

HARRY POTTER

OBJETIVOS:

- Llegar a ser buenos magos.
- Saber convivir en Howgarts con el resto de casas.
- Pasárnoslo muy bien y disfrutar mucho de esta aventura.

1ª REUNIÓN

Mientras están reunidos con Hagrid (guardián de las llaves y terrenos de Howgarts) aparece una lechuza con un correo para todos ellos que dice: "Habéis sido seleccionados de entre todos los niños del mundo para acudir a la escuela de Magia Howgarts. ¡¡Bienvenidos todos!! Antes necesitaréis conseguir: una lechuza, dinero y una varita mágica. Cuando lo tengáis podéis venir. Buena suerte."

Se les divide en tres grupos y a cada uno se le da un tipo de crucigrama. Cuando lo resuelvan sabrán a dónde tienen que ir. Cuando acaben la prueba de cada sitio se les volverá a dar otro crucigrama distinto con un nuevo destino.

PASATIEMPO 1:

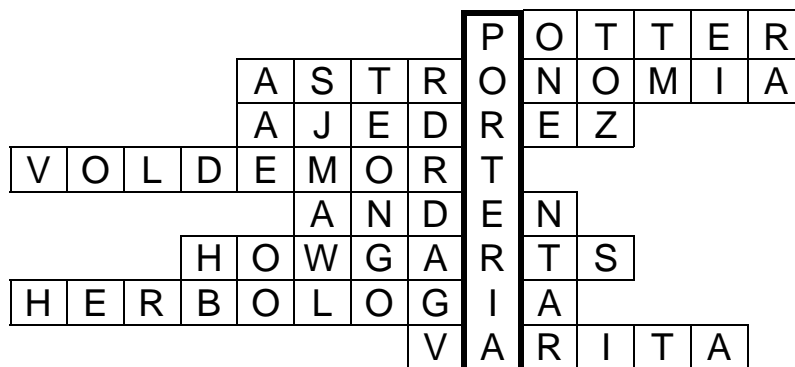
F	R	A	X	C	P	C	A	L	D	E	R	O	X	B	O	Z	H	J	A
R	V	F	N	H	A	D	C	Y	O	F	A	B	A	C	P	C	F	N	H
Z	A	I	Y	G	M	X	A	E	D	N	H	L	A	P	A	M	L	Y	W
V	R	L	V	A	D	U	C	I	L	H	D	I	E	R	O	P	D	A	I
L	A	P	U	N	H	A	G	C	P	C	F	V	H	A	B	C	L	J	N
H	A	I	Y	C	V	F	N	G	A	E	D	I	H	L	A	C	F	R	A
X	A	D	C	Y	O	G	H	E	L	F	O	A	P	L	N	X	B	O	R
L	A	P	C	V	F	I	Q	U	E	E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

Palabras a buscar en la sopa de letras: Ravenclaw, Muggle, Omnicular, Caldero, Drumstrang, Obliviate, Elfo.

1.- Encontrar las palabras en la sopa de letras.

- 2.- Redondear la primera letra de cada palabra en la sopa de letras.
3.- Une todas las letras en el orden en que están. Sol: COMEDOR

PASATIEMPO 2:



Palabras a buscar en horizontal:

1. Apellido de Harry.
2. Materia que enseña todo lo relativo a los astros y el universo, impartida por el profesor Sinistra.
3. En éste las piezas están vivas.
4. Mago tenebroso que mató a los padres de Harry.
5. Está en la estación de trenes de King's Cross de donde parte el Howgarts Express.
6. Colegio de Magia y Brujería de Inglaterra.
7. Materia que enseña Sprout. También llamada botánica.
8. Herramienta esencial de todo mago.

PASATIEMPO 3

Para encontrar el sitio a donde debéis ir ahora, tendréis que ordenar las siguientes palabras relacionadas con Harry Potter:

CIPOMA _ _ _ _ _ (PÓCI MA)

1

COESBA _ _ _ _ _ (ESCOBA)

2

TOOM _ _ _ _ _ (MOTO)

3

RI TAAV _ _ _ _ _ (VARI TA)

4

ROGO _ _ _ _ _ (OGRO)

5

¡MUY BIEN MAGOS! Ahora tenéis que juntar las letras 1, 2, 3, 4 y 5 y os dará el próximo sitio a donde tenéis que ir. (PATIO)

LUGARES-PRUEBAS:

1. EL EMPORIO DE LAS LECHUZAS:

Cuando le piden una lechuza, el encargado les dice que es la última que le queda y que tiene que repartirle unos pedidos por correo.

