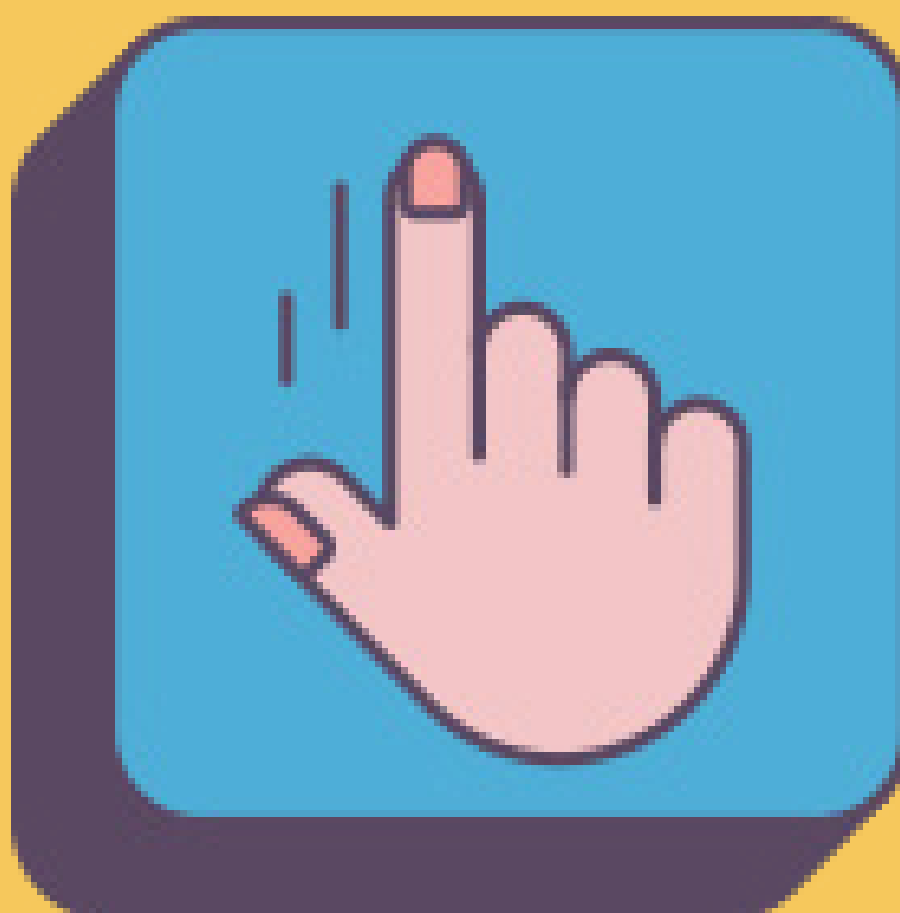




Szia, örülök, hogy itt vagy, gyere, folytassuk a játékot! Vedd elő a könyv elején lévő, letéphető Sakkpalotát! Vezesd végig az ujjad lépésről lépésre a Sakkpalotán, és válaszolj a kérdésekre! Jó kalandozást!



# 1. Az ajándék

Keresd meg, ki honnan indul Bumm Bástyá születésnapjára! Vezesd végig az ujjad a leírás szerint, és megtudod!

- Melyik utcában lakik Keresztes Király? Nevezd meg, és mutasd meg!
- Hol van az uralkodó párja, Vendi Vezér? Hányat kell lépned, hogy elérj hozzá? Melyik irányba indulsz el?
- Vendi Vezértől indulva lépj lefelé egyet, majd folytasd az utad jobbra egy lépéssel. Kit találtál ott? Vajon mire készülhet?
- Az Elefánt utca 6.-ból lépj jobbra kettőt, majd lefelé folytasd az utad két lépéssel! Ki van ott? Mivel foglalatoskodik éppen?
- Lépj balra egyet az ujjaddal! Ki van ott, és mit csinál?
- Végül lépj balra annyit, hogy megérkezz a születésnapját ünneplő mesebábhoz! Kihez érkez-tél? Melyik utcában lakik? Hány szám alatt? Te milyen ajándékkal lepnéd meg őt?

## 2. A hasonmások



Hány mesebábnak van hasonmása?  
Mire az út végére érsz, biztosan ki-  
nyomozod.

- Hol látható Bumm Bástyá? Mutasd meg, majd nevezd meg az utcát és a házszámot!
- Hol van a hasonmása? Hányat kell lépned, hogy odaérij? Milyen irányba indulsz el?
- Folytasd az utadat jobbra, négy lépéssel. Kit találsz ott? Te is szívesen megkóstolnád a tortát? Hány nyalókát vinnél magaddal, ha minden hasonmásnak szeretnél adni egyet?
- A Flamingó utca 6.-ból lépj jobbra kettőt, majd lefelé is kettőt! Kinek a hasonmásával találkozhatasz itt?
- Lépj lefelé egyet az ujjaddal, majd balra hármat! Hová érkeztél? Ki van ott, és mit csinál?
- A hasonmás-találkozó végére értünk. Mit gondolsz, ki a legjobb focista ebben a csapatban?

### 3. Mese az állatokról



Fedezd fel, hányféle állat lakik a Sakkpalotában és a környékén!

- Keresd meg a Bumm Bástya meséjét hallgató rókát! Hol látható? Mutasd meg, és nevezd meg a mezőt!
- Lépj jobbra négy mezőt, és megtudod, kik szerepelnek még ebben az izgalmas történetben! Melyik utcában jársz? Hány szám alatt? Nem, nemcsak ennyi szereplője van a mesének.
- Folytasd tovább az utad, lefelé lépve egy mezőt, majd balra is lépj egyet! Kivel találkozta? További mesehősökre bukkansz, ha balra lépsz ötöt és felfelé kettőt.
- Már csak egy szereplő maradt hátra! Mindig a fülét hegyezi, és szeret ugrándozni. Kitaláltad, ki lehet? Hol találsz? Melyik irányba kell elindulnod hozzá? Hány lépést tettél az ujjaddal?
- Találj ki te is egy történetet ezekkel a szereplőkkel!



## 4. Levél érkezik

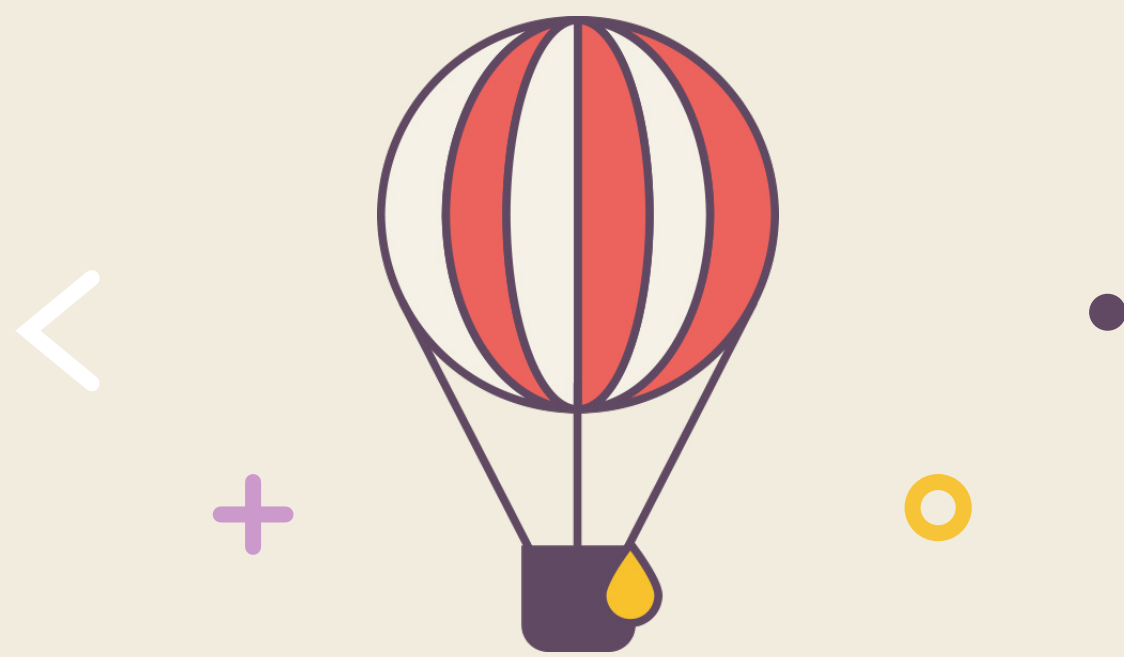


Szívesen lennél postás? Ha igen, keresd meg a Sakkpalotában azt a bástyát, akinek levél van a kezében!

- Milyen színű a figura? Melyik mezőn áll? Kiknek érkezik levele? Megtudod, ha végigjárod az ujjaddal az utat.
- Lépj balra egyet! Kiket láatsz ott? Melyik utcában jársz? Add át a leveleket!
- Lépj lefelé egyet! Ki integet ezen a mezőn?
- Lépj jobbra kettőt! Hol állsz? Kit láatsz ott? Nevezd meg!
- Lépj felfelé egyet! Úgy látszik, az ő levele palackpostán érkezik. Vajon miért?
- Lépj négyet jobbra és lefelé egyet! Kivel találkozol? Mit csinál éppen?
- Szerintem már rájöttél, hogy melyik mesebábok kapnak ma levelet. Tervezz utat a többiekhez! Mondd és mutasd is meg, merre jársz!
- Vajon ki írhatta a leveleket, és mi lehetett az üzenet?

## 5. Keresd a kör formát!

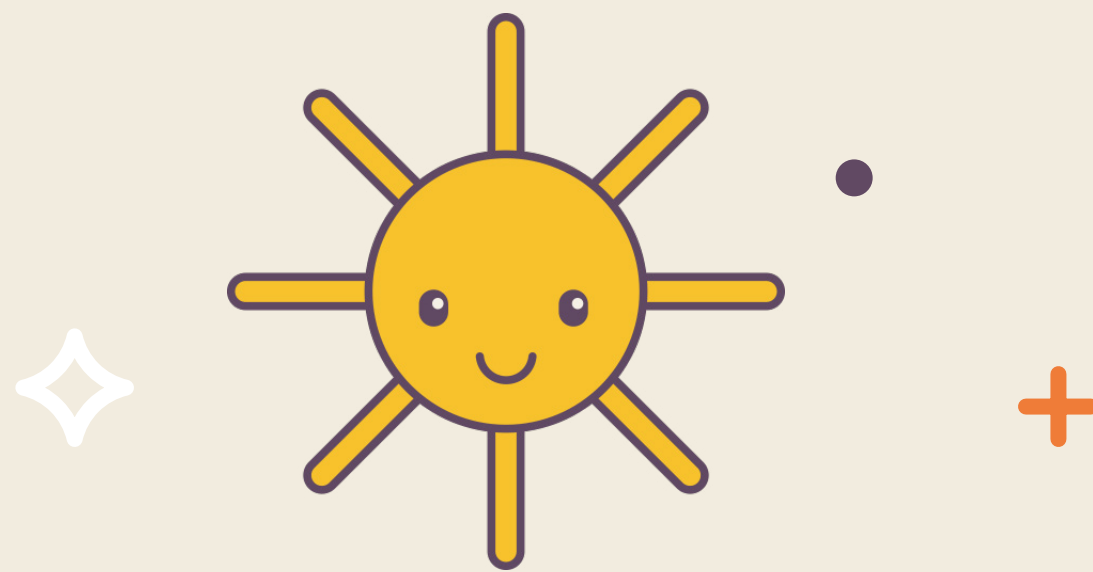
Bumm Bástyá úgy döntött, hogy ma megfigyeli, mi az, ami kör formájú a Sakkpalotában. Segíts neki, mutass rájuk, és nevezd meg a tárgyakat!



- A hőlégballontól indulj el! Lépj az ujjaiddal, és mondd, hogy mikor, melyik mezőre érkezted! Mit láatsz az adott mezőn?
- Hány darab kör formájú dolgot találtál?
- Melyik a legnagyobb?
- Vannak egyforma méretűek?
- Ha vannak, melyik mezőkön?
- Keresd az otthonodban is kör alakú tárgyakat, olyanokat, amelyeneket a Sakkpalotában is láttál!

## 6. Fedezd fel a természetet!

Mit gondolsz, milyen évszak van most a Sakkpalotában? Figyeld meg a képet, és válaszolj a kérdésekre!



- Hol található a napocska? Mutasd meg, majd nevezd meg az utcát és a házszámot!
- Lépj lefelé az ujjaddal egy mezőt, majd jobbra is egyet! Hová érkeztél? Mit láatsz ott? Mikor keletkezik ilyen természeti jelenség? Sorold fel a szivárvány színeit!
- Most haladj tovább az ujjaddal hat mezőt balra! Nevezd meg a mezőt, ahová érkeztél! Hány darab felhőt láatsz itt?
- Keresd meg a többi felhőt is! Lépj az ujjaddal, és mondd is ki, merre jársz! Összesen hány darab felhőt számoltál meg a Sakkpalota felett?



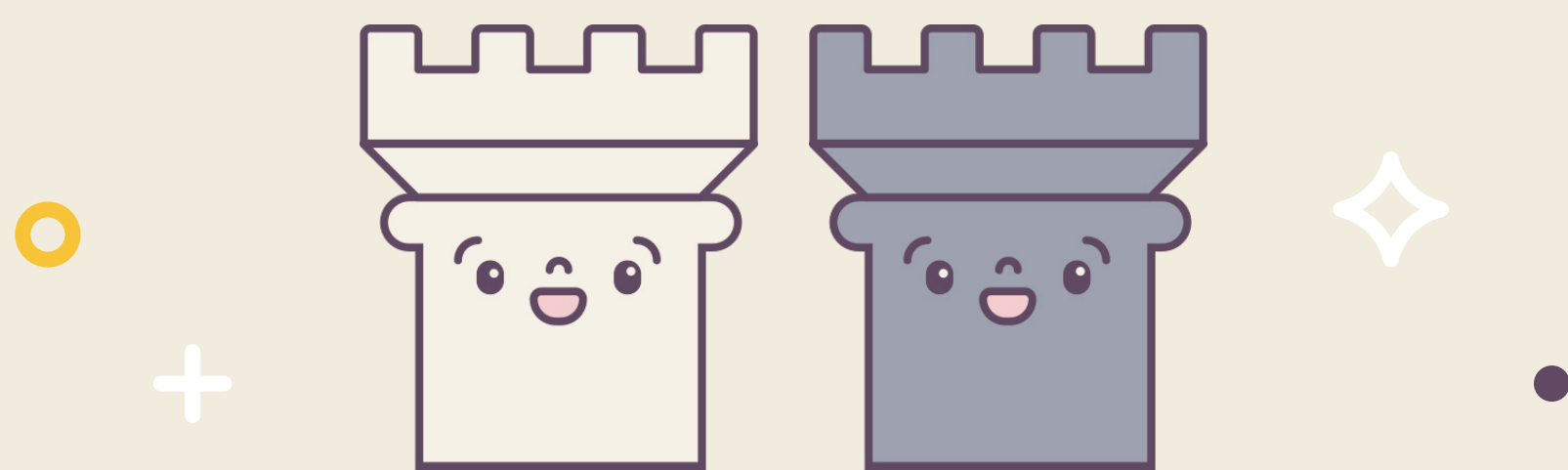
Karikázz, és húzz egyenes vonalakat filctollal! Haladj lépésről lépésre a Sakkpalotában! Minden feladat után töröld le a megoldást, hogy a Sakkpalotád is készen álljon a következő feladatra!





