

6 Febbraio 2020

HARRY  
POTTER

BOOK  
NIGHT

Torneo Tremaghi



Kit Eventi



SALANI  EDITORE

#HarryPotterBookNight

Benvenuti! Siamo molto lieti che abbiate deciso di prendere parte alla sesta edizione dell'annuale **Harry Potter Book Night**. Il tema di quest'anno è il Torneo Tremaghi. Streghe, maghi e Babbani da tutto il mondo sono invitati a partecipare a un torneo tutto loro, sifdandosi in giochi incantati, eseguendo creazioni con le loro arti magiche e mettendo alla prova le loro abilità in una serie di prove.

Bacchette alla mano... e che la magia abbia inizio!

— *Il team di Salani*

*'Il Torneo Tremaghi fu indetto per la prima volta settecento anni fa, come competizione amichevole fra le tre maggiori scuole europee di magia: Hogwarts, Beauxbatons e Durmstrang. Venne scelto un campione per rappresentare ciascuna scuola e i tre campioni gareggiarono in tre imprese magiche...'*

*Albus Silente*



## COSA C'È IN QUESTO KIT

Questo kit contiene tutti i giochi magici e le attività stregate necessarie per aiutarti a organizzare un evento incantato, adatto a streghe, maghi e Babbani di tutte le età. Che il vostro evento abbia luogo in una scuola, in una biblioteca o in una casa, che si tratti di un gruppo piccolo o grande, che i vostri ospiti siano alle prime armi o dei fan accaniti di Harry Potter, questo kit vi darà tutte le idee e le risorse pratiche di cui avrete bisogno. Sentitevi liberi di seguire le nostre linee guide alla lettera o di usarle solo come ispirazione per le vostre personali idee magiche. Non importa quale stile sceglierete: siamo sicuri che adorerete tutti i giochi, le prove, i quiz e le attività manuali di questo kit.

## CONTENUTI

### PREPARAZIONE

*Harry Potter Book Night: panoramica...* pag. 4

*Modelli d'invito* ..... pag. 5  
*Decorazione della location* ..... pag. 6  
*Cibi e bevande* ..... pag. 8  
*Costumi Tremaghi* ..... pag. 9

### L'EVENTO

*Batti la Linea dell'Età* ..... pag. 10  
*La prima prova* ..... pag. 11  
*La seconda prova* ..... pag. 12  
*La terza prova* ..... pag. 14  
*Sfide bonus* ..... pag. 15

### DIVERTIMENTO E GIOCHI MAGICI

*Puzzle e attività* ..... pag. 18

### IL QUIZ TREMAGHI

*Domande e risposte* ..... pag. 24

### LE CASE DI HOGWARTS

*Decorazioni* ..... pag. 27

### INFORMAZIONI UTILI

*Risorse extra per le scuole* ..... pag. 31  
*Risposte* ..... pag. 33  
*Attestato di partecipazione* ..... pag. 34  
*Lumos* ..... pag. 35

\* Questo Kit è pensato per eventi organizzati e gestiti da scuole, centri comunitari, biblioteche e librerie, e che incoraggino la partecipazione di gruppo. Chiediamo pertanto cortesemente che gli eventi rimangano di natura non commerciale. Questo significa, ad esempio, che il vostro evento **Harry Potter Book Night** deve essere completamente gratuito. Inoltre il vostro evento, e più in generale le proprietà di Harry Potter, non devono essere sponsorizzate o associate con alcuna organizzazione commerciale o non qualificata. Perciò, ad esempio, se un'azienda procura un servizio catering per il vostro evento, il logo e il brand di quell'azienda non devono comparire su nessuno dei materiali legati a **Harry Potter Book Night**: in caso contrario, sembrerebbe che queste aziende fossero finanziate da (o legate a) Harry Potter, J.K. Rowling o Warner Bros. Sebbene noi vi incoraggiamo senz'altro a essere creativi con i vostri eventi, per favore ricordatevi che non vi stiamo dando il permesso di creare e produrre nuovi beni o servizi a tema Harry Potter da vendere alla vostra **Harry Potter Book Night**. Ogni uso commerciale dei marchi registrati di Harry Potter e di ogni altra proprietà intellettuale richiede un permesso separato. Se non siete sicuri di un particolare uso o attività, cortesemente mettetevi in contatto con noi.



Questo kit contiene  
 illustrazioni di  
 Jonny Duddle, Jim  
 Kay, Levi Pinfold e  
 Tomislav Tomic.

# HARRY POTTER BOOK NIGHT: PANORAMICA

Ufficialmente la **Harry Potter Book Night** si tiene giovedì 6 febbraio, ma potete celebrarla quando preferite. Qualsiasi piano abbiate, sarà necessario prepararsi per tempo, in modo da assicurarsi che venga fuori una festa coi fiocchi!

## 1. Pensa agli ospiti e alla location

Quante persone vuoi invitare? Chi pensi che sarebbe più interessato a partecipare? Dove organizzerai l'evento? Chi ti aiuterà a gestirlo?

## 2. Invita gli ospiti e pubblicizza l'evento

Manda degli inviti ai tuoi ospiti, o assicurati che la comunità locale sappia che stai per tenere una festa **Harry Potter Book Night**. Non dimenticare di mandare gli inviti con largo anticipo, in modo che gli invitati abbiano il tempo di organizzarsi. Puoi trovare poster e altre immagini da condividere sui social media su [harrypotterbooknight.com](http://harrypotterbooknight.com). Un modello di invito è disponibile alla pagina 5 di questo kit.

## 3. Mantieni vivo il senso di attesa

Fai sapere agli invitati quanto si divertiranno il giorno della festa, e informali degli eventuali premi che potranno vincere. Saranno entusiasti delle sorprese! Puoi anche decidere di creare maggiore attesa postando un conto alla rovescia che mostri quante sere mancano prima della **Harry Potter Book Night**!

## 4. Prepara i giochi e le attività

Quali giochi allestirai? Quali attività offrirai? Dovrai prepararle su misura per i tuoi ospiti? Cosa dovrai costruire, comprare o preparare per l'occasione?

## 5. Decora la location

Usa la guida 'Decorazione della location' alle pagine 6-7 e rendi il tuo spazio perfetto per un party.

## 6. Prepara il rinfresco

Vuoi offrire cibi e bevande durante la festa? Usa le idee a pagina 8 per preparare alcune sorprese a tema.

### TWEET SUGGERITI

**PRIMA:** Celebreremo

#HarryPotterBookNight! Scopri di più sul nostro fantastico evento qui: [inserisci link]

**IL GIORNO DELL'EVENTO:**

Buona #HarryPotterBookNight a tutti! Festeggeremo a [inserisci orario e luogo]

[harrypotterbooknight.com](http://harrypotterbooknight.com)

**DOPO:** Grazie per esserti

unito ai festeggiamenti della #HarryPotterBookNight e per aver condiviso la magia! Ecco qui alcune delle nostre meravigliose foto [inserisci foto]

# MODELLI D'INVITO

Usa questo modello per invitare gli ospiti al tuo evento **Harry Potter Book Night: Torneo Tremaghi**. Il primo contiene la data ufficiale di giovedì 6 febbraio già inserita, mentre il secondo ha uno spazio bianco perché tu possa riempirlo con una data alternativa, se prevedi di tenere l'evento in data differente. Assicurati di distribuire gli inviti in tempo utile!

*Caro lettore,*

Siamo lieti di informarti che sei stato invitato alla nostra festa  
**Harry Potter Book Night: Torneo Tremaghi**.



Data: **Giovedì 6 Febbraio 2020**

Orario: .....

Presso: .....

Indirizzo: .....

**RSVP**

Via gufo o di persona a:

**DRESS CODE:** COSTUMI DA MAGHI O VESTITI A TEMA HARRY POTTER



*Caro lettore,*

Siamo lieti di informarti che sei stato invitato alla nostra festa  
**Harry Potter Book Night: Torneo Tremaghi**.



Data: .....

Orario: .....

Presso: .....

Indirizzo: .....

**RSVP**

Via gufo o di persona a:

**DRESS CODE:** COSTUMI DA MAGHI O VESTITI A TEMA HARRY POTTER



# DECORAZIONE DELLA LOCATION

Ecco alcune idee per trasformare la tua location in qualcosa di magico. Per maggiori informazioni su decorazioni speciali, vai a pagina 21, dove troverai delle idee pratiche adatte a coinvolgere i tuoi ospiti. Potresti anche prepararne alcune in anticipo e poi usare le tue creazioni per decorare la location.



## Il Calice di Fuoco

*'Silente [...] estrasse una grossa coppa di legno rozzamente intagliata. Sarebbe sembrata del tutto comune, se non fosse stata colma fino all'orlo di fiamme danzanti blu e biancastre.'*

1. Usa un cestino marrone, una ciotola di legno per la frutta o un grosso vaso marrone per piante (se crei un Calice della grandezza di un cestino, puoi anche riutilizzarlo per il gioco 'Batti la Linea dell'Età' a pagina 10!).
2. Disponi al suo interno del tessuto blu e bianco per ricreare le fiamme.