Prueba: En cada esquina de una habitación grande se colocan cuatro carteles de ciudades muy parecidas: Gijón, León, Morón y Mahón. En el centro estarán las mercancías (papeles con nombres: limones, zapatos,...) y una lista con los destinos de esas mercancías (limones-Mahón, tomates-Gijón,...). La prueba consiste en repartir correctamente el correo en un tiempo límite. Si lo consiguen (en verdad no se tiene en cuenta el tiempo para que lo consigan) se les da la lechuza (dibujo en cartulina o papel).

2. EL BANCO DE GRINGOTTTS:

Cuando le piden dinero, el gnomo encargado les dice que tienen que buscar su llave en los alrededores. Cuando la encuentran les dice que su cámara es la 5c (significa que tienen que ir a 5°C de Primaria). Cuando descubren esto y van allí encuentran una caja cerrada con un candado. La abren con la llave y cogen un cheque por valor de 8 sickles (29 knuts = 1 sickle, 17 sickles = 1 galeón). Luego lo vuelven a dejar todo como estaba para los otros grupos. Cuando regresan al banco el gnomo les canjea el cheque por 8 monedas de chocolate.

3. OLLIVANDER:

Es el fabricante de varitas. Les cuenta que cada uno tiene una única varita que sea compatible consigo. Si se elige otra ésta le rechaza.

Prueba: En una habitación grande se colocan repartidas cinco varitas de colores distintos (lápices de colores). Antes de entrar en la sala, el monitor les hace una encuesta verbal, pues a cada mago le corresponde una única varita:

¿Qué preferís campo o playa, nesquick o colacao,...?

Al final se inventa: Por vuestras características y gustos vuestra varita es de madera de roble (por ejemplo) y azul (por ejemplo).

Ahora un voluntario se venda los ojos y ha de coger la varita azul guiado por el resto del equipo.

Cuando los tres equipos han conseguido una lechuza, dinero y su varita, son reunidos por Hagrid, que les muestra su billete de tren que les llevará a Howgarts. En el billete pondrá Estación de King's Cross, Andén 9 y $\frac{3}{4}$. (Previamente se habrán colocado carteles haciendo coincidir la puerta del patio en medio del número 9 y 10). Cuando llegan a Howgarts (dentro del colegio) son recibidos por McGonagall (directora asistente y profesora de transformaciones) y por Albus Dumbledore (director de la escuela). Les dan la bienvenida y realizan a cada lobato la "ceremonia del Gorro" para dividirlos en casas: Hasselford, Lussendorf, Idhinks (por ejemplo, serán las seisenas). Ceremonia: los lobatos se van sentando por turno en una silla y se les coloca un gorro de bruja en la cabeza. Entonces un monitor escondido imita la voz del gorro diciendo a qué casa pertenece.

Al finalizar se les explica que se va a llevar una puntuación por casas. Cada sábado se evaluará a cada seisena tanto en las actividades como en comportamiento,... , sumando o restando puntos. Al final de la caza la casa que más puntos haya obtenido se llevará la copa de Howgarts.

1ª REUNIÓN: TALLERES Al llegar se les reparte la siguiente hoja:



COLEGIO HOWGARTS DE MAGIA ASIGNATURAS CURSO 2001-2002



ASIGNATURA: Iniciación a la magia.

PROFESOR: Minerva McGonagall.

TEMARIO:

1. Decoración de la varita mágica
2. Movimientos básicos de muñecas y manos para la correcta utilización de la varita mágica.



ASIGNATURA: Conjuros, encantamientos, hechizos y pocimas.

PROFESOR: Madame Hooch.

TEMARIO:

1. Hechizo para transformar la sangre de una acromántula en sangre de muggle.
Conjuro: Aquarium rojus tornare ahorum o nuncum este agum azulus.
Ingredientes: Sangre de acromántula y moco de gusamoco.
2. Hechizo para transformar el agua en vino rosado y luego volverlo a convertir en agua.
Conjuro: Creatum vinum baratum del aqua de la natum. (1ª parte)
Aquam eras et aquam serás. (2ª parte)
Ingredientes: Agua del pantano tenebroso, sudor de hipogrifo, pis de mantícora y moco de gusamoco.
3. Hechizo para aumentar el tamaño.
Conjuro: Magicus hinchatum el globus del kioskum.
Ingredientes: Moco de gusamoco y caspa de troll.

