**Karta zadań dla grup**

|  |
| --- |
| **Drodzy Czytelnicy o magicznych mocach!**  Przed Wami 6 zadań – pracujcie w Waszych domach.  Za prawidłowe wykonanie każdego zadania jedna osoba z grupy losuje jedną literę, którą należy włożyć do koperty oznaczonej symbolem Waszego domu.  Wykonanie każdego zadania zgłaszajcie prowadzącemu grę do sprawdzenia.  Gdy zgromadzicie już wszystkie litery, ułóżcie z nich hasło – będzie to miejsce ukrycia złotego znicza, którego znalezienie kończy nasz turniej magiczny.  **Powodzenia!** |
| **Tajemnice różdżki**  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.  Wygląd:  Składniki:  Rozmiar:  Cechy właściciela: |
| **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.  Zaklęcie 1  Formuła –  Kolor światła –  Efekt działania –  Zaklęcie 2  Formuła –  Kolor światła –  Efekt działania – |
| **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.  1)  2)  3) |
| **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**  ………………………………………………………… |
| **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 –  2 –  3 –  4 –  5 – |
| **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.  Składniki:  Nazwa:  Zastosowanie: |