



Szia, örülök, hogy itt vagy, gyere, folytassuk a játékot! Vedd elő a Hopp Huszár kalandjai című könyv elején lévő, **letéphető Sakkipalotát!** Vezesd végig az ujjad lépésről lépésre a Sakkipalotán, és válaszolj a kérdésekre! Jó kalandozást!



Hopp Huszár felfedezése

Hopp Huszár észrevette, hogy vannak olyan bokrok, amelyeken cukorkák teremnek. Szólt néhány barátjának. Vezesd végig az ujjad a leírás szerint, és megtudod, melyik bokornál csemegeznek!



- Hol origamizik Hopp Huszár? Nevezd és mutasd is meg a mezőt!
- Lépj jobbra két mezőt, aztán lefelé egyet! Majd haladj tovább lefelé két mezőt és balra egyet! Melyik mezőre érkeztél?
- A csúszdázó Futi Futó milyen útvonalon tud odaérni? Húzd végig rajta az ujjad!
- A jelmezbe öltözött Bumm Bástyának hány mezőn kell végighaladnia, hogy eljusson a bokorhoz?
- Mindenkinek jutott cukorka?

Hopp Huszár, az állatbarát

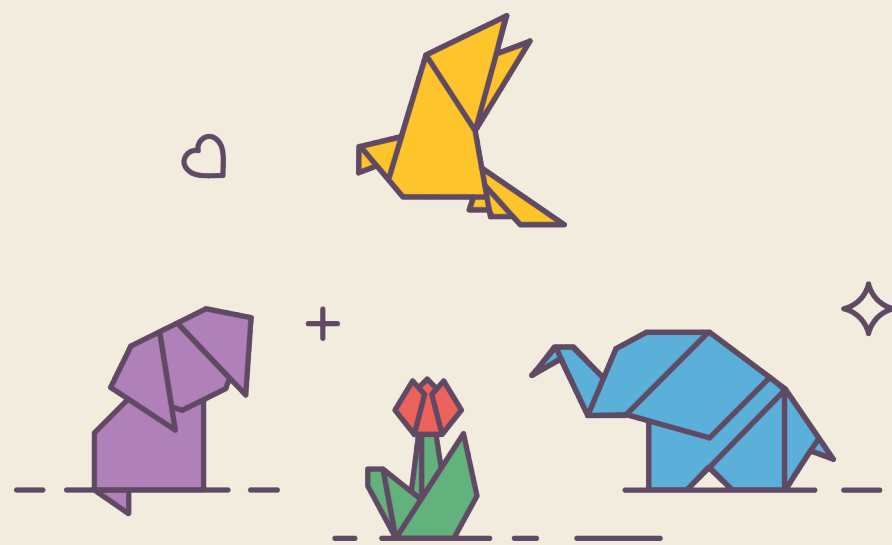
Kövesd Hopp Huszár útvonalát, és megtudod, melyek a kedvenc állatai!



- Keresd meg Hopp Huszárt a Flamingó utca 4.-ben! Mutass rá az ujjaddal!
- Lépj felfelé kettőt és egyet jobbra! Melyik utcában jársz? Hány szám alatt? Milyen állatokra lertél?
- A Gitár utca 6.-ból lépj balra kettőt és lefelé egyet! Megtaláltad Hopp Huszár kedvenc madarát?
- Melyik mezőn látsz még madarat? Nevezd meg!
- Folytasd az utad az Elefánt utca 5.-ből: lépj lefelé kettőt és balra egyet! Nevezd el a cicát!
- Most lépj jobbra kettőt és felfelé egyet! Visszaértél a kiindulópontához?

3. Origamizzunk!

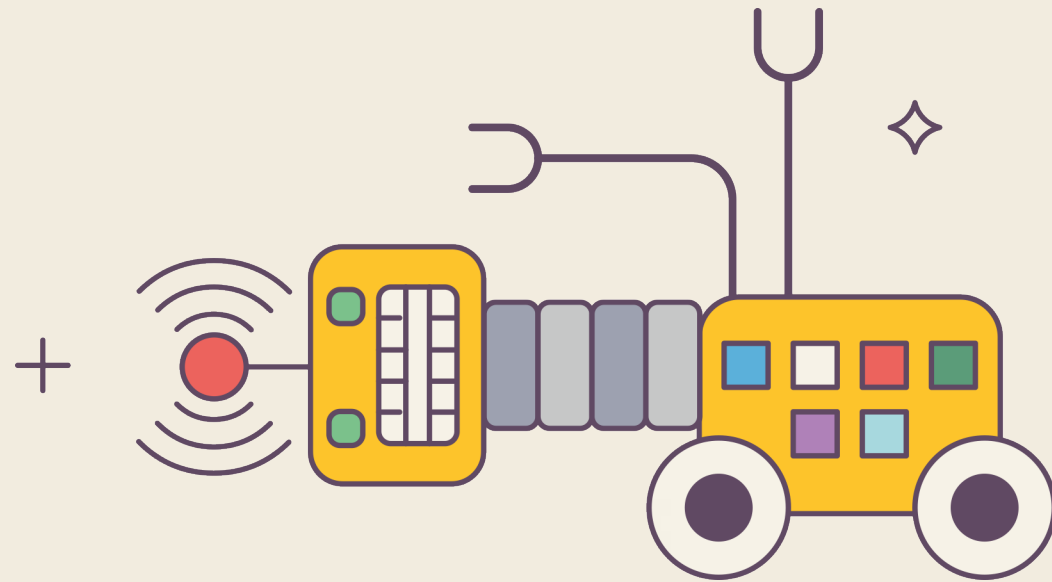
Hopp Huszár elhívta a barátait origamizni a Flamingó utca 4.-be. Ki milyen útvonalon érkezik? Kövesd az ujjaddal!



- Hol áll Keresztes Király? Mutass rá!
- Menj lefelé három mezőt! Melyik utcában jársz? Hány szám alatt?
- Tedd az ujjad a Delfin utca 7.-re! Haladj jobbra átlósan lefelé három mezőt, majd lépj egyet balra! Hová érkeztél?
- Bumm Bástyától hány mezőn át kell jobbra húzni az ujjad, hogy megérkezzen a célponthoz?
- A Cica utca 5.-ből lépj balra átlósan lefelé két mezőt, majd jobbra átlósan lefelé két mezőt, végül haladj jobbra átlósan felfelé három mezőt!
- Vajon miért késik Pici Gyalog?

4. A kíváncsi robotok

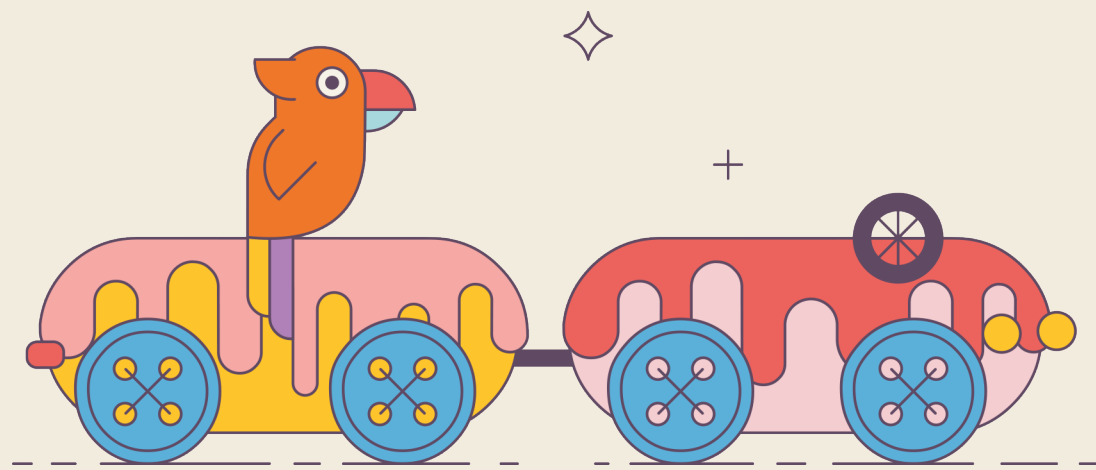
A robotokat elbűvölte a Sakkpalota lakóinak élete. Vajon mire voltak kíváncsiak?



- Keresd meg a virágot locsoló robotot! Nevezd el! Mondd el, hol áll!
- Tedd az ujjad a robotra, és lépj jobbra átlósan lefelé két mezőt! Vajon mit fotózna le?
- Haladj innen lefelé két mezőt! Szerinted lemerülhet a víz alá?
- Lépj tovább balra átlósan felfelé három mezőt, majd balra kettőt! Mit gondolhat a banáncsúszdáról? Ehető?
- Robi Robot melyik utcából, hány szám alól indul?
- Lépj tőle felfelé kettőt, majd balra egy mezőt! Mi van itt? Vajon szereti a csokit?
- Lépj újra kettőt felfelé, majd balra egyet! Mit gondolhat a buborékokról?

5. Különös formák

VR-szemüveg nélkül is különös dolgokra bukkanhatsz a Sakkpalotában, csak ülj fel a hotdog-járatra!



- Tedd az ujjad a Elefánt utca 1.-re! Lépj balra, majd felfelé is egyet! Mit látsz ezen a mezőn? Van valami szokatlan a képen?
- Lépj felfelé kettőt, majd folytasd az utad balra egy mezőnyit! Te is ilyen tollasütővel szoktál játszani?
- Most jobbra átlósan felfelé menj négy mezőt! Mi történt a felhővel?
- Lépkedj az ujjaddal a nyolcadik soron balra, és sorold fel az útközben látott meglepő dolgokat!
- Az Alma utca 8.-ból menj lefelé három mezőt! Van valami különös az elefánton?
- Keress még furcsaságokat! Mondd el, melyik mezőn látod őket!

6. Hopp Huszár hasonmása

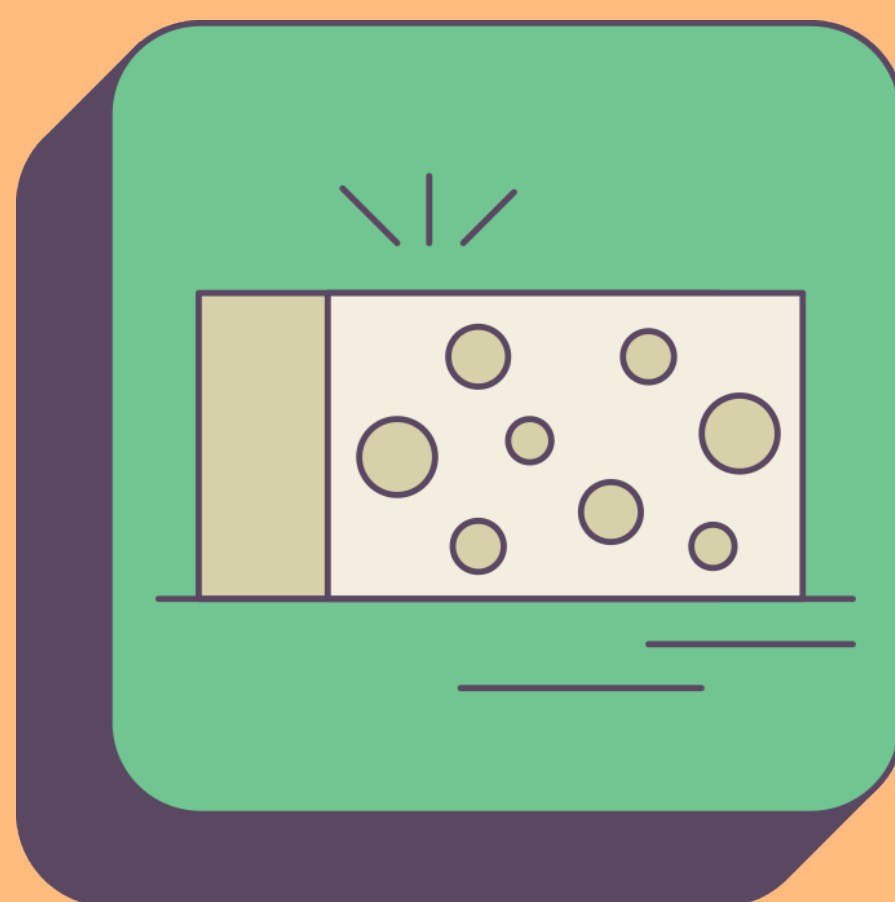
Hopp Huszár hasonmása nagyon szeret fotózni. Utazásai során sok szép képet készít. Tarts most vele!



- Keresd meg a felhő mögött bujkáló napocskát! Mutasd meg, majd nevezd meg az utcát és a házszámot!
- Mikor érintesz meg több felhőt, ha jobbra vagy ha balra indulsz az ujjaddal? Próbáld ki!
- Keresd meg a 7. soron látható felhőket is! Lépj az ujjaddal, és mondd is ki, merre jársz! Összesen hány darab felhőt számoltál meg a Sakkipalota felett?

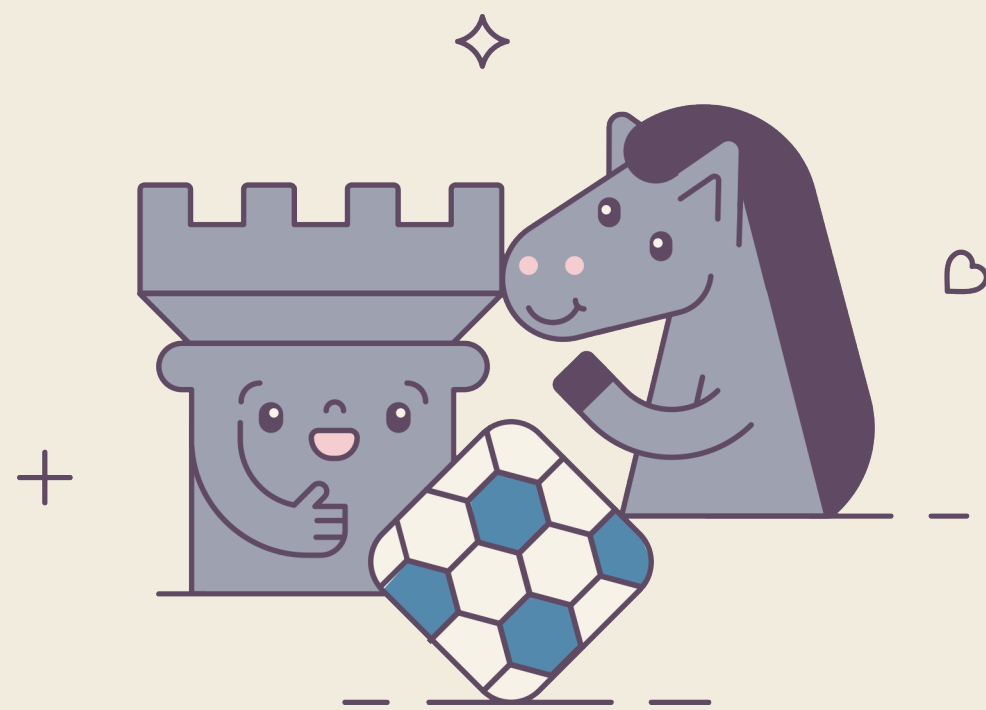


Karikázz, és húzz egyenes vonalakat filctollal! Haladj lépésről lépésre a Sakkpalotában! Minden feladat után töröld le a megoldást, hogy a Sakkpalotád is készen álljon a következő feladatra!



