

HOTEL
ZAMEK RYN

★★★★
Ryn

Ferie z Harrym Potterem



TYDZIEŃ I

Program animacji w terminach:

17-22.01, 31.01.-05.02, 14-19.02.



PONIEDZIAŁEK

Wizyta na Pokątnej

Czarodzieje, pora rozpocząć naukę w Szkole Magii! Przygotujcie zatem różdżki, księgi czy albumy na karty znanych czarodziejów. Poznamy się lepiej i nauczymy podstawowych zaklęć, a następnie sprawdzimy swoją wiedzę, walcząc o skarb Banku Gringotta. Wieczorem czeka nas uroczysty przydział do Domów i taneczna zabawa!

11:00 - 12:00 Esy i Floresy - przygotowanie wyposażenia młodego czarodzieja

12:00 - 13:00 Dziurawy Kocioł - zabawy integracyjne

14:30 - 16:00 Tablica zaklęć - lekcja czarów

16:00 - 17:00 Skarb Banku Gringotta - turniej wiedzy

19:00 - 19:30 Uroczysty przydział do Dormitoriów

19:30 - 20:30 Inauguracyjne Mini Disco



WTOREK

Pierwszy dzień w Hogwarcie

Najwyższy czas, aby poznać tajemnice naszej Szkoły. Własnoręcznie wykonamy pamiątkowe magnesy, aby zabrać pamiątkę do świata mugoli. Potrenujemy również posługiwanie się miotłą w czasie treningu. Dzięki mapie Huncwotów poznamy zakamarki Hogwaru, zaśpiewamy również nasze hymny! Podczas wieczornej gry terenowej przekonamy się, jak dobrze poznaliśmy Zamek i czy uda nam się odnaleźć kamień filozoficzny! Gotowi?

11:00 - 12:00 Pamiątkowe magnesy - warsztaty plastyczne

12:00 - 13:00 Trening na miotłach - tor przeszkód

14:30 - 16:00 Mapa Huncwotów - zajęcia kratywne

16:00 - 17:00 Hymn Hogwartu - karaoke

19:00 - 20:30 Wielkie Schody - wieczorna gra terenowa



ŚRODA

Dzień Gryffindoru

Gospodarzami dzisiejszego dnia będą Gryfoni! Przystroćmy salę w barwy Gryffindoru i sprawdźmy swą wiedzę o magii w przygotowanym przez Hermionę quizie. Ginny zaprowadzi nas do Komnaty Tajemnic, gdzie czekają na nas łamigłówki i zadania logiczne. Ron przygotował grę strategiczną, a wieczorem wcielimy się w magiczne stworzenia na zajęciach profesor McGonagall!

11:00 - 12:00 Przygotowanie Domu Gryffindoru

12:00 - 13:00 Ministerstwo Magii - test wiedzy o magii

14:30 - 15:30 Ginny w Komnacie Tajemnic - łamigłówki

15:30 - 17:00 Gra strategiczna z Ronem

19:00 - 20:30 Transmutacja - Kalambury prof. McGonagall



CZWARTEK

Mugoloznawstwo

Każdy z nas z pewnością zna jakiegoś mugola, prawda? Spróbujmy poznać nieco ich świat, rozpoczynając dzień sportową rozgrzewką. Podczas wspólnej gry dowiemy się wielu ciekawostek z ich codziennego życia, za pomocą czarodziejskiego pyłu dodamy mugolskim obrazom nieco magii. Wreszcie sprawdzimy, czy nasi rodzice to aby na pewno nie... mugole?

11:00 - 12:00 Mugolska rozgrzewka

12:00 - 13:00 Turniej "Czołko"

14:30 - 16:00 Czarodziej w świecie mugoli - zajęcia plastyczne

16:00 - 17:00 Mugolska muzyka - turniej muzyczny

19:00 - 20:30 Turniej Dzieci vs. Rodzice



PIĄTEK

Dzień Hufflepuff

Drodzy Puchoni, dziś Wy jesteście gospodarzami! Przystroćmy salę w barwy Domu i jak na Puchonów przystało, zagrajmy w gry zespołowe. Opiekunka, pani Sprout, przygotowała test wiedzy przyrodniczej. Przypomnijmy sobie tajemne hasło do wspólnego pokoju, odkrywając świat dźwięków. Wieczorem czeka nas zabawa w rytm muzyki z balonową niespodzianką!

11:00 - 12:00 Przygotowanie Domu Hufflepuff

12:00 - 13:00 Turniej gier zespołowych

14:30 - 15:30 Test wiedzy przyrodniczej Pomony Sprout

15:30 - 17:00 Podaj hasło - eksperymenty dźwiękowe

19:00 - 20:00 Mini Disco

20:00 - 20:30 Czarodziejskie rośliny - warsztaty balonowe



SOBOTA

Obrona przed czarną magią

Sami - Wiecie - Kto jest w Zamku! Wykorzystajmy znajomość zaklęć i spróbujmy pokonać jego pułapki, rozsiane po zamkowych korytarzach. Zmieńmy nasze strachy w coś śmiesznego, wykonując fantastyczne maski. Czarną magię zamieńmy w magiczne opowiesci światłem i cieniem. Po intensywnym dniu damy ponieść się magii kina.

11:00 - 13:00 Pokonać Voldemorta - gra terenowa

14:30 - 15:30 Riddikulus - tworzenie masek

15:30 - 17:00 Śmierciożercy - teatr cieni

20:00 - 21:30 Magia kina - seans filmowy



TYDZIEŃ II

Program animacji w terminach:

24-29.01, 07-12.02, 21-26.02.



