



MAGIA ALL'ESTATE UISP 2021

Percorsi di animazione estiva



A cura di Astrid Sibilla

*A Karen, che ama i racconti,
a tutte le mamme, li amano anche loro,
e a Silvia Figini, che ha sentito questo per prima*

PARTE 1 – Magia all'estate Uisp 2021

Giochi e idee per un'estate insieme

PARTE 2 - Harry Potter e la pietra filosofale

I percorsi educativi e le attività a tema

PARTE 3 – Allegati

MAGIA ALL'ESTATE UISP 2021

Giochi e idee per un'estate insieme

Non è necessario giocare nel modo che andremo a proporvi per divertirsi e divertire.

Questa dispensa rappresenta soltanto un'idea da infilare nella vostra *valigetta degli attrezzi* e da portare con voi al centro estivo.

In animazione non bisogna aver paura di rifarsi ad idee che si considerano buone. Ognuno di noi ha un talento diverso: chi è brava con i bans, chi è meraviglioso nella presentazione delle serate, chi è spassoso nei giochi cooperativi, chi è la regina delle staffette. E chi, come noi, ama inventare giochi magici.

Ognuno deve seguire le sue inclinazioni, senza dimenticarsi di concedersi totalmente. La speranza, naturalmente, è che le nostre idee vi piacciono e ci aiutino a far stare sempre bene le creature che ci vengono affidate.

Quest'anno vi proponiamo una rilettura del magico mondo che ci ha lasciato J. K. Rowling: non siamo i primi e non saremo gli ultimi ad inventarci percorsi educativi ed animativi per far rivivere alle bambine ed ai bambini luoghi e personaggi divenuti eterni grazie anche ai film nati dai 7 libri della saga. Lo facciamo, manco a dirlo, per divertirvi in attesa dell'estate; per ingannare il tempo che ci separa dalle nostre settimane di attività; per cominciare a ridere e a far squadra.

La squadra è tutto, nello Sport come nell'Animazione. Le stelle singole, se non sono inserite a servizio del gruppo, non servono davvero a molto e noi all'Uisp preferiamo i cieli stellati.

E non esistono animatrici fantastiche ed animatrici più scadenti: esistono solamente squadre mediocri e squadre meravigliose. Professionalità, passione e fantasia: questi sono gli ingredienti per creare la Felix Felicis¹, una pozione speciale che se bevuta a piccoli sorsi rende ogni gruppo di animatori ed animatrici vincente, unito e... felice.

Il presente lavoro nasce dalla passione di un gruppo di animatrici ed animatori che il comitato Uisp di Bolzano ha formato e selezionato prima dell'estate 2021. A me è toccato il piacere di riunire le loro idee e farle splendere. Spero di esserne stata all'altezza. Buoni giochi!

Astrid

¹ Non sai che cosa è la Felix Felicis? Mmm, sei sospett*.

Fare ed essere squadra

Questa brossura ha qualcosa di magico. È un sortilegio antico che poche streghe e pochi maghi conoscono: si chiama *Squadra*. È un incantesimo difficile da eseguire, ci riescono solo i migliori.

Questa brossura è frutto del lavoro, della passione e della fantasia di tante ragazze e di tanti ragazzi, che hanno deciso di rispondere alla mia richiesta di pensare a qualche gioco a tema e di farmelo avere. Non credo si immaginino che quel loro regalo, gratuito e professionalissimo, ora possa essere messo nero su bianco ed i loro nomi ricordati. E qui ci sta un'altra magia: si chiama *Umiltà*.

Durante gli incontri di formazione queste persone si sono conosciute, hanno ricevuto qualche indicazione più chiara su come programmare delle attività educative e molte hanno sentito il bisogno di "aggiustare" i loro giochi e rinviarmeli sulla base di quanto appreso dalle parole, dagli esempi, dal gruppo.

È stato bellissimo seguire queste relazioni e lasciarmi sorprendere dagli atteggiamenti, dalle idee e dalla crescita di queste giovani animatrici e di questi giovani animatori.

La programmazione dei giochi ha regole ben precise e non si può improvvisare: richiede attenzione per gli obiettivi, per gli spazi, per il contesto, per i materiali, per le relazioni. Richiede anche chiarezza nelle spiegazioni.

Il mio lavoro è stato dunque quello di ottimizzare le individualità all'interno di in un lavoro di squadra uniforme nelle spiegazioni, eterogeneo nelle idee, chiaro nello stile. Questo mio esempio rappresenta una tacita spiegazione su cosa significa per me "fare squadra".

La squadra è un gruppo che cresce insieme: si parte dal FARE qualcosa (come un gioco, un'attività, una programmazione, una brossura) e si finisce con l'ESSERE qualcosa (un gruppo unito, amici, associazione). Il fare e l'essere sono due facce della stessa medaglia e non possono esistere l'una senza l'altra.

Un grazie speciale a chi ha deciso di "fare" per questa squadra e che vede pubblicati (spero) con gioia i suoi giochi:

- *Martina Brazzo*
- *Diego Bressan*
- *Matthias Candela*
- *Rossana Cicalò*
- *Patrizia Critelli*
- *Simone Critelli*
- *Asia Del Nero*
- *Talita Denniel*
- *Gaia De Polo*
- *Davide De Tommaso*
- *Jacopo Di Cello*
- *Hassan El Ati Allah*
- *Natalia Esposito*
- *Chiara Gambalunga*
- *Zoe Landi*
- *Francesca Lavezzo*
- *Astrid Matzka*
- *Marco Memè*
- *Nicole Miglioranza*
- *Simone Miglioranza*
- *Anna Minuzzo*
- *Greta Tiozzo*

- *Stefania Toldo*
- *Elena Refatti*
- *Valentina Vlasak*
- *“Vecchie glorie” del Progetto Syn (ex animatrici ed ex animatori che alla richiesta di idee su come giocare i diversi*

capitoli hanno risposto proprio come una volta: con grande spirito di partecipazione e idee originali, tra un messaggio vocale interrotto con sfondo di prole urlante e un video esilarante di spiegazioni)

Grazie anche a:

- *Matteo Albertin*
- *Gabriele Barotti*
- *Stefano Benevente Chavez*
- *Etrit Havoli*
- *Alex Montibeller*
- *Paola Pascali*
- *Valentina Rebecchi*
- *Beatrice Visintainer*

I loro giochi non sono riuscita ad inserirli ma la mia gratitudine per loro non è da meno.

Harry Potter e la pietra filosofale

Tutte le bambine e tutti i bambini del mondo conoscono Harry, Hermione e Ron. Conoscono i loro amici, conoscono le loro avventure, conoscono il loro mondo magico. E non c'è bambino al mondo che non abbia atteso al compimento del suo undicesimo anno, la sua lettera di ammissione alla Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts, rigorosamente con posta via Gufo.

È stato fin troppo facile per noi cavalcare questo ippogrifo² di magia assicurata e metterci al lavoro.

L'idea cardine è stata quella di pensare ad uno o più giochi per ogni capitolo del libro "Harry Potter e la pietra filosofale", da giocare all'interno di un percorso di 2/3 settimane.

Insieme-SYN: la parola d'ordine e la speranza resta questa.

Precisazione 1: per quanto mi riguarda non esistono grandi differenze tra animatori ed educatori. Entrambi concorrono a far star bene le persone che vengono affidate loro, in modo corretto, rispettoso e progettuale. Ogni tanto utilizzerò dunque un termine, altre volte sceglierò l'altro. Nessuna preferenza, io sono come le scale: mi piace cambiare³.

Precisazione 2: le parole sono importanti e l'uso del maschile generalizzato nel nominare le professioni o le persone (tra cui "operatori", "animatori", "educatori", "bambini", "ragazzi") a me non piace. Noi donne esistiamo, credo sia semplicemente giusto parlare quindi anche al femminile: distintamente, senza fare distinzioni... Ogni tanto immaginerò dunque animatrici nella conduzione dei giochi ed ogni tanto educatori.

Precisazione 3: la questione della traduzione. Normalmente un libro viene tradotto dalla prima parola all'ultima ma per la saga di Harry Potter non è stato così. Quando è stato tradotto il primo libro, nessuno aveva ancora letto il secondo. I traduttori hanno così tradotto alla cieca, senza la possibilità di scegliere (soprattutto i nomi) con la necessaria ponderazione. Soltanto quando è stata chiusa la saga con il settimo libro tutti hanno potuto capire l'opera nel suo insieme. Questo è di fatto il motivo per cui Neville Longbottom, il bambino pacioccone cresciuto dalla nonna, in Italia è stato inizialmente tradotto con Neville

² *Se non sai neppure che cosa è un ippogrifo, chiudi pure questa dispensa. Babban*!*

³ *È inutile che continui a leggere. Se non hai capito neppure questa battuta devi rassegnarti a non poter giocare con noi a meno che non ti metti d'impegno e ti leggi prima il libro (i film non valgono!).*

Paciock. Chi poteva sospettare poi quello che la Rowling aveva in mente per lui nei libri successivi? Ecco perché nelle edizioni attuali è tornato ad essere Neville Longbottom (di pacioccone il Neville a fine saga non aveva più nulla). Lo stesso discorso vale per la professoressa dal carattere granitico, Minerva McGranitt. Nelle ultime edizioni è tornata ad essere la Minerva McGonagall della Rowling.

Ebbene, per quanto mi riguarda userò soprattutto i nomi dei film, quindi quelli delle prime edizioni. È vero che il team di traduttori capitanato da Stefano Bartezzaghi (il figlio del noto cruciverbista) ci ha fatto riflettere sulla mancanza di affinità con il senso generale, ma come ci insegna la lingua italiana entra nel vocabolario la parola che si usa, non quella corretta. E noi abbiamo iniziato ad innamorarci proprio di Paciock, mica di Longbottom.

Non ci resta che iniziare.

Perché la Rowling?

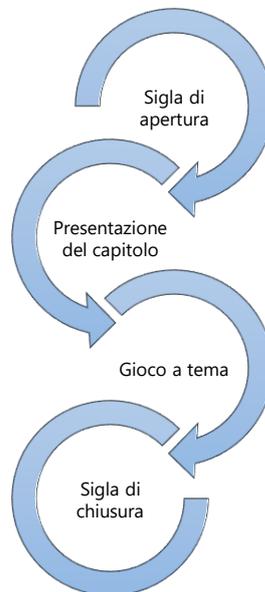
Harry Potter e la Pietra Filosofale è stato pubblicato in Italia nel 1998, un anno dopo la sua uscita in lingua originale inglese. Nel 2001 è uscito l'adattamento cinematografico che, personalmente, non penso sia affatto malaccio: il regista Chris Columbus e la sua squadra sono rimasti abbastanza fedeli al testo, tralasciando soltanto qualche parte per economia di tempo.

C'è una storia che mi ha sempre molto colpita, anche se immagino c'entri poco con questa dispensa. La voglio raccontare comunque, nella speranza faccia riflettere come ha fatto riflettere me. Credo fortemente nella necessità di riconsiderare un'educazione di genere anche nei centri estivi Uisp.

Si sa che l'autrice, Joanne Rowling, ha spedito senza fortuna a varie case editrici le prime bozze del suo libro e soltanto nel 1997 la Bloomsbury lo ha pubblicato. In pochissimi sanno invece che in occasione del 10° anniversario dalla prima pubblicazione, la casa editrice americana Scholastic ha creato un'edizione speciale chiedendo all'autrice di usare uno pseudonimo. Il motivo? Era preoccupata che il target del libro (gli adolescenti) accettasse con difficoltà una scrittrice donna! Cioè, ma vi rendete conto? Se a scrivere è una donna, la storia è certamente meno interessante ed io non leggo. Pazzesco! Ecco perché Joanne ha scelto di firmarsi J. K. Rowling (Kathleen era il nome della nonna) al posto di Joanne Rowling. Ai posteri l'ardua sentenza...

La ritualità dei giochi a tema

Veniamo ora ai protagonisti di questo lavoro: i giochi a tema. Ogni gioco o attività a tema deve seguire una ritualità ben precisa, i bambini devono riconoscere questo momento.



- a) **Sigla di apertura** → è il campanello di inizio, il rito che segna l'entrata in gioco. Può essere un bans, una filastrocca, una traccia audio, una gag dell'animatrice, uno o più gesti.
- b) **Presentazione del capitolo** → il contenuto del capitolo va presentato. Come? Beh, si può leggere, può essere fatta una sintesi animata, può venire drammatizzato dallo Staff o dai bambini più appassionati, può essere mimato. Facciamo "girare la fantasia"!
- c) **Giochi a tema** → si gioca! Non è necessario proporre tutte le attività a disposizione. Vanno certamente scelte a seconda del tempo a disposizione e delle caratteristiche del gruppo. Possono anche venire adattate, prese come spunto o modificate.
- d) **Sigla di chiusura** → può essere la stessa della sigla di apertura o può cambiare. L'importante è che rappresenti il rito di chiusura, l'uscita dal gioco.

Si gioca seguendo l'ordine dei capitoli. La storia va giocata con ordine, meglio evitare salti ma la decisione spetta comunque ai singoli Staff. Qualche consiglio utile:

- se i bambini sono particolarmente partecipi, potete continuare ad aggiungere attività e giochi a temi. Se invece non sembrano particolarmente entusiasti, evitate la lettura e concentratevi soprattutto sulle attività ludiche in sé.
- ricordatevi di alternare tutte le tipologie di gioco: attività in cerchio, giochi cooperativi, laboratori manuali, attività ludico-percettive, staffette, giochi a squadra, giochi in riga. Bisogna aiutare ogni partecipante a portare alla luce i suoi talenti e i suoi... poteri magici.

- potete tenere un tabellone magico con le clessidre delle squadre. Le clessidre (ad esempio, rotoli di carta igienica) vanno riempite di pietre preziose (sassi colorati dei colori delle squadre) ad ogni vittoria. Ricordatevi di aggiungere punti anche a chi:
 - ✓ si comporta in modo sportivo (aiuta e incita gli altri, non vuole vincere ad ogni costo, cerca di divertirsi in serenità, non si arrabbia con i più piccoli, fa il tifo a favore e mai contro, ecc.)
 - ✓ fa progressi rispetto alle proprie difficoltà

La programmazione delle settimane

Le attività proposte sono state pensate su un periodo di tempo di 2 settimane di centri estivi.

La prima settimana è diurna, la seconda è residenziale. Naturalmente funzionano anche su due settimane diurne oppure su due attività residenziali.

A Bolzano abbiamo pensato a questa particolare proposta per diversi motivi:

- innanzitutto, per invogliare le famiglie a familiarizzare con diversi progetti Uisp;
- in secundis, per facilitare l'esperienza della colonia residenziale ai più piccoli, che in questo modo avranno l'occasione di conoscere compagni e Staff già prima di stare lontani da casa;
- infine, per permettere alle operatrici ed agli operatori UISP di mettersi in gioco su campi diversi e con Staff diversi.

I primi capitoli si potranno giocare durante la prima settimana, gli altri durante la seconda.

Per ogni attività sono indicati eventuali materiali necessari anche se abbiamo preferito pensare a giochi di facile attuazione ed open air.

In appendice al presente lavoro sono presenti anche 14 allegati, che sono da preparare e fotocopiare prima di proporre le attività.

Capitolo 1

Il bambino che è sopravvissuto

Tutto inizia il 1° novembre 1981.

Al numero 4 della strada Privet Drive, a Little Whinging, in Inghilterra, il potentissimo mago Albus Silente, la strega Minerva McGranitt e il mezzogigante Rubeus Hagrid lasciano un neonato di un anno di nome Harry James Potter, sulla porta di casa dei suoi zii babbani, Vernon e Petunia Dursley. È un bambino importante perché è sopravvissuto all'attacco di un mago terribile e cattivo che ha invece ucciso i suoi genitori.



Obiettivi Per questo capitolo l'idea è semplicemente quella di introdurre e familiarizzare con alcuni nomi che ci terranno compagnia per tutto il resto della saga. A volte, anche sentirsi solo per un attimo Silente e la McGranitt fa divertire tanto e mette in secondo piano i timori di un nuovo gruppo, di una nuova avventura da vivere insieme a persone più o meno conosciute.

Spazi Cortile, prato

Tempi Di ogni gioco si possono giocare diverse manche, a seconda del tempo impiegato e dell'interesse manifestato dai giocatori. Si può scegliere se giocare tutti i giochi o farne soltanto una parte.

Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco varia da 45 min a 1,5 h.

Materiali Nessuno.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

A. Sibilla

1) Nascondino al contrario (nascondere Harry).

Il bambino-Silente si alza con un piccolo oggetto in mano che rappresenta il bambino che è sopravvissuto. Tutti sono seduti in cerchio e chiudono gli occhi. Silente va a nascondersi con il bambino che è sopravvissuto e poi si risiede. L'animatrice lo segue. Quando è posizionato, torna velocemente al cerchio e dà il via. Tutti si alzano a vanno a cercare il bambino che è sopravvissuto e Silente. Appena lo trovano si nascono insieme a lui. Il gioco finisce quando l'ultimo scopre il nascondiglio di Harry Potter.

2) L'assassino (lo spegnino di Silente).

Si gioca in cerchio. Ogni bambino riceve dall'animatore il suo ruolo (attraverso un cartoncino o un colpetto sulla schiena quando tutti hanno gli occhi chiusi). Il bambino Silente deve spegnere con il suo "spegnino magico" tutti i bambini lampioni. Il suo spegnino magico questa volta sarà un bacio. Il bambino "zio Vernon" dovrà stare molto attento e capire quale è il bambino Silente. I bambini che si spengono nascondono la loro testa tra le ginocchia in silenzio. Se il bambino Silente riesce a spegnere i $\frac{3}{4}$ dei lampioni senza essere scoperto dallo zio Vernon, vince.

Variante McGranitt – Il bambino MacGranitt gioca come tutti gli altri. Essendo una strega, se viene spenta dal bambino Silente ricambia il bacio (per avvisare Silente) e rimane in vita. Può a sua volta iniziare a "spegnere" altri bambini. Se viene beccata dallo zio Vernon, il gioco finisce.

3) MezzoGiganti, streghe, maghi

I giganti si muovono in punta di piedi e braccia sollevate, assumono un'aria importante e selvaggia e gridano "HAGRID, HAGRID".

Le streghe si fanno piccole e magroline, sguardo severo, testa bassa tra le spalle e sussurrano "McGranitt, McGranitt".

I maghi con uno sguardo incantato e la schiena gobba bisbigliano "Silente, Silente"

Nel regno di Harry Potter nessuno ha il potere su tutti gli altri: i mezzogiganti possono sopraffare le piccole streghe, mentre le streghe sono più furbe dei maghi e possono vincerli. I maghi a loro volta sono più forti dei mezzogiganti.

Si parte suddivisi in due squadre, una da una parte del campo e l'altra dall'altra. Ogni squadra decide se essere mezzogigante, strega o mago. Sale camminando verso metà campo. Quando le due squadre sono l'una di fronte all'altra gridano (mimando) insieme "MEZZOGIGANTI – STREGHE – MAGHI". Poi gridano ciò che sono e, a seconda di ciò che sono gli altri, catturano o cercano di mettersi in salvo arrivando dall'altra parte del campo. Chi viene catturato cambia squadra. Il gioco finisce quando una squadra si è sciolta nell'altra oppure quando i giocatori sono stanchi morti.

Se le squadre urlano lo stesso personaggio, tutti devono urlare subito HARRY POTTER ed accovacciarsi per terra. Gli ultimi due che eseguono il movimento diventano zio Vernon e zia Petunia e per un turno non giocano, stando in mezzo al campo e sbuffando infastiditi da tutta questa magia!

Capitolo 2

Vetri che scompaiono

Ci ritroviamo dieci anni dopo il ritrovamento di Harry neonato davanti l'uscio di casa Dursley. Non è cambiato granché in casa, tuttavia le foto sul caminetto sono una testimonianza del tempo che è passato. Già da queste prime frasi si può intuire il ruolo di Harry nella famiglia Dursley: qualcosa da tenere nascosto. Harry dorme in uno stanzino minuscolo e si veste con i vecchi vestiti di Dudley (ovviamente di un'altra misura); in casa viene trattato sia con indifferenza sia con rabbia e disprezzo. Dudley, di contro, è viziato: per questo compleanno riceve ben 37 regali, ma facendo i capricci ne ottiene altri due.

Ogni anno, i Dursley festeggiano il compleanno di Dudley portandolo in giro con un amico.



Siamo al secondo giorno. I bambini si conoscono poco. Meglio puntare ancora su tipologie di giochi in gruppo che facilitino l'abbassamento del filtro affettivo e favoriscano la conoscenza reciproca e la socializzazione. Questo capitolo introduce la cosa più importante del libro: la magia! La conversazione di Harry con un serpente e la scomparsa della lastra di vetro sono eventi magici che potrebbero motivare i bambini a scoprire la loro, di magia.

Obiettivi

Spazi Cortile, campo aperto, prato

Tempi

Di ogni gioco si possono giocare diverse manche, a seconda del tempo impiegato e dell'interesse manifestato dai giocatori. Si può scegliere se giocare tutti i giochi o farne soltanto una parte.

Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco varia da 1,5 h a 2h.

Materiali Allegato 1.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

H. El Ati Allah, (gioco 3), C. Gambalonga (gioco 1 e 4), D. De Tommaso (gioco 5), Z. Landi (gioco 2), M. Candela (gioco 6)

1) Cocco di mamma (i regali di Dudley).

È una variante del gioco di carte "merda" (pardon...). L'animatore prepara 16 carte da gioco (**vedi allegato 1**): si tratta di 4 carte diverse, ognuna formata da una famiglia di altre 4. I partecipanti si dividono in 4 gruppi e si dispongono agli angoli di un campo da gioco. Gli angoli sono tutti equidistanti da un centro del campo. L'animatore mescola le carte e ne lascia 4 in ogni angolo. Al primo VIA! le squadre osservano le carte e - se i personaggi sono diversi - decidono quale scartare, appoggiando la carta corrispondente a faccia in giù per terra. Al secondo "VIA!" dell'animatore tutti i gruppi scattano in senso antiorario verso la carta lasciata per terra dal gruppo adiacente, la raccolgono e decidono nuovamente quale carta scartare. Si attende nuovamente il "via" prima di scambiarsi ancora una volta di posto. Quando un gruppo riesce a raccogliere 4 carte personaggio uguali, devono immediatamente urlare "Cocco di mamma" e correre a sedersi al centro del campo. Gli altri gruppi fanno lo stesso. La squadra più lenta a sedersi è il gruppo perdente. I gruppi vincitori pescano una carta dal mazzo "regali" (**vedi allegato 1**): vince il gruppo che raggiunge per primo quota 37 o più regali.