1. Furfangos játékok

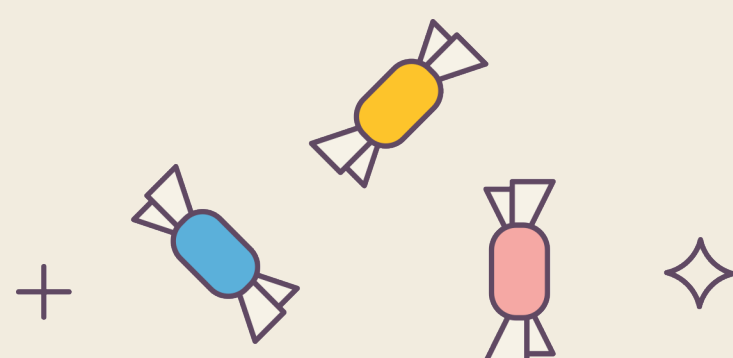
A sötét csapat is ott van a Sakkpalota kreatívjáték-napján. Mit próbálnak ki?



- Keresd meg és karikázd be a két sötét huszárt! Mit csinálnak?
- Az esernyőcsónakban ülő a tollaslabdát szeretné kipróbálni, a másik bűvárkodna. Tervezz több útvonalat L alakú lépésekkel a huszároktól a programok helyszínéig!
- Karikázd be a két sötét bástyát! Mindketten a VR-szemüveget szeretnék kipróbálni. Rajzold be egyenes vonalakkal az útvonaltervet! Ki hány mezőt tesz meg, mire odaér?
- Melyik mezőkön állnak a sötét futók? Nevezd meg őket, és karikázd be a futókat!
- A monocikliző futót a hangszerek érdeklik, a másikat a banáncsúsza. Húzz átlós vonalakat a céljukhoz!

2. Édes pillanatok

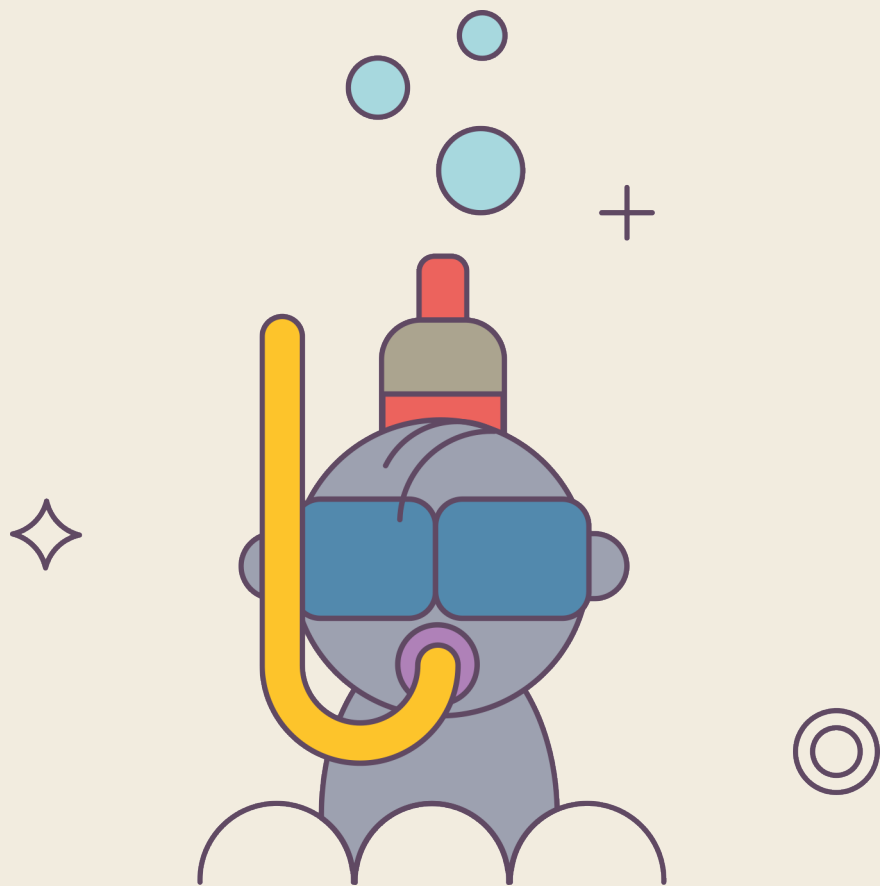
Mi a játéknap legnépszerűbb helyszíne? Húzz egyenes vonalakat a megadott útvonalakon, és megtudod!



- Karikázd be Keresztes Királyt! Húzz egyenes vonalat lefelé három, majd balra két mezőn át!
- Vendi Vezért is karikázd be! Húzz lefelé egyenes vonalat három mezőn át!
- Karikázd be Bumm Bástyát! Húzz vonalat jobbra kétmezőnyit!
- Melyik mezőn áll az origamizó Hopp Huszár? Karikázd be! Húzz vonalat lefelé kétmezőnyit, majd balra egyet, aztán felfelé kettőt és balra egyet!
- Pici Gyalog honnan indul? Karikázd be! Húzz vonalat lefelé két, majd jobbra átlósan lefelé egy mezőn át!
- Karikázd be Futi Futót! Húzz rövid vonalat jobbra átlósan lefelé!

3. Búvárkaland

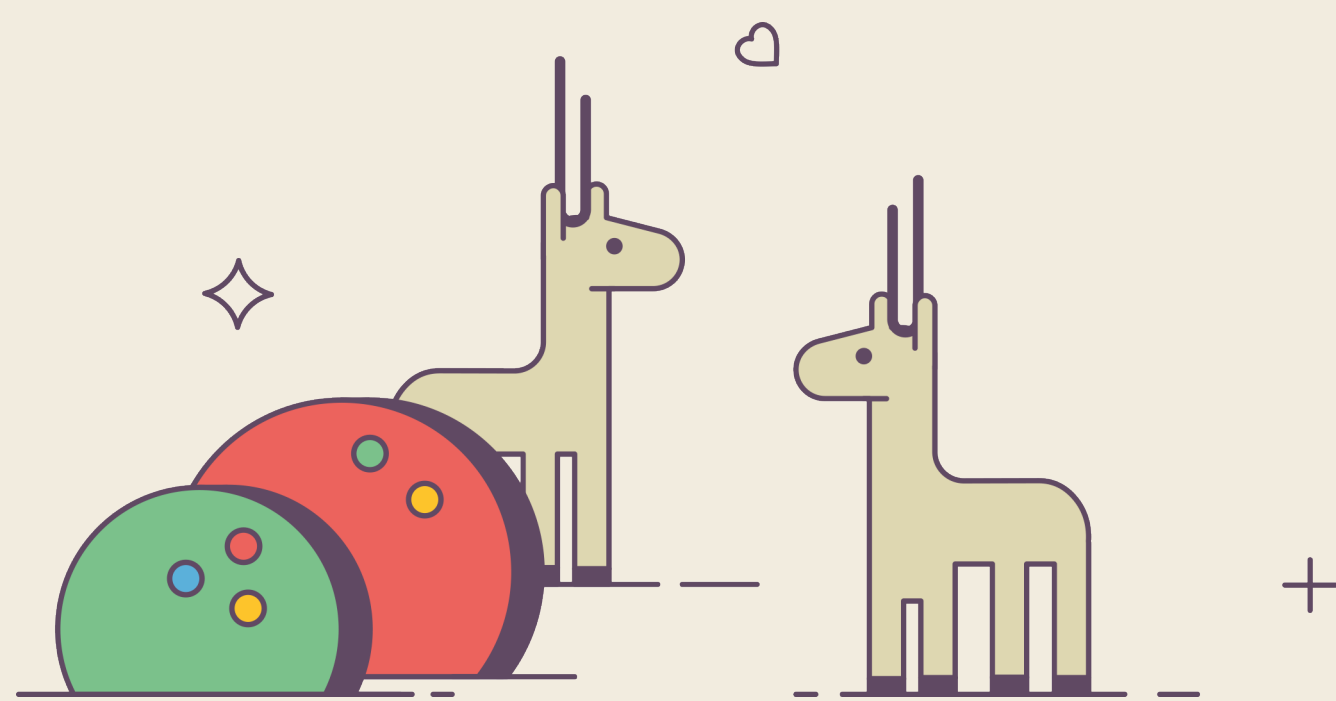
A búvárkodást is sokan kipróbálták a Sakkpalota lakói közül. Ki milyen útvonalon jutott el a helyszínre?



- Karikázd be Keresztes Királyt, Vendi Vezért, Bumm Bástyát, Futi Futót és Pici Gyalogot!
- Ki honnan indult el a Házikó utca 2.-be? Nevezd meg ezeket a mezőket!
- Ki milyen útvonalon jutott el a helyszínre? Rajzold be egyenes vonalakkal! Figyelj a bábok menetmódjára!
- Válassz ki tetszőlegesen 3 sötét mesebábót! Karikázd be őket, és tervezz nekik is útvonalat!
- Te is szívesen búvárkodnál?

4. Állatok a Sakkpalota körül

A Sakkpalotában és környékén sok állatot fedezhetünk fel. Böngéssz és karikázz!



- Karikázd be a háziállatokat! Hányat találtál?
- Keresd meg és keretezd be négyzettel a négylábú vadállatokat! Melyikből van kettő?
- Rajzolj háromszöget a madarak köré!
- Összesen hány darab állatot számoltál?
- A majmok, a zebra és a krokodil már sokat voltak távol az állatkerttől. Vezesd vissza őket az Alma utca 3.-ba! Tervezz nekik egyenes vonalak húzásával útvonalat!
- Te melyik állatot szereted leginkább megnézni az állatkertben?

5. Virágkiállítás

Keresztes Király virágkiállítást rendezett a kék tornyában. Kiket hívott meg, és milyen útvonalon érkeztek?



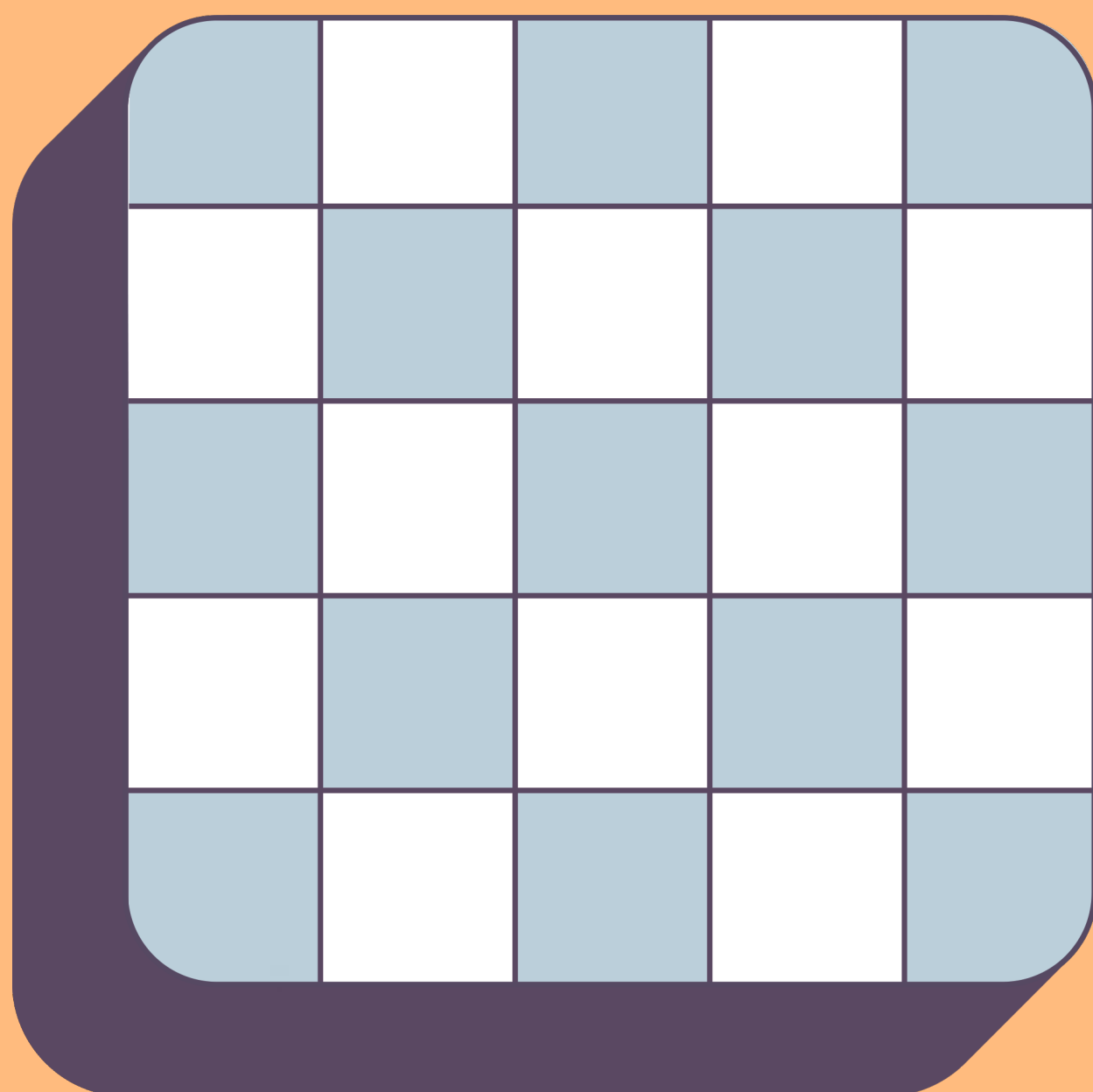
- Karikázd be a Házikó utca 4.-ben látható mesebábot!
- Húzz egyenes vonalat lefelé két-, majd balra egymezőnyit! Folytasd az utad felfelé két, majd balra egy mezőn át. Végül lépj felfelé két, majd balra egy mezőt!
- Készíts képzeletbeli fotót a virágokról!
- Most a Banán utca 6.-ban lakó mesebábot karikázd be! Húzz vonalat jobbra három mezőn át!
- A Gitár utca 4. lakóját is karikázd be! Húzd balra átlósan felfelé két mezőn át a vonalat!
- Mit vettél észre? Mondhatjuk, hogy hasonmás-találkozó van Keresztes Királynál?
- Te voltál már virágkiállításon?

6. Sárkányles

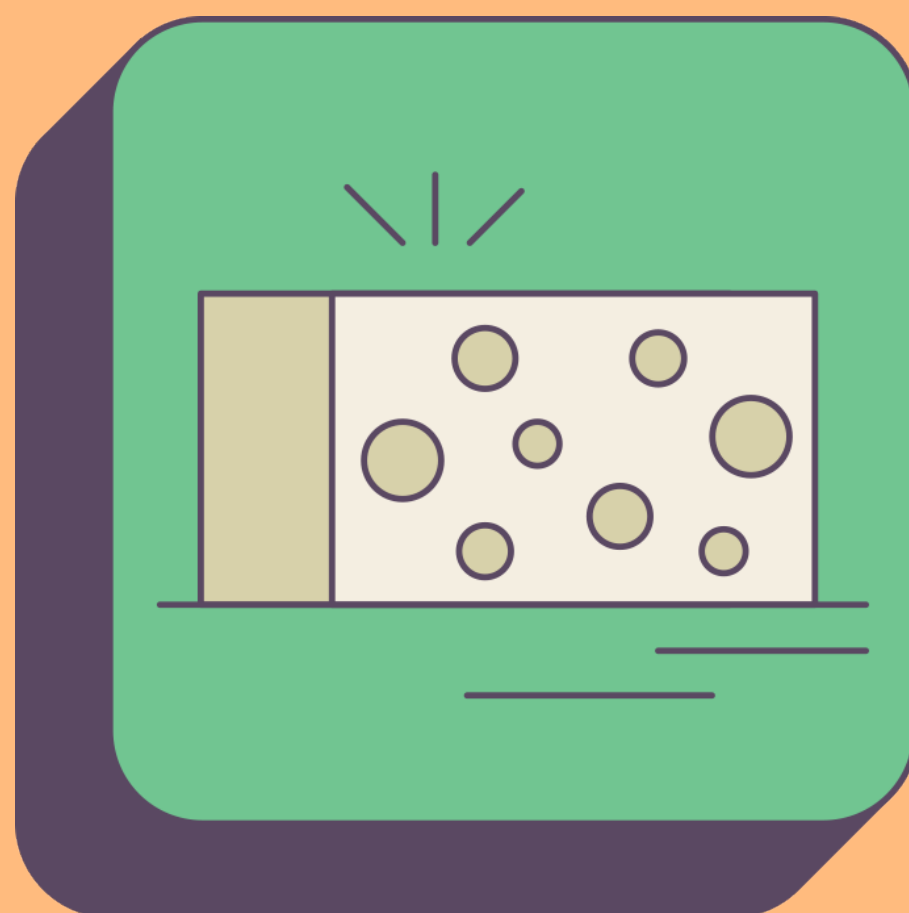
Bumm Bástya tornya körül sárkány bujkál. Szerinted ez félelmetes vagy vidám dolog? Hopp Huszár szerint izgalmas, és szeretné meglesni a sárkányt!



