Harry Potters Verden

Nytårstur 2025

Tid: 10.-12. Januar 2025

Sted: Frydenborglejren, Frydenborgvej 40, 6092 Sdr Stenderup

Fantasiramme:

Ideen fra Harry Potter er ,at der findes et parallelsamfund af magikere, som vi almindelige mennesker (mugglere) ikke kender til, fordi det holdes skjult for os med magi.

Spejderne er naturligvis magikerbørn og får til juleafslutningen et personligt brev om at de er optaget på Hogwarts skole for heksekunst og troldmandsskab som førsteårselever. Med brevet følger desuden en liste over ting de må medbringe. Lederne er lærere og personale på skolen.

Nytårsturen er første semester på Hogwarts med ankomst, fordeling i kollegier fredag aften. Magiske skolefag lørdag formiddag, fritidsbesøg i magiker-landsbyen Hogsmeade, Quidditchturnering (magikersport, hvor man flyver på kosteskaft) lørdag eftermiddag og kollegieturnering med afslutning ved festbanket om aftenen.

Søndag støder forældre og søskende til og deltager i faget ”forsvar mod mørkets kræfter”, hvor de sammen skal redde ”De vises sten”.

Junior og trop introduceres til Lord Voldemort på natløb hhv fredag og lørdag.

Happening ved juleafslutning:

Lyset dæmpes, Harry Potter titelsang spilles. Scenetæppet trækkes fra og her står gine med Hogwarts skolekappe, et bord med en udstoppet ugle , fjerpen og en masse breve der er stilet til hver enkelt spejder.

* *Musik: Mette*
* *Breve: Anne og Mette*
* *Troldmandsudklædning: alle ledere*
* *Ugle: Hanne, Anne*

Hogwarts ideer

Ugleriet: Udstoppede ugler

Hogwarts banner, kollegiebannere/logo

Program fredag

17.00

Lederne mødes. Fælles mad?

**Opgaver:**

Opstilling til tog i anneks:

Perron med pakkebur, skilt og beklædning med murstensfolie:

Fordeling spejderne på rummene (skilte med malerier på døre):

Projektor med Hogwartsbillede stilles op, så billedet projiceres på på hytten fra vandsiden:

Fakler eller lysposer stilles op:

Lederne klæder sig ud.

18.30

Spejderne mødes udenfor og skal gå igennem ”muren” til perron 9 ¾ (annekset). Her afleverer de deres bagage til nogle dragere (der sætter navneskilte på taskerne) og går ind i ”toget” (annekset), sætter sig på en række stole foran vinduerne og vinker til forældrene der står udenfor- Der afspilles en lydfil med et kørende tog og så er spejderne er ankommet til Hogwarts, når togfilen er slut. Der er en sliksælger i toget.

* *Dragere/konduktører:*
* *Sliksælger + berties multismagsbønner og chokoladefrøer: Sarah*
* *Toglyde og højttaler:*

Når toget stopper når toget stopper, går spejderne ud og møder nøglebæreren Hagrid, der følger den til Hogwarts via en rute oplyst af fakler langs vandet.

Her mødes de at professor McGonagall, der anviser dem hen til deres værelser, hvor deres bagage er ankommet på magisk vis.

De skal blive på værelset indtil de bliver kaldt ned i spisesalen. I mellemtiden stilles spisesalen op med 4 lange kollegieborde og et lærerbord.

*Opstilling:*

19.30

Når spejderne er indlogeret og spisesalen er klar, er det tid til fordelingsceremonien. Alle lærerne sidder ved lærerbordet. Spejderne kommer ind og stiller op i alfabetisk orden. En efter en får de fordelingshatten på af professor McGonagall. Hatten fortæller dem, hvilke kollegium de tilhører og de går hen og sætter sig ved det pågældende bord. Her ligger kollegiebadges til alle.

Vi synger fordelingshattens sang.

* *McGonagall:*
* *Sang:*
* *Fordelingshat:*
* *Badges til spejdere og navneskilte til lærere: Anne og Mette*

Derefter bydes de velkommen af rektor, der fortæller dem om skolens regler. (Må ikke gå I den forbudte skov og ikke må ikke gå ind i XX rum, hvis de har deres liv kært).

Kollegieturneringen introduceres. Skoleskemaer deles ud.

Derefter får spejderne til opgave at lave deres egen tryllestav.

* *Tryllestavsmaterialer:*
* *4 rør og kugler til kollegiepoint. HVEM?*
* *Skoleskemaer:*

20.30

Dagen slutter med aftenservering fra husalferene, der gerne må *trylle* maden frem på en effektfuld måde. Fx boller med surpricefyld.

Godnatlæsning fra Barden Beedles eventyr. (ledere)

Spil fx skak:

Natløb, hvor juniorer og storspejdere lokkes på natterend og introduceres til Lord Voldemort -historien og finder rummet med hunden med de 3 hoveder. Evt spøgelser. Ansvarlig:

Program lørdag

07.00

Godmorgen, morgengymnastik. Ansvarlig:

08.00

Morgenmad. English Breakfast

09.00

Morgensang (flaghejsning). Alle lærere til formiddagens fag er klædt ud. Posterne er klar.

09.15

Hvert kollegium har et skema og tager ”fagene i rækkefølge og på bestemt tider. Røverkort med placering af klasseværelser udleveres.

På posterne kan spejderne optjene point til kollegieturneringen.

ELIKSIRER 15 min. *Professor Snape:*

Kemiforsøg, hvor de skal følge en opskrift og få en væske til at skifte farve. Evt. sciencepirater. Derefter smage forskellige eliksirer. Hvad smager de af.

Opstilling med mange kolber og måske glas med mystiske ingredienser. Mette har etiketter til flasker.

