**Expecto Patronum – w poszukiwaniu literackiego patronusa**

**Scenariusz gry**

Tej nocy chcemy Was zaprosić do świata magii i czarodziejstwa, w którym oprócz niezwykłych zdolności liczą się kreatywność, wyostrzone zmysły i współpraca. Inspiracją do scenariusza jest książka J. K. Rowling, *Harry Potter i kamień filozoficzny*, którą otrzyma w języku ukraińskim część placówek biorących udział w Nocy Bibliotek. Książka ta w polskiej wersji językowej bez wątpienia widnieje na półkach każdej, nawet najmniejszej, biblioteki i jest świadectwem, że w dobie komputerów sztuka czytania nie zanika… zwłaszcza wśród dzieci. Dlatego w scenariuszu sięgamy po fragmenty powieści, które warto odczytać w trakcie zajęć, jednak ich lektura nie jest niezbędna do przeprowadzenia magicznych warsztatów.

**List z Hogwartu**

Na kilka dni przed Nocą Bibliotek dostarczamy list do uczestników zabawy z zaproszeniem i szczegółami wydarzenia. Najpewniej nie mamy do dyspozycji sowy, która zawsze potrafi dostarczyć przesyłkę pod właściwy adres, ale jeśli istnieje taka możliwość, list warto wydrukować, zwinąć w rulon, zalakować / przyozdobić literą H oraz przewiązać wstążką. Dzięki temu wprowadzimy uczestników zabawy w odpowiedni klimat. Alternatywnie zaproszenie można umieścić na drzwiach biblioteki.

*Gotowy wzór listu do pobrania i uzupełnienia datą i godziną – załącznik 1.*

**Tiara przydziału**

Uczestnicy na wstępie zostają podzieli na cztery grupy – zgodnie z nomenklaturą Hogwartu – na cztery domy: Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff, Ravenclaw. Ceremonię przydziału można poprzedzić odczytaniem piosenki tiary z rozdz. „Tiara przydziału”, s. 126-127 (wszystkie wskazania pochodzą z wydania: J.K. Rowling, *Harry Potter i kamień filozoficzny*, wyd. Media Rodzina, Poznań 1997). Uczestnicy losują swój przydział i łączą się w domy, w których będą wykonywać zadania.

*Gotowy wzór losów do pocięcia – załącznik 2.*

**Informacje wstępne**

Grę można przeprowadzić na dwa sposoby. Pierwszy polega na rywalizacji domów, z uwzględnieniem wykonywania zadań nie tylko poprawnie, ale i szybko oraz zdobyciu złotego znicza (nagrody kończącej zabawę) tylko przez jedną z grup. W tej opcji każda z grup będzie miała do odgadnięcia to samo hasło z pociętych literek, a w bibliotece zostanie ukryty tylko jeden znicz. Drugi wariant – odbierający aspekt emocjonującej rywalizacji, ale stawiający na delektowanie się zadaniami – wymaga ukrycia w bibliotece czterech złotych zniczy, a każdy z domów układa swoje własne hasło i niezależnie od pozostałych ma szansę na zdobycie nagrody.

*Gotowe hasła – miejsca ukrycia zniczy, każde z sześcioma literami odpowiadającymi sześciu zadaniom – załącznik 3.*

**Zasady gry**

Każdy z domów ma do wykonania 6 zadań. Za prawidłowe wykonanie każdego zadania – nad czym czuwa i co ocenia prowadzący grę – jedna osoba z grupy losuje jedną literę hasła i wrzuca ją do koperty oznaczonej kolorem grupy:

Gryffindor – czerwony,

Slytherin – zielony,

Hufflepuff – żółty,

Ravenclaw – niebieski.

Po wykonaniu pierwszego zadania dom otrzymuje instrukcje do drugiego i tak aż do wykonania 6 zadań (grupy nie muszą wykonywać poleceń w tej samej kolejności). Gdy grupa wykona wszystkie zadania, otrzymuje swoją kopertę i z umieszczonych w niej liter układa hasło – miejsce ukrycia złotego znicza. Zadaniem grupy jest jego znalezienie. Proponujemy, by nagrodę włożyć do szuflady, przykleić pod blatem, ukryć za książkami – tak, by poszukiwania wzbudziły emocje. Wśród propozycji ukrycia znalazły się: biurko, stolik, komiks, baśnie, czyli meble biblioteczne lub działy książkowe. Złotym zniczem mogą być dostępne w sklepach fasolki wszystkich smaków, pudełko słodkości, którym można się podzielić lub symboliczny złoty znicz – wydruk.

**Turniej magiczny – zadania**

1. Tajemnice różdżki

Przeczytajcie fragment powieści z rozdz. „Ulica Pokątna” – najlepiej zrobić to wspólnie na forum, który opowiada o tym, jak Harry znalazł się w sklepie z różdżkami – s. 89 (od słów „Różdżka magiczna…”) do końca s. 93 (i słów „pan Olivander w ukłonach odprowadził ich do drzwi”).

