

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №13»

ПРОГРАММА

лагеря дневного пребывания

(по серии фильмов «Гарри Поттер»)

«Хогвартс - Школа чародейства и волшебства»

Разработал:

Девятова Александр Ивановна
педагог-организатор,
учитель иностранных языков

г. Братск, 2022

Информационная карта программы

1	Полное название программы	Программа ЛДП «Хогвартс – школа чародейства и волшебства» (по мотивам произведений Джоан Роулинг «Гарри Поттер»)
2	Цель программы	Создание единого образовательно-воспитательного и социокультурного пространства, обеспечивающего физическое и психическое здоровье растущей личности, активизацию ее творческого потенциала и самовыражения в творческой деятельности.
3	Адресат деятельности (для кого, количество участников, география участников)	Для детей от 7 до 15 лет. Количество – 55 человек. Территория – Иркутская обл, г.Братск, МБОУ «СОШ №13», ул. Гидростроителей 31
4	Сроки реализации программы	I смена (30 мая – 19 июня) 2022 года
5	Направление деятельности, направленность программы	Комплексная. Включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления отдыха и воспитания детей в условиях летней оздоровительной площадки.
6	Краткое содержание программы	Из школьной жизни ребята перенесутся в «Школу Магии» - в мир приключений и чудес. Каждый научится верить в Чудеса и совершать их. Ребята станут участниками увлекательной игры, студентами школы Хогвартс: пройдут по лесным тропам, тропам доверия и взаимопомощи. Для них откроются волшебные мастерские, где каждый сможет проявить себя. Будут бороться за звание лучшего «Волшебника» поймут, что мы сами и люди, которые нас окружают, главные творцы чудес.
7	Ожидаемый результат	1. Общее оздоровление, укрепление здоровья. 2. Приобретение практических навыков в творческой деятельности. 3. Укрепление дружбы и сотрудничества среди детей разных возрастов. 4. Развитие коммуникативных способностей, творчества, социальной активности.
8	Название организации Авторы программы	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №13» г. Братск Девятова Александра Ивановна – педагог-организатор, учитель иностранных языков
9	Почтовый адрес организации	Иркутская область, г. Братск, ул. Гидростроителей 31
10	Ф. И.О. руководителя организации	Директор Чайко Валентина Ивановна
11	Дата создания программы.	Март 2022 г. Реализуется первый год

Оглавление

1. Пояснительная записка
2. Концептуальное обоснование программы
3. Ожидаемые результаты по программе
4. Этапы реализации программы
5. Условия реализации программы
6. Содержание программы
7. Педагогическая диагностика и способы корректировки программы
8. Список литературы
9. Календарный план мероприятий
10. Приложение 1. Понятийный словарь
11. Приложение 2. Игры магов
12. Приложение 3. Тропа воспоминаний
13. Приложение 4. Школа Магии.
14. Приложение 5. Кубок Школы

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Чего на свете не случается,
Чего на свете не бывает,
А люди с крыльями встречаются
И люди в небо улетают.
На крыльях веры в невозможное
Они летят в страну мечты,
Пусть усмехнутся осторожные
Я полечу туда, а ты.
Где водятся Волшебники,
В фантазиях твоих.
С кем водятся Волшебники,
А с тем, кто верит в них

Летние каникулы составляют значительную часть свободного времени детей. Этот период как нельзя более благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в лично значимых сферах деятельности.

Лето – время игр, развлечений, свободы в выборе занятий. Это период свободного общения детей. Во время летних каникул происходит разрядка накопившейся за год напряженности, восстановление израсходованных сил, здоровья, развитие творческого потенциала.

Программа ЛДП «Школа чародейства и волшебства» предусматривает организацию летнего отдыха детей начального и среднего школьного возраста (7 – 15 лет) в условиях временного детского коллектива.

Разработка данной программы по организации летнего каникулярного отдыха, оздоровления и занятости детей была вызвана:

- повышением спроса родителей и детей на организованный отдых школьников;

- модернизацией старых форм работы и введением новых;
- необходимостью использования богатого творческого потенциала обучающихся и педагогов в реализации цели и задач программы.

Данная программа по своей направленности является комплексной, т. е. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления оздоровления, отдыха и воспитания детей в условиях оздоровительного лагеря.

По продолжительности программа является краткосрочной, т. е. реализуется в течение I лагерной смены. Количество участников – 55 человек.

Основной состав участников смены – это дети в возрасте 7-15 лет.

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Конвенций ООН о правах ребенка;
- Конституцией РФ;
- Законом РФ «Об образовании»;
- Федеральным законом «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.98 г. №124-ФЗ;
- Трудовым кодексом РФ от 30.12.2001г. №197-ФЗ;
- Федеральным законом «О внесении изменений и дополнений в закон РФ «О защите прав потребителей и кодекс РСФСР «Об административных нарушениях» от 09.01.96 г. №2-ФЗ;
- Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха. Приказ Минобразования РФ от 13.07.2001 г. №2688.

КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ ОБОСНОВАНИЕ ПРОГРАММЫ

Особое значение в сфере образования имеет проблема организации каникулярного времени детей и подростков.

Каникулярный отдых социально-педагогическое явление, эффективность которого обусловлена разнообразием возможных форм воспитательной и образовательной деятельности, интенсивностью общения детей и взрослых в этот период.

Во время каникул разворачивается неформальная деятельность сотрудничества, сотворчества и межличностного общения (более глубокого, чем в школе), равно интересные детям и взрослым и потому в корне отличающиеся от иерархических, функционально-формальных обучающих коммуникаций.

Летние каникулы - самая лучшая и незабываемая пора для развития творческих способностей и совершенствования возможностей ребенка, вовлечения детей в новые социальные связи, удовлетворения индивидуальных интересов и потребностей.

Это период, когда дети могут «сделать свою жизнь» полной интересных знакомств, полезных увлечений и занятий, могут научиться петь, танцевать, играть, с пользой провести свободное время. Действительно, нигде так не раскрывается ребёнок, как в играх. Здесь, кроме удовлетворения личных интересов, ребёнок, сам не подозревая, развивает свои физические и моральные качества, учится дружить, сопереживать, идти на помощь без оглядки, учиться красиво проигрывать и побеждать.

Цели и задачи, поставленные нашей программой, отвечают реалиям сегодняшнего дня и

выделяют приоритеты: развитие ребенка, социализация личности, нравственность, физическое и духовное здоровье, творчество, открытость, свобода выбора для каждого ребенка.

Программа предусматривает не только получение определенных ЗУН, но и творческую активность, развитие потенциальных возможностей детей. Разнообразие деятельности педагогического коллектива позволяют организовать интересный и разноплановый отдых обучающихся.

Цель программы:

Создание единого образовательно-воспитательного и социокультурного пространства, обеспечивающего физическое и психическое здоровье растущей личности, активизацию ее творческого потенциала и самовыражения в творческой деятельности.

Задачи программы:

- раскрыть творческий потенциал обучающихся средствами игровой, творческой деятельности;
- создать систему интересного, разнообразного, активного и познавательного отдыха и оздоровления детей в летний период;
- создать атмосферу психологического комфорта для каждого ребенка;
- укрепить физическое здоровье.