# 1. Bástya-találkozó a szökőkútnál

A két csapat bástyái már régóta szeretnének összehozni egy találkozót. Fejtsd meg a helyszínt!



- Keresd meg és karikázd be a két világos, majd a két sötét bástyát.
- Tervezd meg a legrövidebb útvonalat minden bástyától a szökőkútig, azaz a Delfin utca 4.-ig!
- Rajzold be egyenes vonalakkal az útvonaltervet! Számold meg, ki hány mezőt tesz meg, mire odaér! Kinek az útja a legrövidebb, és kié a leghosszabb a találkozási pontig?  
Mutasd meg és nevezd meg, hogy ki, honnan indult, merre lépett!
- Vajon mit forgatnak a fejükben a bástyák?

## 2. A készülő festmény

Hopp Huszár festményt készített Bumm Bástyá születésnapjára. A Flamingó utca 4.-ben álltak modellt a Sakkpalota lakói. Kik szerepelnek majd a képen?



- Válassz ki öt mesebábót, és karikázd be őket!
- Ki honnan indult el a Flamingó utca 4.-be? Nevezd meg ezeket a mezőket!
- Ki milyen útvonalon jutott el a műterembe? Rajzold be egyenes vonalakkal! Figyelj a bábok menetmódjára!
- Készíts te is egy képet a Sakkpalota lakóiról, és mondd el, hogy a te képeden melyik mesebáb ki mellett áll!

### 3. A meglesett torta



Bumm Bástyá szerette volna meglesni a Pici Gyalogok által készített tortát a Flamingó utca 6.-ban! Vajon sikerült neki?

- Merre induljon el? Melyik utat válassza? Húzd be filctollal a következő útvonalakat, és megtudod!
- Keresd meg Bumm Bástyát, és karikázd be!
- Húzz vonalat felfelé két, majd jobbra három mezőn át. Jó helyre érkeztél? Nevezd meg a mezőt!
- Próbáljunk ki egy másik lehetőséget! Keresd meg a bekarikázott Bumm Bástyát!
- Húzz vonalat lefelé két mezőn, majd jobbra szintén két mezőn át, aztán folytasd felfelé a vonalhúzást öt mezőn át, végül lépj jobbra két mezőt. Sikerrel járt Bumm Bástyá? Melyik mezőn áll? Nevezd meg!
- Tegyük még egy próbát! Indulj ismét a Banán utca 4.-ből! Húzz vonalat jobbra négy mezőn át, majd haladj felfelé egy mezőnyit! Jó helyen jársz? Melyik mezőn állsz? Nevezd meg!
- Te lestél már meg valamilyen titkot?



## 4. A sötét csapat fogadása

Bumm Bástya illendően fogadta a sötét csapatot, és elvezette őket a Keresztes Király tornyában található bálterembe. Nézzük, hogyan jutott el oda!

- Keresd meg a Banán utca 4.-et. Kit láatsz ott? Karikázd be!
- Húzz egy rövid vonalat lefelé, majd hármat jobbra. Hol állsz? Készen áll Bumm Bástya a vendégek fogadására?
- Folytasd az utad, húzz egy egyenes vonalat felfelé két mezőn át, majd balra három mezőn át! Hová érkeztél? Nevezd meg! Ez itt a bálterem?
- Kövesd tovább a filctolladdal Bumm Bástya útját, aki a kitérő után egyet felfelé, majd négy mezőt jobbra halad.
- Megérkezett a sötét csapat a Sakkpalota báltermébe? Hol állsz? Nevezd meg az utcát és a házszámot!
- Kezdődhet a szülinapi barátságos sakkjátzma. Te sakkoztál már valakivel?



## 5. Rajzold meg a formát!

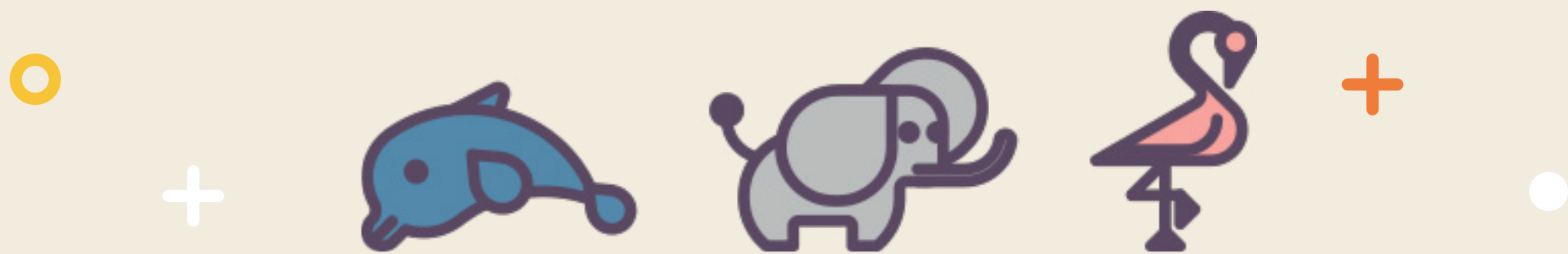
**Kövesd a leírást! Az útvonal végén meglátod, hogy kit rajzoltál meg!**

- Keresd meg Bumm Bástyá hasonmását! Hol találod? Karikázd be! Húzz egyenes vonalat Bumm Bástyáig! Karikázd be őt is! Hány mezőt haladtál lefelé?
- Most húzz egyenes vonalat jobbra, négy mezőn át! Hová jutottál? Kit látsz ott? Karikázd be!
- Most felfelé húzz egyenes vonalat, a tortát cipelő Pici Gyalogig! Karikázd be!
- Folytasd a vonal húzását balra, egy mezőnyit! Kit látsz itt? Karikázd be! Most lefelé haladj egy mezőt! Karikázd be őt is!
- Haladj tovább a vonal húzásával balra kétmezőnyit! Kit látsz itt? Mit csinál? Karikázd be!
- Most felfelé húzd a vonalat a szomorú Pici Gyalogig! Vajon miért búsul? Hogy tudnád felvidítani? Karikázd be őt is!
- Már csak egy lépés maradt: húzz egy mezőnyi vonalat balra. Visszaérkeztél Bumm Bástyá hasonmásához?

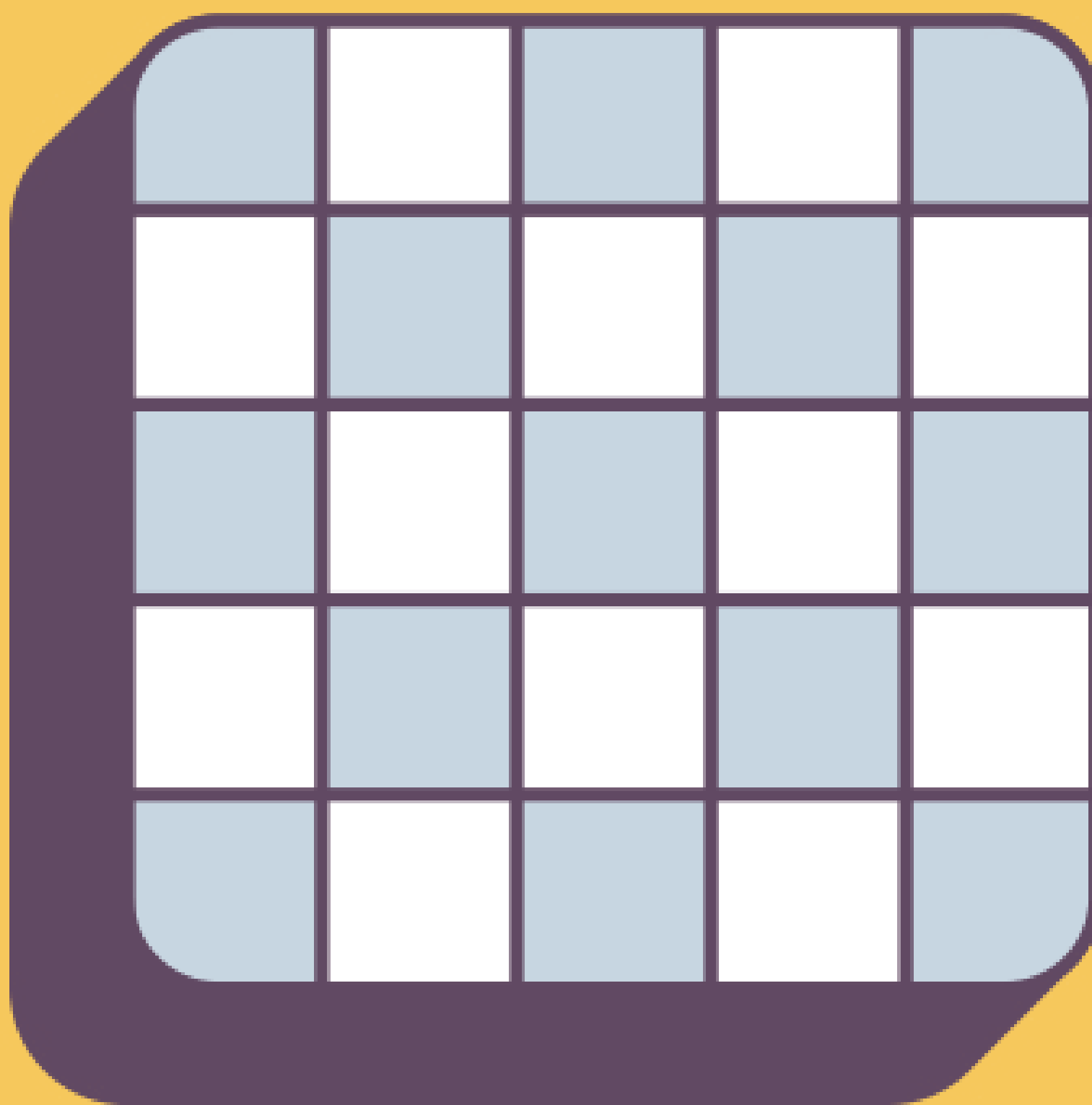


## 6. Színre színt!

Böngéssz a Sakkpalotában, és csoportosíts színek szerint!



- Keresd meg és karikázd be az Elefánt utca 8.-at, a Flamingó utca 1.-et és a Delfin utca 5.-öt!
- Mi az azonos ezeken a mezőkön?
- Ha találsz még ilyen mezőket, nevezd meg és karikázd be őket is!
- Melyik mesebáb kedvenc színe ez?
- Sorold fel a többi Sakkpalota-lakó kedvenc színét!
- Neked melyik a kedvenc színed? Találsz olyan színű tárgyakat a Sakkpalotában?



Vedd elő a könyv hátulján lévő, **letéphető sakktábládat!** Rajzolj és játssz a leírtak alapján. Minden feladat után töröld le a sakktáblád, és jöhet a következő kihívás! Jó játékot!

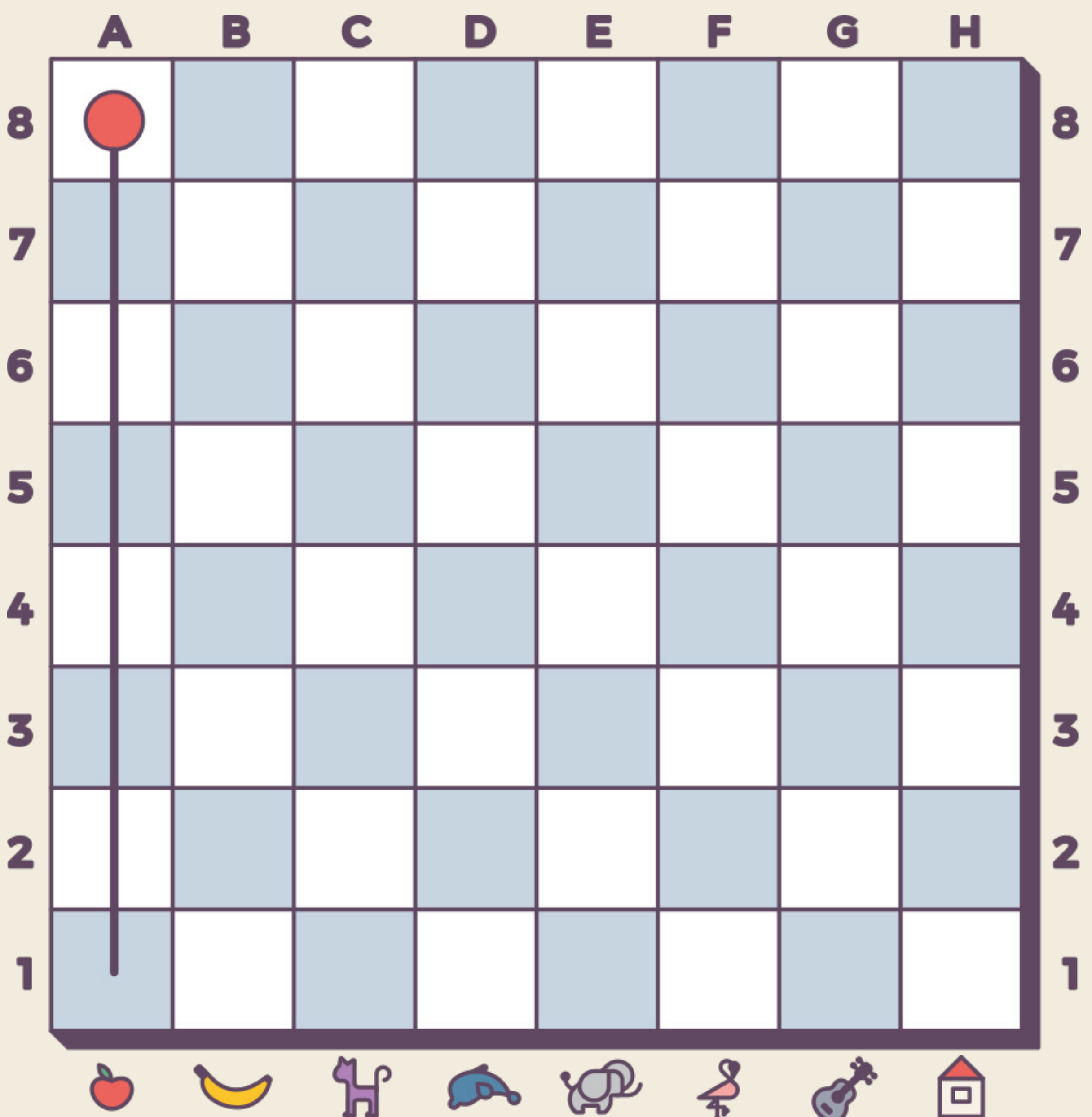
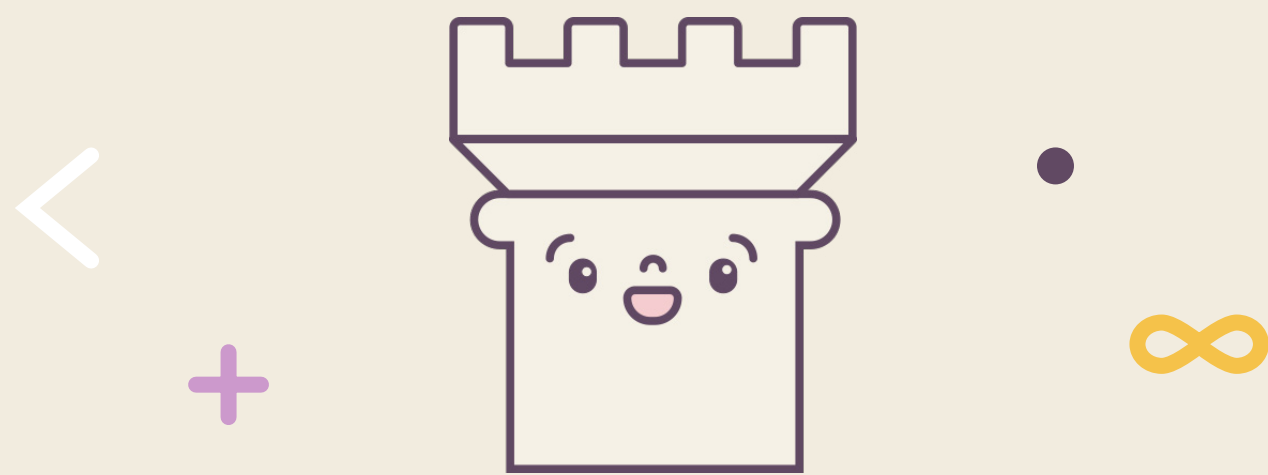




