



El juego de pistas

de

HARRY

POTTER

Harry Potter: El juego de los nombres.

Presentamos aquí una actividad lúdica para realizar en la biblioteca, utilizando los recursos de los que ésta dispone y cuyo objetivo principal es despertar el interés y el disfrute de los libros.

- ➔ Comenzamos con lecturas de la obra, directamente con los ejemplares disponibles o a través de extractos, abriendo un pequeño coloquio sobre las películas...
- ➔ Proporcionamos una copia de la portada del juego donde aparecen los escudos del colegio (Hogwarts) y de las cuatro casas, para familiarizar a los jugadores con el universo que rodea a Harry.
- ➔ A continuación se entrega el extracto sobre *El Sombrero seleccionador* y lo leemos en voz alta. (Si disponemos de un sombrero viejo y arrugado, mejor que mejor).
- ➔ Disponemos papeletas con el nombre de las cuatro casas en una caja y cada participante extrae una: así se forman los cuatro equipos: **Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff y Slytherin** (para confeccionar las papeletas podemos recortar escudos como los mencionados anteriormente).

Se explican las **NORMAS DEL JUEGO:**

- > Desde el momento en que se entregue a los cuatro equipos el cuestionario sobre los nombre de Harry Potter dispondrán de 45 minutos, momento en que se anunciará el nombre de la casa ganadora.
- > Cada casa manejará un volumen de la obra, así como uno o más diccionarios de Inglés y otro(s) de español.
- > Cada respuesta acertada tiene un valor de 0,1 puntos, lo que supone un total de 1 punto si se responden bien y de forma completa las 10 cuestiones planteadas.
- > Todos los participantes deben mostrar absoluto respeto por el material de la biblioteca, los posibles lectores que se encuentren en ella y los demás rivales.

.....

Una vez resueltas las posibles dudas se entrega el cuestionario y

¡COMIENZA EL JUEGO!



Extraído de Harry Potter y la Piedra Filosofal (cap.7: “El sombrero seleccionador”)

“Harry nunca habría imaginado un lugar tan extraño y espléndido. Estaba iluminado por miles y miles de velas, que flotaban en el aire sobre cuatro grandes mesas, donde los demás estudiantes ya estaban sentados. En las mesas había platos, cubiertos y copas de oro. En una tarima, en la cabecera del comedor, había otra gran mesa, donde se sentaban los profesores. La profesora McGonagall condujo allí a los alumnos de primer año y los hizo detener y formar una fila delante de los otros alumnos, con los profesores a sus espaldas. Los cientos de rostros que los miraban parecían pálidas linternas bajo la luz brillante de las velas. Situados entre los estudiantes, los fantasmas tenían un neblinoso brillo plateado. Para evitar todas las miradas, Harry levantó la vista y vio un techo de terciopelo negro, salpicado de estrellas. Oyó susurrar a Hermione: “Es un hechizo para que parezca como el cielo de fuera, lo leí en *Historia de Hogwarts*”.

Era difícil creer que allí hubiera techo y que el Gran Comedor no se abriera directamente a los cielos.

Harry bajó la vista rápidamente, mientras la profesora McGonagall ponía en silencio un taburete de cuatro patas frente a los de primer año. Encima del taburete puso un sombrero puntiagudo de mago. El sombrero estaba remendado, raído y muy sucio. Tía Petunia no lo habría admitido en su casa.

Tal vez tenían que intentar sacar un conejo del sombrero, pensó Harry algo irreflexiblemente, eso era lo típico de... Al darse cuenta de que todos los del comedor contemplaban el sombrero, Harry también lo hizo. Durante unos pocos segundos, se hizo un silencio completo. Entonces el sombrero se movió. Una rasgadura cerca del borde se abrió, ancha como una boca, y el sombrero empezó a cantar:

*Oh, podrás pensar que no soy bonito,
pero no juzgues lo que ves.
Me comeré a mí mismo si puedes encontrar
un sombrero más inteligente que yo.
Puedes tener bombines negros,
sombreros altos y elegantes.
Pero yo soy el Sombrero Seleccionador de Hogwarts
y puedo superar a todos.
No hay nada escondido en tu cabeza
que el Sombrero seleccionador no pueda ver.
Así que pruébame y te diré
dónde debes estar.
Puedes pertenecer a Gryffindor,
donde habitan los valientes.
Su osadía, temple y generosidad
ponen aparte a los de Gryffindor.
Puedes pertenecer a Hufflepuff,
donde son justos y leales.
Esos perseverantes Hufflepuff
de verdad no temen el trabajo pesado.
O tal vez a la antigua sabiduría de Ravenclaw,
si tienes una mente dispuesta,
porque los de inteligencia y erudición
siempre encontrarán allí a sus semejantes.*

*O tal vez en Slytherin
harás tus verdaderos amigos.
Esa gente astuta utiliza cualquier medio
para lograr sus fines.
¡Así que pruébame! ¡No tengas miedo!
¡Y no recibirás una bofetada!
Estás en buenas manos
(aunque yo no las tenga).
Porque soy el Sombrero Pensante.*

EL JUEGO DE LOS NOMBRES

1. Busca entre los amigos de Harry al que porta un apellido que recuerda a “comadreja” en inglés.
2. Una de las casas de Hogwarts tiene un nombre compuesto de un animal mitológico y del significado “de oro” en francés. Señálala e infórmate de qué clase de animal se trata.
3. Uno de los profesores del colegio de magia lleva un nombre que recuerda a la serpiente. ¿Quién es? ¿A qué casa pertenece teniendo en cuenta el animal que aparece en el escudo de cada una de las casas?
4. “La garra del cuervo” podría ser una traducción del nombre de una de las casas. Según el sombrero seleccionador, ¿por qué cualidad se distinguen los estudiantes de esta casa?
5. En la palabra “Slytherin” encontramos una raíz con el significado de “astuto, malicia”. ¿Qué parte de la palabra contiene ese significado?
6. Hay un chico cuyo apellido hace referencia a su mala fe y su nombre a un animal legendario. ¿De quién se trata?
7. Dumbledore es el director del colegio. Se trata de un mago bueno, que utiliza la magia blanca para usos pedagógicos o defensivos. ¿Qué palabra inglesa incluida en su apellido nos remite a su carácter bondadoso?
8. Una de las lechuzas que los estudiantes utilizan a modo de correo se llama Hermes, como el famoso dios mitológico. Relaciona este personaje con el cometido de la lechuza del mismo nombre.
9. Los hechizos que aparecen en la novela son latinos. Busca en un diccionario de latín el significado de un hechizo de tu elección.
10. Explica la etimología del nombre de un personaje que te guste. ¡Ánimo, investiga! Podéis conseguir hasta un punto para vuestra casa.