Ожидаемые результаты:

- знакомство с разнообразными формами отдыха; организация и навыки активного отдыха;
- навыки свободного общения со сверстниками;
- знакомство с разнообразными видами игровой, творческой деятельности;
- овладение основными понятиями здорового образа жизни;
- умение анализировать и корректировать собственную деятельность и деятельность временного детского коллектива;
- способы индивидуального и коллективного творчества, навыки коллективно-творческой деятельности;
- навыки самоуправления: осуществление функций командира; умение работать в творческих группах, нести ответственность за проводимые дела;
- умение определять зону своего ближайшего развития, проектирование самореализации.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Работа профильной смены «Школа чародейства и волшебства» проходит в 4 этапа:

Подготовительный

Период реализации этапа:

- подготовка к работе смены, подбор кадров, составление образовательной программы,
- разработка конспектов мероприятий. В мае проводится совещание педагогического коллектива, работающего по программе.

Организационный

Период реализации этапа :

- подготовка и оформление документации и наглядного материала.

Основной

Срок реализации этапа июнь: реализация программы смены. Именно на этом этапе реализуются все поставленные индивидуально-личностные и коллективные цели развития. Основным механизмом реализации общелагерной деятельности являются тематические дни. Каждый день проходит ряд мероприятий в рамках тематики смены и дня. Восемь серий фильма «Гарри Поттер». Каждая серия фильма разбивается на два дня. Смена 18 дней, 16 дней – студенческая жизнь в Хогвартс, 2 дня свободные от кинофильма это: «**День распределения**» (С помощью распределяющей шляпы дети делятся по отрядам и оформляют свои уголки) и «**День закрытия лагерной смены**» (Дискотека)

Аналитический

Подведение итогов, составление отчетности. Основным событием итогового периода станет мероприятие, посвященное окончанию игры и завершению смены.

Смена лагеря проходит в форме сюжетно-ролевой игры. Выбор этой формы обусловлен тем, что сюжетно-ролевая игра имеет наиболее социализирующий эффект, поскольку:

- представляет собой форму моделирования ребенком социальных отношений;
- воссоздает социальные отношения в материальной, доступной ребенку форме, выступает активной формой экспериментального поведения.

Основной идеей для моделирования воспитательно-образовательного

пространства в каникулярный период стала идея, что личность ребенка станет доступной педагогическому воздействию при условии ее активности, субъективной позиции во всех сферах каникулярной жизни. Именно будучи субъектом социально-педагогических отношений, ребенок выступает в четырех положениях:

- как субъект познания (реализуя активность, направленную на познание мира);
- как субъект предметно-практической деятельности (реализуя творческую активность, направленную на доступное преобразование окружающего его мира);
- как субъект общения (реализуя потребность, направленную на познание другого субъекта и взаимодействие с ним);
- как субъект самовоспитания (реализуя творческую активность, направленную на самопознание и самопреобразование, самосовершенствование).

Условия реализации программы:

- своевременная адаптация участников программы;
- выработка совместно с детьми ценностей, идеалов, образов с учетом их личностных интересов и потребностей;
- раскрытие и реализация личностного потенциала детей;
- создание ситуации для освоения детьми новых социальных ролей, формирование социальной активности;
- воспитание ответственности;
- оказание индивидуальной помощи ребенку в выборе видов деятельности, создание ситуации успеха для каждого ребенка;
- органическое сочетание различных видов деятельности: досуга, образования, оздоровления;
- введение культа здорового образа жизни в детском коллективе;
- обеспечение разумной дисциплины и порядка как условия защищенности каждого ребенка;
- следование демократическому стилю общения, выстраивание между взрослыми и детьми отношений доверия и сотрудничества;
- ежедневный анализ происходящего каждым участником программы, педагогическим коллективом;
- организация работы с детьми на «последствие».

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Смена начинается с момента знакомства с детьми и продолжается в течении 18 дней. Согласно сюжету игры участники программы становятся студентами Школы чародейства и волшебства.

Школа делится на 4 факультета: Гриффиндор, Слизерин, Когтевран и Пуффендуй. Каждый факультет имеет свой герб, свои цвета и своё животное. В течение «учебного года» факультеты соревнуются за кубок Школы, набирая и теряя баллы. За достижения и промахи каждого студента — как академические, так и дисциплинарные могут быть начислены или сняты баллы с его факультета. Таким образом, в Школе используются групповые поощрения и наказания. Снимать или добавлять баллы факультетам имеют право старосты и декан.

Отмеривают баллы заколдованные кубки. Их четыре: по одному на каждый факультет. В них — драгоценные камни цвета факультета: рубины для Гриффиндора, жёлтые топазы — Пуффендуй, сапфиры — в Когтевран, изумруды - Слизерин. Когда баллы добавляются или снимаются с факультета, в соответствующих кубках такое же количество камней добавляется или уменьшается.

В конце смены факультет, набравший наибольшее количество очков, выигрывает кубок Школы.

Во главе школы стоит профессор - старший вожатый. Во главе каждого факультета стоит декан (вожатый отряда). На своём факультете декан отвечает за донесение важной информации до сведения студентов, наказания студентов за серьёзные проступки, реагирование на аварийные ситуации. На каждом факультете есть староста (лидер отряда, выбираемый всем отрядом).

По факультетам студентов распределяет Распределяющая Шляпа. Студентов ждет много интересного, увлекательного, они будут узнавать много нового и неизведанного ими ранее. Попробуют свои силы в следующих дисциплинах:

- Трансфигурация - дисциплина, изучающая магические превращения одних предметов в другие (декоративно-прикладное творчество);

Защита от Тёмных сил — дисциплина, изучающая основы здорового образа жизни;

Заклинания — дисциплина, изучающая различные правила поведения (на воде, при пожаре, ТБ, ПДД);

Древние руны — интеллектуально-познавательные игры; Магловедение — дисциплина, изучающая поведение и быт маглов- простых людей, родителей (познавательные игры и конкурсы).

Каждый день на организационном сборе Школы - «Линейка» факультетам поясняются задачи и распорядок всего дня, какое мероприятие будет днем, вечером. Итоги подводятся на утренних линейках. Анализируется участие в игре каждого человека. Подводится итог совместной деятельности, оценивается работа каждого.

При зачислении в Школу чародейства и волшебства, каждый из участников получает письмо с приглашением и билет на Экспресс с платформы 9 ¾.