MAGISKE DYRS PASNING OG PLEJE 30 min. *Hagrid:*

Transportere et drageæg uden at røre det. Bygge et transportmiddel af bambuspinde, snor, tape, balloner mm.

Hagrid har også andre dyr, fx futskolopendre, buetruller og blævreorme som bor i medbragt halm eller kasser.

BOTANIK 15 minutter *Professor Spire:*

Pode et magisk træ. Professor Spire har masser af urtepotter, jord, planteskeer og grene fra forskellige træer og buske. Skilte og billeder af planter. Ved hjælp af limpistol podes et magisk træ. Spejder, skal lære hvilke træer deres træ oprindeligt kommer fra.

SPÅDOM 15 minutter *Professor Trelawney:*

Et rum i hytten mørklægges, der tændes stearinlys, røgelsespinde og serveres te i blomstede kopper med teblade i. Tæpper, puder og evt dæmpet musik. Krystalkugler.

Der fortælles en historie hvor spejderne skal hjælpe med at forudsige hvad er sker. ” vælger han døren til venstre eller døren til højre”

ASTRONOMI 30 minutter *Professor Sinistra:*

Kikkerter og stjernekort. Stjernebilleder.

Byg et kalejdoskop

UGLERIET

Foldning og afsendelse af breve. Evt i kode (morse)

12.00

Frokost

13.00

Vi samles udenfor og hører eftermiddagens program. Tur til troldmandslandsbyen Hogsmeade og quidditchturnering. Quidditchkampene er på bestemt tidspunkter. Butikkerne i Hogsmeade må de besøge når de vil.

DET HYLENDE HUS – spøgelseshus

ZONKOS SPØG OG SKÆMT – trylleri

DE TRE KOSTE – cafe med varm ingefærøl(eller saft) og kortspil - køkkenhold

KANDISBARONEN –

SKRIVENSKAFTS FJERPENNEBUTIK – krea, byg din egen fjerpen

*Skilte: ?*

SKOLEQUIDDITCH. Turnering hvor de 4 kollegier spiller mod hinanden.

*Madam Hooch og Professor Snape:*

17.00

Dørene til store rum lukkes og der dækkes op til festbanket. Svævende stearinlys sættes op. Buffet med fx små frikadeller, kyllingelår mv

Mørkeblå velourduge. Høje lysestager.

*Opstilling:*

*Sammen med spejderne:*

18.00

Spejderne lukkes ind i den store sal, hvor lysene et tændt. De sætter sig på deres pladser. Mc Gonagall holder en tale. Vinderen af kollegieturneringen udråbes.

Middagen serveres med lidt trylleri og isfontainere. (køkkenhold)

Aftenunderholdning med lejrbålsstemning og troldmandstema:

Sangbøger med.

Natløb – storspejdere – de skal i den forbudte skov sammen med Hagrid. Møder fabeldyr og lord voldemort som drikke blod fra en enhjørning.

Program søndag

07.00

Godmorgen, morgengymnastik.

08.00

Morgenmad. Pakke og rydde op

09.00

Morgensang (flaghejsning).

Forældre er kommet. De inviteres på en kop kaffe, en bolle og bestyrelsen fortæller om bestyrelsesarbejdet og kommende grupperådsmøde.

Spejderne spiller Quidditch eller anden leg.

9.45

Alle ledere er klædt ud. Posterne er klar.

Faget ”forsvar mod mørkets kræfter” præsenteres af professor Quirrel.

Der er 5 poster og på hver post får de en ledetråd, der skal hjælpe dem med at finde og redde de vises sten.

Der laves hold af forældre, søskende og spejdere.

Post 1: Hunden med de tre hoveder.

Hagrids hund er meget bidsk, men den kan godt lide sang og musik. Digt en lille sang specielt til hunden med de tre hoveder og se om den falder til ro.

*2 ledere:*

Post 2: Djævle slyngen: Anne Katrine

Hele holdet skal passere djævleslyngen uden at røre snorene. Samarbejdsopgave.

*1 leder:*

Post 3: Flyvende nøgler.

En masse nøgler hænger på en snor oppe i luften. Hvilken passer til hængelåsen?

*1 leder:*

Post 4: Skakspillet

Et skakspil i overstørrelse er malet på pressening eller markeret i græsset med pløkker og snor. Holdet skal bevæge sig fra den ene side af skakspillet til den anden, men kun bestemte felter må betrædes. Ellers er det om igen.

*1 leder:*

Post 5: Gåde med eliksirer.

7 flasker på en række. Hvilken flaske er den rigtige?

Gåde:

To af os vil være jer til hjælp. Den ene er så god som den anden.

En af os syv vil tillade jer at fortsætte.

En vil sende jer tilbage, hvis I drikker.

To andre indeholder blot en slurk uskadelig nældevin.

Tre blandt os vil dræbe, vi venter et sted i rækken.

Træf jeres valg, medmindre I vil blive her til evig tid.

For at hjælpe med jeres valg, giver vi jer 4 spor.

1: Uanset hvor snedigt giften sig skjuler, vil du altid finde noget, ved nældevinens venstre skulder.

2: Forskellig er de to flasker ved hver sin ende, men hvis I vil videre er begge jeres fjende.

3: Alle flasker er af forskellig højde, hverken kæmpe eller dværg skjuler døden med sin drøjde.

4: Den anden fra venstre og den anden fra højre er ens.

*En leder:*

Slutpost.

Drømmespejlet. *Professor Quirrel:*

Professor kan ikke få drømmespejlet til at give ham de vises sten. Har holdet ledetrådene fra de 5 poster og kan holdet fremskaffe de vises sten?

12.00

Afslutning. Flaget tages ned. Tak for denne gang.