

## **J. K. Rowlingová: Harry Potter**

Miloslav Linc

### **Na počátku otázka: „Kdo zná Jindra Hrnčířů?“**

Děcka nevědí, chytají se jen letmo. Otázkami jen drobně naznačovat – „Takže nikdo ho nezná? Nečetli jste o něm něco? Neviděli jste o něm film v kině? Vy jste opravdu neviděli ani jeden film?“ -> pointa – Jindra Hrnčířů je český překlad jména Harry Potter.

Pak brainstorming – co znají z Harryho Pottera, jestli ho četly, jestli ho viděly. Většinou vědí, o co jde.

### **Příjezd do Bradavic**

Vymámit z dětí, jak to celé začíná – příjezd do bradavic vlakem (z jakého nádraží – důležité pak pro představení autorky), cesta do hlavního sálu, Brumbálův proslov.

Losování z moudrého klobouku (papírová čepice apod.) – děti jsou podle barevných lístečků zařazeny do jednotlivých kolejí – vysvětlení pravidel (koleje spolupracují, získávají body – i minusové – a vítězná kolej dostane cenu).

Povídání o jednotlivých kolejích, doplňování do lístečku – za každou odpověď, co bude dotyčný vědět, body pro danou kolej – píše se na tabuli – lze podrobněji, ale lze i zkrátit na nejdůležitější body (plus se třeba zeptat na hrdiny z daných kolejí)

### **Bradavičtí duchové**

Za každého dalšího kromě kolejních body (za jméno + za historii) – duchové skuteční: vyvolávání duchů, víra v duchy, duchařské historky (zde možno případné spojení s horrorem)

Přes koleje a duchy k samotné myšlence školy čar a kouzel – i jiné školy (které? Body!) – většinou vynechávám.

### **Havraspár**

*Kolejní barvy: modrá a broznová*

*Erbovní zvíře: Orel*

*Zakladatel koleje: Rowena z Havraspáru*

*Kolejní duch: Šedá dáma (dcera Roweny)*

*Ředitel koleje: Filius Kratiknot*

*„Moudrý starý Havraspár, pokud máš bystrou hlavu, tam důvtipní a chápaví, vždy najdou čest a slávu.“*

*Dveře nemají heslo, ale otázku, na kterou musí dotyčný znát odpověď.*

### **Nebelvír**

*Kolejní barvy: červená a zlatá*

*Erbovní zvíře: okřídlený lev*

*Zakladatel koleje: Godrik Nebelvír*

*Kolejní duch: Skoro bezhlavý Nick*

*Ředitel koleje: Minerva McGonagallová*

*„Možná tě čeká Nebelvír, kde mají chrabré srdce; odvaha, klid a rytířkost jdou u nich ruku v ruce.“*

*Nebelvířův meč*

### **Mrzimos**

*Kolejní barvy: žlutá a černá*

*Erbovní zvíře: Jezevec*

*Zakladatel koleje: Helga z Mrzimosu*

*Kolejní duch: Tlustý mnich*

*Ředitel koleje: Pomona Prýtková*

*„Nebo tě čeká Mrzimos: máš jejich mravní sílu, jsou čestní a vždy ochotní, přiložit ruku k dílu.“*

### **Zmijosel**

*Kolejní barvy: zelená stříbrná*

*Erbovní zvíře: had*

*Zakladatel koleje: Salazar Zmijosel*

*Kolejní duch: Krvavý baron*

*Ředitel koleje: Severu Snape*

*„Nebo to bude Zmijosel, kde nastane tvá chvíle – ti ničeho se neštítí, by došli svého cíle.“*

*Zmijozel je často popisován jako „kolej zlých čarodějů“, ve skutečnosti ne všichni ze Zmijozelu jsou zlí – vlastnostmi, které je spojují, jsou ctižádost a „nebýt dobrý, když z toho neplyne zisk“. Všichni žáci Zmijozelu by měli být alespoň z jedné strany potomky čistokrevných kouzelnických rodin.*

„Nyní zahájíme náš školní rok výukou.“ Vybrat si předměty, které zvládám a chci, je možné udělat i delší cyklus a během každé hodinky probrat jenom jeden z předmětů a mít to vážně po celý rok :-)

Při troše hereckého nadání lze i imitovat učitele daných předmětů :-)

## **Dějiny čar a kouzel**

(o skutečné historii magie, o alchymistech, legendách apod.)

Mýtičtí a skuteční čarodějové?

