

3 Febbraio 2022

HARRY
POTTER
BOOK
NIGHT

Viaggi Magici



Kit Eventi



SALANI  EDITORE

#HarryPotterBookNight

Benvenuti! Siamo molto lieti che vogliate partecipare all'ottava edizione della **Harry Potter Book Night** che quest'anno festeggia anche il 25° anniversario di *Harry Potter e la Pietra Filosofale*. Il tema magico di quest'anno è **Viaggi Magici**. Streghe, maghi e Babbani da tutto il mondo sono invitati a imbarcarsi nel loro viaggio magico personale, godendosi ogni sorta di gioco incantato, tra invenzioni fatate e attività stregate lungo tutto il cammino.

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

- Il team di Salani

Ron premette un bottoncino d'argento sul cruscotto. La macchina divenne invisibile e altrettanto accadde a loro. Harry sentiva vibrare il sedile, sentiva il motore, si sentiva le mani poggiate sulle ginocchia e gli occhiali sul naso, ma a quel che poteva vedere era diventato un paio di pupille fluttuanti a pochi metri da terra, in una squallida strada piena di macchine parcheggiate



COSA C'È IN QUESTO KIT

Questo kit contiene tutti i giochi magici e le attività stregate necessarie per aiutarvi 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 casa, che si tratti di un gruppo piccolo o grande, che i vostri invitati 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.

Considerata l'attuale diffusione del COVID-19, e visto che assembramenti su larga scala potrebbero non essere consentiti quando arriverà la Book Night, ci siamo assicurati che le idee e le attività proposte si possano adattare facilmente a gruppi di qualsiasi entità, mentre molte saranno fruibili anche online, per eventi virtuali.

CONTENUTI

Harry Potter Book Night: una panoramica pag. 4

PREPARAZIONE

Modelli d'invito pag. 5
Decorazione della location pag. 6
Cibi e bevande pag. 10
Costumi magici pag. 12

L'EVENTO

Giochi e attività pag. 14

VIAGGI MAGICI A QUIZ

Domande e risposte pag. 28
Quiz bonus per fan sfegatati pag. 29

INFORMAZIONI UTILI

Adattare l'evento pag. 30
Risposte pag. 32
Certificato di partecipazione pag. 33
Lumos pag. 34
Gara di LEGO™ pag. 37

*Questo Kit è pensato per eventi organizzati e gestiti da scuole, centri comunitari, biblioteche e librerie, e che incoraggino la partecipazione della comunità. 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 siano 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.



HARRY POTTER BOOK NIGHT: UNA PANORAMICA

Ufficialmente, la **Harry Potter Book Night** si tiene giovedì 3 febbraio, ma potete celebrarla quando preferite. Per cortesia, assicuratevi che il vostro evento rispetti le norme COVID-19 e segua le più recenti linee guida del governo relative agli eventi sociali. Qualsiasi piano abbiate, sarà necessario prepararsi per tempo, in modo da assicurarvi che venga fuori una festa coi fiocchi!

1. Pensa agli invitati 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. Avvisa gli invitati e pubblicizza l'evento

Che tu stia organizzando una **Harry Potter Book Night** virtuale o in presenza, è importante che gli invitati ne siano messi al corrente per tempo. Manda degli inviti ai tuoi ospiti con largo anticipo, in modo che abbiano il tempo di prepararsi per i costumi e i giochi. Puoi trovare poster da stampare e appendere, così come altre immagini da condividere sui social media e su harrypotterbooknight.com.

3. Tieni alte le aspettative

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 invitati? Cosa dovrai costruire, comprare o preparare per l'occasione?

5. Decora la location

Usa la guida 'Decorazione della location' alle pagine 6-9, oppure, se stai organizzando un evento virtuale, scarica il nostro speciale sfondo per videoconferenze su harrypotterbooknight.com.

6. Prepara il rinfresco

Vuoi offrire cibi e bevande durante la festa? Usa le idee alle pagine 10-11 per preparare alcune sorprese a tema. Se l'evento si terrà online, potresti comunque condividere alcune ricette in anticipo, in modo che ciascuno possa avere il tempo di preparare il suo banchetto personale a tema Harry Potter.

TWEET SUGGERITI

PRIMA: Celebreremo la #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

DOPO: Grazie per esservi uniti ai festeggiamenti della #HarryPotterBookNight e per aver condiviso la magia! Ecco qui alcune delle nostre meravigliose foto [inserisci foto]

Se hai meno di 16 anni, verifica con un adulto di poter organizzare una festa. Dovresti avere almeno 13 anni per usare la maggior parte dei social media.

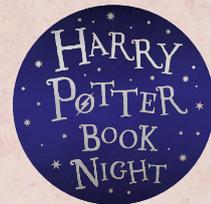
MODELLI D'INVITO

Usa questo modello per invitare gli ospiti al tuo evento **Harry Potter Book Night: Viaggi Magici**. Assicurati di distribuire gli inviti in tempo utile! Se preferisci, puoi creare personalmente i tuoi inviti virtuali. Il primo contiene la data ufficiale di giovedì 3 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.

Caro lettore, cara lettrice,

siamo lieti di informarti che sei stato/a invitato/a alla nostra festa

Harry Potter Book Night: Viaggi Magici



Data: **Giovedì 3 febbraio 2022**

Orario:

Presso:

Indirizzo:



Via gufo o di persona a:

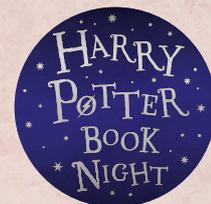
.....

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

Caro lettore, cara lettrice,

siamo lieti di informarti che sei stato/a invitato/a alla nostra festa

Harry Potter Book Night: Viaggi Magici



Data:

Orario:

Presso:

Indirizzo:



Via gufo o di persona a:

.....

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

DECORAZIONE DELLA LOCATION

Esistono tantissime tipologie di viaggio, nel mondo magico. Ecco alcune idee per trasformare la tua location in qualcosa di magico.

Binario Nove e Tre Quarti

Perché non trasformi l'ingresso del tuo evento nel passaggio che porta al binario nove e tre quarti?

Potresti:

- Creare un cartello che recita 'DA QUESTA PARTE PER IL BINARIO NOVE E TRE QUARTI'
- Dipingere su un vecchio lenzuolo bianco la sagoma dell'Hogwarts Express e appendere il lenzuolo al muro come sfondo
- Disporre su un carrello una serie di cibi e bevande per rappresentare il carrello del treno
- Chiedere a uno degli organizzatori di vestirsi come la strega del carrello dell'Hogwarts Express, pronta a offrire agli ospiti uno spuntino: 'Desiderate qualcosa dal carrello?'



Creature magiche volanti

Crea una scuderia di animali volanti disponendo una serie di draghi di peluche o altre creature fantastiche. Potresti creare il tuo Thestral personale attaccando delle ali di cartone a un cavallino giocattolo, oppure ottenere animali alati piegando nel modo giusto dei fogli di carta sottili.

Manici di scopa

Appendi al soffitto dei manici di scopa tramite qualche filo, con delle etichette che dicono 'Nimbus 2000', 'Firebolt' o 'Tornado'.

La Metropolvere

Ritaglia la sagoma di un camino con del cartone, e dipingilo di un bel marrone scuro. Metti la tua cornice in verticale, e all'interno inserisci qualche foglio di carta verde appallottolata, per rappresentare le fiamme magiche color smeraldo. Lì vicino, non dimenticare un vaso da fiori pieno di sabbia, che sarà la Polvere Volante. Potresti anche appendere un cartello che contenga delle chiare istruzioni su come usare in sicurezza la Metropolvere.



Posta via gufo

Scrivi i nomi di alcuni studenti di Hogwarts (e/o dei partecipanti all'evento) su una serie di buste, e appendile tutte al soffitto usando dei fili di cotone, oppure disponile su una mensola o attorno al camino per creare l'illusione che sia arrivata la posta via gufo. Se hai qualche gufetto di peluche, potresti anche amplificare l'effetto attaccando le buste ai loro becchi.