## La Coppa Tremaghi

*'Ma Cedric non si mosse. Rimase lì a guardare Harry. Poi si voltò verso la Coppa: nel riverbero dorato, Harry lo vide contemplare il trofeo con un'espressione di intenso desiderio.'*

1. Colora con diverse sfumature di grigio una scatola di cartone, in modo che sembri di pietra.
2. Metti un trofeo dorato in cima alla base di cartone. Puoi comprarne uno, oppure costruirlo ritagliando un trofeo di cartone e colorandolo d'oro.



## Spille Tremaghi

Prepara le tue spille personali, in modo da rendere noto il tifo per il tuo personaggio preferito nel Torneo Tremaghi: è Cedric, Harry, Fleur o Viktor? Puoi sparpagiarle in giro per la location, o anche attaccarle al muro.



### Gazzetta del Profeta

1. Taglia alcune pagine da un giornale.
2. Stampa i tuoi titoli personali e incollali sopra ai titoli del giornale. Puoi inventarti i titoli oppure inserirne alcuni presi da *Harry Potter e il Calice di Fuoco*, come ad esempio:
  - SCENE DI TERRORE ALLA COPPA DEL MONDO DI QUIDDITCH
  - ALTRI ERRORI AL MINISTERO DELLA MAGIA
  - HARRY POTTER È 'DISTURBATO E PERICOLOSO'

### Insegna

Prepara un'insegna per accogliere i tuoi ospiti quando entrano alla festa. Potrebbe essere qualcosa come:

*Il Torneo Tremaghi sta per iniziare  
Entra a tuo rischio e pericolo! ➔*

### Foto con gli oggetti di scena

Scarica un'immagine delle orecchie di Dobby da [bit.ly/HPBNDobby](http://bit.ly/HPBNDobby). Attaccale a una fascia per capelli: i tuoi ospiti possono mettersi in posa indossandole per un favoloso book fotografico. Puoi anche mettere a disposizione altri oggetti di scena, come calzini multicolori, un cappello da strega o un manico di scopa.

A pagina 21 troverai delle idee pratiche che potresti realizzare in anticipo rispetto alla festa, per aggiungere un tocco incantato alla tua location.



### Cornice del Campione Tremaghi

Ricrea uno scatto pubblicitario del Campione Tremaghi, con protagonista... te stesso!

Ritaglia una cornice di cartone o fanne una di legno. Scrivi 'Campione Tremaghi' sulla parte alta. I tuoi ospiti possono posare nella cornice e impersonare un famoso mago o strega per una notte. Potrebbero divertirsi a posare nella cornice come campioni vincenti, sollevando la Coppa Tremaghi o la borsa con mille galeoni. Ricorda di taggare tutte le foto che posti online con l'hashtag **#HarryPotterBookNight!**

## CIBI E BEVANDE

Non scordarti di preparare qualche sorpresa ispirata al Mondo Magico da far gustare ai tuoi ospiti!

### Bevande del Mondo Magico

- Succo di zucca: mischia della purea di zucca in scatola con del latte di cocco e della cannella in polvere, quindi versa il tutto in tazze trasparenti. Potrebbe essere più conveniente usare tazze piccole, visto che si tratta di una prelibatezza cremosa e saporita!
- Pozione Polisucco: riempi una grossa ciotola per punch con succo di frutta e frutta tagliata a pezzetti, in modo che somigli alla Pozione Polisucco.



### Ingredienti Magici

- Algabranchia: riempi una ciotola con vermicelli gommosi verdi, oppure con spaghetti cucinati con colorante verde da cucina.
- Scarabei: riempi una ciotola di dolcetti gommosi a forma di insetti, per simulare gli scarafaggi. Completa l'opera mettendo un pestello di fianco alla ciotola.

### Stuzzichini dalle Cucine di Hogwarts

- Un vassoio argentato con sopra latte e teiere, oltre a un servizio di tazze da tè spaiate.
- Pasticcini al cioccolato.
- Una fruttiera piena di frutti, per rievocare il dipinto della fruttiera che nasconde l'ingresso alle cucine di Hogwarts. Non scordarti di aggiungere anche una pera verde!

### Cupcake Parlanti

Riempi con glassa rossa, gialla, verde o blu i tuoi cupcake di cioccolato, quindi copri la sommità con della glassa bianca. Quando i tuoi ospiti li assaggeranno, scopriranno la loro Casa!

Per maggiori informazioni su come preparare i tuoi Cupcake Parlanti, visita

[http://bit.ly/HPBN\\_SORTING\\_CAKES](http://bit.ly/HPBN_SORTING_CAKES)





# COSTUMI TREMAGHI

Prima dell'evento, potresti consigliare ai partecipanti di vestirsi come i loro personaggi preferiti. Ecco alcune idee di costumi per cominciare:

## Studente o studentessa di Hogwarts

Indossa dei pantaloni o una gonna nera, una camicia bianca, un mantello nero, un cappello a punta nero e una sciarpa colorata.

- I colori di Grifondoro sono rosso e oro
- I colori di Tassofrasso sono giallo e nero
- I colori di Serpeverde sono verde e argento
- I colori di Corvonero sono blu e bronzo

## Studente o studentessa di Beauxbatons

Indossa dei vestiti di seta di colore blu chiaro e uno scialle o una sciarpa.

## Studente o studentessa di Durmstrang

Indossa un lungo mantello ruvido e degli abiti rossi.

## Campioni Tremaghi

- Cedric Diggory appartiene a Tassofrasso e veste di giallo e nero. È un giocatore di Quidditch, quindi potrebbe anche portare con sé una scopa.
- Harry Potter appartiene a Grifondoro e veste di rosso e oro. Non dimenticarti dei suoi occhiali e della cicatrice!
- Viktor Krum è di Durmstrang e indossa un lungo mantello ruvido con degli abiti rossi. Ha delle grosse sopracciglia nere.
- Fleur Delacour è di Beauxbatons e indossa vestiti di seta di colore blu chiaro. Ha lunghi capelli di un biondo argenteo.

Queste sono solo alcune idee per cominciare, ma ci sono tantissimi altri personaggi che i tuoi ospiti potrebbero decidere di impersonare! Ci sono Hagrid, Dobby, la leader dei Maridi, Mirtilla Malcontenta, Malocchio Moody, Cho Chang, Hermione o Ron. Oppure potrebbero anche vestirsi da creature magiche, come un Avvincino o uno Schiopodo Sparacoda! Potresti anche includere una sfilata come parte dell'evento, in modo che chi si è travestito possa far vedere a tutti il suo costume. Potresti anche consegnare dei premi (qualsiasi cosa, da un libro a una Frizlemon) per chi si è vestito meglio. Fra le categorie da premiare potresti inserire:

- Miglior costume di Hogwarts
- Miglior costume di Beauxbatons
- Miglior costume di Durmstrang
- Miglior coppia
- Miglior costume da creatura magica
- Costume più fantasioso
- Costume più elaborato
- Migliore oggetto di scena



## IL TORNEO TREMAGHI: GAREGGIA PER L'ORO E PER LA GLORIA

Testa le abilità dei tuoi ospiti organizzando il tuo Torneo Tremaghi personale! Abbiamo stilato alcune idee entusiasmanti basate su ciascuna delle tre prove. Potresti decidere di metterle in pratica tutte quante, oppure di scegliere le tue preferite.

### BATTI LA LINEA DELL'ETÀ E RAGGIUNGI IL CALICE DI FUOCO

Prima che inizi il Torneo Tremaghi, i tuoi ospiti dovranno proporsi come candidati. Ma come faranno a superare la Linea dell'Età e a raggiungere il Calice di Fuoco?

Per prepararti a questa attività, predisponi una serie di matite colorate e una risma di foglietti bianchi.



Avrai anche bisogno di un Calice di Fuoco: guarda a pagina 6 come costruirne uno. Per questa attività dovrai assicurarti che il tuo Calice abbia un'apertura abbastanza larga.

Dovrai anche avere qualcosa con cui segnare il pavimento, come un lungo tratto di corda. Usalo per creare la Linea dell'Età attorno (o di fronte) al Calice di Fuoco.

Chiedi ai tuoi ospiti di prendere un pezzo di carta ciascuno e di scriverci sopra il loro nome. Possono anche decorarlo, se vogliono.

Ognuno dovrà poi piegare il suo foglietto in modo da costruire un aeroplanino di carta, mettersi dietro la Linea dell'Età e cercare di spedire il proprio aeroplanino dentro al Calice.

# LA PRIMA PROVA

## PADRONEGGIA L'INCANTESIMO DI APPELLO

Nella prima prova del Torneo Tremaghi, Harry esegue un notevole Incantesimo di Appello per evocare la sua scopa. Questo è un gioco di velocità che mette anche alla prova la capacità di collaborare tra coppie!