Krátké povídky o každém z nich, případně když je víc času i vymyslet nějaké úkoly.

Merlin

Kirké – proměnila Odyssea v prasata

Faust

čarodějnice z Blair – pouze pro starší

Skuteční z historie

John Dee – snažil se získat moudrost

Nikolas Flamel – vynálezce Kamene Mudrců

Alchymisté – snažili se vyrobit kámen mudrců, zlato a jiné další věci; předchůdci naší chemie; Rudolf II.

Templáři – jejich historie, obvinění z démonologie

Čarodějnice – hony na čarodějnice, poznávání, mučení (!), upalování

## **Obrana proti černé magii**

Co je černá magie? Třeba Voodoo – propichování panenky a ovládnání na dálku

Bubáci – skrývají se pod postelí, mají podobu toho, čeho se nejvíc bojíme (povídání o strachu, horroru, apod.); lze na tom postavit i celá beseda (+ bradavičtí duchové – jiní duchové – jiná černá magie – čarodějnice – vymýtání ďábla – démoni atd.)

## **Jasnovidectví**

Věštění – viz HP (učitelka Trawleyová?) – z čajové sedliny, kávových zrnků, z vnitřností, z letu ptáků, z tuky atd. Hermiona uznává jenom numerologii.

Věštění z ruky – čára života, hlavy atd. – vypovídají spíše o nervovém vypětí a o povaze člověka, než aby říkaly, co se stane v budoucnu

Věštění z karet – každá karta má nějaký význam, je několik způsobů, jak to řešit.

## **Péče o kouzelné tvory**

Povídání o mýtických tvorech, o dracích atd. Opět na tom zle postavit celou besedu

## **Kouzelné formule**

Návrat ke světu HP – jaké kouzelné z tohoto světa znají (a jaké z našeho). Co způsobují (lze i pomocí soutěže)

Svět kouzelníků ale není jenom o kouzlech, ale i o všem okolo:

Famfrpál – kouzelnická hra

Ministerstvo kouzel – zahlazuje stopy po kouzelnících a po kouzlení a má na starosti řešení prohřešků. Azkaban – vězení pro zločince Vězeň z Azkabanu: krátce příběh (neznají-li)