- Keresd meg és karikázd be Hopp Huszárt a Flamingó utca 4.-ben!
- Tervezz neki minél több útvonalat L alakú lépésekből, amelyeken Bumm Bástya hasonmása mellé, a sárga torony tetejére érhet!
- Számold meg, hogy melyik útvonalon hány mezőt haladtál a tolladdal!
- Annyira megtetszik Hopp Huszárnak a barátságos sárkány, hogy a hasonmását is elhívja. Tervezz, és húzd be az ő útvonalát is!
- Ha van kedved, rajzold le Hopp Huszárt és a sárkányt egy papírlapra!

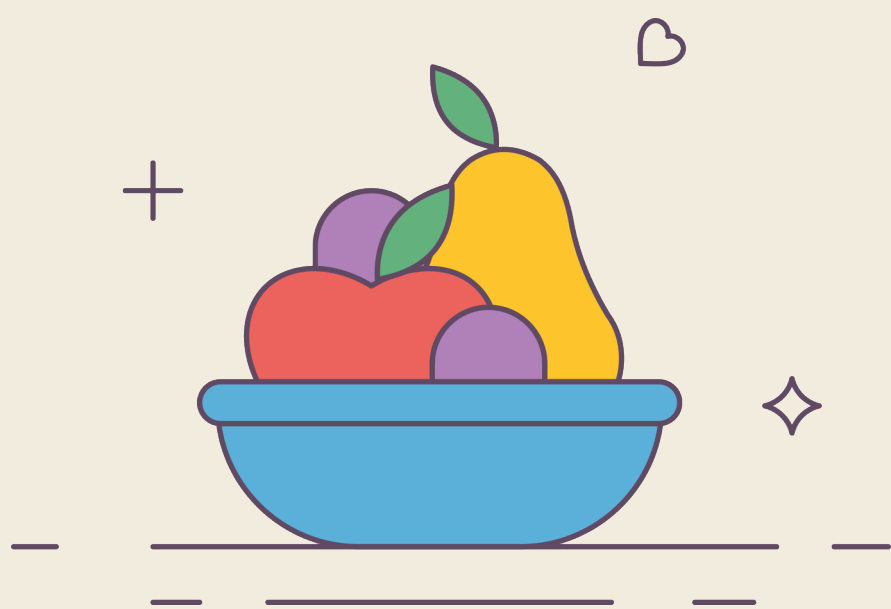


Vedd elő a könyv hátulján lévő, **letéphető sakktáblát!** Rajzolj és játssz a leírtak alapján! Minden feladat után töröld le a sakktáblád, és jöhet a következő kihívás! Jó játékot!



1. PONTRÓL PONTRA

Másold le a sakktáblára, majd kösd össze az azonos színű pontokat úgy, hogy a huszár lépésmódja szerint haladsz, és mindegyik pontra csak egyszer lépsz! A legnagyobb ponttól kezd a rajzolást!

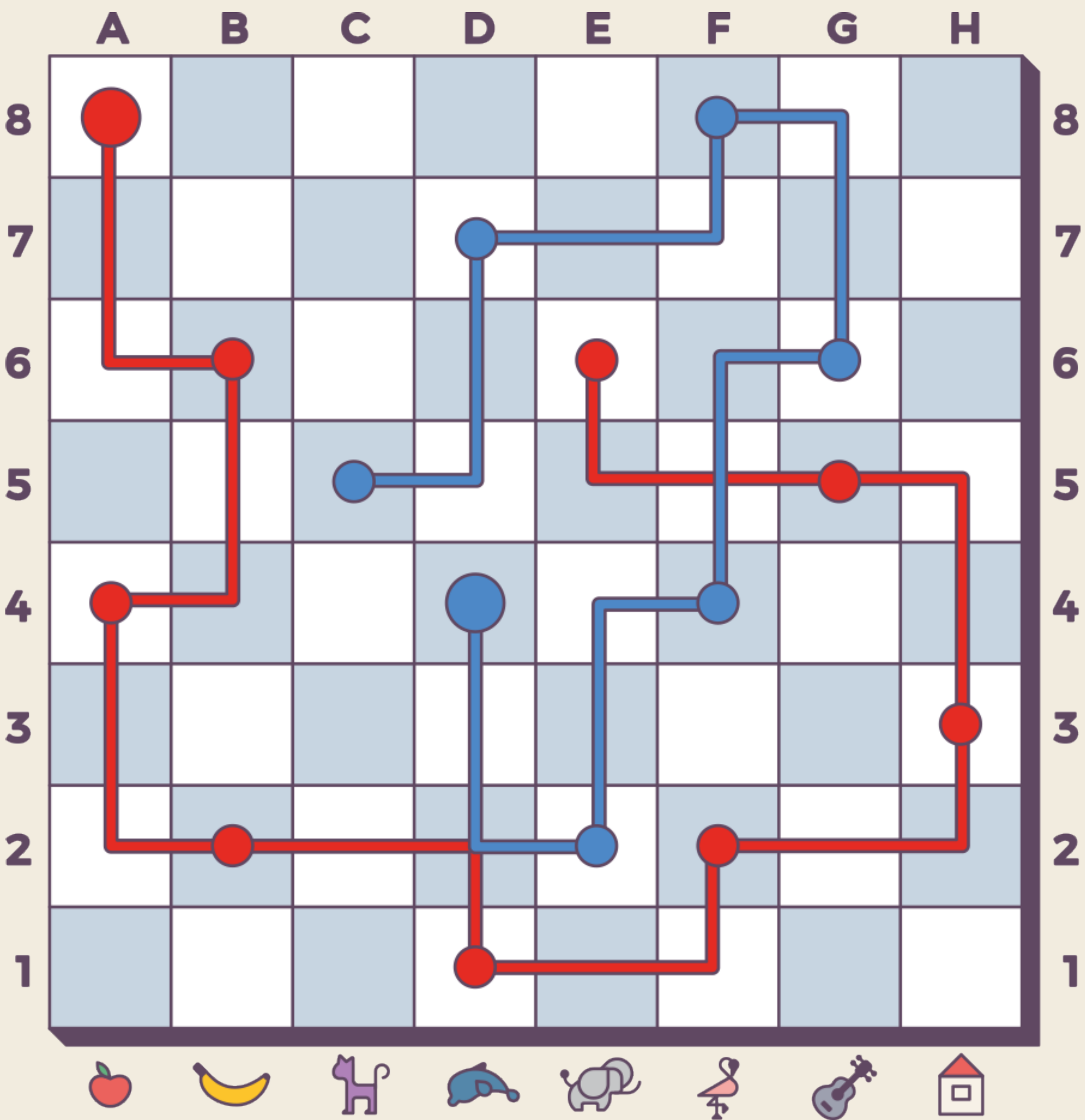


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
									

1. Megoldás

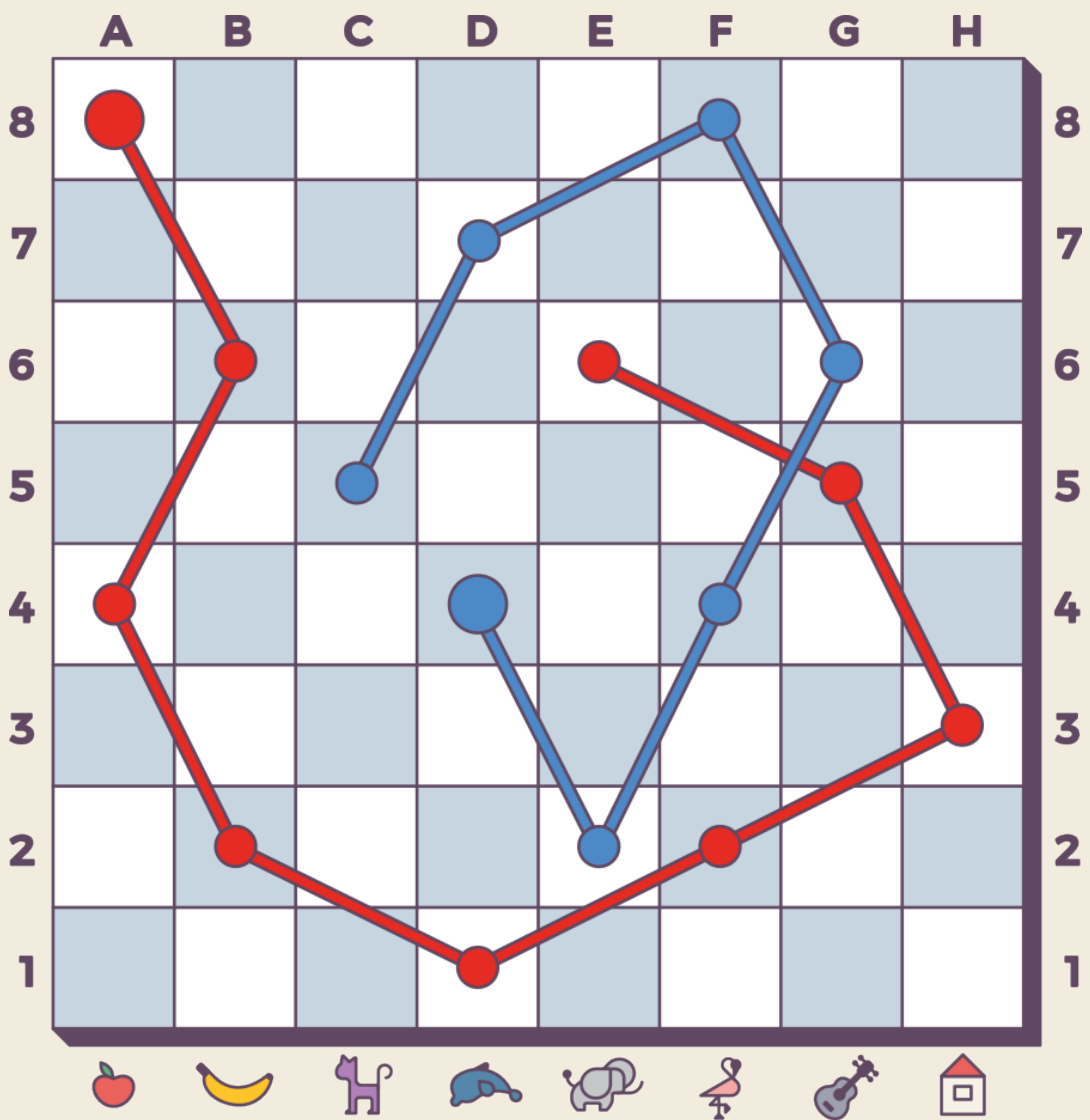
PONTRÓL PONTRA

/ 1. megoldás /



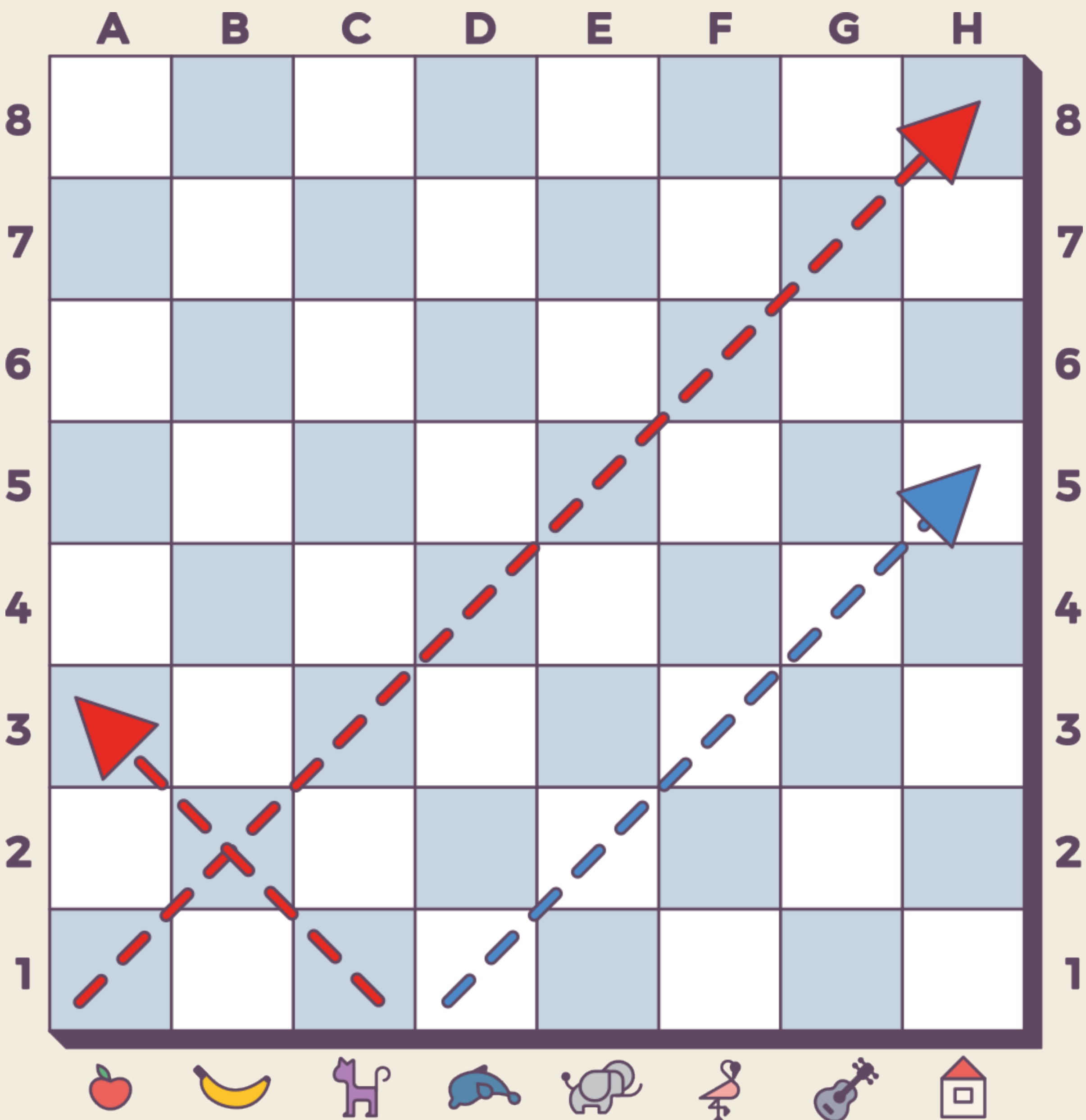
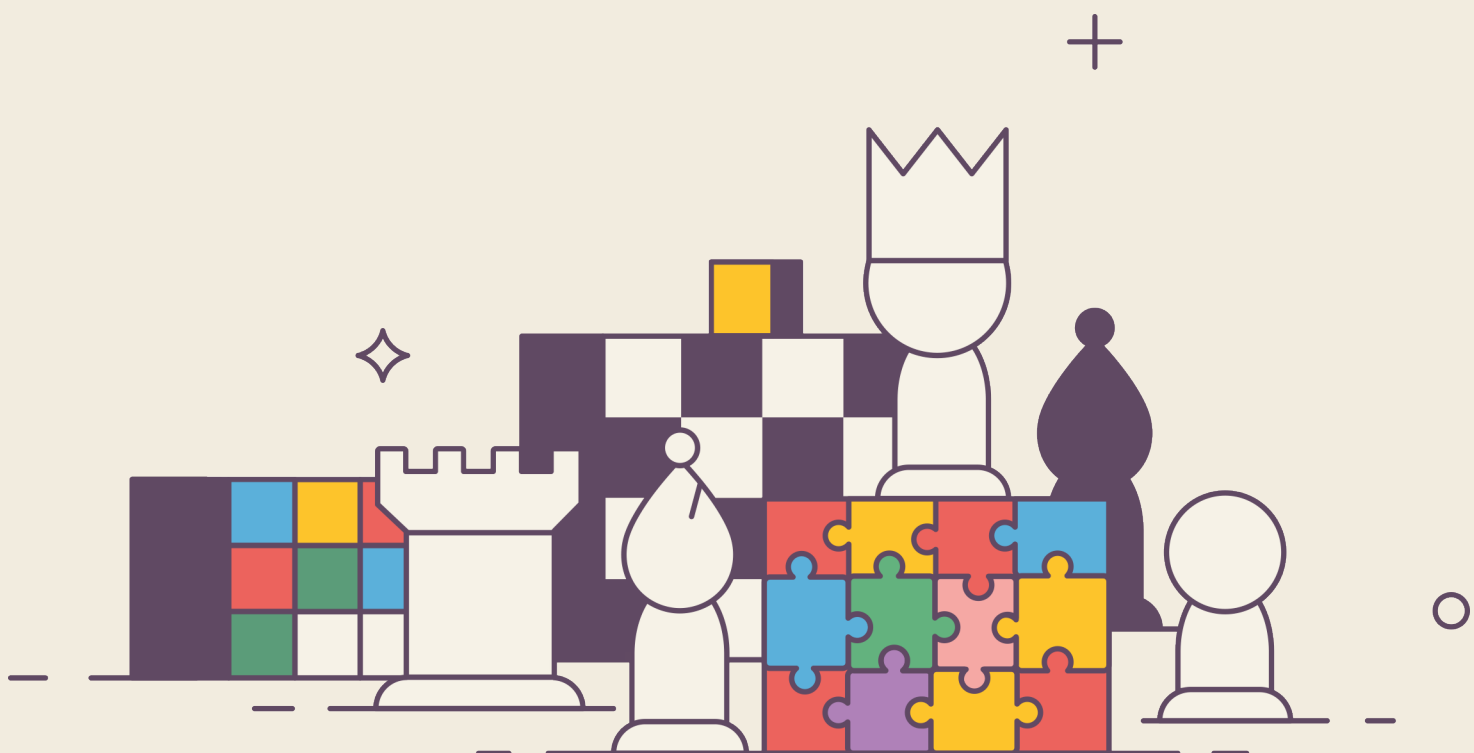
1. Megoldás

