jeho had (kdysi přítelkyně) Naghini, která mimo jiné sama představovala jeden z hledaných Viteálů.... Proto ji musíme chytit....

Pravidla: Děti dostaly každý proužek látky jako „ocásek“ a musely si ho dát za kalhoty přibližně ve stejné délce (skoro k zemi). Rozdělily se do družstev podle kolejí a měly za úkol ulovit (utrhnout) ocásek protihráče ve vymezeném území. Hrál se formou klasického pavouka každý s každým a poté vítěz s vítězem.... Na konci dostali ocásek také 3 vedoucí a kdo přinesl jejich ocas, získal pro svou kolej body navíc.... (nutno podotknout, že vedoucí nedbali, na hranice vytyčeného území, avšak i tak je děti nakonec uštvaly ☺)

Pomůcky: Stopky, připravený pavouk na výsledky, nastříhané ocásky



❖ Hra: Viteály (střední)

Motivace: Příběh spěje ke konci a my si postupně musíme představit jednotlivé relikvie – Viteály, kterých je 7.

Pravidla: 7 viteálů - každý dán do 1 obálky. Obálky rozmístěné na vyznačené ploše po lese - na stromu, pařezu, v křoví. Z každé koleje vybíhá 1 student hledat obálky. Po nalezení doběhne ke své koleji nalezený viteál napíše a vybíhá další. Musí najít všech 7 viteálů do 20 min.



❖ Hra: Pavučina – pexeso (střední)

Pravidla: Hra ve formě pexesa. Vždy dvě koleje po jednom studentovi proti sobě. Jeden hledá a pokud najde, zůstává daná kolej a tak dokola až se vytrídí a vyhrává ta kolej s počtem co nejvíce nasbíraných obrázků.



10) Severusova tajemná tvář

❖ Hra: Roztroušená zpráva (mladší)

Motivace: Zjištění, že profesor Snape je zrádce studenty zaskočilo. Ale je to opravdu tak ?

Pravidla: Roztroušená zpráva – tajenka věta „*Severus Snape byl ve skutečnosti dobrý*“. Na kartičky velikosti A6 napíšeme tajenku, kartičky očíslováme a rozmístíme po lese či louce. Každé družstvo dostane velký papír, na který si připraví čísla pod sebe. 1 z družstva je vždy na místě a je zapisovatel (obvykle nejstarší), ostatní běhají po louce a shánějí písmena a čísla. Zapisovateli hlásí např. 7 S, 16 C atd. vítězí družstvo, které jako první vyřeší celou tajenku.

Pomůcky: kartičky A6 s písmeny a čísly, text věty



❖ Odměna na závěr - POKLAD



❖ **Hra: Roztroušená zpráva (střední)**

DTTO: VIZ MLADŠÍ



❖ **Odměna na závěr - POKLAD**



E) DOPLŇKOVÉ ČINNOSTI

ZAŽEHLOVAČKY



VOLDEMORTOVA MASKA ZE SÁDRY



SAVOVÁNÍ



HURÁ DOMŮ



F) Závěrečné hodnocení, výsledky, ceny, soutěžící

POHÁR TŘÍ KOUZELNÍKŮ (netradiční olympiáda)

spojené koleje a třídy ze všech tří kategorií (třídy C u starší kat. rozpuštěny do A + B)

HAVRASPÁR A	Zuzana Kodešová	1.	6.	3.	3.	4.	4.	5.	1.	27	2.
HAVRASPÁR B	Markéta Šrumová	2.	1.	5.	4.	6.	2.	6.	6.	32	4.
MRZIMOR A	Tereza Ebertová	6.	2.	7.	2.	8.	8.	8.	8.	49	7.
MRZIMOR B	Josef Pém	8.	7.	6.	4.	7.	3.	2.	4.	41	5.
NEBELVÍR A	Tomáš Futera	7.	8.	8.	6.	2.	7.	6.	3.	47	6.
NEBELVÍR B	Michaela Vokálková	5.	4.	2.	1.	3.	6.	3.	7.	31	3.
ZMIJOZEL A	Vojtěch Lukeš	4.	4.	4.	8.	5.	1.	4.	2.	32	4.
ZMIJOZEL B	Honza Dvořák	2.	2.	1.	7.	1.	5.	1.	5.	24	1.

HARRY POTTER a SŮVÁCI (EH 2020)

Etapová hra mladší kategorie (oddíly č. 8 až 10 + 5 ml.)

