

# Winda w domu olbrzymia

Obrazkowa gra logiczna



## Start tutaj

Prototyp do druku — PL 0.1.0

Czas gry jest szacunkiem; testy z graczami przed nami.

WIEK

**5–8 lat**

GRACZE

**1–3 dzieci**

CZAS ORIENTACYJNY

**12–25 min**

**+ 1 opiekun • wymagany**

[START TUTAJ](#)

## K165-S01 Zaproszenie do zabawy



Olbrzym otwiera drzwi domu: „Moi mali sąsiedzi wymieniają się rzeczami. Pomożecie obsłużyć windę?”. Kret, mysz, zając i sowa mają prośby narysowane przy swoich portretach.

Lokatorzy spokojnie czekają. Czajnik jest pusty i chłodny. Nie ma usterek, paliwa ani terminu; można przejechać obok paczki i zabrać ją później.

START TUTAJ

## K165-S02 Przygotowanie przez opiekuna

D01 drukuj jako A4 w poziomie, 100%, bez dopasowania do marginesów. Opiekun wycina kabinę i cztery karty co najmniej 35×35 mm. To dokładnie pięć luźnych elementów. Z01 pokazuje wszystkie zlecenia.

Parter: kret i szalik. Piętro 1: mysz i czajnik. 2: zając i latarnia. 3: sowa i poduszka. Winda startuje pusta przy krecie. Na każdej karcie widać portret odbiorcy.

[START TUTAJ](#)

## K165-S03 Rytm wspólnej zabawy

Postój: obejrzyjcie kabinę i piętro, wspólnie wybierzcie przeładunek, potem jazdę o jedno piętro w górę lub dół. Każdą rzecz przekładajcie osobno.

Kabina ma zawsze najwyżej dwie rzeczy. Każda poczekalnia ma dwa miejsca na dowolne nedoręczone przesyłki. Można odłożyć kartę, by zwolnić miejsce, ale nie przenosić jej między piętrami poza windą.

Na właściwym piętrze porównaj portret odbiorcy. Doręczona rzecz trafia do osobnego obszaru ukończonych zleceń, poza poczekalnią i kabiną. Odbiorca przyjmuje nawet przy pełnej poczekalni.

**START TUTAJ**

## **K165-S04 Pomoc, udział i pauza**

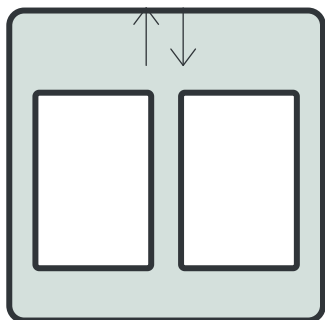
Próba trzeciego ładunku: zostaw go przy piętrze i poszukaj wolnego miejsca. Zły adres: porównaj portret i jedź do sąsiada albo odłóż na wolne pole. Nic nie znika za karę.

Pomoc: wskaż adresy w kabinie i zaproponuj kierunek do jednego z nich. Pusta kabina: wskaż najbliższą oczekującą rzecz. Przeładowanie nie wymaga resetu.

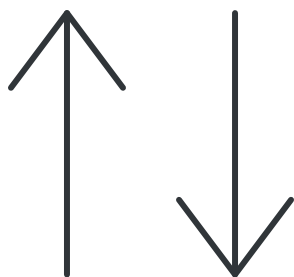
Przy dwójce dzielcie ładunek i kierunek; przy trojgu trzecie sprawdza adres. Role rotują po postoju. Cztery doręczenia dają wspólną wyobrażoną herbatę, bez nagrody za najkrótszą trasę. Pauza zapisuje piętro i miejsce każdej rzeczy.

[START TUTAJ](#)

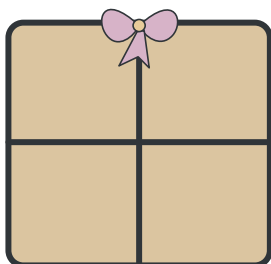
## I01 Zobacz, wybierz, spróbuj



**Sprawdź dwa miejsca**



**Wybierz piętro**



**Doręcz sąsiadowi**