2) I regali di Dudley

È un gioco di Kim. L'animatrice invita tutti i bambini DUDLEY a recuperare un particolare oggetto nel bosco o nelle vicinanze: è il regalo che vorrebbero per il loro compleanno. Tutti gli oggetti-regalo vengono messi al centro del campo da gioco e i bambini si mettono in riga davanti al cerchio. Hanno 10 secondi per memorizzare tutti gli oggetti. Quindi, i partecipanti chiudono gli occhi e l'animatrice mescola gli oggetti escludendone uno che nasconderà. Al VIA! I partecipanti potranno riaprire gli occhi ed il primo bambino che capisce quale oggetto è stato tolto grida il suo nome. Se è corretto vince un punto, se è sbagliato va a -1. Il primo partecipante che arriva a 3 punti vince. Ci sono diverse varianti: una è che gli oggetti rimangono fermi e che l'animatrice ne scambia di posizione soltanto due, che naturalmente i bambini dovranno notare. La seconda variante è che dal gruppo di oggetti fermi ne venga aggiunto uno. La terza variante è che venga tolto un oggetto dal gruppo di oggetti mescolati.

3) Acchiappa il serpente (Harry e il serpente allo zoo).

I bambini sono in cerchio con gli occhi chiusi. L'animatrice seleziona segretamente un Harry Potter (due tocchi sulla schiena) e un serpente (una strisciata sulla schiena). Il serpente al via diventa l'acchiappino che corre all'interno di uno spazio delimitato per catturare i bambini. Si vendica perché sono tutti passati dallo zoo senza aiutarlo a fuggire dalla sua teca. Una volta presi, i bambini devono rimanere fermi. Harry Potter si mescola tra i bambini e deve cercare di non farsi riconoscere perché è l'unico che può liberare, segretamente, gli altri. Come? Cercando lo sguardo del "prigioniero" e strizzando entrambi i suoi occhi. Il gioco finisce quando il serpente ha smascherato Harry e lo ha catturato.

4) Serpenti per Harry (Harry, Dudley e il serpente allo zoo)

L'animatrice divide il gruppo i bambini in due parti. I bambini di un gruppo, i "DUDLEY", si dispongono in cerchio, sguardo verso il centro del cerchio ma rivolto verso il basso. I bambini del secondo gruppo, i "SERPENTI", sono accovacciati ognuno davanti a un DUDLEY. Tra i Dudley, in cerchio, c'è anche Harry Potter che davanti a sé non ha nessun

serpente. Al via dell'animatrice, Harry sceglie il serpente al quale fare l'occholino; questo deve velocemente alzarsi per correre da Harry senza farsi toccare dal "suo" Dudley, pronto a toccarlo con una mano. Il Dudley rimasto improvvisamente senza serpente diventa il nuovo Harry e si ricomincia. Dopo qualche manche, invertire i ruoli tra i serpenti e i Dudley.

5) Serpenti e teche (Harry, Dudley e il serpente allo zoo)

È una variante del gioco "mucche e stalle". L'animatrice suddivide i bambini in terzetti. A seconda del numero totale dei bambini, 1-2 rimarranno fuori dai terzetti. I terzetti si sparpagliano nel campo da gioco. Due sono esterni e formano una "TECA" unendo le loro braccia in alto. Sotto la teca ci sta la terza componente del terzetto che fa il "SERPENTE". Inizia il gioco. L'animatrice urla "TECA": tutti i bambini che formano le teche si mescolano a riformare altre teche sui bambini SERPENTE che invece stanno fermi. L'1-2 bambini fuori dai terzetti devono cercare di trovare i loro nuovi ruoli inserendosi nella costruzione delle teche. Alla fine rimarranno fuori altri 1-2 bambini. Se l'animatrice urla "SERPENTE" il gioco non cambia: a mescolarsi e a trovare nuove teche sono i bambini serpente. Il gioco prosegue a piacimento dell'animatrice che può anche gridare HARRY POTTER: allora a scambiarsi sono tutti. È un gioco a tempo: dopo 4 minuti suona un allarme e l'1-2 bambini rimasti fuori dalle costruzioni perdono!

6) A caccia di stregonerie (Harry, Dudley e il serpente allo zoo)

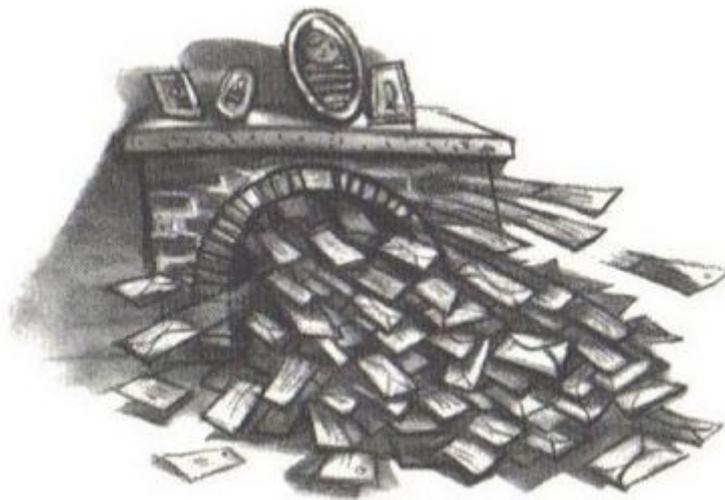
È una variante in movimento dell'ASSASSINO. Tutti i bambini chiudono gli occhi e l'animatore sceglie un bambino che sarà il SERPENTE. Seleziona un altro bambino che sarà Harry Potter. Infine, l'animatore sceglie due bambini che saranno lo zio VERNON e la zia PETUNIA. I bambini cominciano a pascolare in giro all'interno di un'area di gioco (un cortile). Il serpente può far pietrificare i bambini con un occholino. I bambini pietrificati dovranno rimanere in piedi immobili. Harry deve fare l'occholino al serpente senza essere scoperto da Vernon e Petunia. Se il mago riesce a fare l'occholino al serpente sia Harry che il serpente vincono il gioco. Il serpente dovrà annunciare la fine del gioco. Se si scopre che Harry fa/ha fatto l'occholino alla persona sbagliata, vince il gioco il serpente.

Se Vernon e Petunia scoprono chi sta impersonando il serpente e chi sta impersonando Harry vincono entrambi il gioco. Se vedono Harry fare l'occholino al serpente vincono il gioco. Se dopo 2/3 minuti dall'inizio del gioco (l'animatore tiene il tempo) gli zii non hanno identificato il serpente e Harry, vincono il gioco tutti gli altri bambini non-maghi e non-serpenti. In base al numero di bambini che giocano è possibile aumentare il numero dei serpenti fino a due e il numero dei "babbani", introducendo il bambino Dudley.

Capitolo 3

Lettere da nessuno

Dopo l'episodio allo zoo, Harry riceve la punizione più lunga mai ricevuta: è solo a inizio estate che può uscire dal ripostiglio. La parte clou è l'arrivo di una lettera per Harry. Harry addirittura ha il batticuore all'idea che qualcuno gli possa scrivere: chi mai può tenerlo in considerazione? I suoi genitori sono morti e non ha amici. Quando Vernon e Petunia si rendono conto di che tipo di lettera si tratta, la strappano dalle mani di Harry ed organizzano un viaggio per rifuggire dalla posta e dai gufi che portano le lettere.



Obiettivi Iniziamo a promuovere lo spirito di squadra parallelamente all'autonomia personale. Proviamo a concentrarci, a pensare agli altri, a cooperare. Prediligere ancora i giochi di gruppo o comunque a squadre intercambiabili.

Spazi Cortile, campo aperto, prato, porzione di bosco

Tempi Di ogni gioco si possono giocare diverse manche, a seconda del tempo impiegato e dell'interesse manifestato dai giocatori. Si può scegliere se giocare tutti i giochi o farne soltanto una parte.

Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco varia da 1,5 h a 3 h.

Materiali Lettere intestate ad ogni bambin* su fogli A5 piegato, una matita/penna a bambin*, manganello fatto con fogli di giornale arrotolati, corda/ nastro di 3m.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

Z. Landi (gioco 1, 2, 3), C. Gambalunga (gioco 4), D. De Tommaso (gioco 5), M. Brazzo (gioco 6)

1) Trova la lettera di Harry.

FASE 1 - L'animatrice prepara tante lettere (un foglio A5 piegato), ciascuno con il nome di un bambino. Poi li nasconde in un dato ambiente e al via i bambini devono cercare la loro lettera, lasciando nei diversi nascondigli le lettere non indirizzate a loro.

FASE 2 – Ci si divide in due gruppi: i gufi e gli Harry Potter. Mentre i gufi nascondono le lettere agli Harry Potter, questi ultimi contano fino a 30 ad occhi chiusi. Poi le parti si invertono. L'animatrice può cronometrare quanto tempo impiegano gli Harry a trovare le loro lettere. Attenzione! Ogni Harry può recuperare solo la lettera inviata a lui/lei. Dopo averlo fatto può aiutare chi ancora brancola nel buio con le sole indicazioni "acqua-fuoco".

FASE 3 – Ci si siede in cerchio, ognuno con la sua lettera e una matita in mano. Al via! Dell'animatrice si passa la propria lettera a dx e si riceve quindi una lettera da sx: ogni bambino deve scrivere un aggettivo positivo riferito al compagno al quale è indirizzata la lettera. Si prosegue al ritmo dell'animatrice fino a quando ogni bambino* riceve la sua lettera e può finalmente leggere tutte le cose belle che gli altri gli/le hanno scritto!

2) Intercetta la lettera di Harry

Si gioca in cerchio ed un bambino sta al centro. I bambini sulla circonferenza incarnando i Dursley e il loro intento è quello di passarsi la lettera (una palla, una pigna, una felpa arrotolata, una borraccia) senza che Harry, il bambino al centro, la intercetti. Appena Harry intercetta la lettera, esce sulla circonferenza ed entra il bambino che se l'è fatta intercettare. Si gioca a tempo (10 minuti?). Chi è al centro al termine del tempo stabilito perde e si fa una bella risata!

Variante a squadre – I bambini si dividono in due squadre: maghi contro Dursley. Una squadra alla volta dovrà riuscire a fare 10 passaggi della "lettera" senza che questa venga intercettata dall'altra squadra.

3) La valigia dello zio Vernon

Lo zio Vernon, infuriato dall'arrivo delle lettere per Harry, decide di partire in tutta fretta per far perdere le sue tracce ai gufi. Immaginate di dover partire all'improvviso a causa di un imprevisto: cosa mettete nella vostra valigia?

Si gioca in cerchio. Il primo giocatore inizia dicendo: *"Nella mia valigia ci metto..."* e nomina un oggetto. La bambina successiva dovrà ripetere la frase, l'oggetto ed aggiungerne uno nuovo. Si prosegue fino al primo errore. Il bambino che sbaglia riceve una penalità oppure si siede (o si alza, a seconda di come sta giocando il gruppo). Al secondo errore si viene eliminati e si entra al centro del cerchio come arbitri della gara.

4) Acchiappa il gufo

3 gufi si dispongono in fila, dietro a una corda tenuta ad altezza circa 1 m da due animatori. Di fronte ai gufi, si dispone zio Vernon con in mano alcuni fogli di giornale arrotolati (tipo un manganello). Dietro ancora, si sistemano tutti gli altri, gli Harry.

I gufi dovranno recapitare un messaggio a Harry, evitando di essere colpiti da zio Vernon. I gufi possono parlare soltanto se hanno la testa "sopra" l'altezza della corda e, allo stesso modo, zio Vernon non può colpirli se hanno la testa "sotto".

Il gioco inizia con i gufi rannicchiati dietro la corda: tutti loro hanno letto una frase da comunicare ai loro compagni (per intero!!), es: "Harry Potter è atteso a Hogwarts il 1°

settembre". Al via, i gufi dovranno, una alla volta, alzarsi in piedi e iniziare a comunicare la frase ai compagni. Zio Vernon, per interrompere la comunicazione, dovrà colpire con il giornale la testa dei gufi, che si azzittiranno e torneranno a rannicchiarsi. Una volta recepita una parte del messaggio, i gufi possono comunicare il resto del messaggio mancante, senza dover iniziare da capo la frase. Vince chi indovina il messaggio entro un tempo stabilito.

5) Sgraffigna la lettera.

È il classico Ruba bandiera.

Ci si divide quindi in due squadre disposte in fila l'una di fronte all'altra ma il più lontano possibile tra loro, gli Harry e i Vernon. Ci sarà inoltre un Gufo, unico e solo portatore delle lettere di ammissione alla scuola di Hogwarts, che terra in mano (nella zampa) la lettera indirizzata al nostro occhialuto maghetto.

Il gufo chiamerà un numero e i corrispondenti Harry e zio Vernon, correranno verso la lettera, cercando di prenderla per primi. Chi riuscirà ad agguantare la lettera non sarà salvo perché l'altro potrà sempre rubargliela di mano (non vale toccare soltanto l'avversario, la lettera va proprio rubata). Il punto va all'Harry o al Vernon che riporta la lettera oltre la linea della squadra.

Variante: Si può anche chiedere ad Harry, in quanto mago, di correre verso la lettera su una Nimbus 2000 (uno zaino, una felpa arrotolata, una borraccia da recuperare al centro del campo. Non fate correre i bambini con bastoni e bastoncini tra le gambe, è pericoloso). Parallelamente il Vernon, notoriamente poco sportivo e quindi in netto sovrappeso, dovrà correre con il suo vicino sulle spalle, che lo appesantisce ulteriormente. Attenzione: se non c'è equilibrio tra le squadre, avvicinare o allontanare la Nimbus 2000 di Harry.

6) La lettera di Harry.

È una versione riadattata di "battaglia francese". Si formano due squadre composte dallo stesso numero di giocatori e si divide il campo di gioco in due metà: metà campo apparterrà agli Harry e metà campo apparterrà ai Vernon. Alla fine delle due metà campo, dietro la linea di fondo, si delimita uno spazio, il sotto-scale di PRIVET DRIVE 4 che funge da prigione. Qui dovranno sostare gli avversari catturati e verrà conservata la lettera.

All'inizio le due squadre si mettono in movimento e ciascun giocatore dovrà cercare di raggiungere la zona avversaria che ospita la lettera. Quando un giocatore viene toccato nella metà campo nemica, diventa prigioniero e va nel sotto-scale, dal quale può essere liberato solo da un compagno che riuscirà a raggiungerlo, dopo aver attraversato indenne il settore nemico. Il giocatore che riesce ad attraversare il settore nemico e ad entrare nella zona della lettera, non può essere catturato finché vi rimane. Lì ha due possibilità: liberare un prigioniero, se c'è, oppure cercare di riportare nel proprio campo la lettera avversaria. Se ci riesce, fa vincere la sua squadra.

Variante: Si può provare a giocare anche con più lettere da recuperare per squadra!

Capitolo 4

Il custode delle Chiavi

È il giorno del suo undicesimo compleanno ed Harry Potter si trova in una casetta in mezzo al mare insieme agli zii e al cugino Dudley. Durante la notte la porta della casa trema fino a cadere a terra ed entra un uomo enorme, un gigante. Era Hagrid, custode delle chiavi e dei luoghi di Hogwarts.

Egli si presenta ad Harry porgendogli una torta di compleanno e rimane stupito dal fatto che egli sia del tutto all'oscuro della sua vera identità. Hagrid racconta la vera versione della morte dei genitori, i quali sarebbero stati uccisi da un potentissimo mago malvagio Voldemort - meglio conosciuto come "Tu sai chi", poichè nessuno osava nominarlo - e non in un incidente d'auto come gli avevano detto i Dursley. Gli dice inoltre ad Harry che lui è un mago e gli porge una lettera di invito alla Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts e nonostante le proteste dello zio Vernon, lo porta il ragazzo via con sé.



Obiettivi

Siamo a metà del percorso della prima settimana. I bambini si conoscono, hanno iniziato ad addentrarsi nella magia del libro e sono motivati. Ora bisogna favorire la formazione dello spirito di squadra ed accrescere la collaborazione. Proviamo inoltre a promuovere capacità organizzative.

Spazi

Cortile, campo aperto, prato, porzione di bosco

Tempi

Di ogni gioco si possono giocare diverse manche, a seconda del tempo impiegato e dell'interesse manifestato dai giocatori. Si può scegliere se giocare tutti i giochi o farne soltanto una parte.

Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco è di circa 1h, 1h ½

Materiali

Allegato 2.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

E. Refatti (gioco 1), J. di Cello (gioco 2), Z. Landi (gioco 3)

1) Harry non sa nulla.

Harry è l'unico a non sapere la sua vera identità di mago.

I bambini sono seduti in cerchio e sono tutti gli zii Vernon e Petunia. Uno tra loro, precedentemente scelto dall'animatore, è Hagrid! Hagrid inizia a fare un gesto (es. Schioccare le dita, toccarsi il naso con un dito). Harry, all'oscuro di tutto, è in piedi in mezzo al cerchio. Gli zii e le zie devono guardare Hagrid per copiare il suo gesto, senza però farsi vedere da Harry, che deve scoprire chi è Hagrid. In qualunque momento Hagrid può cambiare il gesto che gli zii e le zie devono copiare. Harry ha solo 3 tentativi per scoprire chi è Hagrid. Se indovina può partire con lui per andare a frequentare la scuola di magia di Hogwarts, altrimenti se perde, non può partire e deve restare a casa con i suoi zii babbani!

2) Hagrid.

Si dividono i bambini in 3 squadre e si fotocopiano 3 volte l'**allegato 2**. Ogni squadra sceglie il suo Rubeus Hagrid.

Hagrid si posiziona alla fine del campo e davanti a lui sono in disordine e scoperte le 3 carte. A 8 metri si posiziona la sua squadra, un bambino dietro l'altro. È una staffetta.

- Hagrid genera il suo codice (tenendolo nascosto) ovvero mette in ordine da sinistra a destra BARBA – CRINIERA – OCCHI. Lo comunica segretamente all'animatrice.
- Al via il primo bambino di ogni fila deve correre verso Hagrid e mettergli davanti una combinazione
- Hagrid risponde. Se ci sono delle carte messe nella posizione giusta allora comunicherà quante sono mentre se la combinazione è sbagliata non dice nulla.
- Il giocatore dovrà correre indietro al punto di partenza, dare il 5 al compagno che partirà per ritornare davanti ad Hagrid e ritentare il codice.
- Vince la staffetta la prima squadra che indovina il codice di Hagrid.

Questo gioco si può giocare anche senza stampare l'allegato 2. Basterà che ogni squadra recuperi 3 oggetti simili nell'ambiente circostante, ad esempio 2 sassolini per gli occhi di Hagrid, una pigna per la barba e un po' d'erba per la criniera.

3) Innominabile

Hagrid racconta ad Harry la vera versione della morte dei genitori, i quali sarebbero stati uccisi da un potentissimo mago malvagio Voldemort - meglio conosciuto come "Tu sai chi", poichè nessuno osava nominarlo.

I bambini si dividono in due squadre e si dispongono dietro ad una linea. Ogni squadra deve nominare un bambino corridore (che cambierà dopo ogni manche). L'animatore si posizionerà circa a dieci passi dai giocatori, o anche meno, in modo tale che la sua bocca sia ben visibile e pronuncerà sottovoce (perchè "innominabile") una parola che asserisca al campo semantico della magia o più in generale al tema di Harry Potter.

I bambini dovranno decifrarla dal labbrale. Quando un giocatore crede di aver indovinato la parola, la suggerisce al proprio corridore, il quale dovrà fiondarsi a toccare la mano dell'animatore e dopo averla toccata pronuncerà ad alta voce la parola. Se la parola è esatta, il giocatore guadagna 1 punto, altrimenti nessuno. Il gioco finisce quando tutti gli esponenti di ogni squadra hanno ricoperto almeno per una volta il ruolo del corridore. Vince la squadra che totalizza più punti.

Capitolo 5

Diagon Alley

Harry e Hagrid si recano a Diagon Alley, a Londra, per comprare il materiale scolastico per l'imminente inizio dell'anno scolastico ad Hogwarts. Prima di procedere con gli acquisti si dirigono alla Gringott (la banca dei maghi diretta dai goblin) per prelevare del denaro per Harry e per ritirare un misterioso pacco segreto sotto commissione di Albus Silente in persona. Hagrid ed Harry dopo aver acquistato l'uniforme, i libri e gli ingredienti necessari per le pozioni, si dirigono verso il negozio di bacchette del signor Olivander, il quale fa provare a Harry diverse bacchette. Solo una è quella giusta ed alla fine, la bacchetta alla quale è predestinato è quella contenente la piuma della stessa fenice contenuta nella bacchetta di Voldemort, con la quale gli era stata inflitta la cicatrice sulla sua fronte.



Obiettivi I bambini sono entrati nel vivo del libro. Assecondiamo la loro immaginazione e liberiamo la loro fantasia e creatività. Cerchiamo inoltre di sviluppare un senso critico e di autovalutazione (attraverso una più consapevole conoscenza e percezione di sé stessi è possibile conoscere più a fondo gli altri). Infine, favoriamo la formazione di legami interpersonali e l'accrescere dello spirito di collaborazione.

Spazi Cortile, campo aperto, prato, porzione di bosco

Tempi Di ogni gioco si possono giocare diverse manche, a seconda del tempo impiegato e dell'interesse manifestato dai giocatori. Si può scegliere se giocare tutti i giochi o farne soltanto una parte.

Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco è di circa 1h, 1h ½

Materiali Fogli, matite, colori, allegato 3, tre turaccioli colorati, allegato 4, scotch carta

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

Z. Landi (gioco 1 e 2), A. Sibilla (gioco 2 e 3), A. Del Nero (gioco 3), D. Bressan (gioco 4), V. Vlasak (gioco 5)

1) La propria scuola ideale

I bambini sono seduti a squadre.

Ogni squadra deve descrivere come sarebbe la propria scuola ideale e stilare la lista del materiale che sarebbe richiesto per esservi ammessi. Bisogna scegliere: 10 oggetti + 2 animali e pensare ad una argomentazione interessante. Al termine dell'esposizione delle tre squadre gli animatori votano a seconda dell'originalità e della capacità di spiegare. Anche le squadre possono votare le avversarie.