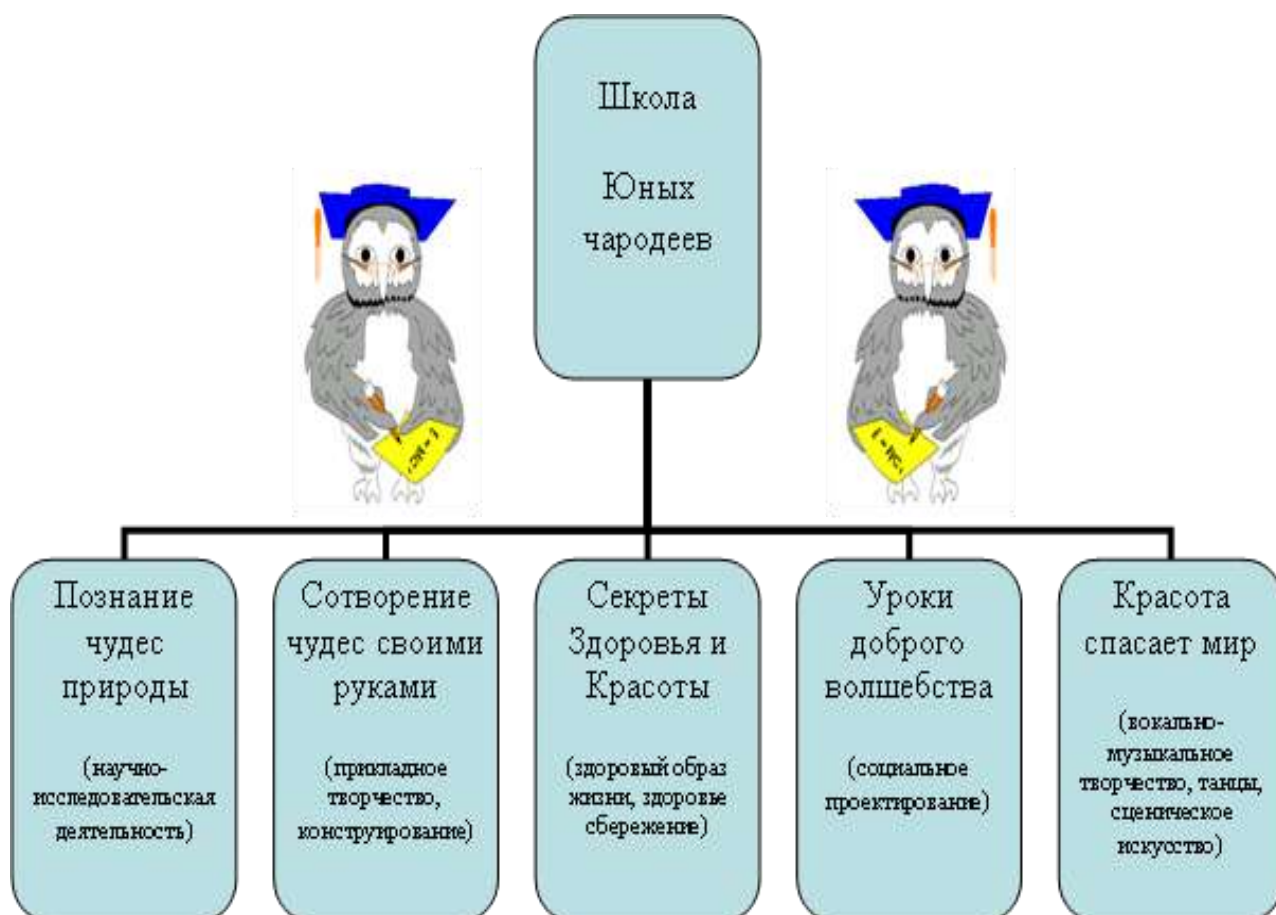
В конце смены все обучающиеся выпускаются из Школы и получают дипломы.

Модель смены:

Профессор - старший вожатый

Декан – воспитатель, вожатый смены; Староста – лидер отряда;

Студенты – дети.



Жизнь в Школе строится в соответствии со следующими законами:

Законом территории – (принимается без обсуждения) без разрешения не покидай территорию Школы, не отступай от намеченного расписания, не мешать друг другу; Закон зелени – ни одной сломанной ветки, ни одной помятой травинки, ни одного сломанного цветка, сохраним нашу планету зеленой!

Закон правой руки – взрослый поднимает правую руку, все замолкают.

Закон 00 – время дорого у нас: берегите каждый час. Чтобы не опаздывать, изволь выполнять закон 00.

Закон жизни – долой скуку!

Закон выносливости – будь вынослив!

Закон дружбы – один за всех и все за одного, за друзей стой горой.

Закон творчества – твори всегда, твори везде, твори на радость людям!

Печатный орган смены – газета «Школьные новости», в ее создании участвуют все студенты. В конце смены каждый факультет должен выпустить газету.

Диагностика настроения.

Приоритетным направлением при работе с детьми в летний период является определение эмоционального настроения участников смены.

Диагностический материал представлен в виде картинок – приведений факультетов и «письма настроения». В конце дня в Школу прилетает сова-почтальон и каждый обучающийся наклеивает свою картинку-приведение на конверт. Картинки-приведения делятся по цвету - белый, серый и черный, который позволяет определять положительные и отрицательные эмоции детей к проведённым мероприятиям. Если эмоции положительные, то картинка-приведение белая (либо серая, если что-то не понравилось), если эмоции негативные, картинка черная. В этом случае руководителю необходимо выяснить причину такого состояния обучающегося.

Педагогическая диагностика и способы корректировки программы

Диагностика в лагере будет проходить в несколько этапов:

- входная диагностика (сбор данных о направленности интересов ребенка, мотивации деятельности и уровень готовности к ней (тесты, анкеты, игры);
- промежуточная диагностика позволит корректировать процесс реализации программы и определить искомый результат с помощью аналогии и ассоциации: («Мой портрет», «Мой отряд»);

- итоговая диагностика позволит оценить результаты реализации программы (опрос, тестирование, анкет.)

Список литературы, используемой при написании программы

1. Бойко Е.А. Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет – М., 2008.
2. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007
3. Детские праздники от А до Я / Под. ред. Лисицыной И.С. 2010.
4. Детский оздоровительный лагерь: воспитательное пространство. Сборник статей. – М.: ЦГЛ, 2006.
5. «Лазурный» - страна детства: Из опыта работы государственного областного санаторно-оздоровительного образовательного детского центра «Лазурный». – Н. Новгород: Изд-во ООО «Педагогическиетехнологии», 2002.
6. Портфель вожатого: сценарии мероприятий; программы организации отдыха детей; практические материалы по овладению опытом вожатского мастерства. / авт. – сост. А. А. Маслов. – Волгоград: Учитель, 2007.
7. "Подвижные игры на уроках физкультуры в общеобразовательной школе" Устюгова С.В., Золотарева А.В. – Иркутск, 2007.
8. Савченко Е.В., Жиренко О.В., Лобачева С.И., Гончарова Е.М. Летний лагерь на базе школы. М.,: «Вако», 2007.
9. Школа интересных каникул / авт. – сост. С. Г. Огнева и др. – Волгоград: Учитель, 2007.