Narysujcie na kartce różdżkę, a następnie określcie 3 składniki, które w niej umieścicie, oraz jej rozmiar. Zastanówcie się, osobę z jakimi cechami ta różdżka sobie wybierze? Krótko ją opiszcie lub narysujcie.

1. Rzuć zaklęcie

W Hogwarcie nikt nie nosi kluczy, bo do otwierania zamków używa się zaklęcia *Alohomora*, nikt też nie majsterkuje, bo do naprawiania zepsutych sprzętów wystarczy zaklęcie *Reparo*, a do obrony przed złem świata służy zaklęcie *Expecto Patronum*.

Porozmawiajcie, jakie zaklęcia przydałyby się Wam w codziennym życiu. Wymyślcie swoje dwa zaklęcia (nie z książki ani filmów), napiszcie formuły, które trzeba wypowiedzieć, i objaśnijcie, jaka jest ich moc.

1. Magiczne dekodowanie

Odpowiedzcie na zakodowane pytanie.

Kluczem do tego szyfru jest wyraz GADERYPOLUKI podzielony na sylaby:

GA – DE – RY – PO – LU – KI

Szyfrowanie polega na zastępowaniu liter w szyfrowanych wyrazach. Jeśli w wyrazie mamy literę „G”, to patrzymy na klucz i zamieniamy ją na literę „A”, jeśli „I” – zamieniamy ją na „K”. Litery, których nie ma w kluczu, zostawiamy bez zmian.

Pytanie:

NGZWG OPTYGWR, ITÓYĄ ULBK IGŻER Z WGS

………………………………………………………….

*(Pytanie: Nazwa potrawy, którą lubi każdy z was?)*

1. Roztwory wszystkich smaków

Przed Wami zadanie uruchamiające zmysł smaku. Stoi przed Wami 5 kubków z roztworami smakowymi – są ponumerowane od 1 do 5. Wybierzcie 5 swoich przedstawicieli, zakryjcie im oczy. Każdy z nich wybiera numer roztworu i musi rozpoznać i nazwać jego smak. Wyniki zapiszcie po kolei i oddajcie do sprawdzenia.

1 – woda z cytryną

2 – sok jabłkowy

3 – woda z solą

4 – mleko

5 – sok marchewkowy

*Dla wszystkich grup można przygotować osobne kubeczki lub wspólne - wówczas smakuje się za pomocą łyżeczek. By wykonać zadanie należy poprawnie rozpoznać choćby 3 smaki. Oczy smakujących warto zasłonić przed odsłonięciem kubków lub użyć kubków nieprzezroczystych.*

1. Warzenie eliksirów

Co wyjdzie, jeśli do sproszkowanego korzenia asfodelusa dodamy nalewki z piołunu? Oczywiście! Eliksir usypiający o takiej mocy, że nazywany jest wywarem żywej śmierci.

Z dostępnych tutaj składników uwarzcie eliksir. Wymyślcie nazwy składników, nadajcie nazwę eliksirowi i opiszcie jego przeznaczenie. Słoiczek oklejcie odpowiednią informacją.

*Piękne eliksiry można uzyskać z połączenia wody, barwników spożywczych dostępnych w sklepach spożywczych oraz brokatu (w proszku lub kleju z brokatem). Do tego zadania potrzebne będą ponadto 4 słoiczki (po jednym na grupę) oraz pipeta (do nabycia w aptece).*

1. Miejsce dla wszystkich

Przeczytajcie fragment powieści, kiedy to Harry Potter spotyka się w sklepie z Draco Malfoyem i rozmawiają o mugolach, czyli nieczarodziejach, w Hogwarcie – rozdz. „Ulica Pokątna”, s. 85 (od słów: „Patrz, ale facet…”) do s. 86 (do słów: „A ty jaki masz przydomek rodwowy?”). *Warto ten fragment odczytać na głos i podkreślić w rozmowie, że Harry nie zgadza się z Draco, że w Hogwarcie powinni uczyć się tylko prawdziwi czarodzieje, bo jest to miejsce dla wszystkich.*

Pomóżcie Harry’emu w dyskusji z Draco Malfoy’em i znajdźcie 3 powody, dlaczego do szkoły powinno przyjmować się nie tylko czarodziejów z pokolenia na pokolenie, ale również obcych mugoli.

*Gotowe zadania dla grup do wycięcia – załącznik 4.*

**Zakończenie**

Zaprośmy uczestników do krótkiej rozmowy i przedstawienia efektów swojej pracy. Każdy z domów niech zaprezentuje wykonany eliksir, wymyślone zaklęcia, pozna upodobania smakowe, jakie ich łączą i argumenty za wielokulturową szkołą.

Scenariusz: Anna Millati