PONTRÓL PONTRA
/ 2. megoldás /



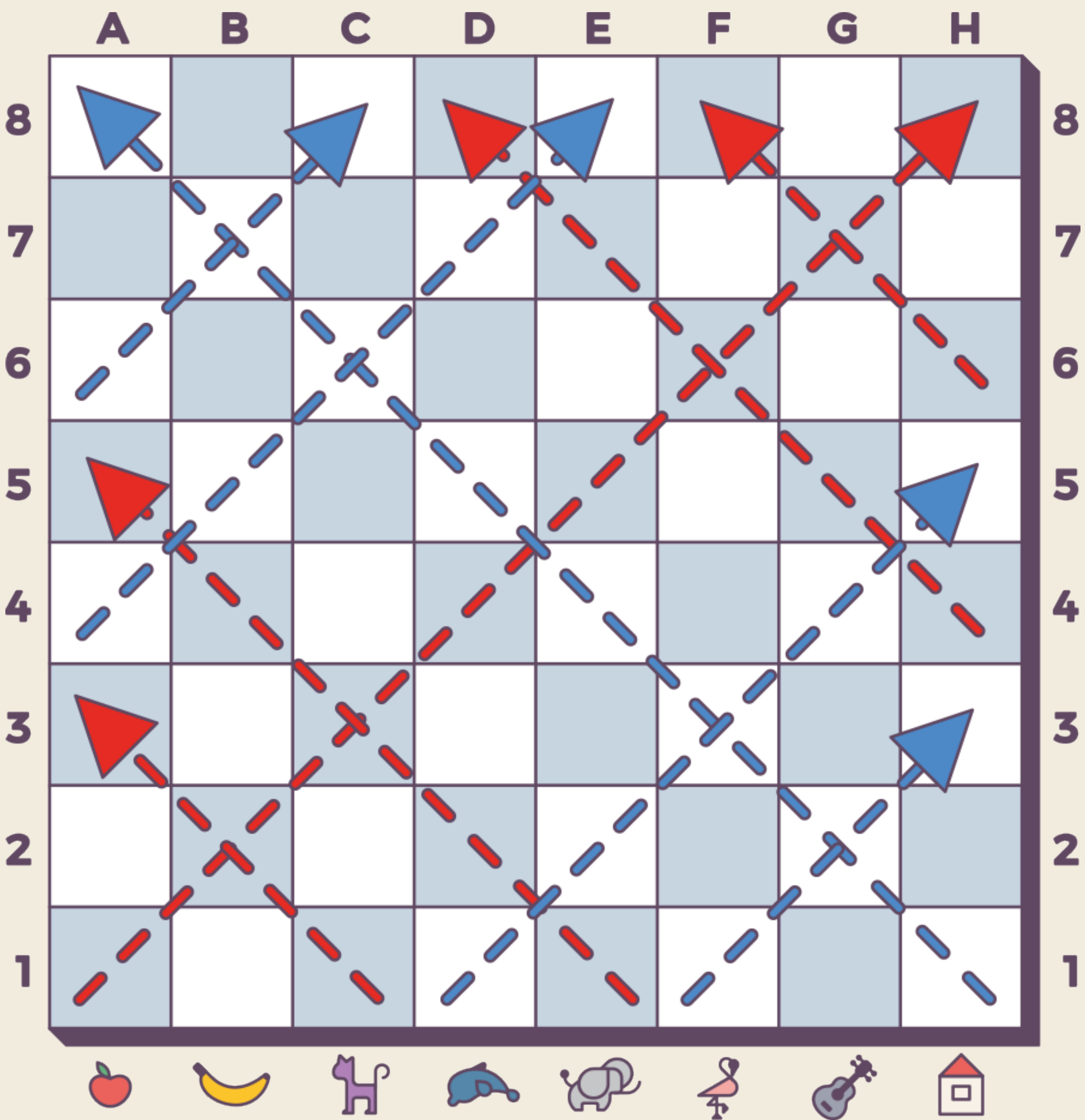
2. ÁTLÓK

Húzd be a nagyátlókat, az összes három és az összes öt mező hosszúságú átlót!



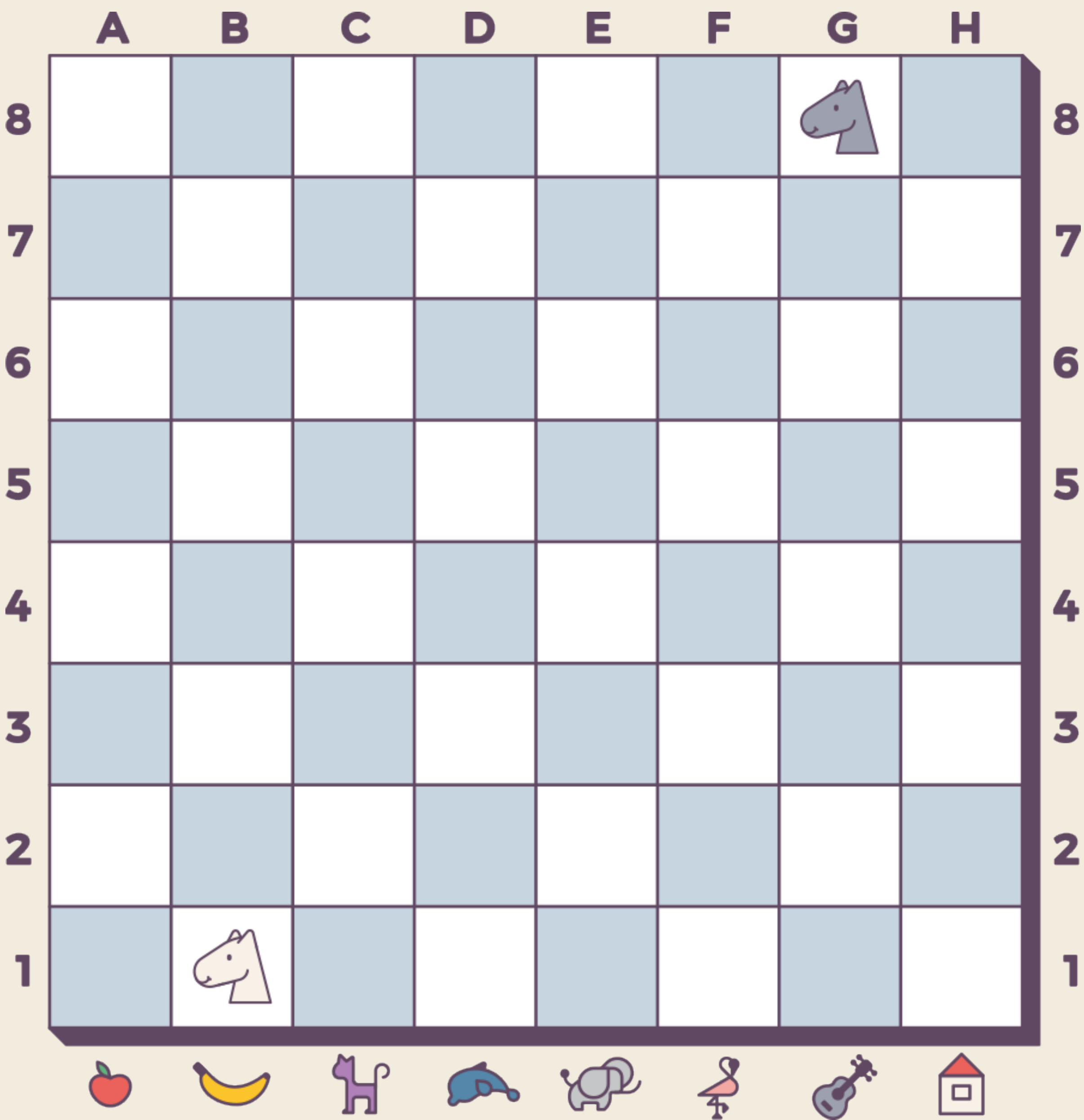
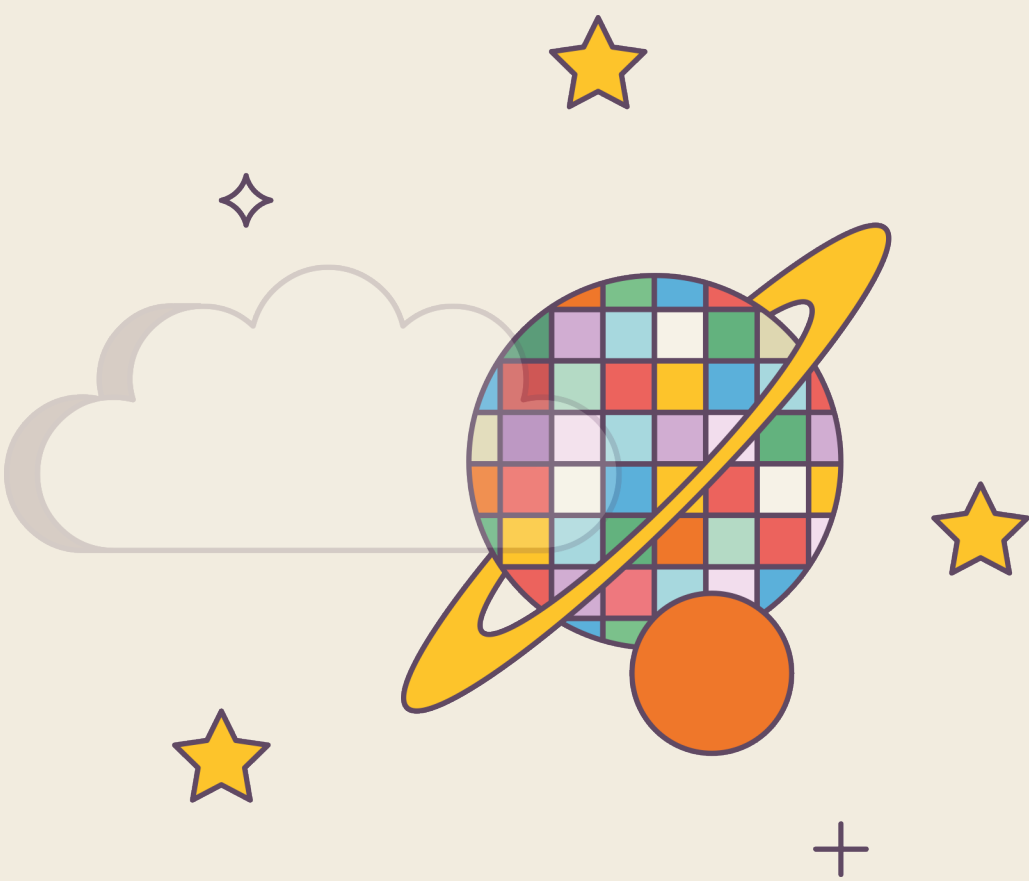
2. Megoldás

ÁTLÓK



3. HUSZÁRJÁTÉK

A világos huszárt b1-ről vezesd a sötét huszárhoz g8-ra úgy, hogy a legkevesebb mezőt érintsd! Hány mezőre léptél? Négy megoldás is van!