BRADAVICKÁ KOLEJ		Kámen mudrců	Tajemná komnata	Věžeň z Azkabanu	Kouzelná stvoření	Fénixův řád	Princ dvojí krve	Relikvie smrti	Lord Voldemort	Relikvie smrti II.	Turnaj 3 kouzelníků	Součet bodů	Celk. pořadí
třída	Jméno a příjmení												
HAVRASPÁR A	Evelína Abertová, Ondřej Brhlík,	5+3	7	8+2	2	3	2	7	8	5	7	59	1.
	Michaela Kettnerová												
	Ida Charouzová, Anna Budínová												
HAVRASPÁR B	Petr Červenka, Erik Slávik,	5+4	1	5	3	3+1	1	5	2	2	5	37	8.
	Anna Džbánkova, Tobiáš Miler,												
	Natálie Jandová, Petra Štajgrová												
MRZIMOR A	Magdaléna Petrová,	8+3	5	4+1	1	8+3	7	3	6	3	2	54	5.
	Bára Šedlbauerová, Michal Zdeněk,												
	Alice Červenková, Rozálie Charvátová												
MRZIMOR B	Tobiáš Boudník, Klára Rožcová	6+4	8	1+1	5	8+2	3	6	1	4	4	53	6.
	Sarah Repperová, Josef Zeman,												
	David Rychecký, Anna Kammelová												
NEBELVÍR A	Voktorie Činovcová, Ondřej Horák,	7+2	2	7+1	7	6+1	4	8	7	1	3	56	3.
	Anežka Janovská, Michaela Tošněrová,												
	Natálie Kettnerová, Filip Matys												
NEBELVÍR B	Marie Durčková, Vojtěch Linka,	4	6	3+1	8	6	5	4	5	6	6+3	57	2.
	Eliška Škaloudová, Petr Zeman,												
	Sofie Egberts, Julie Nováková,												
ZMIJOZEL A	David Černý, Chelsea Repperová,	3+3	3	6+4	4	4+1	6	2	3	8	5	52	7.
	Tobiáš Tischler, Vendelín Vešic,												
	Tomáš Votýpka, Amálka Moravcová												
ZMIJOZEL B	Ela Hájková, Jan Neubauer,	5+3	4	2+2	6	4	8	1	4	7	8+1	55	4.
	Julie Plešáková, Iveta Masná,												
	Václav Joukl, Rostislav Krajdl												

HARRY POTTER a SŮVÁCI (EH 2020)

Etapová hra střední kategorie (oddíly č. 6 a 7 + 5 střední)

BRADAVICKÁ KOLEJ		Kámen mudrců	Tajemná komnata	Věžeň z Azkabanu	Kouzelná stvoření	Turnaj 3 kouzelníků	Fénixův řád	Princ dvojí krve	Relikvie smrti	Lord Voldemort	Relikvie smrti II.	Poklad	Součet bodů	Celk. pořadí
třída	Jméno a příjmení													
HAVRASPÁR A	Adéla Tučková,	6+6	5	8+1	3+20	7	15	3	4+5	8	7	8	106	2.
	Adam Sedlák, Ondřej Zemen													
	Pavčina Kindlová,													
HAVRASPÁR B	Květa Černá, Jiří Hopp	2+8	6	5+5	8+22	5	10	8	8+7	2	3	6*	105*	3.
	Natalie Burešová,													
	Pavel Chaluš, Martin Krpeš													
MRZIMOR A	Gabriela Zdeňková,	8+10	1	3+6	7+22	2	12	2	7+3	6	6	3	108	1.
	Emma Černá, Jaroslav Durček													
	Matyáš Fictum													
MRZIMOR B	Sofie Stuchlá, Jindřich Krajdí,	1+4	2	2+4	5+19	4	12	6	2+2	1	2	2	68	8.
	Jan Chleborád,													
	Elen Marešová													
NEBELVÍR A	Klára Šustáčková	4+8	8	4+1	5+20	3	15	1	3+6	7	4	4	93	6.
	Nela Baslíková, Tomáš Zeman													
	Tomáš Zeman, Eduard Dušek													
NEBELVÍR B	Timea Király, Martin Kulíšek,	3+6+10	4	5+2	6+20	6	9	7	5+8	5	5	1	102	5.
	Anna Johnová,													
	Jan Budín, Petr Voráč													
ZMIJOZEL A	Anna Tučková, Emma Kopalová	7+6	7	7+3	6+17	5	11	4	6+6	3	8	7	103	4.
	Tadeáš Tischler													
	Oliver Slávik, Dominik Sviták													
ZMIJOZEL B	Eliška Janovská,	5+8	3	6	4+21	8	8	5	1+4	4	1	5	83	7.
	Štěpán Jelínek, Ladislav Votýpka													
	David Dušek, Diana Marešová													

HARRY POTTER a SŮVÁCI (EH 2020)

Etapová hra starší kategorie (oddíly č. 1 až 4 + 5 starší)