GiraTempo

Raduna una serie di clessidre per rappresentare le GiraTempo, e spargile per tutta la location.

Gli Armadi Svanitori

Ritaglia due lunghe strisce di cartone marrone e appendile ai due lati di una porta, in modo da coprirla interamente. Invita i tuoi ospiti a oltrepassare la soglia e a viaggiare attraverso il tuo personale Armadio Svanitore. Potresti anche creare una coppia di Armadi Svanitori appendendo altre due strisce di cartone a una seconda porta lì vicino. Aggiungi un cartello che dica 'Borgin & Burke' al primo armadio, e uno che dica 'Stanza delle Necessità' al secondo.

La carrozza di Beauxbatons e la nave di Durmstrang

'...videro un'enorme carrozza azzurra, delle dimensioni di una vasta dimora, che fluttuava verso di loro, trainata nell'aria da una dozzina di cavalli alati, tutti palomino, grandi come elefanti'.



'Lenta e maestosa, la nave sorse dalle acque, splendente nella luce lunare. Aveva un'aria stranamente scheletrica, come se fosse la vittima risuscitata di un naufragio, e le fioche luci nebulose che scintillavano dai boccaporti sembravano occhi spettrali'

Disegna la carrozza di Beauxbatons o la nave di Durmstrang e appendi i tuoi disegni al muro per celebrare questi due fantastici mezzi di trasporto.



Il Nottetempo

Ricrea la magia del Nottetempo disponendo delle sedie in file successive, come se fossero i posti a sedere all'interno del mezzo. Scrivi un elenco di destinazioni su una lavagna in prima fila, e chiedi a uno degli organizzatori di vestirsi come Stan Tiracorto, il bigliettaio. Stan potrà chiedere agli ospiti di mostrare i loro biglietti mentre salgono a bordo, e potrà anche offrire loro della cioccolata calda!

Foto Incantate

Diventa un viaggiatore magico! Ritaglia una cornice di cartone, oppure fatti prestare una cornice da quadro vuota. I tuoi ospiti potranno posare al suo interno e diventare per una notte dei maghi o delle streghe celebri!

Aggiungi nelle vicinanze un cestino pieno di oggetti di scena, come:

- Un vaso da fiori vuoto con scritto su un lato 'Polvere Volante'
- Un hula hoop per fare pratica con la Materializzazione
- Un vecchio stivale, da usare come Passaporta
- Un manico di scopa
- Una bacchetta, in modo che i tuoi ospiti possano chiamare il Nottetempo puntando in alto la mano che regge la bacchetta
- Una cartina che rappresenti la Mappa del Malandrino

Incoraggia i tuoi ospiti a usare la fantasia. Per esempio, potrebbero farsi fotografare mentre cavalcano un (invisibile) Thestral! Ricorda di taggare le foto con l'hashtag **#HarryPotterBookNight**

Celebriamo Harry Potter e la Pietra Filosofale

Perché non creare delle decorazioni a tema per celebrare i momenti più indimenticabili del primo anno di Harry nel mondo magico? Potresti decorare la tua location con colori come il verde e il marrone, per ricreare le sensazioni magiche della Foresta Proibita, oppure creare un tema marittimo per ricordare il momento in cui Harry ha sentito le parole di Hagrid che gli hanno cambiato la vita: 'Harry, tu sei un mago', sull'isola nel mezzo del mare in tempesta.

O ancora, potresti creare delle stazioni da visitare per i tuoi ospiti, come una stazione 'lezione di Pozioni', con tante fiale piene di liquidi colorati, o una stazione 'lezione di volo', con manici di scopa e fischietti.

CIBI E BEVANDE

The Hogwarts Express

Prova a replicare alcune di queste prelibatezze dal carrello dell'Hogwarts Express:

- Gomme Bolle Drooble – palline di gomma da masticare **DOLCI**
- Bacchette di Liquirizia – bastoncini di liquirizia di sapori diversi **DOLCI**
- Zuccotti di Zucca – piccoli tortini ripieni di zucca dolce e speziata
- Calderotti – prepara una teglia di muffin al cioccolato fondente, taglia la parte superiore in modo da appiattirli e poi glassali con della crema color arancio per creare delle fiammelle che danzano sopra i tuoi calderoni. Quindi prendi una striscia sottile di liquirizia morbida e modellala da un lato all'altro di ogni muffin, in modo che assomigli a un piccolo manico. **DOLCI**

Se hai meno di 16 anni, chiedi a un adulto di aiutarti con queste ricette.



Salse di Quidditch

Crea un set di scope commestibili usando una lunga baguette come manico e dei piccoli grissini secchi uniti in un mazzo come setole. Prepara delle ciotole rotonde piene di salse dai colori accesi per rappresentare le palle del Quidditch. Puoi impiegare una grossa ciotola rossa piena di salsa alla barbabietola come Pluffa, delle ciotole più piccole e nere piene di patè di olive nere come Bolidi, e una piccola ciotola gialla piena di hummus come Boccino d'Oro.

Zoccoli di Thestral, artigli di Ippogrifo e ali di drago

Crea una teglia di piccole torte salate e decora la parte superiore con ritagli di zoccoli, artigli e ali.

Bacchette

Le trecce al formaggio saranno delle buonissime bacchette commestibili! Taglia a strisce la pasta sfoglia surgelata e cospargile di formaggio. Inforna il tutto fino a quando le bacchette non si saranno gonfiate e dorate.

Oppure, perché non crei delle bacchette fatte di frutta? Infilza dei pezzi di frutta su spiedini di legno per creare la tua personale bacchetta, colorata e deliziosa (chiedi a un adulto di aiutarti nel tagliare e infilzare).

Pizze volanti Ford Anglia

Ritaglia la sagoma di una macchina da un foglio di carta da forno. Disponi il modello in cima a una tortilla piatta e ritaglia la sagoma con un coltello. Ripeti il processo per ogni tortilla, finché non avrai ottenuto un bel numero di macchine. Metti su ciascuna della passata di pomodoro, del formaggio e qualsiasi altro ingrediente ti piaccia sulla pizza. Inforna e cuoci finché non è pronto.

Non dimenticarti di conservare gli scarti, quando ritagli le sagome. Li potrai cuocere in forno finché non saranno dorati, e poi insaporire la tortilla croccante in qualche salsa e servirla come snack.

Fuoco di drago

Usa del colorante alimentare per realizzare delle bibite al 'fuoco di drago' di diversi colori, usando acqua, limonata e un po' di zenzero fresco.

Centrotavola: il Nottetempo di pan di zenzero

DOLCI

Questo stupendo centrotavola è una bella sfida, ma il tocco magico che darà all'evento ne vale la pena. Prepara una teglia di pan di zenzero, sufficiente a formare due rettangoli grossi e tre più piccoli. Prendi i due rettangoli grossi e ritaglia tre file di piccoli quadratini da ciascuno di essi: una per ogni fila di finestrini sull'autobus a tre piani. Riempi ciascun buco con delle caramelle di diversi colori.

Cuoci ogni pezzo di pan di zenzero e osserva la magica trasformazione: mentre le caramelle si sciolgono nel forno diventeranno luminose e trasparenti, fino a creare delle finestre perfette per il tuo Nottetempo.

Quando avrai cotto tutto il tuo pan di zenzero, usa i rettangoli grossi come fianchi dell'autobus, e quelli più piccoli per costruire il davanti, il dietro e il tetto, incollandoli tra loro con della glassa. Usa dell'altra glassa viola per decorare il tutto. Non dimenticare di aggiungere delle caramelle rotonde come ruote, e delle letterine gialle per il cartello che dice 'Nottetempo'!



COSTUMI MAGICI

Per rendere la serata davvero memorabile, incoraggia gli invitati a presentarsi travestiti.

