Burgprophet

Tag 1
Samstag 19.08.

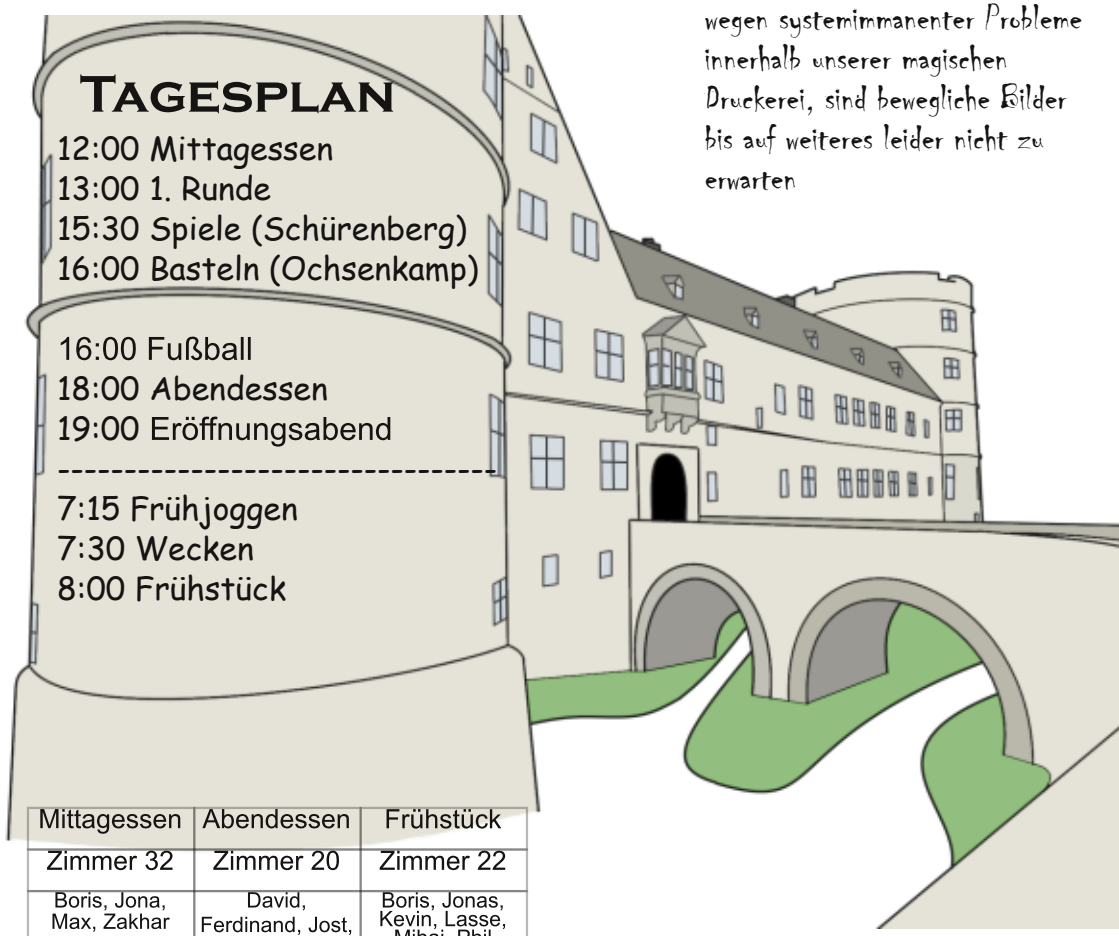
wegen systemimmanenter Probleme innerhalb unserer magischen Druckerei, sind bewegliche Bilder bis auf weiteres leider nicht zu erwarten

Tagesplan

12:00 Mittagessen
13:00 1. Runde
15:30 Spiele (Schürenberg)
16:00 Basteln (Ochsenkamp)

16:00 Fußball
18:00 Abendessen
19:00 Eröffnungsabend

7:15 Frühjoggen
7:30 Wecken
8:00 Frühstück



Mittagessen	Abendessen	Frühstück
Zimmer 32	Zimmer 20	Zimmer 22
Boris, Jona, Max, Zakhar	David, Ferdinand, Jost, Noel, Peter	Boris, Jonas, Kevin, Lasse, Mihai, Phil
Yves	Goldi	Christian



Die Grußbox ist für ausgefallene Rätsel, Grüße, Zitate und Gerüchte, wenn sie es in die Zeitung schaffen, gibt es sogar ein paar Galleonen.