È meglio giocare all'aperto, ma si può anche organizzare al chiuso se si dispone di uno spazio sufficientemente ampio.

Dovrai preparare una serie di piccoli oggetti magici. Ecco alcuni esempi:

- Ingredienti per le pozioni
- Libri
- Calzini bitorzoluti per Dobby
- Piccoli dolci impacchettati che possono rappresentare i Tiri Vispi Weasley

Servirà anche un cestino che contenga questi oggetti.

Questa attività si svolgerà a coppie, e dovrai dare una serie di oggetti magici e un cestino a ciascuna coppia. Per esempio, se hai cinque coppie avrai bisogno di cinque serie di oggetti dentro a cinque cestini. Ti conviene rendere ogni oggetto difficile da trovare, quindi nascondili nel cestino insieme a palline da ping pong o da tennis, o pallottole di giornale. Chi gioca non deve essere in grado di vedere nessuno degli oggetti magici.

1. Dividi il gruppo in coppie. Una persona per ogni coppia sarà il mago o la strega che deve eseguire l'Incantesimo di Appello con la bacchetta (vedi a pagina 22 come farne una). L'altro reggerà il cestino e farà la parte dell'incantesimo.
2. Quando l'organizzatore grida il nome di un oggetto (ad esempio, un calzino), la strega o il mago dovrà evocarlo con la formula *Accio* (*Accio calzino!*). La persona che regge il cestino dovrà trovare l'oggetto giusto prima possibile, e correre a portarlo al compagno di squadra.
3. La prima persona che porta l'oggetto giusto al suo compagno vince il round. Puoi far giocare tutti i round che vuoi, e a vincere sarà la squadra che avrà evocato più oggetti alla fine del gioco.

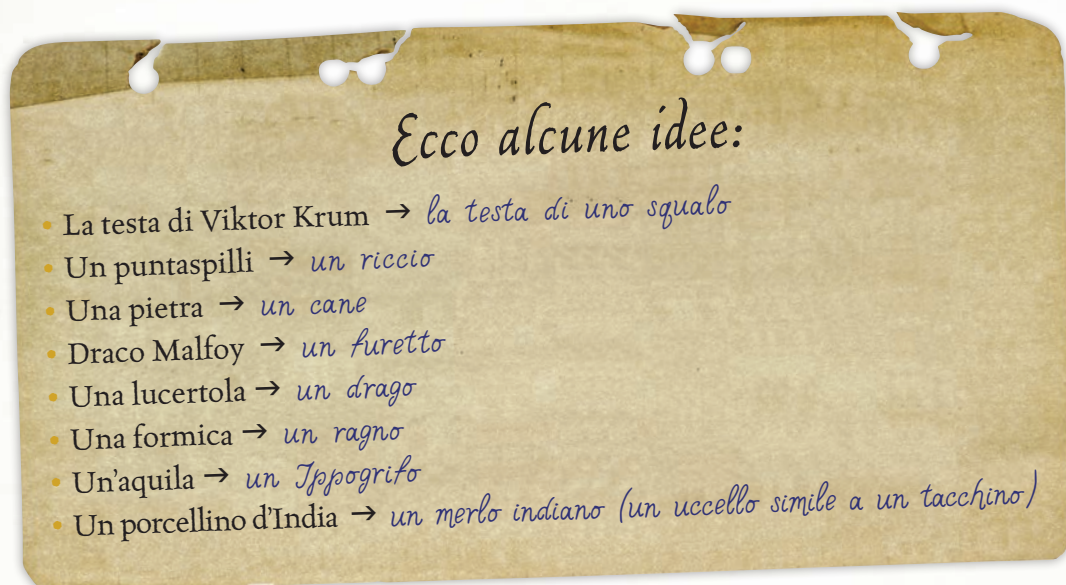


## LA SECONDA PROVA

Dai un'occhiata a queste due attività per capire quale potrebbe essere la più adatta per i tuoi ospiti e per lo spazio che hai a disposizione. Oppure potresti organizzarle entrambe!

### SFIDA DI TRASFIGURAZIONE

Visto che le abilità di Viktor Krum gli hanno permesso di superare indenne la seconda prova sott'acqua, ci sono parecchie ragioni per imparare a padroneggiare la Trasfigurazione. Dividi il gruppo in coppie, e dai a ogni coppia alcuni pezzi di carta bianca e delle matite colorate. (Attenzione: pastelli e pennarelli potrebbero non essere adatti a questa attività). L'organizzatore pronuncia il nome di un oggetto, e una persona per ogni coppia deve disegnarlo. Dopo un lasso di tempo stabilito, ad esempio quattro minuti, gli artisti dovranno consegnare il loro disegno al compagno. Quest'ultimo dovrà usare la sua immaginazione per 'Trasfigurare' il disegno originale in un disegno nuovo: l'organizzatore dirà alle coppie quale debba essere.



Puoi anche offrire dei premi per la migliore Trasfigurazione!

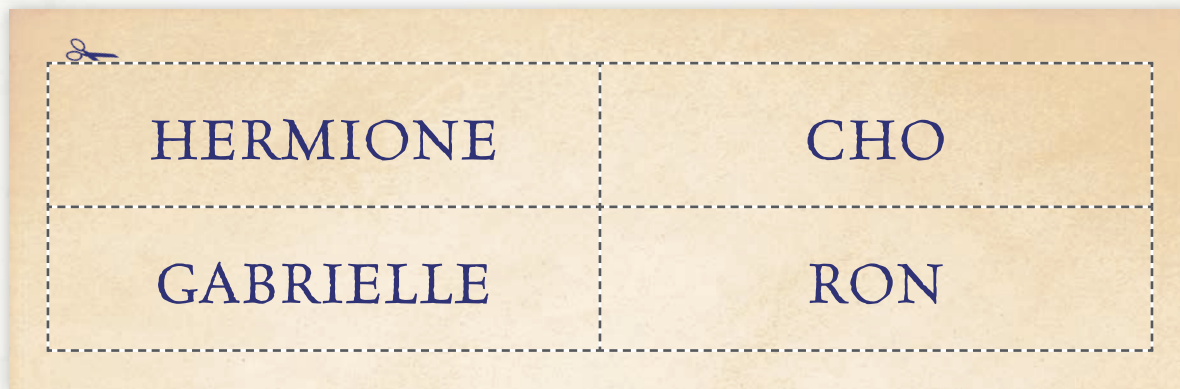
### TROVA I TUOI AMICI!

Se hai spazio a sufficienza perché i tuoi ospiti possano muoversi comodamente, potrebbe essere meglio organizzare questo gioco, invece della Sfida di Trasfigurazione.

Ritaglia le carte col nome di pagina 13, oppure scrivile su pezzi di carta bianchi, e nascondili in giro per la location. Dovrai nascondere tante carte quante sono le squadre. Per esempio, se ci sono tre squadre potresti nascondere tre carte Hermione, tre carte Cho, tre carte Gabrielle e tre carte Ron.

Usa il foglio degli indizi che trovi qui sotto per scrivere degli indizi che aiutino a capire dove hai nascosto le carte. Fotocopia il foglio e danne uno a ogni gruppo.

I gruppi si sfidano a trovare tutte e quattro le carte. Il primo gruppo che riesce a trovarle tutte e quattro vince un premio.



**FOGLIO DEGLI INDIZI**

**Hermione:**

.....

.....

.....

.....

**Cho:**

.....

.....

.....

.....

**Gabrielle:**

.....

.....

.....

.....

**Ron:**

.....

.....

.....

.....