Ecco alcune idee:

- ★ **Uno studente di Hogwarts** appena sceso dall'Hogwarts Express
 - 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
- ★ **Fred o George Weasley**, pronti a viaggiare con la Metropolvere alla Tana. Potete travestirvi insieme tu e un amico e presentarvi come i due gemelli
- ★ **Hagrid** con addosso vestiti molto pesanti, pronto a partire per le montagne
- ★ **Madame Maxime**, che sta per accompagnare Hagrid nel suo viaggio
- ★ **Hagrid con i suoi occhialoni**, pronto a fare un giro sulla sua motocicletta magica
- ★ **Harry, Neville, Ron, Hermione o Draco**, che vanno alla loro prima lezione di volo
- ★ **Madame Hooch**, l'insegnante di volo a Hogwarts, con un fischiello e una sciarpa per proteggersi dal vento mentre vola per il campo
- ★ **Cedric Diggory** nella sua divisa da Quidditch di Tassofrasso
- ★ **Cho Chang** nella sua divisa da Quidditch di Corvonero
- ★ **Draco, Crabbe o Goyle** nelle loro divise da Quidditch di Serpeverde
- ★ **Uno studente di Beauxbatons o di Durmstrang**, appena arrivato in carrozza o in nave
 - Gli studenti di Durmstrang indossano mantelli lunghi e caldi, con abiti rossi
 - Gli studenti di Beauxbatons indossano abiti di seta di colore azzurro
- ★ **Stan Tiracorto**, il bigliettaio del Nottetempo
- ★ **Ernie Botto**, il conducente del Nottetempo
- ★ **Dobby**, con addosso un vecchio copriteiera, nell'atto di Materializzarsi
- ★ **Un drago**, con le sue scaglie, le ali e la lunga coda
- ★ **Un Thestral**, un nero cavallo alato dalle zanne appuntite
- ★ **Un gufo** con una lettera nel becco o legata a una zampa



Ecco alcune altre idee, se ti va di provare qualcosa di diverso. Potresti creare un costume fatto in casa, oppure travestirti e portare con te uno di questi oggetti.

- ★ **Una Nimbus 2000**, vestiti di marrone, incolla dei ramoscelli lungo le gambe, attacca un cartello con scritto 'Nimbus 2000' sul petto
- ★ **Il Nottetempo**, colora di un viola acceso la superficie esterna di una scatola di cartone, e scrivici sopra a lettere d'oro IL NOTTETEMPO. Entra nello scatolone e assicuratelolo alle spalle usando dello spago
- ★ **Uno degli Armadi Svanitori**: puoi travestirti da solo, oppure accordarti con un amico e arrivare in coppia
- ★ **Un camino**
- ★ **La Ford Anglia volante dei Weasley**
- ★ **Una Passaporta** - una vecchia teiera o uno stivale
- ★ **Un tappeto volante arrotolato**



E poi, perché non includi una sfilata per completare l'evento? Così ogni ospite potrà sfoggiare il suo travestimento!



TUTTI A BORDO DELL'HOGWARTS EXPRESS!

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e la Pietra Filosofale

Cerca il brano al capitolo sei, In partenza dal Binario Nove e Tre Quarti, dove Harry e i Weasley corrono verso la barriera del binario.

Sono quasi le undici, e l'Hogwarts Express sta ormai per partire. Sarà meglio che ti affretti su quel binario, altrimenti rischierai di perderlo!

Accogli i tuoi ospiti nella location facendoli correre verso il binario nove e tre quarti. Decora la porta d'ingresso per dare vita al viaggio. Perché non aggiungere...



- Batuffoli di cotone o lana per rappresentare le volute di vapore
- Un ripiano con una Edvige di peluche appollaiata sopra
- Un cartello a sinistra che dica 'Binario Nove' e uno a destra che dica 'Binario Dieci'
- Un orologio con la lancetta dei minuti che segna dieci minuti alle 11
- Una serie di bagagli e borsoni da viaggio sparsi al suolo tutto attorno

Ricordati di preparare per tempo una serie di cartellini con il nome (sempre a tema Hogwarts Express), stampandoli su carta e ritagliandoli. Bucali in cima e passaci attraverso un cordoncino, in modo che i tuoi ospiti possano indossare il loro nome al collo.

●●● _____ ●●●

NOME: _____

PARTENZA: Binario Nove e Tre Quarti

ARRIVO: Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts

●●● _____ ●●●

Mentre ogni ospite passa attraverso la porta, consegna a ciascuno il suo cartellino e una penna, così che possa scriverci sopra il suo nome.

GIOCHI

VIAGGIARE CON STILE

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e l'Ordine della Fenice

Cerca il brano al capitolo trentaquattro, L'Ufficio Misteri, dove Harry, Ron, Hermione, Ginny, Neville e Luna volano a dorso dei Thestral fino al Ministero della Magia.

Esistono molti mezzi di trasporto magici, tutti magnifici, da celebrare, e sono molto più emozionanti di un normale autobus, treno o bicicletta. Raccogli una serie di piccoli oggetti, in modo che ciascuno rappresenti un mezzo di trasporto dalla lista sulla destra. Per esempio, potresti usare un piccolo autobus giocattolo per simboleggiare il Nottetempo.

Nascondi ogni oggetto in giro per la tua location. Consegna a ciascun ospite la lista sulla destra, poi sfidali a trovarli tutti quanti e a spuntarli sulla loro lista mano a mano che li trovano. La prima persona che li trova tutti vince!

Se lo spazio a disposizione lo consente, potresti anche dividere gli ospiti in squadre. La prima squadra a trovare tutti gli oggetti vince.

SFRECCIARE PER LA GRINGOTT

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e la Pietra Filosofale

Cerca il brano al capitolo cinque, Diagon Alley, dove Griphook porta Harry e Hagrid giù nei bui sotterranei della banca Gringott.

Durante la sua prima visita alla Gringott, Harry e Hagrid sfrecciano giù tra brusche giravolte e curve terrificanti, attraverso chilometri di passaggi sotterranei – attraverso fiamme, sopra burroni, lungo un lago sotterraneo dove stalattiti e stalagmiti sbucano da sopra e da sotto – dritti fino al cuore più nascosto della banca, dove trovano la camera personale di Harry.

Magnifici mezzi di trasporto magici

Ho trovato:

- Ford Anglia volante
- Nottetempo
- Polvere Volante
- Motocicletta volante
- Scopa
- Hogwarts Express
- Tappeto volante
- Drago
- Thestral
- Ippogrifo
- Passaporta

Invita i tuoi ospiti a sfrecciare attraverso il loro labirinto personale, fino a raggiungere il tesoro nascosto alla fine.

Questa attività è più adatta da fare all'aperto. Disegna a terra un labirinto con del nastro adesivo o con dei gessetti, e al centro metti un cestino pieno di piccoli regalini. Scegli alcuni punti, lungo il labirinto, dove ci sarà una sfida che gli invitati dovranno eseguire prima di poter passare oltre. Ecco alcune idee:

- Tieni in equilibrio sulla testa una palla per cinque secondi
- Salta a zoppo galletto facendo un cerchio
- Procedi a gattoni finché non raggiungi il prossimo ostacolo
- Calcia per aria una palla e afferrala quando cade, per cinque volte

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 la palla), allora devi ricominciare da capo.



IN GIRO PER IL CASTELLO DI HOGWARTS

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e la Pietra Filosofale



Cerca il brano al capitolo sette, Il Cappello Parlante, dove il prefetto Percy guida i Grifondoro del primo anno attraverso il castello, fino alla loro sala comune.