## **Autorka**

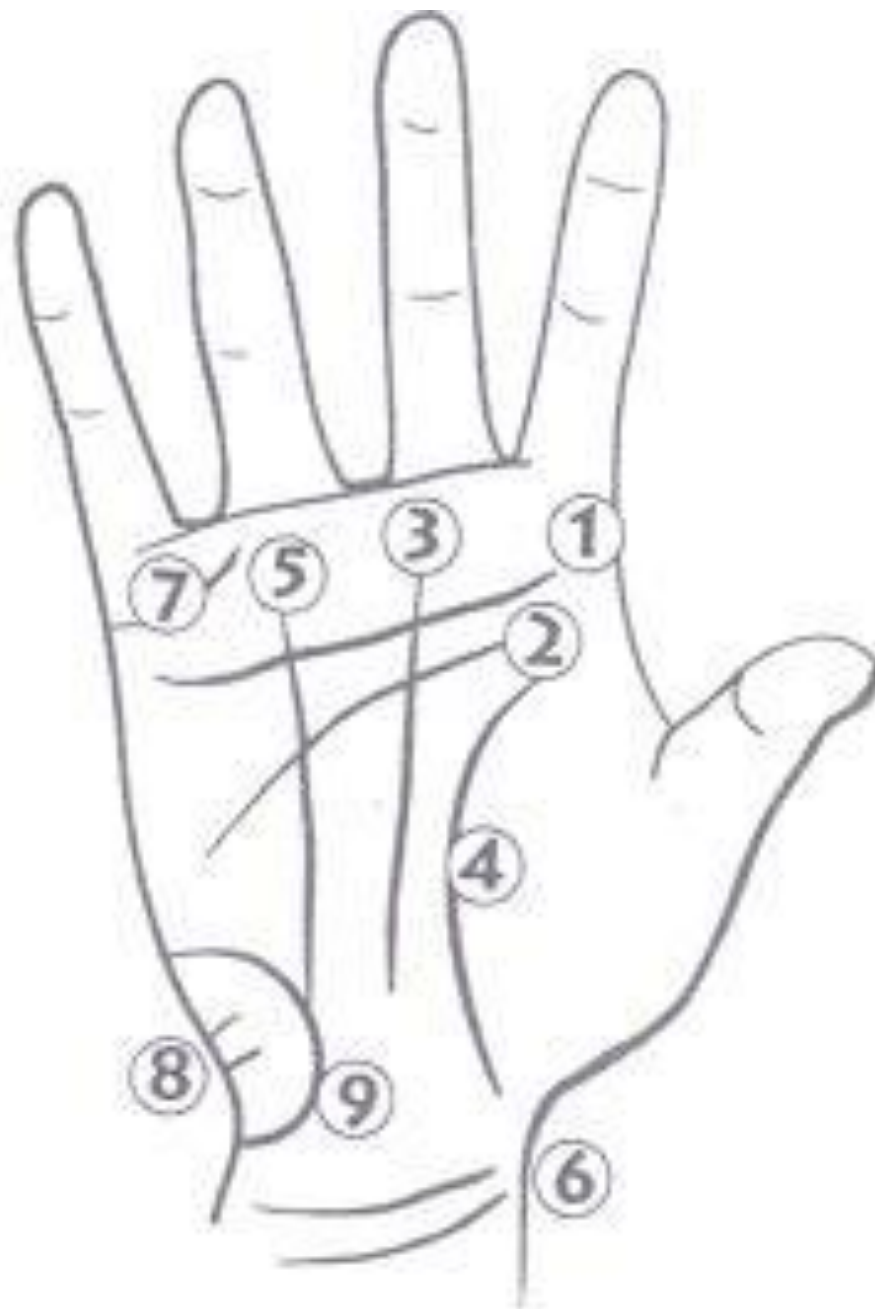
Joana Kathleen Rowling

Po rozvodu s dcerkou chudá, píše pro radost, první díl jí nechtěli vydat, ale hned poté se stal úspěšným, od té doby zájem roste. V Čechách se zpožděním, překladatelé Vladimír a Pavel Medkovi.

Zakázané obrázky a dramatizované čtení, fanouškovské překlady, kluby, internet kniha a film – v čem jsou rozdíly, v čem je kniha lepší, v čem film lepší. Kolik znáte? Na co se těšíte? Kdo je hraje? Atd.

Vyhodnocení soutěže – vítěz školního poháru – získá drobnou cenu, spojitost s HP, zbytek dostane bertíkovu fazolku tisíce chutí (bonbon v odpovídajícím obalu) :-)

## Doplňky – věštění z ruky



**1) Čára srdce:** Čím je delší, tím jsi hodnější a méně sobecká. Je-li rovná jsi romantička.

**2) Čára hlavy:** Tato čára vypovídá o tvé osobnosti. Zvlněná čára je typická pro spontánní osobnosti, rovnou mívají lidé praktičtí, kteří se řídí spíš hlavou než srdcem. Její hloubka znamená velkou fantazii!

**3) Čára osudu:** Ti, kteří ji mají, a nebývají to zdaleka všichni, jsou zodpovědní a cílevědomí.

**4) Čára života:** Dlouhá čára znamená, že se jedná o veselého člověka, který si užívá života. Kratší linka signalizuje dobré zdraví. Slabá čára nerozhodnost.

**5) Čára slunce:** Krátká čára značí úspěch, bohatství a zdraví. Jestli končí ve tvaru hvězdy, znamená dokonce slávu.

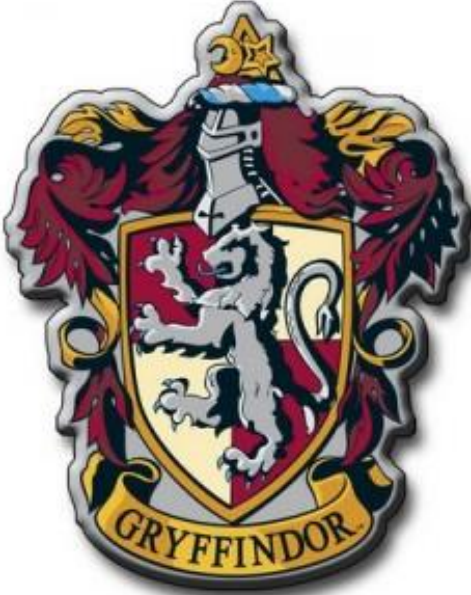
**6) Čára štěstí:** Nepřerušená znamená třicet let štěstí. Mezery signalizují méně šťastná období v životě.