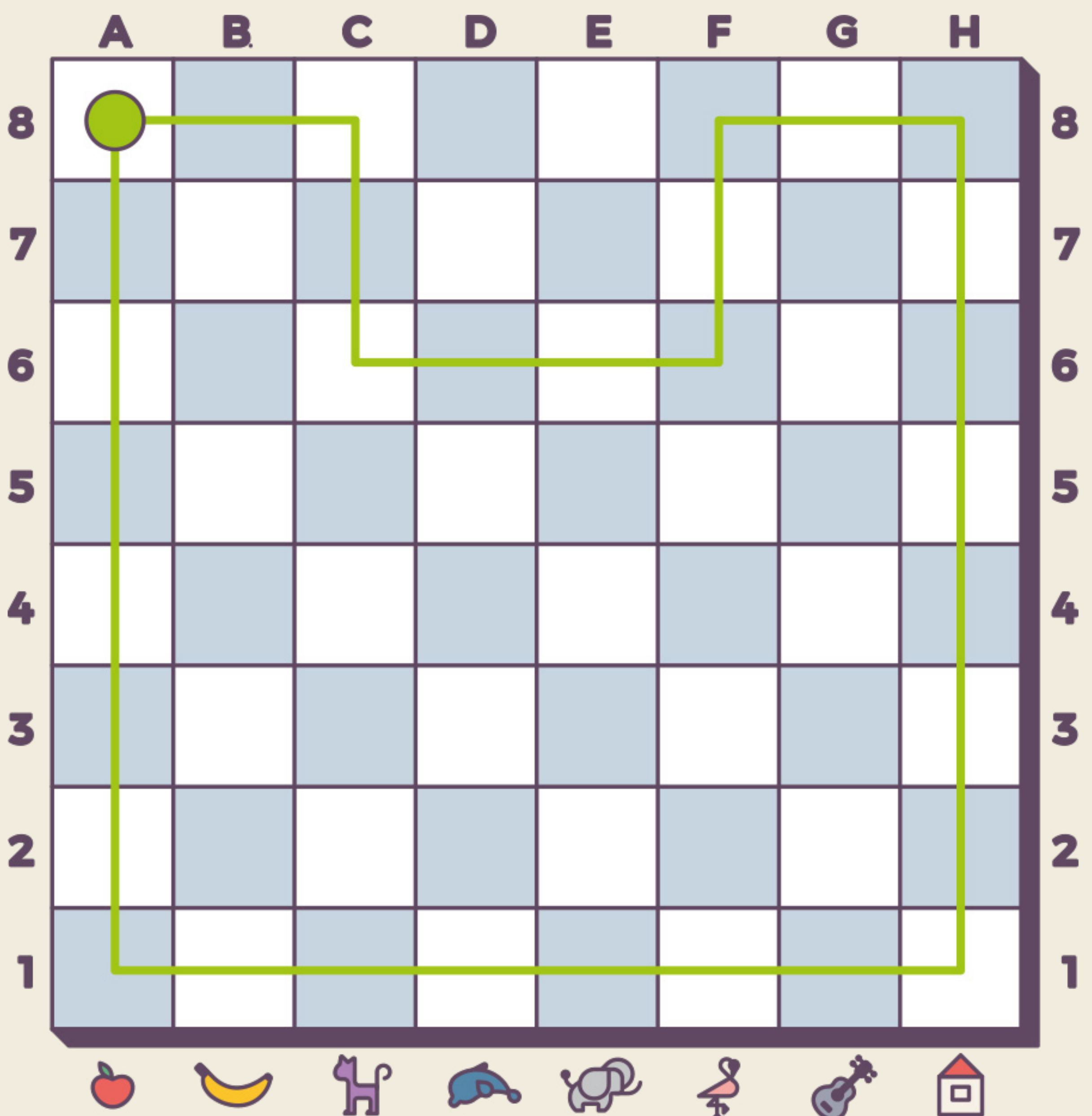
Minden feladatot rajzolj le a sakk-táblára, és játssz a leírtak szerint! Ha végeztél, töröld le, és jöhet a következő kihívás!

**1.**

Rajzold le a bástyát a sakktáblára! A piros pöttytől indulj!

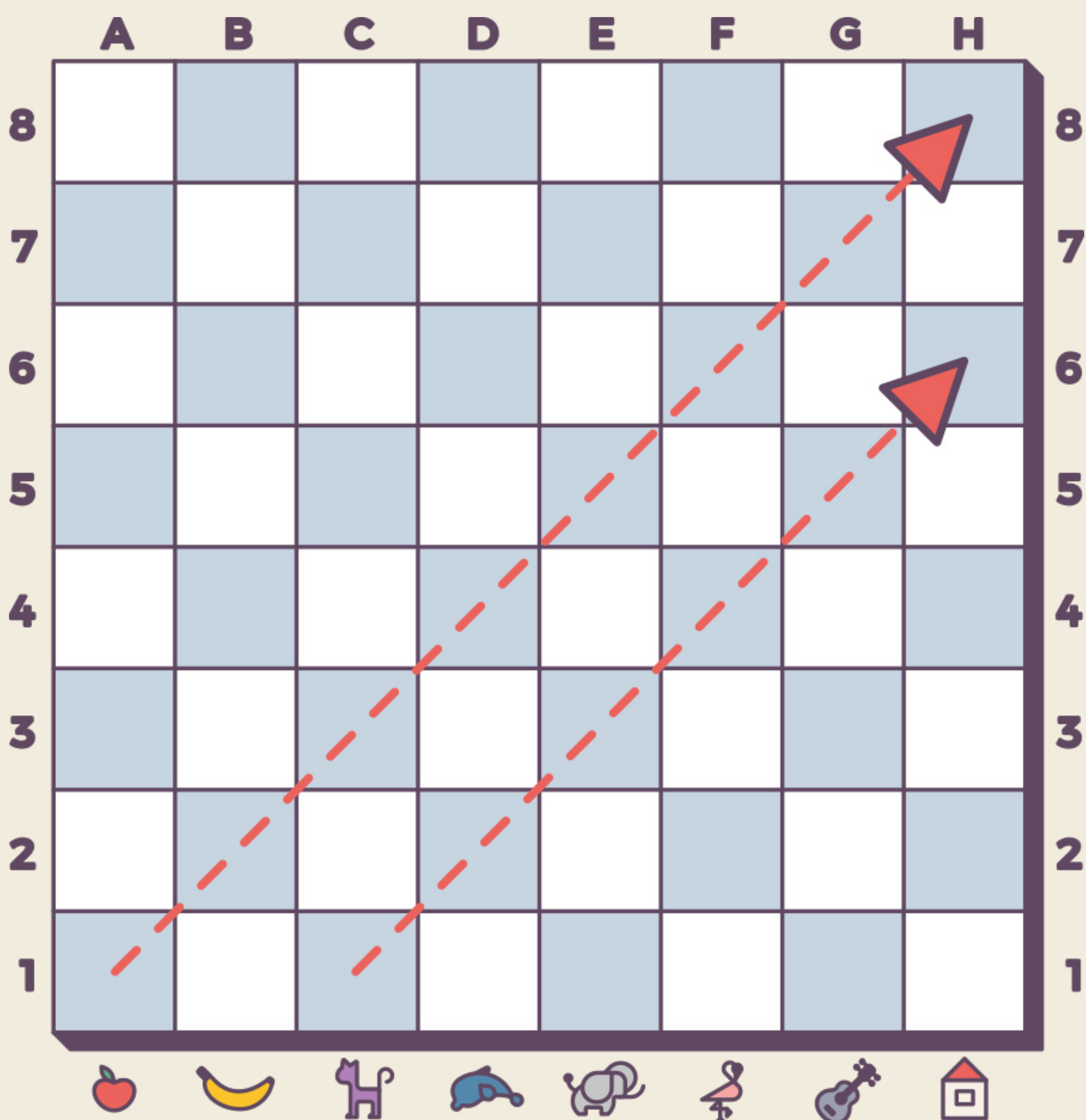


# 1. Megoldás



## 2. SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK

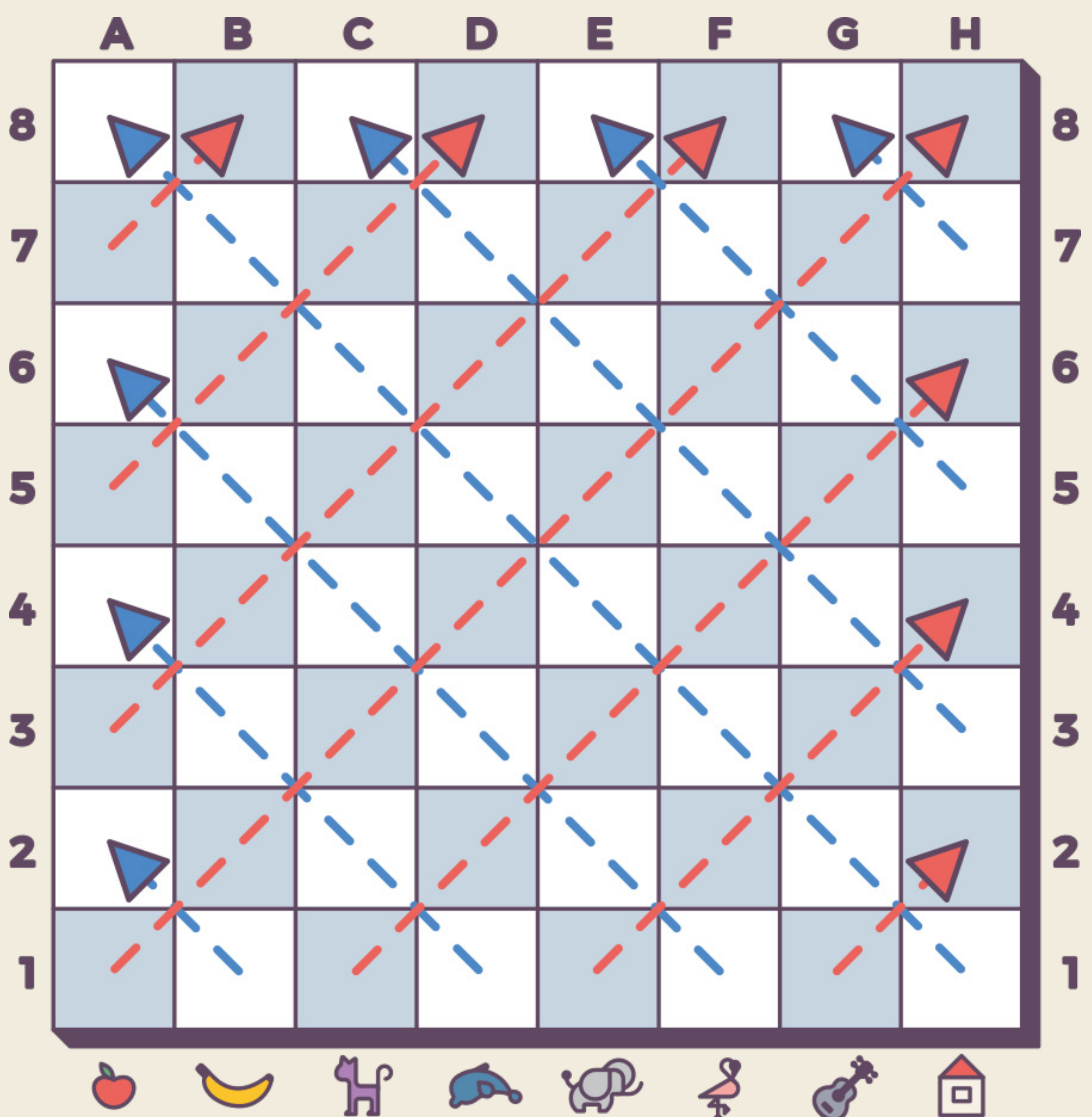
Húzd be az összes sötét átlót, és ha szeretnéd, akkor a világosakat is!