Sono trascorsi 25 anni da quando Harry, Ron e Hermione si sono fatti strada per la prima volta dallo Smistamento in Sala Grande al loro dormitorio nella torre di Grifondoro, nascosto dietro al ritratto della Signora Grassa. Come Harry impara rapidamente durante il suo primo anno a Hogwarts, passare da un'aula all'altra, dai

sotterranei alla sala comune, dalla Sala Grande alla serra, non è facile come sembra. Gli studenti devono orientarsi attraverso scale girevoli, gradini col trabocchetto, scalette a pioli e passaggi segreti nascosti dietro ai ritratti – per non parlare di Peeves il poltergeist, che si diverte a creare scompiglio e caos per il castello.

Questa attività richiede la presenza di un vasto spazio all'aperto, privo di intralci che possano creare pericolo. Prima dell'evento, usa del gesso per disegnare sul terreno alcune sagome del castello di Hogwarts, come le scalinate girevoli o i passaggi segreti. Se non puoi usare i gessetti, disegna a pennarello su dei grandi fogli di carta.

Scegli uno degli ospiti come prefetto. Il compito del prefetto sarà quello di guidare il resto del gruppo da un punto all'altro. Ma attenzione, perché saranno tutti bendati, quindi i percorsi diventano molto più difficili! Imposta un limite di tempo entro il quale il prefetto dovrà portare il suo gruppo di studenti del primo anno dove devono andare. Sono consentite solo le istruzioni verbali.



Potresti anche far giocare in coppia. Assicurati che i partecipanti si muovano con prudenza e che stiano attenti anche alle altre coppie!

Scatena la fantasia e prepara ogni sorta di ostacolo interessante che potrebbe trovarsi davanti ai giocatori: il tuo gruppo potrebbe dover superare un Fuffi che russa, o magari evitare di urtare un professore nel corridoio sbagliato.

VIAGGI MAGICI MIMATI

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e la Pietra Filosofale

Cerca il brano al capitolo uno, Il bambino che è sopravvissuto, dove Silente e la professoressa McGonagall vedono Hagrid in volo, mentre trasporta al sicuro Harry verso la casa dei Dursley, a Privet Drive numero 4.

Il primissimo viaggio magico che vediamo compiere a Harry è quello da Godric's Hollow a Little Whinging, infagottato al sicuro sulla motocicletta volante. Ma viaggiare su una motocicletta incantata è solo l'inizio, per Harry. Chiedi ai tuoi ospiti di usare la loro immaginazione per cogliere lo stupore di altri viaggi magici. Invitali a saltare nella Metropolvere, a montare sul Nottetempo, a inchinarsi davanti a un Ippogrifo pronto al decollo, oppure a librarsi su una scopa per la prima volta.

Prima dell'evento, scrivi ciascuna delle seguenti idee su un pezzo di carta, poi piegali tutti e mettili in un cappello. Dividi i partecipanti in gruppi da cinque o da dieci. Ogni persona estrae un foglietto, attenta a non mostrarlo agli altri. Ciascuno a turni mima il viaggio scritto sul foglietto, mentre gli altri membri del gruppo dovranno indovinare la scena rappresentata. Non si parla! Silenzio!

Ecco alcune idee divertenti da mimare:

- Picchiare il muro dietro al Paiolo Magico per entrare a Diagon Alley
- Cavalcare una scopa
- Saltare nel fuoco con la Polvere Volante
- Viaggiare col Nottetempo
- Cavalcare un drago
- Inchinarsi davanti a un Ippogrifo
- Sfrecciare per la Gringott a bordo di un carrello
- Schiantarsi con la Ford Anglia volante contro il Salice Schiaffeggiante
- Correre verso la barriera del Binario Nove e Tre Quarti
- Volare sulla motocicletta magica di Sirius

Hai qualche
idea di viaggio
più magica da
inventare?



Ed eccone alcuni più difficili:

- Attraversare un passaggio segreto a Hogwarts
- Parlare a Sirius Black attraverso il camino nella sala comune di Grifondoro
- Usare la GiraTempo per tornare indietro nel tempo
- Perdersi all'Ufficio Misteri
- Parlare attraverso il telefono all'entrata dei visitatori per il Ministero della Magia
- Finire giù dai gabinetti dell'ingresso dei dipendenti per il Ministero della Magia
- Prendere una Passaporta per arrivare alla Coppa del Mondo di Quidditch
- Rimanere bloccati all'interno di un Armadio Svanitore
- Viaggiare con la Metropolvere ma uscire al camino sbagliato

I tuoi ospiti possono decidere se farlo da soli o in coppia.

I RECESSI PIÙ PROFONDI DELL'UFFICIO MISTERI

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e l'Ordine della Fenice

Cerca il brano al capitolo trentaquattro, L'Ufficio Misteri, dove Harry e i suoi amici esplorano la stanza delle porte all'interno del Ministero della Magia.

Quando Harry, Ron, Hermione, Ginny, Luna e Neville riescono finalmente a raggiungere l'Ufficio Misteri, entrano in una grande stanza circolare, con una serie di porte tutte uguali, senza indicazioni né maniglie, disposte lungo le pareti nere. Qual è la porta giusta?

Sfida i tuoi invitati a trovare la strada giusta per la Sala delle Profezie. Prendi un grande foglio di cartoncino nero e disegnaci sopra una serie di porte. Ogni porta dovrà essere identica alle altre, e su ciascuna andrà messa una X fiammeggiante, tranne che in quella al centro: su quest'ultima disegna una piccola sfera di cristallo scintillante. È la profezia di Harry.



Ogni partecipante, a turno, segna con un pennarello un punto il più possibile vicino alla profezia di Harry. Ma non sarà facile come sembra: saranno tutti bendati, e saranno fatti girare su se stessi prima di poter provare. La persona che si avvicina di più alla profezia vince.

ATTIVITÀ

GABINETTI, TRENI E NIMBUS DUEMILA

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban

Cerca il brano al capitolo tre, Il Nottetempo, dove Harry viene recuperato da Stan ed Ernie. Sapresti tracciare una linea tra ciascun indizio e il mezzo di trasporto corrispondente?

1. Costa undici falci da Magnolia Crescent a Londra
2. L'ingresso per i dipendenti del Ministero della Magia
3. La professoressa McGonagall confisca questa scopa a Harry durante il suo terzo anno.
4. Il modo in cui Harry, Ron, Ginny e il professor Lockhart escono dalla Camera dei Segreti
5. Arriva in soccorso di Harry quando lui viene attaccato dal professor Quirrel nella Foresta Proibita
6. L'ingresso per i visitatori del Ministero della Magia
7. Un'invenzione babbana che è stata incantata dal signor Weasley
8. Ron viene premiato con questa scopa quando diviene prefetto
9. Questa creatura era intrappolata nei sotterranei della Gringott, e ne è sfuggita trasportando sul suo dorso Harry, Ron e Hermione
10. Hagrid ha portato questa creatura magica alla sua prima lezione di Cura delle Creature Magiche
11. Lucius Malfoy compra questa scopa a ogni membro della squadra di Quidditch di Serpeverde durante il secondo anno di Draco
12. È invisibile a tutti tranne che a chi ha visto la morte
13. La professoressa Umbridge tiene sotto controllo questo mezzo di trasporto al quinto anno di Harry
14. La prima scopa di Harry
15. Un modo discreto per arrivare alla Coppa del Mondo di Quidditch
16. Un tempo era un modo molto diffuso di viaggiare per le famiglie, poi fu vietato

Nimbus Duemila

Passaporta

Tappeto volante

Ippogrifo

Nimbus Duemila Uno

Thestral

Metropolvere

Nottetempo

Gabinetto

Firebolt

Fenice

Centauro

Cabina telefonica

Ford Anglia volante

Tornado Undici

Forteventre Ucraino

Controlla
le risposte a
pagina 32!

DECISIONE, DIVINAZIONE E DISPERAZIONE

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e il Principe Mezzosangue

Cerca il brano al capitolo quattro, Horace Lumacorno, dove Silente porta Harry in giro con la Materializzazione Congiunta.

