

**POLGÁR JUDIT**  
**Sakkpalota**  
**VENDI VEZÉR KALANDJAI**

Open Books

# KÖZÖS KALAND SZÜLŐKNEK ÉS GYEREKEKNEK

FEDEZZÉTEK FEL A SAKKPALOTÁT, JÁRJÁTOK KÖRBE A TORNYSAIT, ISMERKEDJETEK MEG A MESEBÁBJAIVAL ÉS A FŐSZEREPLŐVEL, VENDI VEZÉRREL!

## MI AZ A SAKKPALOTA?

A fantáziám szüleménye, egy soktornyos színes varázspalota, melynek lakói különféle szupererővel rendelkeznek. A Sakkpalota a képzelet birodalmának varázslatos épülete, interaktív és inspiráló játéktér, amely fenntartja a gyerekek kíváncsiságát, mert a kapuja átjáró a mese, a valóság és a sakk között. Miközben a kicsik fejezetről fejezetre haladnak, mindig új élmények, kalandok, kihívások várják őket, lépésről lépésre, észrevétlenül fejlődnek. A **Sakkpalota - Vendi Vezér kalandjai** a harmadik része a Polgár Judit-módszert alkalmazó hatkötetes könyvsorozatnak, amelynek középpontjában a komplex képességfejlesztés áll. Az egyes kötetekben a mesék, az illusztrációk, a sakkjátékok és a kalandos feladványok egymást erősítik, egységet alkotnak. A gyerekek figyelme, logikus gondolkodása, önzérlése, kreativitása, mozgáskoordinációja, valamint a nyelvi, érzelmi és szociális képessége egyaránt fejlődik, miközben sikerélményben van részük. Ebben a könyvben a főszereplő Vendi Vezér segítségével a gondolkodás kerül a középpontba a mesék és a feladványok által, de a játékokban megjelenik az összes fejlesztési terület. Mesebábikonok jelzik, hogy az adott játék mely terület fejlesztését támo-

gatja. A fejezetek végén található sakkfeladatok segítségével a sakk alapszabályait sajátítják el a gyerekek.

A Sakkpalota- és sakktáblaikkal jelzett feladványokat a kötet letéphető, perforált „fülein” oldhatják meg a gyerekek. Ezekre vizes bázisú filccel lehet rajzolni, írni és alkotni, és egyetlen mozdulattal letörölhető. A könyv legvégén található Kalandpályán le is mérhetik a tudásukat, illetve a QR-kódot beolvasva további játékokból válogathatnak a gyerekek. A könyv hat meséjén, valamint több mint száz játékos feladványán vezetem végig a gyerekeket, de valójában veled, a te támogatásoddal járják be a Sakkpalota mesevilágát. A könyvsorozat leghatékonyabb felhasználására a következő sorrendet javaslom: **Bumm Bástyá kalandjai, Futi Futó kalandjai, Vendi Vezér kalandjai, Keresztes Király kalandjai, Hopp Huszár kalandjai és Pici Gyalog kalandjai.**

**Jó játékot, sok nevetést és mesés utazást kívánok nektek!**



**Polgár Judit**  
sakknagymester

# SZEREZZ TE IS SZUPERERŐT!

Szia! Polgár Judit vagyok.

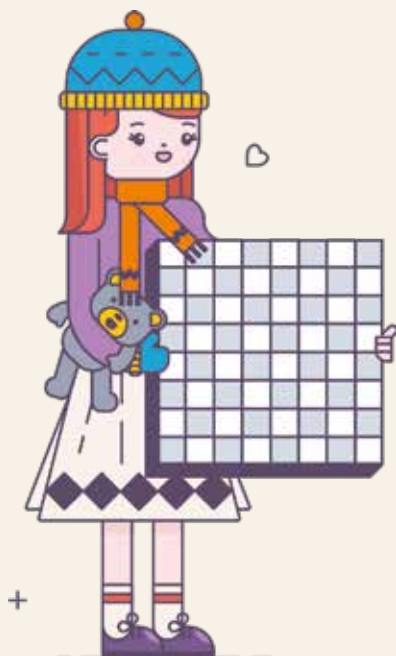
Elmondok egy titkot: szupererőm van. És ami a legjobb: ezt a szupererőt te is megszerezheted!

Tudni szeretnéd, én hogy szereztem? Az igazság az, hogy nem néhány nap alatt.

Annyi idős voltam, mint most te, amikor a szüleimtől kaptam egy sakk-készletet. Forgattam a kezemben a fabábukat, anyukámmal meg is számoltuk őket. 16 világos és 16 sötét figura sorakozott előttem a táblán. Megszámoltuk a tábla mezőit is: 32 világos és 32 sötét mező! – kiáltottam büszkén, amikor a számolás végére értünk.