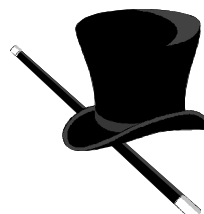


ASIGNATURA: Magia.

PROFESOR: Albus Dumbledore.

TEMARIO:

1. Los dados mágicos.
2. ¿Dónde está la carta roja?
3. La baraja mágica.



ACROMÁNTULA:

La acromántula es una monstruosa araña de ocho ojos que puede hablar como las personas. Es originaria de Borneo, donde habita en la jungla impenetrable. Sus características distintivas incluyen un grueso pelo negro que cubre su cuerpo y sangre de color azul marino. Esta criatura es carnívora y prefiere las presas grandes. Los huevos de la acromántula han sido designados bienes No Comerciables de clase A por el Departamento de Regulación y Control de las Criaturas Mágicas, lo que significa que su importación o venta se castiga con severidad. En cambio su sangre puede adquirirse en cualquier tienda especializada a un módico precio y en envases de medio litro. Se cree que estos animales fueron creados por magos, posiblemente con la intención de que custodiaran moradas o tesoros. Ciertas fuentes hablan de una colonia de acromántulas que se habría establecido en Escocia.

GUSAMOCO:

El gusamoco vive en zanjas húmedas. Es un gusano grueso de color marrón, que alcanza hasta veinticinco centímetros de largo y se desplaza muy poco. Un extremo es igual al otro, y ambos producen la mucosidad de la que deriva su nombre y que a veces se usa para espesar pociones. El alimento preferido del gusamoco es la lechuga, aunque come casi cualquier planta. Su moco puede ser adquirido en tiendas especializadas por 25 sickles.

HIPOGRIFO:

El hipogrifo es nativo de Europa, aunque ahora se encuentra en todo el mundo. Tiene la cabeza de un águila gigante y el cuerpo de un caballo. Puede domesticarse, aunque sólo deben intentarlo los expertos. Cuando uno se aproxima a un hipogrifo, hay que mirarlo a los ojos, sin apartar la vista. Una reverencia mostrará que tenemos buenas intenciones. Si el hipogrifo devuelve el saludo, podemos acercarnos sin peligro. El sudor de hipogrifo que suele usarse en ciertas pócimas y hechizos puede adquirirse en tiendas especializadas por 35 knuts.

MANTÍCORAS:

La Manticora es una bestia griega sumamente peligrosa. Posee la cabeza de un hombre, el cuerpo de un león y la cola de un escorpión. La piel de la manticora repele casi todos los encantamientos conocidos y la picadura de su aguijón causa una muerte instantánea. Su orina no es mortal, pero sí muy tóxica y puede adquirirse con receta en tiendas especializadas por 10 galeones.

TROLL:

El troll es una criatura temible que mide alrededor de tres metros y medio y pesa más de una tonelada. De él destacan tanto su fuerza como su estupidez: ambas son prodigiosas. No posee mucho pelo, pero sí mucha caspa, que suele usarse en ciertos conjuros para aumentar el tamaño de las cosas. También se vende en tiendas.

A handwritten signature in black ink, reading "Albus Dumbledore". The signature is written in a cursive, flowing style with large, elegant loops and flourishes, particularly at the beginning and end of the name.

1. DECORACIÓN DE LA VARITA:

A cada lobato se le da una varita de madera para que la decore con rotuladores y cinta aislante de colores.

2. MOVIMIENTOS BÁSICOS DE LA VARITA:

Se trata de hacer un poco el tonto. Se les puede enseñar su primer hechizo (para hacer reír al resto): Van diciendo las siguientes palabras: okévien, ace, moséltón, to. Que cada vez lo repitan más deprisa hasta que lo pillen y se rían.

3. HECHIZO 1:

Se corta una col lombarda en tiritas muy finas y se hierve. Colamos el agua y la introducimos en una botella de plástico, añadiéndole una o dos gotitas de amoníaco (se hará azul oscuro). Cuando realicemos el hechizo haremos un poco de paripé y leeremos el conjuro de la hoja. Entonces echaremos un chorro de vinagre (no echar directamente de la botella para que no se note, mola tener el vinagre en otra botella y poner una pegatina que ponga Moco de Gusamoco), y el agua se volverá rosa.