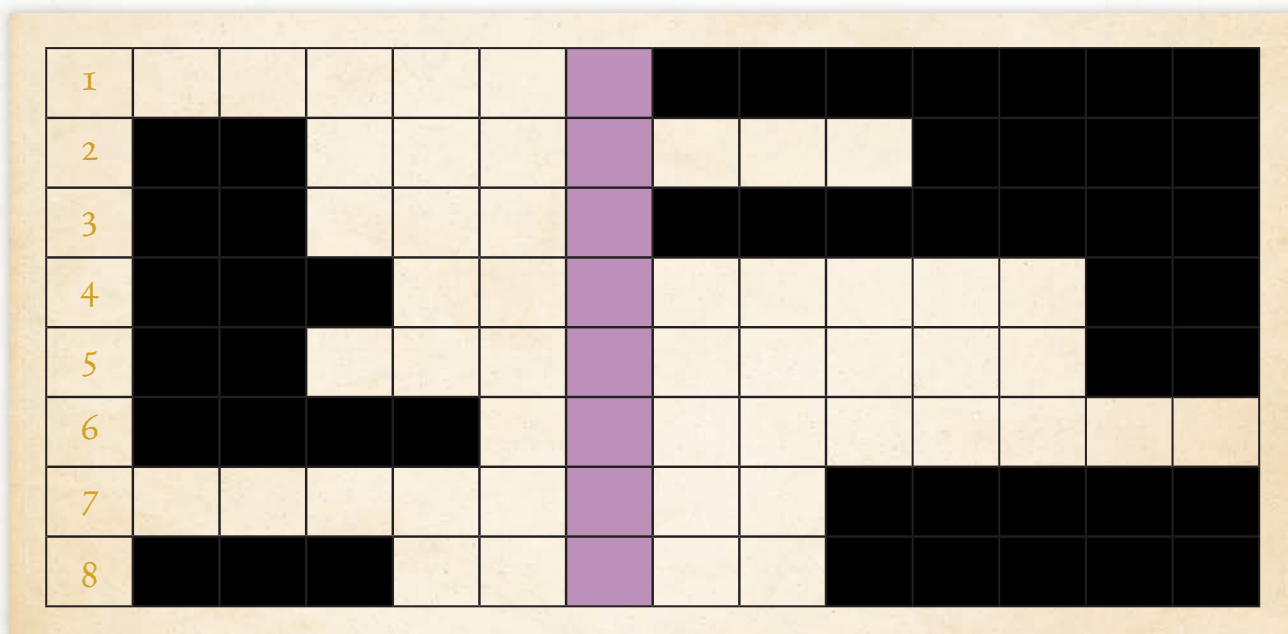
## LA TERZA PROVA

Nella terza prova i campioni Tremaghi affrontano una prova di forza mentale e fisica. Dai un'occhiata alle due attività presentate di seguito, e vedi quale potrebbe essere la più adatta per i tuoi ospiti e per lo spazio che hai a disposizione.

### L'ENIGMA DELLA SFINGE

Fotocopia la griglia seguente e consegnala ai tuoi ospiti. Annuncia le domande e chiedi a ciascun partecipante di scrivere le risposte negli spazi orizzontali. Quando tutte le risposte saranno state date, allora comparirà la parola segreta.

1. Prima prova: come si chiama il campione che per primo sfida il suo drago?
2. Prima prova: il drago affrontato da Krum è un \_ Cinese. Quale parola manca?
3. Seconda prova: chi Trasfigura la sua testa nella testa di uno squalo?
4. Seconda prova: Madame Pomfrey offre agli ostaggi della Pozione \_ per farli riprendere. Quale parola manca?
5. Seconda prova: quali creature attaccano per prime Harry nel lago?
6. Terza prova: quale creatura incontra per prima Harry nel labirinto?
7. Terza prova: e quale incantesimo evoca Harry quando la vede?
8. Terza prova: quale campione deve ritirarsi per primo dal labirinto?



La parola segreta è:

\_\_\_\_\_

(Risposte a pagina 33)

## CORRI ATTRAVERSO IL LABIRINTO

Se invece hai più spazio a disposizione, perché non creare il tuo labirinto personale per mettere alla prova i tuoi ospiti? Disegna un labirinto a terra, usando del nastro adesivo o un gesso. Scegli certi punti del labirinto dove ci sarà una prova da superare prima che i partecipanti possano proseguire. Ecco alcuni suggerimenti:

- Fai girare dieci volte l'hula-hoop
- Salta dieci volte la corda
- Lancia una pallina da tennis per aria cinque volte e riprendila usando sempre una sola mano
- Salta su una gamba sola finché non raggiungi il prossimo ostacolo
- Rimani in un punto fisso e lancia un ragno di gomma dentro a un secchio poco più in là
- Fai quindici salti

Ci sono tantissimi modi in cui puoi svolgere questo gioco! Potresti renderla una gara a tempo, per vedere chi completa per primo il percorso. Oppure potresti lanciare la sfida di completarlo senza errori: se fai un errore (per esempio se fai cadere l'hula-hoop o la palla), allora devi ricominciare da capo.

## SFIDE BONUS

Se vuoi divertirti ancora di più, perché non provi anche questi giochi?

### CHI SONO IO?

Questa attività richiede abilità magiche di preveggenza!

Prima dell'evento, stampa o fotocopiala la serie di carte della prossima pagina e ritagliala. Dividerai i tuoi ospiti in gruppi dai cinque ai dieci, quindi assicurati di avere una serie di carte a disposizione per ogni gruppo. Fissa ogni carta a una molletta o a una fascia per capelli, e mettile tutte dentro a un cappello.

Al momento di iniziare, dividi in gruppi i tuoi ospiti. L'organizzatore quindi pesca una fascia dal cappello e ne mette una in testa a ogni giocatore. Nessuno deve vedere il nome sulla sua carta.

Lo scopo del gioco è di indovinare il nome del tuo personaggio o del tuo animale fantastico. Ognuno chiede una domanda cui si possa rispondere 'sì' o 'no'. Se la risposta è 'sì', allora chi ha fatto la domanda ne può fare un'altra. Se la risposta è 'no', il turno passa al prossimo.

Il gioco continua finché ciascuno non indovina il suo personaggio o animale. Puoi giocare quante volte vuoi, rimettendo le mollette o le fasce dentro al cappello e ripescandole di nuovo.

HARRY POTTER	RON WEASLEY
FLEUR DELACOUR	DOBBY
VIKTOR KRUM	HAGRID
CEDRIC DIGGORY	UNO SCHIOPODO SPARACODA
HERMIONE GRANGER	LA PIOVRA GIGANTE

Ed eccone alcuni più difficili:

UNA SFINGE	MALOCCHIO MOODY
UN'ACROMANTULA	BARTY CROUCH
UN MARIDE	LUDO BAGMAN
IL PROFESSOR KARKAROFF	MADAME MAXIME




## MIMI TREMAGHI


Questo gioco richiede di esercitare sia la recitazione che l'immaginazione. Prima dell'evento, stampa e ritaglia una serie di queste carte e mettile in un cappello.

Dividi i tuoi ospiti in gruppi dai cinque ai dieci. Ogni partecipante pesca una carta, attento a non mostrarla a nessun altro. Ciascuno a turno mima l'azione descritta sulla sua carta, mentre gli altri compagni di gruppo cercano di indovinarla. Non è permesso parlare! *Silenzio!*

Ecco alcune idee divertenti da mimare. Sentiti libero di aggiungerne altre a tuo piacimento!

 NUOTARE NEL LAGO DI HOGWARTS	DOMARE UN DRAGO IMBIZZARRITO
MANGIARE L'ALGABRANCHIA	SCATTARE PER PRENDERE LA COPPA TREMAGHI
LEGGERE UN LIBRO DEL REPARTO PROIBITO	TOGLIERE UNO SCARABEO DAI CAPELLI DI UN AMICO
AFFRONTARE UN AVVINCINO	TRASFORMARE LA TUA TESTA NELLA TESTA DI UNO SQUALO
VOLARE SU UN MANICO DI SCOPA	APRIRE IL TUO UOVO D'ORO E ASCOLTARE IL CANTO DELLE SIRENE

Ed eccone alcune più difficili:

 ESEGUIRE UN INCANTESIMO DI APPELLO	OLTREPASSARE LA LINEA DELL'ETÀ DA MINORENNE
MANGIARE UNA CROSTATINA CANARINA	LANCIARE LA MAGIA 'GUIDAMI' PER ORIENTARTI NEL LABIRINTO

# PUZZLE E ATTIVITÀ

Usa queste ulteriori idee per far divertire i tuoi ospiti dall'inizio alla fine!

## CERCAPAROLE TREMAGHI

Cerca queste parole a tema Torneo Tremaghi nella griglia seguente. Le parole si possono leggere in verticale, in orizzontale e in diagonale (in entrambi i sensi).

G	A	B	R	I	E	L	L	E	N	C
L	R	E	E	G	N	I	F	S	A	O
O	U	W	S	Y	C	G	C	M	T	H
G	E	I	R	I	V	H	P	N	B	E
A	L	S	R	K	I	I	I	D	M	N
L	F	D	R	O	O	R	I	O	P	O
M	E	U	P	N	I	R	V	B	I	I
C	M	O	E	B	G	O	O	B	O	M
Q	D	A	A	A	U	N	S	Y	V	R
O	H	L	H	E	E	Z	N	O	R	E
M	A	R	I	D	E	Y	R	R	A	H

HARRY  
RON  
HERMIONE  
DOBBY  
HAGRID  
CEDRIC

KRUM  
FLEUR  
GABRIELLE  
SCHIOPODO  
PIOVRA  
MARIDE

LAGO  
SFINGE  
UOVO  
LABIRINTO  
CAMPIONE

(Risposte a pagina 33)

## RESTITUISCI A DOBBY IL SUO CALZINO



Puoi scaricare un'immagine di Dobby qui:  
[bit.ly/HPBNDobby](http://bit.ly/HPBNDobby)



Tutti sanno che i vestiti preferiti di Dobby sono i calzini! In questo gioco, ogni partecipante a turno cercherà di appendere il calzino il più possibile vicino alla mano di Dobby. Ma non sarà facile come sembra: ogni partecipante sarà bendato (e Confuso) prima di poter provare.