Büszke voltam magamra akkor is, amikor anyukámmal megtanultam, hogyan léphet a pici gyalog, a toronyra hasonlító bástya, a vidám huszár, a kecses futó, a mindenre figyelő vezér és a király, aki a sakkban minden figuránál fontosabb, ezért a többiek feladata az, hogy megvédjék őt.

Belefeledkeztem a játékba. A sakktáblát soktoronyú, tágas termekkel, titkos ajtókkal és átjárókkal teli varázspalotának láttam, itt éltek a sakkbábuk.



Egyre többet tudtam meg róluk és arról, hogy milyen különleges erejük van. Miközben játszottam velük és tanultam róluk, előfordult, hogy elfelejtettem vagy elrontottam valamit, de ilyenkor arra gondoltam: ami ma nem sikerült, holnap menni fog. Holnap már tudni fogom, és nem rontom el. És képzeld, tényleg így történt!

Telt az idő. Egyre ügyesebben sakkoztam. Először az apukámat győztem le, aztán más felnőtteket és a nővéreimet, akik szintén sakkoztak. Versenyekre jártam, utaztam szerte a világban, éreztem, ahogy nő a szupererőm, mert érmekeket nyertem – meg sok-sok csokit. Néhány év múlva már nem volt a világon olyan sakkozó, akivel ne vettem volna fel a versenyt. Így szereztem meg a szupererőmet, a sakktáblán. És közben rájöttem, hogy valójában a sakfigurák szuperereje lett az enyém: a futár mozgáskészsége, a király memóriája, a bástya beszédkészsége, a huszár kreativitása, a gyalogok összetartása, és persze Vendi Vezér különleges képességét is megszereztem. Ő ennek a könyvnek a főszereplője. Vendi Vezér a gondolkodásban erős, csőrűcsavaros az észjárása, az ő eszén igazán nehéz túljárni, és mindig valami új, izgalmas feladat foglalkoztatja.

Emlékszel, hogy a sakktábláról azt mondtam, gyerekként palotának láttam? Megrajzoltam neked. Sakkpalotának neveztem el. A Sakkpalotát és az első sakktáblámat külön lapra is elkészítettem neked, ezeket a könyv elején és végén találod.

Szereted a kalandokat? Szeretsz felfedezni, titkokat megfejteni, a szüleiddel vagy a testvéreddel együtt játszani, rejtvényeken törni a fejed és közben jókat nevetni? Akkor gyere, mert a Sakkpalota lakói rád várnak, és segítenek, hogy te is megtaláld és megszerezd a saját szupererődet!

# EZ ITT A SAKKPALOTA

Böngéssz a Sakkpalotában! Keresd meg az árnyképek eredetijét!



Ha kíváncsi vagy, hogy kik laknak még a Sakkpalotában, lapozz!

# A SAKKPALOTA LAKÓI

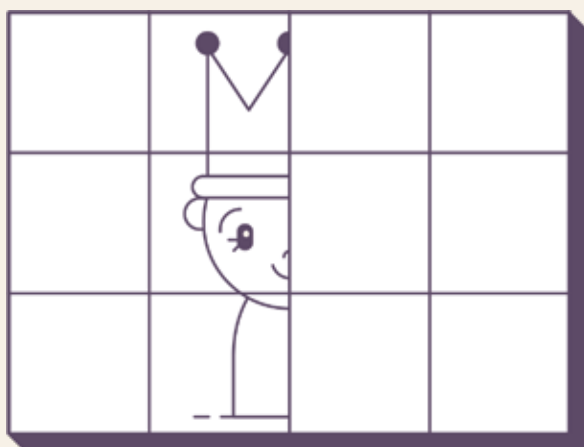


Te is szereted a labirintusokat? Mert én nagyon szeretem keresgélni a helyes megoldásokat. Gyere, találd meg a Sakkpalota-lakók, Keresztes Király, Vendi Vezér, Bumm Bástyá, Futi Futó, Hopp Huszár és Pici Gyalog kedvenc színeit! Ha az ujjaddal már megtaláltad a helyes utat, megrajzolhatod ceruzával is.



# RAJZOLJ, TÜKRÖZZ, SZÍNEZZ!

Először a pontok mentén rajzold meg a vezért, majd folytasd a sort önállóan!  
Végül ki is színezheted őket!



◀ Jé, valaki kiradírozta Vendi Vezér egyik oldalát! Segíts neki! Rajzold meg a hiányzó felét, hogy újra jókedvű legyen!

Vendi Vezér szeret csinosan öltözni. Most téged kér meg, hogy készíts neki új ruhát. Először a pontokat összekötve rajzold meg, majd kedved szerint színezd ki és díszítsd az öltözetét!