Sangre de acromántula = agua de col lombarda hervida.

Moco de gusamoco = vinagre.

4. HECHIZO 2:

Para este hechizo vamos a utilizar las propiedades del indicador ácido-base fenolftaleína. Nosotros lo conseguimos del laboratorio del colegio. Colocaremos en un vaso agua destilada y le añadiremos unas gotas de fenolftaleína. Para la primera parte del hechizo añadiremos unas gotas de amoníaco y se volverá todo rojo.

Para la segunda parte añadiremos un chorro de vinagre y se volverá transparente otra vez.

Agua del pantano tenebroso = agua destilada.

Sudor de hipogrifo = fenolftaleína.

Pis de Mantícora = amoníaco.

Moco de gusamoco = vinagre.

5. HECHIZO 3:

Es el típico experimento de mezclar vinagre y bicarbonato en una botella y tapparla con un globo. Debido a la reacción el globo se hincha.

Caspa de troll = bicarbonato.

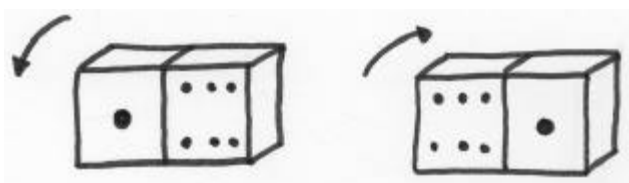
Moco de gusamoco = vinagre.

6. TRUCO 1: LOS DADOS MÁGICOS

Se cogen los dados como se muestra en la figura:



Y se elige una de las dos posiciones siguientes:



Ahora se le pregunta al público: ¿en qué lado está el punto negro gordo?

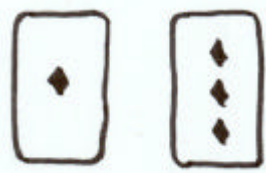
Cuando respondan se les vuelve a preguntar ¿seguro? A la vez que con un rápido movimiento de la mano a la derecha se cambia a la otra posición de los dados. Se quedarán perplejos. Lo puedes repetir varias veces.

7. TRUCO 2: ¿Dónde está la carta roja?

Se necesita preparar un carta de la siguiente forma: se recorta una carta roja por la mitad y se pega en otra carta negra:



También necesitaremos dos cartas negras :



Que pondremos una encima de la otra:



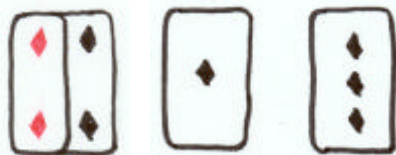
Y al ponerlas al lado de la carta trucada quedará así:



Ahora mostrándolas al público se pregunta: ¿dónde está la carta roja?

A lo que el público responderá: en el medio.

Entonces se colocan boca abajo encima de la mesa poniendo la carta que teníamos escondida en el medio, así:



Ahora se cogen las dos cartas de los extremos y se superponen de manera que la parte roja quede tapada así:



Se enseñan al público y se dice: Estos dos no son ¿no?. Entonces es ésta (señalando la carta que queda). Entonces cuando la enseña y ven que no es la carta roja: Ta chan...

8. TRUCO 3: La baraja biselada.

Es el viejo truco de coger una carta pero la baraja estará cortada en una de sus mitades de manera que una parte sea más estrecha que la otra. Mientras la víctima mira la carta y la

memoriza le das la vuelta a la baraja con disimulo y cuando la meta le dejas barajar a él. Luego sólo tienes que pasar ligeramente los dedos por los bordes de la baraja y extraer la carta que sobresalga del resto. Fácil ¿no?

3ª REUNIÓN: LA BIBLIOTECA PROHIBIDA

El objetivo de este gran juego es que consigan información sobre la piedra filosofal. Tendrán que ir preguntando hasta que averigüen algo. Habrá tres personajes: Albus, Hagrid y McGonagall por ahí escondidos.

- 1ª PREGUNTA QUE HARÁN: ¿Tienes información sobre la piedra filosofal? (o algo parecido)

McGonagall: Les dice que tiene hambre.

Albus: NO.

Hagrid: NO.

- 2ª PREGUNTA QUE HARÁN: ¿Tienes algo de comer?

