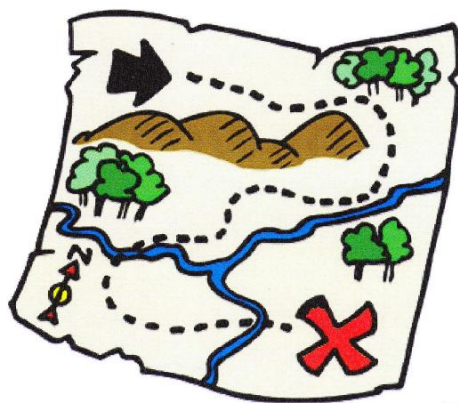


GRY FABULARNE

- terenowe i harcówkowe -

Karina Galli



Łódź, 2015

Gry fabularne - terenowe

1. Powrót z biwaku
2. Żołnierz
3. Komórka
4. Foto-wojenka
5. Wampir

Gry fabularne - harcówkowe

1. Harry Potter
2. Percy Jackson i piorun

Gry fabularne - terenowe

1. Powrót z biwaku

Potrzebne materiały:

- 3 skrzynki zamykane na kłódkę w każdej po 3 podpowiedzi
- 6 balonów
- słownik
- podpowiedzi oraz spis osób i rzeczy dla każdej z grup po 1 egzemplarzu (załącznik 2)
- 3 doniczki, 3 kubki, ziemia, soda oczyszczona

Przygotowanie:

- zaszyfrowanie 3 imion osób z kadry
- nadmuchać 3 balony i napisać na nim numery (te same co na „kwiatkach”) i schować do środka kluczyki do kłódek
- przygotowanie „kwiatków”: sypiemy do doniczki trochę ziemi i na to trochę sody oczyszczonej i na to układamy balona (tak by zakrywał sodę) na którym jest napisany numer - ten sam co na balonie do przebicia. Dosypujemy resztę ziemi
- umieścić 3 skrzynki w różnych miejscach i 3 „kwiatki” razem z kubkami wody w różnych miejscach oraz napisać na kartkach gdzie grupy mają ich szukać
- zaszyfrowane 3 różne słowa wybrane ze słownika, a na stronach gdzie te słowa się znajdują zaznaczyć stronę oraz napisać ołówkiem obok numeru strony „koperta”
- koperty podpisane cyframi ze słownika z ostatnimi podpowiedziami

Przebieg:

Cała drużyna szykuje się do powrotu do domu z biwaku. Dziewczyny układają koce, chłopcy przenoszą kanadyjki. Zastępy są już spakowane i ustawiają już plecaki pod drzwiami- gotowe do wyjazdu. Kadra krząta się po całym terenie biwaku. Widać, że czegoś szukają. Jednak z minuty na minutę stają się coraz bardziej nerwowi. Ostatecznie wiadomo już dlaczego- komendant biwaku zgubił coś bardzo ważnego! Zgubił albo zostało to skradzione...

Zadaniem harcerzy jest na podstawie podanych wskazówek odgadnąć kto, dlaczego i co ukradł. Dzielimy harcerzy na 3 grupy. Aby otrzymali wskazówki muszą wykonać szereg zadań. Od prowadzącego na początku dostają spis osób oraz rzeczy.

- Harcerze otrzymują od prowadzącego po zagadce (załącznik 1)

↓
Przychodzą do prowadzącego z odpowiedzią

- Harcerze otrzymują od prowadzącego po 3 podpowiedzi oraz zaszyfrowane imię innej osoby z kadry

↓
Rozszyfrowują imię osoby z kadry i idą do niej

- Otrzymują od swoich osób z kadry zagadkę (załącznik 1)

↓
Przychodzą do prowadzącego z rozwiązaniem zagadki

- Harcerze otrzymują od prowadzącego po 3 podpowiedzi oraz list z podanym miejscem skrzynki

↓
Na skrzynce harcerze znajdują list z miejscem gdzie mają się udać aby odnaleźć doniczkę z „kwiatkiem”. Idą do miejsca gdzie jest kwiatek i tam znajdują doniczkę z ziemią i napisem „podlej mnie” przy kubku wody. Po podlaniu na balonie widać napisany numer.

