

POLGÁR JUDIT
Sakkpalota
HOPP HUSZÁR KALANDJAI

Open Books

KÖZÖS KALAND SZÜLŐKNEK ÉS GYEREKEKNEK

FEDEZZÉTEK FEL A SAKKPALOTÁT, JÁRJÁTOK KÖRBE A TORNYSAIT, ISMERKEDJETEK MEG A MESEBÁBJAIVAL ÉS A FŐSZEREPLŐVEL, HOPP HUSZÁRRAL!

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 - Hopp Huszár kalandjai** az ötödik 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, kreativitása, mozgáskoordinációja, valamint a nyelvi, érzelmi és szociális képessége egyaránt fejlődik, miközben sikerélményben van részük.

Ebben a könyvben a szárnyaló fantáziájú Hopp Huszár segítségével a kreativitás kerül a középpontba a mesék és a feladatok által, de a játékokban megjelenik az összes fejlesztési terület. Mesebábikonok jelzik, hogy az adott játék mely

terület fejlesztését támogatja. 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, ezek egyetlen mozdulattal letörölhetőek. A könyv legvégén található Kalandpályán le is mérhetik a tudásukat, illetve a QR-kódot beolvastva 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.

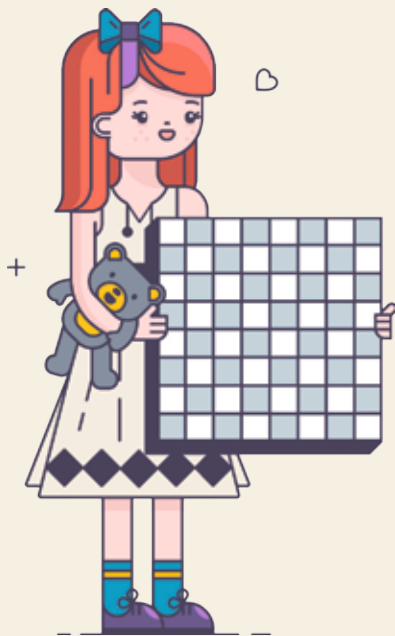
Büszke voltam magamra akkor is, amikor anyukámmal megtanultam, hogyan léphet a pici gyalog, a toronyra hasonlító bástya, a vidám huszár, a kecses futó, a mindenre figyelő vezér és a király, aki a sakkban minden figuránál fontosabb, ezért a többiek feladata az, hogy megvédjék őt.

Belefeledkeztem a játékba. A sakktáblát soktornyú, 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 Földön olyan sakkozó, akivel ne vettem volna fel a versenyt. Így szereztem meg a szupererőmet, a sakktáblán. És közben rájöttem, hogy valójában a sakkfigurák szuperereje lett az enyém: a futó mozgáskészsége, a vezér gondolkodása és önirányító képessége, a bástya beszédképessége, a király memóriája, a gyalogok összetartása, és persze Hopp Huszár különleges képességét is megszereztem. Ő ennek a könyvnek a főszereplője. Hopp Huszár a szárnyaló fantáziájáról híres, alkotó művész, ruhákat és játékokat is tervez. 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 megfejtetni, 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 szupererődöt!

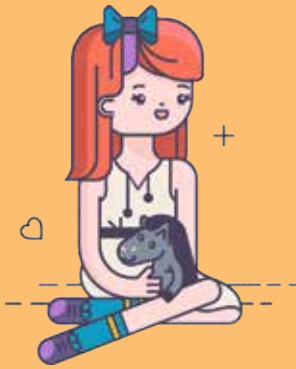


EZ ITT A SAKKPALOTA

Böngéssz a Sakkpalotában! Keresd meg, mit rejtenek a körvonalak!