Календарный план мероприятий

№ дня	Тема дня	Утреннее мероприятие	Вечернее мероприятие	Внутри отрядное мероприятие	Цели и задачи
1	«Поступление в Хогвартс» 30 мая	<ul style="list-style-type: none"> - Встреча детей в форме игры: Платформа 9 ¾ - Дорога к Замку. - Распределение по факультетам - Прохождение медосмотра 	<ul style="list-style-type: none"> - Открытие школы чародейства и волшебства - Церемония распределения по факультетам; - Знакомство с дисциплинами Школы и ее магами, деканами, профессорами (это мероприятие предполагает выступление только вожатых, т.к. дети должны познакомиться со всеми вожатыми смены, знать кто ведет какой предмет, дисциплину, кружок) - Игра в снитч 	<ul style="list-style-type: none"> «Автопортрет» входная диагностика (тесты, анкеты, игры); «Давайте познакомимся!» - Заклинания (правила поведения на дороге, на воде, при пожаре, на территории лагеря) - Оформление уголка факультета. 	<ul style="list-style-type: none"> Цель: знакомство друг с другом. Задачи: <ul style="list-style-type: none"> - сбор данных о направленности интересов ребенка, мотивации деятельности и уровень готовности к ней; - инструктажи по ТБ - познакомить детей с вожатыми других отрядов, дать информацию кто и какие кружки будет вести
2	«Философский камень» 31 мая	<ul style="list-style-type: none"> - Трансфигурация (изготовление волшебных палочек, шляп, животного) - Конкурс на изготовление лучшей метлы из подручных материалов «Новая Нимбус-2022». - Поиск волшебной метлы – метла «Нимбус-2022» 	<ul style="list-style-type: none"> - Поиск философского камня. (Этапы прохождения конкурса покarte, чтение, топографической карты, поиск сундука с камнем). Спасение философского камня. - Результаты конкурса «Дефиле с метлами» 	<ul style="list-style-type: none"> «Мы отряд» Игры, подготовка к открытию лагерной смены - посмотреть фильм с вожатыми «Философский камень»; - Шахматные турниры 	<ul style="list-style-type: none"> Цель: объединить детей в один единый коллектив Задачи: <ul style="list-style-type: none"> - провести игровые сплочение - создать герб, девиз отряда - игры в шахматы внутриотрядно
3	День открытия Лагерной смены 1 июня	<ul style="list-style-type: none"> - Работы кружков и репетиции к открытию - Трансфигурация (изготовление волшебных палочек, шляп) - Магловедение номера от детей: песни, танцы 	<ul style="list-style-type: none"> Линейка открытия лагерной смены - Концертная программа «Таланты Хогвартса» - Дисотека 	<ul style="list-style-type: none"> посмотреть фильм с вожатыми «Тайная комната» 	<ul style="list-style-type: none"> Цель: создать праздничную атмосферу Задачи: воспитывать качества сплоченности и творческой активности

4	«Тайная комната» 2 июня	<ul style="list-style-type: none"> - Поиск волшебной карты, которая появится в «Узнике Азкабана» - Безопасное перемещение (трангрессия в бассейн) 	<ul style="list-style-type: none"> - Волшебное зеркало (конкурс на предсказание с зеркалом: дворники, рыцари, танцоры и т. д., прочитать зашифрованное послание через зеркало) - Магический меч (на этом этапе детей встречает Безумный Рыцарь с магическим мечом Секир-Башка) 	Игры магов	Цель: раскрепощение детей и сплочение отрядов
5	«Тайная комната» 3 июня	<ul style="list-style-type: none"> - Плащ невидимка (спасает от наказаний) - Шахматные турниры от Квириуса Квирелла - мастер-классы от победителя 	<ul style="list-style-type: none"> Игра. -Шахматная партия От Гриффендорф (игра в шахматы, дети фигуры, приз-магический орден) 	посмотреть фильм с вожатыми «Узник Азкабана»	Цель: обучение шахматам в лагере, привлечь интерес детей к этой игре
6	«Узника Азкабана» 4 июня	<ul style="list-style-type: none"> - игра на день «Поиск узника» - трансфигурация - подготовка номеров самодеятельности к закрытию лагеря 	<ul style="list-style-type: none"> -«Маховик времени» - Игры маглов 	Внутриотрядные мероприятия, приготовление номеров к шоу по перемещению во времени;	Формировать интерес к историческому прошлому страны. Изучение исторической справки
7	«Кубок Огня» (Вечная слава) 6 июня	<ul style="list-style-type: none"> - чемпионата по КВИДЧУ. - Игра «Пожиратели смерти» - Сражение на метлах, конкурс с мячом «СНИТЧ» - Трансфигурация (изготовление мягкой игрушки) 	<ul style="list-style-type: none"> - Перемирие. Торжественный бал. - Конкурс «лучшая пара «Хогвартс» - Волшебный бал 	Репетиции в отрядах для общего Волшебного флешмоба	Цель: Развить творческие способности детей, дать возможность проявить себя в спортивных состязаниях, театральном мастерстве
8	«Кубок Огня» (Вечная слава) 7 июня	<ul style="list-style-type: none"> - игра «красно – зеленых на метлах» - репетиции к закрытию лагерной смены. - Магловедение. 	<ul style="list-style-type: none"> - «Сражение с драконами»: битва с 4 драконами, забрать золотое яйцо. - Награждени за игру «Кубок Огня» 	- Просмотр фильма «Кубок огня»	

9	«Орден Феникса» 8 июня	- репетиции флешмоба Проникание в министерство магии, стащить кулон у директора	- Налаживание связей с Великанами, игры магов	- Операция «Поиски Волан-де-Морта»	Цель: раскрытие новых граней творческого потенциала. Задачи: формирование раскованной, общительной личности; создание атмосферы взаимного доверия и поддержки в коллективе
10	«Принц полукровка» 9 июня	- Трансфигурация (изготовление очков) -трангрессия 1 отряда в аквапарк -Волшебный флешмоб - Магловедение (внутриотрядные мероприятия с вожатыми)	«Блистательный Гарри Поттер!» Интеллектуально-познавательная игра. -Парад очкариков-Дискотека	Репетиции к закрытию в отрядах	Цель: развитие логического мышления и нестандартного видения прохождения конкурса
11	«День самоуправления» 10 июня	- Трансфигурация (изготовление оригами) -Спортивные игры	-Магловедение (кружок рисования)	- Репетиции к выпускному балу	Развить творческие способности детей, дать возможность проявить себя детям в спортивных конкурсах
12	«День СОВ (СуперОтменное Волшебство» 14 июня	-Занятия по зельеварению (опыты с веществами)	-Соревнования «Выше, сильнее, активнее»	-Репетиции к выпускному балу	Развить творческие способности детей, дать возможность проявить себя детям в спортивных конкурсах
13	«Дары смерти» (первая часть) 15 июня	-Конкурс рисунков -Репетиции к закрытию смены - просмотр фильма Гарри Поттер «дары смерти»)	Конкурсная программа «Мисс Ведьмочка» или «Вечеринка в стиле «Винкс» - Дискотека «Пижаменная вечеринка»	Подготовка к балу Волшебников, Изготовление свитка пожеланий.	Выявление талантливых художников смены
14	«День полёта на метле» 16 июня	- Создание мётл - Подготовка к игре Квиддич	- Игра Квиддич между отрядами	- Подготовка группы поддержки, создание формы отряда для игры в Квиддич; -Репетиции	Проявление детских талантов в спортивных состязаниях

15	День закрытия смены 17 июня	Подготовка к закрытию: генеральная уборка комнат, территории. - Репетиции	Закрытие I сезона Торжественное построение. Выпускной бал волшебников. Награждение отличившихся за смену.	Подготовка костюмов, репетиции номеров	Итог смены
-----------	--	---	---	---	------------

Понятийный словарь

Отряды:

1. **Слизарин** (Змеи) – старший отряд, декан факультета -Северус Снегг
2. **Гриффиндорф** (Львы) - средний отряд, декан- Минерва Макгоноггл
3. **Когтерван** (Орлы) - декан факультета - Филиус Фитвик
4. **Пуффендуй** (Барсуки) – самый младший отряд, декан - Помона Стебль



Гербы отрядов. Отряды рисуют их сами, они должны быть мобильны (переносимы). Гербы должны висеть над входом в отряд и приноситься на вечерние мероприятия

У каждого отряда свой цвет: Змеи – зеленый, Лев – желтый, Орлы – синий, Барсуки – черный (черно-желтый).