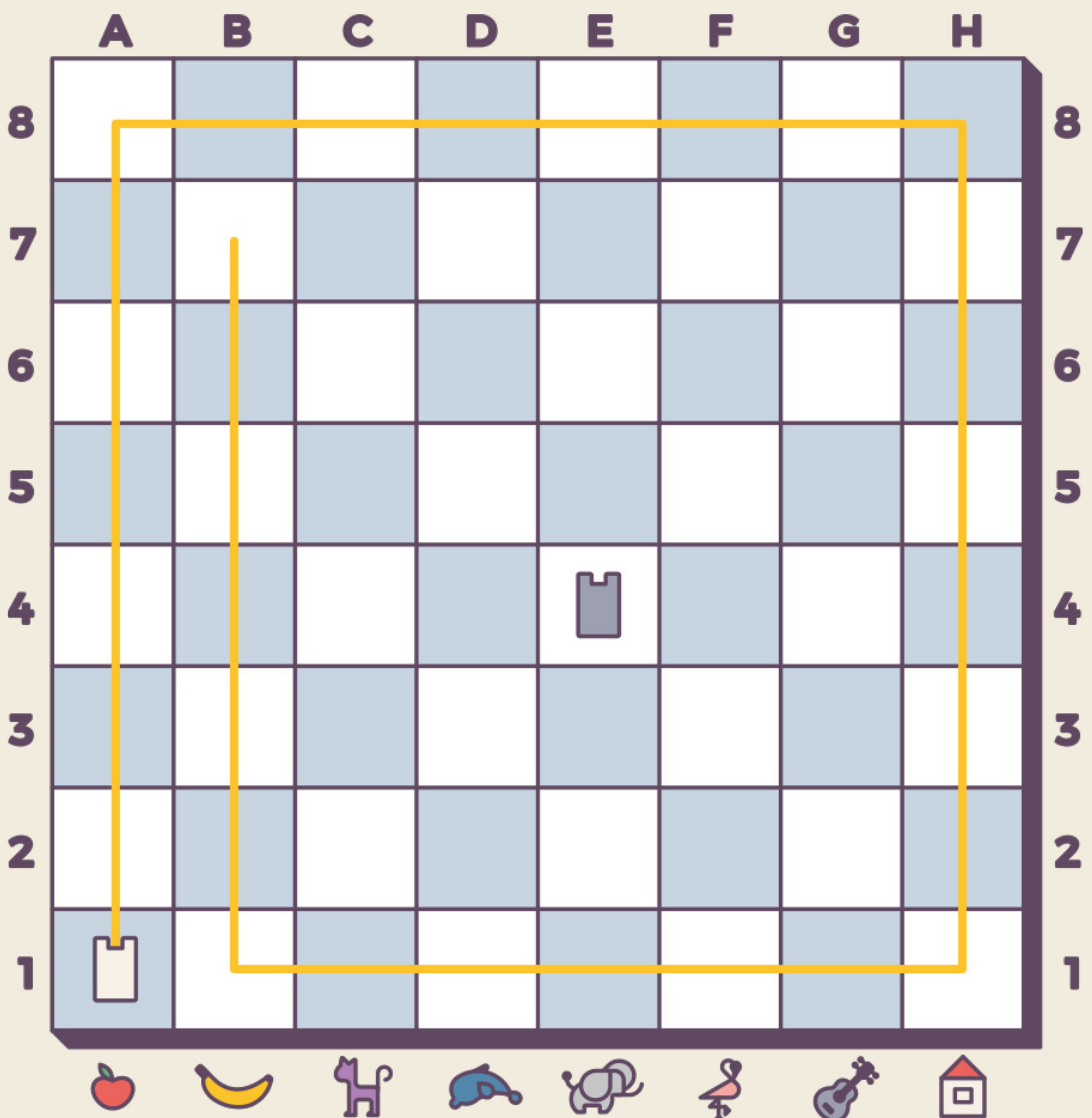
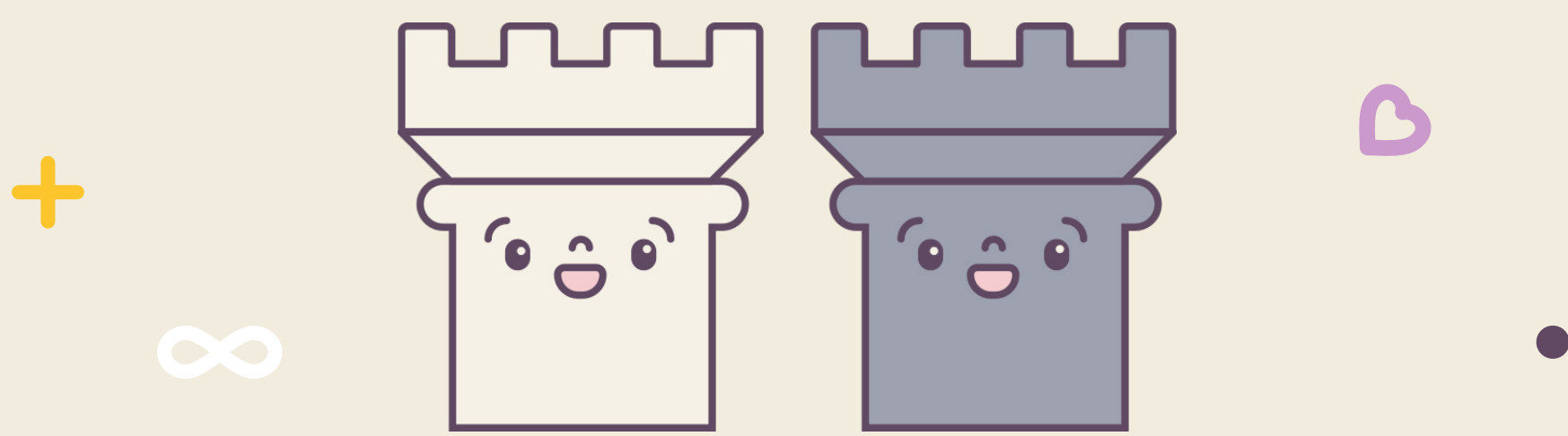
# 2. Megoldás

SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK



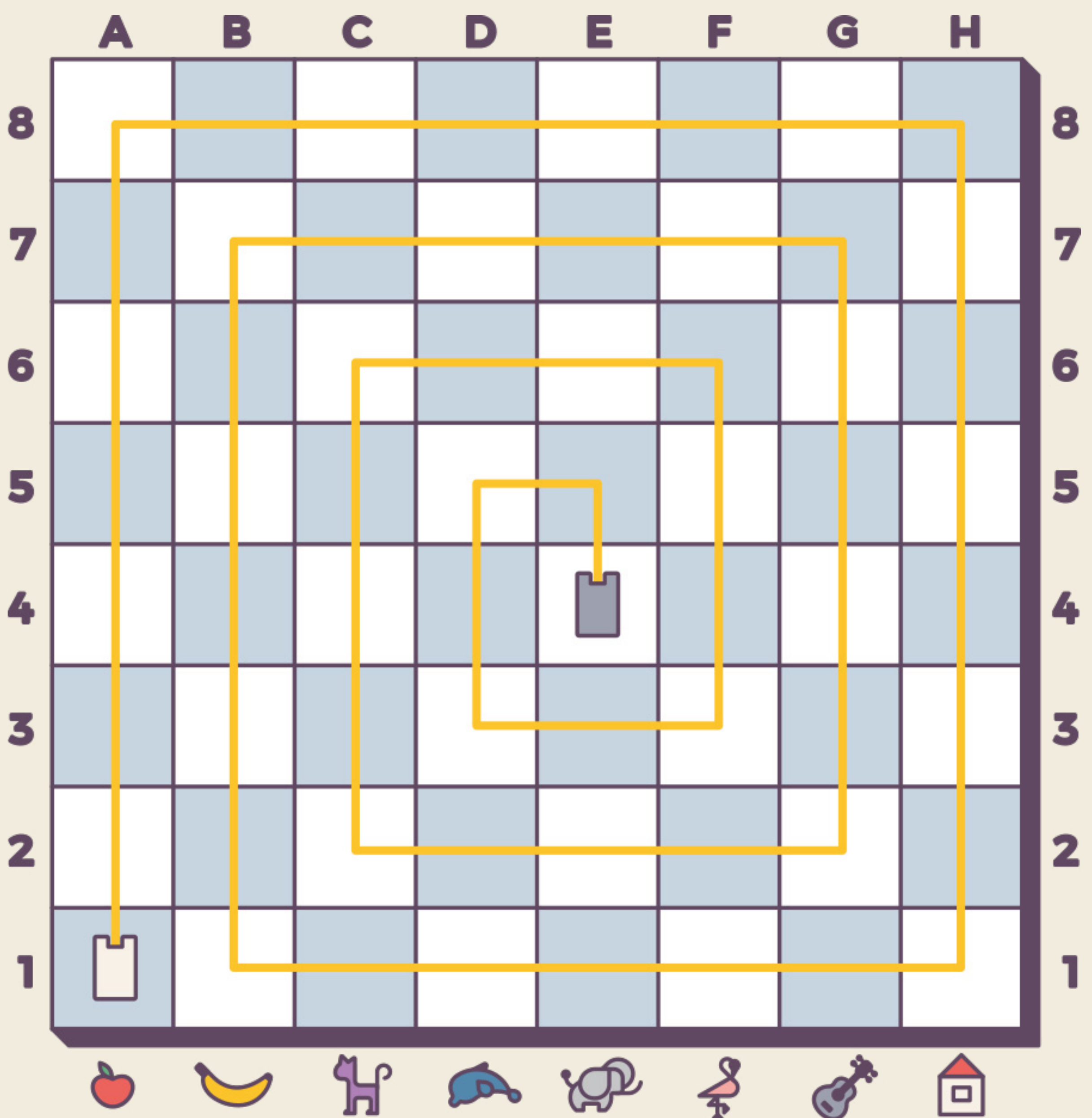
# 3. SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK

A világos bástyát vezesd a sötét bástyához úgy, hogy az összes mezőt érintsd! Folytasd a kép alapján!



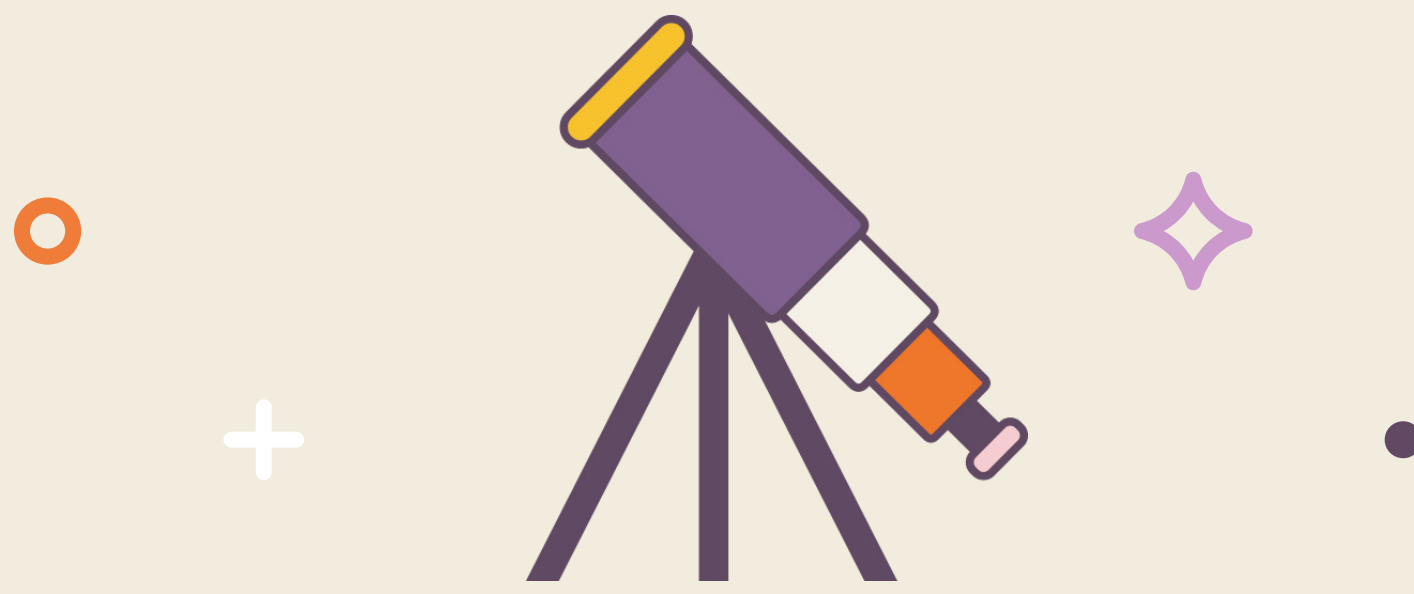
# 3. Megoldás

SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK



# 4. ALAPÁLLÁS

Húzd a bástyákat az alapállás szerinti helyükre!