Oppure andate al capitolo diciotto, Soprese di Compleanno, al brano in cui Harry, Ron, Hermione e i loro compagni del sesto anno seguono la loro prima lezione di Materializzazione.

Al sesto anno di Harry, l'Istruttore Ministeriale di Materializzazione Wilkie Twycross introduce agli aspiranti Materializzatori il concetto delle tre D: Destinazione, Determinazione e Decisione.

La Materializzazione, in fondo, è una forma di trasporto pericolosa, e per eseguirla con successo le streghe e i maghi devono prendere misure cautelari e concentrarsi con attenzione!

Fornisci a tutti un set di materiali contenente matite, pennarelli, pastelli e carta colorata. Invita gli ospiti a creare un poster per pubblicizzare le lezioni di Materializzazione che si terranno in Sala Grande.

Non dimenticare un motto orecchiabile! Potresti prendere in prestito le tre D di Ron: Decisione, Divinazione e Disperazione. Oppure potresti scegliere un'altra lettera, come la C: Cervello, Coraggio e Concentrazione.

LA TUA MAPPA DEL MALANDRINO PERSONALE



Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban

Cerca il brano al capitolo dieci, La Mappa del Malandrino, dove Fred e George Weasley consegnano la mappa a Harry.

La Mappa del Malandrino, per Harry, è la chiave per il castello e il parco di Hogwarts, oltre che per i passaggi segreti che conducono fuori e dentro la scuola. Quale misfatto vorresti compiere, con la tua Mappa del Malandrino personale?

Fornisci un set di materiali che comprenda grandi fogli di carta, pennarelli, sticker e matite, quindi invita gli ospiti a creare la loro Mappa del Malandrino personale. Potrebbero disegnare il castello di Hogwarts e riempirlo di piccole figurine che rappresentino gli studenti e gli insegnanti di Hogwarts, oppure potrebbero basare la loro mappa su una zona che conoscono bene e riempirla con i loro famigliari e amici.

LA TUA PASSAPORTA PERSONALE

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e il Calice di Fuoco

Cerca il brano al capitolo sei, La Passaporta, dove Harry, Ron, Hermione e i Weasley si inerpicano su per Stoatshed Hill, in cerca della Passaporta che li condurrà alla Coppa del Mondo di Quidditch.

Per citare il signor Weasley, le Passaporte ‘possono essere qualsiasi cosa [...]. Cose che non si notano, ovviamente, così i Babbani non vanno a raccoglierle e non ci giocano... cose che scambiano per rifiuti...’

Harry e i suoi amici prendono un vecchio stivale come Passaporta per la Coppa del Mondo di Quidditch. È nascosta in piena vista: nessuno vorrebbe prendere in mano un vecchio stivale puzzolente! Muovendoti per tempo, procurati una serie di vecchi oggetti di uso comune. Potresti scegliere una teiera rotta, un vecchio barattolo di marmellata, una scatola di fagioli e un giornale sbrindellato, per esempio.



Dividi i tuoi ospiti in gruppi di tre o quattro. Chiedi a ogni gruppo di scegliere un oggetto, e di immaginare dove li porterà quella Passaporta. Invita ogni gruppo a trasformare il loro oggetto in una Passaporta – con la formula *Portus!* – e a descrivere il loro viaggio magico.

Perché hanno scelto proprio quell'oggetto? Dove nasconderanno la loro Passaporta? A che giorno e a che ora si attiverà? Dove li porterà? Chi altro verrà con loro in quel viaggio?

METROPOLVERE SOTTOSOPRA

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e la Camera dei Segreti

Cerca il brano al capitolo quattro, Il Ghirigoro, dove Harry e i Weasley viaggiano a Londra attraverso la Metropolvere. Quando usi la Metropolvere devi attivare il cervello: devi parlare chiaramente, tenere i gomiti ben aderenti al corpo e gli occhi chiusi, stare attento a non agitarti e anche a non uscire troppo presto o troppo tardi!

Harry combina un guaio, la prima volta che usa questo mezzo di trasporto. Invece che finire a Diagon Alley, esce nel focolare di Borgin & Burke, un negozio poco raccomandabile su Nocturn Alley.

Siete in grado di sbrogliare i nomi di questi posti, legati in qualche modo alla Metropolvere?

1. CUFIOFI ALLED DBURIMEG
2. ALAS MONECU ID DOGRINORFO
3. MNISITORE LEDAL GAIMA
4. GDIOAN LAYEL
5. RONGBI & UBREK
6. AL ATNA
7. MIDUGMALR PALEC DICODI
8. EVTRPI DIRVE TORQUAT



Controlla
le risposte a
pagina 32!

IL VOLO DI EDVIGE

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e l'Ordine della Fenice

Cerca il brano al capitolo quattordici, Percy e Felpato, dove Harry visita la Guferia per consegnare a Edvige una lettera da portare a Sirius.

Come Hagrid spiega a Harry durante la sua prima visita a Diagon Alley, 'Tutti i ragazzini vogliono i gufi, sono molto utili, portano la posta e tutto il resto'. Harry ha Edvige, Percy ha Hermes, Ron ha Leotordo e i Weasley hanno Errol, mentre chi non ha la fortuna di possederne uno può usare un gufo prestato dalla scuola, in Guferia.

Invita i tuoi ospiti a scrivere una lettera a qualche loro amico o famiglia, da spedire via gufo. Dovrai fornire loro della carta da lettere, delle buste, matite e penne. Organizzati in modo da avere pronto un gufetto di peluche, da mettere appollaiato in qualche postazione elevata; oppure potresti optare per disegnare e ritagliare un gufo partendo da un foglio di cartone. Quando gli ospiti avranno terminato le loro lettere, radunale tutte e appendile a un filo che pende attraverso la stanza, per simulare l'arrivo di Edvige che le ha appena consegnate.

Ecco alcune domande da fare ai partecipanti mentre scrivono le lettere:

- Cosa hai fatto ieri, a casa o a scuola o al lavoro?
- Cosa vedi fuori dalla finestra?
- Qual è il tuo gioco preferito? Lo sapresti descrivere?
- A quale Casa di Hogwarts appartieni?
- Qual è il tuo aspetto preferito di appartenere proprio a quella?
- Qual è il tuo cibo preferito? Sapresti spiegare perché ti piace, o descrivere come si prepara?

Puoi anche suggerire agli invitati di non badare solo a cosa scrivono, ma anche a come lo scrivono. Dopo che Ron e Harry si schiantano con la Ford Anglia volante contro il Salice Schiaffeggiante, la signora Weasley manda a Ron una Strillettera davvero furibonda. Se i tuoi ospiti vogliono fare qualcosa di simile, potrebbero scrivere **TUTTO IN MAIUSCOLO**, con un sacco di punti esclamativi!!!



LA PRIMA VOLTA CHE HAI VISTO HOGWARTS

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e la Pietra Filosofale

Cerca il brano al capitolo sei, In partenza dal Binario Nove e Tre Quarti, dove Harry e i suoi amici scorgono per la prima volta il castello di Hogwarts.

Harry e i suoi compagni del primo anno intravedono per la prima volta Hogwarts attraverso la vasta distesa del Lago Nero. Appena prima di issarsi nelle barchette che li porteranno sulla superficie vitrea del lago, vedono il castello appollaiato in cima a un'alta montagna, con le finestre che luccicano nella notte stellata.

Fotocopia la cornice qui sotto, oppure consegna a ciascuno un foglio di carta bianca A4, e invita i tuoi ospiti a disegnare la loro versione personale di Hogwarts.



SFRECCIA SULLA TUA SCOPA PERSONALE

Leggi ad alta voce per ricreare la scena

Harry Potter e la Pietra Filosofale

Cerca il brano al capitolo nove, Il duello di mezzanotte, dove Harry inforca un manico di scopa per la prima volta nella sua vita.