- Harcerze znajdują balony z różnymi cyframi. Wybierają swój numer, przekuwają balon i wylatuje z niego kluczyk do skrzynki.

- Otwierają swoje skrzynki. W skrzynkach mają po 3 kolejne podpowiedzi i informację gdzie mają się udać.

↓
Harcerze we wskazanym miejscu znajdują słownik i 3 kartki z nazwą każdej grupy. Grupa bierze swoją kartkę gdzie ma zaszyfrowane swoje słowo (wybrane ze słownika). Harcerze rozszyfrowują i szukają w słowniku danego słowa. Jak znajdą to widzą zakreślony numer strony z napisem koperta.

- Harcerze przychodzą do prowadzącego gdzie leżą 3 koperty z określoną cyfrą (strona ze słownika) wybierają swoją i znajdują tam 3 ostatnie podpowiedzi.

Teraz harcerze zastanawiają się nad wszystkimi podpowiedziami jakie zdobyli i wskazują prawidłową odpowiedź (łapią tę osobę z kadry, która wg nich ukradła jakiś przedmiot). Uzasadniają odpowiedź.

Załącznik 1:

Przetnij **jedną** i tylko jedną zapałkę aby równanie stało się prawdziwe.

Przekreślenie znaku równości nie jest poprawnym rozwiązaniem. Nie wolno dokładać, łamać ani zabierać zapałek.

$$\begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} + 4 = 4$$

Panowie Czapski, Młot, Rogalik i Kiełbasa są doskonałymi rzemieślnikami i reprezentują zawody: czapnika, kowala, piekarza oraz rzeźnika. Żaden z nich nie nosi nazwiska wiążącego się z wykonywanym zawodem. Ani Młot, ani Rogalik nie jest czapnikiem. Rzeźnikiem nie jest Czapski. Kowalem nie jest Rogalik.

Pytanie: Kto więc kim jest?

Jola, Lucyna, Irena i Kasia obchodzą urodziny tego samego dnia. Z tej racji każda z nich kupuje 7 orchidei i obdziela nimi każdą z trzech przyjaciółek. Tak się składa, że każda otrzymuje 7 orchidei. W rzeczywistości Jola podarowała 5 orchidei Lucynie, Lucyna dała dwie Joli, a Irena - trzy Kasi.

Pytanie: Ile orchidei otrzymała Irena od Kasi?

Podczas samochodowej podróży w której uczestniczyli ojciec z synem nastąpił wypadek. Ojciec zmarł na miejscu, syna w ciężkim stanie przewieziono do szpitala w którym musiał być natychmiast operowany. Na salę operacyjną wchodzi chirurg i woła:

- O Boże, przecież to mój syn!

Pytanie: Kim był chirurg dla pacjenta?

Chłop musi przewieźć na drugi brzeg rzeki kozę, wilka i kapustę. Niestety, posiada łódkę, która może pomieścić tylko jego i jedno z trzech (kozę, wilka albo kapustę). Na jednym brzegu nie mogą zostać bez opieki chłopca: wilk z kozą (bo wilk zje kozę), ani koza z kapustą (bo koza zje kapustę).

Pytanie: Co ma zrobić chłop?

Przypuśćmy, że mamy dwa dzbanki, jeden o pojemności 3 litrów, drugi o pojemności 5 litrów. Zadanie nasze polega na tym, aby za pomocą tych dwóch dzbanków odmierzyć dokładnie 7 litrów, np. wody.

Napełnienie dwóch dzbanków i odlanie 1 litra "na oko" się nie liczy. Zamówienie brzmi: dokładnie 7 litrów!