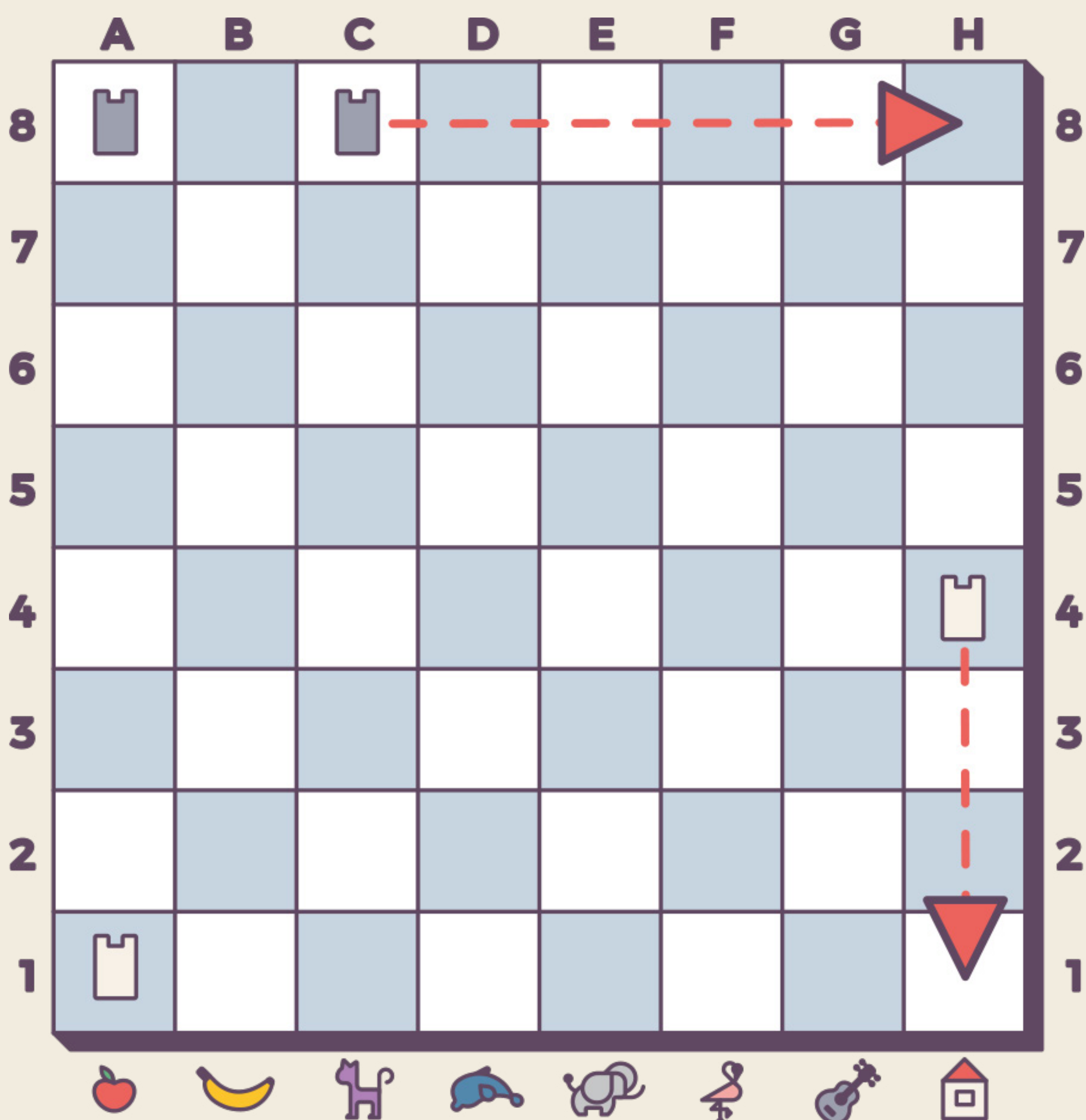


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1



# 4. Megoldás

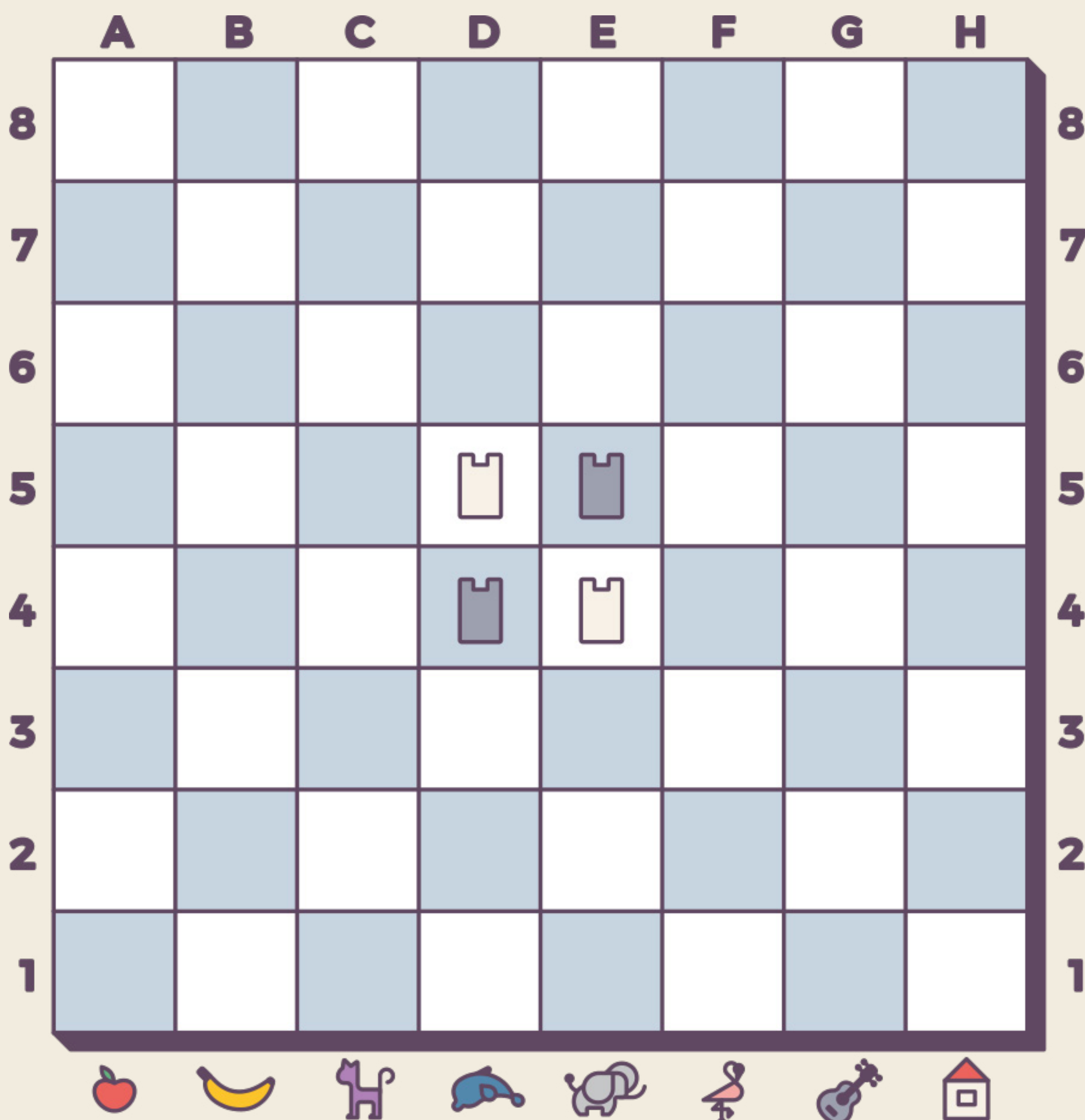
## ALAPÁLLÁS





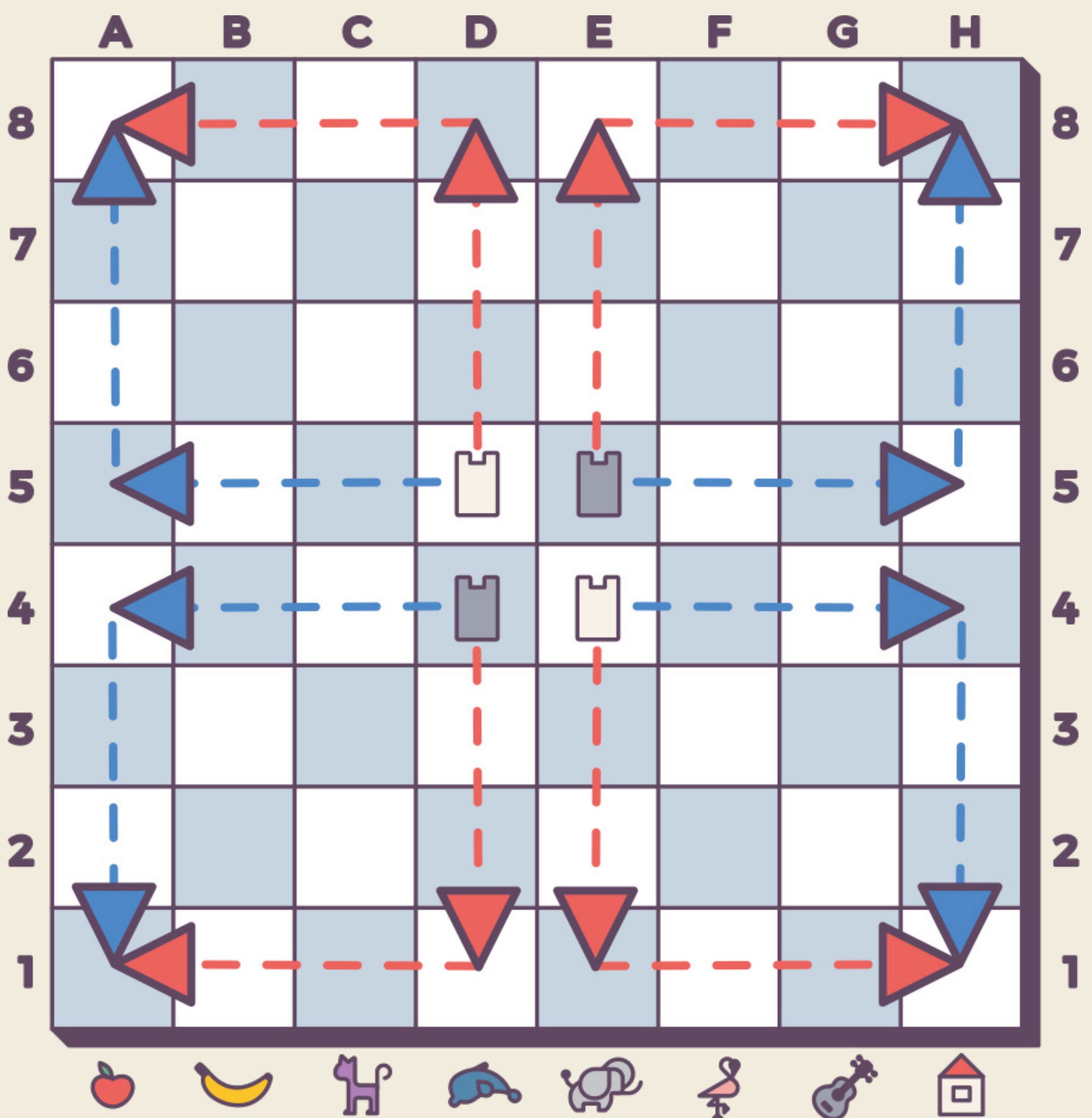
# 5. ALAPÁLLÁS

Vezesd a bástyákat az alapállás szerinti helyükre! Figyelj, mert mindegyiket két lépésben és kétféleképpen tudod a helyére húzni!



# 5. Megoldás

## ALAPÁLLÁS



# 6. LÉPÉS, ÜTÉS

Jelöld pöttyökkel az összes mezőt, ahová léphetnek a bástyák. Nevezd meg azokat a mezőket, ahová mindkét bástya léphet!



	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6			♖						6
5									5
4					♜				4
3									3
2									2
1									1

🍏 🍌 🐱 🐢 🐘 🦩 🎸 🏠

# 6. Megoldás

## LÉPÉS, ÜTÉS

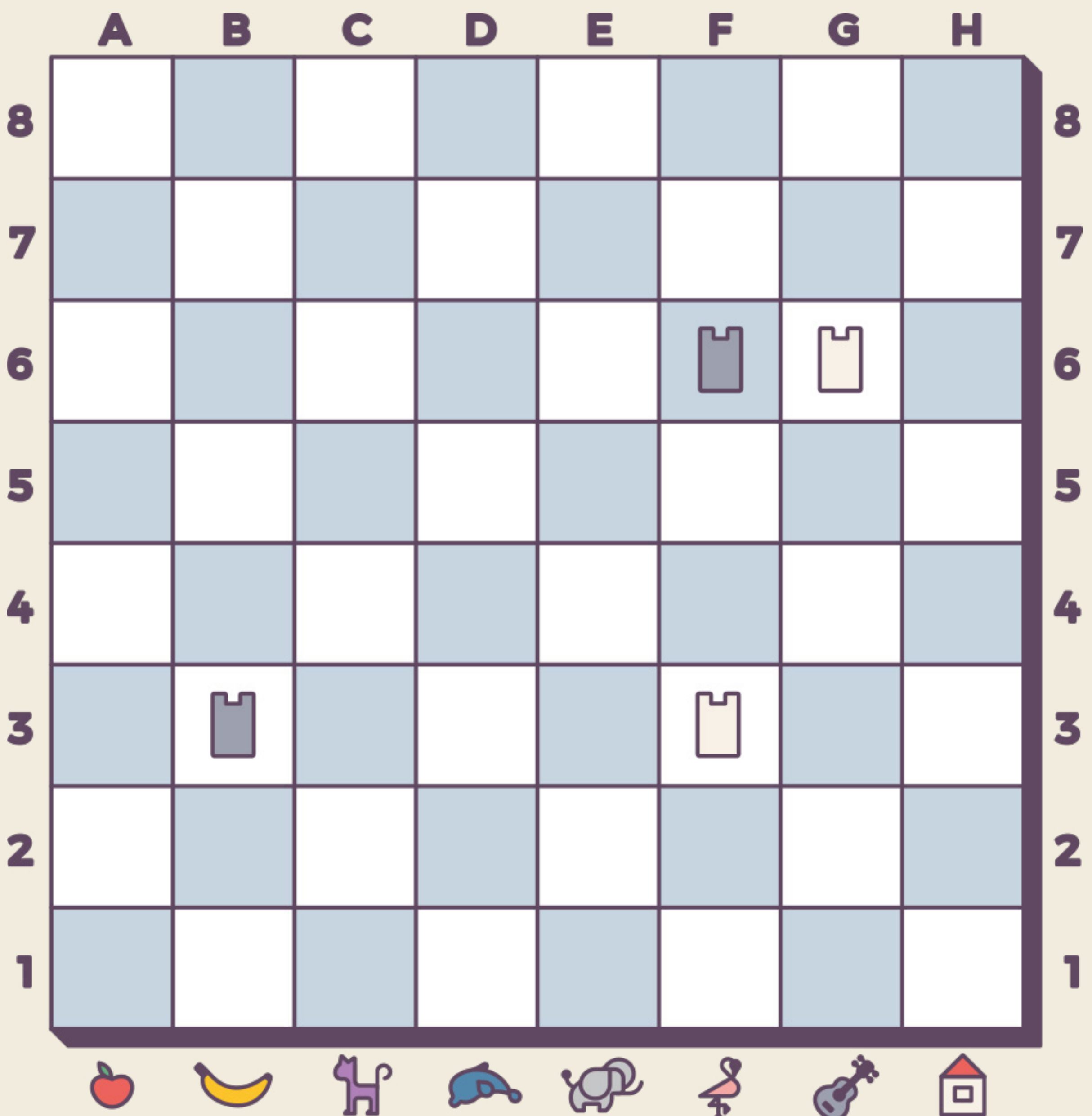
C4 és E6

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8			●		●				8
7			●		●				7
6	●	●	♖	●	●	●	●	●	6
5			●		●				5
4	●	●	●	●	♖	●	●	●	4
3			●		●				3
2			●		●				2
1			●		●				1
	🍏	🍌	🐱	🐢	🐘	🦩	🎸	🏠	