Invita i tuoi ospiti a realizzare la loro scopa personale. Consegna loro un set di materiali che comprenda:

- Lunghe strisce di cartoncino spesso, alcune più grandi per il manico delle scope, altri più piccoli per i ramoscelli, e anche un po' di nastro adesivo. In alternativa, potresti decidere di incollare tra loro dei rotoli di scottex per formare il manico, e poi usare dello spago per legare un fascio di ramoscelli come setole
- Pennarelli, in modo che i partecipanti possano dare un nome alle loro scope
- Nastri e stelle filanti per decorarli

Una volta che ciascuno ha terminato la sua scopa, puoi anche lanciare una gara per gli invitati, dove ognuno corre tenendo la scopa tra le ginocchia.

Non dimenticarti di scegliere una Madame Hooch come arbitro!



CHI LO HA DETTO?

Sapresti collegare le citazioni qui sotto con il mago o la strega che le ha pronunciate?

Controlla
le risposte a
pagina 32!

1. *‘Possiamo volare con la macchina fino a Hogwarts!’* *Hagrid*
2. *‘Qualcuno ha visto un rospo? Neville ha perso il suo’* *Ron Weasley*
3. *‘Scommetto che non sei per niente pericoloso, vero? [...] Vero, brutto bestione?’* *George Weasley*
4. *‘Stai tranquillo [...]. Non stai impazzendo. Li vedo anch’io’* *Cedric Diggory*
5. *‘Devi soltanto camminare dritto in direzione della barriera tra i binari nove e dieci. Non ti fermare e non aver paura di andarci a sbattere contro: questo è molto importante. Se sei nervoso, meglio andare un po’ di corsa’* *Hermione Granger*
6. *‘Straordinario! Straordinario! Sembra un’autentica magia!’* *Mrs Weasley*
7. *Lo Spaccamento, ossia la separazione casuale di parti del corpo [...], si verifica quando la volontà non è sufficientemente determinata. Dovete concentrarvi di continuo sulla vostra destinazione, e muovervi senza fretta, ma con decisione... così’* *Wilkie Twycross*
8. *‘Le stalagmiti hanno la ‘m’ [...]. E non mi fare domande adesso. Credo che sto per sentirmi male’* *Draco Malfoy*
9. *‘Lunastorta, Codaliscia, Felpato e Ramoso [...]. Gli dobbiamo così tanto’* *Luna Lovegood*
10. *‘A te qualcuno aveva detto che la Coppa era una Passaporta?’* *Professor Lockhart*



VIAGGI MAGICI A QUIZ

DOMANDE E RISPOSTE

Metti alla prova le tue conoscenze in questo quiz a tema Viaggi Magici!

Dividi gli invitati in squadre e chiedi loro di scrivere le loro risposte. La squadra con più risposte giuste vince un premio.

1. Dove si trova l'ingresso per Diagon Alley?

Risposta: dietro il Paiolo Magico

2. Quale creatura magica alata ha insultato Draco Malfoy durante la sua prima lezione di Cura delle Creature Magiche?

Risposta: un Ippogrifo, Fierobecco

3. Se punti la mano che porta la bacchetta verso il marciapiede, quale mezzo di trasporto magico appare?

Risposta: il Nottetempo

4. Contro quale albero magico si schiantano Harry e Ron dopo essere arrivati a Hogwarts sulla Ford Anglia volante?

Risposta: il Salice Schiaffeggiante

5. Quale mezzo di trasporto magico usa Hagrid per portare il piccolo Harry dai Dursley?

Risposta: una motocicletta volante

6. Quale professore porta Harry con sé nella sua prima Materializzazione Congiunta?

Risposta: Silente

7. Chi accompagna Hagrid nel suo viaggio tra le montagne in cerca dei giganti?

Risposta: Madame Maxime

8. Chi è che la professoressa Umbridge cerca di sorprendere mentre parla con Harry nel camino della sala comune di Grifondoro?

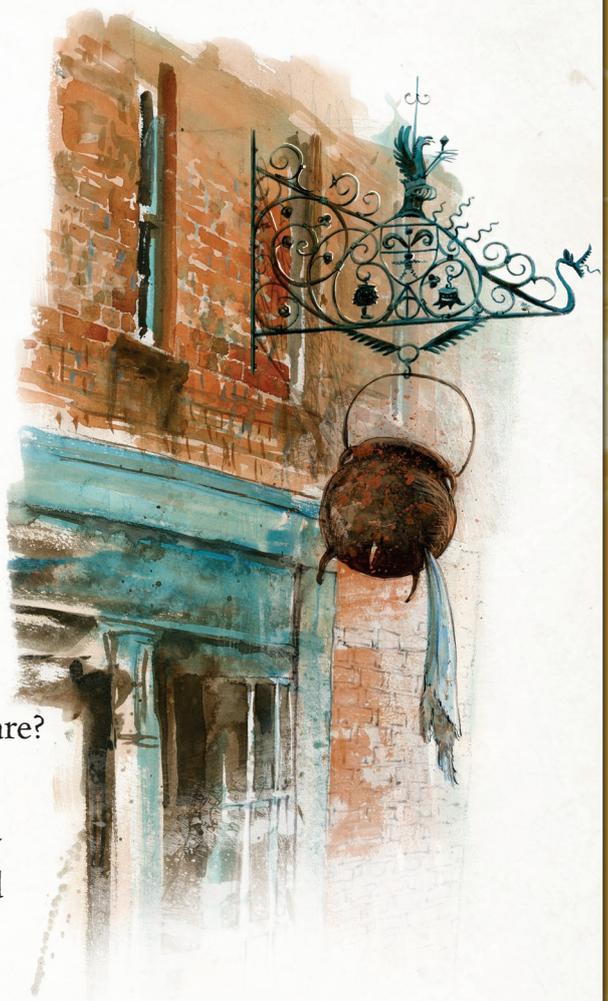
Risposta: Sirius Black

9. La prima volta che Harry vola è quando prova a recuperare qualcosa che Draco Malfoy ha rubato a Neville Longbottom. Di cosa si tratta?

Risposta: una Ricordella

10. La prima volta che usa la Metropolvere, Harry finisce nel focolare sbagliato. Dove finisce di preciso?

Risposta: a Notturn Alley



QUIZ BONUS PER FAN SFEGATATI

1. Durante il loro primo viaggio sull'Hogwarts Express, Hermione osserva Ron mentre lui tenta di eseguire un incantesimo che però non funziona. Cosa avrebbe dovuto fare quell'incantesimo? Ti ricordi la formula precisa?

Risposta: Doveva far diventare Crosta giallo. 'Sole, mimosa, caciocavallo, stupido topo, diventa giallo!'

2. Alla fine del loro terzo anno, Harry e Hermione viaggiano indietro nel tempo per salvare Sirius e Fierobeco. Quanti giri della Giratempo devono fare per tornare all'ora giusta?

Risposta: Tre

3. Luna Lovegood vede i Thestral perché ha visto la morte. Di chi ha visto la morte, e come è morta quella persona?

Risposta: Ha visto la morte di sua madre, quando un incantesimo è andato storto

4. Harry paga undici falci per andare da Little Whinging a Londra sul Nottetempo. Ne costerebbe tredici con un extra e quindici con un altro extra. Quali sono questi extra?

Risposta: Tredici falci con una cioccolata calda, quindici con una bottiglia di acqua calda e uno spazzolino da denti di un colore a scelta

5. Durante il loro quinto anno, Fred e George Weasley spingono il capitano della squadra di Quidditch di Serpeverde nell'Armadio Svanitore. Dove finisce?

Risposta: Incastrato in un gabinetto al quarto piano di Hogwarts

6. Chi è che aveva rotto in precedenza quell'Armadio Svanitore?

Risposta: Peeves

7. Quale razza di drago vive nei sotterranei della Gringott?

Risposta: Un Forteventre Ucraino

8. Nella stanza delle porte, al Ministero della Magia, Hermione lancia un incantesimo per imprimere sulle porte sbagliate una X fiammeggiante. Qual è l'incantesimo?