McGonagall: NO.

Albus y Hagrid: Sí pero tenéis que superar una prueba. Cuando superan la prueba les da una manzana.

Prueba: KIM: se muestran una serie variada de objetos durante un minuto. Luego se cubren con una manta y deben acordarse de un número determinado.

Una vez han conseguido la manzana van a McGonagall y se la dan. Entonces ésta les dice: Creo que en Howgarts hay una Biblioteca pero ves y pregunta.

- 3ª PREGUNTA QUE HARÁN: ¿Qué sabes sobre la Biblioteca de Howgarts?

Albus: NADA.

Hagrid y McGonagall: Os diré algo si me dais 3 galeones de oro.

Los tres personajes tienen tres galeones de oro (cada uno se los da a un equipo). Se los darán si superan una prueba: Hacer una representación de alguna escena de Harry Potter. Una vez tienen las monedas van a Hagrid o McGonagall y al dárselas les dice: La biblioteca está en el tercer piso.

Cuando llegan al tercer piso (del cole) y localizan la Biblioteca (cártel de cartulina) verán un cartel donde pondrá "Zona Prohibida". Y cuando intenten entrar un centinela (Albus, el juego está pensado para que lo lleven 3 monitores) les impedirá el paso.

- 4ª PREGUNTA QUE HARÁN: ¿Cómo podemos entrar en la zona prohibida de la biblioteca?

McGonagall y Hagrid: Cuando superan una prueba les da un mapa del colegio. Prueba: conseguir 4 firmas distintas.

El mapa (es distinto para cada grupo) indica el lugar exacto donde se encuentra una capa mágica que los hará invisibles (dobles techos de tiendas o mantas). Detrás explicará para qué sirve y cómo se utiliza.

Una vez que lo han encontrado se cubren todos con la capa y consiguen entrar en la zona prohibida sin que el centinela se de cuenta. Allí habrá una mesa con varios libros y dentro de uno de ellos estará en un papel suelto la siguiente información que buscaban:

El antiguo estudio de la alquimia está relacionado con el descubrimiento de la Piedra Filosofal, una sustancia legendaria que tiene poderes asombrosos. La piedra puede transformar cualquier metal en oro puro. También produce el Elixir de la Vida, que hace inmortal al que lo bebe.

Se ha hablado mucho de la Piedra Filosofal a través de los siglos, pero la única Piedra que existe actualmente pertenece al señor Nicolás Flamel, el notable alquimista y amante de la ópera. El señor Flamel, que cumplió seiscientos sesenta y cinco años el año pasado, lleva una vida tranquila en Devon con su esposa Perenela (de seiscientos cincuenta y ocho años).

4ª REUNIÓN: ACAMPADA

1ª ACTIVIDAD: OLIMPIADA DE QUIDDITCH:

Se comenzará con un calentamiento: voleibol a ciegas (la red es un dobletecho), indiana, balón tiro, relevos,...

PARTIDO DE QUIDDITCH: Jugarán los tres equipos a la vez. Cada uno tendrá una palangana en su campo que será el aro. Una parte del equipo serán los **cazadores** y tendrán que defender sus aros para que no marquen gol, otros serán **golpeadores** y tendrán que marcar gol en cualquiera de los dos aros contrarios con cualquiera de las dos **quaffles** que habrán (dos pelotas grandes de plástico) y uno por equipo será el **buscador** que tendrá que coger si puede la **snitch** (pelota de tenis que se pasarán los monitores). Cada gol valdrá tres puntos y si se coge la snitch 10 puntos.

2ª ACTIVIDAD: EL TROLL: Albus informa a todos los aprendices de mago de Howgarts que se ha escapado un Troll de las Mazmorras y que anda por ahí suelto. Si no lo atrapan pronto pueden correr un grave peligro. Se trata de un juego de pistas en el que irán obteniendo información sobre los trolls con el fin de poder acabar con él. Cada equipo seguirá las pistas (cintas) de un color distinto y cada cierto tiempo encontrarán sobres con pruebas,...

1er sobre: ¡¡Hola a todos magos de Howgarts!! Hoy es un gran día porque nos vamos a enfrentar al malvado Troll...Ésta es una difícil prueba en la que todos debéis implicaros, si no es que lo queréis pasar realmente mal...

Recordad que durante todo el recorrido encontraréis sobres con pruebas a realizar... Éstas pruebas las deberéis de realizar en el lugar donde se encuentren cada uno de los sobres del recorrido...