MUGGEL DES TAGES



... weil Gregor trotz 4 Beinen keine Treppen steigen kann.

Quidditch ist nur in Europa die beliebteste Sportart unter Zauberern. In Amerika wird das Spiel Quodpot bevorzugt.

Willkommen

Im Namen des Zaubereiministeriums und des Kollegiums der Wewelsburg-Schule für Hexerei und Zauberei möchte ich euch alle herzlich zu unserer magischen Woche begrüßen.
Es freut mich, dass euch eure Besen oder Thestrale sicher zur Burg gebracht haben und ihr nun für alle Prüfungen gewappnet seid. Mit Betreten des Geländes habt ihr gleichzeitig unseren Hausregeln zugestimmt. Ich habe sie zur Sicherheit in dieser Ausgabe abbilden lassen; befolgt sie gewissenhaft - sonst werden unsere Schutz- und Strafzauber greifen. Ich bin mir sicher, dass ihr das tunlichst vermeiden wollt.
Aus dem Schulschatz habe ich bereits jeder Schülerin und jedem Schüler eine Galleone spendiert. Verwahrt sie weise. Im Laufe der Woche habt ihr die Möglichkeit weitere Galleonen bei euren Hauslehrerinnen und -lehrern zu erspielen. Die Galleonen helfen euch auf dem Weg zum Hauspokal und erleichtern die schwierigen Aufgaben, die euch erwarten.
Genug schwefliges Geschwafel, ein üppiges Mahl wartet im Speisekeller auf euch und ihr habt bestimmt noch ein Bett zu beziehen.

Euer Albus



Die Zauberlehrer

Albus Dumbledore



Name: Yves
Alter: 25
Mein Patronus: Phönix
Eigenschaft: Weise
Mein Irrwicht: leere Töpfe beim Mittag



Zentaure

Name: Gregor
Alter: 26
Mein Patronus: Ich selbst
Eigenschaft: Stark
Mein Irrwicht: Yves, oben ohne

Ron Weasley



Name: Chrissi
Alter: 22
Mein Patronus: Schildkröte
Eigenschaft: Lustig
Mein Irrwicht: Klausurenfee

McGonegall

Name: Julia
Alter: 81 magische Jahre (25 Muggeljahre)
Mein Patronus: Katze
Eigenschaft: optimistisch
Mein Irrwicht: eine gigantische Acromantula





Maulende Myrte

Name: Annika
Alter: 19
Mein Patronus: ein Regenbogen-Einhorn
Eigenschaft: im größten Chaos immer noch wissen wo alles ist
Mein Irrwicht: Eine Internetrechnung

Hermine Granger

Name: Alia
Alter: 20
Mein Patronus: Tiger
Eigenschaft: Fleißig
Mein Irrwicht: Basilisk



Tauben können Bilder von Monet und Picasso am Malstil unterscheiden.

Neville Longbottom

Name: Philipp
Alter: 18
Mein Patronus: Nachtschwalbe
Eigenschaft: Tollpatschig
Mein Irrwicht: Hermine, die ist echt gruselig





Harry Potter

Name: Marcel
Alter: 21
Mein Patronus: Hirsch
Eigenschaft: nicht Tot zu kriegen
Mein Irrwicht: Dementoren

Draco Malfoy

Name: Fabian
Alter: 18
Mein Patronus: Hund
Eigenschaft: Humorvoll
Mein Irrwicht: Wespe



Vernon Dursley

Name: Kevin
Alter: 23 im Jahr des Erscheinens von "Harry Potter und des Orden des Phönix"
Mein Patronus: 2 Katzen und eine humpelt
Eigenschaft: Zerstreut
Mein Irrwicht: Petunia