Pół godziny temu na stole leżała porcja cukierków, a teraz ich nie ma. Ojciec spojrzawszy na swoich dwóch synów i dwie córki.

- Kto zjadł słodycze? - zapytał.
- Ja nie - odparła Joasia.
- To któraś z dziewczyn - powiedział Rysiek.
- Nie, nieprawda - zawołał Marek. - To Rysiek zjadł.
- To nieprawda - rzekła Hania.

Z długoletniego doświadczenia ojciec wiedział, że troje z nich zawsze mówi prawdę, a jedno zawsze kłamie. A więc prawie natychmiast wiedział, kto zjadł słodycze.

Pytanie: Kto to był i jak do tego ojciec doszedł?

Załącznik 2:

Bartek poznał w Zgierzu piękną dziewczynę

Bartek nie lubi czytać

Dziewczyna Bartka nie nosi biżuterii

Kusza lubi drogą biżuterię

Kosacz lubi czytać

Kamil zgubił swój śpiwór

Kusza musi zdążyć na rodzinną kolację dzisiaj wieczorem

Kosacz jest już spakowana do wyjazdu

Kamil musi dziś wieczorem oddać samochód

Kusza pożyczyła Kosacz książkę

Kamil nie lubi spać w śpiworze

Kusza nie lubi „używanej” biżuterii

Kto to ukradł?

Kusza

Kamil

Kosacz

Bartek

Co ukradł?

Pierścionek

Bilet powrotny

Książka

Śpiwór

2. Żołnierz

Dzielimy harcerzy na 3 grupy i wypuszczamy ich co 5 minut. Gra polega na przechodzeniu z punktu na punkt w określonej kolejności. Prowadzący informuje, że każda grupa musi zdobyć skarb, który prowadzący wcześniej ukrył w okolicy i zaznaczył to na mapie.

Przygotować:

- „skarby” czyli słodycze dla patroli
- 3x bandaż, 3x nuty, 3x pióro, 3x róża, 3x szydełko
- zdjęcie BP pocięte na kawałki
- zaszyfrowany czar
- 4 zdjęcia dowolnych postaci historycznych i osobno na kartkach ich imię i nazwisko
- mapa okolicy

Przebieg:

- Żołnierz: jest ranny. Chodzi kulejąc i krwawi mu noga. Posiada mapę, która zaprowadzi harcerzy do skarbu ale potrzebuje bandaża. Da mapę pod warunkiem, że harcerze przyniosą mu bandaż. Informuje też harcerzy, że bandaż może mieć muzyk, który gra gdzieś w pobliżu na gitarze. Harcerze udają się do muzyka.
- Muzyk: próbuje coś zagrać, jednak mu to nie wychodzi. Bardzo się z tego powodu denerwuje. Ma bandaż, jednak da go harcerzom jeśli przyniosą mu nuty do piosenki. Jednak mówi, że nuty skradł mu pisarz, który siedzi pod drzewem niedaleko. Harcerze udają się do pisarza.
- Pisarz: siedzi nad kartką papieru i narzeka, że brak mu weny i nie potrafi nic napisać. Opowiada harcerzom, że dostał kiedyś magiczne pióro, które zawsze pozwalało mu pisać najpiękniejszą na świecie poezję. Pióro jednak skradł mu snujący się nieopodal duch, który brzęczy łańcuchami. Harcerze udają się więc do ducha.
- Duch: kręci się z łańcuchami, szłocha i jest bardzo nieszczęśliwy. Ma pióro pisarza jednak chce aby ktoś poinformował jego żonę, że bardzo ją kocha bo inaczej jest uwięziony pomiędzy dwoma światami. Żona ducha znajduje się w pobliskim parku. Harcerze się do niej udają.
- Żona: bardzo chce uszyć sweterek dla swojego dziecka ale nie może znaleźć szydełka. Pożyczyła je swojej koleżance. Prosi harcerzy o pomoc i o pójście do koleżanki po szydełko. Wtedy da im dowód na to, że harcerze przekazali jej informację od ducha.