3. Megoldás

HUSZÁRJÁTÉK

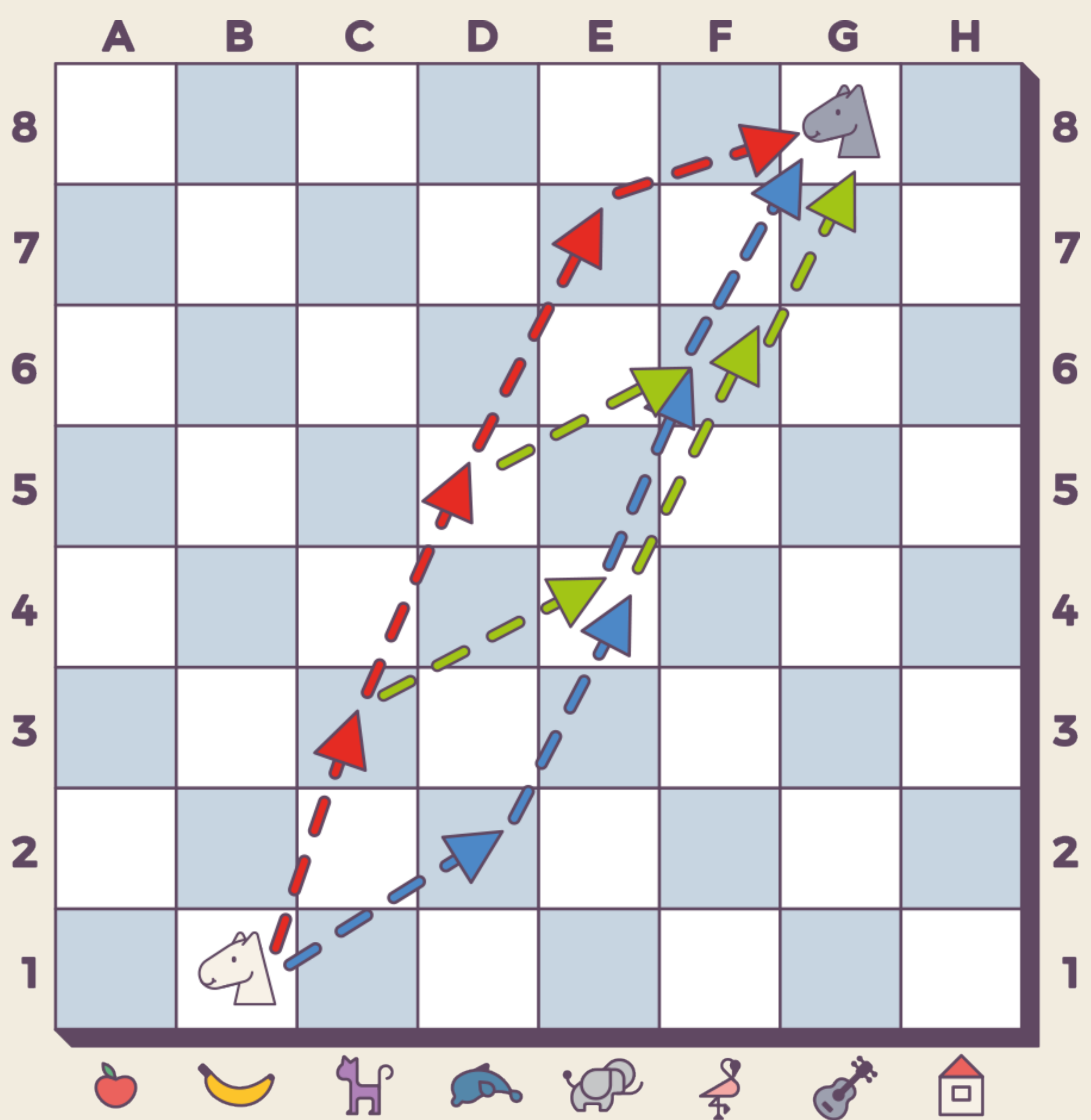
4 mező érintésével tudsz eljutni a világos huszártól a sötét huszárig.

1. megoldás: c3, d5, e7, g8

2. megoldás: c3, e4, f6, g8

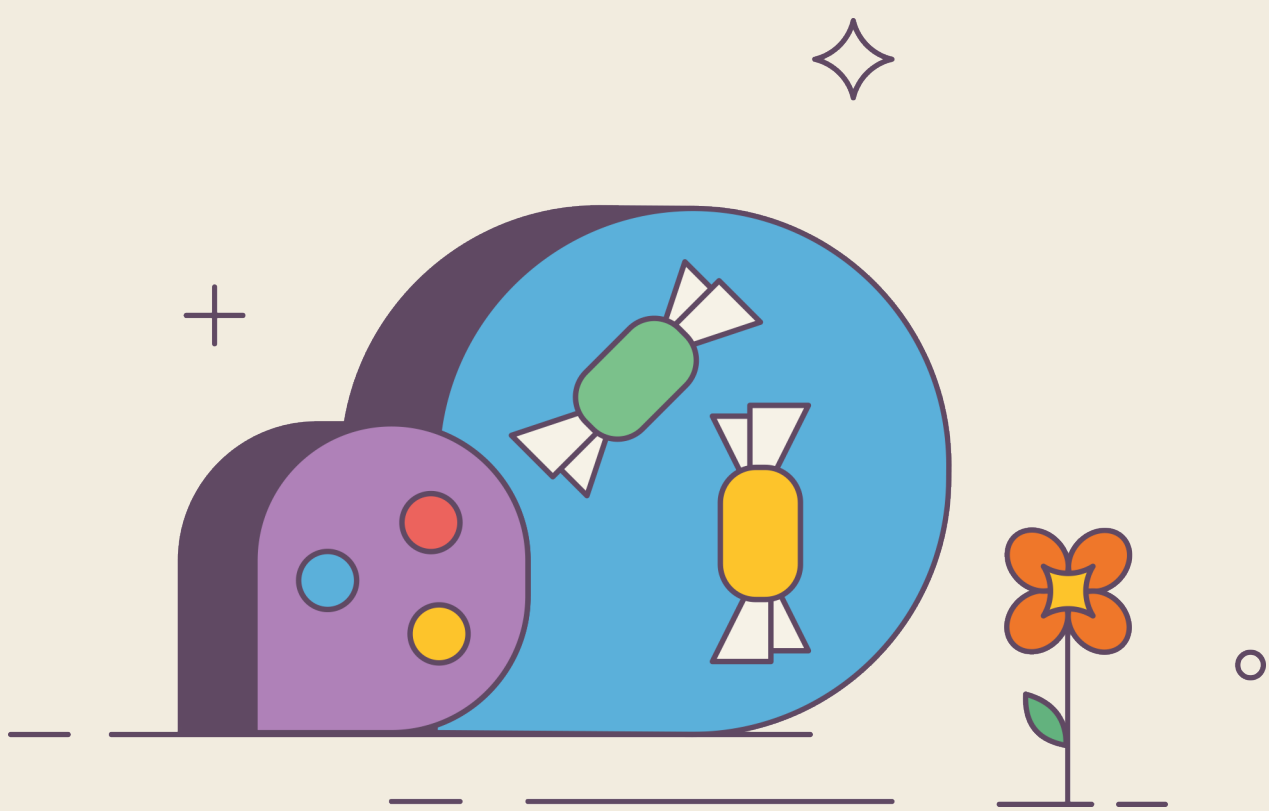
3. megoldás: c3, d5, f6, g8

4. megoldás: d2, e4, f6, g8



4. ALAPÁLLÁS

Húzd a huszárokat egy lépéssel az alapállás szerinti helyükre!

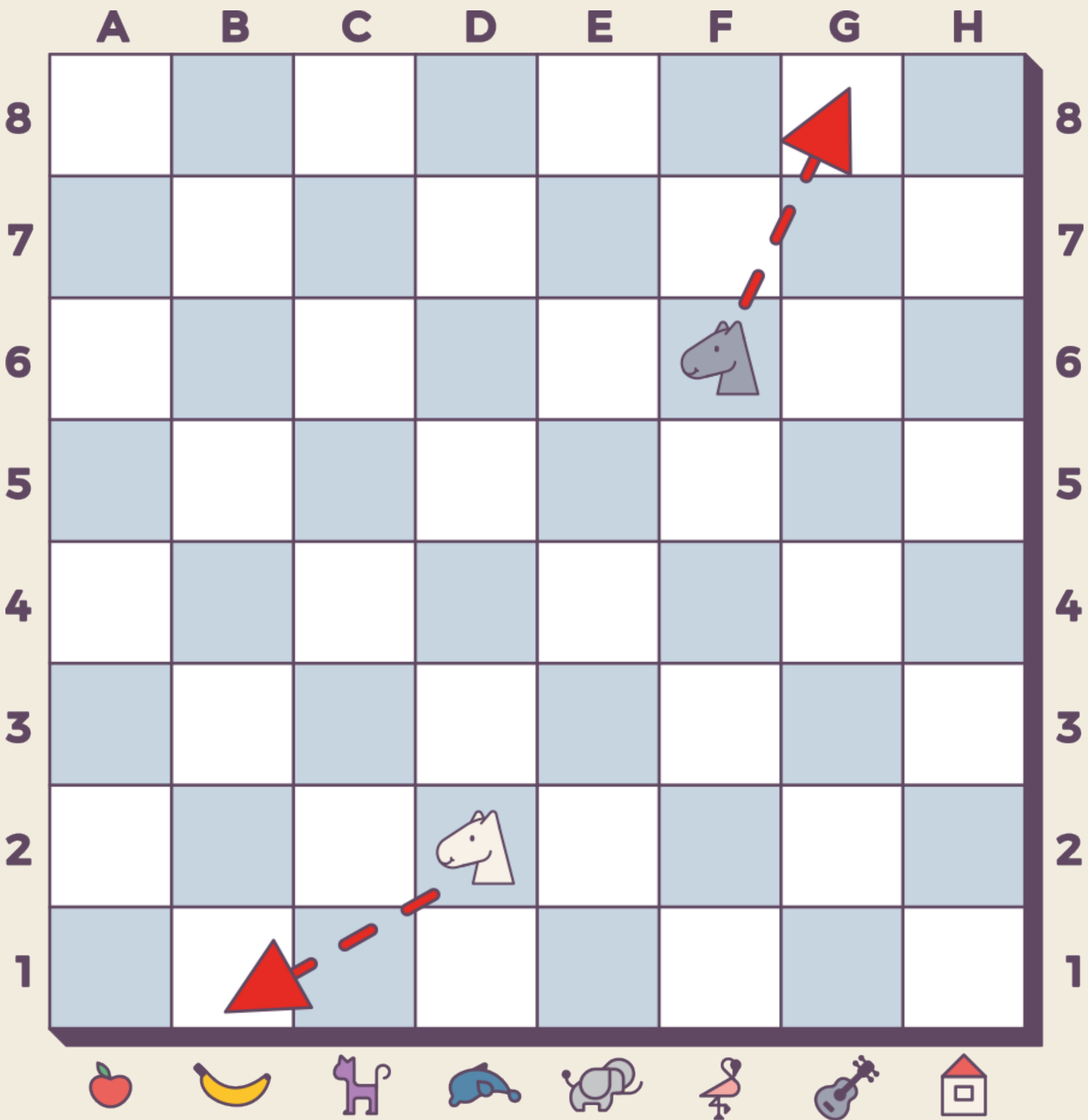


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
									

4. Megoldás

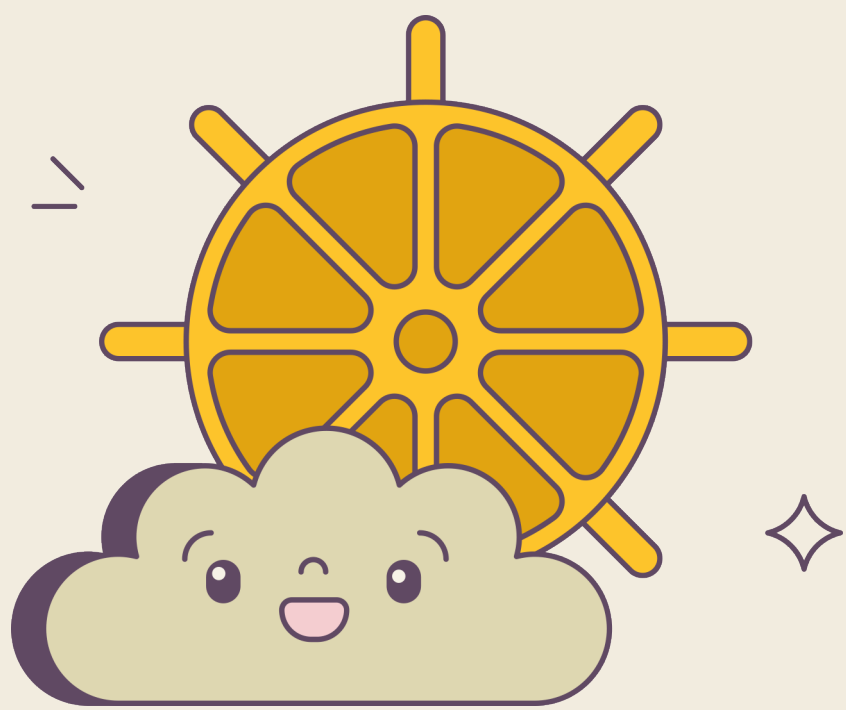
ALAPÁLLÁS

Világos huszár b1,
sötét huszár g8



5. ALAPÁLLÁS

Vezesd a huszárokat az alapállás szerinti helyükre két lépésben! Világos és sötét is 2 úton tud eljutni az alapállásba.

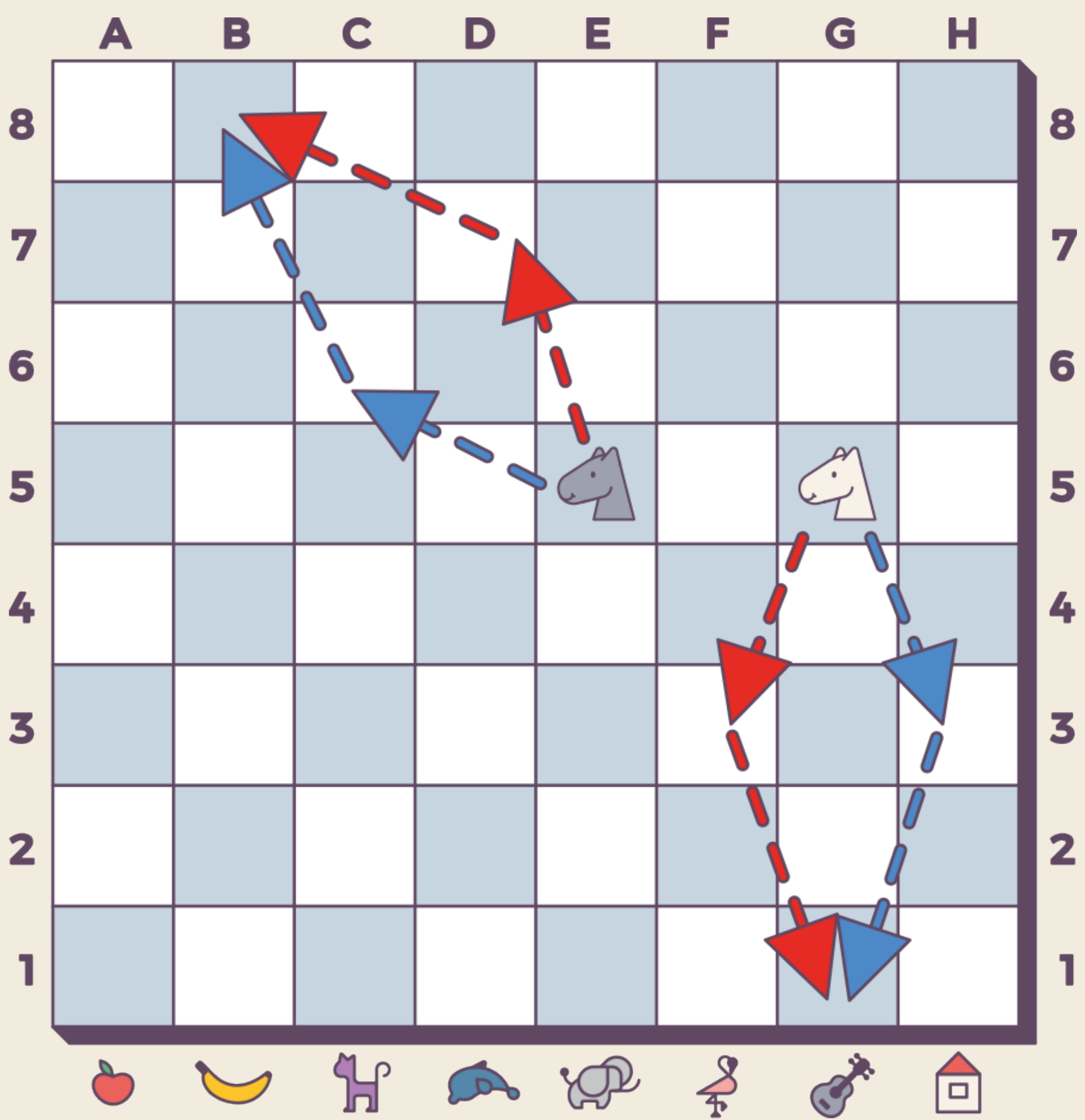


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
									

5. Megoldás

ALAPÁLLÁS

Világos huszárral először az alábbi mezőket érintve: f3 vagy h3, majd g1. Sötét huszárral: c6 vagy d7, majd b8.



