



Szia, örülök, hogy itt vagy, gyere,
folytassuk a játékot! Vedd elő a Pici
Gyalog kalandjai című könyv elején
lévő, **letéphető Sakkpalotát!**

Vezesd végig az ujjad lépésről lépésre
a Sakkpalotán, és válaszolj a kérdé-
sekre! Jó kalandozást!



1. Cirkuszfesztivál

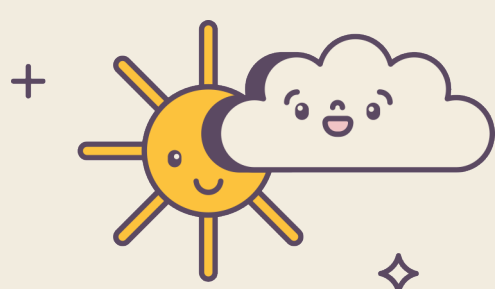
Pici Gyalog és barátai nagyon várták a cirkuszfesztivál kezdetét. Vezesd végig az ujjad a leírás szerint, és megtudod, melyik toronyban gyülekeztek a nagy napon!



- Az arcfestő Hopp Huszárt hol találod?
- Nevezd és mutasd is meg a mezőt!
- Lépj felfelé két mezőt, aztán balra egyet!
- Majd haladj tovább felfelé egy mezőt, és balra kettőt! Hová érkeztél?
- A vízi csúszdázó Futi Futó milyen útvonalon tud odaérni? Húzd végig rajta az ujjad!
- A zászlót lengető Bumm Bástyának hány mezőn kell végighaladnia, hogy eljusson a találkozási helyre?
- Húzd végig az ujjad Vendi Vezér és Keresztes Király útvonalán! Kié a rövidebb?

2. Óriáskerekezés

Minden palotalakó szerette volna kipróbálni az óriáskerekezést. Kik kaptak jegyet az Elefánt utca 2.-ből induló bástyától?



- Tedd az ujjad Bumm Bástya hasonmására!
- Lépj felfelé ötöt és kettőt balra! Melyik utcában jársz? Hány szám alatt? Ki kapta az első jegyet?
- Folytasd az utad lefelé három mezőt, majd lépj balra egyet! Kié lett a második jegy?
- Most lépj jobbra négy mezőt! Ki a következő szerencsés palotalakó?
- Folytasd az utad, lépj felfelé hármat! Hányadik jegyet osztotta ki a bástya?
- Haladj tovább balra két mezőn át! Melyik mezőn állsz most? Nevezd meg!
- Már csak egy jegy maradt. Kinek ajándóznád oda? Tervezd meg a hozzá vezető utat!

3. Irány a vattacukorárus!

Ki milyen útvonalon érkezett meg a vattacukrot áruló Pici Gyalog testvéréhez az Elefánt utca 5.-be? Kövesd az ujjaddal!



- Hol látod Keresztes Királyt? Mutass rá!
- Menj lefelé két mezőt, majd balra egyet! Megérkeztél?
- Tedd az ujjad a Delfin utca 7.-re! Haladj jobbra átlósan lefelé egy mezőt, majd lépj egyet lefelé!
- A Delfin utca 2.-ből lépj jobbra átlósan felfelé két mezőt, majd balra átlósan felfelé egy mezőt!
- Bumm Bástyá hány mezőre van a vattacukorárustól?
- Tedd az ujjad a Flamingó utca 4.-re! Lépj balra kettőt, majd lefelé egyet! Folytasd az utad felfelé két lépéssel, majd jobbra eggyel!
- Te milyen ízű vattacukrot választanál?

4. A gyalogok álma

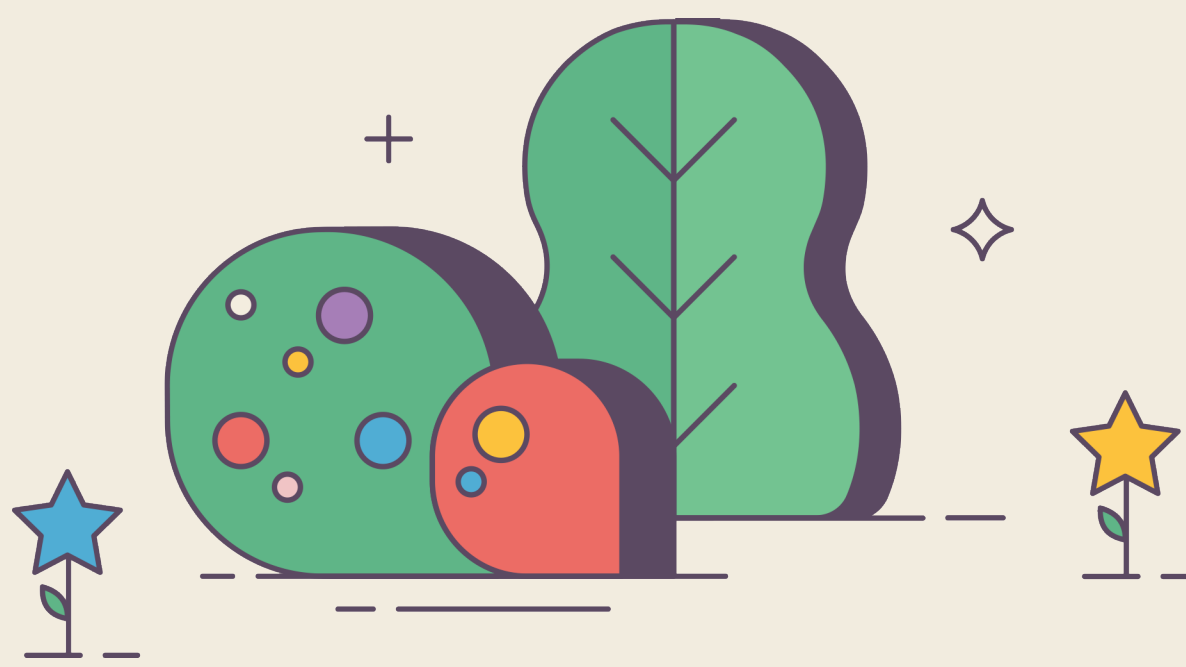
Pici Gyalog testvérei a színházi előadás estéjén azt álmodták, hogy egy-egy csillag teljesíti a kívánságaikat, és átváltoznak!



- Keresd meg a kürtőskalácsáros gyalogot! Vezesd fel az ujjaddal a csillagokig! Hány mezőt léptél felfelé? Vajon melyik mesebáb lett álmában?
- A Delfin utca 4.-ről lépj felfelé négy mezőt az ujjaddal! Ez a testvér mit kívánhatott?
- Most a Delfin utca 3.-ból indulj el a gyaloggal! Neki is jutott még csillag?
- Az Elefánt utcában található gyalogokat is vezesd végig az ujjaddal a csillagokig! Kinek hány lépést kellett megtennie egyesével felfelé?
- A Flamingó utcában található gyalognak szerinted van csillaga? Ő miről álmodik?

5. Festékgolyók

Milyen sorrendben osztotta ki Hopp Huszár a festékgolyókat a buli előtt?
Lépj az ujjaddal!



- A Flamingó utca 4.-ből lépj balra kettőt, majd egyet felfelé, utána kettőt felfelé és egyet balra! Milyen színű golyókat hozhatt ide?
- Lépj jobbra egyet, aztán kettőt lefelé, majd balra kettőt és lefelé egy mezőt! Kiéi lettek a sárga golyók?
- Most lépj egyet jobbra, kettőt felfelé, aztán kettőt jobbra, egyet lefelé, végül kettőt fel és egyet balra! Kihez vezetett ez a hosszú út?
- Lépj az ujjaddal lefelé két mezőt, utána jobbra egyet, folytasd felfelé két lépéssel, majd jobbra eggyel! Kié lett a kék festékgolyó?
- Kié a lila patron? Tervezz utat hozzá!

6. A sakkparti vendégei

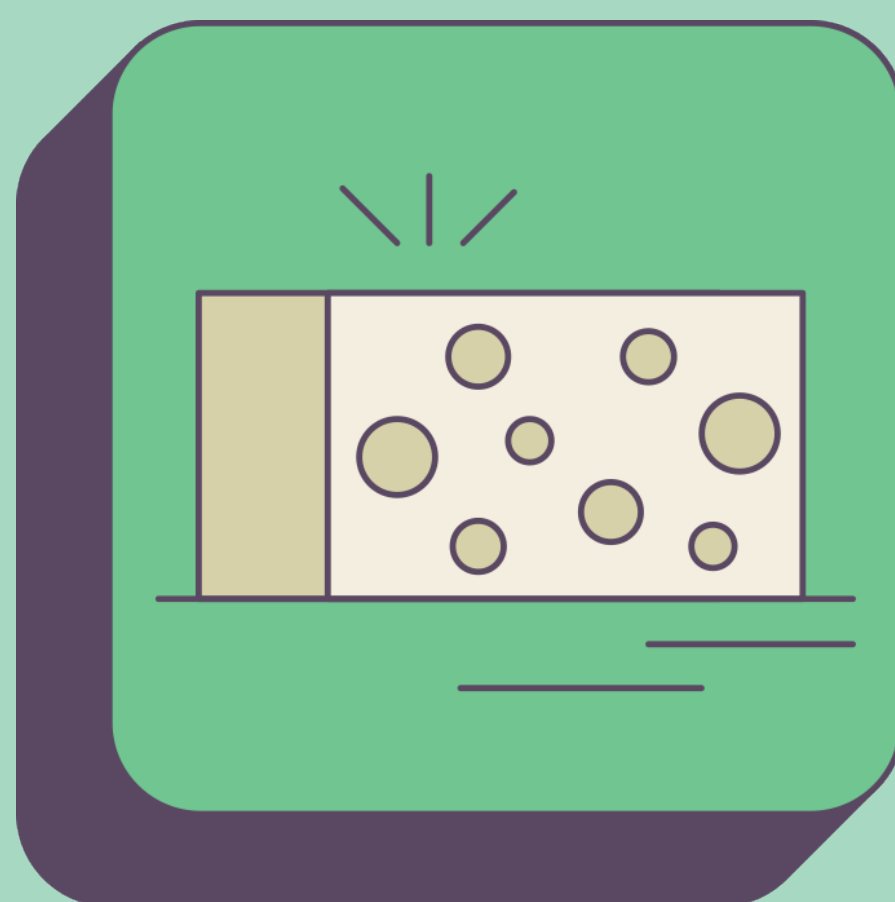
Az ünnepi sakkparti vendégei, a sötét sereg most érkezik meg a Sakkpalotába. Mindenki a bálterembe siet, a Banán utca 5.-be.



- Melyik mezőn látod Kiril Királyt és Vindi Vezért? Tedd oda az ujjad! Milyen járművel érkeztek? Hány lépést kell tenniük a bálteremig?
- Keresd meg a vattacukrot eszegető sötét bástyát! Ő hány lépésnyire van a sakkparti helyszínétől?
- A Banán utca 1.-ben látható sötét huszár két lépésből odaér a partira?
- A csokornyakkendős sötét futó milyen útvonalon ér a helyszínre? Mutasd meg! Húzd rajta végig az ujjad!
- Kiril Király a helikopterével körbejárt, a sötét gyalogokat ő szállította a sakkpartira. Te is repültél volna vele?



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. Nagy nyári fesztivál

Milyen játékokat próbálnak ki a sötét csapat tagjai a nagy nyári fesztiválon?



- Keresd meg és karikázd be a nyolc sötét gyalogot! Mit csinálnak?
- Karikázd be Kiril Királyt és Vindi Vezért! Mindketten vízibiciklizni szeretnének. Húzz egyenes vonalakat a céljukig a menetmódjuknak megfelelően!
- Karikázd be a két sötét bástyát! Az állat-simogatóba szeretnének eljutni. Rajzold be egyenes vonalakkal az útvonalterveiket! Ki hány mezőt tesz meg a tyúkocskáig?
- Hol állnak a sötét futók? Nevezd meg a mezőket, és karikázd be a futókat!
- A csokornyakkendős futó kürtőskalácsot enne, a cilindert viselő arcfestésre vágyik. Húzz átlós vonalakat a céljukhoz!

2. Mindenki kedvence

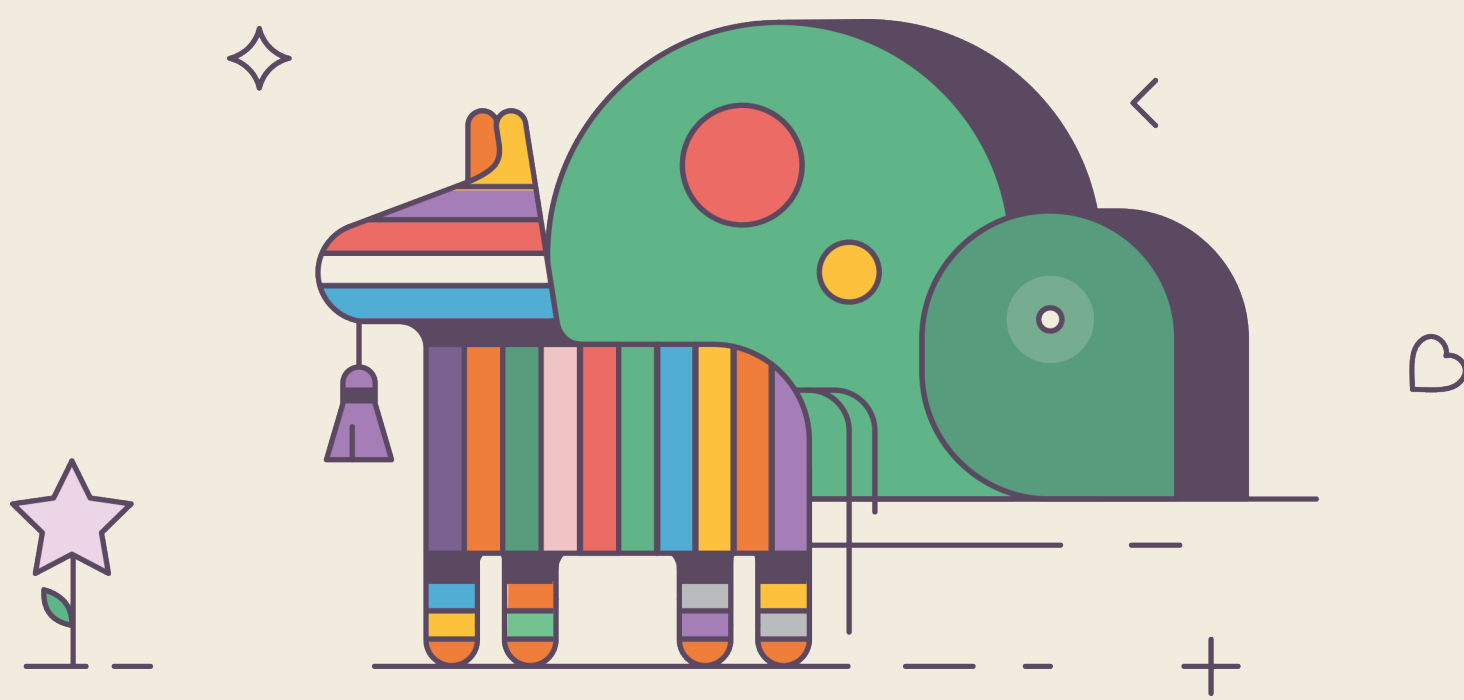
Mit gondolsz, mi a nagy nyári fesztivál legnépszerűbb édessége? Húzz egyenes vonalakat a megadott útvonalakon, és megtudod!