# 7. LÉPÉS, ÜTÉS

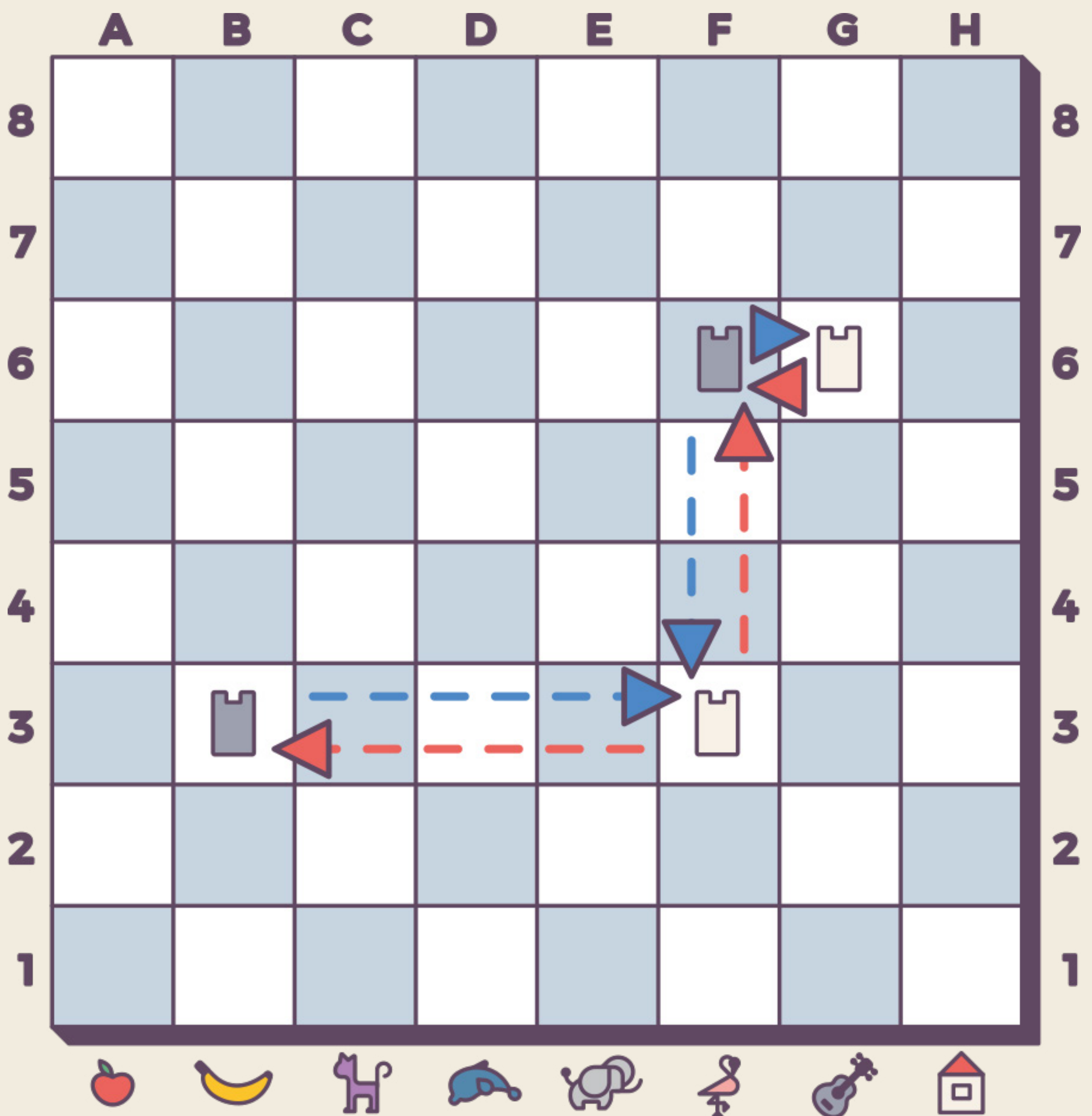
A bástya ugyanúgy üt, ahogy lép. Melyik bástya melyiket ütheti egy lépésből? Először a világos bástyáktól húzz vonalat azokhoz a sötét bástyákhoz, amiket üthetnek, majd fordítva!





# 7. Megoldás

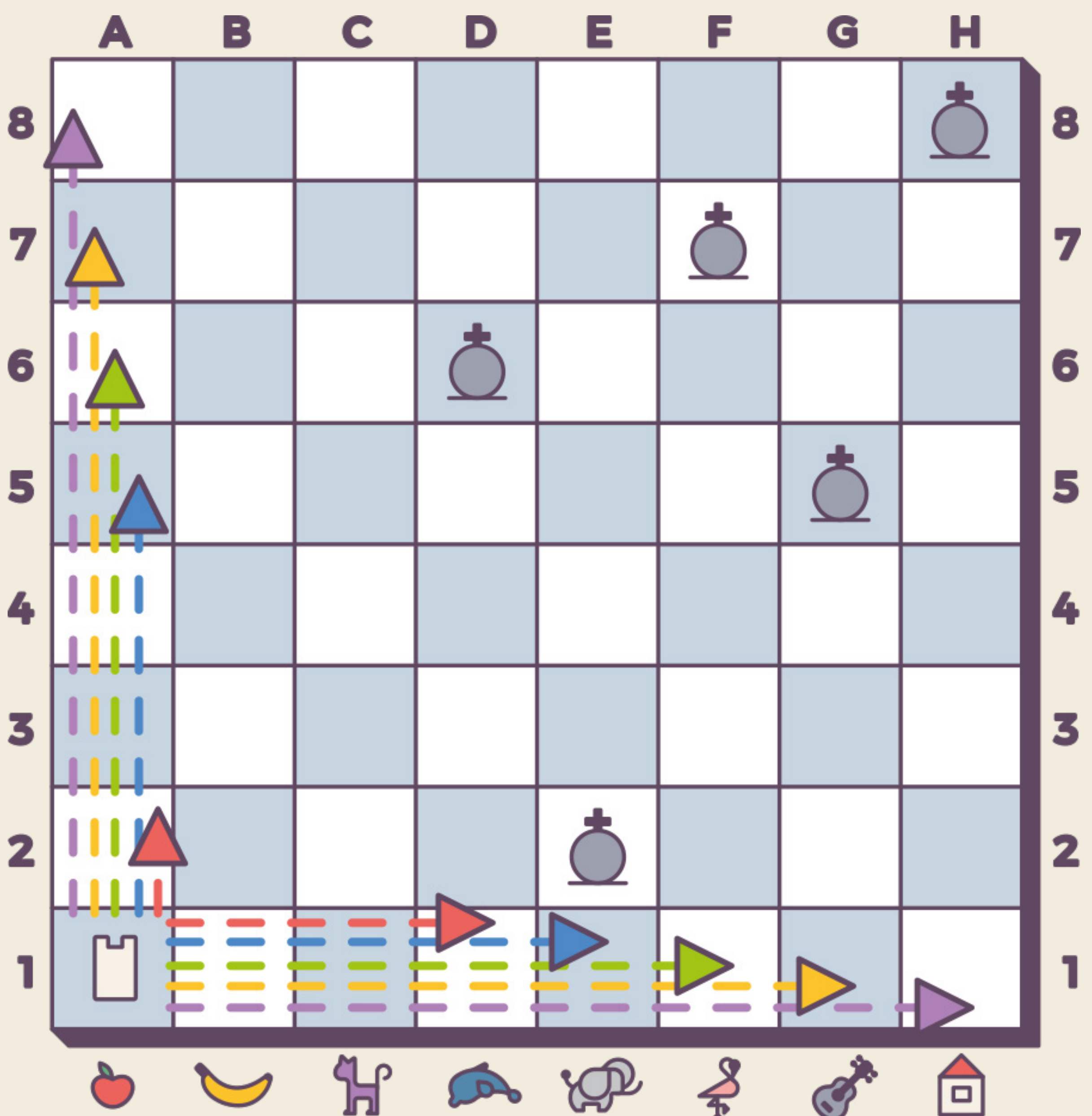
LÉPÉS, ÜTÉS





# 8. Megoldás

ADJ SAKKOT VAGY MENEKÜLJ!

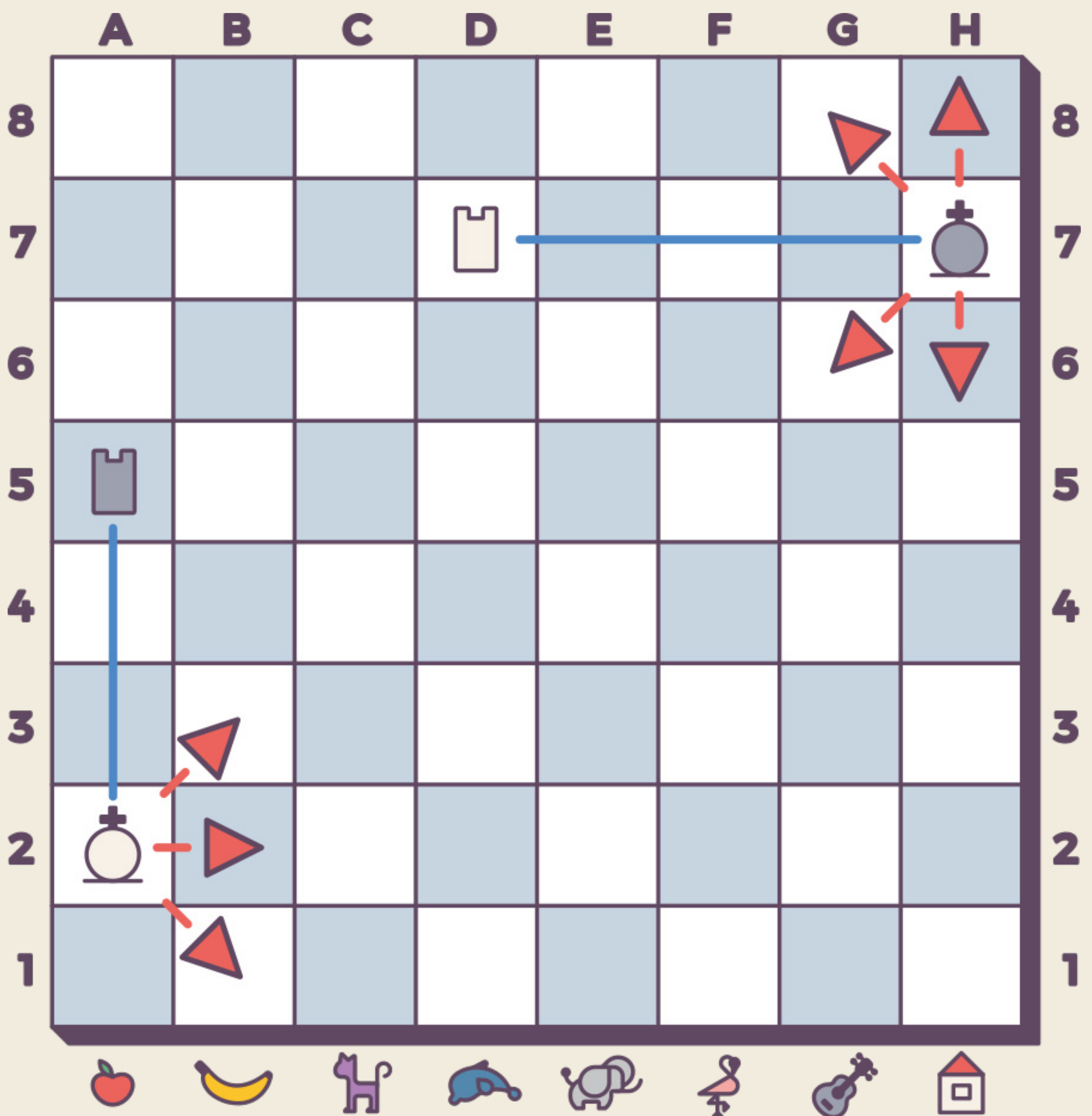






# 9. Megoldás

ADJ SAKKOT VAGY MENEKÜLJ!