2) Nel bosco come a Diagon Alley

Il bosco nasconde meraviglie incredibili. Il gruppo viene diviso in squadre da 5 persone circa. L'animatore consegna la lista di oggetti nell'**allegato 3**. La prima squadra che si procura tutto il materiale nel minor tempo possibile vince. La lista può essere facilmente adattata, l'importante è prepararla il giorno prima dell'attività!

3) La bacchetta magica

Tutti i bambini cercano nell'ambiente la loro bacchetta magica. (Se sono in un cortile chiuso gli animatori dovranno capire se ci sono alberi o arbusti nei paraggi o se devono loro portare legni e legnetti precedentemente raccolti).

Sarà una scelta difficile ed attenta poiché quella bacchetta dovrà accompagnarli per tutta la durata del centro estivo. Con l'aiuto dell'animatore potranno poi lavorarla o arrotondarne l'estremità (munirsi di un coltellino).

A questo punto bisogna capire quale è il **nucleo della bacchetta**. Sappiamo che è la bacchetta a scegliere il mago quindi la scelta sarà del tutto casuale.

- L'animatore ha colorato di bianco, rosso e verde tre vecchi turaccioli. I bambini si siedono in cerchio e chiudono gli occhi. Al via! dell'animatore dovranno lanciarsi tra di loro i turaccioli. Allo stop! si alzano i bambini con in mano i 3 turaccioli ed alle loro bacchette verrà appiccicata una striscia di scotch carta, colorata con il colore del loro turacciolo. I tre bambini escono dal cerchio e si riprendono i lanci. Ad ogni stop! altri 3 bambini ricevono la loro striscia di scotch colorato. Soltanto al termine del gioco, si legge a cosa corrispondono i 3 colori (vedi **allegato 4**).

Ora bisogna immaginare il **tipo di legno** che ha la nostra bacchetta magica.

- Verranno nascosti nell'ambiente tanti bigliettini quanti sono i bambini. Su ogni bigliettino è scritto il nome di un albero. Al via! tutti i bambini corrono alla ricerca di un bigliettino. Appena lo trovano lo compilano, aggiungendo le informazioni riguardanti il nucleo della bacchetta e la misura della loro bacchetta, che potranno misurare con un semplice metro a nastro portato dall'animatore.

4) Al Paiolo Magico

Per accedere a Diagon Alley bisogna entrare dal retro del Paiolo Magico e colpire con la bacchetta il terzo mattone da sinistra, sopra il bidone dell'immondizia. Bisogna quindi saper usare bene la propria bacchetta. Ci si mette in cerchio, ognuno con la sua bacchetta. Ogni bambino mima un movimento che lo potrebbe portare a Diagon Alley e tutti gli altri copiano il suo movimento. Quando tutti i bambini hanno fatto il loro movimento si sceglie un movimento comune, frutto dell'insieme di alcuni movimenti che sono piaciuti di più. Questo movimento andrà ripetuto la sera prima di tornare a casa dal centro estivo con mamma o papà!

5) **Disegno di gruppo (perfetto in caso di pioggia)**

I bambini si riuniscono in cerchio e ad ognuno di loro verrà distribuito un foglio e una matita per disegnare. Ogni bambino inizierà disegnando il contorno della Scuola di Magia Hogwarts e ogni volta che l'animatrice dirà "CAMBIO!" il foglio sarà passato al bambino vicino. Questo potrà aggiungere un elemento a suo piacimento nel disegno come ad esempio una torre o un tetto, ecc.

Il gioco finisce una volta che il foglio iniziale è tornato al bambino iniziale che guarderà i diversi elementi che sono stati disegnati durante il giro.

Capitolo 6

In partenza dal binario nove e tre quarti

Harry trascorre gli ultimi giorni (terribili) estivi con gli zii e il primo settembre viene accompagnato a alla stazione King's Cross perché il treno per Hogwarts parte alle 11:00. Non sa dove sia il binario 9 e $\frac{3}{4}$ ma per fortuna sente qualcuno che parla di Babbani. In quel momento arriva un gruppetto con una signora grassottella e i figli tutti con i capelli rossi. La signora gli indica gentilmente come fare, Harry prende la rincorsa ed attraversa magicamente il tornello fra i binari 9 e 10. Improvvisamente si ritrova davanti all'Hogwarts Express. Sul treno conosce Ron ed Hermione.

Arrivati a Hogwarts ritrova Hagrid che accompagna al castello lui e gli altri studenti del primo anno, navigando sul Lago nero.



Il gruppo ormai si conosce. Si è passati alla seconda settimana di attività che per noi è la colonia. A questo punto si può provare a giocare insieme anche nel momento del distacco dai genitori, appena arrivati al centro estivo. L'obiettivo è quello di sottolineare l'entrata in gioco, l'ingresso nel mondo magico, il distacco temporaneo dalla famiglia. È rito di passaggio tra la vita in mezzo ai Babbani ed Hogwarts.

Obiettivi

Spazi

Cortile, campo aperto, prato, porzione di bosco

Tempi

Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco è di circa 1h $\frac{1}{2}$, 2h. Non è incluso nel tempo quello impiegato per la produzione dei materiali.

Materiali

Qui i materiali sono fondamentali perché va ricreata un'ambientazione. Diamo comunque anche una seconda idea di gioco per coloro che non riuscissero a costruire l'ambientazione giusta.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

A. Sibilla, C. Gambalonga e alcune Vecchie Glorie Syn (I. Zerbinati, S. Figini, A. Toffanello, D.

1) Arrivo al binario 9 e $\frac{3}{4}$

IDEA 1 - Per questa attività bisogna aver colorato un vecchio lenzuolo come se fosse il muro del tornello fra il binario 9 e il binario 10.

Bisogna aver creato anche un'ambientazione che riporti all'arrivo magico al binario 9 e $\frac{3}{4}$ (un cartellone appeso al muro, oltre il lenzuolo, vedi qui sotto.)

I bambini vengono accompagnati dalle famiglie oltre il telo ed approdano al binario, davanti ai binari del treno. Qui lasciamo che genitori e figli si salutino.



IDEA 2 - Si chiede ai genitori di formare il muro del binario attraverso il quale dovranno passare i ragazzi: uno accanto all'altro – spalla a spalla- adeguatamente distanziati (un educatore li fa disporre eventualmente su più file).

Tutti i ragazzi prenderanno il proprio zaino e si recheranno all'inizio del binario disponendosi in fila indiana (a circa 3m dal muro) e, uno alla volta, correndo dovranno oltrepassare il muro in un punto a loro scelta – i genitori dovranno essere in grado di aprire un varco nel punto giusto!

Una volta oltrepassato il binario si ripone lo zaino sulla carrozza bagagli e il treno è pronto per la partenza.

La carrozza può essere un vecchio carrello, una carriola, uno skateboard.

Ogni bambino avrà con sé il suo animale/ oggetto magico: un peluche, una macchinina, una lettera della mamma...

2) Partenza sull'Hogwarts Express

IDEA 1 - Sono stati recuperati e pitturati di rosso dei cartoni. Vale solo l'esterno, senza coperchio né fondo. I bambini devono entrarci dentro ed in fila indiana salutano le famiglie ed entrano nella casa vacanze. È il saluto finale.

All'Hogwarts Express si può far fare anche un breve percorso per allontanarsi dai genitori. Al termine del viaggio, i bambini scendono dal treno ed insieme ad Hagrid definiscono le regole di convivenza in colonia.

IDEA 2 – I bambini si preparano uno dietro l'altro sulle rotaie disegnate a terra con del gesso. Saranno loro l'Hogwarts Express. Chiudono gli occhi tutti, tranne i primi due della locomotiva. Dopo il fischio di partenza arrivano i saluti.

All'Hogwarts Express si può far fare anche un breve percorso per allontanarsi dai genitori. Al termine del viaggio, i bambini aprono gli occhi e scendono dal treno. Insieme ad Hagrid definiscono le regole di convivenza in colonia.

Capitolo 7

Il Cappello Parlante

Sulla soglia del portone d'ingresso li attende la professoressa Minerva McGranitt che li porta nella Sala Grande. Qui li aspetta la cerimonia dello Smistamento che ha lo scopo di affidarli a una delle quattro Case della scuola: Grifondoro, Tassorosso, Corvonero e Serpeverde.

Su uno sgabello è posto un vecchio, logoro, cappello da mago che canta una canzone in rima, enunciando le caratteristiche delle varie case: Grifondoro, per i coraggiosi di cuore, Tassorosso, per i giusti e i leali, Corvonero, per i pronti di mente, e infine Serpeverde, per gli astuti e gli ambiziosi.

Al termine della filastrocca, i ragazzi del primo anno prendono posto, uno alla volta, sullo sgabello. Harry, Ron ed Hermione finiscono in Grifondoro. Draco in Serpeverde.

Infine accade una cosa curiosa. Harry, guardando verso il tavolo degli insegnanti, incrocia lo sguardo dello stesso uomo che aveva conosciuto al Paiolo Magico, il professor Raptor, e subito avverte una fitta alla cicatrice sulla fronte.



Obiettivi È il momento della formazione di 4 squadre, eterogenee per genere ed età, esattamente come ad Hogwarts. L'obiettivo resta quello dell'entrata in gioco e della prima socializzazione di gruppo.

Spazi Sala animazione

Tempi Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco è di circa 1h ½ , 2h. Non è incluso nel tempo quello impiegato per la produzione dei materiali.

Materiali **Anche per questo capitolo i materiali restano fondamentali perché va ricreata un'ambientazione.**

Allegato 5.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

A. Sibilla

1) La cerimonia dello Smistamento

I bambini sono in piedi, davanti ai loro animatori.

In posizione centrale e ben visibile a tutti va collocato uno sgabello con sopra il cappello parlante, precedentemente costruito dallo Staff. Questa attività va condotta dalla coordinatrice o dal coordinatore del centro estivo.

Le squadre in realtà sono già state fatte dallo Staff, che ha avuto modo di conoscere i bambini durante tutta la prima settimana. I bambini vanno suddivisi in modo eterogeneo per genere e per età, in modo da formare gruppi equilibrati per le attività future.

Prima di iniziare, lo Staff rappresenta il Cappello Parlante e deve cantare la sua filastrocca: si può usare una chitarra con un classico giro di accordi, recitare il testo, farne una lettura animata... fate girare la fantasia!

*"Forse pensate che non son bello,
ma non giudicate da quel che vedete
io ve lo giuro che mi scappello
se uno più bello ne troverete.*

*Potete tenervi le vostre bombette
i vostri cilindri lucidi e alteri,
son io quello che al posto vi mette
e al mio confronto gli altri son zeri.*

*Non c'è pensiero che nascondiate
che il mio potere non sappia vedere,
quindi indossatemi ed ascoltate
qual è la casa in cui rimanere.*

*forse Grifondoro la vostra via,
culla dei coraggiosi di cuore:
audacia, fegato, cavalleria
fan di quel luogo uno splendore.*

*O forse è a Tassorosso la vostra vita,
dove chi alberga è giusto e leale:
qui la pazienza regna infinita
e il duro lavoro non è innaturale.*

*Oppure Corvonero, il vecchio e il saggio,
se siete svegli e pronti di mente,
ragione e sapienza qui trovan linguaggio
che si confà a simile gente.*

*O forse a Serpeverde, ragazzi miei,
voi troverete gli amici migliori
quei tipi astuti e affatto babbei
che qui raggiungono fini ed onori!*

*Venite dunque senza paure
E mettetemi in capo all'istante
Con me sarete in mani sicure
Perché io sono un Cappello Parlante!"*

2) Lo Smistamento

La coordinatrice chiama uno ad uno i bambini che si siedono sullo sgabello. Mette loro il cappello parlante in testa ed i bambini vengono smistati. La voce del Cappello può essere stata precedentemente registrata su una traccia audio con un semplice cellulare che di volta in volta viene attivata.

Si prepara la sala con i 4 stemmi delle case agli angoli. I 4 stemmi sono stati disegnati sopra un cartone. Sarà compito delle singole componenti delle Case, colorare nei giorni successivi gli stemmi. Si possono usare anche altre tecniche di riempimento oltre ai colori: collage, materiali da incollare, ecc.

A volte, nei centri estivi, i bambini possono non essere in numero sufficientemente alto. In questo caso ogni animatore diventerà responsabile di 2 diverse case.

Il Cappello Parlante darà ad ogni bambino un aggettivo, quello che si è conquistato durante la prima settimana: coraggiosa, leale, ambizioso... È fondamentale che tutti gli aggettivi siano positivi. Tali aggettivi possono essere trascritti sullo stemma, accanto alla figura rappresentante la Casa.

2) I fondatori delle Case

Tutti sanno che le 4 Case sono state fondate da due maghi (Salazar Serpeverde e Godric Grifondoro) e due streghe (Tosca Tassorosso e Priscilla Corvonero) abilissimi.

Nella stanza sono state precedentemente nascoste 6 sillabe (**vedi allegato 5**) e 1 foto per ogni casa. Vince i primi punti di squadra la Casa che riesce a ritrovare la foto del proprio fondatore e le sillabe che compongono il suo nome. Importante: le sillabe che non appartengono al nome del proprio fondatore vanno lasciate nascoste.

Un solo giocatore resta fermo e compone il puzzle.

3) Salazar, Godric, Tosca e Priscilla

Le componenti delle 4 Case si dispongono sulla linea di fondo, seduti uno dietro l'altro, formando 4 file.

Di fronte a loro, in fondo alla sala, c'è il nome del proprio fondatore o della propria fondatrice.

Al VIA! l'ultimo bambino si alza con l'immagine del proprio fondatore o della propria fondatrice e va a sedersi davanti al primo. A questo punto passa indietro l'immagine. Appena arriva all'ultimo della fila, quest'ultimo si alza ed effettua la stessa corsa davanti alla fila. Vince la prima squadra che appiccica l'immagine sotto al nome sul muro.

Non è possibile lasciare spazio tra i bambini quando ci si siede davanti (obbligo di contatto piede-schiena). Soltanto l'ultimo può tenere per mano il penultimo ed allungarsi per toccare il muro.

Capitolo 8

Il maestro delle pozioni

Il primo giorno ad Hogwarts fa capire ad Harry quanto la sua cicatrice sia famosa.

La lezione comincia con il Professore Piton che insegna Pozioni. Harry si accorge di non piacere al Maestro e ne è assolutamente certo quando, dopo il consueto appello, lui lo interroga senza badare ad Hermione Granger che ha continuamente la mano alzata; Harry non sa nulla sulla differenza tra l'Acotinum Napellus e l'Acotinum lycoctonum, ignora cosa sia un Bezoar, cosa si ottenga versando la radice di Asfodelo in polvere in un infuso di Artemisia ed altre cose del genere. Dopotutto era il suo primo giorno di scuola! Piton toglie punti a Grifondoro e la situazione non migliora neppure quando Neville, un altro alunno dei Grifondoro, sbaglia a preparare una pozione.

La sera, Harry è invitato da Hagrid a bere il tè. Mentre parla con lui del professor Piton, Harry scopre che il giornale dà la notizia di una rapina alla banca della Gringott proprio il giorno del suo compleanno. Harry è subito preoccupato all'idea che ci sia un legame tra i due eventi.



- Obiettivi* Le squadre sono formate. È il primo giorno di colonia. L'obiettivo resta quello di esprimere sé stessi, questa volta all'interno di un gruppo, familiarizzare con la nuova location e il territorio.
- Spazi* Cortile, campo aperto, casa vacanze
- Tempi* Si può scegliere se giocare tutti i giochi o farne soltanto una parte. Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco è di circa 3h.
- Materiali* Fogli, penne, 4 cerchi, piante carnivore e bicchieri dello yoghurt nel n° dei partecipanti, allegato 6 e 7, filo di spago o lana, scotch trasparente, 10 ingredienti edibili, sedie

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

A. Sibilla (gioco 1), N. Esposito (gioco 2), C. Gambalunga e S. Critelli (gioco 3), C. Gambalunga (gioco 4), S. Figini (gioco 5)

1) Concorso di pozioni per giovani streghe e maghi

Si gioca individualmente. Tutti i bambini dovranno costruire e descrivere una loro pozione. È un concorso. Vincerà la più utile e la più originale. I materiali a loro disposizione possono essere dei barattoli per lo yoghurt e un'etichetta da incollarci sopra con la descrizione della pozione (**vedi allegato 6**).

L'attività è molto semplice ma presenta dei punti da chiarire prima di iniziare: fino dove possono spingersi alla ricerca dei loro ingredienti? Quanto tempo hanno a disposizione?

2) Caccia alla pozione!

Alle 4 Case viene assegnato un foglio con una pozione da creare. Una volta letti gli ingredienti, le squadre dovranno cercare gli ingredienti che vengono richiesti loro. Gli ingredienti dovranno essere precedentemente nascosti nello spazio a disposizione.

Vince la Casa che per prima trova tutti gli ingredienti e compone la pozione.

3) Una mattinata di scuola ad Hogwarts

L'attività consiste nell'organizzare nell'arco della mattina una serie di lezioni, come in una classica giornata ad Hogwarts! Le lezioni dovranno essere organizzate in luoghi diversi del centro estivo, sia all'interno della casa vacanze che all'esterno, e saranno le animatrici a presentare le diverse attività, interpretando i professori ed enfatizzandone le caratteristiche principali (che saranno anche i temi centrali di ogni attività da loro proposta).

Si può scegliere far giocare i partecipanti in Case, assegnare loro un cartellino con gli orari e i luoghi delle lezioni e lasciarli liberi di girare oppure organizzare le lezioni in sequenza, per tutti i partecipanti contemporaneamente.

1. La lezione di INCANTESIMI → professor Vitius → Gioia

Prima parte - Invento il tuo incantesimo! I bambini devono unire in un'unica parola il proprio nome (o il suo anagramma) + uno dei seguenti suffissi: -ora, -us, -ium, -osa, -ccio, -menti, -indo,

Esempio: Chiara + enti = Hacriamenti

Una volta trovata la formula, inventare il gesto da fare con la bacchetta, naturalmente, l'effetto dell'incantesimo.

Seconda parte - Costruisci il tuo amuleto! Scrivere l'incantesimo della prima parte su un cartoncino, plastificarlo con dello scotch trasparente, aggiungere un filo di lana per farlo diventare il ciondolo di una collana da portare sempre con sé.

"Nei tempi antichi si credeva che la parola "Abracadabra" avesse poteri curativi. Per questo

i pazienti dovevano scriverla ripetutamente tralasciando ogni volta una lettera. Il risultato era un testo a forma di cono, che poi veniva iscritto in un triangolo a inchiostro rosso. L'incantesimo si portava al collo come amuleto, per scacciare la febbre" (Harry Potter - Un viaggio nella storia della magia, Salani Editore).

2. Lezione di ERBOLOGIA → Professoressa Sprite → Gentilezza

La professoressa Sprite presenta alla classe una temutissima e letale specie di pianta carnivora, la "Venere Acchiappamosche", che risparmia la sua vittima solamente se le viene portato in dono del cibo. Per prima cosa bisognerà quindi, insieme, catturare una o più mosche da sacrificare. Una volta fatto amicizia con le piantine, la Prof.sa spiega che le piante carnivore vanno trattate con gentilezza: muoiono se vengono stuzzicate inutilmente e vanno abbeverate solo con acqua distillata o acqua piovana.

Ovviamente, le piantine saranno responsabilità di tutti durante il resto della settimana e vanno comprate prima dell'inizio del Centro Estivo.

3. Lezione di TRASFIGURAZIONE → Professoressa McGranitt → Coerenza e integrità

Prima parte - È una staffetta di animali. Preparare in una ciotola tanti bigliettini con sopra scritti i nomi di animali quanti sono i partecipanti. Preparare e segnare un breve percorso da far svolgere a 2 sfidanti per volta. Gli sfidanti devono pescare una carta-animale e affrontare il percorso mimandolo. I punti verranno assegnati sulla base della correttezza dell'interpretazione, non della velocità di esecuzione.

Seconda parte - Laboratorio di origami: i partecipanti dovranno trasformare un foglio di carta in un grazioso gattino, seguendo le indicazioni della professoressa (**vedi allegato 7**).

4. Lezione di DIFESA CONTRO LE ARTI OSCURE → Professore Raptor → paura

È la variante movimentata di "Creatura comanda colori!" - Si sceglie un partecipante che "prende" e si dispongono per lo spazio 3/4 cerchi. Il professor Raptor legge ad alta voce il nome di una creatura magica e parte della sua descrizione (dal libro "Gli Animali Fantastici: dove trovarli"), mentre "chi prende" inizia ad imitarlo. Quando, nel mezzo della descrizione, il professore dice ad alta voce un colore tutti iniziano a scappare da "chi prende" cercando di salvarsi toccando qualcosa del colore chiamato. Si possono salvare anche entrando dentro ad uno dei cerchi, tracciandone il perimetro con la bacchetta.

"Il Cerchio Magico - Gli incantesimi di protezione si usano nel mondo magico per garantirsi protezione. Hogwarts è protetta da Incantesimi Respingi-Babbani: la scuola, agli occhi dei babbani, è semplicemente un castello abbandonato. In un dipinto di fine '800 si vede una donna che traccia intorno a sé un cerchio protettivo con la bacchetta." (Harry Potter - Un viaggio nella storia della magia, Salani Editore).

5. POZIONI → Professor Piton → ostilità

Prima parte - A turno ogni giovane strega o mago viene bendato e deve annusare o assaggiare un ingrediente particolare (zucchero, spezie, cioccolato, aceto...). Per ogni ingrediente indovinato riceve un punto che andrà alla sua Casa.

Seconda parte - Con una decina di ingrediente edibili, ogni Casa crea la sua pozione dentro ad un bicchiere-calderone. Questa verrà fatta assaggiare alle altre Case che dovranno indovinare quali ingredienti sono stati utilizzati e quali no.

4) Alle scale piace cambiare

Sparpagliare sedie per tutta la sala, una per ogni partecipante che dovrà salirci sopra. L'obiettivo è, insieme, cercare di formare un cerchio con le sedie, senza appoggiare mai i piedi per terra.