Локации:

Главный вход Большой зал Кухня Хогварц

Смотровая площадка

Туалет Плаксы Миртл (душевая, туалет)Больничное крыло

Трофейная комната (склад)Ванная старост

Хижина Хагрида (домик сторожа, завхоза)Поле для Квидча (стадион)

Трибуны (площадка с лавочками)Запретный лес и его опушка

Потайные места в Хогвартсе: Тайная канцелярия (кастелянская), Тайные ходы,

Выручай комната(вожатская, каб. директора)

Факультеты:

- ❖ **Защита от темных сил** – гадание на кофейной гуще
- ❖ **Заклинания, Нумерология** – игры по гороскопам, «Имена»
- ❖ **Зельеварение** – «химические опыты»
- ❖ **История магии** – уроки по фокусам, фильмы, чтение сказок, игры
- ❖ **Травология** – составление гербарий, изучение лекарственных трав
- ❖ **Уход за магическими существами** – изготовление и конструирование дракона, шляпы, животного, палочки
- ❖ **Полеты на метле** – игры в снитч, бои на мечях. Изготовление метлы «Анибус 2022»
- ❖ **Трансгрессия** (перемещение на расстояние) – поездки, походы, балы
- ❖ **Шахматы** - настольные игры, игра в шахматы на площадке, где дети сами шахматные фигуры
- ❖ **Влияние на реальный мир** – игры с драконами, игры магов, сказочные школы по изготовлению лабиринта
- ❖ **Магловедение** - проведение утренней зарядки, игры на сплочение, межфакультетские матчи по квиддичу.

Профессора Хогвартса:

В Хогвартсе каждый профессор преподаёт один предмет. В исключительных случаях один предмет могут преподавать два профессора.

1. Артемизия Лафкин или Крауч – Министр магии (директор лагеря)
2. Профессор Альбус Дамблдор- (старший вожатый)
3. Минерва Макгонагалл - (является заместителем директора и деканом факультета Гриффиндор, а с 1998 года занимает пост директора Хогвартса Предмет -Трансфигурация
4. Роланда Трюк - Полеты на мётлах, является судьей межфакультетских матчей по квиддичу.
5. Помона Стебль -Травология, пост декана факультета Пуффендуй.
6. Рубеус Хагрид - Уход за магическими существами, Работает в Хогвартсе лесничим и привратником.
7. Северус Снег - Защита от тёмных искусств, Зельеваренье, должность декана

факультета Слизерин

8. **Филиус Флитвик** - Заклинания, пост профессора ЗОТИ, однако из-за наложенного наэту должность проклятия, покинул пост. Декан факультета Когтевран.

9. **Аврора Синестра** - астрономия

10. **Алектро Кэрроу** – магловедение

11. **Злапуст Локонс** – защита от темных искусств, (ведущий дискотеки)

Экзамены и оценки:

Мероприятия, проводимые отрядами, награждение победителей соревнований, конкурсов.

Студенческая жизнь: Дисциплинарные меры, еда, учеба, выращивание дракона, игры, соревнования Хогварца, трансгрессия, семестры и праздники.

Игры магов

Конкурсы и игры от Гарри-Поттера:

Мумия Боггарта. Делим детей на несколько команд и просим за время (например, 2 минуты) сделать из одного участника мумию Боггарта (обматыв его туалетной бумагой). Кто справится быстрее и лучше?

Поиски Философского камня. По дому спрячьте листы с загадками, каждая из которых указывает на местоположение следующей. Загадки – подсказки могут быть примерно такими: «Он бывает кожаным, раскладным, цветным и мягким» (ответ Диван). Это означает, что следующая подсказка спрятана в диване. Философский камень спрятан в куче конфет, которые раздаем детям.

Тайная комната. Объявляем детям, что Тайная Комната вновь открыта и на свободу выбрался злой монстр! Далее начинаем игру в салки, где водящий является монстром. Если он касается другого игрока, тот замирает и не может пошевелиться. Другие игроки могут разморозить его касанием. Если игрок был заморожен три раза, он выбывает из игры. Оставшийся игрок побеждает.

Игра на знакомство «Я принцесса». Это оригинальное и веселое знакомство, когда все представляются не своими, а вымышленными именами, но зато становятся немного ближе друг другу. Условия игры: все встают в круг и придумывают себе забавное имя любого известного или неизвестного персонажа: Дон Кихот, Барыня, летчик Уточкин и т.п. и не менее забавное движение: реверанс, поворот вокруг себя, прыжок в высоту и т.п. Первый игрок начинает, затем вступает его сосед, который, прежде чем сделать и сказать что-то свое, сначала дублирует действия первого. Например: Принцесса (желает реверансом), Чудовище (страшная гримаса). Соответствие жеста и персонажа необязательно, а вот, если кто-то ошибся в повторении и сбился. Цепочка повторений начинается заново, так можно определить победителя, а проигравших нет - все повеселились и познакомились.

Игра в круге «У всех у нас есть...». Известная веселая игра, но по-прежнему очень популярная. Все участники встают в круг, и организатор по ходу игры произносит одну фразу: «У всех у нас есть...», только каждый раз произносит разные части тела. А участники двигаются по кругу по часовой стрелке и, как только, услышат, что ведущий называет новую часть тела – «хватывают» за нее соседа справа.

Например, если слышат: «У всех у нас есть шеи», то держат друг друга за шеи, не переставая двигаться.

Тропа воспоминаний

Легенда. Слуги Волондеморта проникли в Академию МиВ и превратили всех вожатых в детей (внешне они не изменились, но они потеряли память и теперь обладают мышлением семилетних детишек), чтобы они не смогли препятствовать возрождению темного волшебника. Дети из старшего отряда, которые, как обычно, не спали ночью, слышали все, что происходило. Последние слова, которые они слышали: «...этим детям все равно не удастся вернуть им память!!! Следующей ночью наш повелитель восстанет!!!» Ребята поняли, что все теперь зависит только от них, что в течение дня они должны помочь вожатым и педагогам вспомнить, кто они такие. Чтобы в Академии не воцарился хаос, они – студенты старших курсов, встанут на места старост и мастеров, а те, кого они замещают, сольются со студентами и, возможно, к вечеру память вернется!!! (Таким образом, вожатые смогут изнутри контролировать действия детей).

Общелагерное мероприятие, которое представляет собой передвижение по станциям. Станции будут расположены в основных местах лагерной деятельности. На общем старте дети получают записки с первой станцией (названия будут написаны не конкретно, а в стихотворной форме будет описано то, что там обычно происходит). На каждую станцию отводится 10 минут. На станциях стоят ребята из старшего отряда.

Пример маршрута данного мероприятия.

1 записка: «Дом родной это сейчас в Академии для нас!»

1 станция. Корпус. Задание: необходимо собрать разрезанную фотографию с изображением школы, на обратной стороне которой написано послание, оставленное старостами для детей. За выполненное задание – следующая записка «Если захотел поехать – собираемся мы здесь!»

2 станция. Столовая. Задание: вспомнить или сочинить 7 обеденных кричалок. Следующая записка «Здесь играть в футбол мы будем, потому что это любим!»