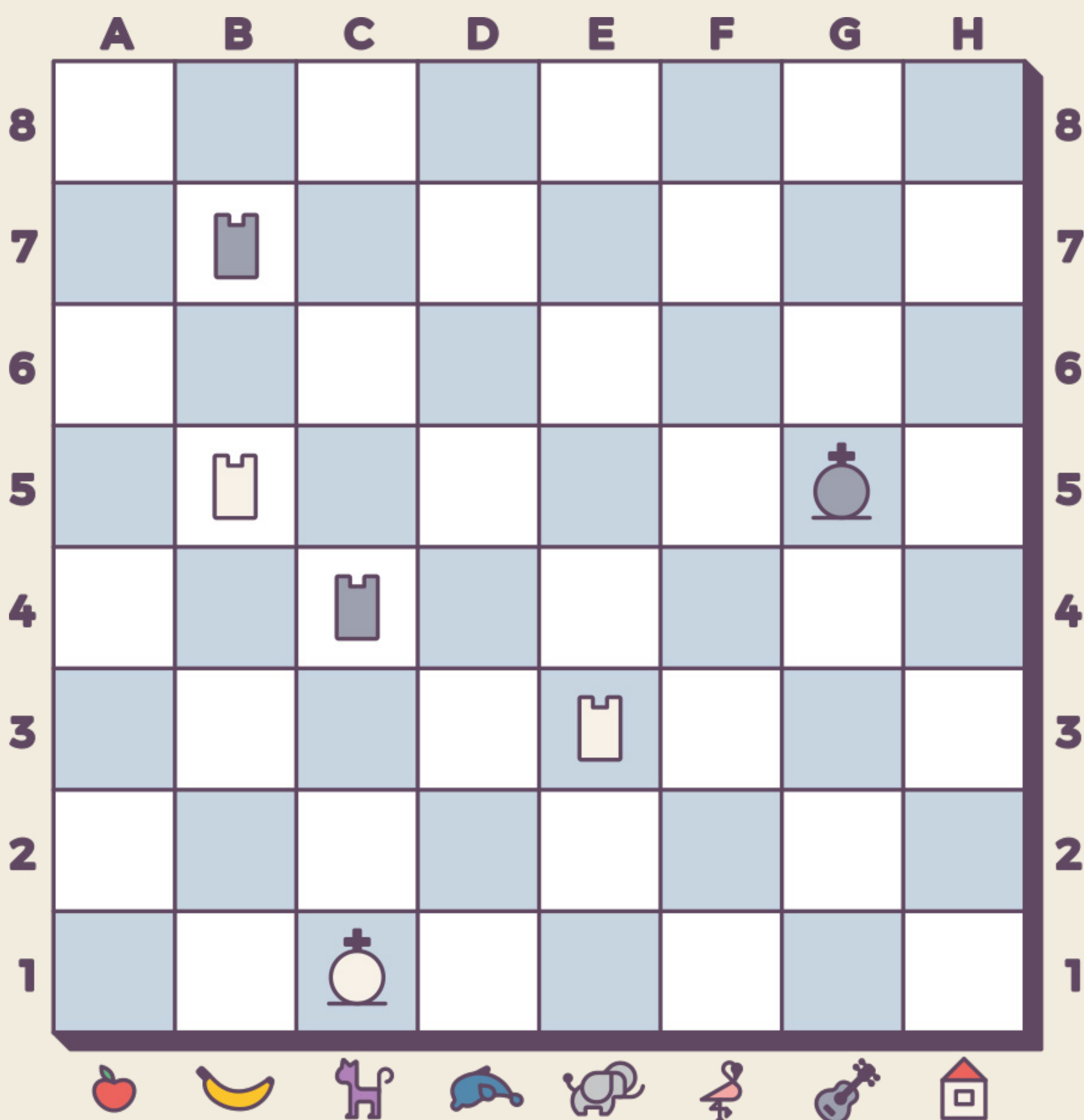






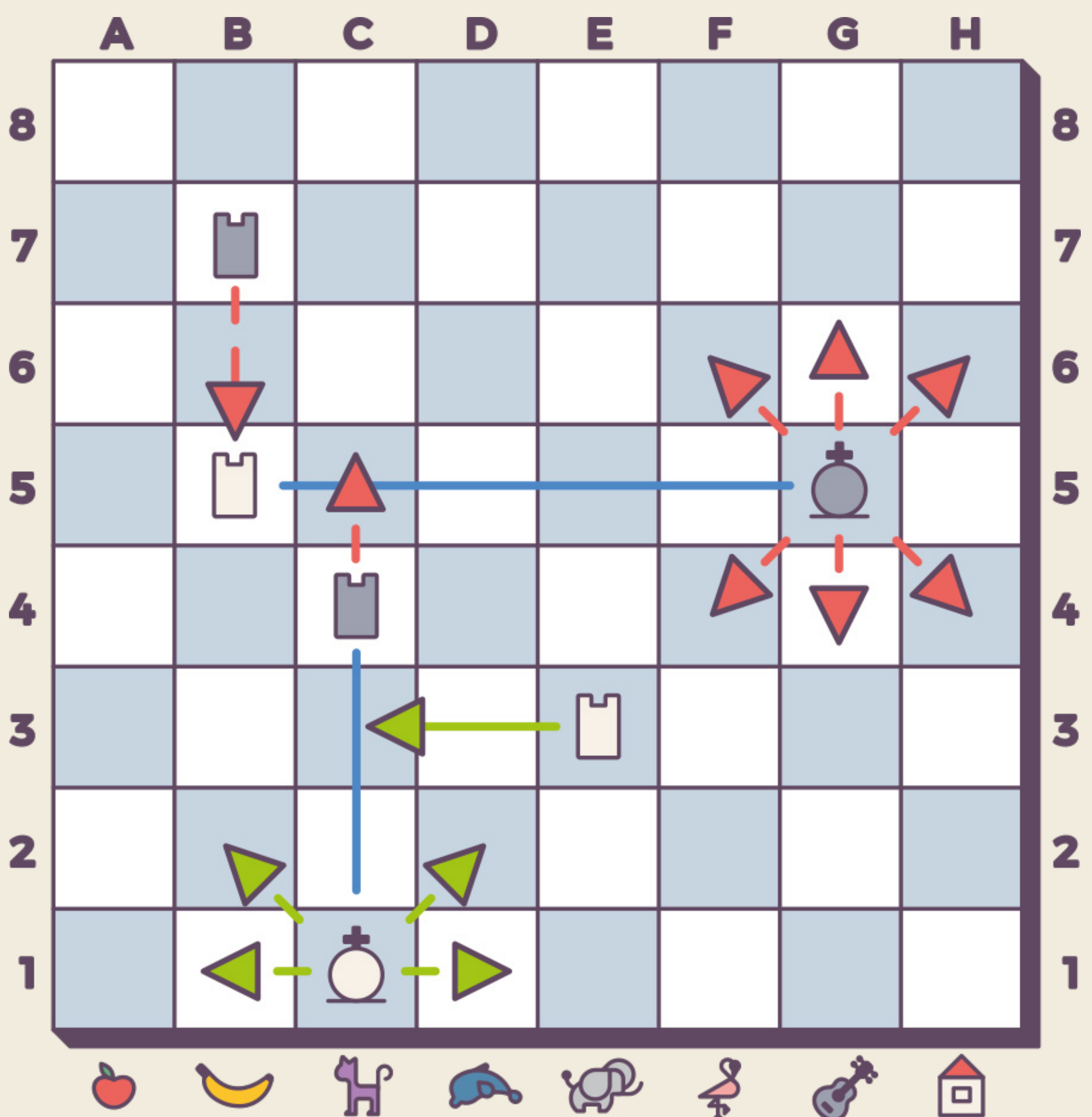
# 10. ADJ SAKKOT VAGY MENEKÜLJ!

Húzz vonalat attól a sötét bástyától, amelyik sakkot ad a világos királynak. Ha készen vagy, jelöld meg, melyik világos bástya ad sakkot a sötét királynak. Milyen módon tudsz védekezni a sakk ellen? Sötétnek nyolc, világosnak hét lehetősége van háráítani a sakkot. Rajzold be nyilakkal!



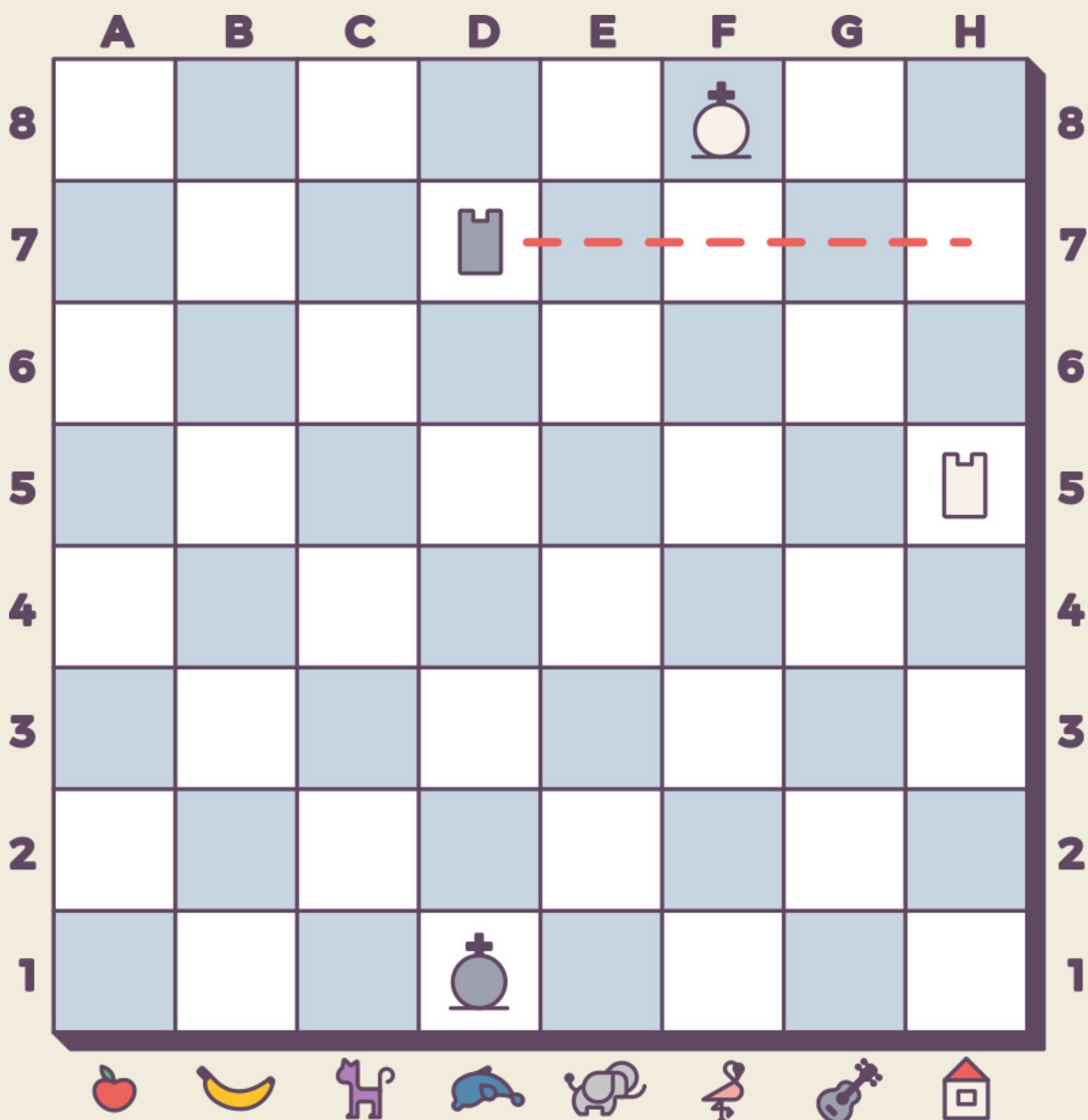
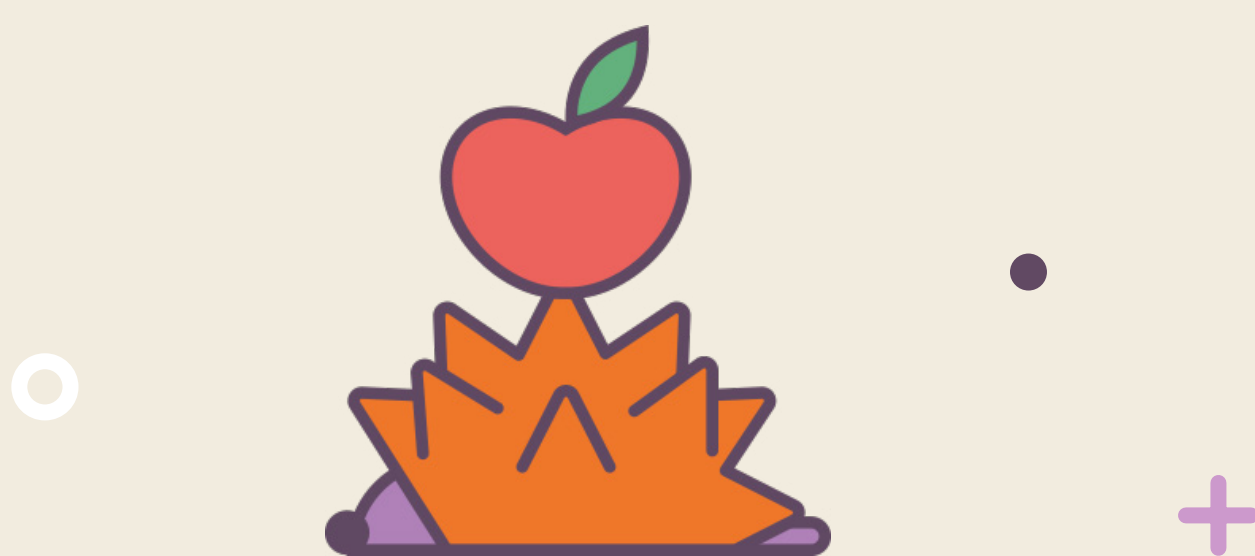
# 10. Megoldás

ADJ SAKKOT VAGY MENEKÜLJ!



# 11. MATT ÉS DÖNTETLEN

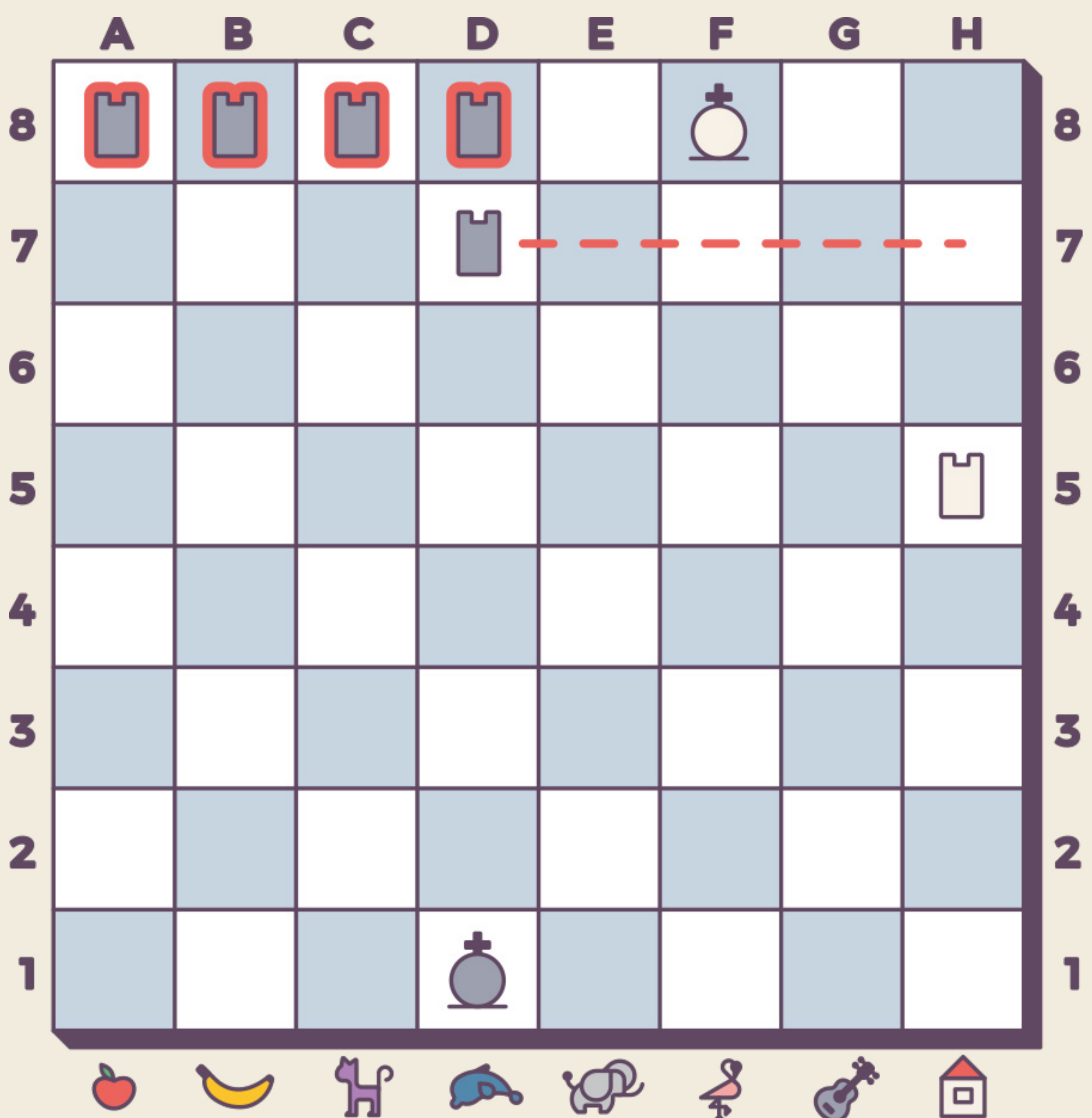
A piros vonal mutatja, hogy a sötét bástya nem engedi ki a világos királyt. Rajzolj egy másik sötét bástyát egy olyan mezőre, ahonnan olyan sakkot ad, ami már matt is!