Prima dell'evento, stampa e ingrandisci un'immagine di Dobby. Avrai anche bisogno di un evidenziatore, di una benda e di un calzino vecchio (ma pulito!) con uno spillo.

Forma una fila di fronte al poster di Dobby appeso al muro. Ogni partecipante viene bendato a turno, viene fatto girare su se stesso alcune volte (mentre tutti gridano 'Confundo!') e gli viene consegnato il calzino con lo spillo. Lo scopo è di

appendere il calzino il più possibile vicino alla mano di Dobby.

Segna con l'evidenziatore tutti i punti del poster con le iniziali di chi ci ha appeso il calzino. Chi si è avvicinato di più alla mano di Dobby vince un premio.

## SCRIVI COME RITA SKEETER

Rita Skeeter, inviata della *Gazzetta del Profeta*, usa la sua Penna Prendiappunti per vivacizzare i suoi articoli. È nota per la sua abitudine a manipolare la verità, abbellire i fatti o semplicemente, spesso, riportare gli eventi in maniera distorta. Scegli una delle tre prove Tremaghi e scrivi un articolo come se avessi la Penna Prendiappunti. Più bizzarro suonerà il tuo articolo, meglio sarà! Ecco alcune domande che puoi farti per cominciare:

- ★ Qual era la sfida?
- ★ Chi partecipava?
- ★ Dove e quando ha avuto luogo?
- ★ Come sono andati i campioni in questa sfida?
- ★ Qual è stato il momento di maggiore tensione?
- ★ Quale parte della sfida si è rivelata più sorprendente?
- ★ Quale campione è stato il più coraggioso?
- ★ Quanti punti hanno ricevuto i campioni?
- ★ Pensi che i loro punteggi siano stati giusti rispetto a come hanno superato la prova?
- ★ Come pensi che gli altri possano sentirsi a proposito dell'assegnazione dei punti?
- ★ Chi pensi che sia andato meglio?



## SUGGERIMENTI DEI LETTORI

Alcuni dei nostri lettori hanno condiviso con noi i giochi e le attività che più hanno amato, nel corso delle passate edizioni di Harry Potter Book Night. Perché non le provi? Per alcune attività abbiamo aggiunto suggerimenti su come adattarle al meglio; per altre, abbiamo deciso di lasciarti piena libertà di usare l'immaginazione e vedere dove ti porta!

- Disegna il tuo labirinto personale e fallo risolvere a un amico
- Inventa i tuoi indovinelli, quindi scambiali con quelli di un amico e provate a risolverli
- Disegna un fondale della tua scena preferita del Torneo Tremaghi. Usa matite colorate o altri materiali, poi appendilo al muro
- Memory Tremaghi: ritaglia una serie di carte quadrate. Lasciane un lato bianco, e scrivi sull'altro lato il nome di un personaggio. Scrivi ogni nome su due carte. Puoi rendere il gioco più difficile mettendo il nome di un personaggio su una carta e la sua Casa o scuola sull'altra carta che completa la coppia. Mescola le carte, poi disponile a faccia in giù. Ognuno gira due carte per rivelare a tutti cosa c'è sotto, poi le rimette a posto. Quando riesci a trovare una coppia, tienile da parte. La persona con più carte alla fine della partita vince.
- Scambio di colori: usa una penna nera per disegnare il contorno del tuo personaggio o oggetto preferito del Torneo Tremaghi. Scambialo con quello di un amico, poi coloratelo!
- Crea la tua lanterna: decora delle borse di carta bianca con i colori della tua Casa. Metti dei lumini a batteria al loro interno per creare uno splendido effetto lanterna.
- Fai una partita di 'Preferisci questo o quello?'
- Inventa una storia
- Organizza una caccia al tesoro



## FAI QUALCOSA DI MAGICO

In questa sezione troverai delle idee da realizzare manualmente che ispireranno i tuoi ospiti nelle loro personali creazioni. Disponi alcuni punti di raccolta con i materiali necessari, in modo che i tuoi ospiti possano divertirsi nella creazione dei loro artefatti! Oppure potresti anche costruirne alcuni in anticipo, per dare un tocco magico all'evento.

### IL LAGO

Crea una scena subacquea che rappresenti il misterioso lago di Hogwarts. Puoi realizzarla sia usando dei colori, sia con altri materiali.

Avrai bisogno di:

- Un grande foglio di carta o cartoncino, oppure dei fogli di carta più piccoli incollati tra loro sul retro in modo da formarne uno grande
- Acquerelli di colore azzurro, o carta velina dello stesso colore
- Pastelli e pennarelli colorati, oppure colla stick, carta colorata e altri materiali

Per fare il lago:

1. Colora di azzurro il foglio di carta e lascialo asciugare, oppure attacca al pavimento la carta velina usando la colla stick
1. Disegna (o incolla) le creature che vivono sott'acqua e tutto quello che vorresti vedere nel lago:

- ★ Alghe nere aggrovigliate
- ★ Pietre luccicanti
- ★ Piccoli pesci argentati
- ★ Case di pietra dei maridi
- ★ Avvincini (piccoli demoni acquatici cornuti con lunghe dita e zanne appuntite)
- ★ Sirene e tritoni con pelle grigiastra, lunghi capelli verdi e code di pesce argentate
- ★ La piovra gigante
- ★ Un mucchio di bolle!



## COSTRUISCI LA TUA BACCHETTA!

Avrai bisogno di:

- Carta e nastro adesivo, oppure ramoscelli precedentemente raccolti
- Pennarelli colorati o altri colori
- Colla e brillantini ecologici
- Fotocopie della sagoma qui sotto



Costruire la tua bacchetta:

1. Se usi carta o cartoncino, arrotola il foglio stretto e bloccalo col nastro adesivo, quindi colora la tua bacchetta di marrone
2. Usa i pennarelli, i colori o i brillantini per decorare la tua bacchetta
3. Aggiungi un nucleo alla tua bacchetta. Prepara tre vasi speciali di brillantini tra cui scegliere, ciascuno etichettato come un nucleo diverso, ad esempio crine di unicorno (bianco o argento), piuma di fenice (rosso o oro) e corda di cuore di drago (nero o verde)
4. Chiedi a tutti gli ospiti di compilare il seguente formulario

*La mia bacchetta è fatta così:*

La mia bacchetta è fatta di: .....

Il suo nucleo magico è: .....

La mia bacchetta è particolarmente adatta a: (Incantesimi, Trasfigurazione, ecc.)

.....

I tuoi ospiti potrebbero divertirsi a presentare le loro creazioni durante la Pesa delle Bacchette, mostrando la loro bacchetta e spiegando che nucleo hanno scelto e quali incantesimi siano in grado di evocare.

*Lo sapevi?*

- La bacchetta di Harry Potter è di agrifoglio, lunga undici pollici, e ha una piuma di fenice nel nucleo
- La bacchetta di Cedric Diggory contiene un singolo crine della coda di un unicorno, misura dodici pollici e un quarto ed è fatta di frassino
- La bacchetta di Fleur Delacour è lunga nove pollici e mezzo, è fatta di palissandro e contiene un capello di Veela
- La bacchetta di Viktor Krum è fatta di carpine e corda di cuore di drago, e misura dieci pollici e un quarto

**CREA UN UOVO DI DRAGO**

Avrai bisogno di:

- Una manciata di palloncini bianchi biodegradabili
- Pennarelli

Crea il tuo uovo di drago:

1. Gonfia i palloncini facendo attenzione a non esagerare. Non devi rischiare che scoppino mentre li decori!
2. Trasforma il tuo palloncino in un uovo di drago usando i pennarelli per decorarlo
3. Realizza il tuo uovo personale, oppure basati sulle descrizioni delle uova nella prima prova:
  - Ungaro Spinato: color cemento, con un guscio particolarmente duro
  - Gallesse Verde: di un bruno terroso macchiato di verde
  - Petardo Cinese: di un cremisi vivo spruzzato d'oro
  - Grugnocorto Svedese: colorazione dell'uovo ignota – inventala tu!

**CREA I PALLONCINI DI EDVIGE**

Visita [bit.ly/hedwigballoons](http://bit.ly/hedwigballoons) per scoprire come fare i tuoi palloncini di Edvige personali!

# IL QUIZ TREMAGHI

## DOMANDE E RISPOSTE

Metti alla prova le tue conoscenze con questo quiz a tema Torneo Tremaghi!

Disponi i tuoi ospiti in squadre e chiedi loro di scrivere le loro risposte.

La squadra che ne ha azzeccate di più vince un premio.

1. Da quali demoni acquatici vengono attaccati Harry e Fleur?

*Risposta: Avvincini*

2. In quale area del parco di Hogwarts viene costruito il labirinto della terza prova?

*Risposta: Nel campo di Quidditch*

3. Cosa succede a Fred e George quando cercano di superare la Linea dell'Età per mettere i loro nomi nel Calice di Fuoco?