5) I quadri sulle scale

Per terra ci sono 4 quadri (**vedi allegato 8**). Parte una musica di sottofondo ed ogni Casa deve "entrare" dentro uno. Quando la musica si stoppa, lo Staff fa dei microfilmati di 10 secondi alle 4 Case nei quadri e fa ripartire la musica. Al termine del 4 giro, vengono assegnati i punteggi.

Capitolo 9

Il duello di mezzanotte

Hermione ed Harry sono molto preoccupati per la loro prima lezione di volo. Durante la lezione Neville si frattura un polso e Madame Bumb, l'insegnante, è costretta ad assentarsi per accompagnarlo in infermeria. Durante la sua assenza Harry dimostra la sua bravura sulla scopa recuperando, con un volo da fuoriclasse, la ricordella di Neville Paciock, che Draco aveva lanciato in aria per fare una spacsonata. L'impresa, notata dalla McGranitt, invece di procurare ad Harry la temuta punizione lo porta a venire inserito come cercatore nella squadra di Quiddich di Grifondoro, proprio come suo padre. Malfoy, umiliato, sfida Harry a duello. I due si danno appuntamento, con Ron come secondo, nella sala dei trofei per la notte stessa. Invano Hermione cerca di dissuaderli dal violare le regole, e alla fine si ritrovano tutti e tre chiusi fuori dal dormitorio di Grifondoro, dove a loro si unisce Neville Paciock, che era lì fuori da tempo avendo dimenticato la parola d'ordine. Tutti e quattro si recano nella sala dei trofei ma è un tranello di Draco che vuole farli punire. Inseguiti da Gazza e dalla sua gatta, finiscono nella zona proibita e si infilano dietro una porta che Hermione riesce ad aprire con un incantesimo. Dietro la porta li aspetta una scoperta terrificante: un enorme cane a tre teste li fissa ringhiando. I quattro fuggono come il vento e ritornano al sicuro nella sala di Grifondoro. Nonostante lo spavento, i ragazzi hanno notato che il mostruoso cane faceva la guardia a una botola: è lì che si nasconde il misterioso involucro che Hagrid aveva prelevato dalla Gringott per conto di Silente!



- Obiettivi** Le squadre sono formate. È il primo giorno di colonia. L'obiettivo resta quello di esprimere sé stessi, questa volta all'interno di un gruppo. Va creata l'atmosfera e rispolverata quella suspense che funge da aggregante.
- Spazi** Campo aperto, sala animazione, in serata
- Tempi** Si può scegliere se giocare tutti i giochi o farne soltanto una parte. Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco è di circa 2h.
- Materiali** Sacchi neri della spazzatura o un telo nero per coprire la rete, palloncini, pennarello indelebile, scalpi, allegato 9.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

S. Critelli (gioco 1), C. Gambalonga (gioco 2, 3, 4), P. Critelli (gioco 5)

1) Il duello di mezzanotte

È una variante di Black-volley. La partita avviene la sera, quando la luce è calata. La rete è coperta da un telo nero che arriva fino a terra, la difficoltà del gioco è rappresentata dal fatto che le due squadre devono sfidarsi senza poter prevedere o aspettarsi la mossa dell'avversario. I giocatori sono disposti in campo rispettando le postazioni della pallavolo classica (due linee da tre). Lo scopo del gioco è quello di lanciare la palla nel campo avversario, il punto si ottiene se la palla tocca terra. Per poter rilanciare la palla oltre la rete e non concedere il punto agli avversari, occorre prendere al volo la palla ed effettuare un minimo di due e un massimo di tre passaggi ai compagni. Vince la sfida la squadra che arriva a 10 punti.

2) Scoppia la Ricordella

A colazione tutti ricevono in regalo una Ricordella (un palloncino sgonfio), che da quel momento in poi, andrà sempre portato con sé perché -si sa- è utilissima nel ricordarti che hai dimenticato qualche cosa...!

Nel pomeriggio, il palloncino andrà finalmente gonfiato per la sua prima lezione di volo e verrà scritto su di esso il nome del proprietario. Ma attenzione! Draco Malfoy ha preso di mira Neville: vuole rubare e scoppiare la sua Ricordella.

Ogni Casa deve mettere al sicuro le sue Ricordelle, senza farsi vedere dalle componenti delle altre squadre. Verranno sorteggiate le coppie di Case che dovranno affrontarsi. Stabilito un punto di partenza e di arrivo, vince la Casa che stamerà tutte le Ricordelle dell'altra Casa e che le scoppierà.

3) Lezione di volo con i Serpeverde

Per la prima lezione di volo tutti ricevono una scopa, ovvero uno scalpo da inserire nel retro dei pantaloncini. Lo scopo di scalpo è rubare "la coda" all'avversario evitando di farsi rubare la propria: chi perde la coda esce dal gioco.

Si può decidere di dividere il gruppo in due parti, facendo sfidare Gridondoro contro i Serpeverde (oppure contro una squadra di Draco) come avviene nel libro, oppure organizzare un piccolo torneo in cui far sfidare a turno le Case.

4) Appuntamento a mezzanotte

Gioco serale da svolgere in casa o nell'immediato perimetro.

Le Case si suddividono a loro volta in gruppi da 4 (Ron, Harry, Hermione e Neville). Ai gruppi viene data la seguente indicazione: Drago Malfoy vi ha sfidati in un duello tra maghi, che avverrà nel pieno della notte in una sala non ben precisata di Hogwarts. Dovete trovarlo senza farvi beccare da Gazza e Mrs.Purr e... state sempre attenti alle sorprese che riserva Hogwarts.

Precedentemente sono state sparpagliate per l'area di gioco dei foglietti raffiguranti vari personaggi/ oggetti del mondo magico (**vedi allegato 9**) tra cui Draco (in realtà questa carta non c'è, ma i giocatori non lo sanno!); i gruppi dovranno raccoglierne il più possibile perché ogni figura ha un diverso valore, mentre la carta Draco assegna la vittoria immediata. Ogni volta che verranno beccati da Gazza, egli confischerà tutti i foglietti (non c'è eliminazione) e li ri-distribuirà per il campo da gioco.

Gazza e mrs. Purr sono interpretati da 2 animatrici che girano per l'area di gioco in coppia con l'intento di tendere agguati, non corrono e si annunciano ripetendo a voce alta e con regolarità "Siete qui da qualche parte" e "miao".

In un punto nascosto dell'area di gioco, va posizionata la carta Fuffi (**vedi allegato 9**). Sarà molto più grande delle altre e reciterà "Siete finiti nel corridoio sbagliato. Avete 3 secondi per andarsene, urlando a squarciagola".

Visto che la carta Draco non esiste, il gioco è a tempo. Terminato il tempo si torna alla base e si contano i punti in possesso di ogni gruppo.

Al termine, leggere l'ultima pagina e mezza del capitolo 9.

N.B. L'animatrice che presenta il gioco e che quindi ne resta fuori per arbitrarlo, deve fare in modo che almeno un gruppo finisca nel nascondiglio di Fuffi.

5) Il duello di mezzanotte

GIOCO 1

1. Una squadra interpreterà Gazza e il suo gatto travestendosi in modo più simile a loro, Es. con parrucca o orecchiette da gatto;
2. L'altra squadra interpreterà Harry, Hermione e Ron;
3. Un'altra squadra prende le vesti di Malfoy.

I vari Malfoy verranno scelti dagli animatori con un tocco sulla spalla quando tutti saranno con gli occhi chiusi e non devono rivelare la loro identità. Harry, Hermione e Ron dovranno scappare da Gazza e il suo gatto ma allo stesso tempo se trovano un Malfoy possono salvarsi se trovati dai guardiani della scuola. Il gioco avrà un tempo limitato e allo scadere della clessidra magica si conterà quanti Harry, Hermione e Ron sono stati catturati e in base al numero si decreterà se hanno vinto: Gazza e il suo gatto, i 3 amici oppure se nessun Malfoy viene scoperto, allora la vittoria andrà a quest'ultimi.

GIOCO 2

1. I bambini saranno disposti in cerchio e verrà fatta girare una bottiglia al centro e 2 bambini verranno selezionati.
2. Alla "Ciao Darwin!" ad ogni bambino/a verrà assegnato un numero, si farà un'estrazione e i 2 numeri che usciranno si dovranno scontrare!

3. Il cappello parlante decreta 2 squadre e per ognuna di essa un bambino/a verrà selezionato per battersi a duello, sempre con il metodo "Ciao Darwin".

I 2 bambini dovranno lottare a duello e il vincitore sarà decretato dal famoso strumento di rilevamento utilizzato da qualsiasi struttura scientifica: L'APPLAUSOMETRO, che misurerà l'intensità degli applausi del pubblico. I 2 fortunati andranno dietro le quinte e con dei travestimenti da maghi improvvisati dovranno partecipare a delle sfide create dagli animatori.

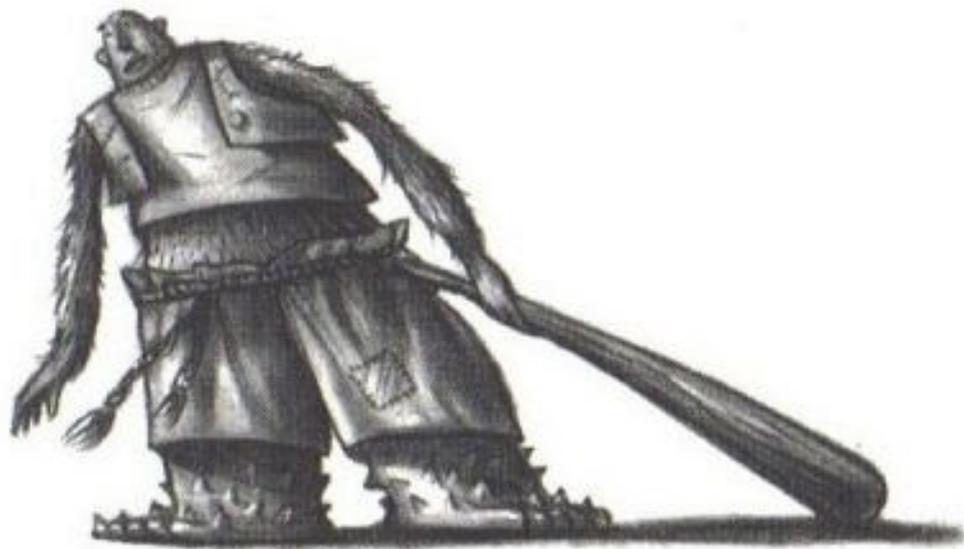
Es. Un biscotto viene posizionato sulla fronte del bambino/a e vince chi riuscirà a mangiarlo senza farlo cadere.

Es. gioco dei mimi, il bambino farà il mimo e la sua squadra dovrà indovinare la sua azione

Capitolo 10

Halloween

Harry riceve in dono dalla professoressa McGranitt una scintillante Nimbus 2000, con la quale affronta la sua prima lezione di Quidditch. Durante la cena di Halloween un troll si infila misteriosamente a Hogwarts, più precisamente nel bagno delle femmine nei sotterranei: proprio dove si trova Hermione. Harry e Ron violano le direttive del Preside e invece di mettersi al sicuro, sfidano e sconfiggono - insieme a Hermione - il pericoloso quanto tonto troll di montagna, armato di clava. Cosa ci faceva Hermione nei sotterranei all'ora di cena? Se ne stava alla larga da Ron!



- Obiettivi** Divertirsi insieme, magari su un grande prato proprio il giorno della gita. Questi giochi collettivi di movimento invitano a piccole prove di coraggio, come quelle dei tre amici negli episodi raccontati nel capitolo.
- Spazi** Campo aperto, prato
- Tempi** Di ogni gioco si possono giocare diverse manche, a seconda del tempo impiegato e dell'interesse manifestato dai giocatori. Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco varia da 2h.
- Materiali** Giornali vecchi, allegato 10.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

C. Gambalunga (gioco 1 e 2), D. De Tommaso (gioco 3)

1) Chi ha paura del Troll?

Il gioco si svolge con le stesse dinamiche de "l'Uomo Nero", il quale sarà sostituito – per l'occasione – da un troll.

Il troll si posiziona ad una estremità del campo, sul lato opposto sono schierate in fila tutte le altre giocatrici, le *Hermione*, che dovranno attraversare il campo senza farsi prendere. Per essere prese, non sarà sufficiente essere toccate poiché il troll dovrà riuscire a bloccare una Hermione e sollevarla da terra di almeno un paio di cm. Se non dovesse riuscirci, l'Hermione catturata può divincolarsi e mettersi in salvo, viceversa diventa anche lei una troll che nelle manche successive aiuterà il troll a sollevare i compagni. Come nella versione originale, si può inserire una conversazione tra i due schieramenti: quando il/i troll urla "Chi ha paura del troll", le Hermione rispondono "Nessuna" e partono entrambi alla carica.

2) Il troll e la clava

Uno dei giocatori è il troll e difende il bagno dei sotterranei (due fogli di giornale) con una clava (un foglio di giornale arrotolato), contro l'attacco degli altri giocatori (il mitico trio di amici, Ron, Hermione e Harry) che, se colpiti, vengono eliminati/ ricevono una penitenza.

I 3 amici cercano di attaccare il troll strappando via un pezzo di giornale sopra il quale è posizionato: se non vengono presi, mettono il pezzo nella loro scatola, se vengono colpiti lo depositano nella scatola del troll. Al termine del gioco, ovvero quando il giornale è così piccolo che diventa inaccessibile oppure quando tutti i giocatori sono eliminati, vince chi ha accumulato la maggiore superficie di giornale (il troll può contare anche sugli eventuali pezzi rimasti sotto ai piedi). Siccome il gioco è adatto ad un gruppo di circa 8-10 giocatori, per gruppi più numerosi creare un piccolo torneo triangolare tra squadre (troll A contro squadra B, troll B contro squadra C, troll C contro squadra A).

3) Gigante in bagno!

È una rivisitazione di "Lupus in Tabula", il famoso gioco di ruolo (**vedi allegato 10**).

Tutti i bambini si siedono in cerchio, ad occhi chiusi. Ognuno riceve una carta, data dall'animatrice che conduce il gioco. AL Via! ognuno guarda la sua carta senza farla vedere agli altri e senza comunicare il proprio ruolo.

RUOLI (per 15 bambini)

2 carte rappresentano i troll: chi riceve questa carta deve catturare i personaggi di Hogwarts senza farsi scoprire dalla McGranitt o senza farsi far fuori dal gruppo di Hogwarts

1 carta rappresenta la McGranitt: deve capire chi sono i troll e farli fuori

1 carta rappresenta Piton: deve capire chi ha dei poteri

1 carta Harry+Ron: deve proteggere Hermione

12 carte rappresentano Hermione

L'animatore e conduttore del gioco, mentre tutti hanno gli occhi chiusi, chiamerà prima la McGranitt che chiederà l'identità di un bambino del cerchio; poi Piton, che potrà sapere se un bambino* ha poteri speciali; ed infine i troll che decideranno quale bambino catturare.

Tutti riapriranno gli occhi e l'animatore dirà chi è stato catturato.

Seguirà una discussione ed il gruppo deciderà chi far fuori, ritenendolo un troll.

Si prosegue fino alla morte di entrambi i troll (vince il gruppo) oppure alla cattura di 7 bambini (vincono i troll).

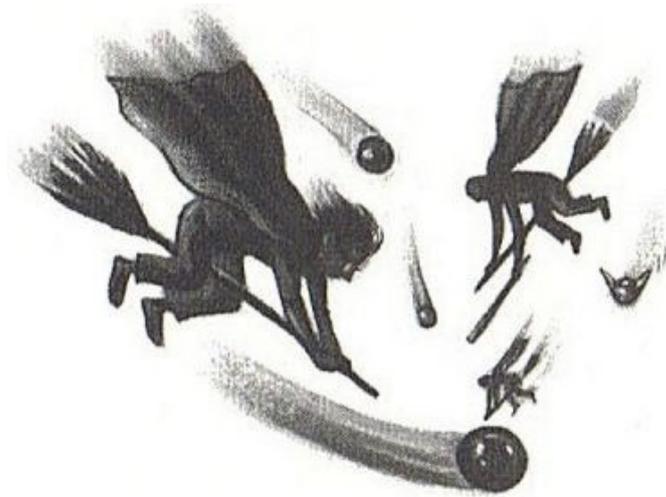
Capitolo 11

Il Quidditch

I ragazzi notano che la gamba di Piton è stata morsa dal cane a tre teste che, come sapevano, proteggeva qualcosa sotto una botola, al terzo piano.

Il giorno dopo è il primo sabato di novembre e si gioca la partita fra Grifondoro e Serpeverde. Dopo l'invito di Madama Bumb ad una partita corretta, il gioco inizia. Ad un certo punto la scopa di Harry inizia a vibrare e quasi lo disarciona. Hermione e Ron notano che Piton sta borbottando qualcosa: corrono verso di lui sugli spalti e nella fretta urtano Raptor. Poi incendiano il mantello di Piton. In quel momento Harry va in picchiata rimettendosi in sella e cade sul terreno sabbioso. Appena si ferma, dalla bocca sputa il boccino d'oro che aveva quasi ingoiato. La partita è finita! Grifondoro ha vinto!

Poco dopo, nella casa di Hagrid, nel tentativo di spiegare ciò che Harry aveva scoperto il giorno prima, Hagrid si lascia sfuggire un nome: Nicolas Flamel.



Obiettivi Giocare di squadra e con la squadra. Creare strategie, imparare a giocare in giochi più strutturati, ottimizzare i talenti di ognuno per la riuscita del gruppo. Accettare le sconfitte.

Spazi Campo aperto, prato

Tempi Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco varia ed è segnalato accanto ad ogni singolo titolo.

Materiali Tappi di sughero o tappi del latte, 1 pallina da tennis (lo scalpo), 1 palla di tela, 3 palle di spugna, 3 hula-hoop, 3 coni, 1 frisbee ad anello, conetti.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

S. Miglioranza (gioco 1), F. Lavezzo (gioco 2), G. De Polo (gioco 3), S. Toldo (gioco 4)

1) A caccia dei boccini d'oro (30 min)

Partecipano le 4 Case e lo scopo è quello di portare alla propria base più boccini possibili. Prima dell'inizio del gioco lo Staff nasconde nell'ambiente oggetti di piccole dimensioni (tappi di birra o di sughero) e prepareranno 3 anelli in cui i partecipanti dovranno cercare di fare canestro.

A turno ogni partecipante di ogni Casa proverà a lanciare una pallina all'interno di un cerchio, e se riuscirà a fare centro potrà partire alla ricerca di un boccino. Si potrà decidere di giocare a tempo o raccogliendo un numero di boccini prestabilito. La cosa più importante è che ogni giocatore che parte per cercare il boccino può tornare alla propria base munito di un boccino soltanto. Vince la Casa che riesce a raccogliere il maggior numero di boccini.

La difficoltà e distanza degli anelli la stabilirà lo Staff in base all'età media del gruppo. Si può pensare anche a distribuire gli anelli su più livelli in modo da garantire la partecipazione di tutti al gioco.

2) Quidditch babbano (30 min)

Equipaggiamento:

- 1 Boccino → animatore con scalpo
- 1 Pluffa → palla di tela
- 3 Bolidi → palle di spugna
- 3 Anelli → anelli appesi alle porte da calcio a diverse altezze

- **I cacciatori** devono in qualsiasi modo lanciare la pluffa attraverso uno degli anelli della squadra avversaria per segnare 10 punti.
- **Il portiere** protegge gli anelli cercando di parare i tiri della squadra avversaria. Esso è invulnerabile all'effetto knockout all'interno della propria area e, quando è in possesso della pluffa nell'area. Una volta fuori da essa viene considerato al pari di un cacciatore.
- **I battitori** hanno il compito di colpire gli avversari con i bolidi e bloccare i bolidi destinati a colpire i compagni.
- **Il cercatore** deve prendere il boccino. Anche i cercatori sono soggetti all'effetto knockout. Se un giocatore viene colpito da un bolide è KO: deve smettere di fare quello che sta facendo (se ha la palla la lascia cadere) va a toccare una porta della sua squadra, senza interferire col gioco, e successivamente torna a giocare.

Dopo circa 10 minuti di gioco entra in campo un animatore con uno scalpo (pallina da tennis dentro un calzino) che **i cercatori** devono cercare di prendere. Una volta che il boccino viene catturato il gioco si conclude e la squadra che ha conquistato il boccino guadagna 20 punti.

La durata del gioco può variare e pure il numero di cacciatori e battitori in base al numero di bambini nelle squadre. L'obiettivo finale è quello di avere più punti rispetto all'altra squadra nel momento in cui viene catturato il "boccino".

3) Quidditch (30 min)

- 10 bacchette magiche che diventeranno scope
- una palla
- dei cerchi di diverse dimensioni (oppure dei coni)

Vince la squadra che fa più punti. I punti si fanno riuscendo a buttare la palla dentro ai

cerchi (oppure buttando giù il cono). I cerchi, in base alla grandezza hanno punteggi diversi.

Giocano 2 Case contro 2 Case (5/6 per squadra).

Tutti i giocatori, per tutta la durata del gioco, devono tenere la bacchetta magica che non potrà mai cadere per terra, possono decidere loro se tenerla con una mano ed avere le gambe libere, oppure tenerla tra le gambe ed avere le mani libere. I giocatori per fare punto devono fare un numero minimo di passaggi (dipende dall'età) e solo dopo possono cercare di buttare la palla nel cerchio. I cerchi saranno posizionati ad un'estremità del campo di gioco, per avvicinarsi i giocatori devono muoversi (senza far cadere la scopa). Se fanno centro ricevono punti, altrimenti la palla passa all'altra squadra.