- Karikázd be Keresztes Királyt! Húzz egyenes vonalat lefelé kettő, majd balra két mezőn át.
- Vendi Vezért is karikázd be! Húzz lefelé egyenes vonalat két mezőn át!
- Karikázd be Bumm Bástyát! Húzz vonalat jobbra kétmezőnyit és egyet felfelé!
- Melyik mezőn áll az arcfestő Hopp Huszár? Karikázd be! Húzz vonalat felfelé egymezőnyit, majd balra kettőt!
- Karikázd be Futi Futót! Húzz rövid vonalat balra átlósan lefelé!
- Ki kért más édességet? Ki készíti a legnépszerűbb édességet?

3. Keresztes Király meglepetése

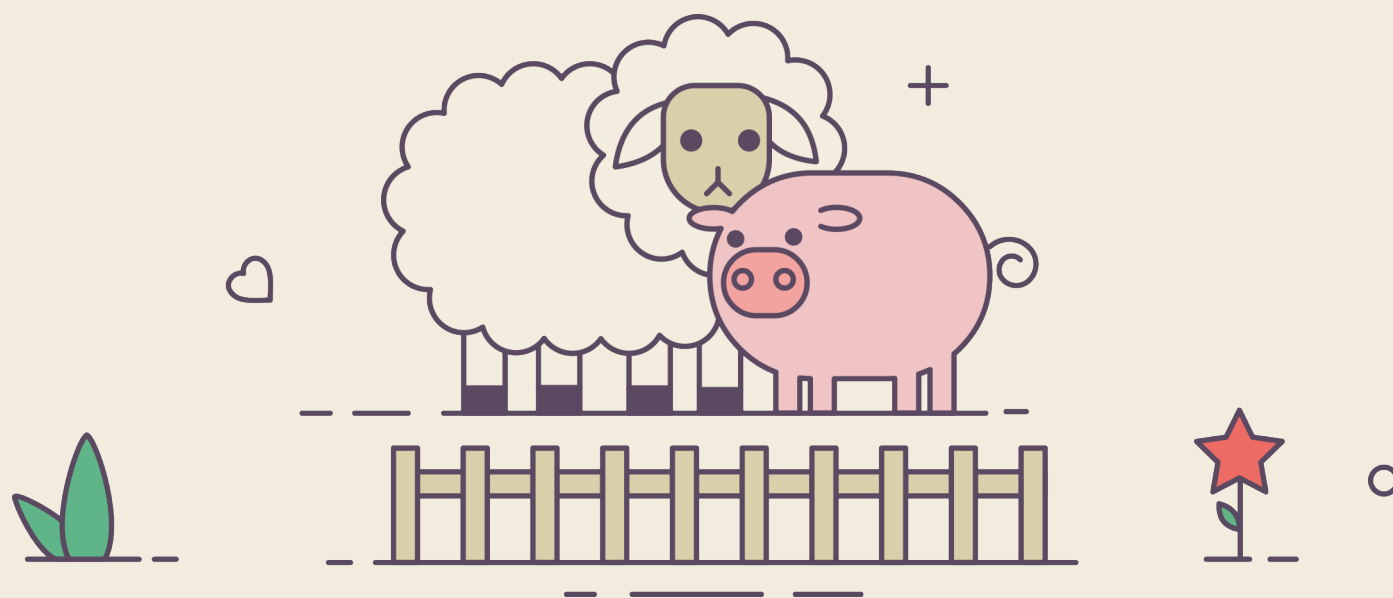
Pici Gyalog észrevette, hogy Keresztes Király tornyának egyik ablakában egy papírmasé figura, pinyáta lóg. Ki milyen útvonalon jutott el ide?



- Karikázd be Keresztes Királyt, Vendi Vezért, Bumm Bástyát, Hopp Huszárt és Futi Futót!
- Ki honnan indult el a Flamingó utca 6.-ba? Nevezd meg ezeket a mezőket!
- Ki milyen útvonalon jutott el a helyszínre? Rajzold be egyenes vonalakkal! Figyelj a bábok menetmódjára!
- Mivel Pici Gyalog ilyen szemfüles volt, neki Keresztes Király vitt édességet és apró ajándékot a bábu belsejéből. Húzd be az útvonalát!

4. A gyalogok feladata

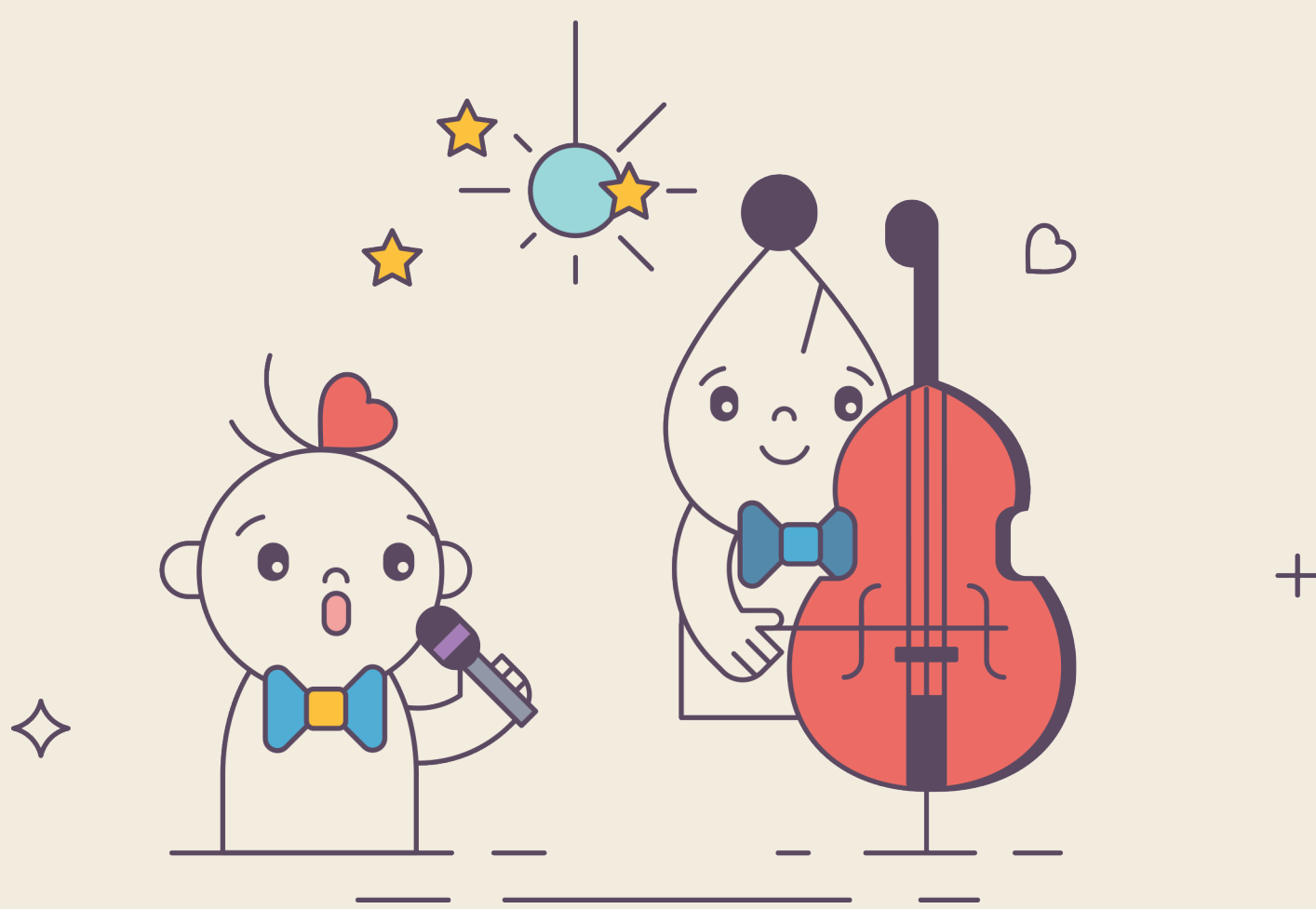
A Sakkpalotában Pici Gyalog és a testvérei gondozzák az állatokat, akik odasétálnak a gazdáikhoz egy simogatásért. Melyik állatért ki felelős?



- Karikázd be a cicát! Húzz vonalat balra két mezőn át, majd egyet felfelé!
- Most indulj a kutyától! Húzd felfelé a vonalat két mezőn át, majd balra hármat!
- Karikázd be a báránycát! Húzz vonalat jobbra átlósan felfelé két mezőn át! Melyik mezőre ért, ki fogja itt megsimogatni?
- A tyúkot is karikázd be! Húzz egyenes vonalat jobbra négy mezőn át, majd felfelé egyet! Mi a mező neve, ahová érkeztél?
- A libának, a malacnak és a két teknősnek te keress gazdit! Húzd be az útvonalukat!
- Te melyik állatot simogatnád meg?

5. Énekeljünk együtt!

Pici Gyalog nagyon szeret énekelni, így szervezett egy karaoképartit. A testvérei Vendi Vezér és Keresztes Király erkélyén csatlakoztak a közös énekléshez.



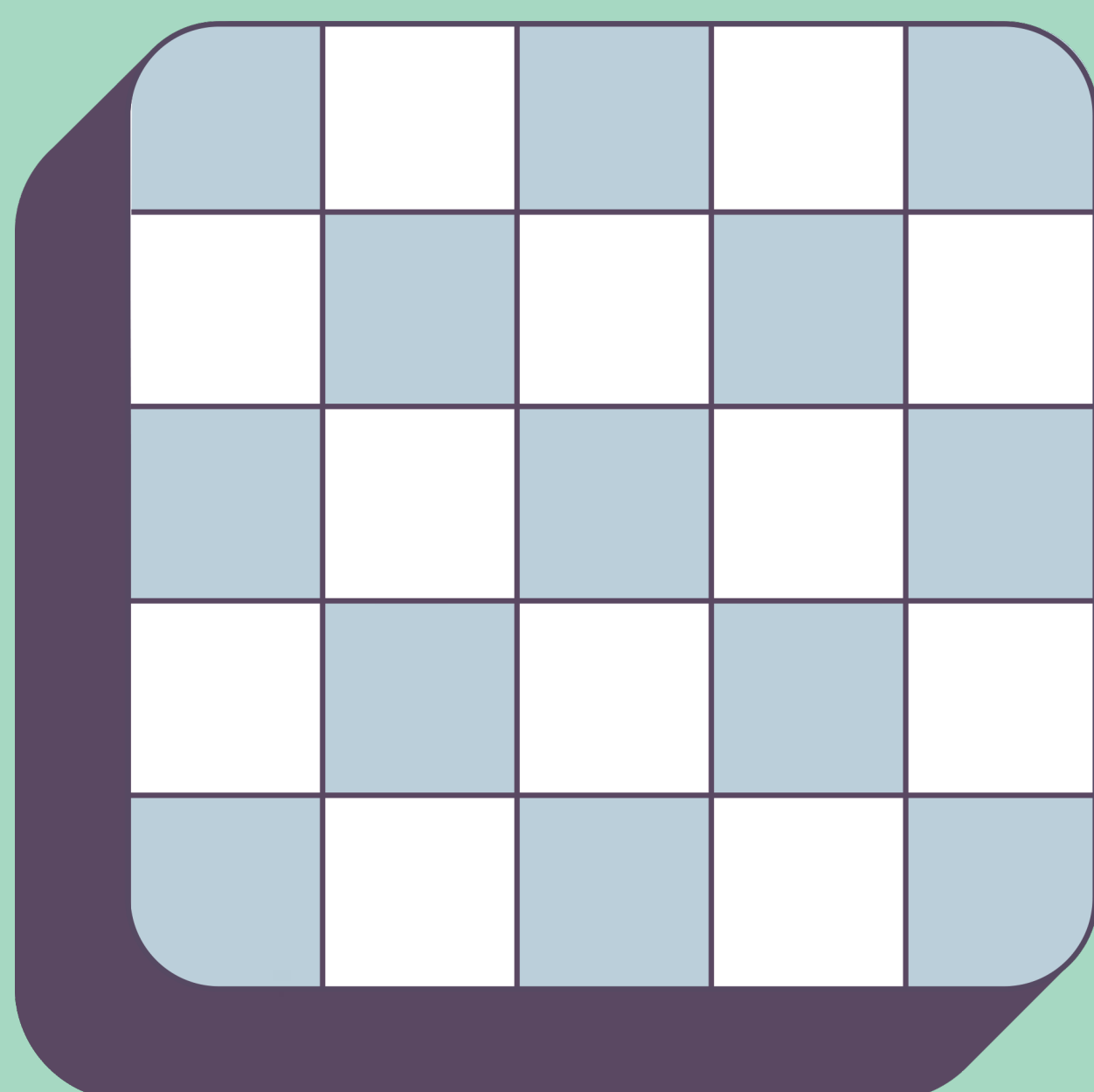
- Karikázd be Pici Gyalog testvéreit!
- Ki melyik erkélyen tud csatlakozni az énekléshez, ha a menetmódjának megfelelően léphet? Húzd be a vonalakat!
- Kinek a tornyában gyűltek össze többen?
- Bumm Bástyának, Hopp Huszárnak és Futi Futónak tervezz útvonalat Pici Gyalog szobájába, a Cica utca 7.-be!
- Szeretsz a barátaiddal együtt énekelni?