*Risposta: A entrambi cresce la barba*

4. Il vincitore del Torneo Tremaghi, oltre alla Coppa Tremaghi, riceve anche una borsa di galeoni. Quanti ce ne sono dentro?

*Risposta: Mille*

5. Cosa hanno in comune Madame Maxime e Hagrid?

*Risposta: Sono entrambi Mezzogiganti*

6. Quale fantasma aiuta Harry ad ascoltare il suo uovo d'oro?

*Risposta: Mirtilla Malcontenta*

7. Nella seconda prova, Fleur Delacour deve salvare dal lago sua sorella. Come si chiama?

*Risposta: Gabrielle*

8. Come si chiama la penna magica usata da Rita Skeeter per scrivere i suoi articoli?

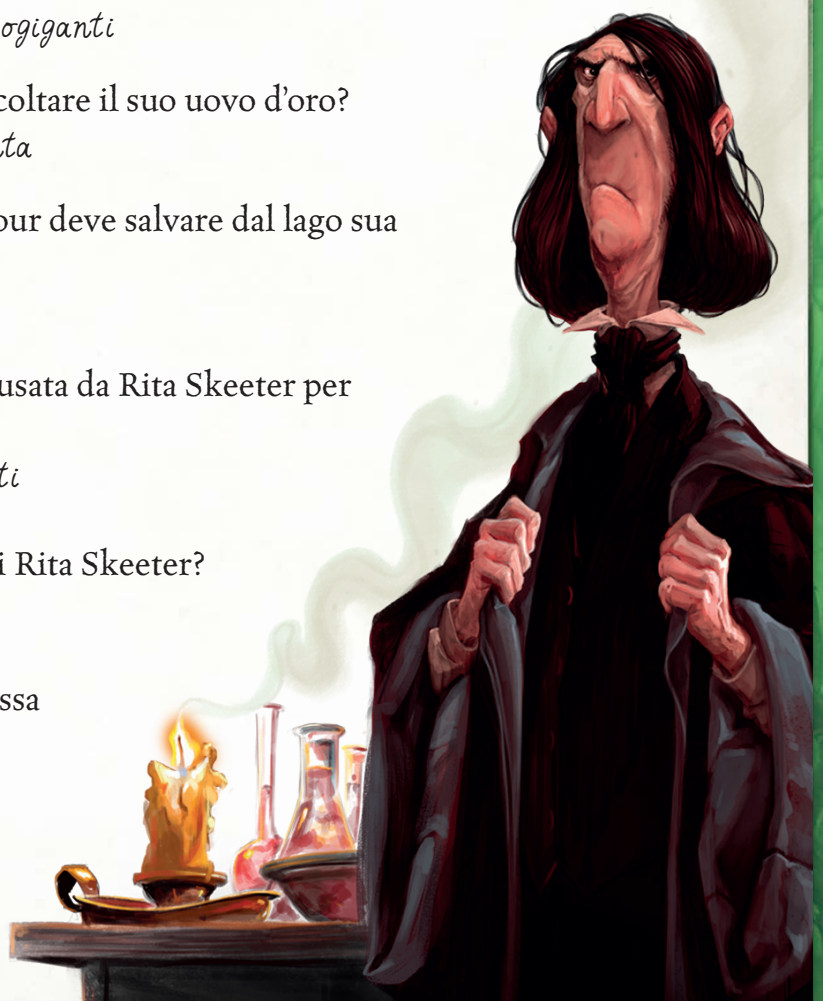
*Risposta: Penna Prendiappunti*

9. In quale animale può trasformarsi Rita Skeeter?

*Risposta: Uno scarabeo*

10. Cosa chiede di fare la professoressa McGonagall ai campioni che volessero ritirarsi dalla terza prova?

*Risposta: Lanciare in aria delle scintille rosse*





## SEZIONE BONUS PER I SUPER FAN

1. Quando Harry cerca di avvertire Cedric della prima prova, rompe qualcosa che appartiene a Cedric per farlo fermare. Che cosa rompe?  
*Risposta: La sua borsa a tracolla*
2. Come si chiama il libro di Erbologia che Malocchio Moody regala a Neville?  
*Risposta: 'Magiche piante acquatiche del Mediterraneo e Loro Proprietà'*
3. Harry e Cedric sono primi a pari merito quando entrano nel labirinto per la terza prova. Quanti punti hanno a testa?  
*Risposta: 85*
4. Quale Maledizione Senza Perdono usa Viktor Krum contro Cedric Diggory, durante la terza prova?  
*Risposta: 'Crucio' o la Maledizione Cruciatius*
5. Quale incantesimo usa Harry per fermare lo Schiopodo Sparacoda nel labirinto?  
*Risposta: 'Impedimenta' o la Fattura Impediente*
6. Quale frutto devi solleticare, nel quadro che raffigura una ciotola di frutta, per accedere alle cucine di Hogwarts?  
*Risposta: Una pera*
7. Quale incantesimo usa Cedric Diggory per respirare sott'acqua nella seconda prova?  
*Risposta: L'Incantesimo Testabolla*
8. Di che colore è la soluzione usata per curare le scottature di Cedric dopo la prima prova?  
*Risposta: Arancione*
9. Qual è il nome proprio di Karkaroff?  
*Risposta: Igor*
10. Nella terza prova, in che modo Harry riesce a raddrizzarsi dopo essere entrato nella nebbia magica che ha rovesciato il mondo sottosopra?  
*Risposta: Fa un passo in avanti*



## CHI LO HA DETTO?

Sai dire quale personaggio pronuncia ciascuna delle seguenti frasi?

Se vuoi rendere il gioco un po' più facile, scrivi i nomi dei personaggi su un cartellone, in modo da mostrare ai giocatori tra quali nomi possono scegliere.

1. 'Non è importante ciò che si è alla nascita, ma ciò che si diventa.'

*Risposta: Il professor Silente*

2. 'Voglio fissare tutto questo nella memoria per sempre [...]. Draco Malfoy, lo straordinario furetto rimbalzante...'

*Risposta: Ron Weasley*

3. 'Tu ha scarabeo per la testa, Herr-Mioni.'

*Risposta: Viktor Krum*

4. 'Fatti un bagno, e... ehm... porta con te l'uovo, e... ehm... pensaci su nell'acqua calda.'

*Risposta: Cedric Diggory*

5. 'Hagrid, adesso basta! Lo sappiamo che sei lì dentro! Non importa a nessuno se tua madre era una gigantessa, Hagrid! Non puoi permettere a quella viscida Skeeter di farti questo!'

*Risposta: Hermione Granger*

## SEZIONE BONUS PER I SUPER FAN

1. 'Non usiamo *mai* la Trasfigurazione per punire!'

*Risposta: La professoressa McGonagall*

2. 'Percy non riconoscerebbe una battuta di spirito nemmeno se ballasse nuda davanti a lui con il coprteiera di Dobby in testa.'

*Risposta: Ron Weasley*

3. 'Mi meritavo zero.'

*Risposta: Fleur Delacour*

4. 'Siediti, stupida ragazzina, e non parlare di cose che non capisci.'

*Risposta: Rita Skeeter*

5. 'Senti, Harry [...], questa cosa mi fa star male... tu ci sei finito dentro, nel Torneo, non ti sei fatto avanti da solo... e se [...] se posso darti una mano... una spintarella nella direzione giusta... tu mi piaci proprio... come hai superato quel drago!... Be', basta che tu lo dica.'