- Koleżanka: Da harcerzom szydełko pod warunkiem, że pomogą jej rozwiązać krzyżówkę.

Kiedy harcerze rozwiążą krzyżówkę wracają się do:

- Żona: dziękuje za szydełko. Jednak aby harcerze mogli otrzymać różę, która będzie dowodem dla ducha muszą jeszcze ułożyć pocięte zdjęcie w całość. Jest to zdjęcie jej starego przyjaciela (portret BP). Na zakończenie żona opowiada trochę o BP i daje harcerzom różę.
- Duch: otrzymuje różę. Jednak aby dać pióro pisarza prosi aby harcerze pomogli mu dopasować zdjęcie jego starych przyjaciół do ich imion ponieważ nie może sobie tego przypomnieć (zdjęcia wybranych postaci z historii harcerstwa wraz z podpisami). Kiedy harcerze to zrobią to otrzymują pióro dla pisarza.
- Pisarz: otrzymuje pióro. Jednak odda nuty jak harcerze pomogą mu rozszyfrować wiadomość napisaną morsem. Jest to czar, który należy rzucić na pióro aby odzyskało swoje magiczne zdolności. Harcerze rozszyfrowują i wszyscy razem rzucają czar na pióro. Pisarz dziękuje i daje im nuty.
- Muzyk: dostaje nuty. Jednak zanim da bandaż prosi aby harcerze nauczyli się razem z nim tej piosenki. Kiedy już ładnie ją zaśpiewają daje im bandaż dla żołnierza.
- Żołnierz: otrzymuje bandaż. Jednak czuje się już coraz gorzej i mdleje. Aby mógł dać harcerzom mapę muszą mu oni udzielić pierwszej pomocy oraz zabandażować nogę. Jak już pomogą żołnierzowi ten daje im mapę okolicy gdzie jest zaznaczony skarb.

Harcerze idą na wskazane miejsce gdzie znajdują ich skarb- stodczye.

3. Komórka

Przebieg:

Gra z wykorzystaniem telefonów komórkowych. Dzielimy harcerzy na 3 patrole. Na patrol musi być co najmniej jeden telefon z dostępem do Internetu i ze ściągniętą aplikacją Snapchat. Jedna osoba z kadry pozostaje z drużyną. Pozostałe 3 osoby rozchodzą się w różnych kierunkach (wcześniej ustalonych). Każda osoba z kadry ma ze sobą 5 kopert z zadaniami.

Gra polega na tym, że każda osoba z kadry idzie po wcześniej wyznaczonej trasie, po której będą też za chwilę szły ich patrole. W charakterystycznych miejscach zostawiają koperty z zadaniami i wysyłają do swoich harcerzy „snapa” ze zdjęciem miejsca gdzie jest koperta oraz krótką wskazówką (np. zdjęcie koperty z przyklejoną kopertą pod stołem ping-pong z napisem „W parku przy basenie”). W ten sposób postępują 5 razy aż umieszczą wszystkie koperty na miejscu. Warto

pamiętać, że aplikacja charakteryzuje się tym, że pokazuje zdjęcia przez kilka sekund więc harcerze muszą szybko myśleć i zapamiętywać. Harcerze na dowód wykonanych zadań wysyłają „snapa” do swojej osoby z kadry.

Ważnym jest, aby wyznaczone trasy były o zbliżonej długości i trudności, aby patrole miały szansę dojść na metę w zbliżonym czasie.

Na 6 punkcie wszystkie 3 osoby z kadry wysyłają to samo zdjęcie jakim jest umieszczona nagroda wraz z podpowiedzią (nagrodą mogą być słodycze bądź inne rzeczy przyjęte w środowisku). Wygrywa ten patrol, który szybciej ją odnajdzie.