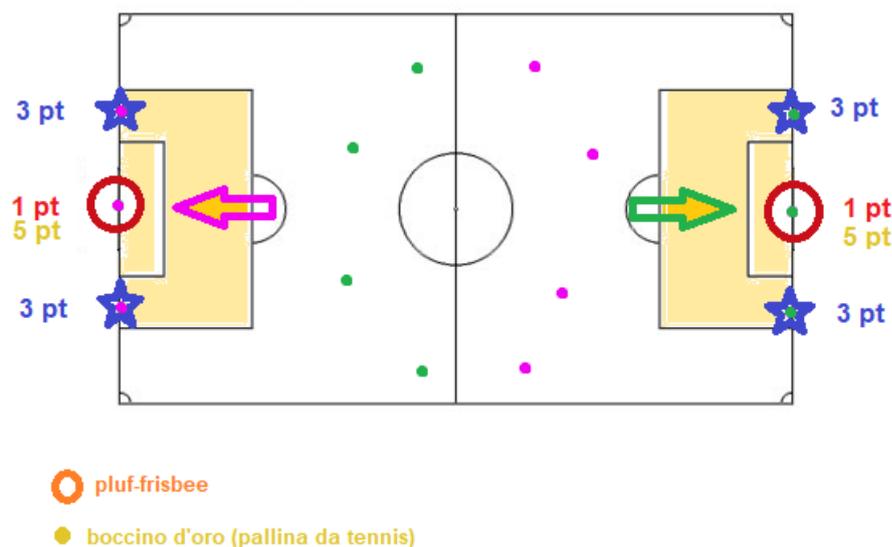
Durante il gioco le due squadre devono cercare di rubarsi la palla per poi provare a fare punto.

Regole:

- la bacchetta non può mai cadere, se cade la palla passa alla squadra avversaria
- la palla se cade, passa alla squadra avversaria
- chi ha la palla in mano non può muoversi, gli altri sì.
- per provare a fare punto bisogna prima fare il numero di passaggi prestabiliti.
- non si può passare la palla alla persona che l'ha appena tirata.

Il gioco può essere a tempo (15/20 minuti) oppure a punti (la squadra che arriva per prima a 50 punti).

4) Frisbee'n Quidditch (30 min)



Se il numero di giocatori è minore di 6 si può togliere o rendere volante il ruolo dei portieri con le scope (★)

Frisbee in Quidditch è uno degli sport più popolari del mondo magico. Si sfidano due squadre il cui obiettivo è quello di lanciare il **pluf-frisbee** ○ dal di fuori dell'area dei portieri e fare centro nell'**anello hula hoop** ○ guadagnando **1 punto** oppure centrare le **scope** ★ dei portieri della

propria squadra guadagnando invece **3 punti**, senza far intercettare il frisbee alla squadra avversaria né farlo cadere per terra (in questo caso il frisbee passa automaticamente alla squadra avversaria e il gioco continua senza interruzioni).

Alle due estremità del campo da gioco sono quindi posizionati i **3 portieri** della singola squadra (possono fare a rotazione con gli altri giocatori): quello centrale regge l'hula hoop mentre i due laterali impugnano ciascuno una "scopa"

Variante 1 – Senza scopa. È più semplice. I portieri devono centrare il frisbee con il braccio.

Variante 2 – Più movimentata. I portieri ★ possono muoversi lungo il lato corto del campo per cercare di prendere il frisbee.

A un certo punto della partita verrà lanciato in campo dall'animatore/arbitro il **boccino d'oro** ●, che dovrà essere prontamente acciappato dai *cercatori** e che impegnerà i giocatori, parallelamente al frisbee, nel tentare di fare centro nell'hula hoop guadagnando in questo modo ben **5 punti**.

*qui si può suggerire ai bambini di attuare una strategia di assegnazione del ruolo di cercatori a determinati membri della squadra, in modo che nel momento in cui entra in campo il boccino non si distraiga tutta la squadra ma che invece si continui a portare avanti il gioco con il frisbee. Il giocatore che possiede il frisbee non può compiere passi, ma solo fare perno per poterlo passare ai compagni di squadra nel tentativo di smarcarsi dagli avversari. Non lo può trattenere per più di 5 secondi o devono essere effettuati almeno 3 passaggi prima di poter lanciare in porta. Stessa regola per il boccino, con la differenza che se è quest'ultimo a cadere a terra, non ha più validità e viene prontamente sottratto dal gioco dall'animatore: verrà rilanciato nuovamente più tardi nel corso della partita.

Vince la squadra che riesce a totalizzare il maggior numero di punti nel tempo prestabilito.

Variante 1 – Con pochi bambini 3 portieri sono decisamente troppi: l'animatore può assumere il ruolo di portiere con l'hula-hoop e quello dei portieri con le scope può essere rimosso.

Capitolo 12

Lo Specchio delle Emarb

Arriva il primo Natale a Hogwarts e arrivano – per Harry – i primi regali: tra questi, un preziosissimo mantello dell’invisibilità, eredità del papà restituitogli da un anonimo. Harry decide di sfruttarlo per continuare in gran segreto le ricerche su Nicolas Flamel, quando una notte, girovagando indisturbato per la scuola di magia, si imbatte nello specchio delle Emarb dove vede riflesso il suo desiderio più sincero: avere al suo fianco i suoi genitori.



Obiettivi

Dopo circa 10 giorni di conoscenza dovrebbe esserci il giusto clima di confidenza per sperimentare alcune attività di fiducia e di introspezione. I giochi proposti mirano a ridurre talvolta la distanza fisica, talvolta quella emotiva, passando da attività più introspettive a giochi altamente comunicativi. Il presupposto per tutte le attività è favorire un clima disteso, propensione all’ascolto e apertura incondizionata, proprio come accade a Harry e Silente davanti allo specchio delle Emarb, complice Hogwarts avvolta da una notte silenziosa.

Spazi

Al chiuso; all’aperto solo se “intimo” e silenzioso

Tempi

Di ogni gioco si possono giocare diverse manche, a seconda del tempo impiegato e dell’interesse manifestato dai giocatori. Per le attività di questo capitolo il tempo di gioco varia da 2h a 2,5h.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

C. Gambalunga

1) Chi c'è sotto il mantello?

Tutti sono seduti in cerchio. Una partecipante viene fatta uscire dalla stanza, mentre un componente del cerchio viene completamente coperto con un lenzuolo. La partecipante rientra e ha pochi minuti di tempo per indovinare chi è il compagno diventato invisibile.

2) Tutti sotto

I partecipanti si riuniscono in un angolo della sala, mettendosi tutti vicini e stretti uno all'altro.

- Il primo step è raggiungere l'angolo opposto, muovendosi "come se si fosse tutti sotto lo stesso mantello", stando vicini e, sostenendosi l'un l'altro, provare a trovare un ritmo collettivo, un medesimo passo, una medesima respirazione.

- Il secondo step, prevede che ognuno pensi ad un numero da 1 a 10 (senza rivelarlo). Quando il gruppo inizierà a muoversi, l'animatrice che conduce il gioco dirà ad alta voce un numero e chi lo ha pensato dovrà smettere di camminare e lasciarsi andare "a peso morto". Se il gruppo si è "incastrato" per bene, riuscirà a sostenere i numeri momentaneamente "svenuti" finché la conduttrice non farà ripartire il gioco.

3) La danza degli specchi

I partecipanti sono degli specchi, che camminano liberi per la stanza imitando però le gestualità di Harry, ovvero colui che tiene in mano un piccolo oggetto simbolico che rende protagonista di ogni gesto. Quando Harry lo decide, passa l'oggetto a qualcun'altra, che diventerà la nuova Harry. Accompagnare l'attività con delle musiche di sottofondo, dando l'indicazione di seguirne il ritmo: in base al ritmo delle canzoni scelte, si può trasformare in una vera e propria danza.

4) Specchio riflesso

Si formano delle coppie Harry-specchio.

- Harry dovrà muoversi in silenzio a ritmo della musica, cercando di raccontare una storia con i soli gesti. Lo specchio deve mimare Harry. Al termine si può chiedere agli specchi di interpretare la storia, dopodiché si invertono i ruoli.

- Cambiare coppie e far stabilire loro un contatto fisico indice-indice, che non andrà mai interrotto. In silenzio e a ritmo di musica (volendo, anche ad occhi chiusi) ciascuna persona cercherà di armonizzarsi con la disponibilità del compagno, senza forzarne i movimenti. Dopo qualche minuto formare nuove coppie.

5) Riflessi animati

Tutti i partecipanti camminano sparsi finché l'animatrice che conduce il gioco non dice loro cosa rappresentare con il proprio corpo, diventando delle vere e proprie statue umane. L'animatrice passa in mezzo alle statue e, quando le tocca, queste si animano per qualche secondo. Al "via" tutti riprendono a camminare. In base alle indicazioni, l'attività può prendere una piega più introspettiva (*un desiderio particolare, l'emozione più provata in questi giorni insieme, il momento più bello...*) Oppure più divertente (*un troll che si scaccola, una scopa da strega usata male, -10 punti a Serpeverde, i Grifondoro se la credevano un sacco...*) Oppure più riflessiva (*mi scappa di brutto ma la tavoletta è sporca, sono saliti con i piedi sporchi sul mio letto...*)

Capitolo 13

Nicolas Flamel

Tornata dalle vacanze di Natale, Hermione, seguita da Harry e Ron, passa la maggior parte del tempo chiusa in biblioteca cercando di scoprire chi davvero fosse Flamel. Un giorno Neville, andando a letto, regala la propria figurina delle cioccorane a Harry che senza parole... trova Nicolas Flamel! Harry si ricorda che Flamel era citato proprio nel retro della figurina di Silente; ecco dove lo aveva già letto!

Flamel era un noto alchimista, famoso per aver scoperto e fabbricato la Pietra Filosofale, una pietra capace di trasformare metalli in oro e rendere immortali. Avevano finalmente scoperto cosa era stato nascosto nella camera svaligiata alla Gringott, quello che vuole rubare Piton!



- Obiettivi* La caccia al tesoro ha molteplici obiettivi: cooperazione, spirito di squadra, fare del proprio meglio per portare avanti la propria squadra.
- Spazi* Ambienti conosciuti interni ed esterni al centro estivo
- Tempi* La durata della caccia al tesoro è di circa 1 ora e ½. Altri 30 minuti servono per calcare le impronte di Nicolas Flamel.
- Materiali* Allegato 11, allegato 12.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

D. De Tommaso e A. Sibilla (gioco 1), J. Di Cello (gioco 2)

1) La figurina scomparsa

È una caccia al tesoro.

I bambini vengono divisi in 2 squadre.

Vince la squadra che risolve più velocemente i 7 indizi, raggiunge per prima il TESORO e raccoglie durante il percorso le 6 informazioni su Nicolas Flamel e la sua figurina.

La caccia al tesoro è notoriamente un'attività molto gradita ai bambini ma va organizzata con cura per non fare brutte figure. Gli indizi vanno formulati a seconda degli spazi a disposizione e quindi andranno preparati in loco. Si può comunque pensare ad una griglia di riferimento per pianificare l'attività e preparare in anticipo le info da recuperare su Flamel. **All'allegato 11** potete consultare uno schema utile per preparare e nascondere gli indizi senza fare troppa confusione, nonché le info da stampare e nascondere proprio su Flamel.

Quando tutte le squadre saranno arrivate alla meta... Cioccorane (o una bella sorpresa) per tutti!

2) Nicolas Flamel

L'idea del gioco è seguire gli indizi/ impronte che portano a Nicolas Flamel. Questo gioco può essere fatto in conclusione della caccia al tesoro, mettendo in palio punti extra, oppure all'inizio, come riscaldamento.

Sui fogli di carta disegna delle impronte di scarpa (**vedi allegato 12**)! Per risparmiare fogli puoi fare piccole/medie impronte, basta che siano visibili!

Dividi le varie impronte e scegli un punto di partenza!

Dal punto di partenza posiziona le impronte in modo tale da costruire una fila di impronte (un passo di distanza l'una dall'altra.)



Es:

Dal punto di partenza ora i partecipanti dovranno ogni volta saltare, affianco alle orme, in modo tale da avere sempre i piedi nella direzione delle orme scelta dal mago!

Per girarsi però vige la regola del girare in senso orario! Quindi se ci si ritrova in questa

situazione:  Si dovrà compiere un 180 in avanti girando verso destra! In

questa situazione invece:  puoi scegliere se far saltare normalmente in avanti o far compiere un 360! Scegli tu! Più orme posizioni, più sarà faticoso ma anche divertente! Attenzione a non perdere l'equilibrio!

Vince la squadra che riesce a compiere il percorso con tutti i suoi partecipanti e nel minor tempo!

Capitolo 14

Norberto, Dorsorugoso di Norvegia

Un giorno, presi dallo studio e dalla preoccupazione che Piton mettesse le mani sulla Pietra, i 3 amici vanno da Hagrid nella sua capanna. Qui il gigante rivela che, oltre a Fuffi, ogni professore ha posto degli incantesimi a protezione della Pietra, anche Piton. Harry chiede preoccupato ad Hagrid se qualcuno sapeva come far stare buono Fuffi, ma il gigante risponde che solo lui e Silente lo sapevano. Harry sposta lo sguardo sul focolare e nota che sotto il bollitore c'è un grosso uovo nero. Il gigante dice loro un po' in imbarazzo che l'aveva vinto a carte. Ed ecco schiudersi dall'uovo un bel Dorsorugoso di Norvegia! Che carino! Poi Hagrid si accorge di essere spiato da Malfoy ed i 3 ragazzi lo convincono a dare Norberto, che era illegale allevare, in cura a Charlie. Charlie è il fratello più grande di Ron che alleva i draghi in Romania.

Così una notte Hagrid viene costretto a salutare commosso il suo drago mentre i 3 amici, poco più tardi, vengono beccati da Gazza fuori dai dormitorio.



Obiettivi

Per questo capitolo l'idea è quella di consolidare il rapporto di collaborazione tra i partecipanti, scardinando un po' la logica della squadra. I singoli ritrovano un momento laboratoriale in cui sperimentare la propria fantasia e poi viene data l'occasione di poter approfondire il proprio rapporto con una componente del gruppo a piacere.

Spazi

Sala animazione o giardino per il laboratorio, campo aperto

Tempi

La durata del laboratorio è di circa 1 ora e ½. I giochi a seguire coprono 1h circa. In tutto sono circa 2h e mezzo di attività

Materiali

Palloncini, carta pesta, colla vinilica, due palle.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

F. Lavezzo (gioco 1), M. Memè (gioco 2), T. Denniel (gioco 3)

1) L'uovo di Drago

Laboratorio – Ogni bambin* deve costruire il suo uovo di drago con un palloncino, della colla vinilica diluita con acqua e cartapesta, carta di giornali o simili. Prima di chiudere il palloncino, ogni bambino deve inserirci dentro qualcosa da portare alla mamma al ritorno!



2) Difendi l'uovo di Drago

Il campo di gioco è costituito dal solito rettangolo diviso da una metà campo, in ognuna delle quali vi è una delle due squadre.

Scopo del gioco è quello di fare più punti della squadra avversaria entro il tempo prefissato, prendendo l'uovo di Drago (un pallone) posto in fondo al campo e riportandolo nella propria metà campo.

Chi entra nel campo avversario, se toccato, si deve fermare con le braccia tese; può essere liberato solo se toccato da un compagno libero.

I difensori, nella propria metà campo, non possono stare a meno di tre passi dall'uovo di drago o da un avversario catturato. Se viene preso un giocatore con l'uovo di Drago mentre lo sta riportando al proprio campo si ferma con l'uovo in mano che può essere passato (mai buttato) a un compagno o, se liberato, portato nella propria metà campo dal giocatore stesso. Quando viene segnato un punto, le uova di drago vengono poste nella posizione iniziale e si ricomincia.

3) Norberto, Dorsorugoso di Norvegia

Con la carta stagnola è stato precedentemente creato Il mini-drago di Hagrid, Norberto, che bisogna salvare perché è vietato allevarlo ad Hogwarts!

Si formano delle coppie libere: un giocatore guida e il secondo, bendato, viene guidato. La guida deve condurre il bendato lungo un percorso creato da tutti gli altri bambini che dovranno invece impedire il salvataggio con indicazioni farlocche. La guida dovrà stare seduta e urlare le istruzioni. Il non vedente dovrà stare molto attento alla voce della propria guida.

Si prendono i tempi di ogni coppia. Chi vince regala il suo punto alla sua Casa.

Capitolo 15

La Foresta Proibita

Harry e Hermione, ai quali si unisce Neville, dopo essere stati beccati da Gazza, vengono severamente puniti dalla McGranitt. La punizione li attende da Hagrid e con loro c'è anche Malfoy, anche lui in punizione. Hagrid, accompagnato dal fido Tohr e armato di balestra, spiega che il loro compito sarà salvare un unicorno ferito nella foresta proibita.

Si dividono in due gruppi e dopo mezz'ora di cammino Harry trova l'unicorno morto; una figura incappucciata ne sta bevendo il sangue. Malfoy e Tohr fuggono impauriti mentre la figura incappucciata si avvicina ad Harry, pietrificato dal terrore. La cicatrice comincia a fargli male come mai aveva fatto e lui è costretto ad accasciarsi. Nello stesso momento un centauro biondo e dagli occhi azzurri come zaffiri, Fiorenzo, scavalca Harry balzando sull'uomo incappucciato. Fiorenzo permette ad Harry di cavalcarlo e gli rivela che bere il sangue di un unicorno salva chi è "a un passo dalla morte" ma allo stesso tempo lo condanna ad una "mezza vita". Prima di lasciarlo agli amici Hagrid ed Hermione, Fiorenzo suggerisce ad Harry che Voldemort punta ad impossessarsi della Pietra Filosofale.



Obiettivi Mancano pochi giorni alla conclusione del centro estivo. Ormai le squadre sono abituate a giocare, le bambine e i bambini si conoscono e l'obiettivo è di consolidamento delle competenze acquisite e il divertimento.

Spazi Il gioco è ambientato nella Foresta Proibita, quindi in un bosco fitto e pianeggiante, o in un campo molto ampio e vario, oppure eventualmente anche in un prato grande (ma è meno intrigante).

Tempi 1 h circa

Materiali Allegato 13.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

S. Toldo (gioco 1), A. Matzka (gioco 2)

1) Assalto nella foresta proibita

È una variante di "assalto al castello" - Si gioca a due squadre, ognuna delle quali possiede una fortezza, un'area entro la quale custodisce i suoi tesori.

Ad ogni giocatore viene consegnato un cartoncino con scritto un personaggio che appare nel primo libro di HP (**vedi allegato 13**).

Ogni concorrente deve cercare di arrivare al tesoro dell'avversario, custodito nella fortezza.

Se due giocatori si incrociano parte il duello: i due urlano "DISARMA!" ed estraggono i loro cartoncini per decidere chi può proseguire la corsa. Il confronto dei cartoncini si svolge così:

- "Harry Potter" vince contro tutti i personaggi ma perde contro "Voldemort"
- "Voldemort" perde contro tutti gli altri personaggi ma vince contro "Harry Potter"
- I professori vincono contro gli studenti
- Gli studenti vincono sugli animali

Chi perde il duello dovrà fare rientro alla base e cedere il suo personaggio al vincitore. Chi vince prende il cartellino dello sconfitto e una volta rientrato in base potrà dare il cartoncino ai compagni precedentemente sconfitti.

(!) Se Harry uccide* Voldemort o viceversa, quel personaggio viene però eliminato per sempre.

Il giocatore che vince il duello può avanzare per prendere il tesoro. Se nella sua corsa viene eliminato da un personaggio più forte cederà il suo personaggio e tornerà alla base, e potrà poi attaccare nuovamente la fortezza dell'avversario o con il cartoncino guadagnato, o con uno di quelli guadagnati dai membri della sua squadra.

Vince chi riesce a impossessarsi del/dei tesoro/i dell'avversario.

Strategie:

- meglio tenere i professori a difesa della base
- Gli animali, che nei duelli perdono sempre, dovranno quindi cercare di correre velocissimi evitando di farsi toccare per penetrare nella base avversaria.
- Chi capisce chi è l'Harry Potter avversario dovrà dire al proprio Voldemort di uccidere quella persona e, viceversa, chi capisce chi è il Voldemort avversario dovrà avvisare il proprio Harry di stare lontano da lui).

2) I giochi della foresta

È una variante di nascondino. Chi conta deve costruire con 3 bastoncini una piccola piramide. Durante questo tempo si altri giocatori si nascondono. L'obiettivo del cercatore è stanare i suoi compagni mentre l'obiettivo dei suoi compagni è distruggere la piramide (libera tutti).

Capitolo 16

Attraverso la botola

Harry capisce che Hagrid aveva rivelato il segreto di Fuffi allo sconosciuto che gli ha regalato l'uovo di Drago. Ritenendo in pericolo la pietra, Harry, Ron ed Hermione cercano di avvisare Silente ma la McGranitt li blocca.

Anche Neville tenta agli amici di uscire la notte ma Hermione lo pietrifica. "Pietrificus Totalus!" Appena arrivano alla porta del terzo piano la trovarono già aperta. Con la musica del Flauto di Hagrid, riescono a far addormentare Fuffi, e a calarsi nella botola. Qui iniziano le loro avventure: prima il Tranello del Diavolo, poi le chiavi volanti, poi la scacchiera vivente. Durante questa prova Ron si sacrifica. Harry ed Hermione hanno quindi a che fare con le sette bottiglie e un indovinello preparato da Piton. A questo punto, Hermione torna indietro per assistere Rona mentre Harry è il solo a proseguire. Una volta dentro nota che c'era già qualcuno, ma non era nè Piton nè Voldemort.



- Obiettivi** Giocare con la squadra e cooperare nel rispetto degli spazi, dei materiali e degli avversari. Sperimentare i 5 sensi.
- Spazi** Sala Animazione e cortile
- Tempi** 2 h circa
- Materiali** Materiale per la creazione di due strumenti musicali diversi (bottiglie, tappi, scatole, bastoncini), Corde lunghe, 4 hula-hoop, 2 bacinelle, 4 pozioni-intrugli, allegato 14.

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

N. Miglioranza, A. Minuzzo, A. Sibilla e F. Lavezzo (gioco 1), G. Tiozzo (gioco 2)

1) Le prove nella botola

In questo capitolo Harry, Hermione e Ron affrontano diverse prove prima di arrivare alla pietra filosofale ed affrontare Voldemort.

FUFFI (*Hagrid*) - Il grande cane a due teste che protegge la botola può essere addormentato solo con la musica, perciò le quattro squadre avranno a disposizione diversi materiali da riciclo (Bottiglie, tappi, scatole, bastoncini...) con cui dovranno costruire 2 strumenti musicali diversi. Suonando questi strumenti riusciranno ad addormentare il cane e passare alla prova successiva. **Variante** – Se non si hanno a disposizione materiali si passa alla prova di KARAOKE. Ogni squadra dovrà cantare in gruppo una qualsiasi canzone per addormentare Fuffi (un animatore)

TRANELLO DEL DIAVOLO (*Sprite*) – Prima parte - Ogni Casa si affronta con il tiro alla fune. Seconda parte – Ogni squadra lega un componente a caso o tutto il gruppo avversario. Vince la squadra che si libera prima dalle corde.