*Risposta: Ludo Bagman*

OGNUNO DI NOI  
 HA LA SUA CASA  
 MA LA NOSTRA CASA  
 È HOGWARTS



## HARRY POTTER

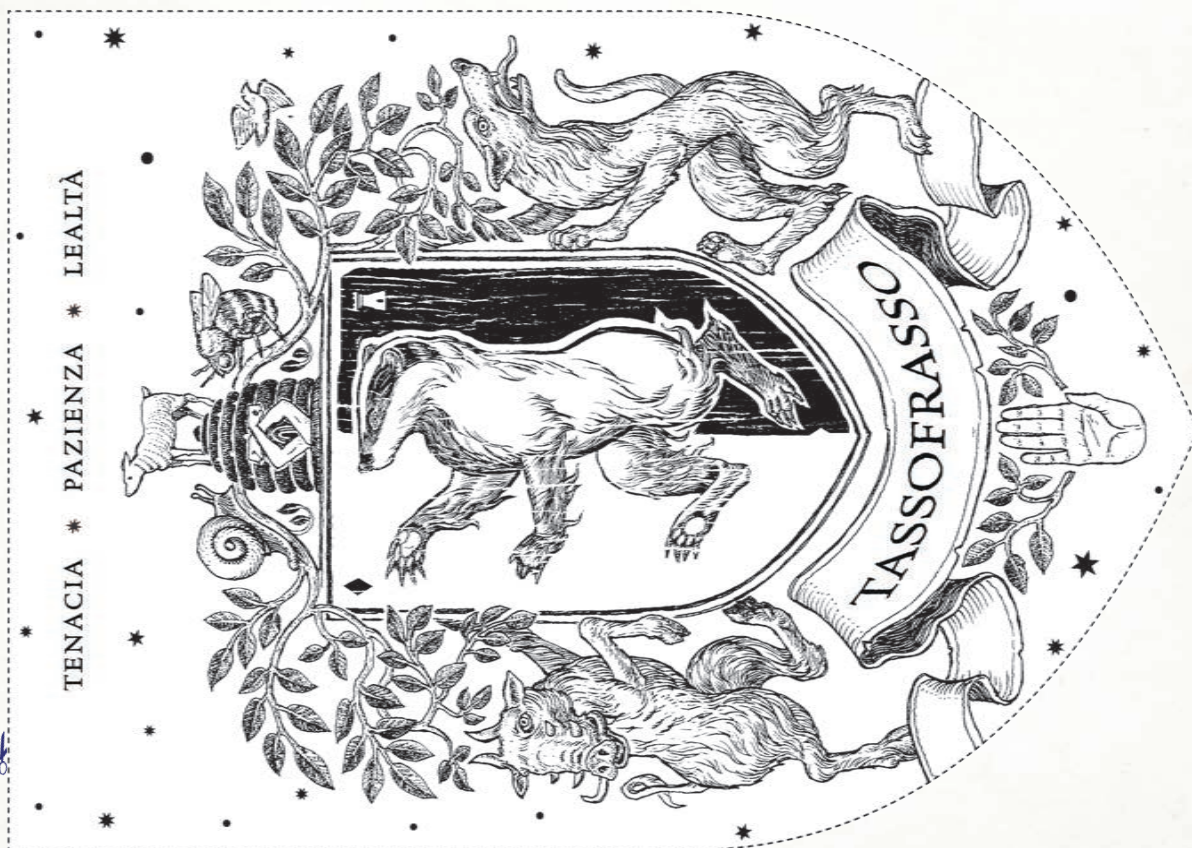
Scopri i romanzi di J.K. Rowling  
 nella nuova edizione con le copertine  
 di Jonny Duddle

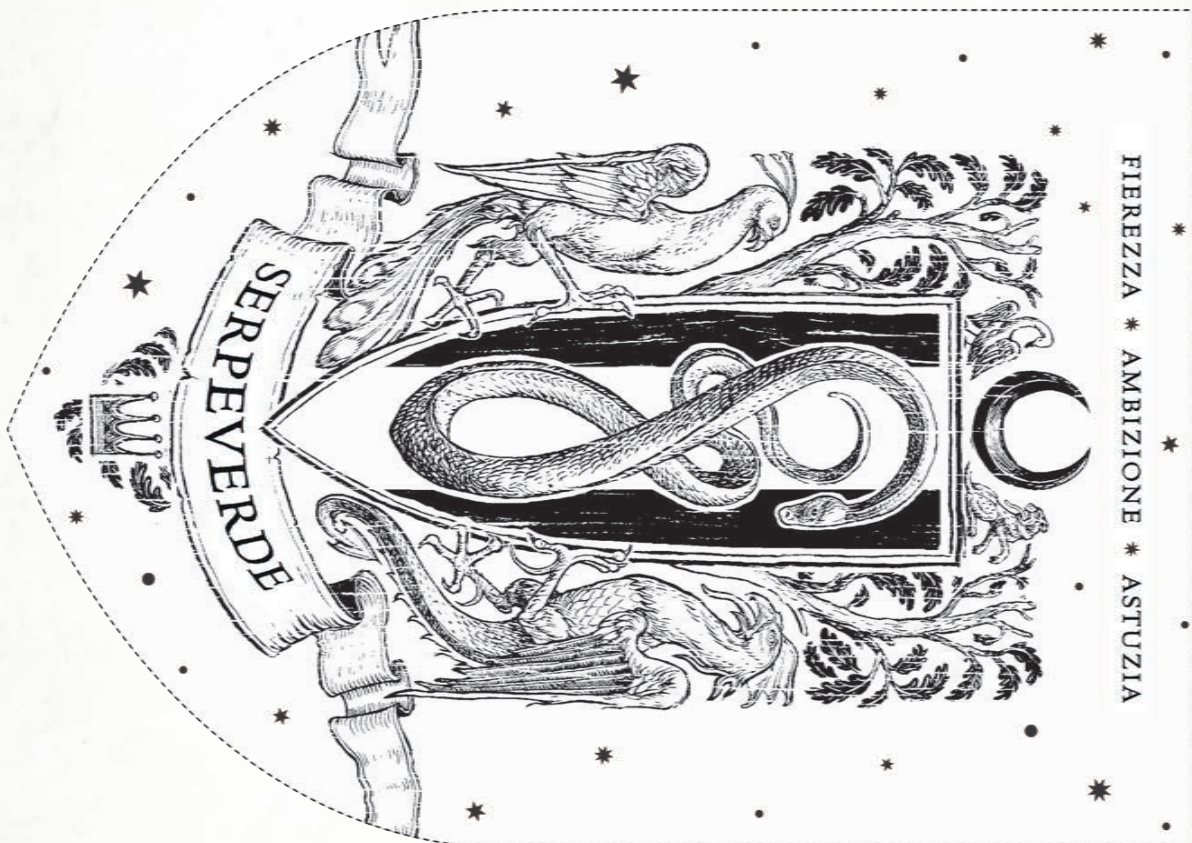


SALANI  EDITORE

## STEMMI

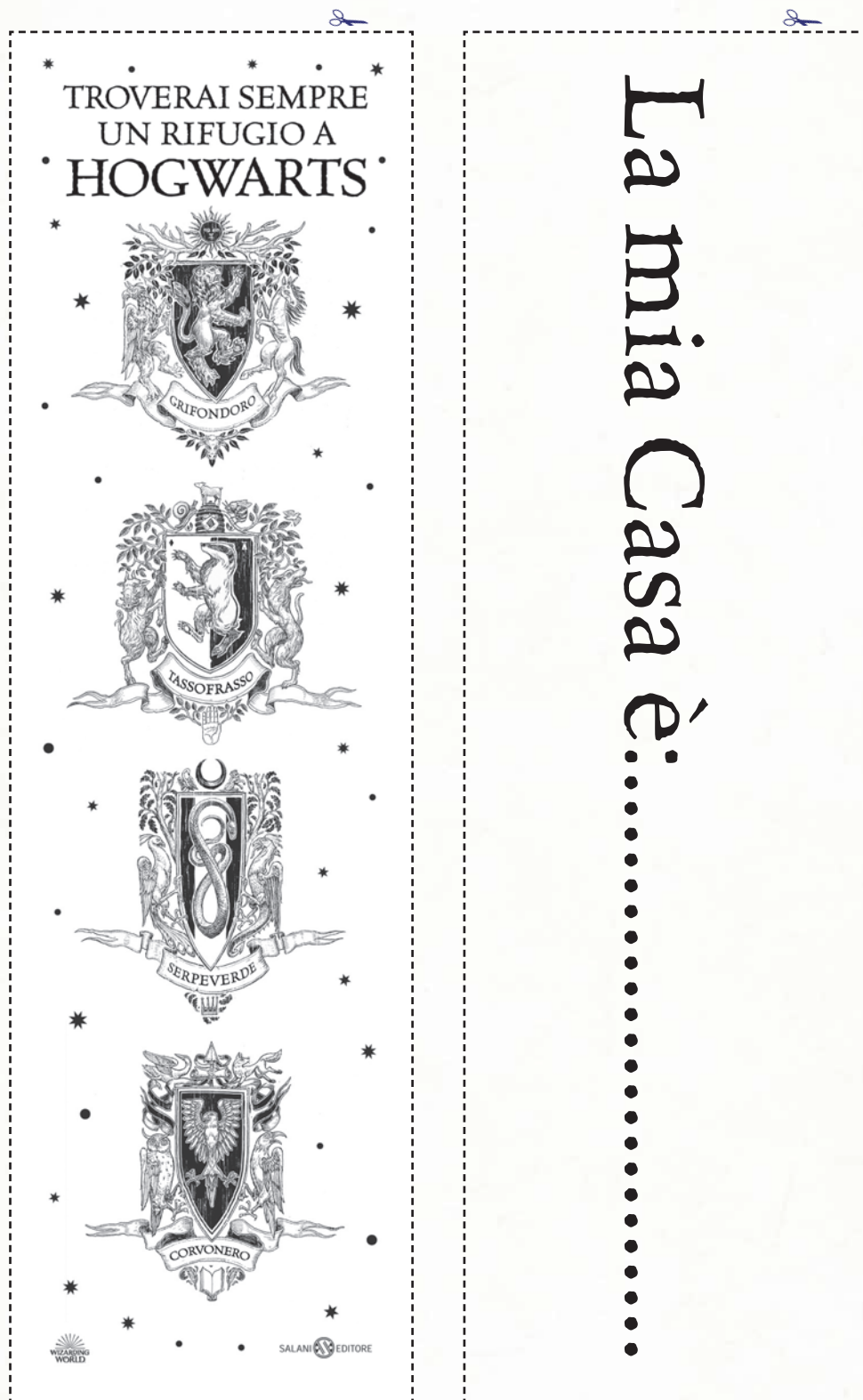
Stampa o fotocopia gli stemmi presenti nelle prossime pagine, poi ritagliali e legali a un filo o un nastro da appendere.





