

1. CERCA&TROVA:

Se ad Hogwarts vuoi entrare
e seguire ogni lezione,
la letterina vai a cercare,
che ti da l'accettazione!



2. CERCA&TROVA:

Non è un mezzo di trasporto,
come quelli in aeroporto,
ma c'è chi ci vola via,
con un poco di magia!



3. PROVA DA SUPERARE

Questa scopa fai volare,
come farebbero i Babbani,
la magia non puoi usare,
ma nemmeno le tue mani!



4. INDOVINELLO

Tutti hanno degli amici,
se vogliono essere felici,
ma chi son quelli ideali,
del maghetto con gli occhiali?



5. CERCA&TROVA:

Questa cosa non fa bene,
ma a molti piace bere!
E nel mondo del maghetto,
è dolce e buona,
io lo ammetto!

**6. INDOVINELLO:**

Se una porta è chiusa a chiave
e c'è bisogno di passare,
dimmi ora la magia,
per aprirla e andar via:

- 1) Alohomora
- 2) Apritum Magi
- 3) Clavis Magicie?

**7. CERCA&TROVA:**

È partito, se ci credi,
da un binario che non vedi;
ma ricordi che portava,
oltre alla civetta che lui amava?

**8. INDOVINELLO:**

Se sei un semplice Babbano,
è un indumento quotidiano,
ma nel film con il maghetto,
lui ti parla e dà il verdetto!



9. PROVA DA SUPERARE:

Or facciamo una staffetta,
che ad Hogwarts tutti accettan;
e con questo gioco indago,
quante cose sai sul mago!

**10. CERCA&TROVA**

Qui nel mondo dei Babbani
non ti morde mai le mani,
ma nel mondo di magia,
non sfogliarlo e scappa via!

**11. INDOVINELLO:**

Gli studenti del castello
han lo stemma proprio bello;
e ricorderai (eccome!)
per ogni casa ciascun nome!

**12. PROVA DA SUPERARE:**

Ora tu dovrai inviare,
ad un amico tuo speciale,
un messaggio qui in diretta,
con la magica civetta!



13. CERCA&TROVA:

Lui non usa mai lo shampoo,
chi lo incontra non ha scampo;
non lo vuole salutar
e il suo nome pronunciar!

**14. PROVA DA SUPERARE:**

Se tu sei davvero saggio,
traduci or questo messaggio,
che proviene da un paese
dove parlan serpentese!

**15. CERCA E TROVA:**

È una cosa tutta gialla,
sembra quasi una palla!
Sopra trovi un grande stampo,
dalla forma sembra un lampo!

**16. HAI VINTO!**

Un grande mago tu sei stato
e il tesoro hai conquistato!
Ecco dove si trova:



Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts

Caro Giocatore,

Sei stato ufficialmente accettato nella scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts.

Ora dovrai essere all'altezza di questo onere e dovrai dimostrare di conoscere tutto sul mondo della magia.

In allegato a questa lettera troverai il tuo secondo indizio.

Buon Divertimento...



Il direttore

Albus Silente



Zona Vietata





MESSAGGIO IN SERPENTESE

Doso-bbisi-asa-moso
scoso-nfisi-ggese-rese
Voso-Idese-rmoso-rt ese
sasa-lvasa-rese
isil casa-stese-lloso
disi Hosogwa-sarts!

Ritagliate il messaggio in serpentese e leggetelo lentamente ai giocatori seguendo la divisione in sillabe suggerita. In questo modo la lettura risulterà molto più semplice!

SOLUZIONE: Dobbiamo sconfiggere Voldemort e salvare il castello di Hogwarts!