6. LÉPÉS

Jelöld pöttyökkel az összes mezőt, ahová a huszárok léphetnek! Nevezd meg azokat a mezőket, ahová mindkét huszár 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

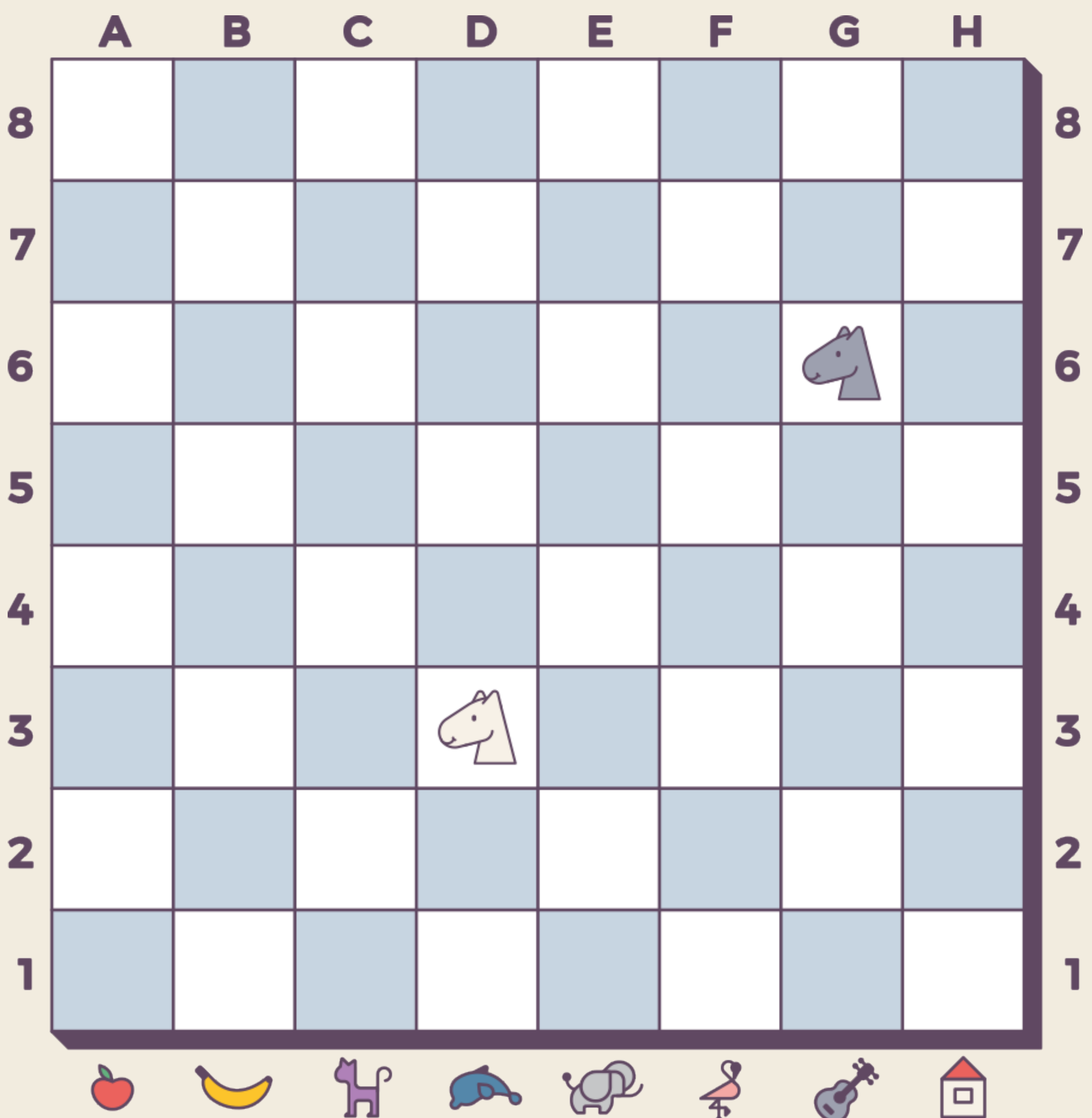
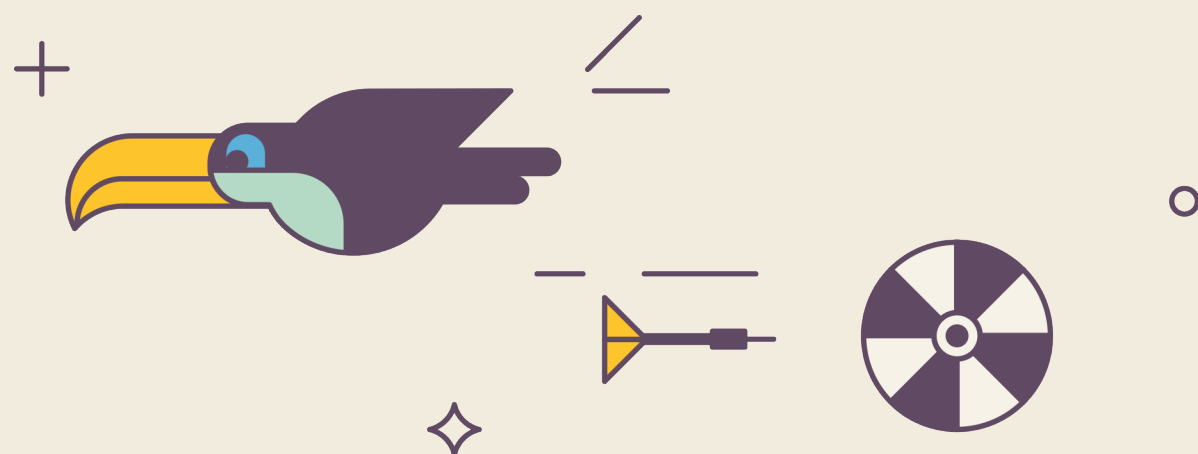
LÉPÉS

b5 és e4

	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

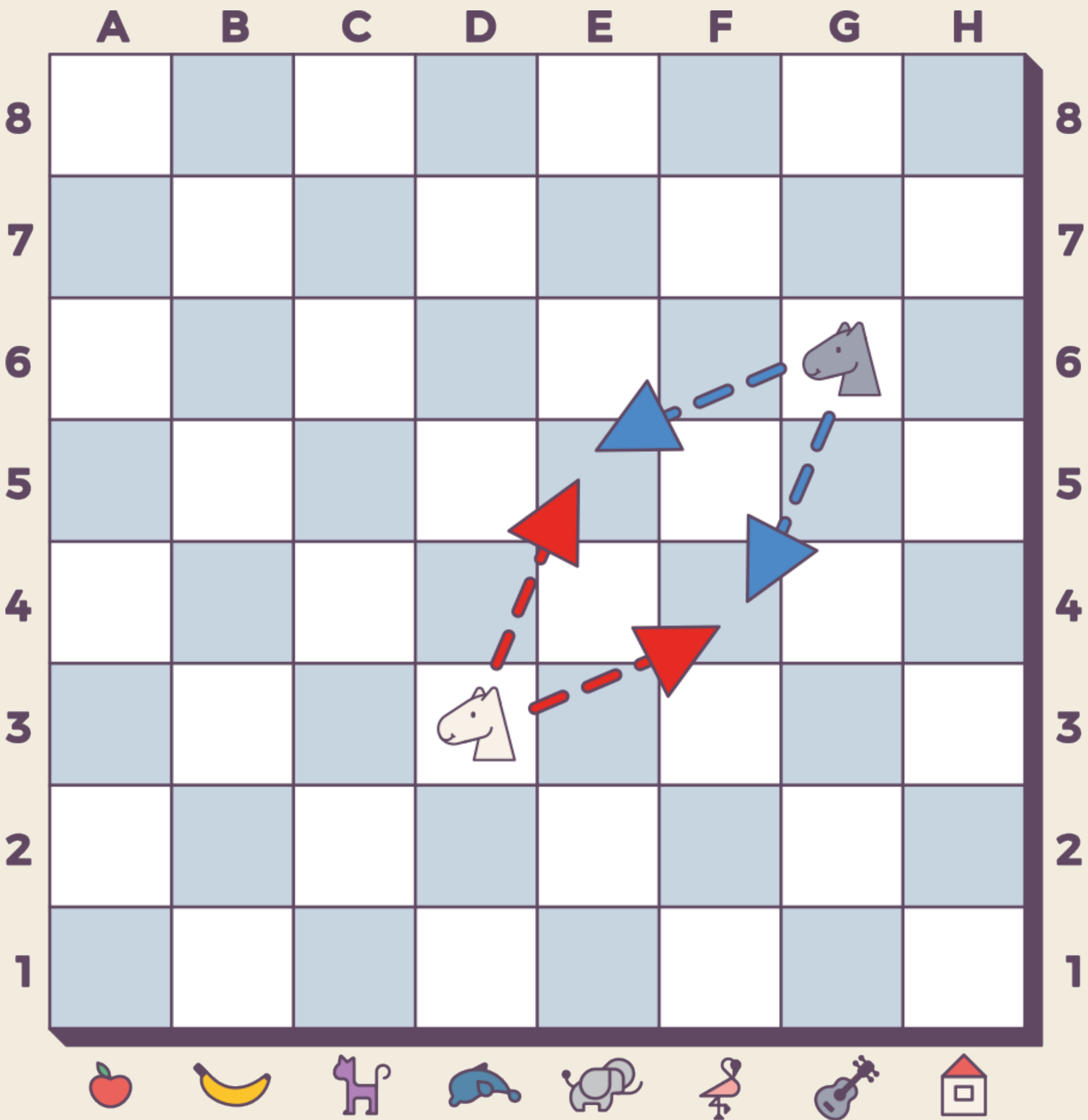
A huszár ugyanúgy üt, ahogy lép.
A világos huszár d3-on, a sötét
huszár g6-on van. Egy lépésből le
tudják ütni egymást? Ha nem, ak-
kor húzd a világos huszárt azokra
a mezőkre, ahonnan le tudja ütni
sötétet, aztán fordítva!



7. Megoldás

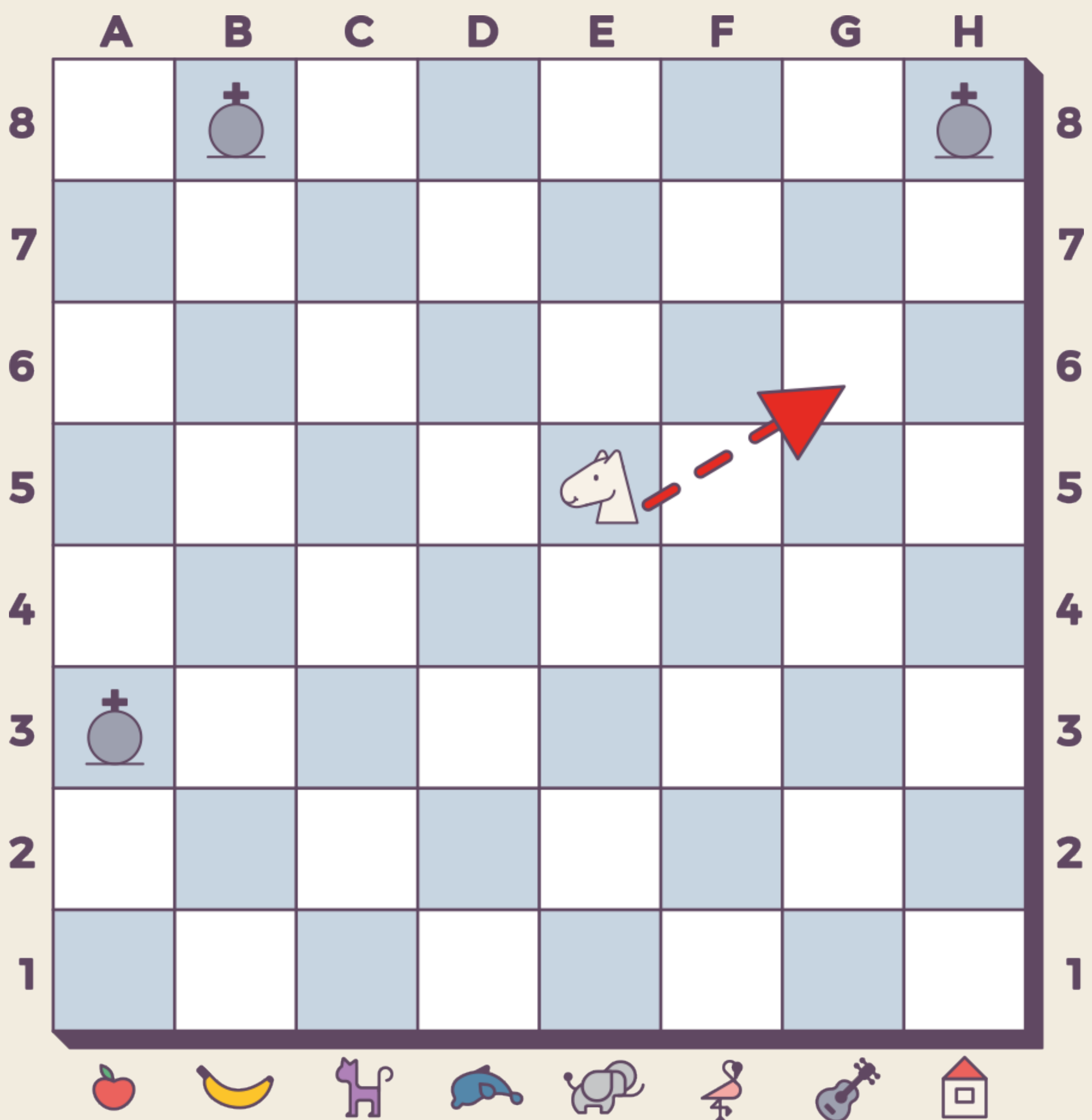
LÉPÉS, ÜTÉS

Nem tudják egymást leütni egy lépésben.
Világos és sötét huszárnak is az e5 vagy f4 mezőre kell ugrania, hogy le tudja ütni a másikat.



