

Harry Potter



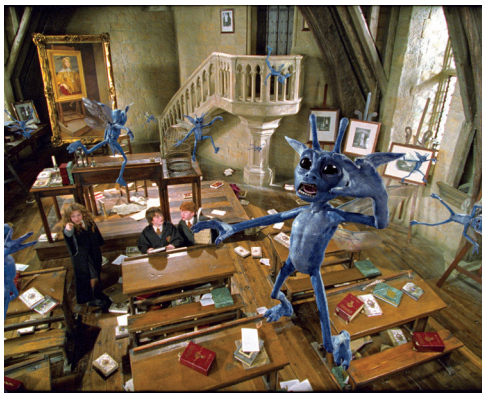
Azkaban



Bellatrix Lestrange



La Madriguera



Duendecillos de Cornualles



Dobby



Draco Malfoy



Dumbledore



Los Dursley



Varita de Saúco

Recorta las tarjetas, dóblalas y mételas en un bol. Los jugadores tienen que sacar una y representar lo que aparece en la tarjeta (sin decir nada) para que su equipo lo pueda adivinar. Si acierta, ¡recibe puntos para su residencia! Si alguien no sigue las normas o hace trampas, el anfitrión puede quitarle puntos a aquella residencia. ¡Mucha suerte!

Harry Potter



CONCURSO DE MIMICA



Saeta de fuego



Fleur Delacour



Fred y George Weasley



Ginny Weasley



Cáliz de fuego



Snitch dorada



Hagrid



Harry Potter



Hedwig

Recorta las tarjetas, dóblalas y mételas en un bol. Los jugadores tienen que sacar una y representar lo que aparece en la tarjeta (sin decir nada) para que su equipo lo pueda adivinar. Si acierta, ¡recibe puntos para su residencia! Si alguien no sigue las normas o hace trampas, el anfitrión puede quitarle puntos a aquella residencia. ¡Mucha suerte!

Harry Potter



Hermione Granger



Hogwarts Express



Gilbert Lockhart



Lucius Malfoy



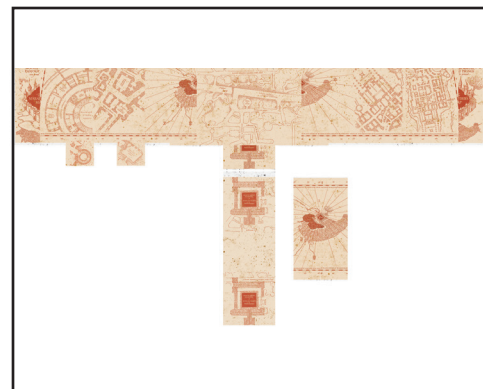
Luna Lovegood



Profesor Lupin



Ojoloco Moody



Mapa del Merodeador



Profesora McGonagall

Recorta las tarjetas, dóblalas y mételas en un bol. Los jugadores tienen que sacar una y representar lo que aparece en la tarjeta (sin decir nada) para que su equipo lo pueda adivinar. Si acierta, ¡recibe puntos para su residencia! Si alguien no sigue las normas o hace trampas, el anfitrión puede quitarle puntos a aquella residencia. ¡Mucha suerte!

Harry Potter



Myrtle la llorona



Neville Longbottom



Piedra de la resurrección



Ron Weasley



Scabbers



Seamus Finnigan



Sirius Black



Profesor Snape



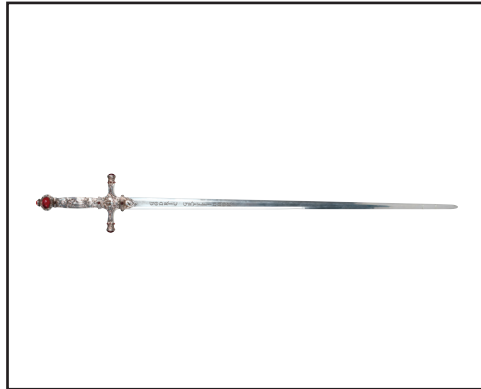
Piedra filosofal

Recorta las tarjetas, dóblalas y mételas en un bol. Los jugadores tienen que sacar una y representar lo que aparece en la tarjeta (sin decir nada) para que su equipo lo pueda adivinar. Si acierta, ¡recibe puntos para su residencia! Si alguien no sigue las normas o hace trampas, el anfitrión puede quitarle puntos a aquella residencia. ¡Mucha suerte!

Harry Potter



Sombrero Seleccionador



Espada de Gryffindor



Giratiempo



Diario de Tom Ryddle



Profesora Trelawney



Lord Voldemort



Sauce boxeador

Recorta las tarjetas, dóblalas y mételas en un bol. Los jugadores tienen que sacar una y representar lo que aparece en la tarjeta (sin decir nada) para que su equipo lo pueda adivinar. Si acierta, ¡recibe puntos para su residencia! Si alguien no sigue las normas o hace trampas, el anfitrión puede quitarle puntos a aquella residencia. ¡Mucha suerte!