# 11. Megoldás

## MATT ÉS DÖNTETLEN

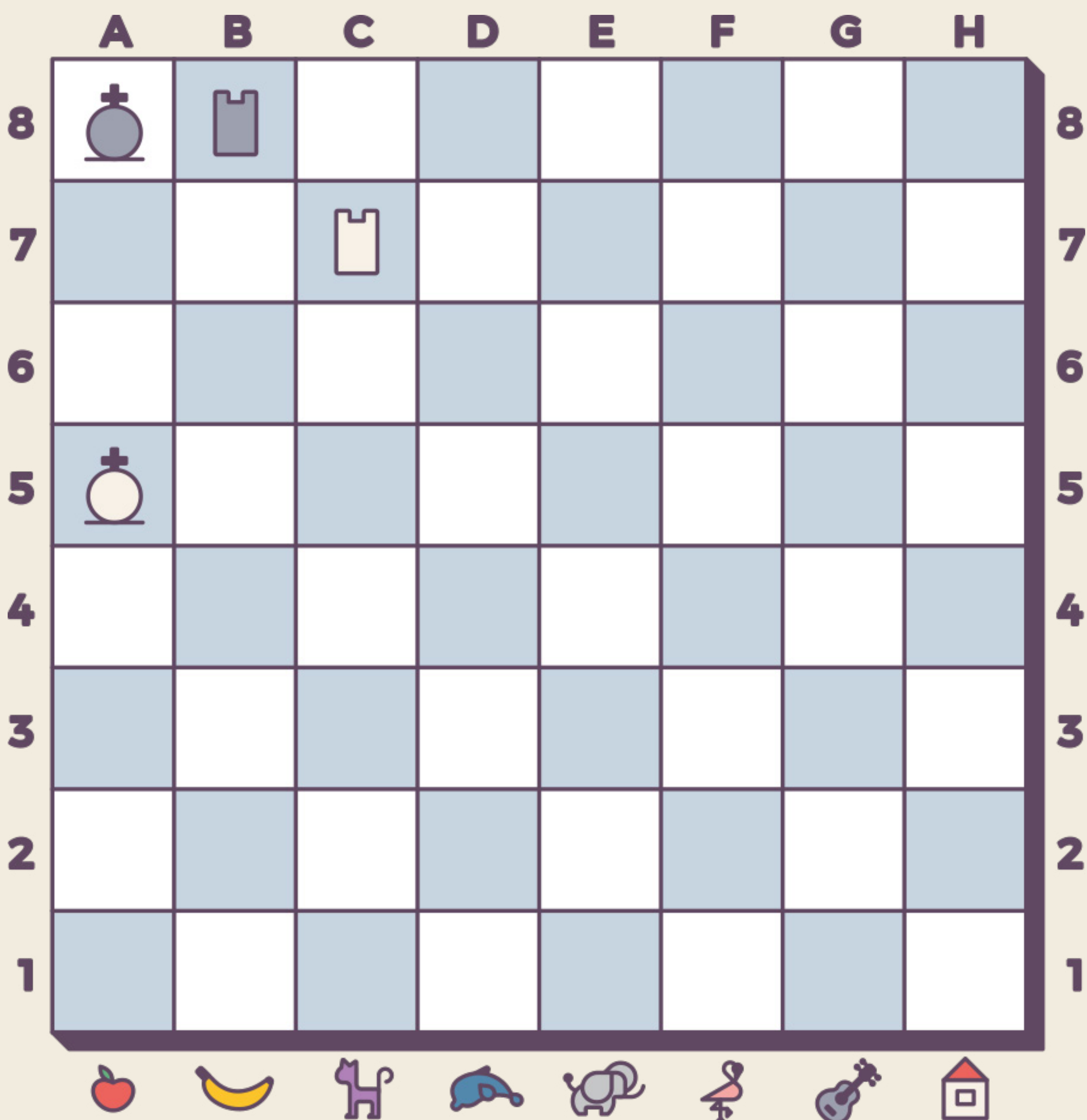
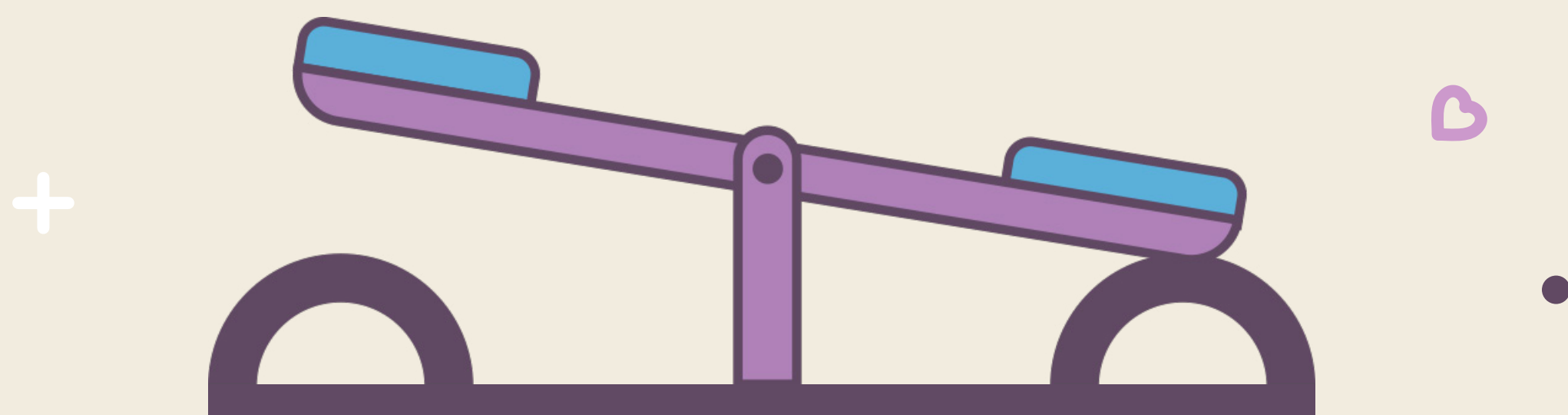
A feladatnak négy megoldása van:  
A8, B8, C8 és D8





# 12. MATT ÉS DÖNTETLEN

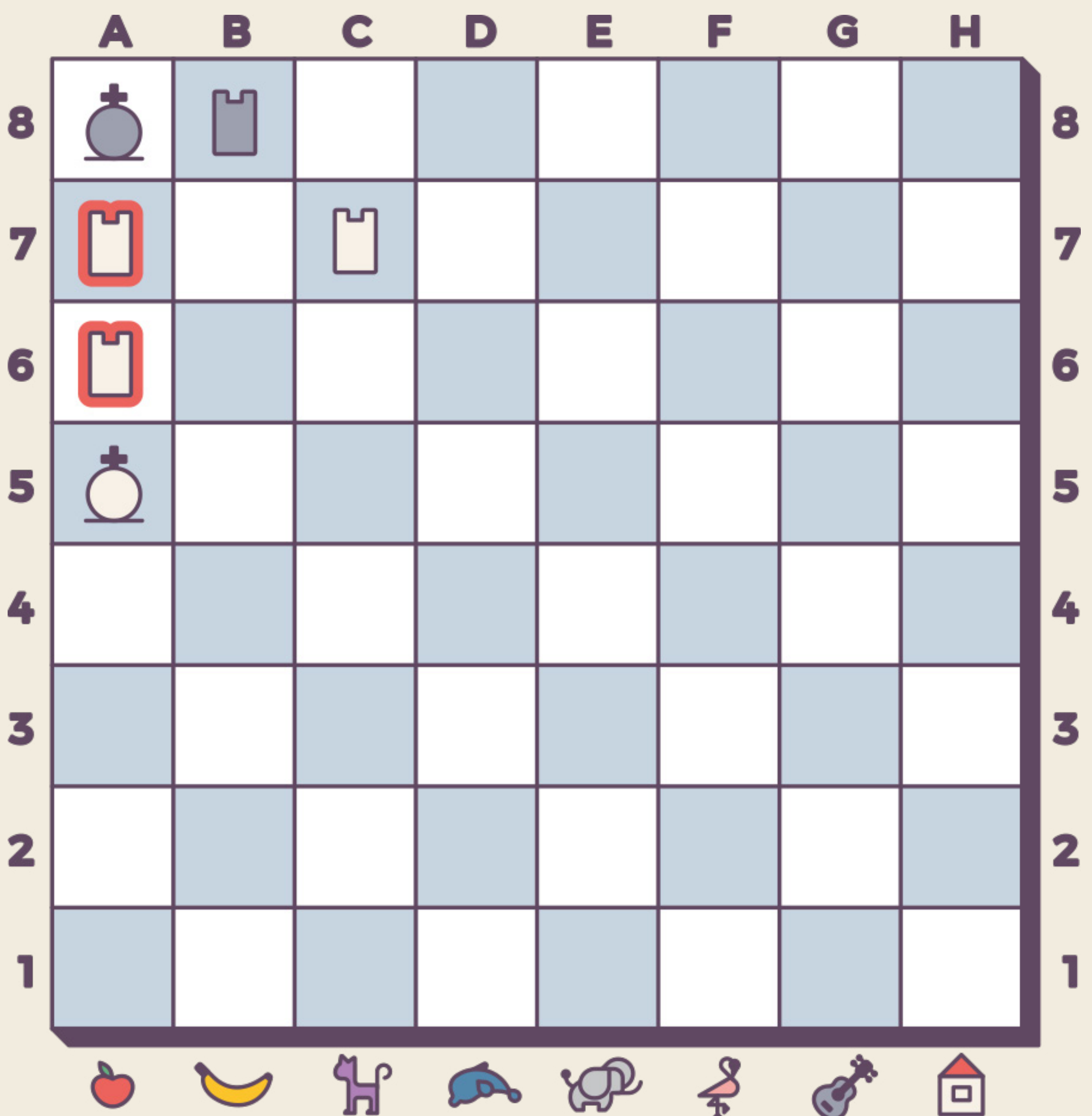
Rajzolj fel még egy világos bástyát oda, ahonnan olyan sakkot ad, ami már matt is egyben!





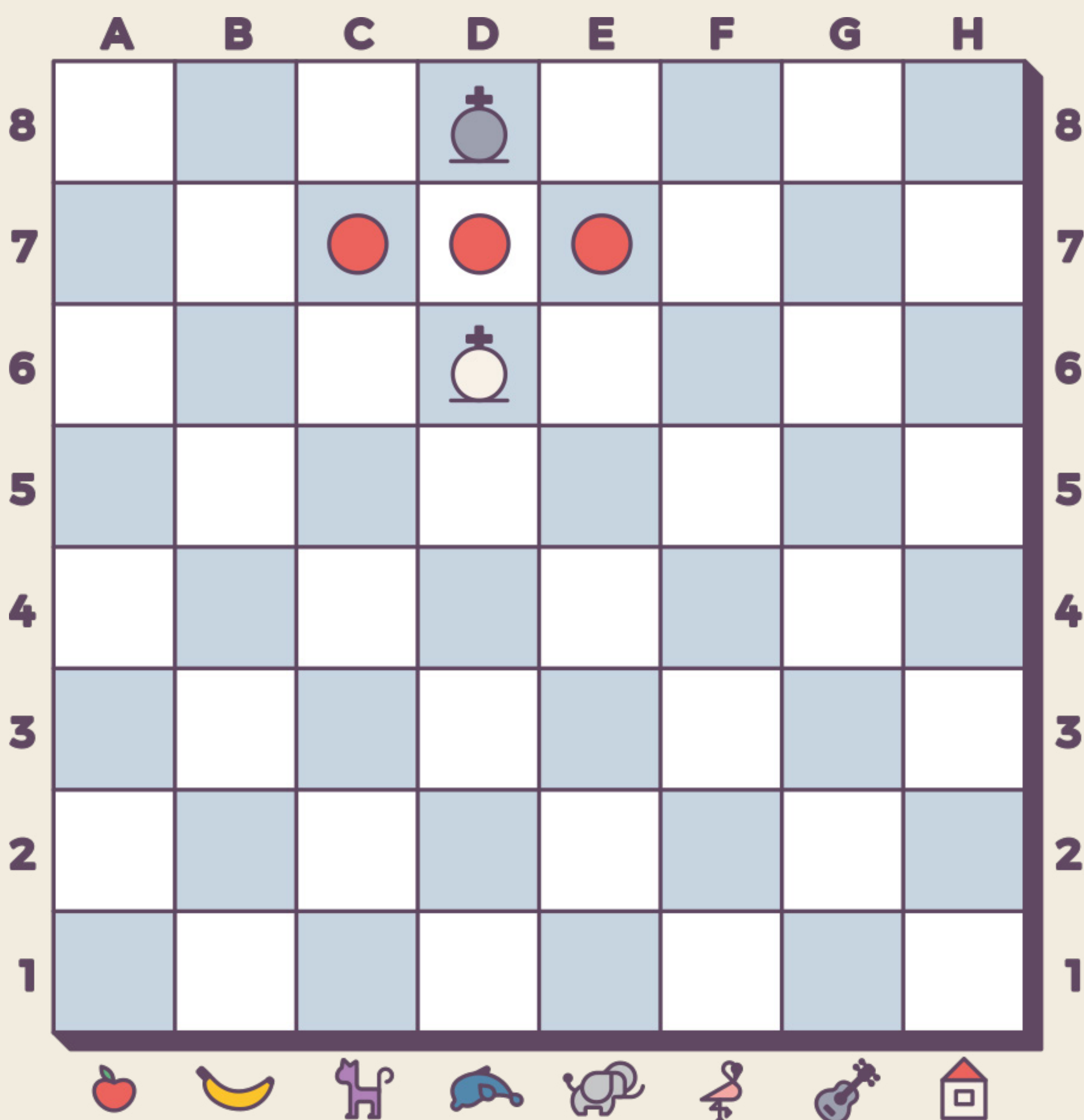
# 12. Megoldás

MATT ÉS DÖNTETLEN



# 13. MATT ÉS DÖNTETLEN

Ha két király van a táblán, az döntetlen. Helyezz fel egy világos bástyát, hogy a sötét királynak sakkot adjon! Öt olyan mezőre is teheted, ahonnan nem csak sakk lesz, hanem mattot is adsz a sötét királynak, mert a pirossal jelölt mezőkre egyik király sem léphet. Egymás melletti mezőkre a királyok nem léphetnek!



# 13. Megoldás

MATT ÉS DÖNTETLEN

A8, B8, F8, G8 és H8