## SEGNALIBRO

Colora e decora il segnalibro qui sotto. Poi ritaglia entrambi i lati e incollali tra loro dorso contro dorso.



Potresti anche usare i segnalibri per creare i tuoi festoni di carta personali a tema *Calice di Fuoco*: basta che li decori con colori brillanti e luminosi..

## RISORSE EXTRA PER LE SCUOLE

Organizzerai la Harry Potter Book Night presso la tua scuola? Perché non trasformare, per quel giorno soltanto, la tua sala o le tue classi in modo da farle somigliare a Hogwarts? Scoprirai che ogni attività presente in questo kit può essere adattata a un'ambientazione scolastica. Per aiutarti, abbiamo incluso alcuni suggerimenti su come potresti farlo.

### Decorazione della location

Consegna a ogni classe una lista di decorazioni e oggetti che possono realizzare prima dell'evento. Usa i suggerimenti presenti alle pagine 6-8 come ispirazione per decorare classi, sale, mense o altre aree della tua scuola.

### Costumi Tremaghi

Organizza una sfilata in costume durante un'assemblea scolastica.

### Batti la Linea dell'Età e raggiungi il Calice di Fuoco

Organizza una gara all'interno di ogni classe, per vedere chi riesce a lanciare il proprio aeroplanino di carta più lontano. I migliori di anno possono poi sfidarsi davanti al resto della scuola. Incoraggia gli studenti a inventare i loro modelli personali, nella creazione dei loro aeroplanini.

### La Prima Prova: Padroneggiare l'Incantesimo di Appello

Organizza questo gioco in uno spazio ampio all'aperto, per renderlo più difficile.

### La Seconda Prova: Trova i tuoi amici

Chiedi a ogni classe di nascondere le carte in giro per la loro aula e di scrivere i loro indizi personali. Scambia gli indizi e le aule tra le varie classi.

### La Terza Prova: Corri attraverso il labirinto

Trasforma il cortile scolastico in un labirinto usando i gessetti.

### Scrivi come Rita Skeeter

L'attività di pagina 19 è perfetta per un'aula scolastica. Gli studenti possono fingersi reporter e leggere i loro articoli ad alta voce, con la classe che vota per la storia più improbabile!



## CREA LA TUA PERSONALE SCUOLA DI MAGIA E STREGONERIA

*'Harry rise. Era rimasto sorpreso alla notizia che esistevano altre scuole di magia, ma ora che vedeva nel campeggio maghi di così tante nazionalità, pensò che era stato sciocco a non capire che Hogwarts non poteva essere l'unica.'*

In *Harry Potter e il Calice di Fuoco*, i lettori scoprono per la prima volta che esistono altre scuole oltre a Hogwarts: Durmstrang e Beauxbatons.

Fotocopia il foglio seguente e consegnalo agli studenti, chiedendo loro di creare la loro personale Scuola di Magia e Stregoneria. Puoi anche ampliare l'attività chiedendo loro di disegnare la scuola o di inventarne la divisa scolastica.

<p><b>Nome della scuola:</b></p> <p><i>Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts</i></p> <p><b>Posizione della scuola:</b></p> <p><i>Da qualche parte in Scozia</i></p> <p><b>Membri fondatori:</b></p> <p><i>Godric Grifondoro, Tosca Tassofrasso,</i></p> <p><i>Salazar Serpeverde e Corinna Corvoneo</i></p> <p><b>Stemma della scuola:</b></p>  <p><b>Nomi e simboli delle Case:</b></p> <p><i>Grifondoro: Leone</i></p> <p><i>Tassofrasso: Tasso</i></p> <p><i>Serpeverde: Serpente</i></p> <p><i>Corvoneo: Aquila</i></p> <p><b>Motto della scuola:</b></p> <p><i>Draco dormiens nunquam titillandus</i> (Non stuzzicare il drago che dorme)</p>	<p><b>Nome della scuola:</b></p> <p>.....</p> <p><b>Posizione della scuola:</b></p> <p>.....</p> <p><b>Membri fondatori:</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>Stemma della scuola:</b></p> <p>.....</p> <p><b>Nomi e simboli delle Case:</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>Motto della scuola:</b></p> <p>.....</p>
---	---



# RISPOSTE

## L'ENIGMA DELLA SFINGE (page 14)

1	C	E	D	R	I	C							
2			P	E	T	A	R	D	O				
3			K	R	U	M							
4				P	E	P	E	R	I	N	A		
5			A	V	V	I	N	C	I	N	I		
6					M	O	L	L	I	C	C	I	O
7	P	A	T	R	O	N	U	S					
8				F	L	E	U	R					

## CERCAPAROLE TREMAGHI (page 18)

G	A	B	R	I	E	L	L	E	N	C
L	R	E	E	G	N	I	F	S	A	O
O	U	W	S	Y	C	G	C	M	T	H
G	E	I	R	I	V	H	P	N	B	E
A	L	S	R	K	I	I	I	D	M	N
L	F	D	R	O	O	R	I	O	P	O
M	E	U	P	N	I	R	V	B	I	I
C	M	O	E	B	G	O	O	B	O	M
Q	D	A	A	A	U	N	S	Y	V	R
O	H	L	H	E	E	Z	N	O	R	E
M	A	R	I	D	E	Y	R	R	A	H

# ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE

# Congratulazioni!

.....

ha celebrato

*Harry Potter Book Night*

presso

.....

il

*7 Febbraio 2020*

.....



SALANI EDITORE

# Congratulazioni!

.....

ha celebrato

*Harry Potter Book Night*

presso

.....

il



SALANI EDITORE

# LUMOS

*Lumos è un incantesimo che ho creato, nella saga di Harry Potter, per portare la luce dove c'è oscurità...*

*Ci sono otto milioni di bambini, nel mondo, che vivono all'interno di istituzioni, i cosiddetti 'orfanotrofi'. Gran parte di questi bambini non sono orfani, ma sono separati dalle loro famiglie a causa di povertà, disabilità, crisi naturali o causate dall'uomo, e per la mancanza di accesso ai servizi che potrebbero aiutare a supportare le famiglie in difficoltà e a tenerle unite.*

**J.K. Rowling**

Lumos è l'associazione umanitaria internazionale per bambini, vincitrice di molti premi, fondata da J.K. Rowling, e aiuta fornendo ai bambini in situazioni disagiate una famiglia sicura e felice al posto della vita in un orfanotrofio.

## **Vorresti rendere il tuo evento Harry Potter Book Night una raccolta fondi per supportare Lumos?**

Ci sono molti modi per farlo. Ecco qui alcune idee:



Organizza una vendita di torte durante il tuo evento



Chiedi a tutti i partecipanti di donare 1€ per Lumos



Offri un servizio di face painting all'evento



Protecting Children. Providing Solutions.

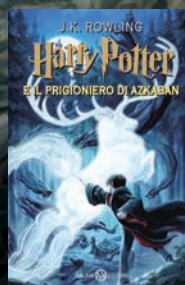
Per scoprire di più su come puoi aiutare Lumos, compreso come rendere Lumos la tua associazione umanitaria dell'anno, contatta il team del fundraising a [fundraising@wearelumos.org](mailto:fundraising@wearelumos.org), oppure visita [wearelumos.org/get-involved/fundraise](http://wearelumos.org/get-involved/fundraise)

Col tuo supporto, Lumos può salvare bambini e riunire famiglie. Visita [www.wearelumos.org](http://www.wearelumos.org)

Puoi connetterti con Lumos tramite i nostri account **Instagram**, **Facebook** e **Twitter** e farci sapere qualcosa sulle tue campagne di fundraising.

Lumos is the operating name of Lumos Foundation (formerly the Children's High Level Group). Registered charity number: 1112575.

# Preparati a condividere la magia...



[harrypotterbooknight.com](http://harrypotterbooknight.com)

SALANI  EDITORE

#HarryPotterBookNight

Wizarding World TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
Wizarding World characters, names and related indicia are TM and © Warner Bros. Entertainment Inc.

Wizarding World Publishing Rights © J.K. Rowling

All illustrations © Bloomsbury Publishing Plc. Illustrations by Jonny Duddle (cover, back cover, pages 3, 5, 7, 9, 11, 19 (Dobby), 20, 21, 22, 23, 24, 25, 31 and 34);  
Jim Kay (pages 2, 6, 7, 8, 10 and 19 (Rita Skeeter), 20; Levi Pinfold (pages 27-30); Tomislav Tomic (page 32)