Severus Snape

Name: Chrisitan
Alter: 35
Mein Patronus: Fuchs
Eigenschaft: Organisiert
Mein Irrwicht: ein früh klingender Wecker in Form einer Spinne

Zuppertus Goldstein

Name: Goldi
Alter: 50
Mein Patronus: Springer
Eigenschaft: Stilvoll
Mein Irrwicht: Ratten



Mehr als die Hälfte aller Frauen packt für einen zweiwöchigen Urlaub über 50 Kleidungsstücke ein.

Wandgemälde



Name: Holger
Alter: frisch gemalt, nicht anfassen!
Mein Patronus: Schäferhund
Eigenschaft: Entspannt
Mein Irrwicht: Wettrennen zwischen meiner Psychologielehrerin, meiner Lateilehrerin und meiner Englischlehrerin

Was Euch Erwartet...

Wie ihr sicherlich wisst, erwartet euch hier in Hogburg in diesem Jahr eine durch und durch zauberhafte Woche. Ihr werdet sieben Tage lang Abenteuer erleben und Herausforderungen geistiger, körperlicher, magischer - und natürlich auch ein wenig schachlicher Art bestehen. Täglich werdet ihr Galleonen erhalten, die ihr dann am Donnerstg braucht, um euer Hausteam zum Wochensieg zu verhelfen.
Vormittags bieten wir für euch jede Menge Angebote, an denen ihr euch beteiligen könnt, wenn ihr denn Lust habt. Es kann gebastelt, gespielt oder Schach trainiert werden. Frühsport, Frühsitzen und Geländespiele (Ectoplasma!) warten auf euch - sogar an einem Squaredanceworkshop kann man teilnehmen. Den Mersch haben wir für diese Woche in einen waschechten Escaperoom verwandelt, in "Tante Brunis letztes Rätsel" müsst ihr das Geheimnis des Raums herausfinden.
Highlight an jedem Tag ist natürlich immr unser Abendprogramm: Heute Abend wird es erstmal schnell und interaktiv. Innerhalb kürzester Zeit werdet ihr in nicht nur viele andere junge Zauberer treffen, sondern auch euer Hausteam und euren Zimmerbetreuer kennenlernen.

Die Regeln

Es herrscht grundsätzlich eine Buttontragepflicht!

2. Ab 22 Uhr befinden sich alle entweder in ihren eigenen (!) Zimmern oder im Schürenberg. Es befindet sich niemand mehr auf den Fluren! Insbesondere befinden sich keine Mädchen in Zimmern von Jungen und umgekehrt!

3. Jedes Zimmer hat mindestens einmal Küchendienst! Wer wann an der Reihe ist, steht im Küchenplan, der täglich im Dorfboten veröffentlicht wird. Der Küchendienst muss ordnungsgemäß verrichtet werden!

4. Die Mahlzeiten sind zu folgenden Zeiten:

Frühstück: 8:00 Uhr
Mittagessen: 12:00 Uhr
Abendessen: 18:00 Uhr

Bei jeder Mahlzeit herrscht Anwesenheitspflicht! Solange, bis einer der Betreuer den nächsten Treffpunkt verkündet hat, bleiben alle da! Bei allen im Tagesplan gekennzeichneten Veranstaltungen herrscht natürlich ebenfalls Anwesenheitspflicht.

5. Trotz des Küchendienstes räumt jeder nach dem Essen sein eigenes Geschirr selbst weg. Messer, Gabel und Löffel gehören mit DEM GRIFF NACH UNTEN in die Besteckkörbe.

6. Zur Nachtruhezeit (s.u.) sind die Teilnehmer der jeweiligen Altersklassen auf ihren Zimmern!

U10: 22:00 Uhr
U12: 22:00 Uhr
U14: 22:30 Uhr
U16: 23:00 Uhr

Eine halbe stunde später ist das Licht aus und es wird nur noch geflüstert.