8. ADJ SAKKOT!

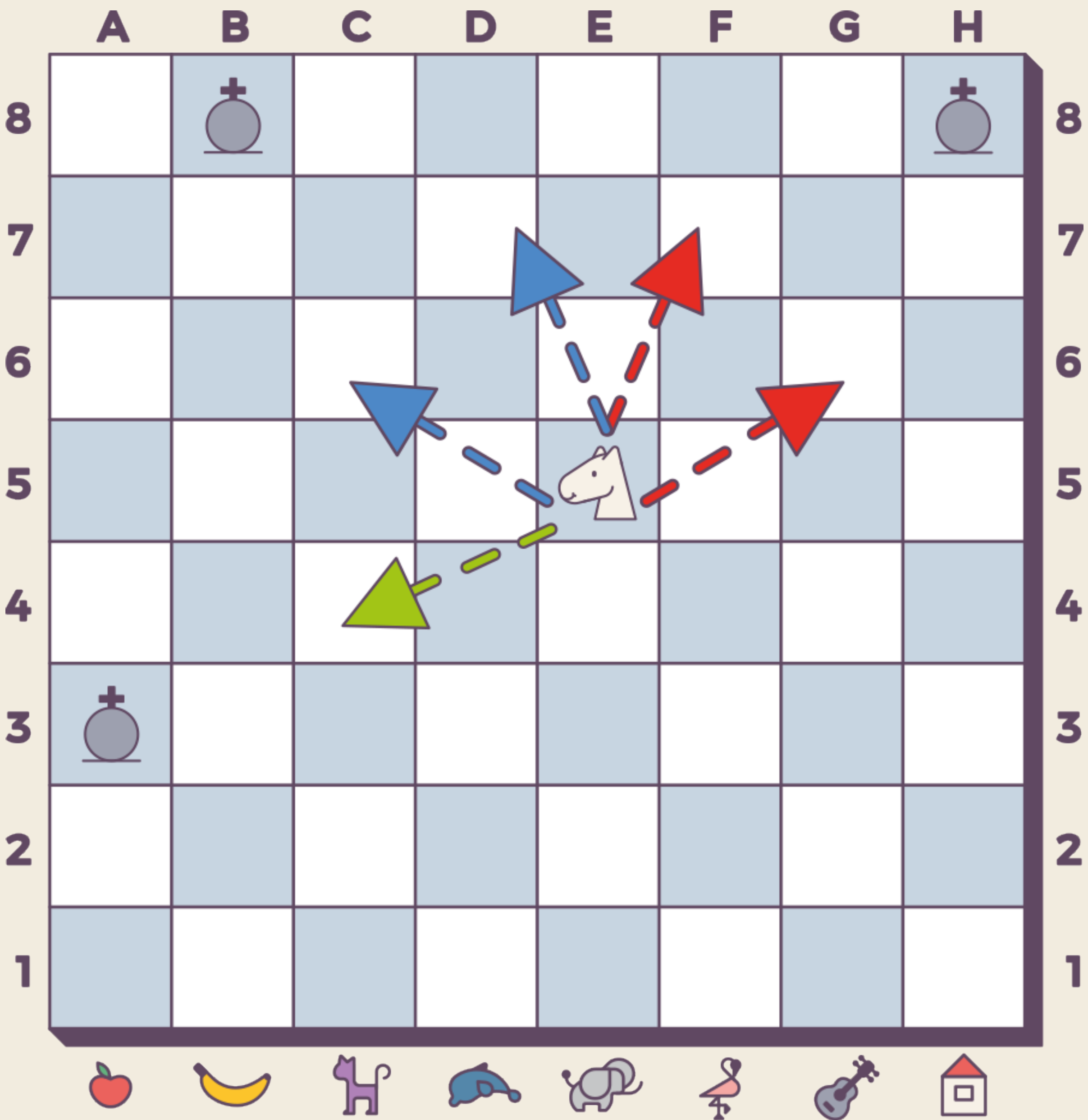
Adj sakkot az összes királynak! Szerinted hány lehetőség van? Különbölkön sorold fel, melyik királynak honnan tudsz sakkot adni egy lépésből! Segítségként berajzoltunk egy megoldást.



8. Megoldás

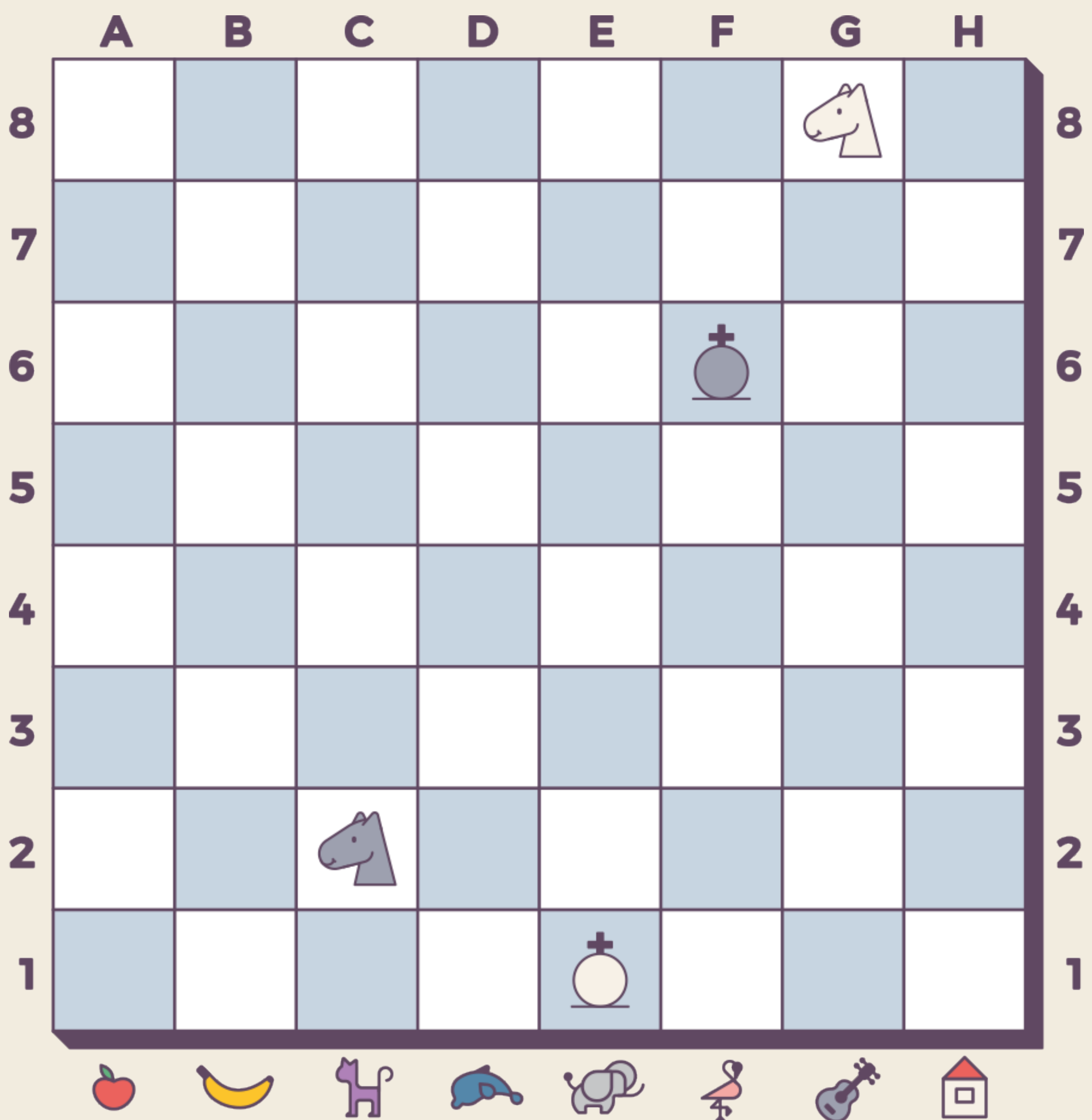
ADJ SAKKOT!

- Összesen 5 megoldás van:
- az a3 mezőn álló királynak: c4
 - a b8 mezőn álló királynak: c6, d7
 - a h8 mezőn álló királynak: f7, g6



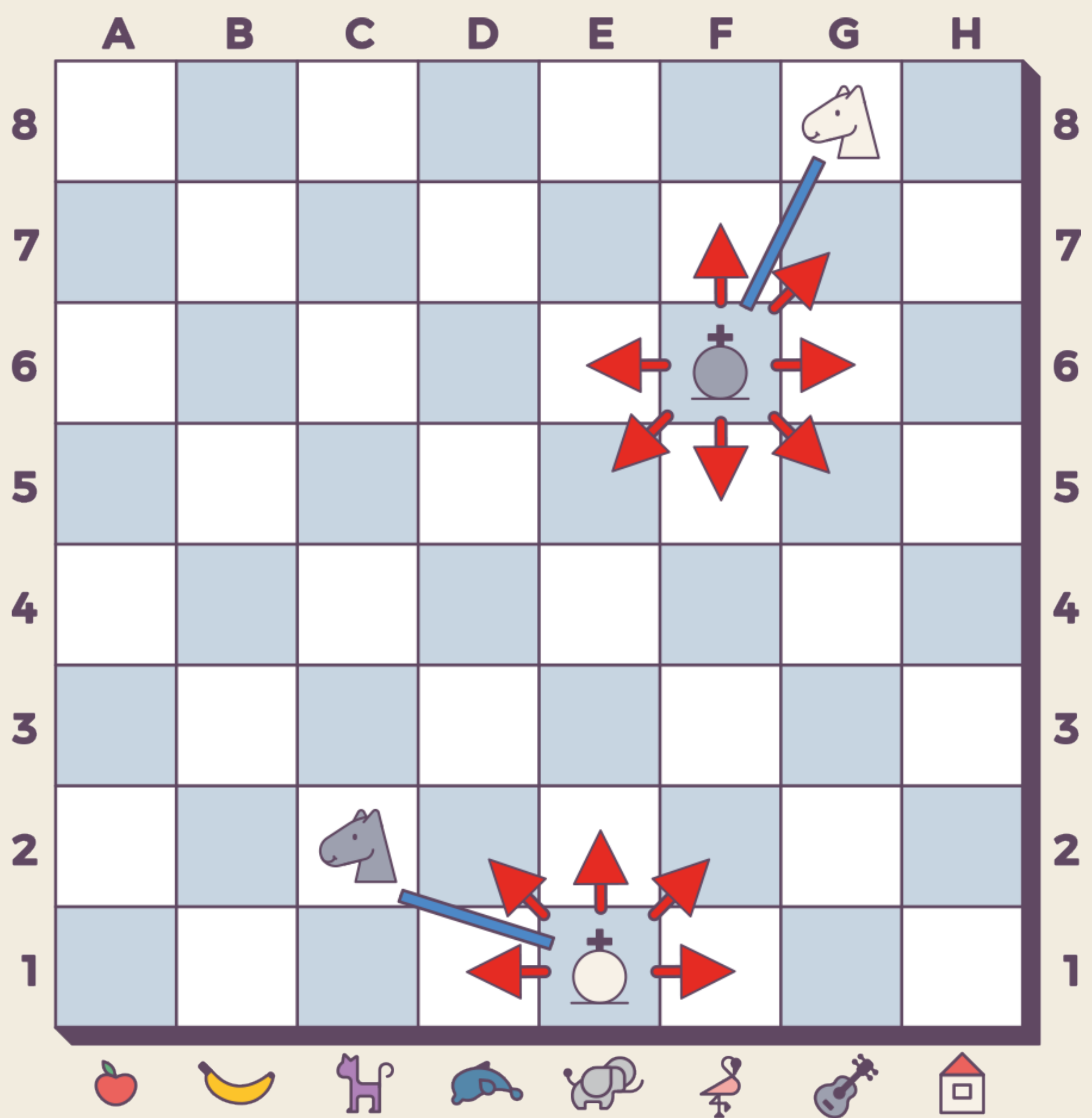
9. MENEKÜLJ!

Mindkét király sakkban van. Húzz vonalat a huszároktól a királyokig! Utána jelöld azt is, hogy a királyok melyik mezőkre tudnak kilépni a sakkból!



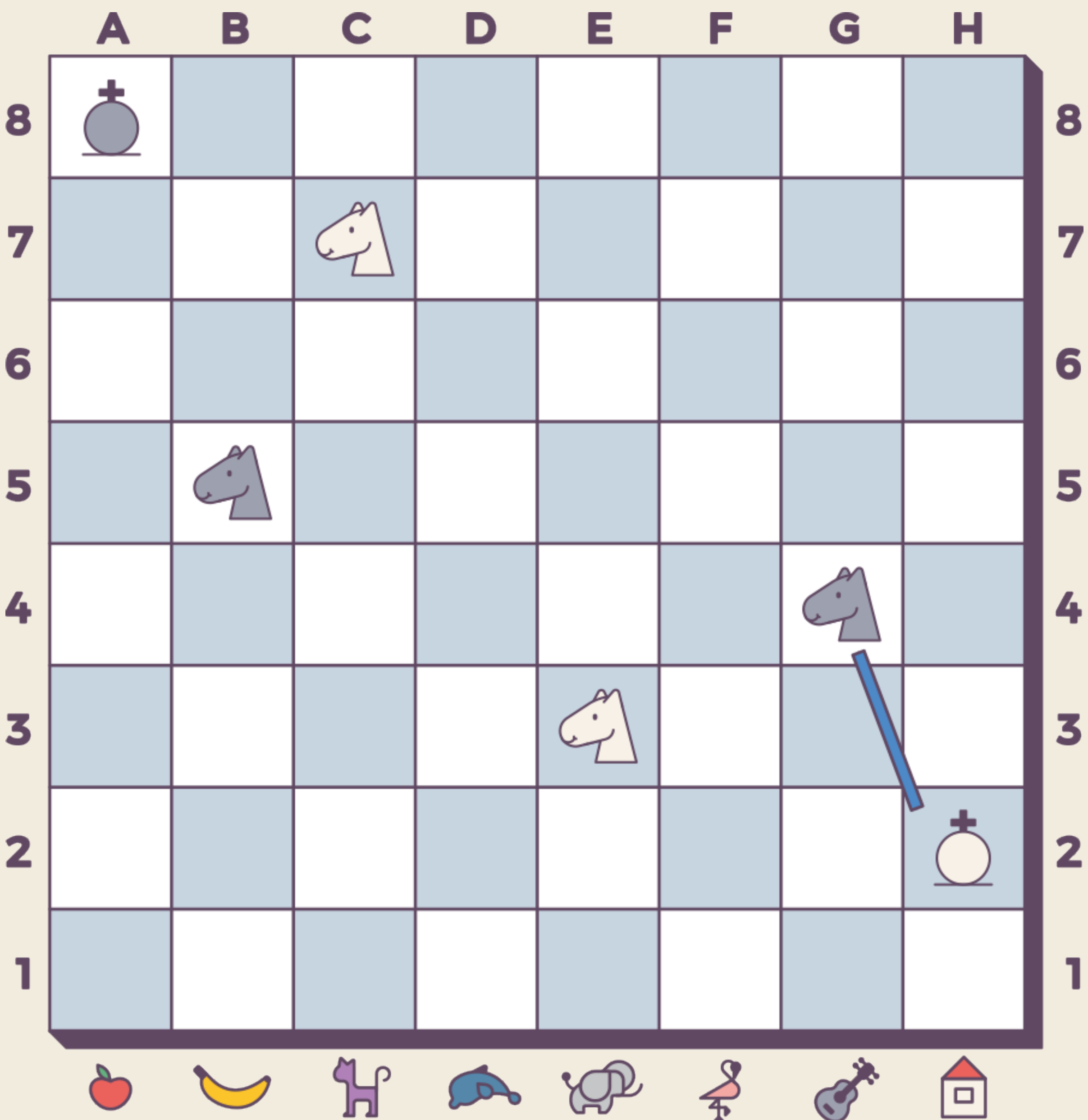
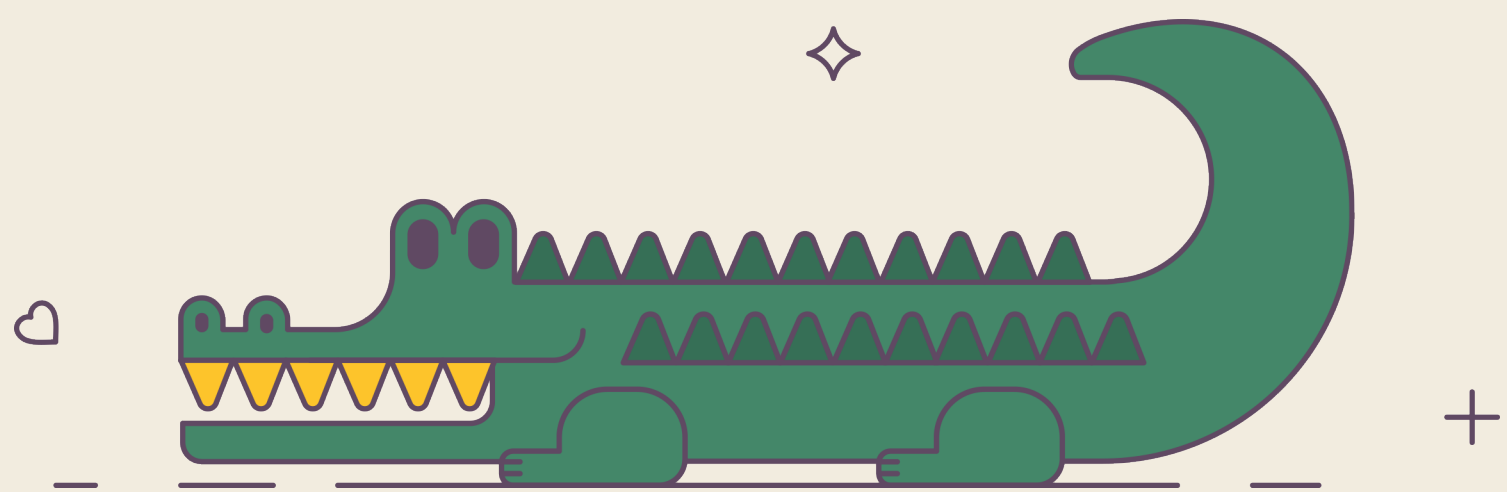
9. Megoldás

MENEKÜLJ!