3 станция. Футбольное поле. Задание: игра «Колдун». 1 человек – колдун; его задача заколдовать всех детей из отряда. Как только он касается кого-то, тот человек замирает. Расколдовать его можно только если кто-то из отряда проползет у него под ногами. Задача колдуна – не дать это сделать, а заколдовать всех. В случае если отряд большой, можно выбрать 2-х колдунов. Следующая записка: «Здесь собирается с утра

на зарядку детвора!»

4 станция. Линейка. Задание: вспомнить названия и девизы всех отрядов. Следующая записка: «Здесь стираем мы и сушим, ну и иногда уютим!»

5 станция. Прачечная. Задание: отряду выдается ватман и фломастеры; ребятам необходимо нарисовать картину на тему «Наш курс». Следующая записка: «Здесь обычно вечерами зажигаете с друзьями!»

6 станция. Клуб. Задание: будут включаться песни, постоянно звучащие в лагере. Ребята поют вместе с фонограммой. В какой-то момент звук выключается – дети продолжают петь. Когда звук снова включается, то, что поют дети, должно совпасть с тем, что будет звучать. Следующая записка: «Наш магистр живет в том доме, вон он там стоит на склоне!»

7 станция. Домик магистра (директора лагеря). Задание: написать магистру послание, каждое слово которого будет начинаться с букв, составляющих название отряда. Например:

Г.....

Р.....

И.....

Ф.....

И.....

Н.....

Д.....

О.....

Р.....

Домик директора – последняя станция. Пройдя все станции, отряды получают сладкие призы и свитки с заклинанием, которое будет прочитано на вечернем шоу всем лагерем.

Вечернее шоу «Вспомнить все».

Ведущие – ребята старшего отряда, одетые в одежды магистра и старост. Открывается шоу инсценировкой легенды о превращении старост в детей. Затем каждый отряд, начиная с самых маленьких, показывает свое воспоминание для вожатых. После последнего номера весь лагерь произносит заклинание, которое они получили после прохождения тропы воспоминаний:

Мы здесь живем одной семьей
Все – дети, старосты, магистры.
Не замечаем мы невзгод –
Здесь время пролетает быстро...
И нам без вас ужасно сложно –
Вы поскорее вернитесь к нам...
Сейчас глаза все закрываем
И память вновь вернется к вам!!!

После произнесения заклинания, к вожатым возвращается память. Они говорят слова благодарности детям.

«Школа магии»

Здравствуйтесь, добро пожаловать в Хогвартс! Через несколько минут вы окажетесь в таинственном и захватывающем мире, полном загадок и приключений!!!

Учатвую факультеты:

• Слизерин • Гриффендор • Коктевран • Пуффендуй

Пока вы находитесь здесь, ваш факультет будет для вас семьей. И только держась вместе, вы сможете пройти все задания и прийти к победе!!!

Вам предстоит пройти 8 станций:

Философский камень

Тайная комната

Узник Азкабана

Кубок огня

Орден Феникса

Принц Полукровка

Дары смерти

Квидич

Хогвартс,

на которых вас ждут невероятные приключения и захватывающие задания! На каждой станции вы должны получать символы, которые в конце игры окажут неоценимую помощь в достижении вашей цели, а цель у вас у всех одна – ПОБЕДА! Пройдя все 8 станций и собрав все восемь символов, вы возвращаетесь в Хогвартс, где старостам факультета предстоит вступить в борьбу за главный приз. Время на прохождение станции ровно 7 минут. А теперь мы начинаем распределение по факультетам. Сейчас, каждому из вас на голову наденут волшебную шляпу, которая и определит ваш факультет.

1. Философский камень. Факультетам предоставляется набор заколдованных камней, выложенный в определенной последовательности. Запомнив ее, они должны выложить полученный символ именно в той последовательности, в которой располагались заколдованные камни. Выполнив задание, факультет получает заколдованный камень.

2. Тайная комната. Вниманию факультетов предоставляются 9 сосудов с

заколдованными веществами. Каждый участник по очереди должен погрузить руку в сосуд и отыскать в нем маленькую змею. Участник, который с первого раза не смог найти символ, выбывает, а следующий должен проделать весь путь заново. Погружая руку в каждый сосуд. Выполнив задание, факультет получает символ змеи.

3. Узник Азкабана. Как известно, наша академия полна необычных животных и загадочных существ, которые способны творить невероятное. И вы оказались в жилище Арагопа, самого большого и безжалостного паука, который сплел эту паутину и заковал в крепкие нити свою добычу. Задача факультета «цепью» пройти паутину, не касаясь ее, в том случае, если паутины все же коснулись испытание начинается сначала. Пройдя паутину, участники должны освободить узника, который вознаградит их символом. Этот символ является заменой любого другого. Выполнив задание, факультет получает ключ.

4. Кубок огня. Факультет должен разжечь огонь, чтобы прожечь нитку, на которой висит ключ от заколдованной шкатулки. Получив ключ, участники должны открыть шкатулку, в которой находится символ. Выполнив задание, факультет получает кубок огня.

5. Орден Феникса В нашей академии происходят различные чудеса, которые не обходятся без таинственных заклинаний. Факультету дается задание перевести пророчество. После чего, участники хором произносят его 2 раза. Тем самым, помогая Фениксу возродиться из заколдованного пепла. Выполнив задание, факультет получает орден Феникса.

6. Принц Полукровка. Факультетам предоставляется таблица Менделеева. За определенное количество времени участники должны сочинить сказку, используя как можно больше химических элементов таблицы. Выполнив задание, факультет получает пузырек с зельем.

7. Дары смерти. Факультету задается вопрос. Если участники отвечают на него, они получают символ. При ответе на вопрос не верно факультет теряет одного человека и так до тех пор, пока не дадут правильный ответ. Но участники могут воспользоваться подсказкой старца, который знает абсолютно все. Но чтобы получить ответ, факультет должен пожертвовать одним участником. Выполнив задание, участники получают волшебную палочку.

8. Квидич. Квидич довольно простая игра. В команде по 20 человек: 3 ловца и

три мяча. Большой – квоф, средний – платер и маленький – золотой снитч. Задача участников забросить мячи в лузы, задача ловцов поймать их. Выполнив задание, факультет получает золотой снитч.

9. Хогвартс Пройдя все испытания, факультеты возвращаются в Хогвартс. Здесь проверяется наличие всех символов. На последнее испытание допускаются старосты только тех факультетов, которые собрали все символы. Старостам команд выдаются уцелевшие остатки свитков, из которых они должны собрать и перевести имя одного из главных героев. Кто быстрее соберет, тот факультет и победил.

Кубок Школы Магии и Волшебства

Злобный маг Воландеморт отнял у Гарри Поттера все его волшебные вещи, похитил его любимого учителя и спрятал регальный флаг факультета Гриффиндор. Каждому отряду предстоит пройти 10 испытаний (по числу вещей) и вернуть Гарри определённую вещь, которая выдаётся в заключительном испытании.

В этой игре нет победителя по скорости или грамотности выполнения задания, упор делается на «обучение» на этапах различным дисциплинам, необходимых начинающему чародею (но можно также ввести систему оценок (см. ниже)). Места для испытаний расположены на территории лагеря на некотором расстоянии друг от друга. На каждом этапе стоит волшебник (вожатый), который предлагает отряду сыграть в игру или пройти испытание, посвящённое теме этапа («экзамен» на получение очередной магической степени). После этого вожатый ставит свою магическую подпись на маршрутном листе, подтверждающую прохождение отрядом испытания (тут можно поставить оценку за испытание по N-балльной системе магическими символами, понятными только вожатым (!).