6. A szelíd oroszlán

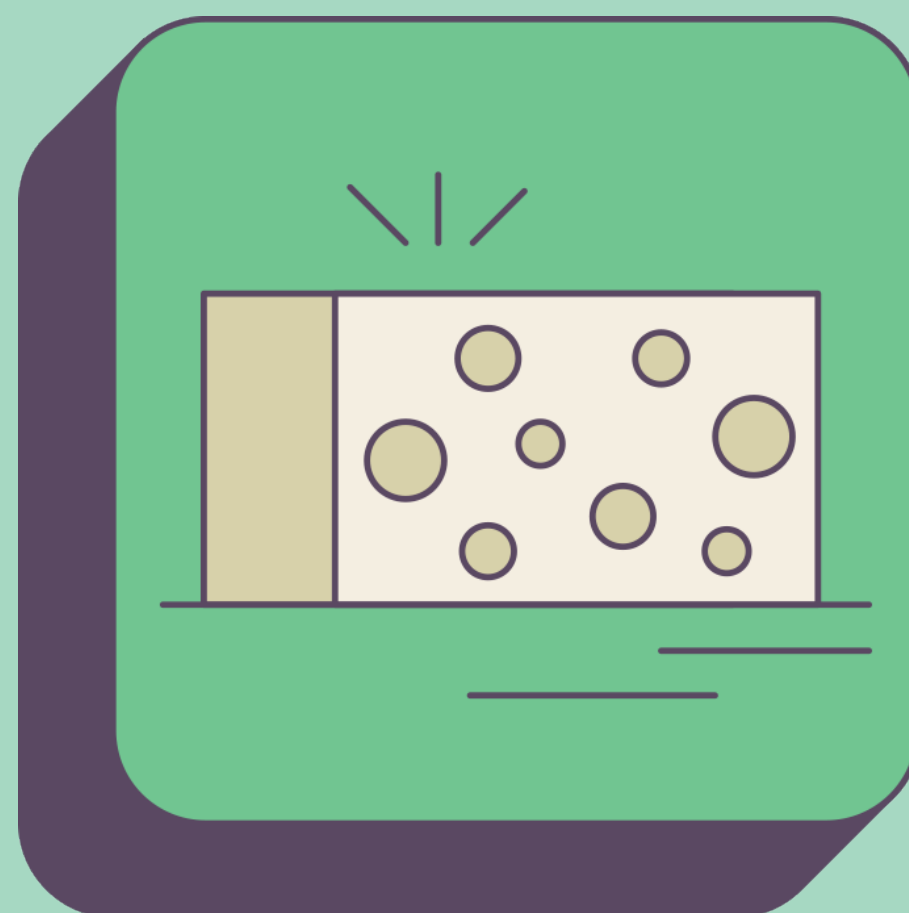
A gyalogok elkésznének az ünnepi sakkpartiról, de a szelíd oroszlán segít rajtuk: a hátára veszi őket, és irány a bálterem!



- Keresd meg és karikázd be a szelíd oroszlánt a Házikó utca 1.-ben!
- Húzz vonalat felfelé két mezőn át, majd haladj balra három mezőt! Menj tovább balra egyet, majd felfelé egyet, aztán jobbra egyet és jobbra még egyet! Most felfelé egyet, aztán balra egyet, majd még egyet, végül felfelé kettőt és balra egyet!
- Ha sikerült mind a nyolc gyalogot összegyűjteni, húzz vonalat balra átlósan lefelé egy mezőnyit, majd lefelé egyet!
- Tervezz új útvonalat, amelyeken minden gyaloghoz elér az oroszlán! Melyiken hány mezőt haladsz?

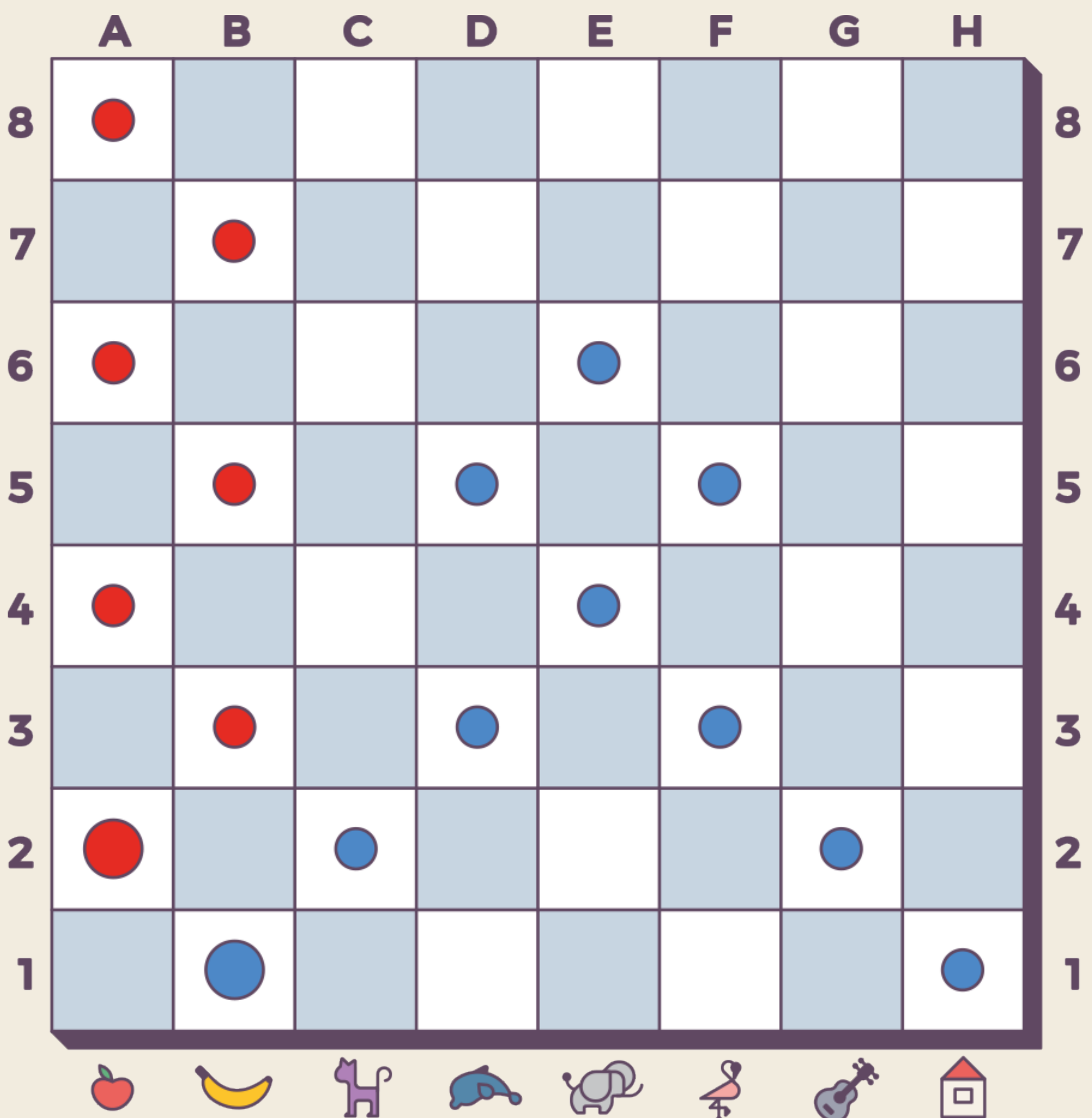
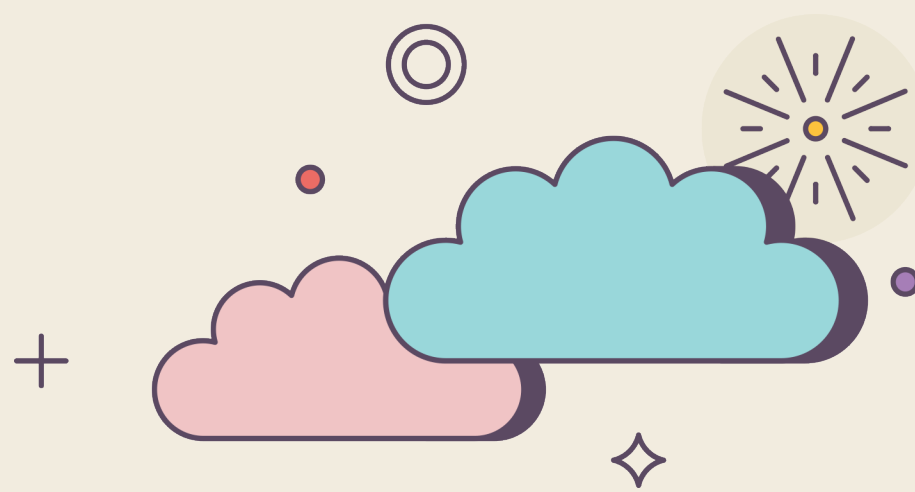


Vedd elő a könyv hátulján lévő, letéphető sakktábládat! Rajzolj és játssz a leírtak alapján! Minden feladat után töröld le a sakktáblád, és jöhet a következő kihívás! Jó játékot!



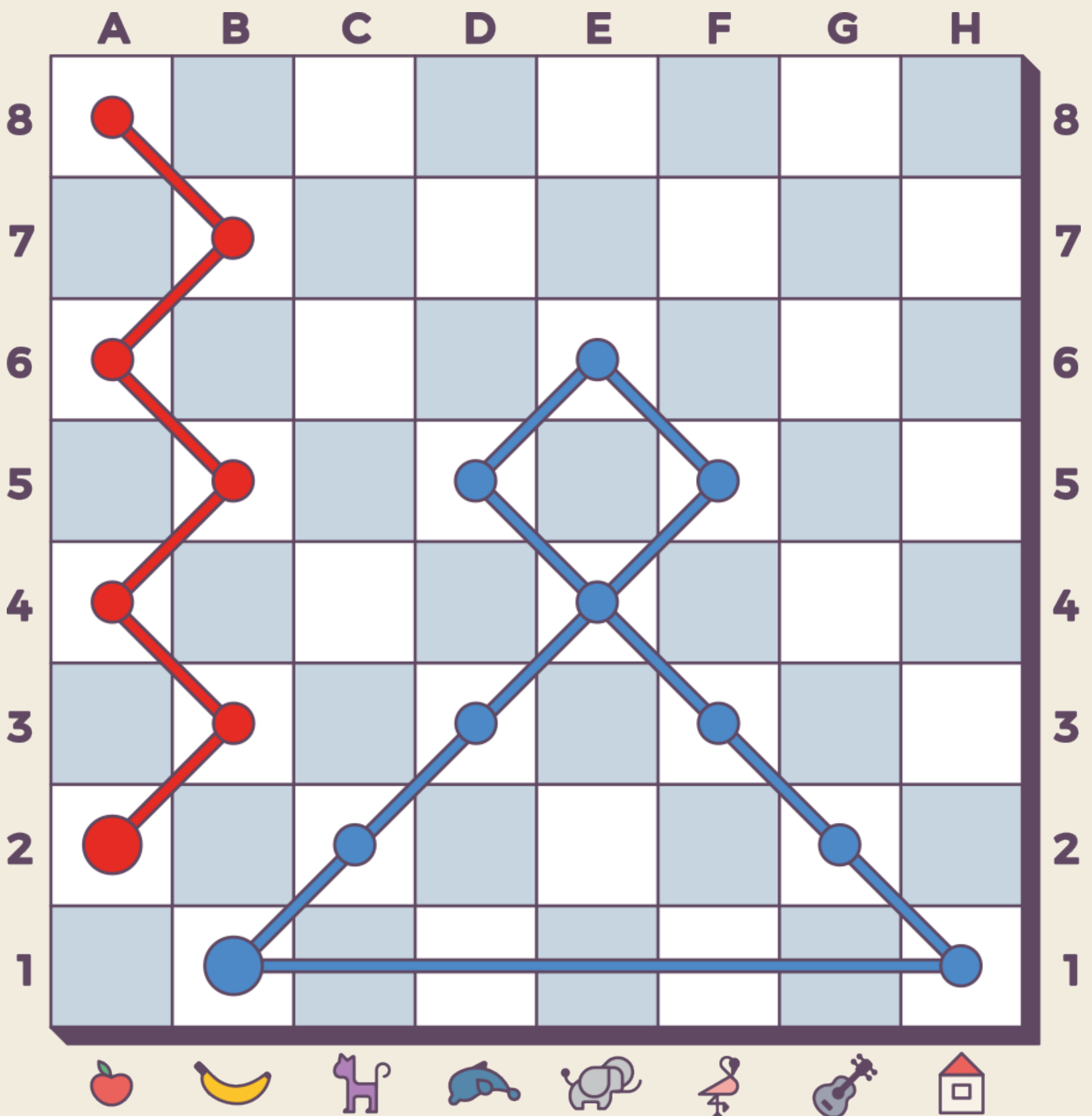
1. PONTRÓL PONTRA

Másold le a sakktáblára és kösd össze az azonos színű pontokat úgy, hogy lehetőleg ne emeld fel a ceruzát, és egy kivételével mindegyik pontra csak egyszer lépj! A legnagyobb ponttól kezd a rajzolást!



