

Krawiec dla olbrzymów

Przestrzenna gra logiczna



Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

6–9 lat

GRACZE

1–3 dzieci

CZAS ORIENTACYJNY

15–25 min

+ 1 opiekun • wymagany

START TUTAJ

K170-S01 Zaproszenie do zabawy



Olbrzymi zamawiają ubrania na sąsiedzkie spotkanie. „Fartuch, kamizelka i płaszcz”, wylicza opiekun, pokazując obrazki. „Przymierzajmy spokojnie. Każdą łatę można poprawić”.

Nie szycemy i nie wydajemy pieniędzy. Na stole są papierowe kształty, ołówki i trzy prośby klientów. Nie liczy się szybkość ani piękno.

START TUTAJ

K170-S02 Przygotowanie przez opiekuna

Wydrukuj W01–W03 oraz T01/T02 w skali 100%. Pole ma 25×25 mm. Opiekun może wyciąć 9 dużych łat po obrysie; podczas gry nie tniemy, nie zginamy i nie nakładamy ich na siebie.

Równorzędna opcja bez cięcia: obrysowuj całe kształty na siatce i dodawaj symbol wzoru, ścierając poprawki gumką. Zasady i rozmiary są te same. Przygotuj do fartucha trzy domina, późniejsze łaty odłóż.

START TUTAJ

K170-S03 Rytm wspólnej zabawy

Pokaż klienta, wykrój, przypisane łaty i prośby. Każdy ruch to położenie lub przesunięcie jednej łaty; obrót o ćwierć jest dozwolony. Bez limitu poprawek.

Po zakryciu wykroju sprawdź całe pola, brak nakładania i wystawiania oraz prośby klienta. Kieszon ma leżeć na JEDNYM kawałku, a nie na dwóch kawałkach tego samego wzoru.

Fartuch: trzy domina; jedna pasiasta łata pod całą górną kieszenią. Kamizelka: cztery L; dolna kieszon na jednej łacie w kropki, gwiazdka na pasach. Płaszcz: dwa L i dwa kwadraty; falista kieszon na jednym kawałku, każdy rękaw też na jednym.

START TUTAJ

K170-S04 Pomoc, udział i pauza

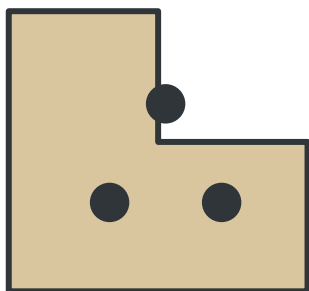
Błąd to poprawka przymiarki. Można przesunąć, obrócić albo zdjąć wszystkie łaty. Gotowe wcześniejsze zamówienia zostają przyjęte. Nie trzeba nowego wydruku po błędnym obrysie.

Pomoc: spójrz na kieszeń; wskaż łatę mieszczącą ją w całości; na końcu pokaż układ S01 do wspólnego odtworzenia. Inne legalne układy są równie dobre.

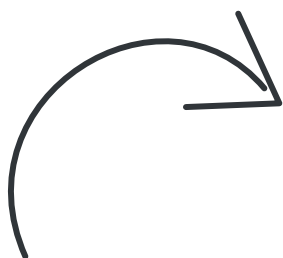
Przy trójce rotują wybór, położenie i sprawdzenie; przy jednym dorosły układu naprzemiennie. Pauza zachowuje zamówienie i obrys łat albo nietkniętą planszę. Po trzech przymiarkach otwieracie wystawę. Bez przegranej.

[START TUTAJ](#)

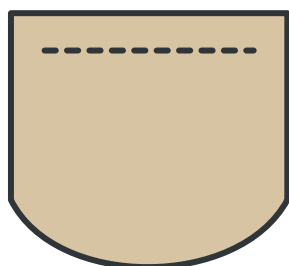
I01 Zobacz, wybierz, spróbuj



Wybierz łatę



Dopasuj bez szpar



Sprawdź prośbę