Es importante que realicéis todas las pruebas, porque al final del recorrido sólo aquel grupo que haya hecho bien éstas... Tendrá las pistas suficientes para poder vencer al malvado troll...

Un abrazo y suerte.

1ª PRUEBA:

Deberéis de hacer un arma, con el material que encontréis por el bosque. Os podéis ayudar de pita... sólo tenéis que hacer un arma por grupo...

2ª PRUEBA:

En esta prueba tendréis que elaborar una pócima, para después tirársela al Troll... y de esta forma poder paralizarlo... Recordad que las pócimas deben de estar hechas con elementos naturales cien por cien...

3ª PRUEBA:

En esta prueba tendréis que elaborar un conjuro para que acompañado de la pócima pueda paralizar al Troll... Recordad que el conjuro son las palabras mágicas que acompañan a la utilización de la pócima y que en su conjunto forman el hechizo.

4ª PRUEBA:

Los Trolls siempre acuden al lugar donde hay un buen trozo de chocolate... En esta prueba tendréis que buscar un trozo de chocolate, que seguro tenéis cerca de vosotros... ¡Pero en el puesto donde estáis ahora!!... Y recordad no comérselo porque sin él no podréis atrapar al Troll. ¡¡Buscadlo por ahí cerca!!

5ª PRUEBA:

De todos es sabido que el punto débil de los Trolls está en el dedo más a la izquierda de su mano derecha... ¿sabéis de qué dedo estamos hablando?... Entre todo el grupo deberéis de elaborar un plan de ataque para así poder vencer al Troll por su punto más débil...

6ª PRUEBA:

Habéis llegado al final del recorrido... Debéis de regresar al punto de partida. Elaborad vuestra estrategia para vencer al Troll... Ya sabéis cuando acuden, cuál es su punto débil y cómo paralizarlo.

Una vez regresan todos los grupos se pone en común y cada grupo muestra a los demás su estrategia. Cuando todos acaban aparece el Troll (monitor)... y tienen que reducirlo...

3ª ACTIVIDAD: EL ESPEJO DE OESED

Se trata de una actividad de FE enfocada al espejo del Libro de Harry Potter (curiosidad: si se lee al revés dice DESEO). Es un espejo que refleja los deseos e ilusiones de quienes se miran en él.

Comenzaremos la actividad leyendo un texto sobre la amistad. Luego colgaremos en la pared un cartel con la silueta de una persona (simulará el espejo). Cada niño irá saliendo y escribirá dentro de la silueta cómo le gustaría que fuese su amigo ideal. Cuando ya han salido todos se les dice que ese amigo ideal con todas esas características existe y es Jesús.

4ª ACTIVIDAD: JUEGO NOCTURNO EL UNICORNIO (Pitador Loco)

Aparece Hagrid y dice a los aprendices de mago que hay una criatura maligna del bosque que ha herido al único unicornio que queda con vida. Hay que encontrarlo para curarlo.

Se trata del juego del pitador loco: se van dos monitores con dos silbatos de las mismas características por sitios distintos. Cada cierto tiempo tienen que pitar (cada vez uno para despistar a los lobatos). Lo (s) tienen que pillar.

5ªACTIVIDAD: Juego de Estratego con la otra manada.

FIN DE CAZA: "LA PIEDRA FILOSOFAL"

El objetivo del fin de caza es conseguir la "Piedra filosofal" antes que el malvado Voldemort. Hemos averiguado que se encuentra debajo de una trampilla que está defendida por Fluffy, un perro gigante de dos cabezas y además sabemos que su punto débil es la música. Por lo tanto debemos conseguir instrumentos para hacer que se duerma y poder entrar en la cripta.

Se trata de un juego de "Elige tu propia aventura" pero amañado, pues elijan lo que elijan siempre van al mismo lugar, aunque ellos no lo saben. La labor del monitor es que parezca que están escogiendo correctamente.

Al comenzar se les da la primera hoja, la leen, eligen y el monitor les da la siguiente hoja, así hasta que encuentren un instrumento.

Es muy importante que no hablen entre los grupos, que estén separados, sino se pueden dar cuenta de la trampa.

HOJA Nº 1:

¡¡¡Buenas a todos, magos de (Hasselford, Lussendorf, I dhinks)!!!