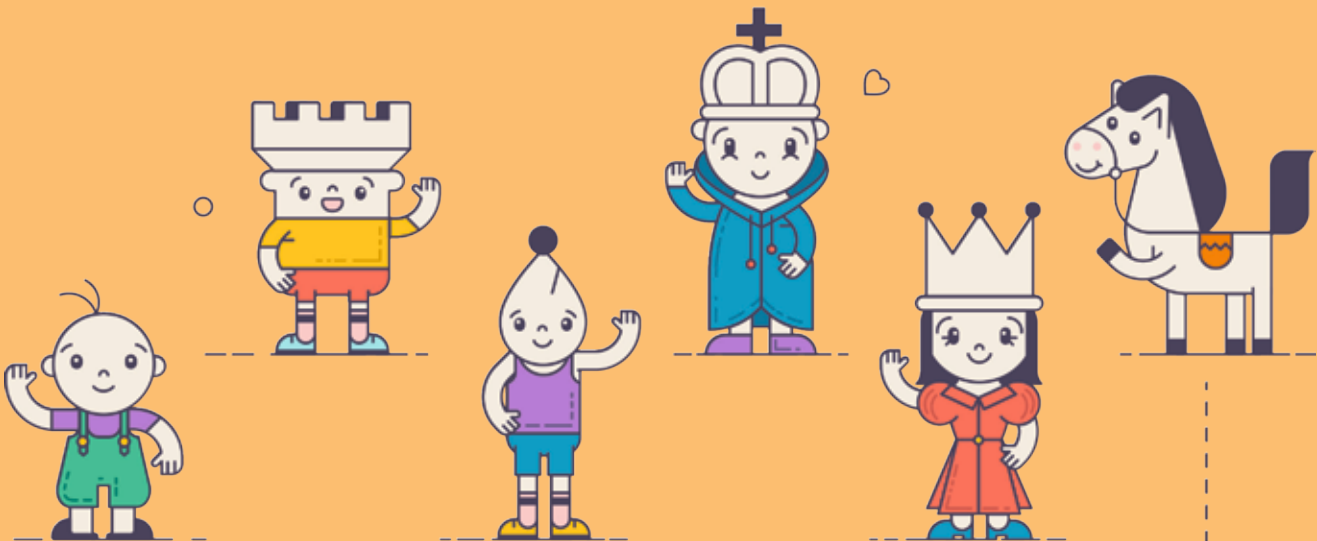


Ha kíváncsi vagy, hogy kik laknak a Sakkpalotában, lapozz!



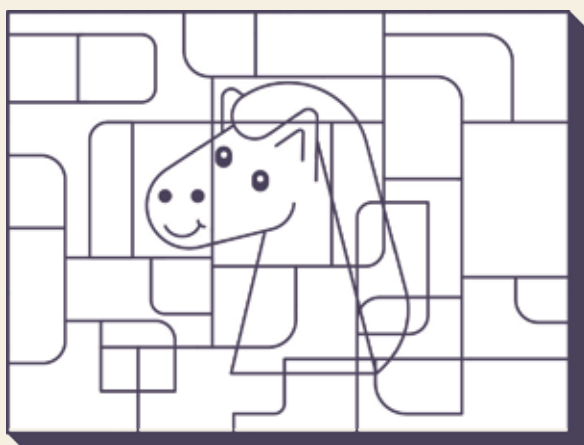
A SAKKPALOTA LAKÓI

Amikor kislány voltam, szerettem gondolatban játszani. Találd ki, melyik mesebábról mi jutott eszembe! Párosítsd a fantáziámban megjelenő képeket Hopp Huszárral, Bumm Bátyával, Futi Futóval, Pici Gyaloggal, Keresztes Királlyal és Vendi Vezérrel! Kíváncsi vagyok, hogy a te szemeid előtt mi jelenik meg. Meséld el!



RAJZOLJ ÉS SZÍNEZZ!

Először a pontok mentén rajzold meg a huszárt, majd folytasd a sort önállóan!
Ki is színezheted a rajzokat!



◀ Keresd meg Hopp Huszárt a vonalak között, és színezd ki elképzelésed szerint!

Hopp Huszárék szelfit készítettek, de úgy látom, hogy nem sikerült igazán jól a fotó. Segíts egy kicsit! A pontokat összekötve rajzold meg, és ha van kedved, színezd is ki a hasonmását!