Risposta: Flagramus!

9. Esiste un passaggio segreto che porta da Hogwarts al negozio di dolci Mielandia, a Hogsmeade. Dove si trova l'ingresso di questo passaggio, a Hogwarts?

Risposta: Dietro la gobba di una strega con la gobba e con un occhio solo, nel corridoio del terzo piano

10. Al suo sesto anno, Ron cerca di superare l'esame di Materializzazione ma fallisce. Quale parte del corpo lascia dietro di sé?

Risposta: Mezzo sopracciglio

ADATTA L'EVENTO ALLA TUA LOCATION

Per organizzare una **Harry Potter Book Night**, di successo, non c'è bisogno che tu segua al millimetro le attività e i giochi di questo kit. Puoi usarli come spunti, e adattarli in modo che risultino perfetti per l'età dei partecipanti e per il loro numero, oltre che per i limiti fisici della location, che sia una biblioteca, una scuola, una libreria o un'abitazione privata.

È importante che tu presti attenzione alle linee guida e alle raccomandazioni relative al numero di persone che è possibile invitare all'evento, oltre che a quante persone tu possa ospitare in sicurezza. Con un po' di fantasia, potrai adattare senza problemi il tuo evento in modo che funzioni sia in una grossa location come una scuola, sia in una piccola come un nucleo familiare ristretto, oppure potresti darti al divertimento virtuale e organizzare l'evento online!

Intendi organizzare la Harry Potter Book Night nella tua scuola?

Perché non trasformare la tua scuola, per quel giorno soltanto, nel castello di Hogwarts, con aule a tema e passaggi segreti?

Decorare la location

Perché non coinvolgi l'intera scuola nel celebrare il 25° anniversario di *Harry Potter e la Pietra Filosofale*? Chiedi a ogni bambino di disegnare il suo personaggio preferito (o il suo momento preferito) su un piccolo triangolo, e poi crea dei festoni di compleanno per decorare le aule della scuola.

Potresti anche dare a ogni classe una lista di decorazioni e oggetti di scena in modo che possano prepararli loro stessi con un po' di anticipo rispetto all'evento. Usa i suggerimenti alle pagine 6-9 come ispirazione per decorare classi, sale, sotterranei e altre aree della tua scuola.

Costumi

Alllestisci una bella sfilata in costume durante l'assemblea scolastica.

Giochi e attività

Scoprirai che ogni attività in questo kit può essere adattata facilmente a uno scenario scolastico. Per aiutarti, abbiamo incluso alcuni suggerimenti su come potresti fare.



- **VIAGGIARE CON STILE E SFRECCIARE PER LA GRINGOTT**
Chiedi alle classi di organizzare questi giochi l'una per l'altra, come parte del divertimento.
- **IN GIRO PER IL CASTELLO DI HOGWARTS**
Potresti organizzare questa attività in modo che ogni gruppo sia un mix di studenti da classi diverse o anche da anni diversi, per aiutare a creare legami in tutta la scuola.
- **VIAGGI MAGICI MIMATI**
Potresti trasformare questa attività in una vera e propria recita in miniatura, e ogni gruppo potrebbe metterla in scena all'assemblea scolastica.
- **DECISIONE, DIVINAZIONE E DISPERAZIONE**
Alcuni gruppi di studenti potrebbero scontrarsi con altre classi da tutta la scuola, per vedere chi sa creare il miglior poster e lo slogan più orecchiabile. Chiedi agli studenti di votare i loro preferiti.
- **LA TUA MAPPA DEL MALANDRINO PERSONALE**
Potresti suggerire agli studenti di disegnare una mappa della scuola.
- **IL VOLO DI EDVIGE**
Chiedi agli studenti di scrivere le loro lettere a studenti di altre classi o di altri anni. Puoi anche nominare una squadra di 'gufi' che porteranno le lettere di classe in classe.
- **SFRECCIA SULLA TUA SCOPA PERSONALE**
Organizza una serie di gare, in modo che i vincitori delle prime sfide si scontrino tra loro fino a decretare un solo vincitore di tutta la scuola.

Organizzerai una Harry Potter Book Night per un pubblico ristretto?

Così come i giochi e le attività possono facilmente adattarsi a eventi più grandi, allo stesso modo vale per gli eventi più piccoli. La maggior parte delle idee in questo kit funzionano persino con gruppi di due persone!

Organizzerai un evento virtuale?

I quiz, i travestimenti e quasi tutti i giochi e le attività contenuti in questo kit possono essere tenuti anche in un evento virtuale, consentendo ad amici, club del libro e famiglie di divertirsi insieme a distanza. Gli eventi virtuali potrebbero richiedere un po' più di pianificazione, quindi assicurati di coinvolgere i tuoi invitati con largo anticipo. Per esempio, potresti trovare utile mandare una lista di materiali che ogni persona dovrà procurarsi e avere pronti la serata dell'evento, oppure spedire le fotocopie necessarie in modo che tutti possano giocare assieme.



RISPOSTE

GABINETTI, TRENI E NIMBUS DUEMILA (pagina 20)

- | | | |
|----------------------|-------------------------|---------------------|
| 1. Nottetempo | 7. Ford Anglia volante | 13. Metropolvere |
| 2. Gabinetto | 8. Tornado Undici | 14. Nimbus Duemila |
| 3. Firebolt | 9. Forteventure Ucraino | 15. Passaporta |
| 4. Fenice | 10. Ippogrifo | 16. Tappeto Volante |
| 5. Centauro | 11. Nimbus Duemila Uno | |
| 6. Cabina telefonica | 12. Thestral | |

UNA METROPOLVERE SOTTOSOPRA (pagina 23)

- | | | |
|---------------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| 1. UFFICIO
DELLA UMBRIDGE | 3. MINISTERO
DELLA MAGIA | 6. LA TANA |
| 2. SALA COMUNE
DI GRIFONDORO | 4. DIAGON ALLEY | 7. GRIMMAULD
PLACE DODICI |
| | 5. BORGIN & BURKE | 8. PRIVET DRIVE QUATTRO |

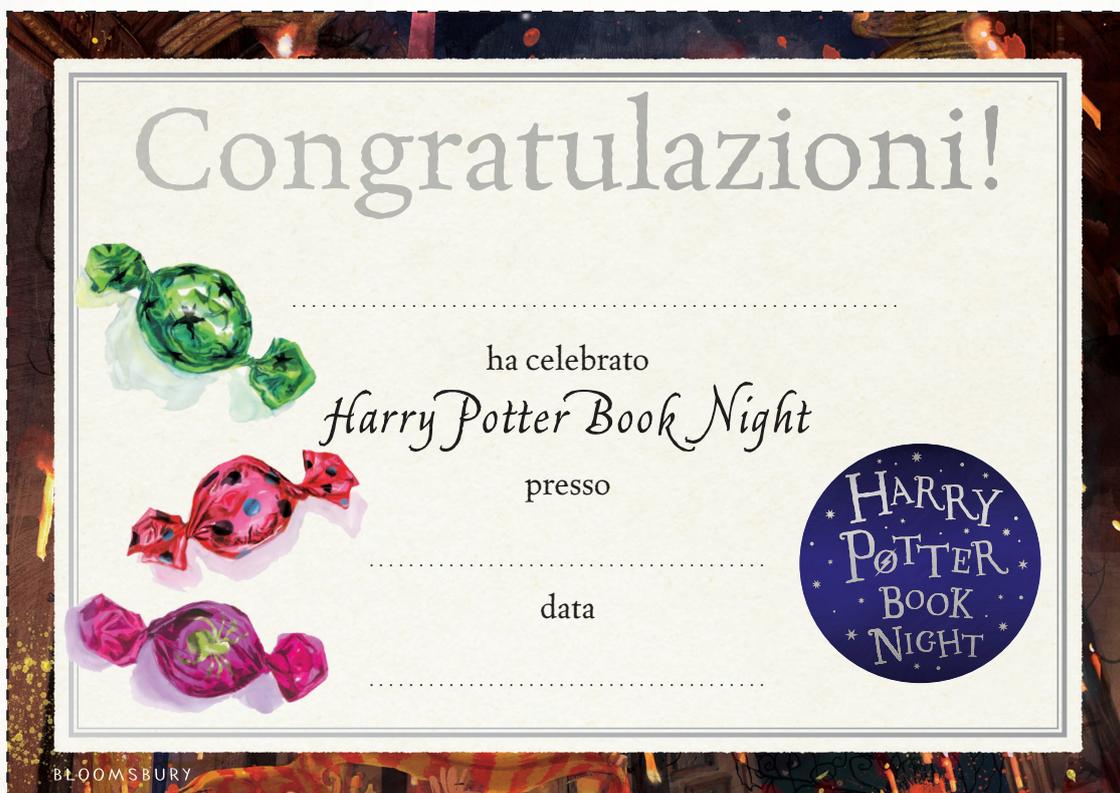
CHI LO HA DETTO? (pagina 27)