Tabella Caccia al Tesoro Harry Potter - Pag 1

Indizi ed Indovinelli	Dove è nascosto
<p>1. CERCA&TROVA – Se ad Hogwarts vuoi entrare e seguire ogni lezione, la letterina vai a cercare, che ti dà l'accettazione! – Lettera di Accettazione ad Hogwarts (inclusa nel kit da stampare)</p>	<p>Indizio letto dall'animatore o dall'organizzatore dell'evento. I bambini devono andare a cercare questa lettera che può essere nascosta ovunque – L'animatore aiuterà i giocatori dicendo “acqua, fuochino, fuoco”.</p>
<p>2. CERCA&TROVA -Non è un mezzo di trasporto, come quelli in aeroporto, ma c'è chi ci vola via, con un poco di magia (La scopa)</p>	<p>Questo bigliettino è nascosto dentro la busta di accettazione di Hogwarts insieme alla lettera.</p>
<p>3. PROVA DA SUPERARE – Questa scopa fai volare, come farebbero i Babbani, la magia non puoi usare, ma nemmeno le tue mani! – Guarda come si svolge la prova</p>	<p>Questo bigliettino è attaccato ad una scopa, in qualsiasi posto della casa o del giardino.</p>
<p>4. INDOVINELLO – Tutti hanno degli amici, se vogliono essere felici, ma chi sono quelli ideali, del maghetto con gli occhiali? – Ron Weasley e Hermione Granger</p>	<p>Consegnato alla squadra che ha vinto la sfida precedente (la scopa da sollevare)</p>
<p>5. CERCA&TROVA – Questa cosa non fa bene, ma a molti piace bere! E nel mondo del maghetto, è dolce e buona, io lo ammetto! – Bottiglia di BurroBirra (etichetta da attaccare su una bottiglia inclusa nel kit)</p>	<p>Consegnato alla squadra che ha indovinato l'indovinello precedente</p>
<p>6. INDOVINELLO – Se una porta è chiusa a chiave e c'è bisogno di passare, dimmi ora la magia, per aprirla e andare via: 1) Alohomora 2) Apritum Magi 3) Clavis Magicie?</p> <p>Risposta: Alohomora</p>	<p>Attaccato dietro una bottiglia di BurroBirra – Non dovrete fare altro che attaccare l'etichetta della BurroBirra ad una bottiglia di birra. L'etichetta è inclusa nel kit gratuito da stampare.</p>
<p>7. CERCA&TROVA – È partito, se ci credi, da un binario che non vedi; ma ricordi che portava, oltre alla civetta che lui amava? – Valigie</p>	<p>Consegnato alla squadra che ha indovinato l'indovinello sulla formula magica che apre le porte.</p>
<p>8. INDOVINELLO – Se sei un semplice Babbano è un indumento quotidiano, ma nel film con il maghetto, lui ti parla e dà il verdetto! – Cappello parlante Harry Potter</p>	<p>Dentro una valigia nascosta ovunque voi vogliate</p>

Tabella Caccia al Tesoro Harry Potter - Pag 2

<p>9. PROVA DA SUPERARE – Or facciamo una staffetta, che ad Hogwarts tutti accettan; e con questo gioco indago, quante cose sai sul mago – Quidditch Quiz (quiz a staffetta con domande a tema Harry Potter) – Guarda come si organizza il gioco.</p>	<p>Consegnato dall'animatore alla squadra che ha indovinato il precedente indovinello sul cappello parlante.</p>
<p>10. CERCA&TROVA – Qui nel mondo dei Babbani non ti morde mai le mani, ma nel mondo di magia, non sfogliarlo e scappa via – Libro (Nel mondo dei maghi esiste il libro Mostro dei mostri)</p>	<p>Consegnato alla squadra che ha risposto a più domande durante la sfida del Quidditch Quiz</p>
<p>11. INDOVINELLO – Gli studenti del castello han lo stemma proprio bello; e ricorderai (eccome!) per ogni casa ciascun nome! – Grifondoro, Tassorosso, Corvonero e Serpeverde</p>	<p>Dentro un libro – Per evitare che i bambini frughino in tutti libri che trovano, ricordati di attaccare il cartello “Zona Vietata” a tema Harry Potter – che puoi scaricare in questo capitolo</p>
<p>12. PROVA DA SUPERARE – Ora tu dovrai inviare, ad un amico tuo speciale, un messaggio qui in diretta, con la magica civetta!</p> <p>L'animatore annuncia “La posta di Edvige” – Guarda come si svolge la gara.</p>	<p>Consegnato ai bambini che hanno risposto correttamente all'indovinello sulle Case di Hogwarts</p>
<p>13. CERCA&TROVA – Lui non usa mai lo shampoo, chi lo incontra non ha scampo; non lo vuole salutar e il suo nome pronunciar! – Lord Voldermort</p>	<p>Consegnato alla squadra che ha vinto la posta di Edvige</p>
<p>14. PROVA DA SUPERARE – Se tu sei davvero saggio, traduci or questo messaggio, che proviene da un paese dove parlan serpentese – L'animatore annuncia il gioco “decifra il messaggio in serpentese” – Guarda come si svolge la prova</p>	<p>Attacato dietro al cartello zona vietata di Lord Voldermort (incluso nel kit da stampare)</p>
<p>15. CERCA&TROVA – È una cosa tutta gialla, sembra quasi una palla! Sopra trovi un grande stampo, dalla forma sembra un lampo – Palloncino giallo con disegnato sopra il fulmine di Harry Potter (il disegno può essere a mano)</p>	<p>Consegnato alla squadra che decifra il messaggio in serpentese –</p>
<p>16. HAI VINTO! Un grande mago tu sei stato e il tesoro hai conquistato! Ecco dove si trova _____</p>	<p>Questo biglietto è contenuto dentro il palloncino giallo con il fulmine che i bambini dovranno scoppiare. Sul biglietto c'è scritto dove è nascosto il tesoro. Anche questo biglietto è incluso nel kit da stampare</p>