Варианты потерянных вещей: 1) Волшебная Метла. 2) Волшебная Палочка. 3) Волшебная Книга. 4) Волшебное Зеркало. 5) Плащ-невидимка. 6) Философский Камень. 7) Магический Меч. 8) Магические Шахматы. 9) Флаг Факультета Гриффиндорс (красно-оранжевый в полоску). 10) Любимый Учитель (сам ведущий этапа).

Варианты этапов:

Волшебная метла. Отряду предлагается сыграть в вариант любимой игры школы Хогвартс — «квидич». Играют две команды по два человека. У них завязываются глаза, и даётся в руки по венику, которым нужно загнать мячик в ворота команды противника. Выбираются ещё четыре человека для подсказок играющим («внутренние голоса»). Желательно, чтобы остальной отряд не «болел» слишком шумно, иначе ведущий может на время остановить игру. Игра продолжается до 2 — 5 голов (в зависимости от времени, выделенного на этап). При желании можно повторить игру для других участников. Оценивать можно слаженную работу игроков и их «внутренних голосов», эффективную поддержку отряда, «чистую» игру и т. п.
Реквизит: 4 веника, 4 повязки, маленький мячик, «ворота».

Волшебная палочка. На этом этапе отряд должен овладеть умением противостоять тёмным силам, а также оживлять своих друзей с помощью волшебной палочки. Ведущий встречает детей с надвинутым на глаза капюшоном. Дети становятся в круг и получают по «волшебной палочке» (цветные карандаши, украшенные фольгой). Ведущий ходит внутри круга близко к детям. Он обладает способностью взглядом превращать людей в камень, поэтому он и не показывает глаз. В тот момент, когда ведущий резко скидывает капюшон и смотрит ученику в глаза, тот должен быстро придумать защитное заклинание и махнуть палочкой. Заклинания не должны повторяться. Ведущий надевает капюшон и продолжает свой обход. Если ученик замешкался, то ведущий оповещает его о превращении в камень — ученик застывает в одной позе, не может говорить и шевелиться. После того, как третий ученик обращается в камень, ведущий теряет свою силу на одну минуту. За это время необходимо успеть расколдовать каменных друзей. Для этого каждый ребенок должен подбежать к каждому из заколдованных, посмотреть ему в глаза и, со взмахом палочки, сказать: «Очнись!» Через минуту ведущий снова надевает капюшон и продолжает обход (если кто-то не успел внести свой вклад в расколдовывание, он ещё может успеть это сделать, главное — не встречаться взглядом с ведущим). Игра продолжается в зависимости от времени, отведённого на этап. Палочки после игры надо собрать! Оценивать можно стойкость ребят, фантазию при придумывании заклинаний, быстроту оживления. Реквизит: около 30 украшенных карандашей, балахон с капюшоном.

Волшебная книга. Ведущий держит в руках «волшебную книгу» (тетрадь в 12 листов), которая предскажет детям их дальнейшую судьбу — кем они станут в жизни. Дети называют число от 1 до 12, ведущий открывает этот лист и оглашает, кем они станут, и какое задание необходимо выполнить, чтобы обучиться этому ремеслу. Эта операция повторяется 3 раза, но на третий раз ведущий говорит, что наконец-то дети правильно выбрали свой путь и им предстоит стать волшебниками (см. ниже). Задания: 1) Поэты — придумать стихотворение с рифмами «шаман-карман-зелье-веселье»; 2) Дворники — убрать территорию этапа как пришельцы из далёкого космоса: используя только 1 руку, 1 ногу и 1 глаз; 3) Танцоры — придумать и показать танец на тему «мальчики-водяные знакомятся с девочками-бабка-ёжками»; 4) Бизнесмены — придумать рекламный ролик летающей метлы «NIMBUS-2003»; 5)

Певцы — вспомнить и спеть 3 песни из сказочных фильмов; 6) Спортсмены — придумать и показать комплекс из 3-х упражнений для молодого дракона (на 4 счёта); 7) Художники — нарисовать картину волшебного мира; 8) Астрологи — придумать новый знак Зодиака и составить на него гороскоп; 9) Повара — придумать рецепт бутерброда «Совесть Карлсона»; 10) Животноводы — придумать инструкцию по разведению Кукарямб в неволе; 11) Благородные рыцари — показать поединок очень благородных рыцарей; 12) Актёры — показать ситуацию, как Гравицапа впервые встретился с Баюм-Бабаем и что из этого вышло; 13) Волшебники — общее для всех 3-е задание (но надо показать, будто дети его сами выбрали): необходимо «заколдовать» ведущего любыми способами (кроме болевых) всей командой. Реквизит: тетрадь 12-ти листов, много бумаги, фломастеры и карандаши, 2 веника (для рекламного ролика).

Волшебное зеркало Отряду необходимо научиться читать послания из зазеркального мира. Выдается достаточно маленький обломок зеркала, с его помощью необходимо прочитать зазеркальное послание (плохим почерком, прописью!) и выполнить указанное действие, чтобы войти в контакт с потусторонними мирами. Лучше сделать 3 послания, чтобы подходящие отряды не видели суть этапа (каждому новому отряду предлагается новое послание). Реквизит: зеркальные послания: 1) «Встаньтелицомксолнцуврядвозьмитесьзарукисделайтешагвперёдподнимитерукискажитездравствуйжёлтыйглазвеликогобогасветаитепла!»; 2) «Встаньтевкругвозьмитедругдругазарукивашилицанаравленынаружуспинысмотрятвнутрькругавысмотритевверхихоромпроизноситездравствуйнебомыготовывступитьвмирзазеркалья!»; 3) «Выстоитевкругувашалеваярукаобхватываетлевуюрукусоседаслевавашаправаярукаладоньювнизвытянутавнутрькругавызакрываетеглазаиподнимаетеправуюрукувыговоритемыприветствуеммирзазеркалья!» Реквизит: обломок зеркала.

Плащ-невидимка Очень простая и весёлая игра. На этом этапе дети должны научиться видеть даже невидимый мир. Два человека залазят под покрывало (плащ — невидимка), мир становится для них невидимым. Начинается игра в салки — эти двое должны на ощупь переловить весь отряд, причём каждый новый пойманный присоединяется к салкам и залазит под их покрывало. Играющие не должны выбегать за пределы территории. К концу игры весь отряд должен оказаться под покрывалом,

причём никто из играющих не должен видеть окружающий мир. Это право они получают, когда ловят последнего человека. Оценивать можно слаженность работы отряда и время, затраченное на ловлю всего отряда. Реквизит: покрывало.

Философский камень. На этом испытании отряд может получить Белую или Чёрную Метку Судьбы. В мешке лежат 10 камней — по 5 белых и чёрных. Отряд сам выбирает игрока, который решает судьбу отряда. На этом этапе отряду грозит опасность потерять своих игроков (так объявляется детям). Игрок тянет из мешка 5 камней.