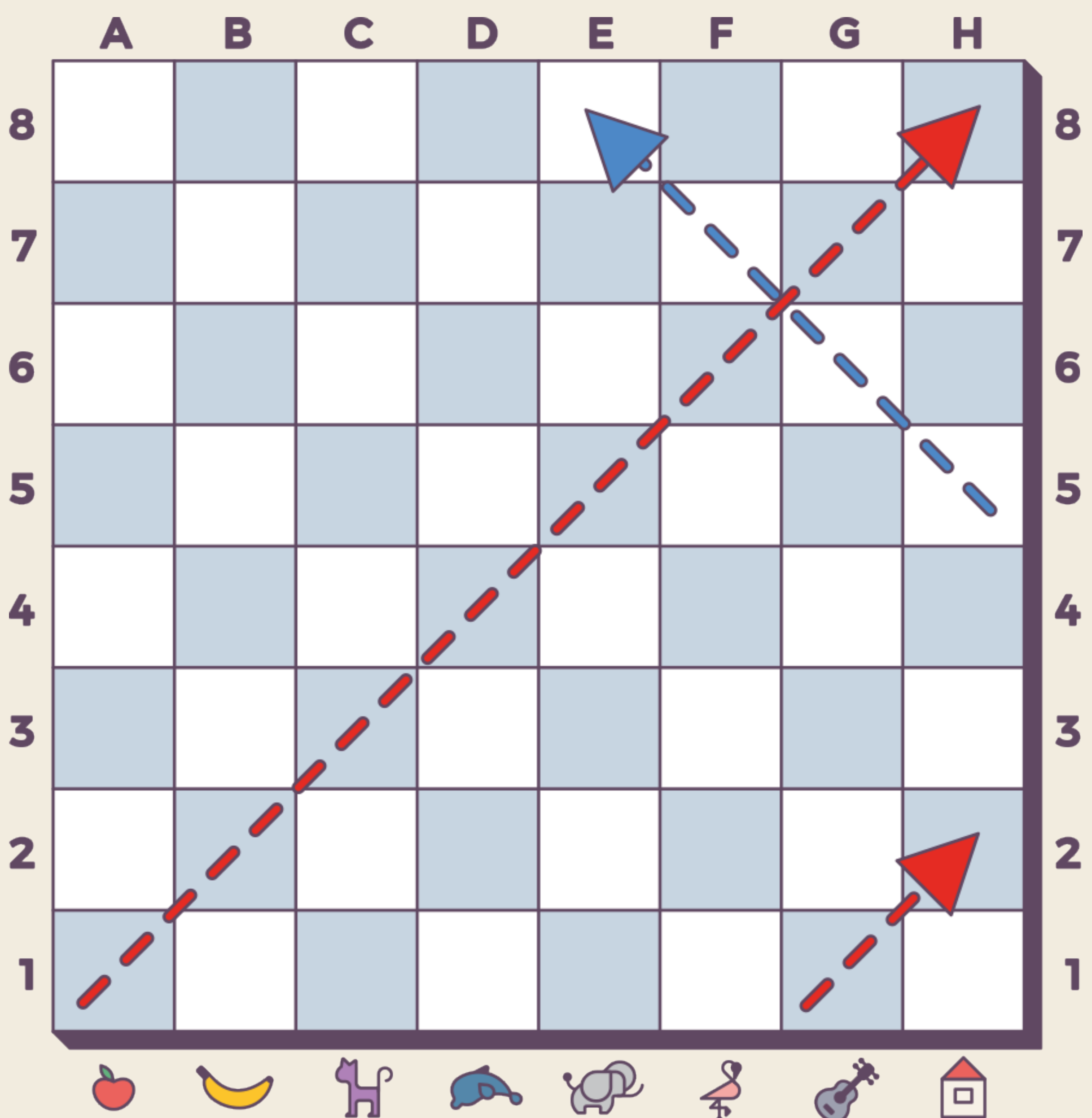
1. Megoldás

PONTRÓL PONTRA



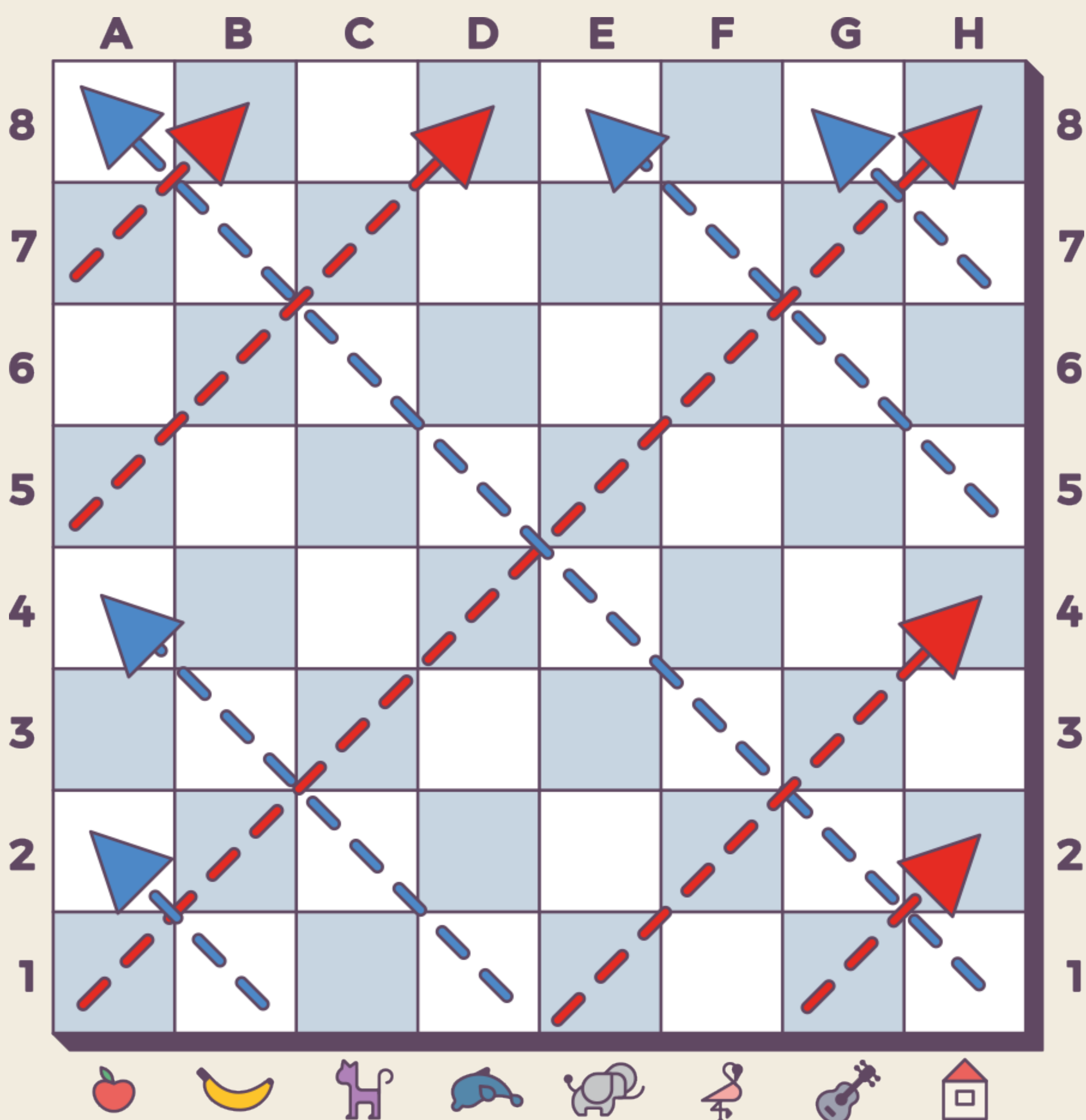
2. ÁTLÓKERESŐ

Húzd be a másik nagyátlót, a leg-
rövidebb átlókat és az összes olyan
átlót, ami 4 mező hosszú!



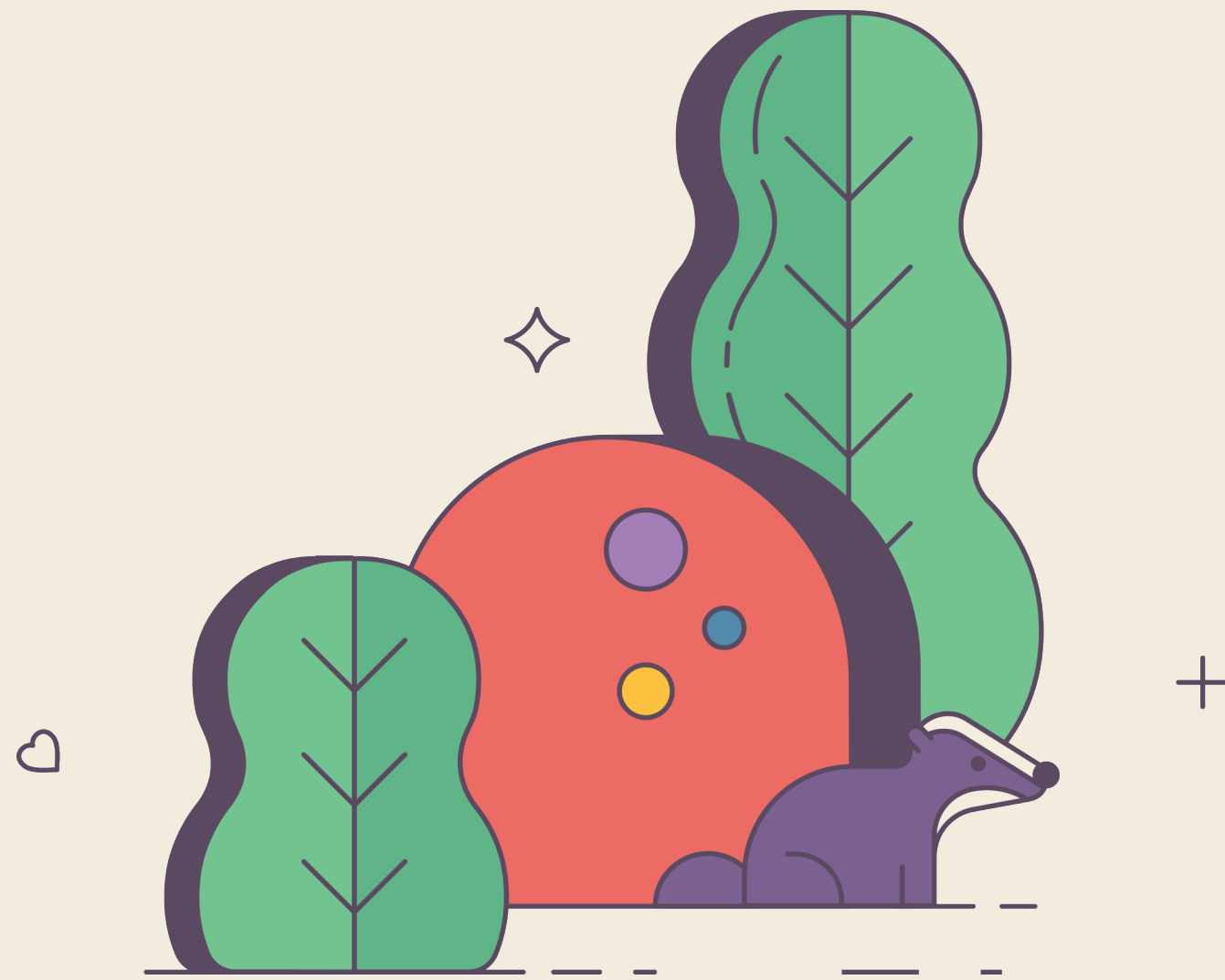
2. Megoldás

ÁTLÓKERESŐ



3. GYALOGTÚRA

A világos gyalogot vezesd el a sötét gyaloghoz! Hány lépésből sikerül?

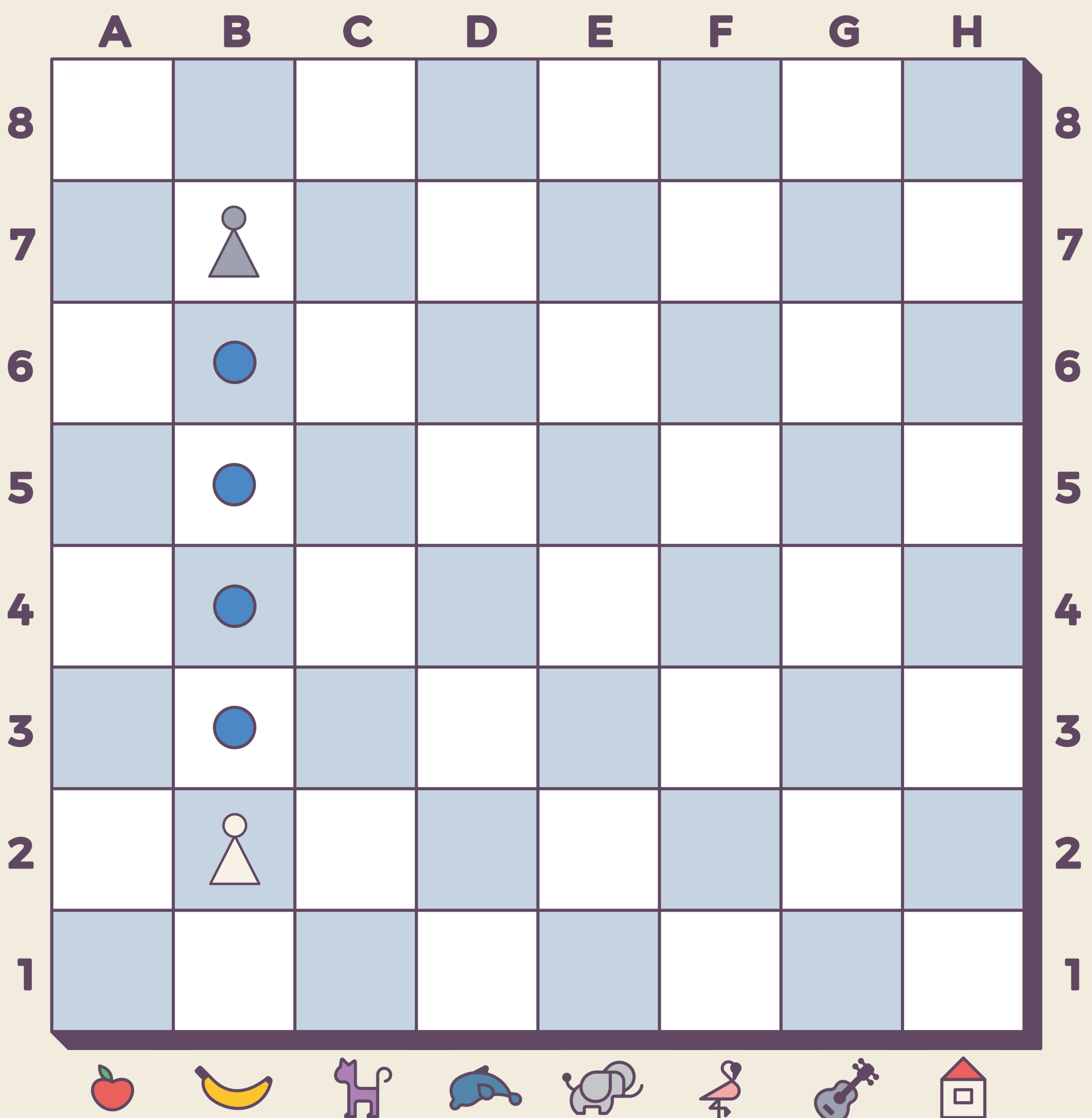


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7		♙							7
6									6
5									5
4									4
3									3
2		♘							2
1									1
	🍏	🍌	🐱	🐸	🐘	🦩	🎸	🏠	