BRADAVICKÁ KOLEJ		Školní příprava	Tajemná komnata	Kámen mudrců	Divadlo	Věže z Azkabanu	Kouzelní tvorové	Famfrpál	Fénixův řád	Princ dvojí krve	Relikvie smrti	Součet bodů	Celk. pořadí
třída	Jméno a příjmení												
HAVRASPÁR A	Tomáš Jirkovský, Richard Charouzd,	8	1 ₉	2 ₁₁	8	7 ₂₆	1 ₂₇	12 ₃₉	9 ₄₈	10 ₅₈	8 ₆₆	66	8.
	František Černý, Nikol Hudíková,												
	Ada Boudníková,												
HAVRASPÁR B	Veronika Pekárková, Jakub Löwy	7	12 ₁₉	9 ₂₇	8	12 ₄₇	12 ₅₉	12 ₇₁	11 ₈₂	10 ₉₂	22 ₁₁₄	114	1.
	Anna Švihelová, Antonín Sládek												
	Nikola Ducháčková												
HAVRASPÁR C	Šárka Škaloudová, Adam Bannert,	8	10 ₁₈	11 ₂₉	8	6 ₄₃	8 ₅₁	4 ₅₅	12 ₆₇	8 ₇₅	20 ₉₅	95	2.
	Adéla Komárková, Matyáš Baslík,												
	Klára Szromková												
MRZIMOR A	Jakub Šustáček, Lucie Kopalová,	11	11 ₂₂	3 ₂₅	2	8 ₃₅	9 ₄₄	8 ₅₆	1 ₅₇	6 ₆₃	6 ₆₉	69	6.
	Daniel Bureš, Daniel Schuster,												
	Natálie Šerberová												
MRZIMOR B	Miroslav Kučera, Tomáš Kirchner,	5	7 ₁₂	6 ₁₈	2	10 ₃₀	6 ₃₆	6 ₄₂	3 ₄₅	4 ₄₉	4 ₅₃	53	12.
	Veronika Krejzová, Marie Suková,												
	Nikol Juristová												
MRZIMOR C	Bronislav Hrabák, Eliška Panešová,	6	8 ₁₄	8 ₂₂	2	5 ₂₉	4 ₃₃	8 ₄₁	4 ₄₅	4 ₄₉	18 ₆₇	67	7.
	Miloslav Rožec, Kryštof Mayer,												
	Justýna Boudníková,												
NEBELVÍR A	Martin Sládek, Rozálie Rybová,	10	3 ₁₃	12 ₂₅	6	9 ₄₀	7 ₄₇	2 ₄₉	6 ₅₅	12 ₆₇	12 ₇₉	79	3.
	Anežka Záborská, Natálie Lepší,												
	Lucie Rosenbaumová, Vít Šarboch												
NEBELVÍR B	Dora Fiedlerová, Kryštof Černý,	9	5 ₁₄	4 ₁₈	6	2 ₂₆	11 ₃₇	6 ₄₃	7 ₅₀	12 ₆₂	2 ₆₄	64	9.
	Ladislav Brda, Josef Rožec,												
	Markéta Čepková												
NEBELVÍR C	Pavla Váchová, Darek Šácha,	8	6 ₁₄	5 ₁₉	6	1 ₂₆	5 ₃₁	2 ₃₃	8 ₄₁	6 ₄₇	10 ₅₇	57	10.
	Fantišek Laube, Barbora Matzkeová,												
	Kristýna Salamánková												
ZMIJOZEL A	Miloslava Veselá, Radovan Šácha,	7	9 ₁₆	1 ₁₇	4	4 ₂₅	3 ₂₈	4 ₃₂	2 ₃₄	8 ₄₂	14 ₅₆	56	11.
	Hana Fiedlerová, Jan Adam												
	Matěj Brhlík												
ZMIJOZEL B	Anna Chleborádová, Jan Baslík,	12	2 ₁₄	7 ₂₁	4	3 ₂₀₀	10 ₃₈	10 ₄₈	10 ₅₈	2 ₆₀	16 ₇₆	76	5.
	Ondřej Stejskal, Jakub Schuster,												
	Lucie Cermánková												
ZMIJOZEL C	Ondřej Šedlbauer, Vojtěch Kubát,	6	4 ₁₀	10 ₂₀	4	11 ₃₅	2 ₃₇	10 ₄₇	5 ₅₂	2 ₅₄	24 ₇₈	78	4.
	Nikola Krobová, Matyáš Hellich,												
	Bibiana Veronika Žižková,												

VÍTĚZOVÉ ETAPOVÉ HRY VE FOTO

mladší kategorie



Michaela Kettnerová, Ida Charouzová, Evelína Abertová, Anna Budínová, Ondřej Brhlík

střední kategorie



Emma Černá, Jaroslav Durček, Gabriela Zdeňková, Matyáš Fictum

starší kategorie



Anna Švihelová, Veronika Pekárková, Jakub Löwy, Antonín Sládek, Nikola Ducháčková

DROBNÉ CENY A ODMĚNY

POLEDNÍ BAZAR



CENY A ODMĚNY



SOUTĚŽÍCÍ



1. oddíl



2. oddíl



3. oddíl



4. oddíl



5. oddíl – střední a mladší



5. oddíl - starší



6. oddíl



7. oddíl



8. oddíl



9. oddíl



10. oddíl



dospěláci

NĚKTEŘÍ STUDENTI a PROFESOŘI