Zadania w kopertach (zależnie od poziomu trudności zadania mogą być zaszyfrowane lub nie):

- przy kopercie będzie także opakowanie chrupków kukurydzianych. Zadaniem harcerzy jest stworzenie z nich figurki harcerza (śliniąc z jednej strony chrupka i łącząc go z innymi). Zdjęcie wysyłają swojej osobie z kadry
- w kopercie znajdują drobno pociętą fotografię jakiejś postaci historycznej. Muszą je ułożyć w całość. Zdjęcie wysyłają swojej osobie z kadry
- kolejnym zadaniem jest stworzenie ze swoich ciał lilijki harcerskiej. Wszystkie osoby muszą brać w tym udział (poza tą robiącą zdjęcie). Zdjęcie wysyłają swojej osobie z kadry
- przy kolejnej kopercie znajdują: stare gazety, kolorowe czasopisma, klej i nożyczki. Ich zadaniem jest stworzenie kolażu o temacie „harcerz doskonały”. Zdjęcie wysyłają swojej osobie z kadry
- przy ostatniej kopercie znajdują farby do twarzy. Ich zadaniem jest stworzyć sobie „makijaż maskujący”. Zdjęcie wysyłają swojej osobie z kadry

4. Foto-wojenka

Przygotować:

- Możemy do gry wykorzystać wcześniej zrobione zdjęcia naszych harcerzy lub ich namalowane autoportrety. Każdy harcerz zaczepia swoje zdjęcia na bibule na szyi (jak łańcuszek). Tak, aby można było je łatwo chwycić i zerwać.
- Szykujemy tyle map terenu ilu jest uczestników i zaznaczamy na nich punkty, do których będą musieli dotrzeć nasi harcerze. Punktów powinno być sporo (na 15 osobową drużynę ok. 20 punktów). Nie muszą być one daleko od siebie, ale dobrze aby jeden punkt nie był w zasięgu wzroku drugiego (może być np. za drzewem, krzakami, blokiem).

- Na punktach zostawiamy kopertę. W każdej kopercie jest inny symbol i jest ich tyle co uczestników. Np.: na jednym punkcie mamy w kopercie 15 wyciętych listków, na drugim w kopercie jest 15 wyciętych piórek itp.

Przebieg:

Każdemu harcerzowi dajemy mapę. Mają 3 minuty czasu aby się rozbiec i ukryć. Gra polega na tym, że chodzą po mapie i szukają kopert- muszą zebrać wszystkie symbole. Jednak muszą uważać na innych uczestników gry. Kiedy spotkają się w trakcie gry dochodzi do typowej wojenki- tylko życiem jest zdjęcie na szyi. Jeśli druga osoba je zerwie to zabiera je ze sobą razem z pozostałym zdjęciami, które ta osoba zdążyła już zerwać. Harcerze „umarli” wracają do harcówki. Wygrywa ten harcerz, który zbierze ostatecznie wszystkie zdjęcia pozostałych uczestników i wszystkie symbole z kopert.

5. Wampir

Dzielimy harcerzy na 3 grupy i wypuszczamy ich co 5 minut. Gra polega na przechodzeniu z punktu na punkt w określonej kolejności. Prowadzący informuje, że każda grupa musi zdobyć czarodziejską różdżkę.

Przygotować:

- 3 zagadki
- 3x kartka z numerem telefonu, 3x łańcuch, 3x lina, 3x książka, 3x lustro
- materiały na lampion: bibuła, klej, świeczka, drut

Przebieg:

- Wampir: chodzi w kółko i trzyma się za ząb. Ma owiniętą głowę i buzię chustką bo bardzo boli go ząb. Żali się harcerzom, że nie może jeść i przez to jest bardzo głodny i słaby. Prosi ich aby przynieśli mu od ducha numer do lokalnego dentysty.
- Duch: jest bardzo niespokojny, chodzi, narzeka. Posiada numer do dentysty jednak jest bardzo zły z powodu, że nikt się go nie boi. Uważa, że byłby bardziej efektowny jak by mógł brzęczeć łańcuchami. Prosi harcerzy aby ci przynieśli mu łańcuchy od wilkołaka.
- Wilkołak: chodzi przerażony, prawie płacze. Pada harcerzom do stóp i prosi ich o pomoc. Opowiada, że największym wrogiem wilkołaków jest srebro, a czarownica planuje wszystkich związać srebrną liną. Prosi, aby harcerze wykradli jej linę a w zamian otrzymają łańcuchy dla ducha.

- Czarownica: wściekła czarownica krzyczy, że potwór ukradł jej księgę czarów i nie może przez to wyczarować tego co chce. Prosi harcerzy o przyniesienie jej tej księgi. Jeśli tego nie zrobią to rzuci na nich klątwę.
- Potwór: jest smutny, siedzi i płacze. Nie wie co ma zrobić bo wygląda bo strasznie, a nie chce już aby inni prze nim uciekali. Kupił sobie lustro aby zmienić swój wygląd ale złośliwy gremlin mu je ukradł. Jeśli harcerze zdobędą dla niego lustro to on w zamian da im księgę czarownicy.
- Gremlin: skacze radośnie i rozmyśla nad kolejnymi figlami. Kiedy widzi harcerzy mówi im, że jeśli odgadną jego trzy zagadki to wtedy odda im lustro dla potwora.

Kiedy harcerze odgadną zagadki gremlina otrzymają lustro, z którym idą do:

- Potwór: dostaje lustro. Jednak zanim odda im księgę dla czarownicy prosi harcerzy by pomogli mu stać się jeszcze sympatyczniejszym i nauczyli go 3 płaśów, w które będzie mógł się bawić kiedy spotka jakieś dzieci. Jak zapląsają 3 płaśy to wtedy potwór daje harcerzom księgę czarownicy.
- Czarownica: otrzymuje księgę. Jednak prosi jeszcze harcerzy (cały czas grożąc im klątwą) aby ułożyli zaklęcie (ma się rymować), które zamieni człowieka w żabę. Kiedy harcerze to zrobią uradowana czarownica odchodzi zapominając o linie, którą harcerze zabierają.
- Wilkołak: dostaje linę. Jednak zanim odda łańcuchy prosi aby harcerze pomogli mu rozszyfrować wiadomość, na której jest informacja o tym gdzie czarownicy przetrzymują jego przyjaciół, których porwały. Kiedy rozszyfrują to oddaje łańcuchy dla ducha.
- Duch: otrzymuje łańcuchy. Jednak w trakcie ich nieobecności wymyślił jeszcze jeden sposób w jaki może stać się straszniejszy. Do tego celu potrzebuje lampionu. Daje harcerzom materiały i prosi o jego wykonanie. Gdy harcerze to zrobią otrzymują kartkę z numerem dla wampira.
- Wampir: trzyma w ręku zapaloną świecę bo zrobiło się ciemno i oświetla sobie drogę. Otrzymuje pustą kartkę. Prosi harcerzy o pomoc bo to są jakieś czary (atrament sympatyczny). Kartka jest zaczarowana i nie ma na niej numeru. Harcerze muszą ten numer odczytać. Kiedy to zrobią otrzymują czarodziejską różdżkę, z którą wracają do prowadzącego grę.

Gry fabularne - harcównkowe

1. Harry Potter

Harry Potter otrzymał kiedyś najwspanialszy prezent jaki tylko mógł sobie wymarzyć. Jak wiadomo Harry nie przepadał teŹ za zajęciami z eliksirów. Jednak nieubłagalnie zbliŹał się koniec roku i końcowe zaliczenia. Potter powiedział do swoich przyjaciół, Źe nie ma zamiaru się uczyć na zaliczenie z eliksirów. Miał inny, sprytny plan. Jednak kiedy wszedł do dormitorium głoŹno krzyknął i zbiegł na dół. Co się stało?