**7) Čára vztahů:** Dlouhá vodorovná čára znamená, že budeš mít jen jeden důležitý vztah. Více čar ukazuje na více milostných vztahů. Když se čára stáčí dolů, bude rozchod nepříjemný.

**8) Čára cesty:** Čím více jich je, tím raději cestuješ.

**9) Čára intuice:** Lidé, kteří ji mají, oplývají nemalou intuicí.

Doplňky - obrázky







Doplňky – tabulka o kolejích

<p>„Moudrý starý Havraspár, pokud máš bystrou hlavu, tam důvtipní a chápaví, vždy najdou čest a slávu.“</p>	<p>„Moudrý starý Havraspár, pokud máš bystrou hlavu, tam důvtipní a chápaví, vždy najdou čest a slávu.“</p>
<p>„Moudrý starý Havraspár, pokud máš bystrou hlavu, tam důvtipní a chápaví, vždy najdou čest a slávu.“</p>	<p>„Moudrý starý Havraspár, pokud máš bystrou hlavu, tam důvtipní a chápaví, vždy najdou čest a slávu.“</p>
<p>„Moudrý starý Havraspár, pokud máš bystrou hlavu, tam důvtipní a chápaví, vždy najdou čest a slávu.“</p>	<p>„Moudrý starý Havraspár, pokud máš bystrou hlavu, tam důvtipní a chápaví, vždy najdou čest a slávu.“</p>

<p>„Moudrý starý Havraspár, pokud máš bystrou hlavu, tam důvtipní a chápaví, vždy najdou čest a slávu.“</p>	<p>„Moudrý starý Havraspár, pokud máš bystrou hlavu, tam důvtipní a chápaví, vždy najdou čest a slávu.“</p>
<p>„Možná tě čeká Nebelvír, kde mají chrabré srdce; odvaha, klid a rytířskost jdou u nich ruku v ruce.“</p>	<p>„Možná tě čeká Nebelvír, kde mají chrabré srdce; odvaha, klid a rytířskost jdou u nich ruku v ruce.“</p>
<p>„Možná tě čeká Nebelvír, kde mají chrabré srdce; odvaha, klid a rytířskost jdou u nich ruku v ruce.“</p>	<p>„Možná tě čeká Nebelvír, kde mají chrabré srdce; odvaha, klid a rytířskost jdou u nich ruku v ruce.“</p>
<p>„Možná tě čeká Nebelvír, kde mají chrabré srdce; odvaha, klid a rytířskost jdou u nich ruku v ruce.“</p>	<p>„Možná tě čeká Nebelvír, kde mají chrabré srdce; odvaha, klid a rytířskost jdou u nich ruku v ruce.“</p>

<p>„Možná tě čeká Nebelvír, kde mají chrabré srdce; odvaha, klid a rytířskost jdou u nich ruku v ruce.“</p>	<p>„Možná tě čeká Nebelvír, kde mají chrabré srdce; odvaha, klid a rytířskost jdou u nich ruku v ruce.“</p>
<p>„Možná tě čeká Mrzimir: máš jejich mravní sílu, jsou čestní a vždy ochotní, přiložit ruku k dílu.“</p>	<p>„Možná tě čeká Mrzimir: máš jejich mravní sílu, jsou čestní a vždy ochotní, přiložit ruku k dílu.“</p>
<p>„Možná tě čeká Mrzimir: máš jejich mravní sílu, jsou čestní a vždy ochotní, přiložit ruku k dílu.“</p>	<p>„Možná tě čeká Mrzimir: máš jejich mravní sílu, jsou čestní a vždy ochotní, přiložit ruku k dílu.“</p>
<p>„Možná tě čeká Mrzimir: máš jejich mravní sílu, jsou čestní a vždy ochotní, přiložit ruku k dílu.“</p>	<p>„Možná tě čeká Mrzimir: máš jejich mravní sílu, jsou čestní a vždy ochotní, přiložit ruku k dílu.“</p>

<p>„Možná tě čeká Mrzimir: máš jejich mravní sílu, jsou čestní a vždy ochotní, přiložit ruku k dílu.“</p>	<p>„Možná tě čeká Mrzimir: máš jejich mravní sílu, jsou čestní a vždy ochotní, přiložit ruku k dílu.“</p>
<p>„Možná to bude Zmijozel, kde nastane tvá chvíle – ti ničeho se neštítí, by došli svého cíle.“</p>	<p>„Možná to bude Zmijozel, kde nastane tvá chvíle – ti ničeho se neštítí, by došli svého cíle.“</p>
<p>„Možná to bude Zmijozel, kde nastane tvá chvíle – ti ničeho se neštítí, by došli svého cíle.“</p>	<p>„Možná to bude Zmijozel, kde nastane tvá chvíle – ti ničeho se neštítí, by došli svého cíle.“</p>
<p>„Možná to bude Zmijozel, kde nastane tvá chvíle – ti ničeho se neštítí, by došli svého cíle.“</p>	<p>„Možná to bude Zmijozel, kde nastane tvá chvíle – ti ničeho se neštítí, by došli svého cíle.“</p>