LE CHIAVI (*Vitious*) – Le squadre vengono accompagnate oltre una linea di fondo. Al centro del campo da gioco vengono poste 2 bacinelle con all'interno dei tappi. Al VIA! parte la staffetta dei giocatori che dovrà correre alla bacinella e raccogliere con la bocca un tappo galleggiante. Solo sotto un tappo si trova la chiave giusta. Il giocatore che la recupera e la trova fa vincere alla sua squadra la gara. I tappi possono anche essere recuperati nella farina!

SCACCHIERA (*McGranitt*) - In questo capitolo esalteremo il gioco cooperativo. Solo tutti insieme Harry, Hermione e Ron riescono a vincere la partita di scacchi magici.

In questo gioco ogni squadra parte da dentro un hula-hoop. Ad ogni squadra verrà dato solo UN cerchio aggiuntivo. Dovranno raggiungere il traguardo appoggiando i piedi solo all'interno di un cerchio, il percorso sarà creato dagli animatori in base alla difficoltà, al luogo e ai partecipanti (Bisogna fare attenzione che vi possano partecipare anche i ragazzi con bisogni speciali!). Solamente le squadre che non perderanno nessun partecipante e che riusciranno a superare il traguardo tutti insieme potranno passare alla prova successiva.

POZIONI (*Piton*) - In questa prova le quattro squadre dovranno ricreare la pozione corretta. Su quattro tavoli verranno preparati 4 intrugli (gli animatori creeranno il tutto con ingredienti commestibili controllando allergie e intolleranze!!!!) ogni giocatore avrà a disposizione un cucchiaino con cui potrà assaggiare una sola volta l'intruglio già pronto e cercare di indovinare gli ingredienti che la compongono. Le squadre saranno in parte aiutate in quanto su di un tavolo al centro saranno disposti in bella vista tutti gli ingredienti usati, ma attenzione anche alcuni fuorvianti! Avranno un tempo prestabilito per cercare di riscrivere la ricetta dell'intruglio! La squadra che si avvicinerà di più all'originale avrà un vantaggio per la prova successiva.

LA PIETRA (*Raptor*) - In questa prova le squadre dovranno affrontare un percorso a staffetta con vari ostacoli da superare per agguantare la pietra. In fondo al percorso ogni giocatore dovrà prendere un pezzo di un puzzle (**vedi allegato 14**) e riportarlo, facendo il percorso al contrario al punto, di partenza. Quando la squadra avrà recuperato tutti i pezzi, dovrà completare il puzzle e potrà raggiungere la pietra, ossia il premio.

LO SPECCHIO (*Silente*) - In questa prova le squadre dovranno affrontare delle prove di mimo. Ogni componente deve pensare a qualche oggetto/ personaggio del libro, sussurrare ad un'animatrice la sua scelta e poi mimarla alla squadra. Tutti i giocatori devono mimare. Vince la squadra che indovina tutti i mimi nel minor tempo!

2) Nuove prove nella botola

Harry ed i suoi amici hanno bisogno del nostro aiuto per uscire da una seconda botola, del tutto immaginaria.

Ci si divide in squadre

TATTO – è la prova del sacchetto magico. Ogni bambino ha qualche secondo per tastare il contenuto di un sacchetto. Quando tutte le bambine e i bambini della squadra hanno tastato, hanno 1 minuto per trascrivere il maggior numero di oggetti "sentiti".

OLFATTO – è la prova dei profumi. Tutti i bambini vengono bendati e devono annusare 5 spezie/ oggetti. AL termine, la squadra ha un minuto di tempo per trascrivere il maggior numero di oggetti "sentiti".

GUSTO – è la prova Dei succhi. Tutti i bambini bevono un succo diverso. AL termine, la squadra ha un minuto di tempo per trascrivere il maggior numero di oggetti "sentiti".

UDITO – è la prova dei suoni. Tutti i bambini stanno 1 minuto in silenzio. AL termine, la squadra ha un minuto di tempo per trascrivere il maggior numero di oggetti "sentiti".

VISTA – è la tavolozza dei colori. Tutti i bambini escono in balcone ed osservano il panorama per un minuto. AL termine, la squadra ha un minuto di tempo per trascrivere il maggior numero di oggetti "sentiti". Vince la squadra che ha visto più colori.

Capitolo 17

L'uomo dai due volti

Harry trova il prof. Raptor nell'ultima stanza che gli rivela tutta la verità: Piton non c'entra nulla, era lui che cercava la pietra fin dall'inizio. Quindi Raptor intrappola Harry, si volta verso lo specchio delle Emarb e cerca di capire come ottenere la Pietra: si vede riflesso con la Pietra in mano, la desidera ma non riesce ad averla. Ad un certo punto, una voce dal nulla gli suggerisce di utilizzare Harry per capire come avere la pietra. Harry vede sé stesso che si infila la pietra filosofale in tasca. È sbalordito e sente che ora la pietra è realmente nella sua tasca. Cerca quindi di mentire al professor Raptor ma senza successo. Raptor incomincia quindi a sfilare il turbante che aveva in testa e sulla sua nuca c'è un altro volto, quello di Voldemort.

Voldemort non aveva un corpo realmente suo, era un parassita e viveva attraverso Raptor: per rimanere in vita doveva bere il sangue di unicorno ma gli serviva la pietra filosofale per tornare in vita e sapeva che Harry ce l'aveva in tasca. Raptor si scaglia verso Harry ma al contatto con il bambino inizia a sgretolarsi finché non si riduce in polvere. Voldemort, ancora vivo, esce come un'anima dal corpo di Raptor e vola via. Harry sviene e dopo 3 giorni rinviene in infermeria.

Silente, davanti a lui, gli spiega tutto: l'amore di sua madre Lily per lui, gli aveva donato una grande protezione nel momento in cui era morta e per questo Harry non poteva entrare in contatto con Voldemort e il corpo di Raptor posseduto. Il libro si conclude con la consegna della Coppa delle Case e gli studenti di Hogwarts fanno ritorno a casa.



- Obiettivi* Divertimento, sviluppare la coordinazione nel movimento individuale e in coppia, relazionarsi ed approfondire l'amicizia con le componenti del gruppo, cooperare.
- Spazi* Prato, cortile
- Tempi* Circa 30 min.
- Materiali* Vedi singole spiegazioni

Da nuove idee e adattamenti di vecchi giochi di

R. Cicalò (gioco 1)

1) L'uomo dai due volti

Questa attività è suddivisa in 3 fasi.

Prima di ciascuna attività si può trovare un piccolo testo scritto con il colore blu in corsivo. Tale testo è il monologo che immagino svolga l'animatore per introdurre al gioco. Ovviamente tale testo è modificabile e immagino che venga svolto con creatività e teatralità dall'educatore.

PRIMA FASE

"Per sconfiggere l'uomo a due volti e trovare la pietra filosofale dobbiamo giocare d'astuzia! Lui ha due facce... e voi penserete che noi siamo sfortunati ad averne solo una. Tuttavia, anche noi possiamo avere due volti se ci uniamo e giochiamo in coppie. Le coppie le farà il caso e dovrete riconoscerci come se foste di fronte a uno specchio. Mi raccomando dobbiamo fare in fretta!"

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'	DURATA	MATERIALI	POSSIBILI VARIANTI
DIVISIONE IN COPPIE: Sulla fronte di ogni bambino verrà fissato un cartellino con un numero. I bambini dovranno girare lungo il prato e parlare con gli altri per scoprire quale numero hanno scritto in fronte e successivamente trovare un bambino con lo stesso numero. Una volta che i bambini troveranno il proprio "partner" la coppia sarà formata.	10 minuti	Cartoncini con su scritti numeri (per ogni numero vengono distribuiti due cartoncini). Scotch (per fissare i cartoncini sulla fronte).	Variante più SEMPLICE: Qualora i bambini avessero difficoltà nella lettura dei numeri, sui cartoncini possono essere disegnati degli animali. In questo modo anche i bambini più piccoli possono partecipare senza difficoltà.

Al termine di questa prima attività avremo formato una serie di coppie di bambini.

SECONDA FASE

"Adesso possiamo davvero giocare alla pari! L'uomo a due volti non ha nulla che noi non abbiamo. Anzi, noi abbiamo qualcosa in più: noi siamo tantissimi! Come già avrete intuito ogni coppia lavorerà insieme. Dovrete svolgere un percorso e al termine vi troverete di fronte allo specchio delle brame. Se avete compiuto il percorso in maniera leale e lo specchio vedrà in voi un cuore sincero riceverete un pezzetto di un puzzle! Conservate con cura il pezzetto che vi verrà assegnato. Mi raccomando, è necessaria la partecipazione di tutti!"

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'	DURATA	MATERIALI	POSSIBILI VARIANTI
<p>SVOLGIMENTO DI UN PERCORSO: Ogni coppia si posizionerà schiena contro schiena e le mani dei bambini verranno legate con due cordini.</p>  <p>Una coppia alla volta potrà eseguire un percorso (precedentemente predisposto dall'educatore) che richiede loro di organizzare i movimenti e superare diversi ostacoli.</p> <p>Una volta giunti al termine del percorso ogni coppia dovrà cercare all'interno di uno spazio delineato un pezzetto di puzzle e conservarlo. Lo spazio deve essere abbastanza ampio (ad esempio un piccolo prato) e i pezzetti del puzzle saranno distribuiti lungo esso. Alcuni pezzetti saranno nascosti (ad esempio dietro ad alcuni alberi, sedie o altri materiali a disposizione) e altri saranno più facili da trovare. Ogni coppia dovrà prendere solo un pezzetto e raggiungere la terza fase dell'attività.</p>	<p>4 minuti per coppia (Ogni due minuti parte la coppia successiva)</p>	<p>Cordini. Percorso * (possono essere utilizzati ad esempio: hula hop, birilli, sedie...).</p> <p>Pezzi di puzzle (per ogni coppia c'è un pezzo di puzzle).</p>	<p>Variante per rendere il gioco più DINAMICO: Per diminuire il tempo complessivo dell'attività e rendere lo svolgimento più dinamico, l'educatore può disporre due diversi percorsi e quindi dividere i bambini in due gruppi. In questo modo la durata complessiva si dimezza.</p> <p>Variante più DIFFICILE: Qualora questa attività dovesse risultare troppo facile le coppie possono legare con dei cordini anche le caviglie. In questo modo i bambini non dovranno solo coordinare i movimenti, ma anche i passi. Questa variante richiede maggiore coordinazione e pazienza.</p>

Il percorso * - Il percorso che verrà strutturato dall'animatore dovrà permettere alle coppie di eseguire diversi movimenti. Idealmente immagino un percorso che costringa i bambini a superare diversi ostacoli in modi diversi, ad esempio: passare sotto un tavolo, saltare uno step, fare zig-zag tra sedie/alberi, saltare all'interno di cerchi, camminare su una panca, ... Al termine di questa seconda attività ogni coppia avrà ottenuto un pezzetto di puzzle (si può riutilizzare l'**allegato 14**).

TERZA FASE

"E così abbiamo scoperto che noi, rispetto all'uomo dai due volti, abbiamo tante buone intenzioni e siamo leali. Proprio per questo abbiamo ottenuto una serie di cartoncini. Tuttavia, questi pezzetti da soli non significano nulla. Dobbiamo provare a metterli insieme e chissà magari riusciamo a ottenere quello che il signore dai due volti desidera più di tutto: la pietra filosofale. Attenzione però, avrete a disposizione solamente 10 minuti. Se non riusciremo ad assemblare il puzzle missa proprio che potrebbe vincere Voldemort. Veloci, veloci, abbiamo quasi vinto!!" Al termine dell'ultima attività i bambini avranno composto un grande puzzle che raffigura la pietra filosofale.

SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITA'	DURATA	MATERIALI	POSSIBILI VARIANTI
<p>ASSEMBLAMENTO DEL PUZZLE: Per favorire la partecipazione di ogni bambino, l'animatore metterà a disposizione un tabellone sul quale dovranno essere collocati i diversi pezzi del puzzle. Il tabellone avrà disegnate già le posizioni di ciascun pezzo di puzzle (in questo modo i bambini potranno aiutarsi collocando il pezzo di puzzle sulla forma corretta).</p> <p>L'attività si svolgerà a staffetta: ogni coppia dovrà partire di corsa e posizionare il proprio pezzetto di puzzle nella posizione corretta, dopodiché dovranno tornare indietro e dare il via alla coppia successiva. Al termine della staffetta</p>	10 minuti	<p>Pezzi di puzzle Tabellone *</p>	<p>Variante più SEMPLICE: Qualora i pezzetti del puzzle dovessero essere troppi, l'animatore può scrivere dietro a ogni tessera un numero che aiuterà i bambini a posizionare il pezzo di puzzle sul tabellone. Questa operazione deve essere svolta precedentemente all'inizio dell'attività. L'educatore decide se adoperare tale variante una volta conosciuti i bambini.</p>

Tabellone *: **allegato 14.**

CONCLUSIONE

"Ebbene posso osservare che siete riusciti a comporre la pietra filosofale. I vostri grandi cuori hanno permesso di conquistare questa pietra e impedire così al signore oscuro di tornare in vita. Possiamo festeggiare... abbiamo vinto noi!"

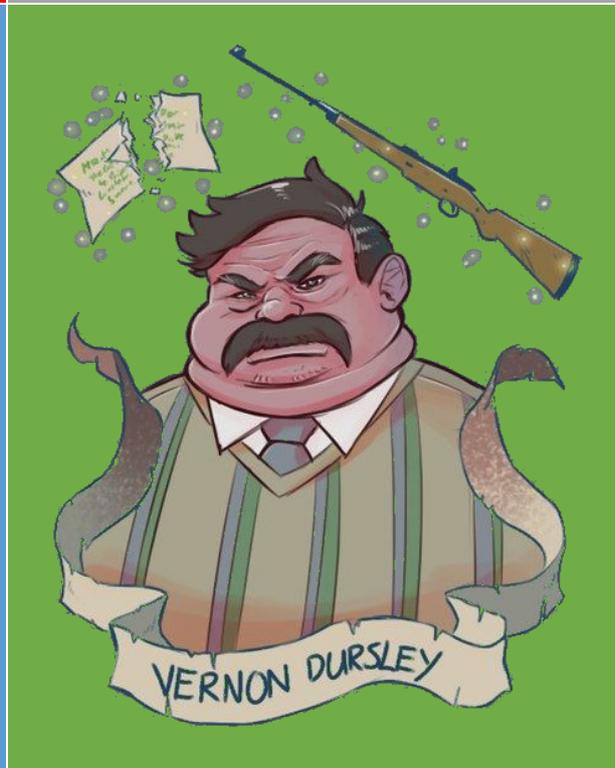
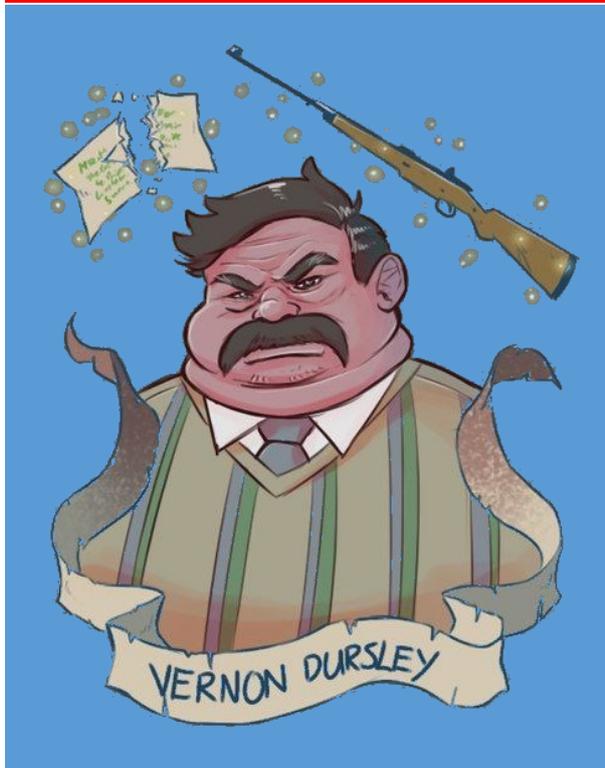
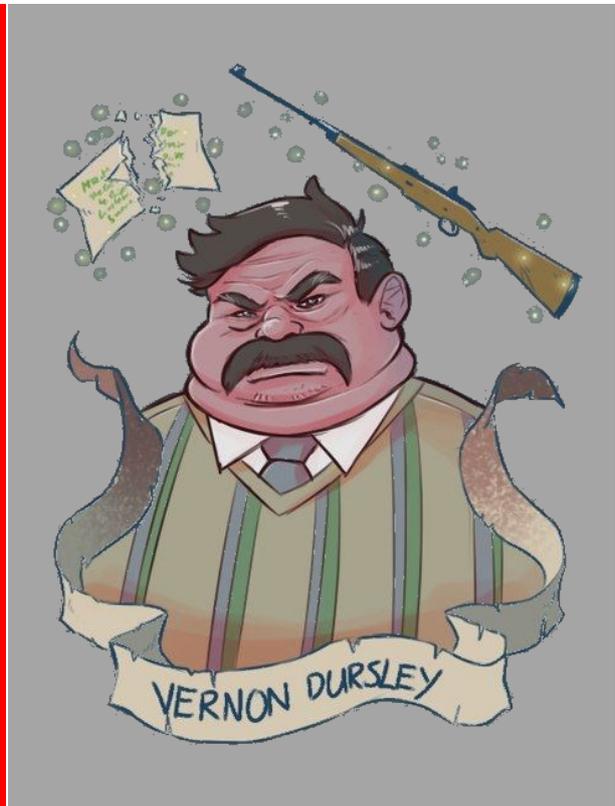
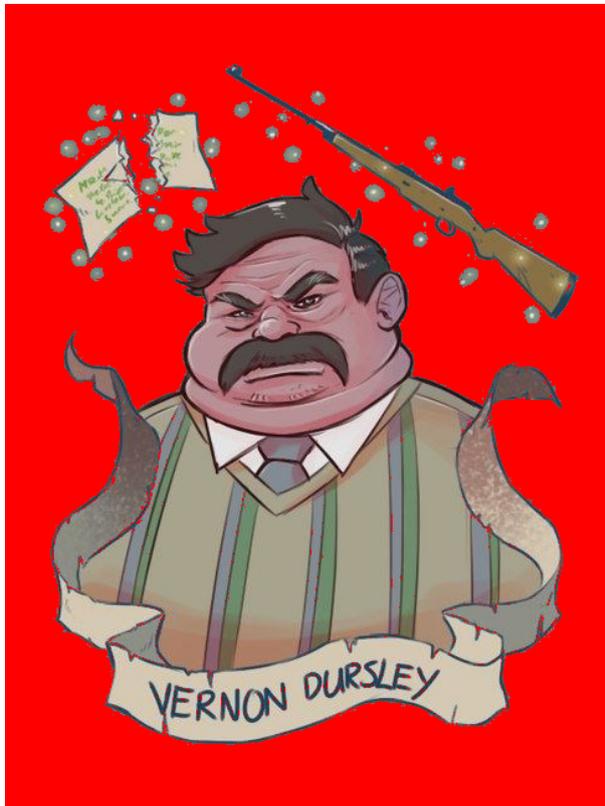
RIFLESSIONE CONCLUSIVA

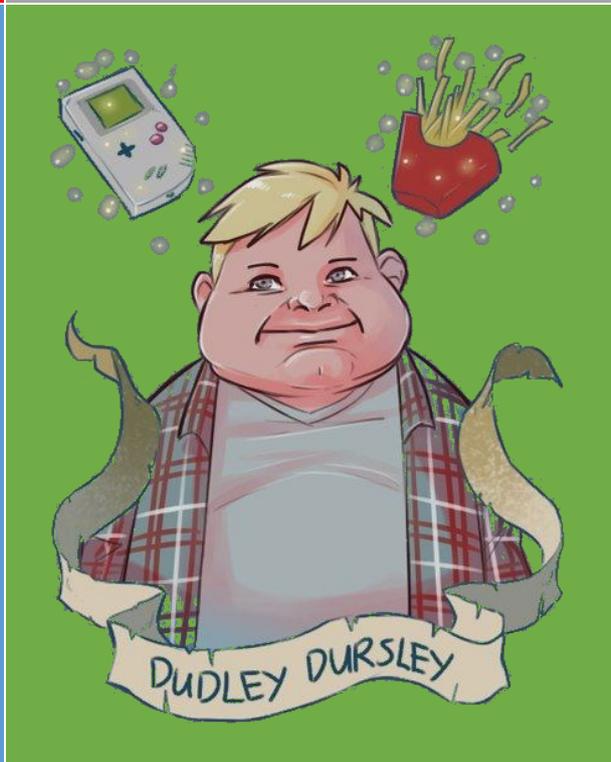
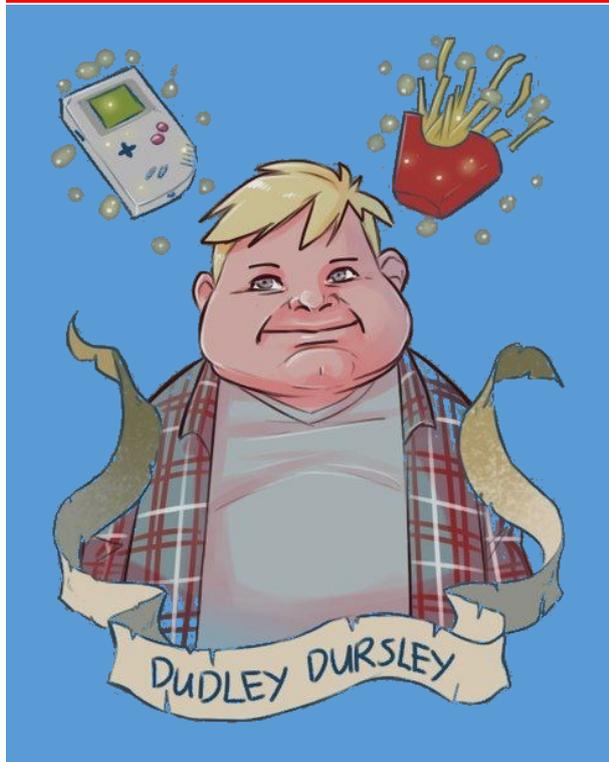
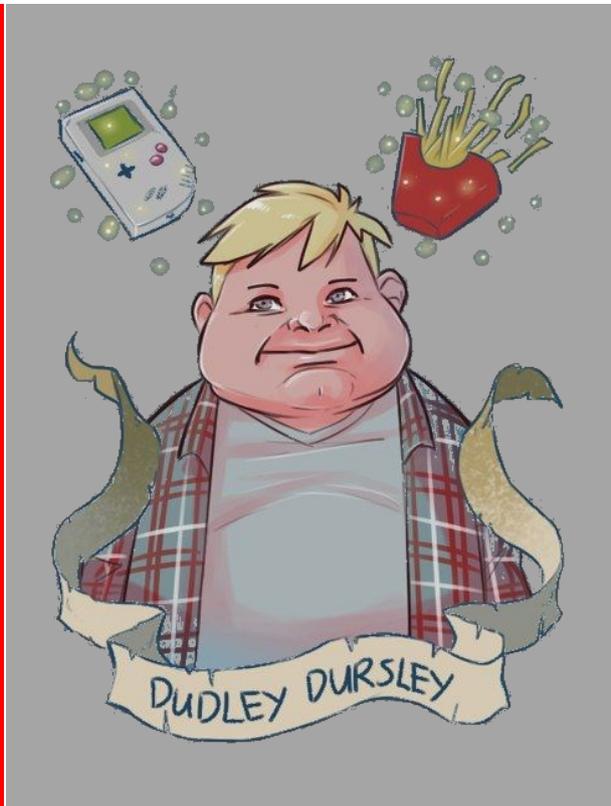
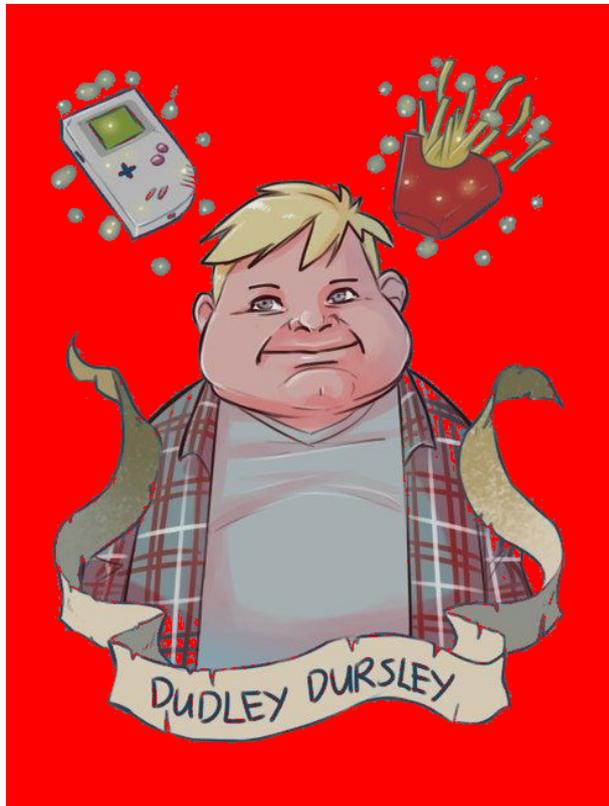
Il gioco finale al centro estivo è speciale perché deve "raccolgere" quanto è stato seminato: relazioni, emozioni, feedback.