Nuestra aventura está llegando a su fin... "La piedra Filosofal" ya está cerca, pero aún nos queda por pasar la prueba final si es que realmente queremos llegar a alcanzarla...

Como todos sabéis Fluffy, que es el terrible monstruo de varias cabezas que guarda la "trampilla" que permite acceder a "La piedra filosofal", es un monstruo muy voraz y que además posee muy pocos puntos débiles en su grandísimo cuerpo... Pero por todos es sabido que Fluffy duerme profundamente cuando alguien toca una alegre melodía con un instrumento musical...

En esta primera parte de la prueba, lo que deberéis hacer será ir accediendo a las diferentes partes de Howgarts (en base a vuestra propia intuición) hasta que finalmente podáis llegar a encontrar un instrumento musical que más tarde tendréis que utilizar para poder dormir a Fluffy, y de esta forma alcanzar la trampilla.

Toda la casa de Lussendorf os encontráis en el recibidor de Howgarts... El recibidor es muy grande y con una gran cantidad de cuadros que retratan a los grandísimos magos salidos de este prestigioso colegio...

Ante vosotros tenéis tres puertas distintas, la de la izquierda que es una grandísima puerta de madera de roble y las del centro y derecha que son unas sencillas puertas realizadas en base al metal de pluiretano (cada una de ellas con sus respectivos escudos)... Ahora bien... ¿Cuál de las tres puertas escogeríais para continuar en vuestro camino?:

- a) la de la derecha.
- b) la de la izquierda.
- c) la del centro.

HOJA Nº2:

Habéis hecho una buena deducción y elección. Pues si hubierais escogido cualquiera de las otras dos puertas, habríais tenido un doloroso final en las mazmorras de Howgarts o en compañía de un peligroso dragón.

Abrís con cuidado la puerta y entráis en una gran estancia que parece ser una cocina. Finalmente tras observarla durante un rato, llegáis a la conclusión de que se trata de la cocina "mágica" de Howgarts. Pues todo lo que allí veis se mueve sólo, como si estuviera vivo.

Los platos y cacharros de la última comida son fregados por un estropajo que se encuentra suspendido en el aire y puestos en su sitio por arte de magia.

Unos grandes cucharones de madera remueven lo que parece ser la comida de hoy. Os acercáis, levantáis la tapa y veis como se cuece un exquisito guisado de ternera que desprende un delicioso aroma a verduras y un ligero toque de laurel. Se os hace la boca agua y os quedaríais allí a probar el guisado, pero necesitáis encontrar algún instrumento con el que dormir a Fluffy.

Observáis una zona de la cocina en la que hay muchos cacharros de cocina, intentando localizar algún instrumento... cuando de pronto y sin daros tiempo para esconderos entra en la cocina Albus Dumbledore, el cual se sorprende al veros, pues por todos es sabido que la cocina es una de las zonas prohibida de Howgarts.

Después de una larga discusión para evitar ser castigados, Albus os propone un acertijo, si lo resolvéis correctamente os deja salir de la cocina por una pequeña puerta de madera roída por las ratas y ratones que hay al fondo de la despensa. Pero si no... os espera la expulsión de Howgarts.

Acertijo: La señorita McGonagall ordena que se numeren las puertas de todas las aulas del colegio de magia Howgarts. Sabiendo que hay cien aulas, ¿cuántas veces habrá que utilizar el número ocho?

HOJA Nº3:

Dado que habéis resuelto bien el acertijo anterior... ahora ya podéis acceder a la siguiente parte de la casa, os encontráis en el pasillo central de Howgarts... Es un largo pasillo lleno de armaduras del siglo XIII, cuadros referentes a los paisajes vistos desde la casa, ventanales enormes que dan al campo de Quidditch, innumerables puertas y por supuesto el acceso a las escaleras móviles...

Ahora bien... tenéis dos opciones distintas para poder continuar... y recordad que de esta elección habrá éxito o no en el devenir de vuestra misión... podéis continuar recto y llegar hasta el acceso que da a las escaleras móviles o bien quedaros donde estáis, mover el brazo de la armadura que tenéis ante vosotros y acceder de esta forma a una cámara secreta que bien sabe Dios... donde os llevará... ¿cuál de las dos opciones escogeréis?:

- a) continuar recto hasta las escaleras móviles.
- b) Quedaros donde estáis y acceder a través de la armadura hasta la cámara secreta...