3. Megoldás

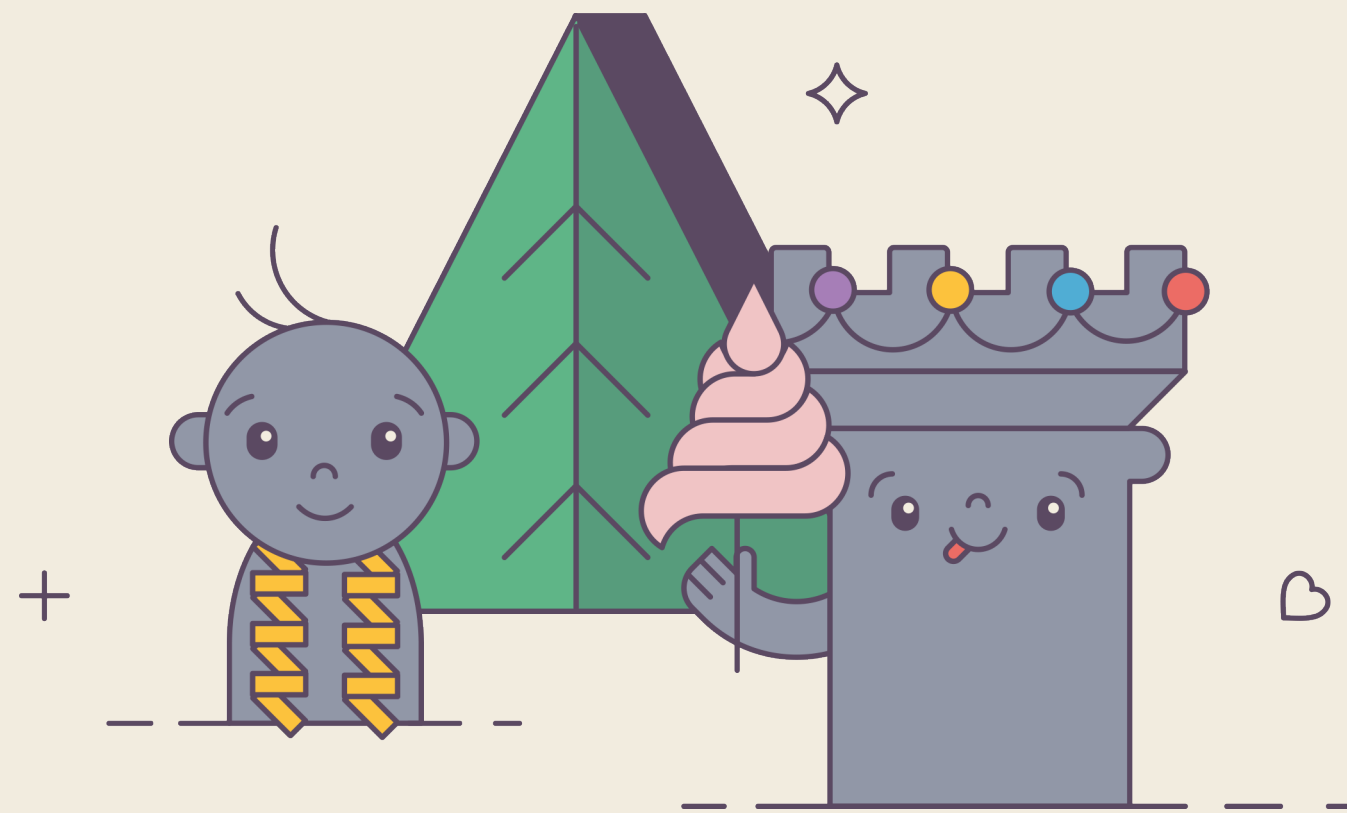
GYALOGTÚRA

Három lépés a legrövidebb:
b4, b5, b6. Lehet négy lépésből is:
b3, b4, b5, b6.



4. ALAPÁLLÁS

Rajzolj egy világos és egy sötét gyalogot az alapállás szerinti helyére!
Hány mezőre tudod még berajzolni?



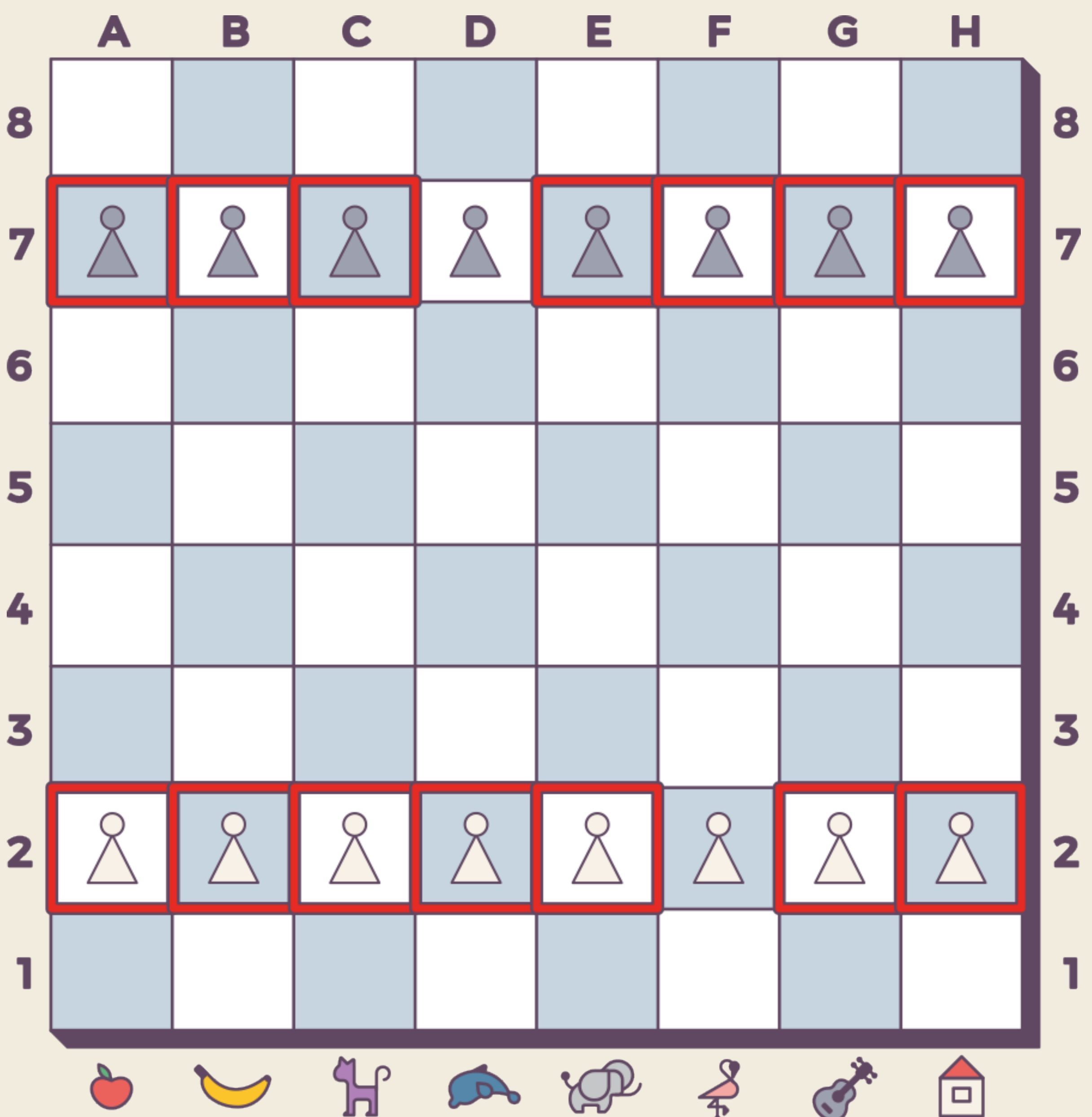
	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7				♙					7
6									6
5									5
4									4
3									3
2						♘			2
1									1

♏ ♌ ♍ ♎ ♐ ♑ ♒ ♓

4. Megoldás

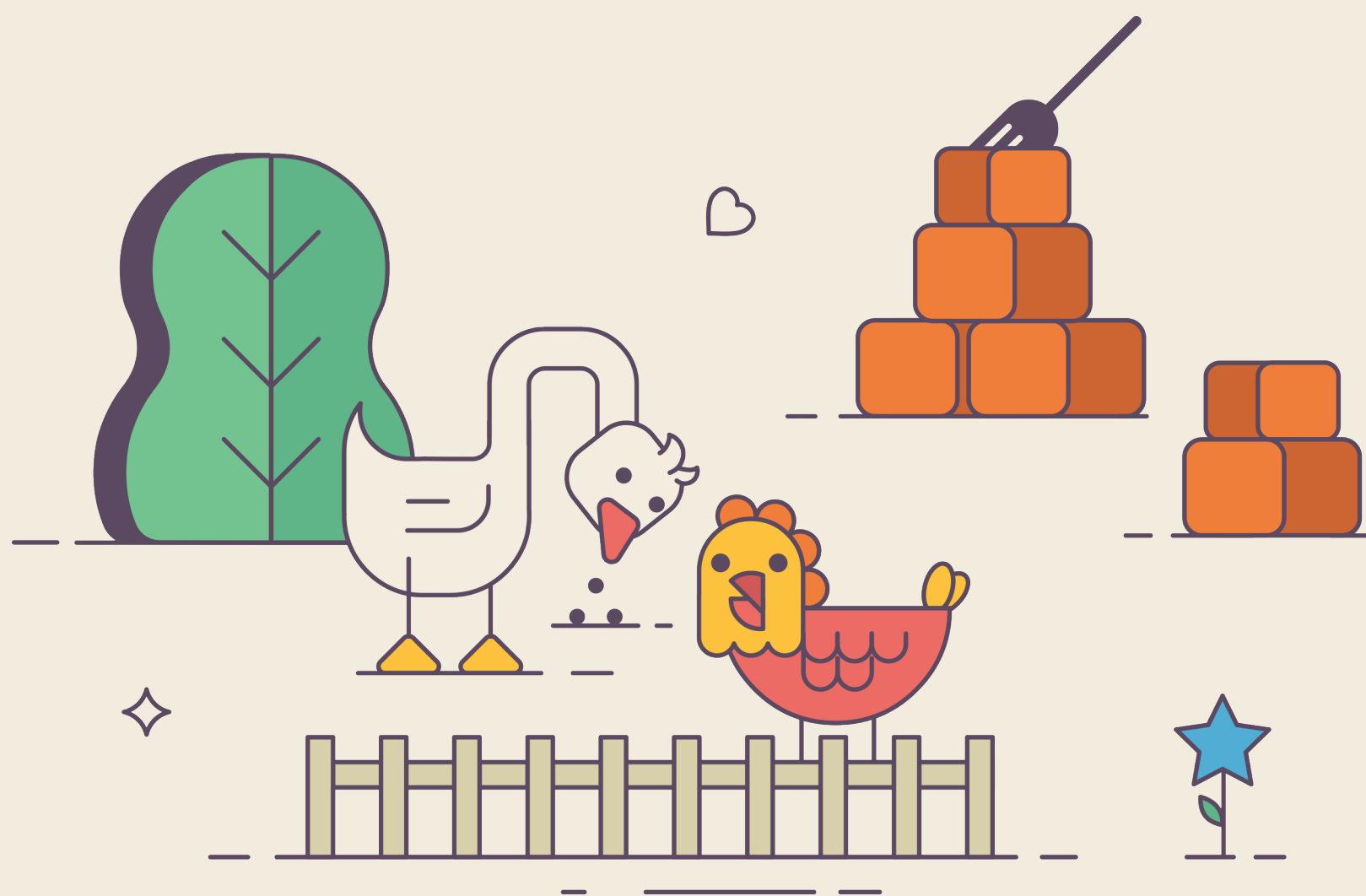
ALAPÁLLÁS

Világost és sötétet is még 7-7 mezőre lehet berajzolni.



5. LÉPÉS

Alapállásból melyik mezőkre léphetnek a gyalogok? Szerinted van olyan mező, ahová mindkét gyalog léphet?