„Možná to bude Zmijozel, kde nastane tvá chvíle – ti ničeho se neštítí, by došli svého cíle.“

„Možná to bude Zmijozel, kde nastane tvá chvíle – ti ničeho se neštítí, by došli svého cíle.“

**Název koleje:**

Kolejní barvy:

Erbovní zvíře:

Zakladatel koleje:

Kolejní duch:

Ředitel koleje:

**Název koleje:**

Kolejní barvy:

Erbovní zvíře:

Zakladatel koleje:

Kolejní duch:

Ředitel koleje:

**Název koleje:**

Kolejní barvy:

Erbovní zvíře:

Zakladatel koleje:

Kolejní duch:

Ředitel koleje:

**Název koleje:**

Kolejní barvy:

Erbovní zvíře:

Zakladatel koleje:

Kolejní duch:

Ředitel koleje:

**Název koleje:**

Kolejní barvy:

Erbovní zvíře:

Zakladatel koleje:

Kolejní duch:

Ředitel koleje:

**Název koleje:**

Kolejní barvy:

Erbovní zvíře:

Zakladatel koleje:

Kolejní duch:

Ředitel koleje:

**Název koleje:**

Kolejní barvy:

Erbovní zvíře:

Zakladatel koleje:

Kolejní duch:

Ředitel koleje:

**Název koleje:**

Kolejní barvy:

Erbovní zvíře:

Zakladatel koleje:

Kolejní duch:

Ředitel koleje:

## Doplňky – kouzla

Alomohora - otevírá dveře a okna  
Amnesia - způsobuje ztrátu paměti  
Apparecium - zviditelňuje nápisy psané neviditelným inkoustem  
Avada Kedavra -hned zabije soupeře ( jedno ze tří neodpustitelných prokletí )  
Avis - vykouzlí z hůlky ptáky  
Accio - přitáhne předměty  
Crucio - sváže bolestivě oběť ( jedno ze tří neodpustitelných prokletí )  
Densaugeo - způsobuje rychlý růst zubů  
Deletrius - efekt Priori incantatem se zastaví  
Dissendium - otevírá tajné chodby  
Engorgio - zvětšuje živočichy nebo předměty  
Ennervate - pravdomluvné kouzlo  
Expecto Patronum - obranné kouzlo proti Mozkomorovi a Smrtiplášti  
Expelliarmus - odzbrojí soupeře  
Furnunculus - na pokožce vzniknou bolestivé lysinky  
Impervius - dělá protivníka odolným proti vodě  
Impedimenta - způsobuje ochrnutí části těla na krátkou dobu  
Imperios - ovládací kouzlo, kdy člověk může určitou osobu ovládat ( jedno ze tří neodpustitelných prokletí )  
Locomotor mortis - také svěřací kouzlo  
Lumos - rozsvěcí hůlku  
Mobilarbus - přenáší předměty  
Morsmordre - vykouzlí znamení zla  
Nox - zhasíná hůlku  
Orchideos - kouzlo pro rychlý růst rostlin  
Peskiwichtli Pesternomi - odhání skřítky ( případně chodce )  
Pertrificus totalus -úplné spoutání  
Priori incantato - hůlka vykouzlí poslední kouzlo  
Quietus - člověk mluví tiše  
Rictusempra - lechtací kouzlo  
Riddiculus - obrana proti bludným trpaslíkům, i proti bubákům  
Ringardium leviosa - buvol na hrudník  
Reducio - zvětšuje živočichy nebo předměty ( stejně jako Engorgio )  
Relashio - vypustí jiskry (ve vodě horké bubliny)  
Serpensortia - z hůlky vyklouzne had  
Sonus - zesiluje hlas  
Tarantallegra - kouzlo nutící soupeře tančit foxtrot  
Waddiwasi - vyčistí ucpané klíčové dírky  
Wingardium leviosa - způsobuje létání předmětů