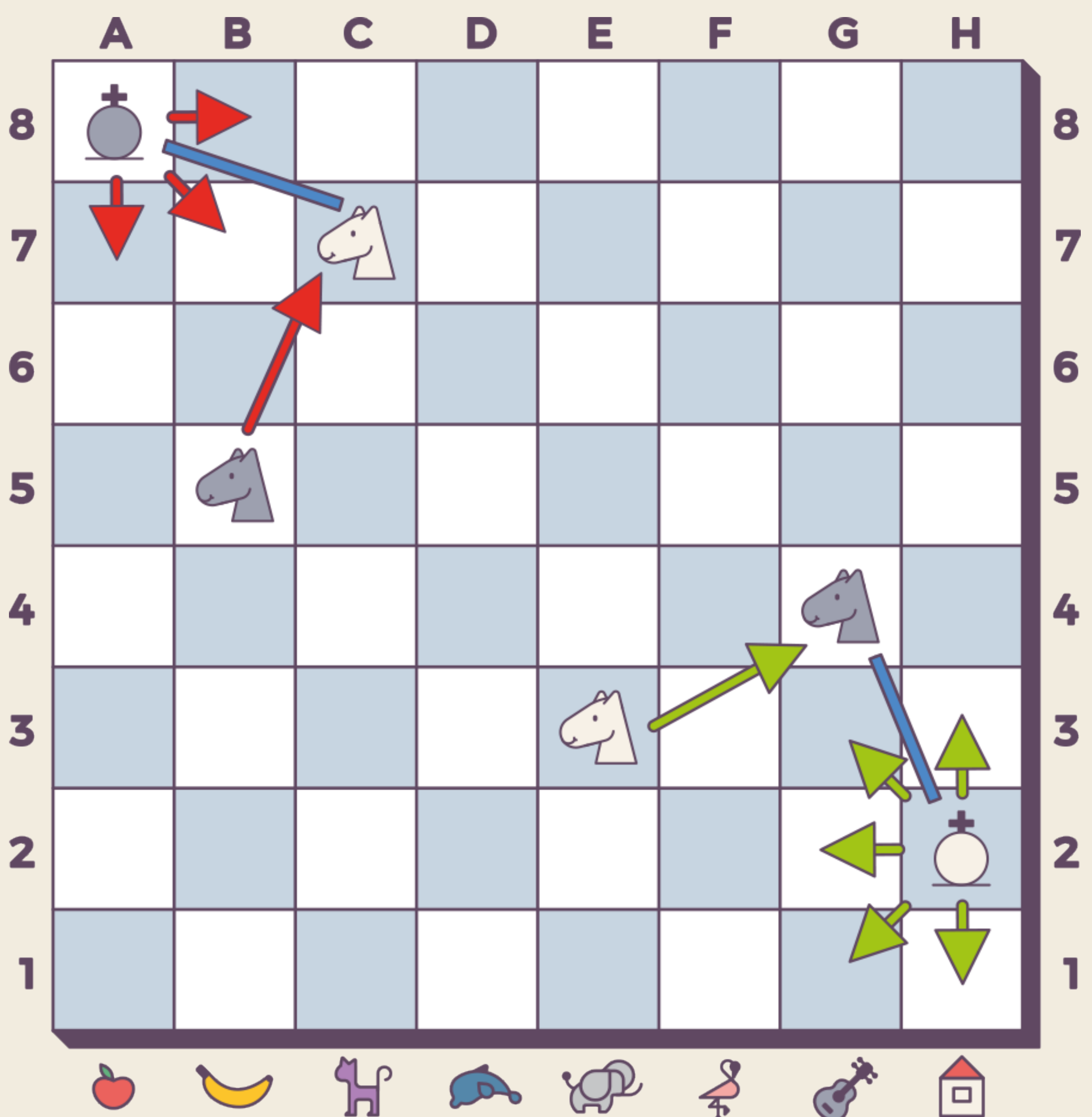
10. VÉDD A KIRÁLYT!

Húzz vonalat a sötét huszártól, aki sakkot ad a világos királynak! Ha készen vagy, akkor tedd meg ugyan-
ezt fordítva: a világos huszártól, aki sakkot ad a sötét királynak. Milyen módon tudsz védekezni a sakk ellen? Sötétnek 4, világosnak 6 lehetősége van hárítani a sakkot. Rajzold be nyilakkal!



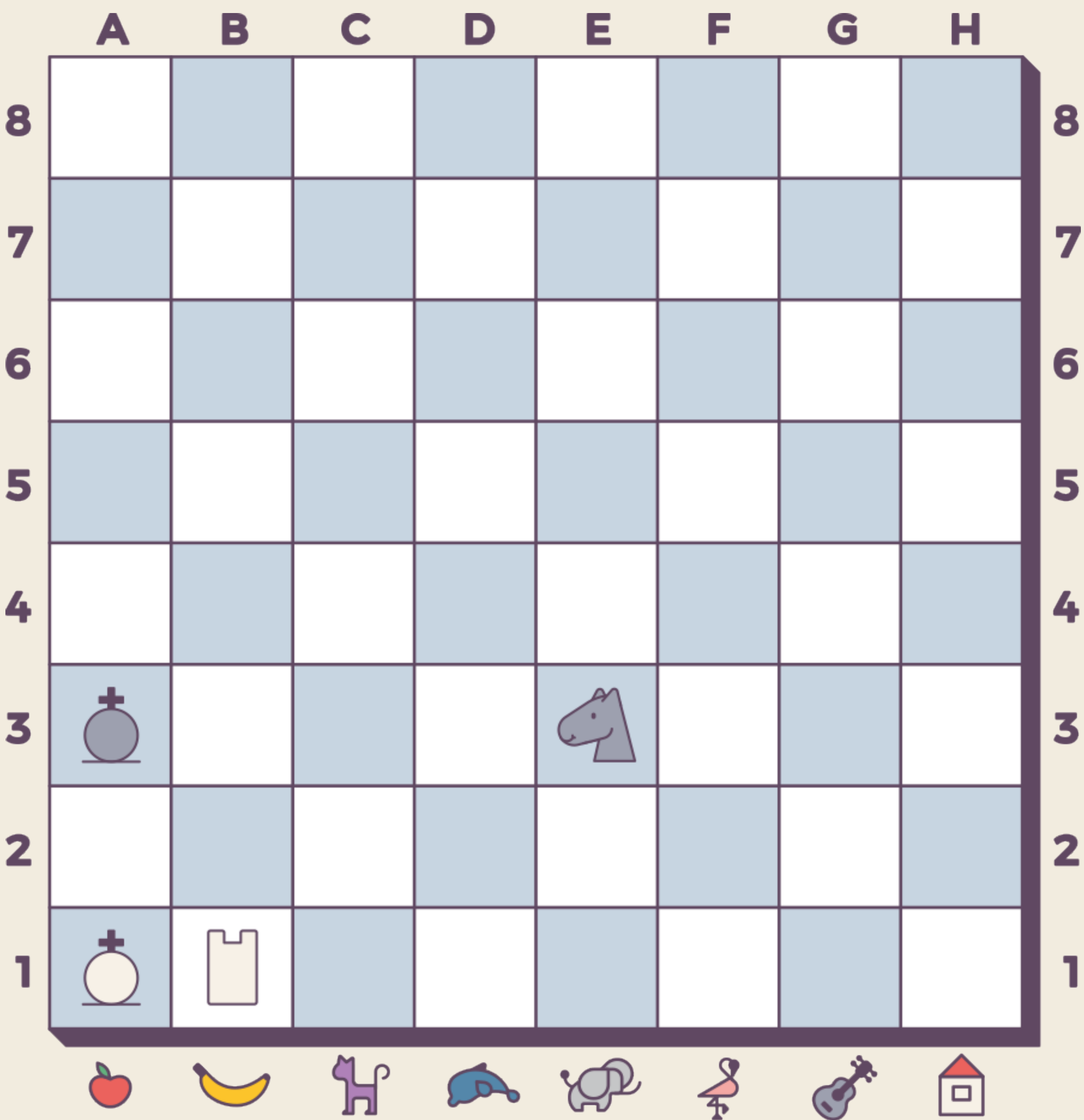
10. Megoldás

VÉDD A KIRÁLYT!



11. MATT ÉS DÖNTETLEN

Ha két király van a táblán, az döntetlen. Most világosnak és sötétnek is van egy-egy bábja a királyokon kívül, de a világos király van bajban. A királyok egymás melletti mezőre nem léphetnek, és a sötét huszár egy ugrással be tudja adni a mattot. Jelöld, hová lépjen!



11. Megoldás

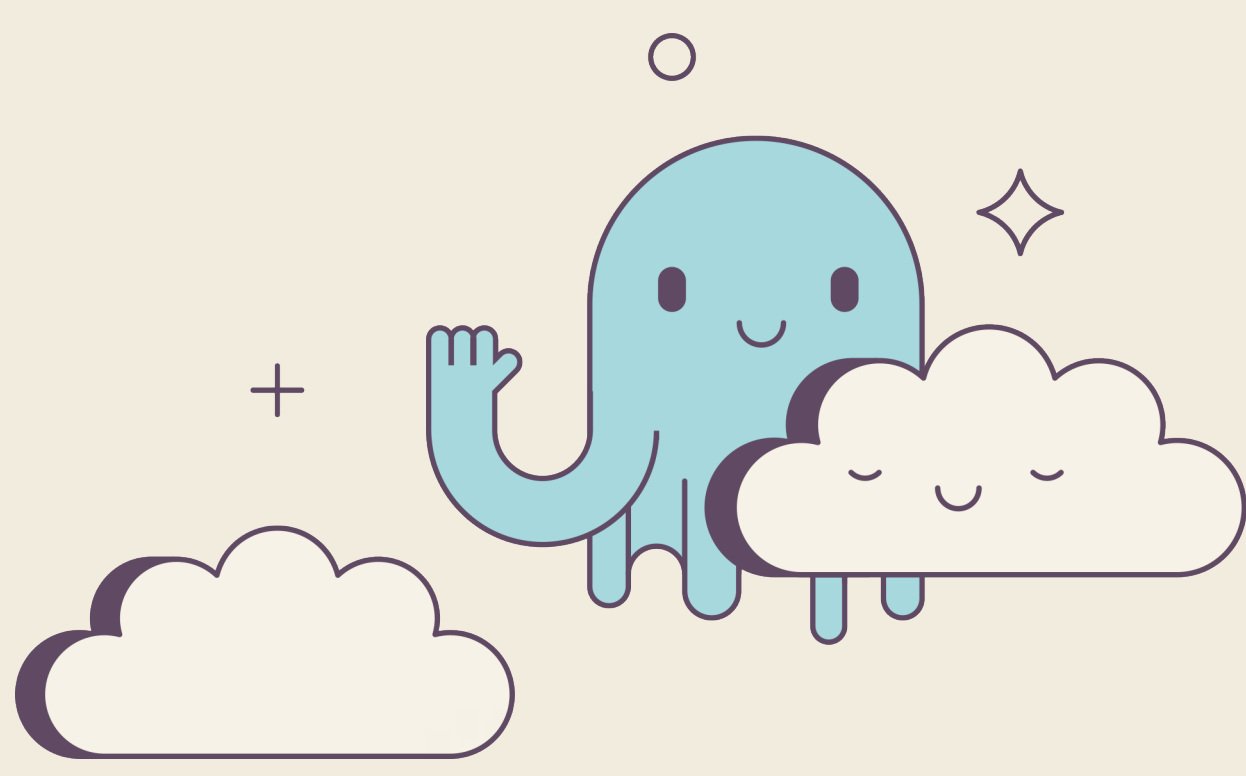
MATT ÉS DÖNTETLEN

 c2

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

12. ADJ MATTOT!

Most a sötét király kerülhet bajba, adj mattot világossal! Jelöld azt a huszárlépést, amelyikkel világos mattot ad!



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

12. Megoldás

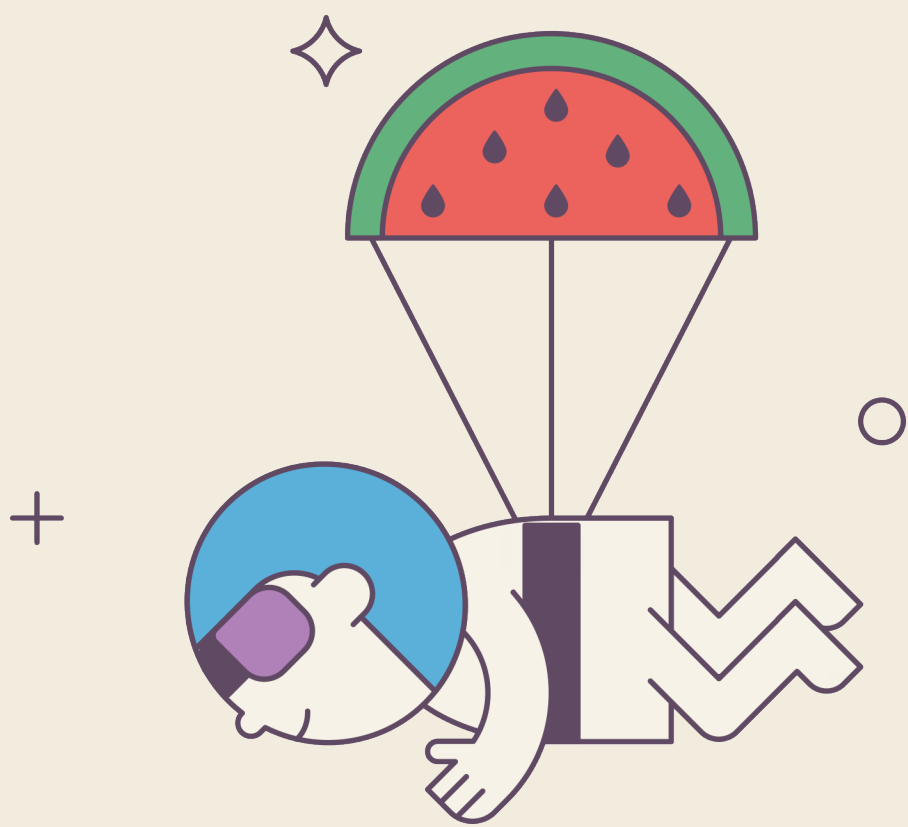
ADJ MATTOT!

 h6

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

13. ADJ MATTOT!

A világosnak több figurája van, de a király a saját bábjaitól nem tud menekülni. Adj mattot a sötét huszárral, és jelöld, melyik mezőre kell ehhez lépned!

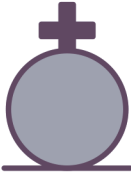
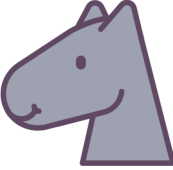
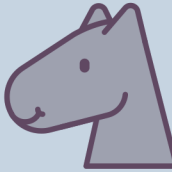
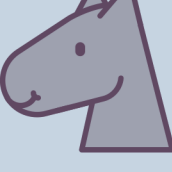


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1

13. Megoldás

ADJ MATTOT!

 f2 vagy  g3

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