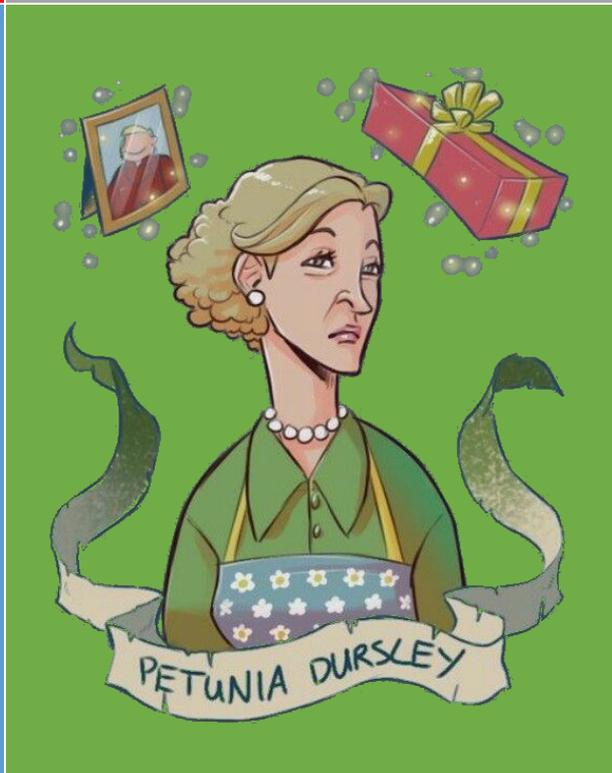
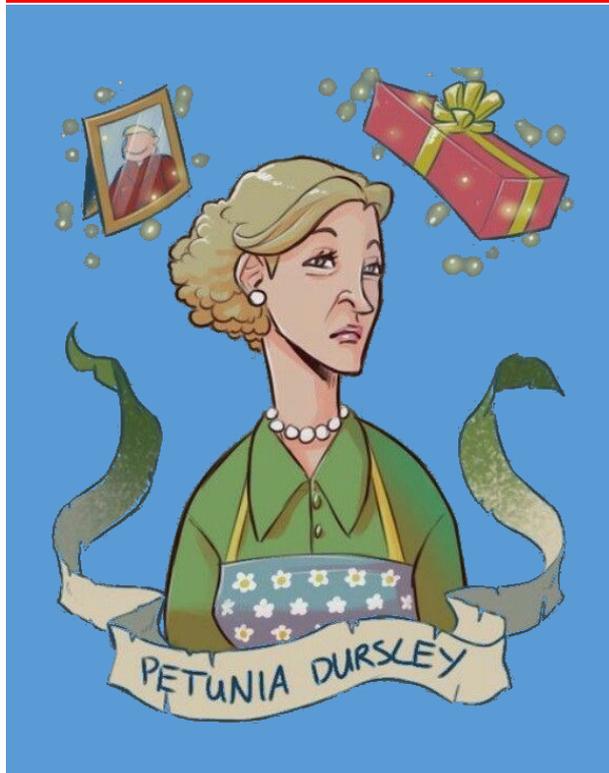
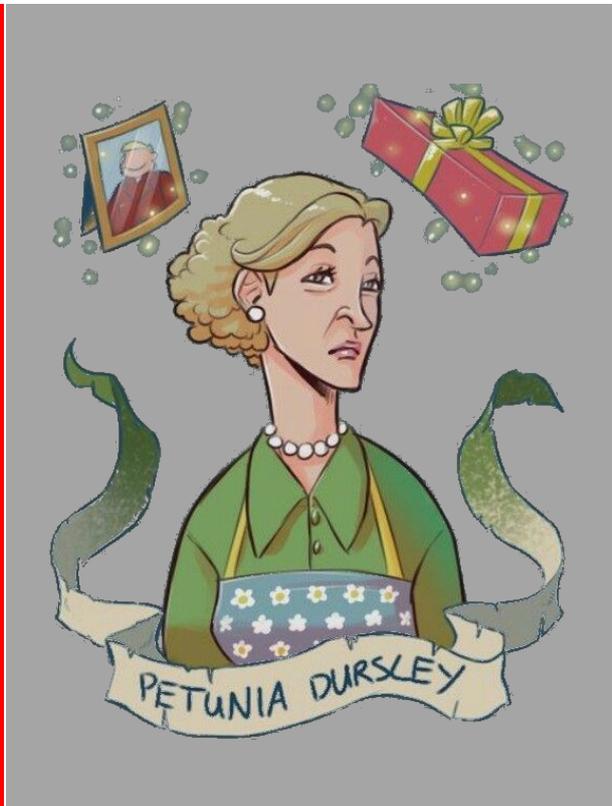
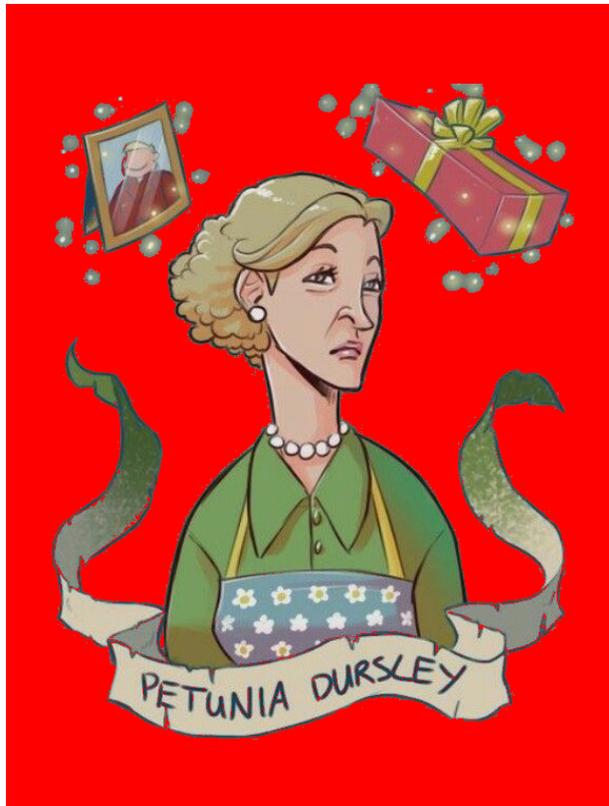
Volutamente non abbiamo inserito un gioco di questo tipo che va pensato in loco a seconda del percorso fatto insieme, del gruppo, delle emozioni vissute gli uni accanto agli altri.

Allegato 1









Stampare x 4

 <p>-3 REGALI</p>	 <p>4 REGALI</p>	 <p>5 REGALI</p>
 <p>6 REGALI</p>	 <p>7 REGALI</p>	 <p>8 REGALI</p>
 <p>8 REGALI</p>	 <p>10 REGALI</p>	 <p>15 REGALI</p>

Allegato 2

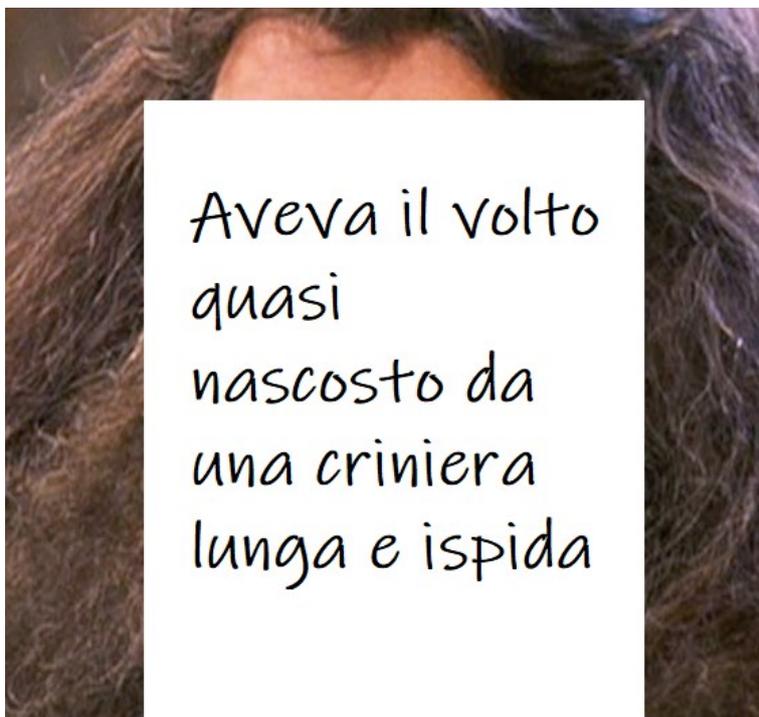
⇒ Da stampare tante volte quante sono le squadre.



Gli occhi
scintillavano
come scarafaggi
neri sotto tutti
quei capelli

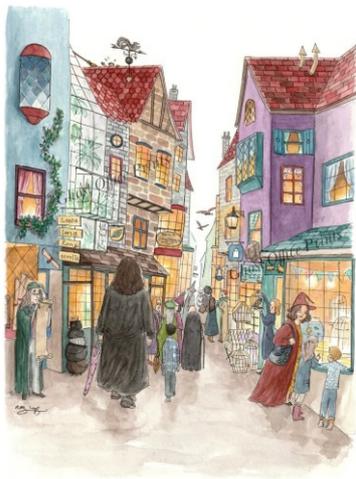


La barba era
incolta e
aggrovigliata



Aveva il volto
quasi
nascosto da
una criniera
lunga e ispida

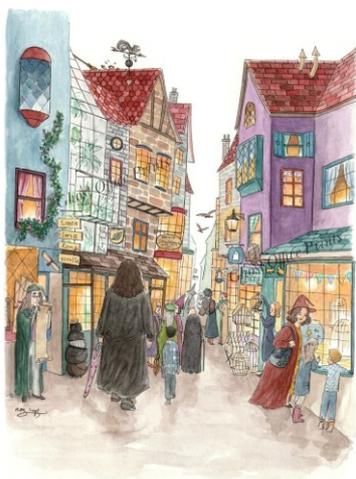
Allegato 3



- Un rifiuto umano
- Un fiore di pianta
- Un frutto di pianta
- Un pezzo di corteccia
- Un pezzo di legno tagliato dall'uomo
- Un rametto di albero secco, già ingiallito
 - Un po' di muschio
- La foto di una tana o di una traccia di animalletto
- Preparate una **tavolozza dei colori** che trovate nel bosco con almeno 5 colori diversi
- Preparate una **tavolozza dei suoni** che sentite adesso nel bosco: 3 rumori naturali e 3 rumori umani



- Un rifiuto umano
- Un fiore di pianta
- Un frutto di pianta
- Un pezzo di corteccia
- Un pezzo di legno tagliato dall'uomo
- Un rametto di albero secco, già ingiallito
 - Un po' di muschio
- La foto di una tana o di una traccia di animalletto
- Preparate una **tavolozza dei colori** che trovate nel bosco con almeno 5 colori diversi
- Preparate una **tavolozza dei suoni** che sentite adesso nel bosco: 3 rumori naturali e 3 rumori umani



- Un rifiuto umano
- Un fiore di pianta
- Un frutto di pianta
- Un pezzo di corteccia
- Un pezzo di legno tagliato dall'uomo
- Un rametto di albero secco, già ingiallito
 - Un po' di muschio
- La foto di una tana o di una traccia di animalletto
- Preparate una **tavolozza dei colori** che trovate nel bosco con almeno 5 colori diversi
- Preparate una **tavolozza dei suoni** che sentite adesso nel bosco: 3 rumori naturali e 3 rumori umani

Allegato 4

LA BACCHETTA MAGICA

La bacchetta magica è uno strumento fondamentale per un mago: soltanto grazie ad essa infatti si possono eseguire i vari tipi di incantesimi. È possibile fare magie anche senza la bacchetta, ma è molto difficile e richiede molta più concentrazione e forza, infatti, solo maghi molto esperti possono riuscirci. Il negozio di bacchette più frequentato è quello del signor Olivander, ma un noto produttore bulgaro di bacchette è anche Gregorovich. All'interno della bacchetta c'è il nucleo che viene scelto in base al proprio carattere.

In quasi tutti i casi documentati, **è la bacchetta a scegliere il mago.**

Il nucleo

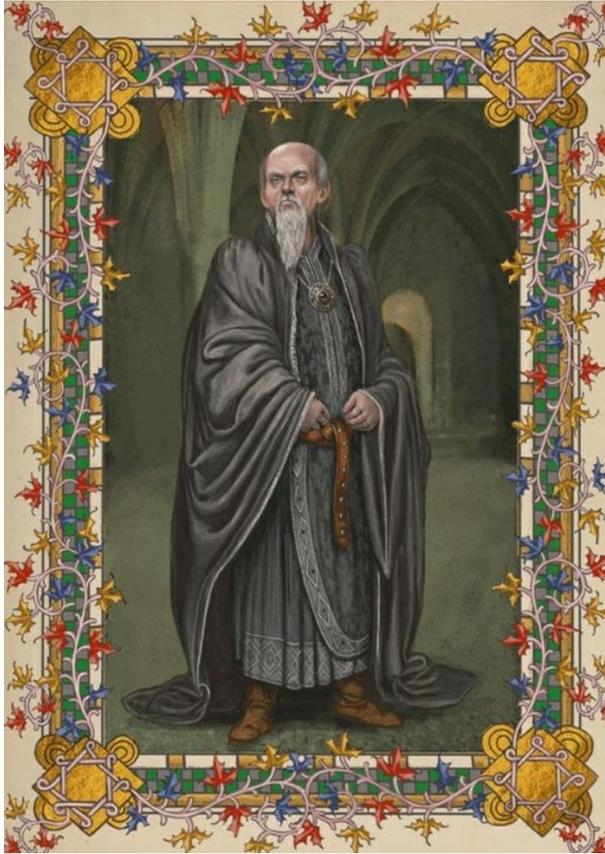
All'inizio della sua carriera **Garrick Olivander** condusse lunghe ricerche per scoprire quali fossero i migliori materiali per i nuclei delle bacchette giungendo alla conclusione che solo tre sostanze potevano produrre bacchette degne del nome degli Olivander: Crine di Unicorno, corde di cuore di Drago e piume di Fenice, materiali rari e costosi che possiedono particolari caratteristiche e un'intrinseca magia davvero potente.

 <p>TURACCIOLO BIANCO</p>	<p style="text-align: center;"><u>Nucleo di CRINE DI UNICORNO</u></p> <p>Le bacchette con un nucleo di unicorno difficilmente fanno magia oscura. Sono le bacchette più fedeli e solitamente mantengono un forte attaccamento al primo proprietario.</p> <p>Le bacchette costruite con questo materiale tendono a rattristarsi se vengono trattate male, nel senso che il crine potrebbe "morire" e dover essere sostituito.</p>
 <p>TURACCIOLO VERDE</p>	<p style="text-align: center;"><u>Nucleo di CORDA DI CUORE DI DRAGO</u></p> <p>Le corde di cuore di drago producono le bacchette più potenti e gli incantesimi più spettacolari. Le bacchette di drago imparano più in fretta rispetto alle altre tipologie. Purtroppo possano cambiare bandiera se il nuovo proprietario le conquista in battaglia e si adattano facilmente alla magia oscura.</p>
 <p>TURACCIOLO ROSSO</p>	<p style="text-align: center;"><u>Nucleo di PIUMA DI FENICE</u></p> <p>Questo è il nucleo più raro. Sono le bacchette con maggiore iniziativa e a volte agiscono di propria spontanea volontà, caratteristica poco gradita alla maggior parte di maghi e streghe. Queste bacchette sono le più difficili da domare e personalizzare, e la loro lealtà non si conquista senza fatica.</p>

<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: agrifoglio (come Harry!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: olmo (come L. Malfoy!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: agrifoglio (come Neville!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>
<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: biancospino (come Draco!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: carpino (come Ollivander!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: quercia (come Hagrid!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>
<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: nocciolo (come Silente!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: sambuco (la potente)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: frassino (come Ron!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>
<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: prugnolo (come Harry!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: vite (come Hermione!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: salice (come L. Potter!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>
<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: mogano (come J. Potter!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: abete (come la Mcgranitt!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: betulla (come Piton!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>
<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: ontano (come Raptor!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	<p>BACCHETTA DI</p> <hr/> <p>Nucleo:</p> <p>Legno: tasso (come Voldemort!)</p> <p>Lunghezza: centimetri</p>	

Allegato 5

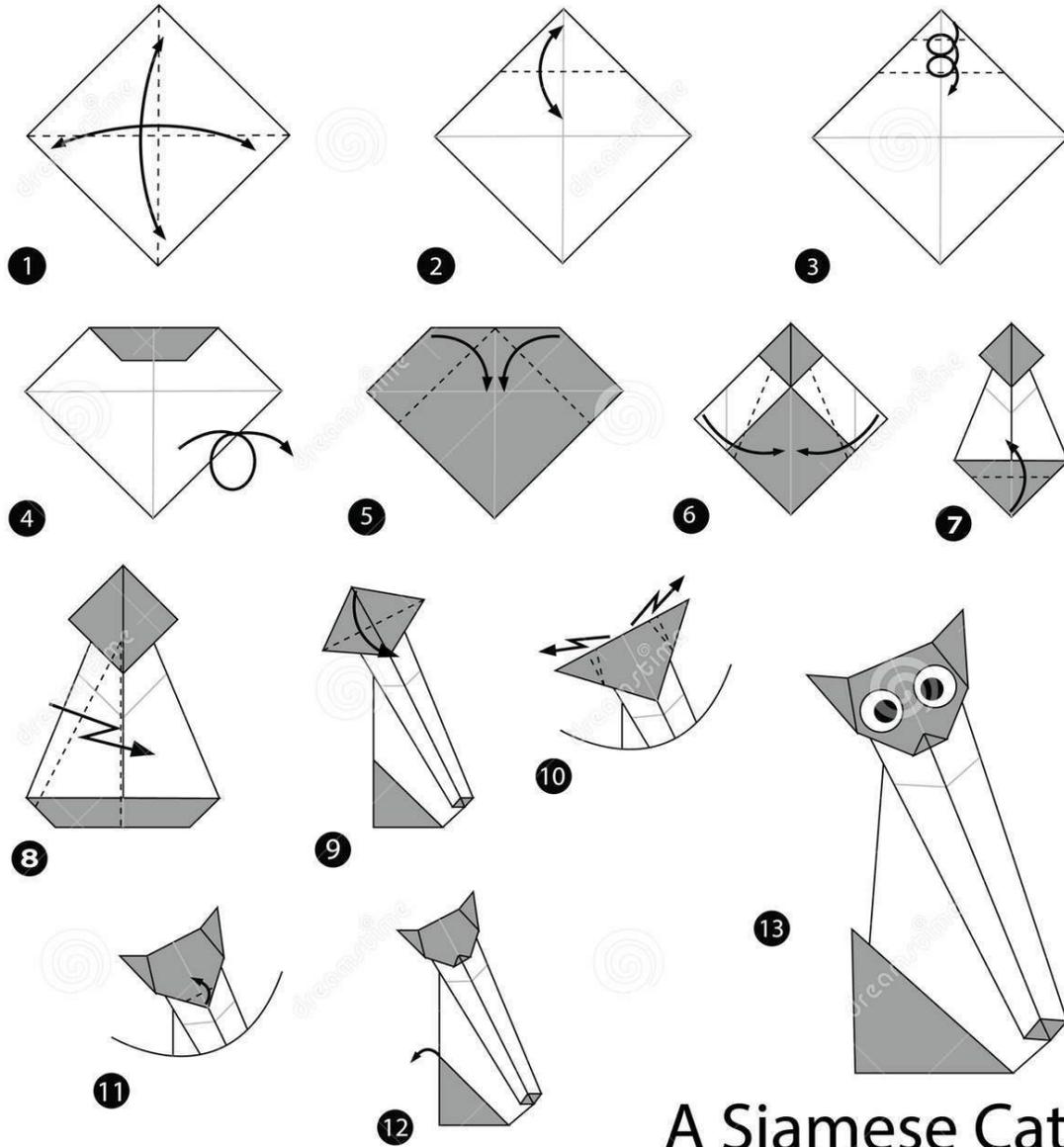
SALA	ZAR	SER	PE	VER	DE
GO	DRIC	GRI	FON	DO	RO
TO	SCA	TAS	SO	ROS	SO
PRI	SCILLA	COR	VO	NE	RO



Allegato 6

<p><i>Concorso di Pozioni per le streghe ed i maghi del 1° anno</i></p>  <p>Nome della pozione</p> <p>.....</p> <p><i>Ingredienti della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><i>Proprietà della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p><i>Concorso di Pozioni per le streghe ed i maghi del 1° anno</i></p> <p>Nome della pozione</p>  <p>.....</p> <p><i>Ingredienti della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><i>Proprietà della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><i>Concorso di Pozioni per le streghe ed i maghi del 1° anno</i></p>  <p>Nome della pozione</p> <p>.....</p> <p><i>Ingredienti della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><i>Proprietà della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p><i>Concorso di Pozioni per le streghe ed i maghi del 1° anno</i></p> <p>Nome della pozione</p>  <p>.....</p> <p><i>Ingredienti della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><i>Proprietà della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><i>Concorso di Pozioni per le streghe ed i maghi del 1° anno</i></p>  <p>Nome della pozione</p> <p>.....</p> <p><i>Ingredienti della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><i>Proprietà della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p><i>Concorso di Pozioni per le streghe ed i maghi del 1° anno</i></p> <p>Nome della pozione</p>  <p>.....</p> <p><i>Ingredienti della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><i>Proprietà della pozione:</i></p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Allegato 7



A Siamese Cat



Download from
Dreamstime.com

This watermarked comp image is for previewing purposes only.