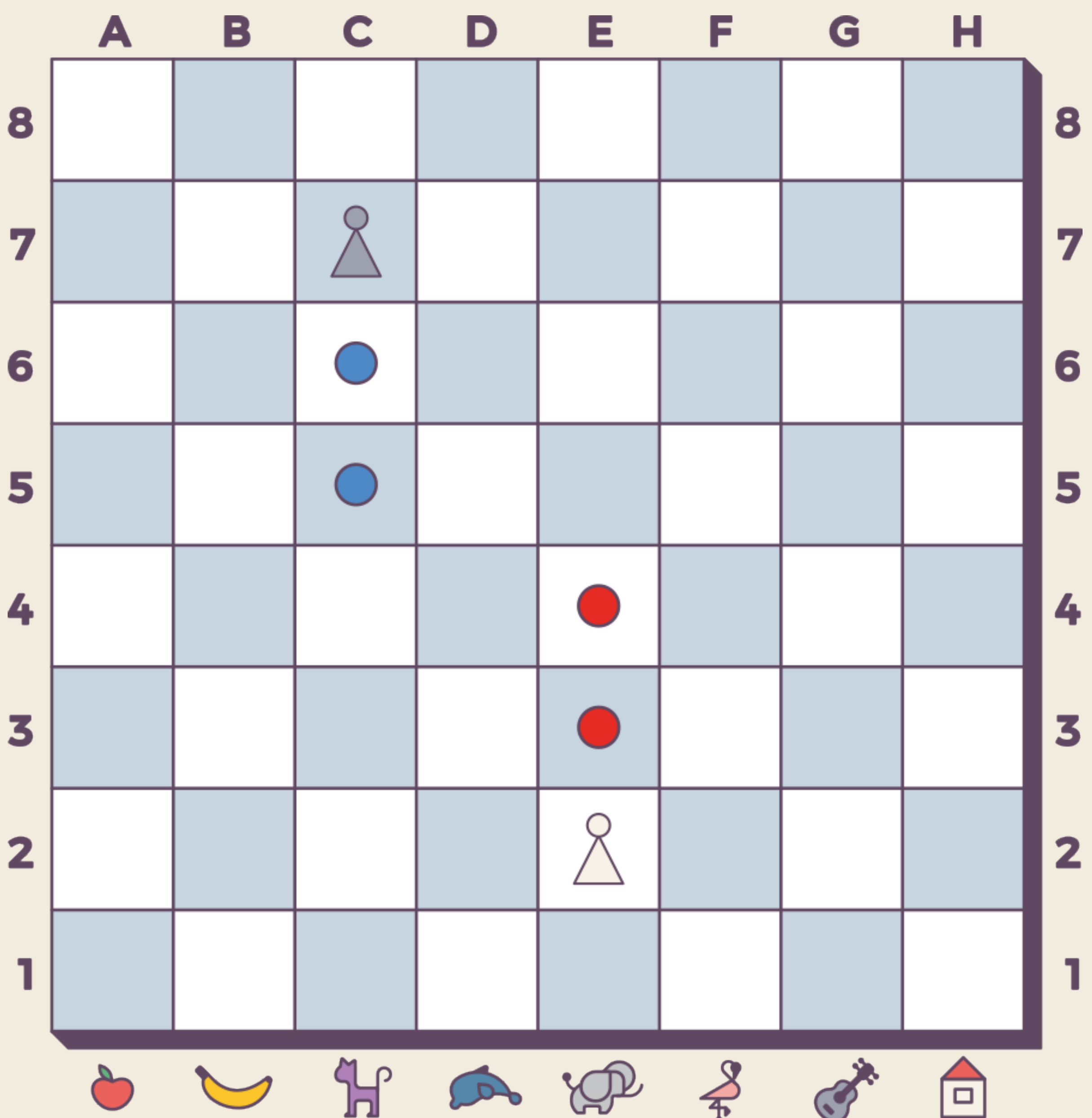


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7			♙						7
6									6
5									5
4									4
3									3
2					♘				2
1									1
	🍏	🍌	🐱	🐸	🐘	🦩	🎸	🏠	

5. Megoldás

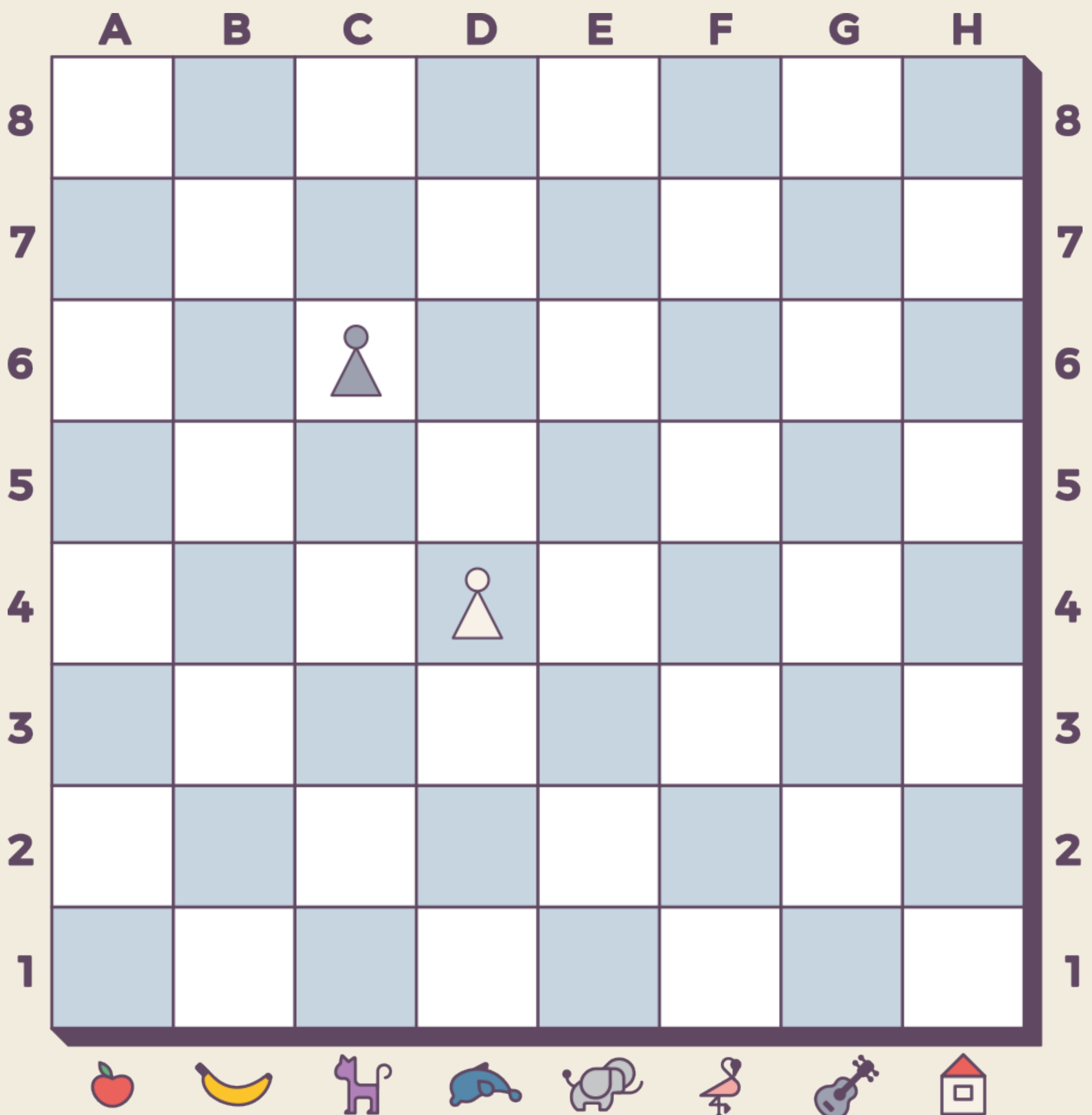
LÉPÉS

Alapállásból világos gyalog e3 és e4 mezőkre, sötét gyalog pedig c6 és c5 mezőkre léphet. Nincs olyan mező, ahová mindkettő léphetne.



6. LÉPÉS, ÜTÉS

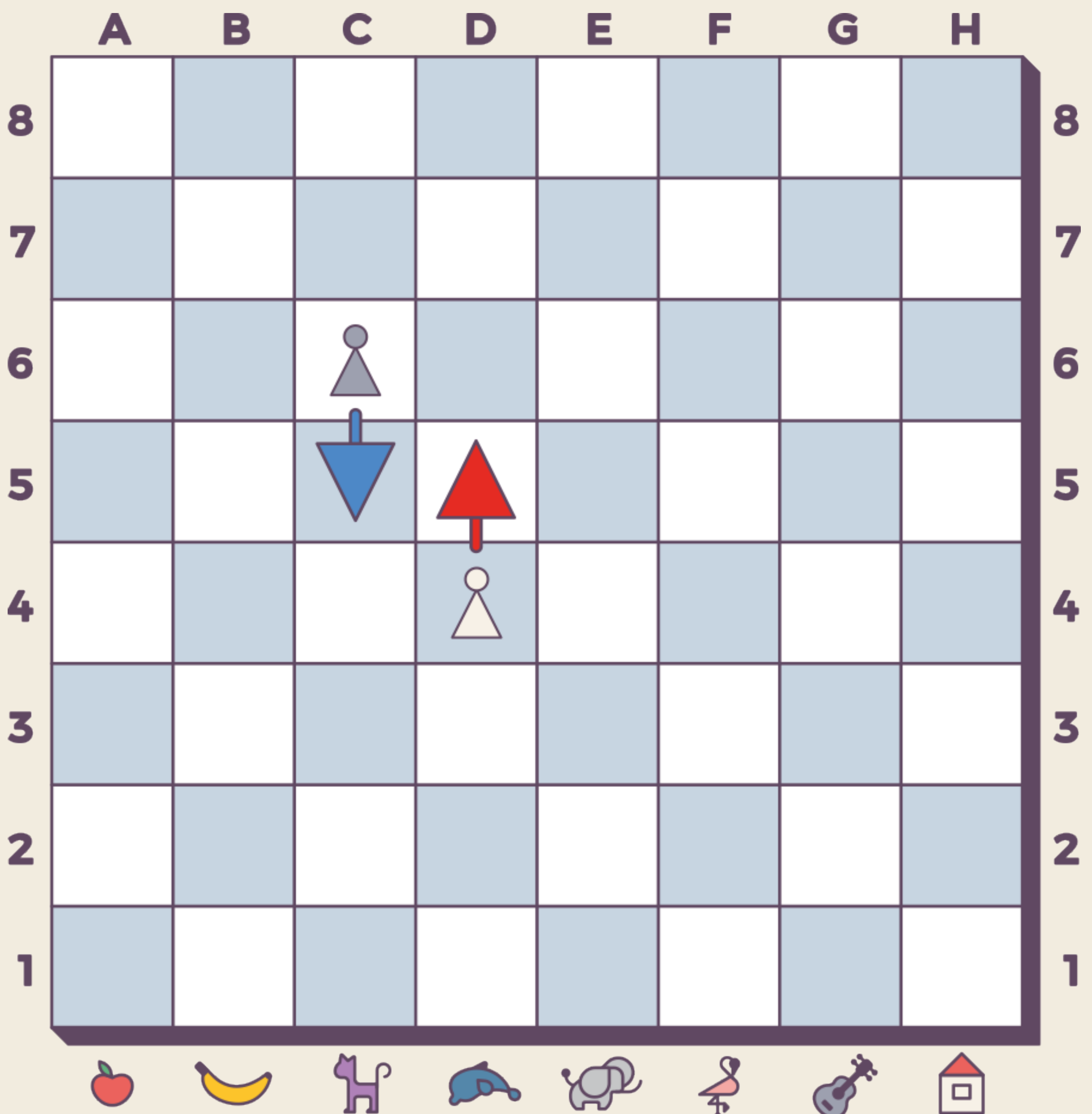
A gyalog az egyetlen bábu, amelyik másképpen üt, mint ahogy lép. Egyenesen előre lép, de átlósan üt. A képen látható állásban egy lépésben le tudja ütni egymást a két gyalog? Húzd a világos gyalogot arra a mezőre, ahonnan le tudják ütni egymást, aztán fordítva!



6. Megoldás

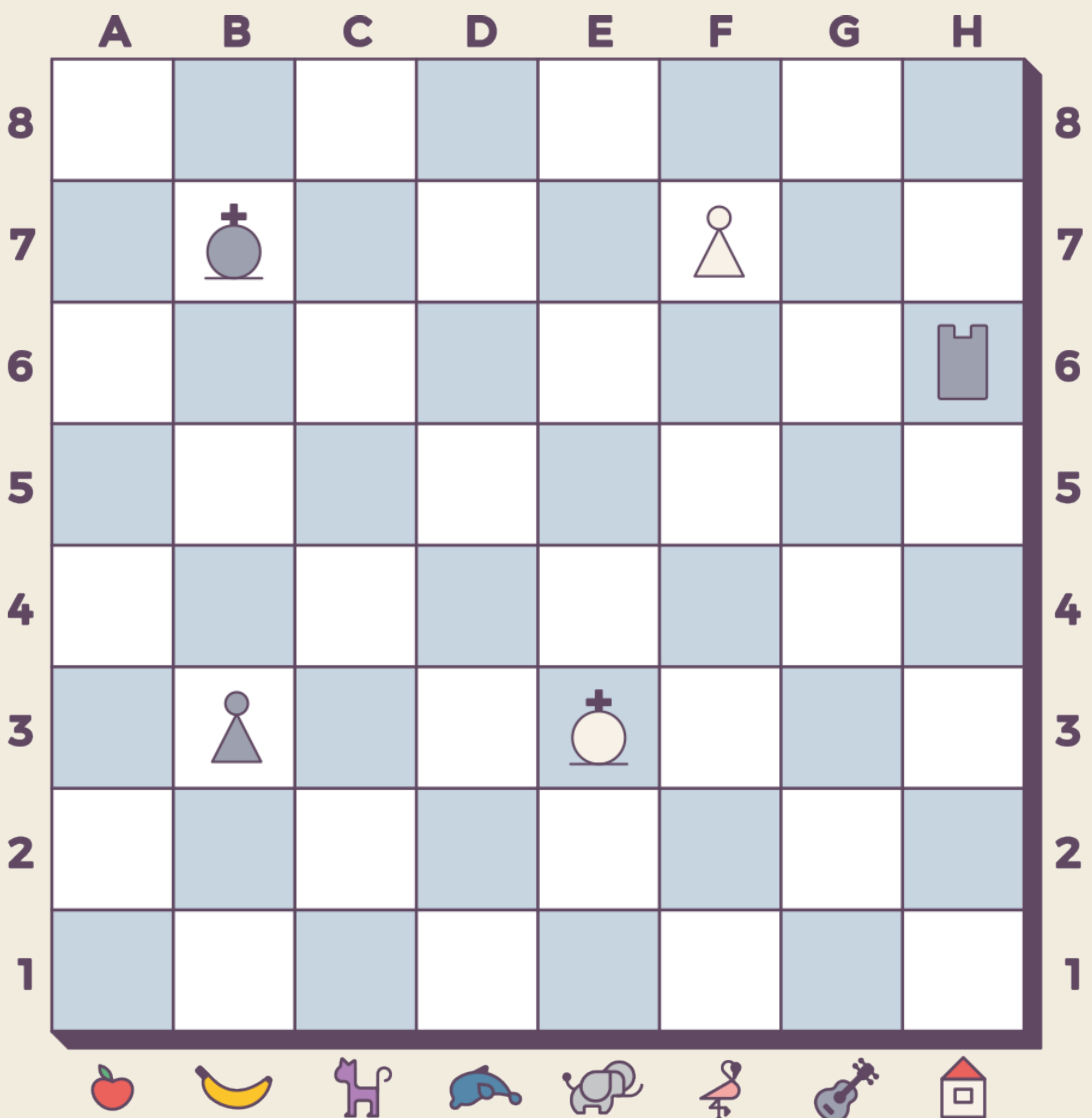
LÉPÉS, ÜTÉS

Nem tudják egymást leütni egy lépésben.