Przebieg:

Po przeczytaniu harcerzom wstępu do gry rozdajemy im propozycje moŹliwych odpowiedzi (kto ukradł? oraz Czego nie ma?) oraz kaŹdemu po jednej podpowiedzi. Jest to gra komunikacyjna, której celem jest drogą dedukcji dojście harcerzy do prawidłowego rozwiązania. Jeśli druŹyna długo nie będzie mogła rozszyfrować rozwiązania to dajemy im kolejną rubrykę z podpowiedziami- Dlaczego?. Zadaniem harcerzy jest odgadnąć kto ukradł, co oraz dlaczego.

Materiały:

Kto ukradł?

Ron

Hermiona

Hagrid

Malfoy

Snape

Czego nie ma?

Hedwigi

Peleryny niewidki

RóżdŹki

Okularów

Miotły

2. Percy Jackson i piorun

Percy Jackson jest synem Posejdona. Żywi żal do swojego ojca z powodu, że go porzucił jednak kiedy zjawia się u niego z prośbą nie waha się aby mu pomóc. Jakiś niegodziwiec ukradł Zeusowi jego piorun. Jeśli Percy nie pomoże odnaleźć złodzieja i nie dowie się gdzie teraz jest piorun to światu grozi wielka wojna bogów.

Przebieg:

Po przeczytaniu harcerzom wstępu do gry rozdajemy im propozycje możliwych odpowiedzi (kto ukradł? oraz gdzie to jest?) oraz każdemu po jednej podpowiedzi. Jest to gra komunikacyjna, której celem jest drogą dedukcji dojście harcerzy do prawidłowego rozwiązania. Jeśli drużyna długo nie będzie mogła rozszyfrować rozwiązania to dajemy im kolejną rubrykę z podpowiedziami- Dlaczego?. Zadaniem harcerzy jest odgadnąć kto ukradł, co oraz gdzie jest teraz piorun.

Materiały:

Kto ukradł?

Meduza

Atena

Hades

Apollo

Persefona

Gdzie jest piorun?

W jaskini minotaura

W pieczarze pełnej węży

W bibliotece

Na Olimpie

W szufladzie z wierszami

Dlaczego?

Atena schowała często bywa w bibliotece

Apollo chciał być potężny jak ojciec ale sam wolął pisać wiersze niż walczyć

Persefona chciała zamieszkać na Olimpie

Hades chciał być tak potężny jak Zeus i przyjaźnił się z Minosem

Meduza kochała węże

Podpowiedzi:

Meduza strasznie pokłóciła się z Zeusem

Meduza często odwiedzała pieczarę pełną węży

Meduza ostatnio była bardzo zajęta i nie miała czasu na wizyty na Olimpie

Atena- jako córka Zeusa uważała, że piorun się jej należy.

Atena to bogini mądrości i nigdy nie wywołałaby niesprawiedliwej wojny

Atena mieszkała z ojcem na Olimpie

Hades przyjaźnił się z Minosem

Hades chciał mieć taką moc jak Zeus

Hades był bogiem świata umarłych ale miał dosyć mieszkania w ciągłym mroku w podziemiach

Na Olimpie jest wielka biblioteka

Minos kazał wybudować jaskinię dla Minotaura

Atena kochała książki

Apollo to bóg muzyki i poezji, bardzo często chodził do biblioteki

Apollo to brat Ateny i również uważał że to on powinien być następcą swojego ojca

Apollo jest lekkoduchem, nie umie knuć i kombinować

Apollo kocha śpiewać

Persefona jest żoną Hadesa

Persefona nie lubi podziemi, w których mieszka

Persefona nigdy nie miała okazji poznać Zeusa

Odpowiedź: Piorun ukradł Hades i schował go w labiryncie Minotaura