ID 109706149

© Sorrasak Thammavongsa | Dreamstime.com

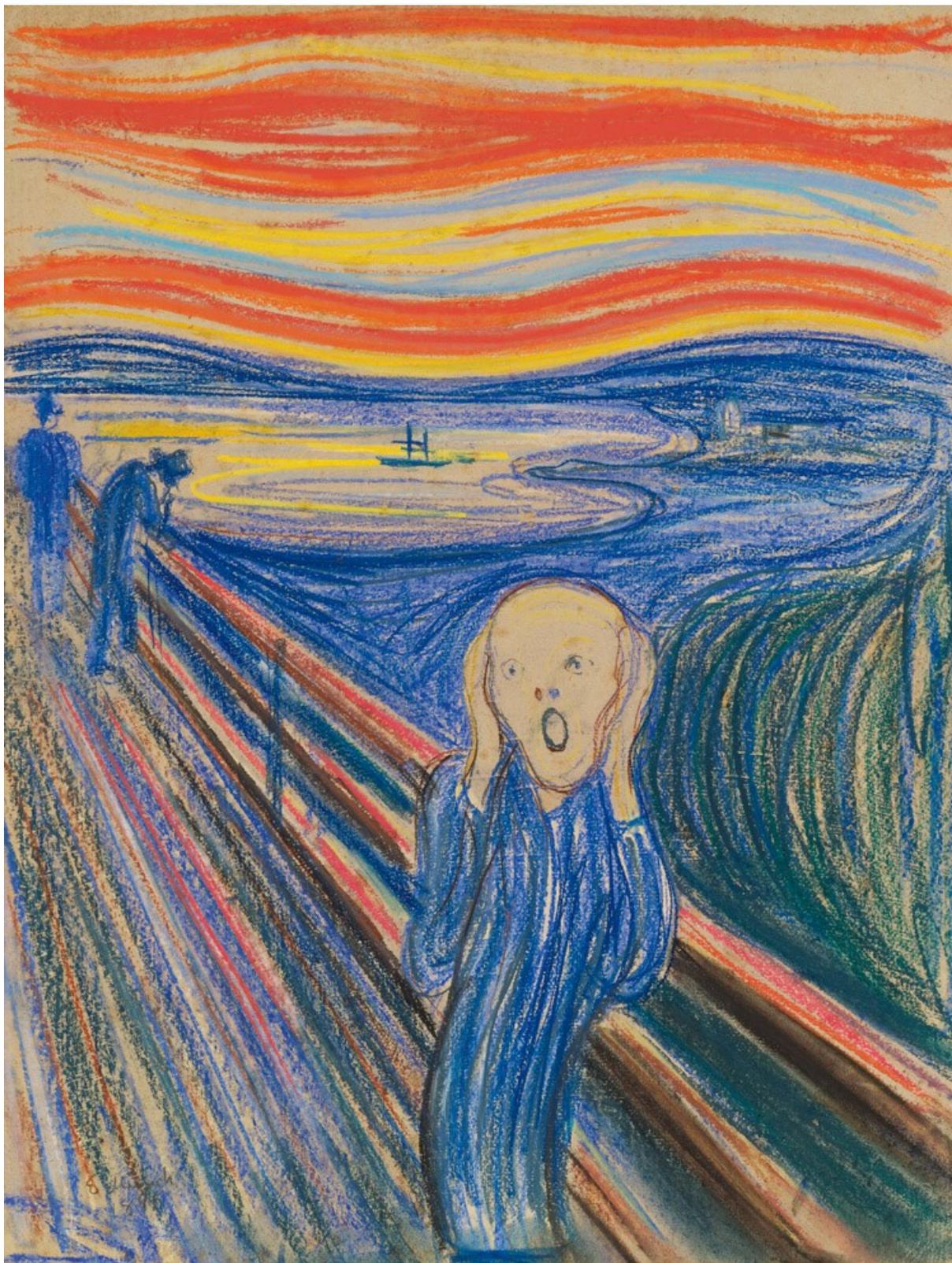
Allegato 8

La colazione dei canottieri è un dipinto olio su tela di Pierre-Auguste Renoir, databile al 1880-1882 e conservato alla Phillips Collection di Washington.





"Ballerine" è un'opera realizzata nell'anno 1883 dal pittore francese Edgar Degas (Pastello, cm 64,8 x 50,8) e attualmente conservata presso il Dallas Museum of Art.



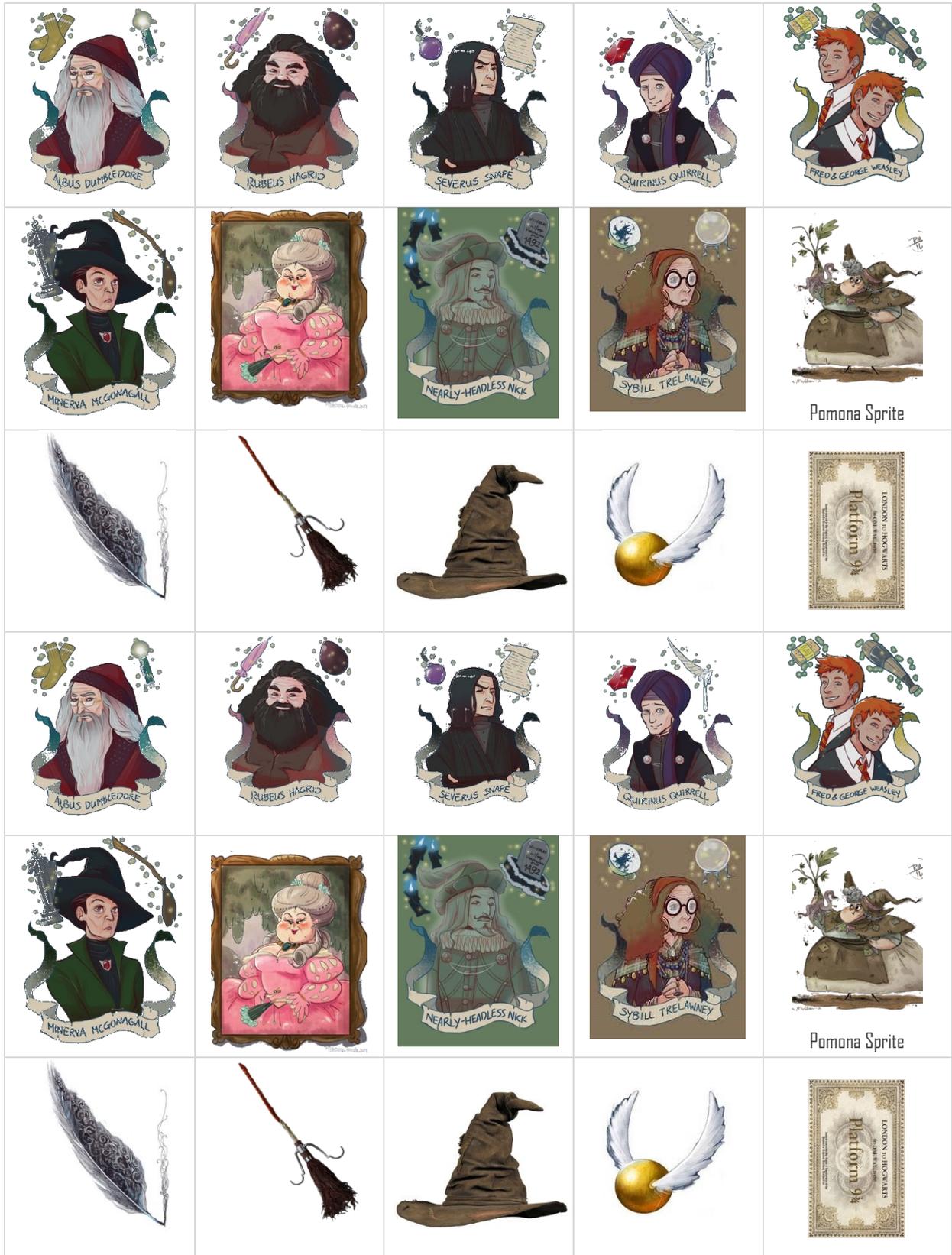
L'Urlo è un dipinto eseguito dal norvegese Edvard Munch ne 1893.



Il caffè di notte è un dipinto del pittore olandese Vincent van Gogh, realizzato nel 1888 e conservato all'Art Gallery dell'Università di Yale.

Allegato 9

Stampare x5





**SIETE FINITI NEL CORRIDOIO
SBAGLIATO. AVETE 3 SECONDI PER
ANDARVENE, URLANDO A
SQUARCIAGOLA**

Allegato 10



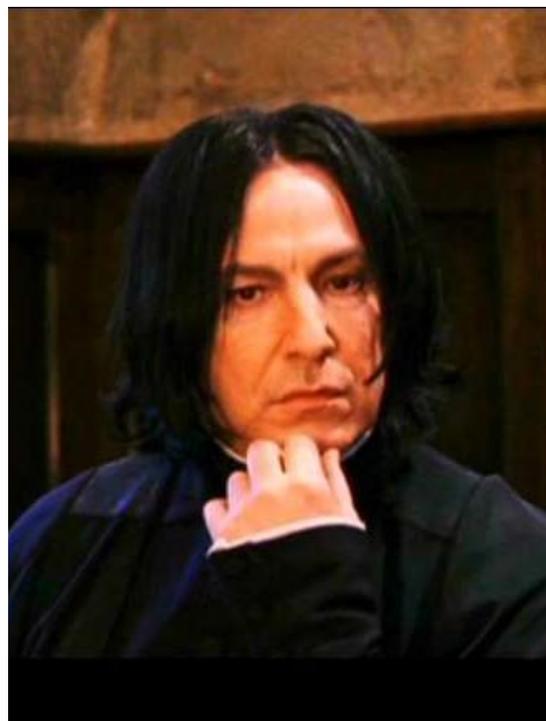
Sei Hermione Granger!



Sei Ron e Harry!



Sei la McGrannitt!



Sei Piton!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!



Sei un troll!



Sei un troll!



Sei Hermione Granger!



Sei Hermione Granger!

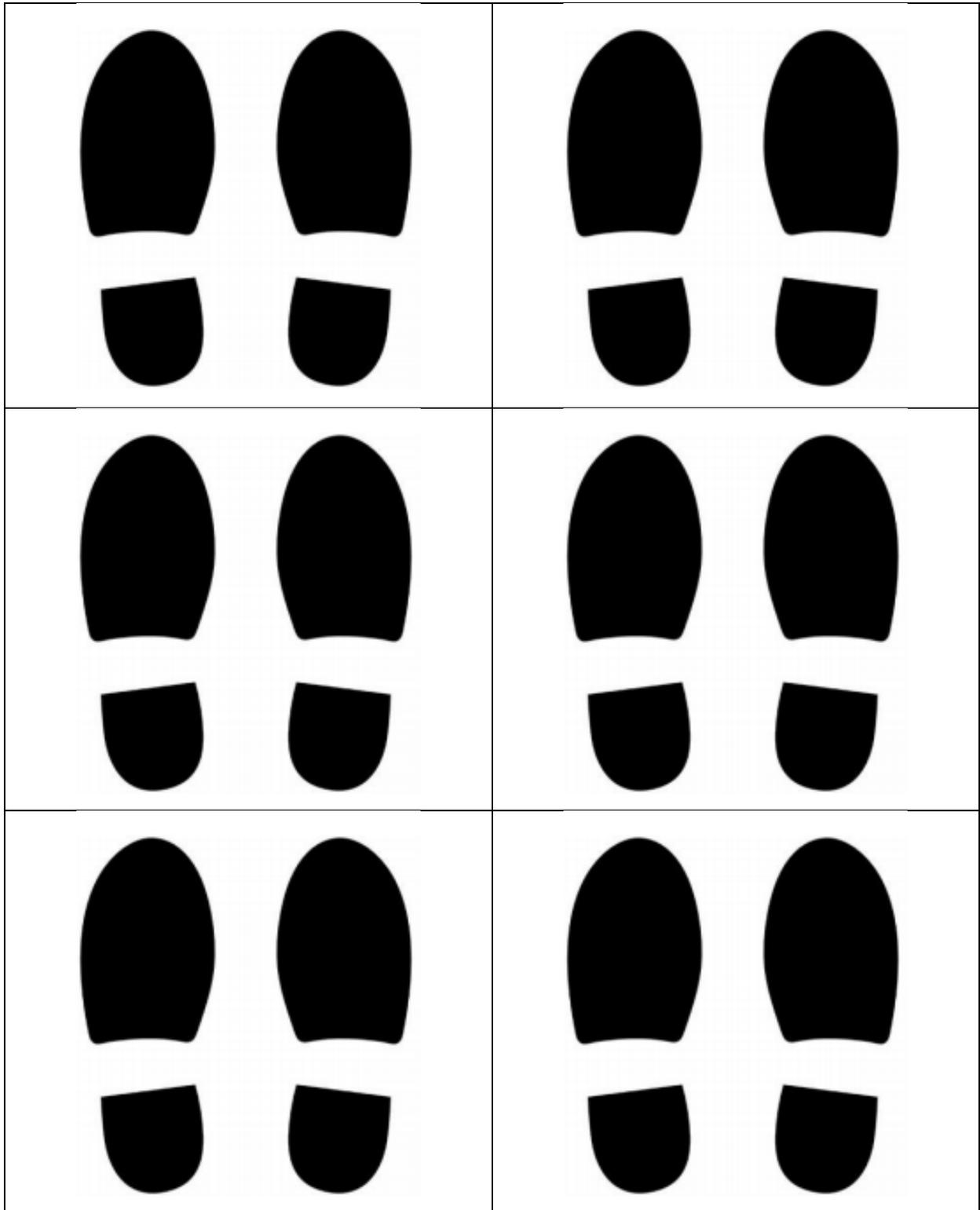
Allegato 11

		Casa 1 e 2	Casa 3 e 4
INDIZIO n°1	<i>Dove viene nascosto il 1° indizio e quindi da dove parte la squadra:</i>	dato in mano nel cortile della Casa Vacanze	dato in mano nel cortile della Casa Vacanze
	<i>Tipo di indizio</i>	<i>Codice segreto</i>	<i>Foto 1</i>
	<i>Dove manda il 1° indizio:</i>	Zona Grill	Fontana
INDIZIO n°2	<i>Dove viene nascosto il 2° indizio e quindi da dove parte la squadra:</i>	Zona Grill	Fontana
	<i>Tipo di indizio</i>	<i>Indovinello 1</i>	<i>Frase codificata 1</i>
	<i>Dove manda il 2° indizio:</i>	Sala animazione	Campo da gioco
INDIZIO n°3	<i>Dove viene nascosto il 3° indizio e quindi da dove parte la squadra:</i>	Fontana	Campo da gioco
	<i>Tipo di indizio</i>	<i>Indovinello 2</i>	<i>Foto 2</i>
	<i>Dove manda il 3° indizio:</i>	Balcone stanze	Parcheggio auto
INDIZIO n°4	<i>Dove viene nascosto il 4° indizio e quindi da dove parte la squadra:</i>	Balcone stanze	Parcheggio auto
	<i>Tipo di indizio</i>	<i>Foto 1</i>	<i>Codice segreto</i>
	<i>Dove manda il 4° indizio:</i>	Fontana	Zona Grill
INDIZIO n°5	<i>Dove viene nascosto il 5° indizio e quindi da dove parte la squadra:</i>	Fontana	Zona Grill
	<i>Tipo di indizio</i>	<i>Frase codificata 1</i>	<i>Indovinello 1</i>
	<i>Dove manda il 5° indizio:</i>	Campo da gioco	Sala animazione
INDIZIO n°6	<i>Dove viene nascosto il 6° indizio e quindi da dove parte la squadra:</i>	Campo da gioco	Sala animazione
	<i>Tipo di indizio</i>	<i>Foto 2</i>	<i>Indovinello 2</i>
	<i>Dove manda il 6° indizio:</i>	Parcheggio auto	Balcone stanze
INDIZIO n°7	<i>Dove viene nascosto il 7° indizio e quindi da dove parte la squadra:</i>	Parcheggio auto	Balcone stanze
	<i>Tipo di indizio</i>	<i>Frase codificata 2</i>	<i>Frase codificata 2</i>
	<i>Dove manda il 7° indizio:</i>	Cortile casa vacanze	Cortile casa vacanze

<p style="text-align: center;">INFO 1 (da nascondere nella zona dell'indizio 1)</p>	<p>Durante la caccia al tesoro, ogni squadra deve recuperare anche 5 informazioni su Nicolas Flamel e la sua figurina</p>
<p style="text-align: center;">INFO 2 (da nascondere nella zona dell'indizio 2)</p>	<p>Nicolas Flamel era amico e collega del preside di Hogwarts Albus Silente. Deve la sua lunghissima vita all'Elisir di Lunga Vita, che ha creato assieme a sua moglie Perenelle. Nicolas e Perenelle avevano rispettivamente 665 e 658 anni il giorno della loro morte.</p>
<p style="text-align: center;">INFO 3 (da nascondere nella zona dell'indizio 3)</p>	<p>Nicolas Flamel ha frequentato la Scuola di Magia Beauxbatons in Francia. È qui che ha conosciuto la sua futura moglie, Perenelle.</p>
<p style="text-align: center;">INFO 4 (da nascondere nella zona dell'indizio 4)</p>	<p>Anche se è chiaro che Flamel ha prolungato la sua vita grazie all'Elisir di Lunga Vita, non è specificato se abbia usato la Pietra per garantirsi il benessere economico, dato che tra i poteri della Pietra è compreso anche quello di trasmutare il metallo in oro.</p>
<p style="text-align: center;">INFO 5 (da nascondere nella zona dell'indizio 5)</p>	<p>Nicolas Flamel è stato realmente un alchimista francese creduto il creatore della famosa pietra filosofale. È nato intorno al 1330 e morì nel 1418. Non ci sono prove del suo raggiungimento dell'immortalità, ma alcuni ladri di tombe hanno per caso scavato nella sua tomba e l'hanno scoperta vuota. Il riferimento a Flamel è una delle poche occasioni in cui un personaggio reale è stato riportato come un personaggio nei libri di Harry Potter.</p>
<p style="text-align: center;">INFO 6 (da nascondere nella zona dell'indizio 6)</p>	<p>J.K. Rowling ha dichiarato che per diversi mesi durante la stesura di Harry Potter e la pietra filosofale ha avuto un sogno vividissimo ed estremamente dettagliato riguardo a Nicolas Flamel, come un "dipinto del rinascimento che diventa realtà". Nel sogno Flamel la conduceva attraverso il suo laboratorio che era illuminato da una luce dorata e le mostrava esattamente come riprodurre la Pietra.</p>
<p style="text-align: center;">INFO 7 (da nascondere nella zona dell'indizio 7)</p>	

Allegato 12

⇒ Da stampare almeno per 10 volte



Allegato 13

VOLDEMORT	HARRY POTTER	PROFESSORESSA POMONA SPRITE	PROFESSOR SEVERUS PITON
PROFESSORESSA MINERVA MCGRANITT	PROFESSOR ALBUS SILENTE	PROFESSOR RAPTOR	HERMIONE GRANGER
RON WEASLEY	NEVILLE PACIOK	DRACO MALFOY	TIGER e GOYLE
SEAMUS FINNIGAN	EDWIGE, la civetta	THOR, il cane danese	NORBERTO, il drago
CROSTA, il topo	TREVOR, il rospo	MRS PURR, la gatta	PROFESSOR FILIUS VITIUS

Allegato 14

⇒ Da stampare e ritagliare in 14 parti tipo PUZZLE.



FONTI

Tutte le immagini ed alcune parte delle sintesi in appendice sono tratte dal sito [La Pietra Filosofale / Riassunto dei capitoli | GiratempoWeb.net - Part 4](#) .