7. ÁTVÁLTOZÁS

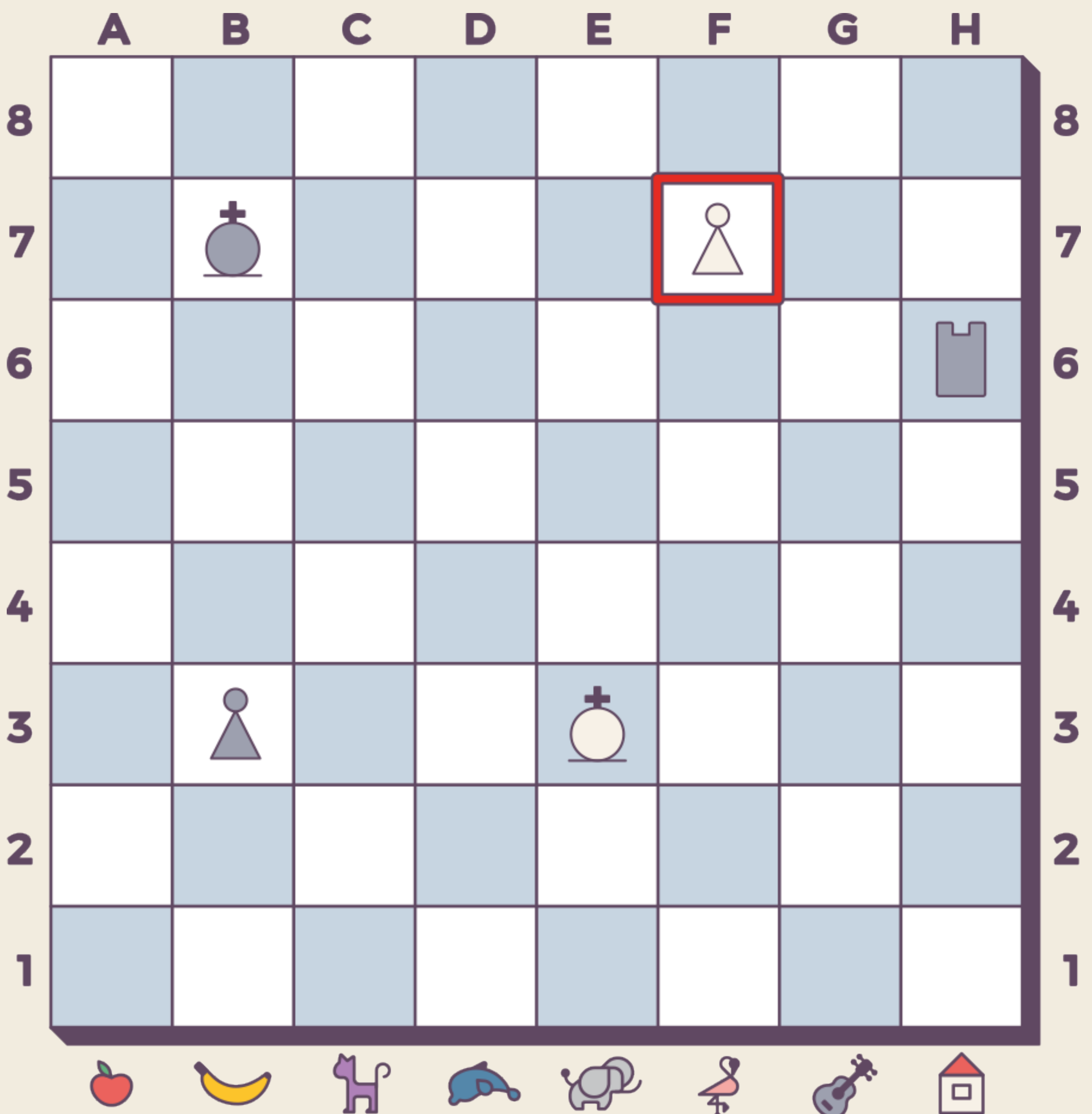
Ha a gyalog az ellenfél alapvonalára ér, át kell változnia! Karikázd be azt a gyalogot, amelyik a következő lépésben át tud változni! Milyen bábuvá kell átváltoznia, hogy ütni tudja a h6-on lévő sötét bástyát?



7. Megoldás

ÁTVÁLTOZÁS

Vezérré vagy futóvá kell átváltoznia, hogy ütni tudja a h6-on lévő bástyát.



8. ÜTÉS

Melyik figurákat ütheted a gyalogokkal? Karikázd be őket!

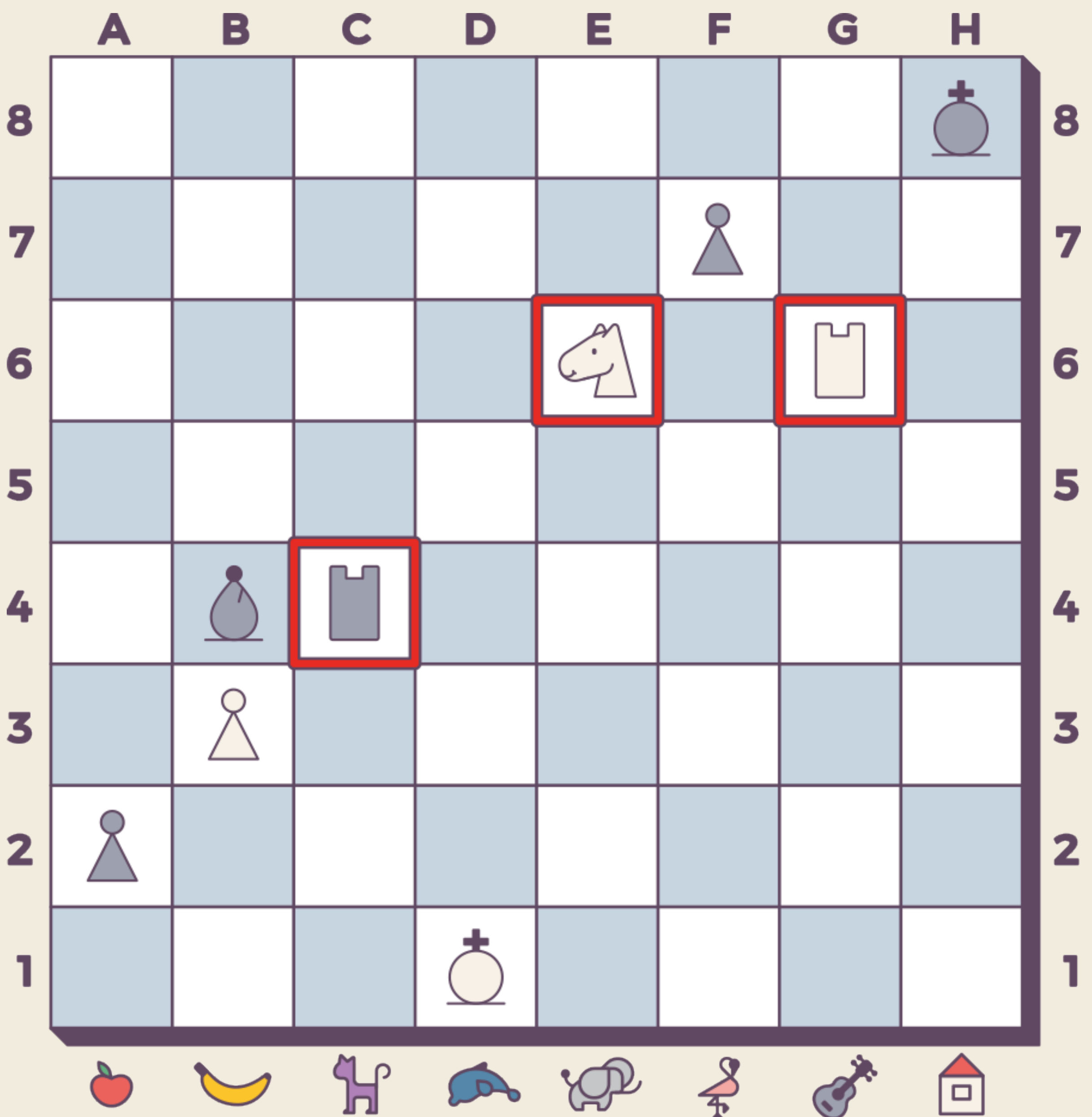


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8								♚	8
7						♙			7
6					♘		♖		6
5									5
4		♗	♖						4
3		♙							3
2	♙								2
1				♚					1

🍏 🍌 🐱 🐢 🐘 🦩 🎸 🏠

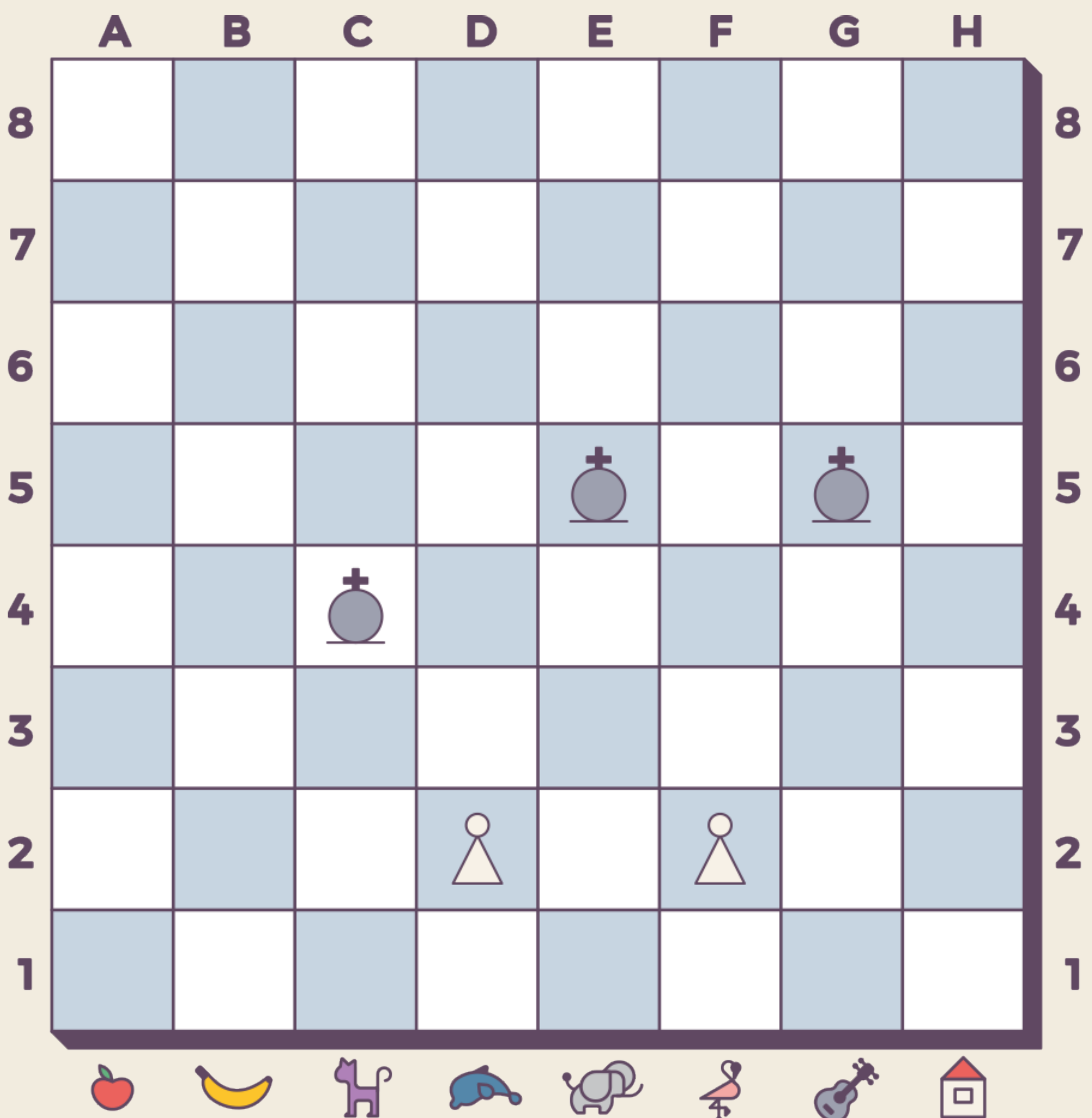
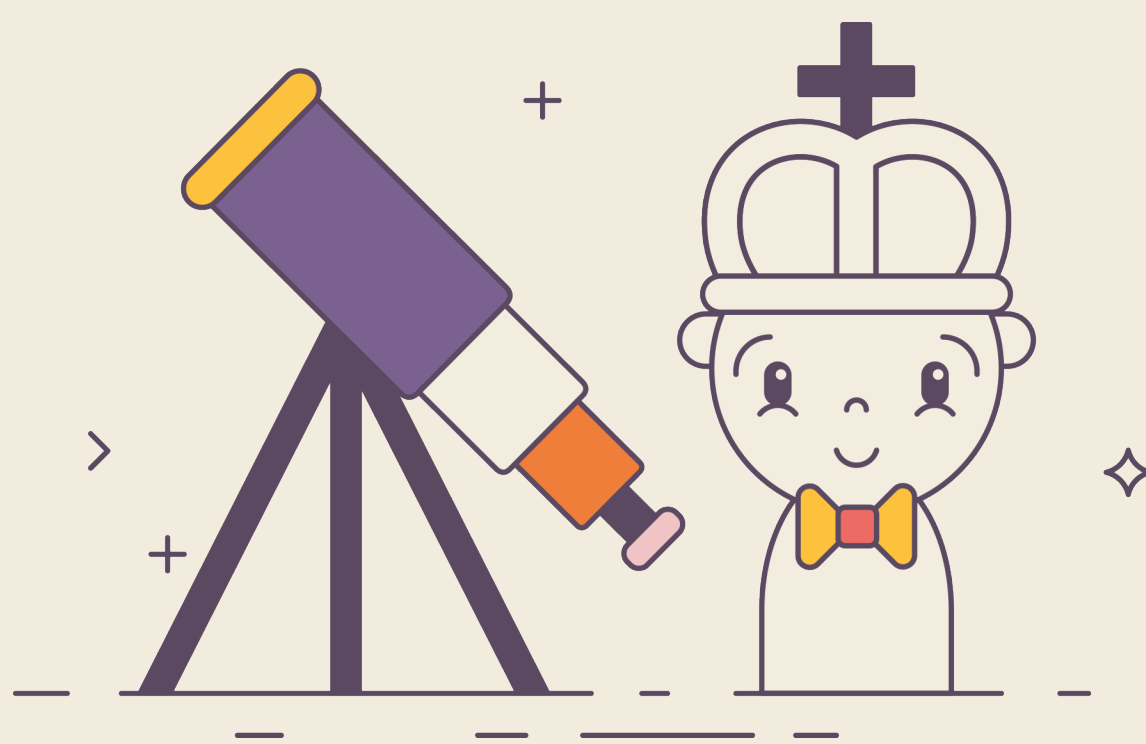
8. Megoldás