HOJA Nº4:

Habéis aparecido en un lugar que os es muy familiar: se trata del comedor de Howgarts. En estos momentos se halla desierto y abandonado. Podéis observar las tres largas mesas ricamente adornadas pertenecientes a cada una de las tres casas. En todas ellas hay un gran estandarte con su escudo correspondiente. La iluminación de la sala proviene de unas grandes velas que se sostienen en el aire "por arte de magia". Pero lo más llamativo del

comedor es la gran mesa de roble con más de cinco mil años de antigüedad en la cual se sientan los profesores de la escuela y que es presidida por Albus, el director.

De repente se os pasa una idea por la cabeza. Siempre habéis querido saber lo que se siente estando sentado en la mesa de los profes. Ahora que no hay nadie a la vista es el mejor momento para saberlo. ¿quién sabe, igual recibís algún poder especial u os convertís en magos sin tener que estudiar? Pero igual en ese momento entra alguien y os pillan o hay algún hechizo oscuro para aquel que ose hacerlo.

En realidad queréis sentaros a descansar, pero por qué no hacerlo en la mesa de la casa de I dhinks, o en la de Hasselford, o en la de Lussendorf. No sabéis qué hacer, aparentemente estáis solos, pero quien sabe. Os habéis bloqueado y no sabéis cómo seguir buscando el instrumento que tanto necesitáis. Ojalá alguien entrara y os pudiera hechar una mano. Pero no es así. Por lo tanto debéis elegir en qué mesa os vais a sentar a descansar. Pero pensadlo muy bien sino...

- a) os sentáis en la mesa de los profesores.
- b) os sentáis en la mesa de la casa de I dhinks.
- c) os sentáis en la mesa de la casa de Lussendorf.
- d) os sentáis en la mesa de la casa de Hasselford.

HOJA N°5:

¡¡¡ENHORABUENA!!!

Habéis elegido la mesa coorrecta, pero para comprobar que sois los mejores magos os planteo la siguiente prueba:

"debeis decir el siguiente trabalenguas sin equivocaros y en el menor tiempo posible...

"... si mi gusto gustara del gusto que gusta tu gusto, tu gusto también gustaría del gusto que gusta mi gusto; pero, como tu gusto no gusta del gusto que gusta de mi gusto, mi gusto, también, no gusta del gusto que gusta tu gusto. El amor es una locura que sólo lo cura; y, cuando el cura lo cura comete una locura. ¡Qué locura!

HOJA N°6:

Por haber leído con rapidez y soltura, os voy a llevar hasta la Sala de música, donde podéis observar: a la derecha una ventana con algunas telarañas en sus esquinas, una cómoda de madera que cruje por las noches. Al fondo, un par de cuadros con el retrato de los magos músicos más famosos. Una alfombra mágica capaz de volar... pero también hay tres armarios entre los que tendréis que elegir para conseguir la última pista. Uno se encuentra a la izquierda de la sala, otro a la derecha y el tercero al fondo de la habitación...

¿Con cuál os quedáis?

HOJA N°7:

Grupo 1: Habrís el armario y encontráis unos timbales. Se les da unos timbales pequeñitos.

Grupo 2: Habrís el armario y encontráis una flauta. Se les da una flauta.

Grupo 3: Habrís el armario y encontráis unas maracas. Se les da unas maracas.

Ahora tienen que practicar con su grupo un ritmo o melodía para poder dormir a Fluffy.

Dos monitores mientras, se cubren con un doble techo como si fueran Fluffy. Debajo de sus pies habrá una tapa de cacerola grande a modo de trampilla y bajo ésta tres mapas de colores distintos del colegio en trozos (como un puzzle) a los cuales les faltará el trozo que se señala dónde se encuentra la piedra filosofal.

Cuando empizan a tocar sus melodías Fluffy se duerme y consiguen los mapas.

El siguiente paso es montar el mapa. Cuando se dan cuenta de que falta un trozo, el monitor que lo tiene sale corriendo hasta que lo pillan y les da el último trozo. Entonces van al lugar que indica el mapa, en el cual hay un cofre con la piedra filosofal. Pero cuando van a cogerlo aparece Voldemort (llevará una careta datrás de la cabeza) y se lo pone difícil.

El final de la caza consistirá en entregar una copa o medalla a la casa que más puntos haya obtenido y una gran merienda.