А) Если 3 и более камня — белые, то отряд избегает опасности потерять своих людей. Теперь игрок тянет 1 камень, пытаясь заработать БМ для отряда (если камень белый; если же камень чёрный, то отряд может попробовать сыграть сначала (но есть риск потерять человека). БМ значительно упрощает жизнь отряду при получении своей волшебной вещи на последнем этапе (ведущий последнего этапа торжественно вручает её отряду).

Б) Если же 3 и более камня — чёрные, то ведущий забирает себе одного человека. Его надо выкупить. Отряд выбирает вид выкупа. Медленный выкуп: тянутся 3 камня: 2 и более белых — человек возвращается и отряд имеет право сыграть ещё раз, чтобы заработать метку; 2 и более чёрных — человека теперь можно вернуть, играя ещё раз сначала (но есть риск потерять ещё одного человека!). Поэтому ведущий рекомендует Быстрый выкуп: это ва-банк. Тянется 1 камень: белый — отряд выкупает человека и получает БМ, но если чёрный — отряд мгновенно теряет человека или получает ЧМ по их выбору. ЧМ гарантирует ужасные неудачи в течении всей последующей игры или при получении нужной вещи — усложнённые задания, необъективное судейство, предвзятое отношение учителей Хогвардса и т. п.

Задача ведущего — повлиять на детей, чтобы они выбрали ЧМ, не теряя человека. Тогда он неожиданно даёт им БМ — за то, что не бросают друзей, обрекая себя на трудности. Если же сам забранный человек готов остаться, чтобы спасти свой отряд — так же вручается БМ за преданность отряду и человек отпускается. Если отряд всё же насильно оставляет человека, то ведущий вручает ЧМ и отдаёт человека — в назидание. В любом случае, дети не должны остаться на этапе (это просто запугивание для проверки сплочённости отряда). Если на этап остаётся время, ведущий играет с детьми на желание, вытягивая по камню (у кого чёрный — тот

выполняет желание). БМ или ЧМ проставляется на маршрутном листе (с помощью ластиковой печати). Реквизит: старый мешок, по 5 чёрных и белых камней, 2 ластика.

Магический меч. На этом этапе детей встречает Безумный Рыцарь. В его руке магический меч Секир-Башка-Карачун. Этот меч обладает удивительным свойством: если его взять в руки, то он начнет наносить удары по всем окружающим, превращая их в поросят! Безумный Рыцарь хочет проверить свойства меча на несчастных детях. Для этого он завязывает одному из игроков глаза и подводит его к столу, на котором лежат несколько вещей. Игрок наугад вытаскивает одну вещь. Если это старая швабра или веник — он обречён до конца этапа подметать землю. Если это пластиковая бутылка — он обречён колотить ей себя по лбу. У Безумного Рыцаря — безумные правила. Но если этот или следующий игрок вытащил меч (из картона), то отряду лучше разбежаться (но, не убегая за пределы этапа) — ведь каждый, кого игрок посалит мечом, превратится в поросёнка и будет хрюкать и визжать до конца этапа! Действие меча Безумный Рыцарь может остановить криком «Секир-Башка, не секи пока!» Затем игра повторяется для нового игрока, но поросята остаются поросятами, а дворники — дворниками (кстати, дворник тоже может стать поросёнком).

Игра кончается, когда большая часть отряда хрюкает вместо обычной речи. Тогда Безумный Рыцарь нехотя расколдовывает детей: «Порося, порося, больше вы не порося!» Реквизит: несколько веников и пластиковых бутылок, меч из картона, покрытый фольгой.

Магические шахматы. На этом этапе отряд учится логически мыслить, играя с колдуном в Магические Шахматы. Асфальт на этапе расчерчен в виде квадрата с клетками (6×6, 8×8 и т. п.). Весь отряд рассчитывается на Пешки, Слоны и Ферзи. Эти фигуры должны пройти поле так, чтобы колдун не поймал их. Каждая фигура проходит поле одна. Фигура и колдун ходят поочерёдно. Если фигура оказывается в одной из смежных 8 клеток с колдуном, то колдун ловит её. Если он поймал Пешку, то она делает шаг назад, если Слона — то он должен пройти поле сначала, а при ловле Ферзя, помимо Ферзя, сначала всё поле должна пройти предыдущая фигура. Поэтому фигуры начинают в таком порядке — Пешка, Слон, Ферзь. Все фигуры ходят в любом направлении, но Пешка может пойти только на одну клетку, Слон — на две, а Ферзь — на три. Лучше сделать поле побольше, поскольку пройти должны за время этапа все дети. Оценивается максимальная точность прохождения. Реквизит: мелок.

Флаг факультета. Гриффиндорс Отряд делится на две команды по выданным жетонам. Жетоны красно-оранжевого цвета имеют ученики факультета Гриффиндорс, чёрно-зелёного — ученики факультета Слизерин. Эти команды соревнуются друг с другом в волшебном волейболе. В руках у каждой команды по ковру-самолёту (покрывала или одеяла), которыми они перебрасывают мяч на зону противника. Если мяч падает, то команде, забившей мяч, засчитывается очко. Игра идёт до трёх или пяти очков. Сложность заключается в том, что одновременно ковёр-самолёт держат до 15 человек с разных сторон и при отбивании мяча нужна слаженность и синхронность действий. Оценивать всю команду можно по чистоте игры и стремлению к победе. Реквизит: волейбольное поле с сеткой, 2 плотных покрывала и волейбольный мяч.

Любимый учитель. Отряд приветствует старец Дамблдорф. Он не может вернуться в родную школу, поскольку злобный Вольдемарт наложил на него заклятие — пока все волшебные вещи не будут возвращены, он не может переступить порог Хогвардса. Но чтобы их вернуть, необходимо на последнем этапе сказать заклинание, которое зашифровано на этом испытании. Учитель предлагает отряду собрать огромный узор из камней, на которые нанесены магические символы, для этого он даёт рисунок — образец. На обратной стороне камней написаны буквы. После того как весь узор собран, дети переворачивают камни. Если узор собран правильно, то по камням можно прочесть заклинание (оно не произносится вслух!), которое дети запоминают и произносят после прохождения финального испытания. Чтобы заклинание не мог прочесть подходящий отряд, место сбора немного удалено от учителя (находится за магической чертой, нарисованной мелом). Чтобы не возникло неоднозначности при сборе узора, необходимо на каждый камень нанести свой символ (!); число камней должно быть достаточно большим, но с расчётом, что узор должен быть собран не более, чем за 5–7 минут (время прохождения этапа). Реквизит: рисунок узора, множество камней с нарисованными символами с одной стороны и буквами с другой. После прохождения всех этапов на последнем этапе отряду вручается волшебная вещь, которую он несёт на место сбора всех отрядов. При отсутствии Белой Метки вещь может быть выкуплена у ведущего (дети поют волшебные песенки, читают стихи, рисуют). При наличии Чёрной Метки дети выполняют более серьёзное задание (например, весь отряд должен бежать на этап «Философский Камень» и вымалывать у Судьбы прощение), но это практически исключено!

Как выглядят вещи: украшенные фольгой метла, палочка, большое зеркало, плащ, коробка шахмат, картонный меч; волшебная книга; ватман с изображением флага; завёрнутый в мешочек камень. После прохождения игры вечером может быть устроено представление на тему победы над Вольдемартом. Вручение Кубка школы магии.