PONIEDZIAŁEK

Fantastyczne stworzenia

Flagrid przygotował dla Was kilka informacji o magicznych stworzeniach. Kto z Was wie, jak wyglądają? Stwórzmy wspólną galerię! Rozpocznijmy nowy tydzień psotnymi zabawami Irytka. Po uroczystym przydzieleniu do domów nowych uczniów, pracowicie niczym skrzaty domowe przygotujemy kostiumy i charakteryzację na wieczorny pokaz mody. Dzień zakończymy wesołym Mini Disco!

11:00 - 12:00 Galeria magicznych stworzeń - zajęcia plastyczne

12:00 - 13:00 Integracyjne zabawy Irytka

14:30 - 15:00 Uroczysty przydział do Dormitoriów

16:30 - 17:00 Skarpetka dla Zgredka - przygotowania do pokazu mody

19:00 - 20:30 Pokaz mody i Mini Disco



WTOREK

Dzień Slytherinu

Ślizgoni, Hogwart przywdziewa dziś srebrno-zielone barwy! Przygotujmy salę, Slytherin jest gospodarzem dnia. Poznajmy tajemnicze szyfry i sprawdźmy, co dzieje się z wiadomościami zamkniętymi w Szafce Zniknięć? Wyruszymy również na poszukiwanie Złotego Znicza, który umknął Draconowi, a po krótkiej przerwie stoczymy turniej Mini Quidditcha! To jeszcze nie koniec. wieczorem czeka nas ekspresowa partia Bingo!

11:00 - 12:00 Przygotowanie Domu Slytherin

12:00 - 13:00 Starożytne runy - szyfrowanie

14:30 - 15:30 Szafka zniknięć - zagadki i łamigłówki

15:30 - 17:00 Poszukiwanie Złotego Znicza - gra terenowa

19:00 - 20:00 Mini Quidditch

20:00 - 20:30 Bingo!



ŚRODA

Eliksiry

Wielu z pewnością czekało na ten dzień... Pora na lekcję eliksirów i poznanie tajników alchemii! Rozpocznijmy rozgrzewką, która pobudzi nasz umysł i ciało. Odszukajmy brakujące strony z książki Księcia Półkrwi. Wreszcie pora stanąć nad kociołkiem i przygotować wybrany eliksir! Uwaga, wieczorem sprawdzimy skuteczność jednego z nich, zmieniając nieco swój wygląd! Profesor Sluhgorn zaprosił nas na spotkanie elitarnego Klubu - dziś w programie gry planszowe.

11:00 - 12:00 Zaklęcia i uroki - zajęcia ruchowe

12:00 - 13:00 Podręcznik Księcia Półkrwi - zajęcia
detektywistyczne

14:30 - 15:30 Eleksiry - warsztaty praktyczne

15:30 - 17:00 Eleksir wielosokowy - metamorfozy

19:00 - 20:30 Klub Ślimaka - wieczór gier planszowych



CZWARTEK

Dzień Ravenclawu

Dziś Krukoni zapraszają nas do zaprezentowania swoich talentów! Zmienimy barwy domu na kolory Ravenclaw i nie jeden raz wykażemy się pomysłowością! Stawimy czoła wyzwaniom, wymagającym od nas sprawności i kreatywności. Przygotujmy się również do wieczornego pokazu talentów, zakończonego szaloną, taneczną zabawą!

11:00 - 12:00 Przygotowanie Domu Ravenclaw

12:00 - 13:00 Kreatywne zwierzęta - warsztaty origami

14:30 - 15:30 Krukońskie wyzwania

15:30 - 17:00 Przygotowania do wieczornego show

19:00 - 20:00 Krukoński Talent Show

20:00 - 20:30 Mini Disco



PIĄTEK

Astronomia

Wyczarujmy kosmiczne obrazki podczas porannych warsztatów plastycznych. Bądźmy czujni, Śmierciożercy są wśród nas! Potrenujmy pojedynki na czary na wieży astronomicznej. Poznajmy tajemnice kosmosu i podstawowe konstelacje gwiazd. Zanurzymy się w Myślodsiewni i w kameralnej, relaksującej atmosferze zafundujemy sobie chwilę błogiego wypoczynku. Za to wieczorem, nie szczędząc sił, toczymy pojedynek z innymi czarodziejskimi rodzinami!

11:00 - 12:00 Magiczne wydrapywanki - zajęcia plastyczne

12:00 - 13:00 Bitwa na wieży astronomicznej - potyczki
czarodziejów

14:30 - 16:00 Lekcja astronomii - zajęcia praktyczne

16:00 - 17:00 Myślodsiewnia - popołudniowe wyciszenie

19:00 - 20:30 Pojedynek Gwiazd - turniej rodzinny



SOBOTA

Zakon Feniksa

Czarodzieje z Armii Dumbledore'a, gotowi na wspólną zabawę? Dziś czekają nas zabawy z "peleryną niewidką", poszukiwanie Insygniów Śmierci oraz arcytrudny, bo przygotowany przez Hermionę quiz wiedzy o baśniach i filmach. Znajdziemy również czas na chwilę wytchnienia, wsłuchując się w słowa baśni. Przed snem zobaczymy szczyptę magii na wielkim ekranie!

11:00 - 12:00 Peleryna Niewidka - zabawy z chustą animacyjną

12:00 - 13:00 Z Hermioną w Bibliotece - quiz baśniowy

14:30 - 16:00 W poszukiwaniu Insygniów Śmierci - gra terenowa

16:00 - 17:00 Baśnie Barda Beedle'ego - baśnioczytanie

20:00 - 21:30 Magia kina - seans filmowy