- | | | |
|---------------------|-----------------------|--------------------|
| 1. Ron Weasley | 5. Signora Weasley | 9. George Weasley |
| 2. Hermione Granger | 6. Professor Lockhart | 10. Cedric Diggory |
| 3. Draco Malfoy | 7. Wilkie Twycross | |
| 4. Luna Lovegood | 8. Hagrid | |



ATTESTATO DI PARTECIPAZIONE

Al termine dell'evento, consegna o spedisce via mail un attestato di partecipazione per ogni partecipante. Usa gli attestati qui sotto come modelli da fotocopiare e ritagliare. Se preferisci mandare via mail delle copie in digitale dell'attestato, allora potresti disegnare tu un attestato e poi scannerizzarlo, oppure realizzarlo direttamente col PC.



FUNDRAISING: SOSTIENI LUMOS PER AIUTARE I BAMBINI



*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, Fondatrice e Presidente a vita di Lumos

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:



REALIZZA

una pagina Just Giving [<https://www.justgiving.com/lumos>] di Lumos e condividi il link con i tuoi amici e con la tua famiglia. Doneranno 3€ per l'evento.



CREA

e vendi torte a tema, oppure organizza un gioco in cui si deve indovinare il numero di dolcetti in un barattolo, per aiutare a sostenere Lumos.



CONDIVIDI

le tue attività di fundraising sui social media e tagga Lumos. Non vediamo l'ora di scoprire tutte le tue foto!



Quest'anno, le famiglie più vulnerabili a rischio di rottura e i bambini che vivono in istituzioni non adatte hanno bisogno del tuo aiuto più che mai. Il denaro che raccogli ci aiuterà a creare un mondo migliore, dove tutti i bambini possano crescere in famiglie amorevoli e sane.

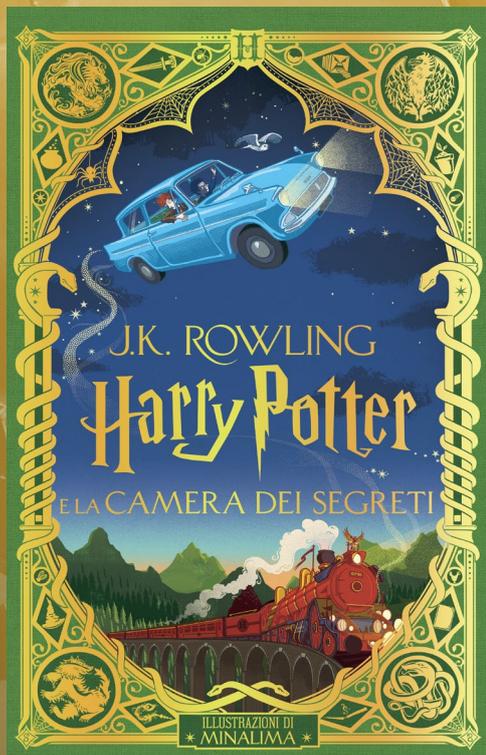
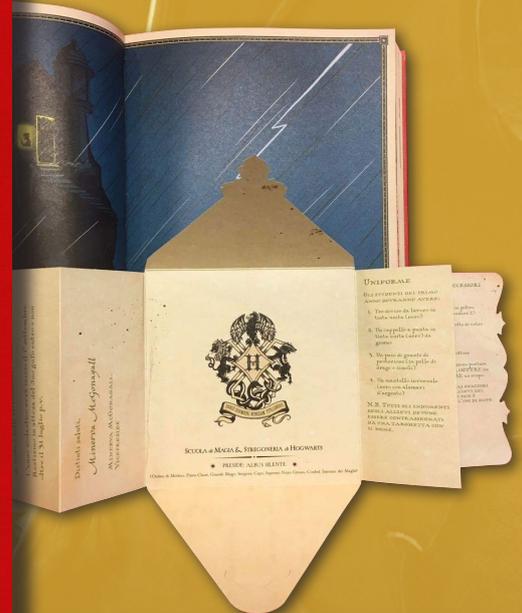
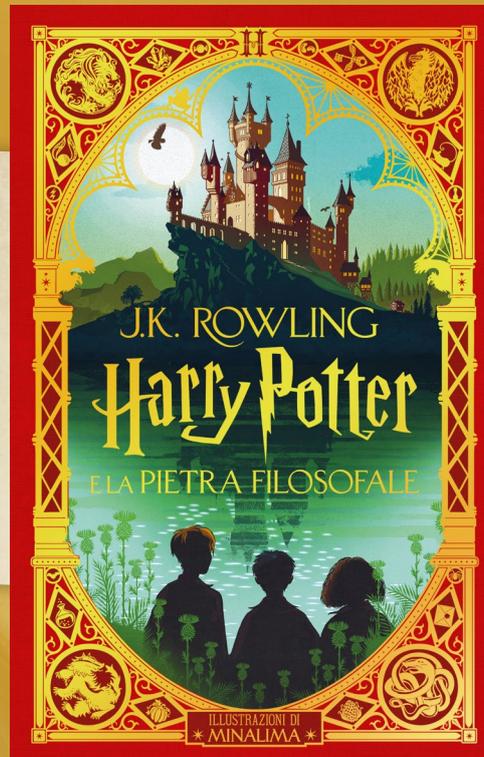
Lumos è qui per supportarti lungo ogni passo del tuo fundraising, quindi contatta la Lumos Team a fundraising@wearelumos.org o visita www.wearelumos.org/get-involved/fundraise

Facebook: @lumos.at.work Twitter: @lumos Instagram: @wearelumos

Lumos Foundation è un'associazione registrata col numero 1112575 (England & Wales).

RILEGGI I LIBRI DELLA SAGA E VIVI LA MAGIA DI HARRY POTTER NEL MODO PIÙ IMMERSIVO POSSIBILE!

Le edizioni Minalima
vi faranno vivere
la saga di Harry Potter
come mai prima d'ora,
con splendide
illustrazioni a colori
ed elementi interattivi!

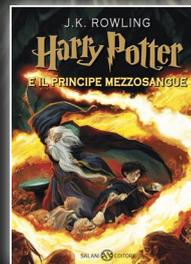
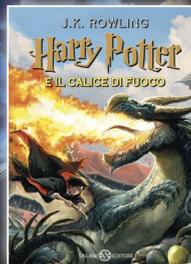
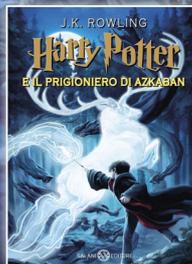


Novità
2022

Vivi la magia

3 Febbraio 2022

HARRY
POTTER
BOOK
NIGHT
Viaggi Magici



harrypotterbooknight.com

SALANI  EDITORE

 WIZARDING
WORLD

#HarryPotterBookNight