ÜTÉS



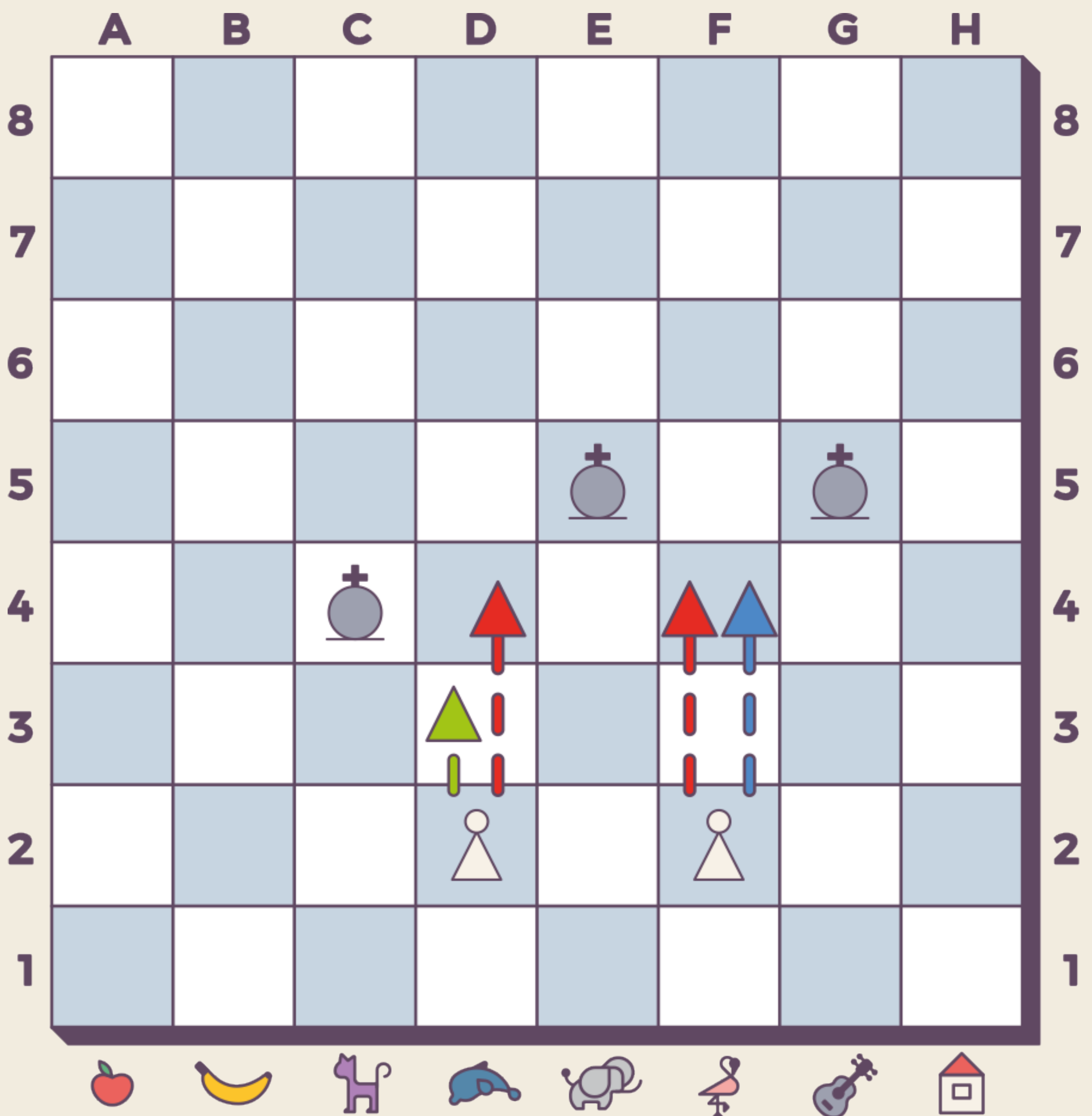
9. ADJ SAKKOT!

Adj sakkot az összes királynak! Szerinted hány lehetőség van? Különbölkönten sorold fel, melyik királynak honnan tudsz sakkot adni!



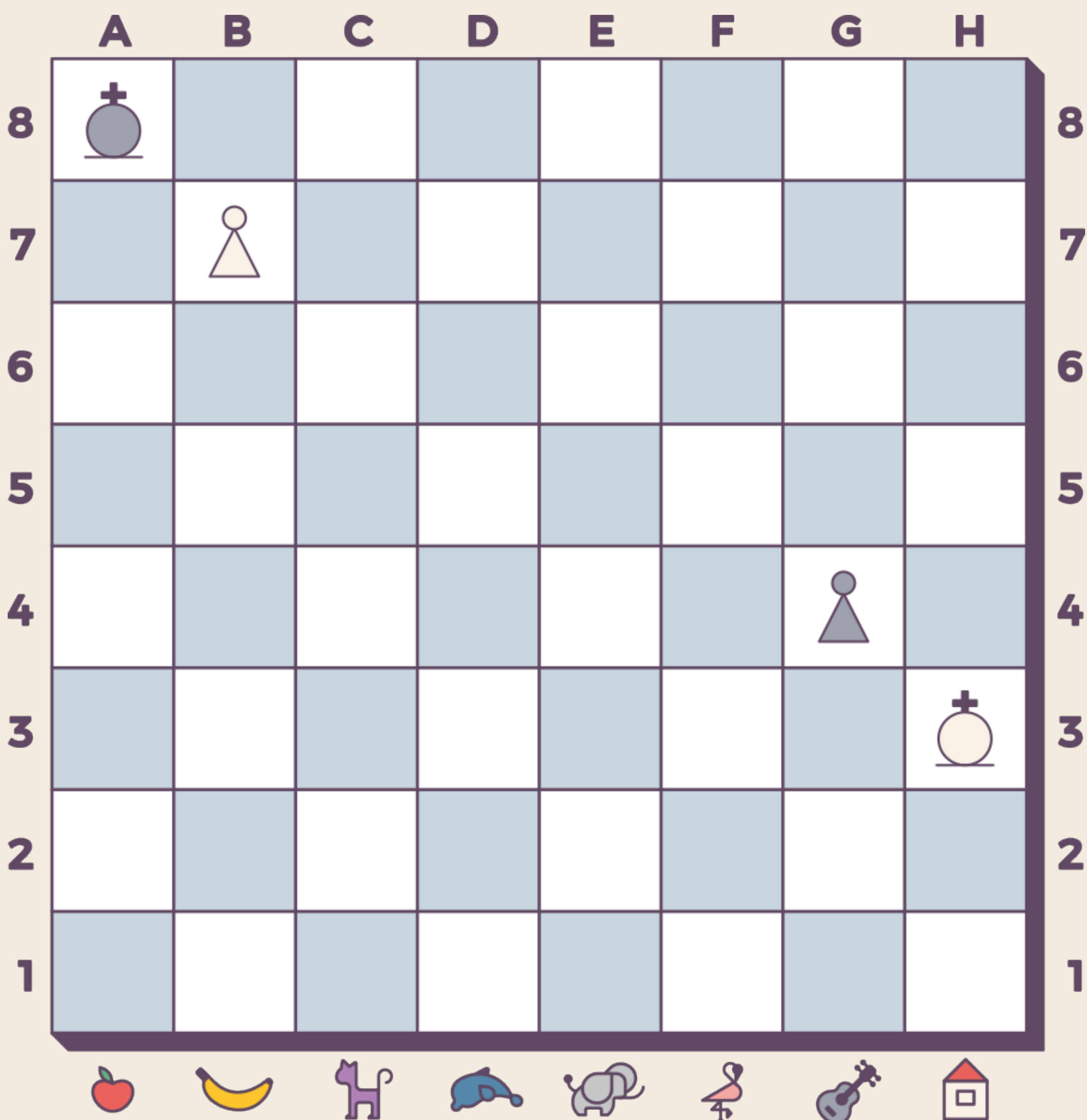
9. Megoldás

ADJ SAKKOT!



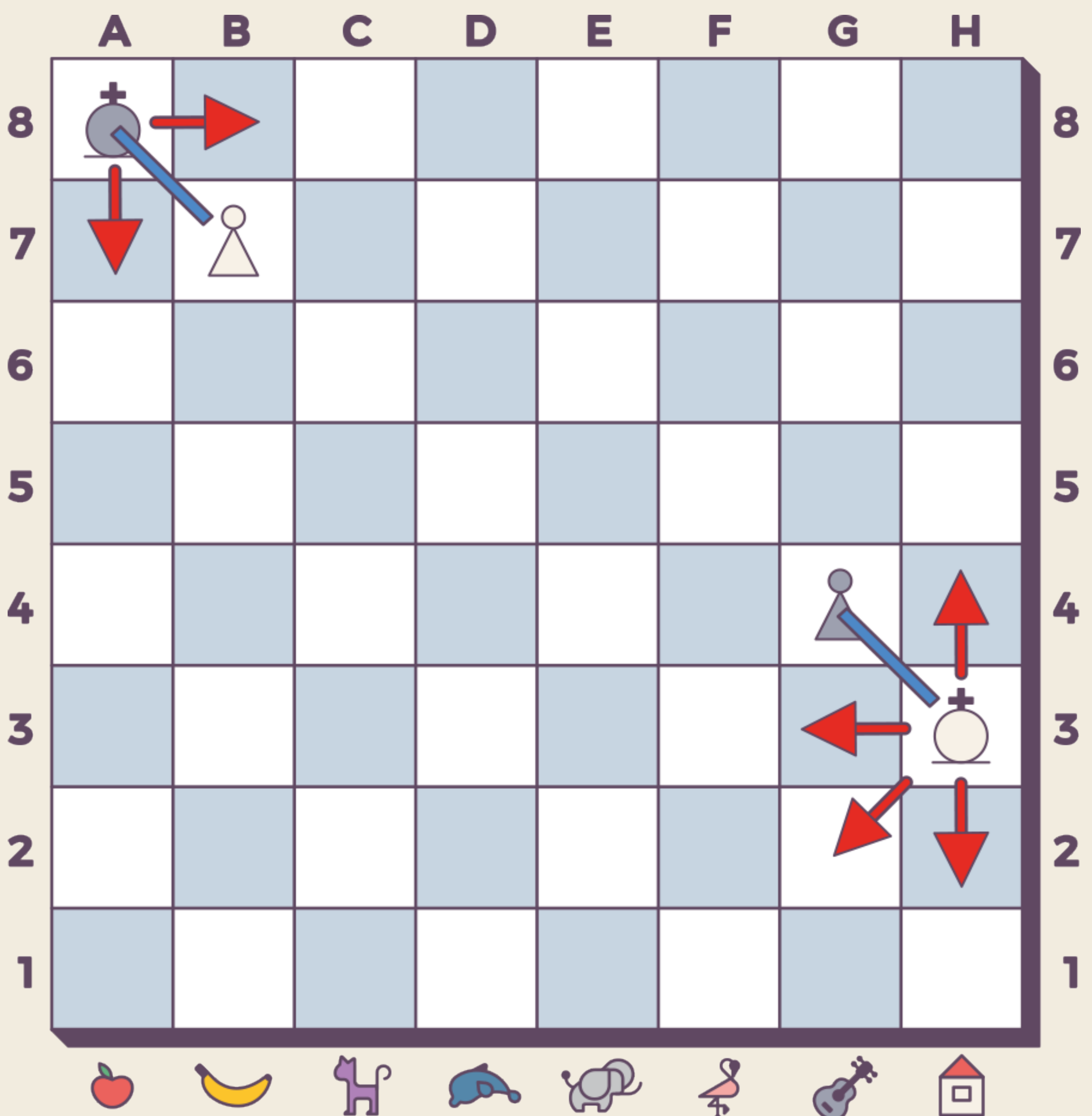
10. LÉPJ KI A SAKKBÓL!

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



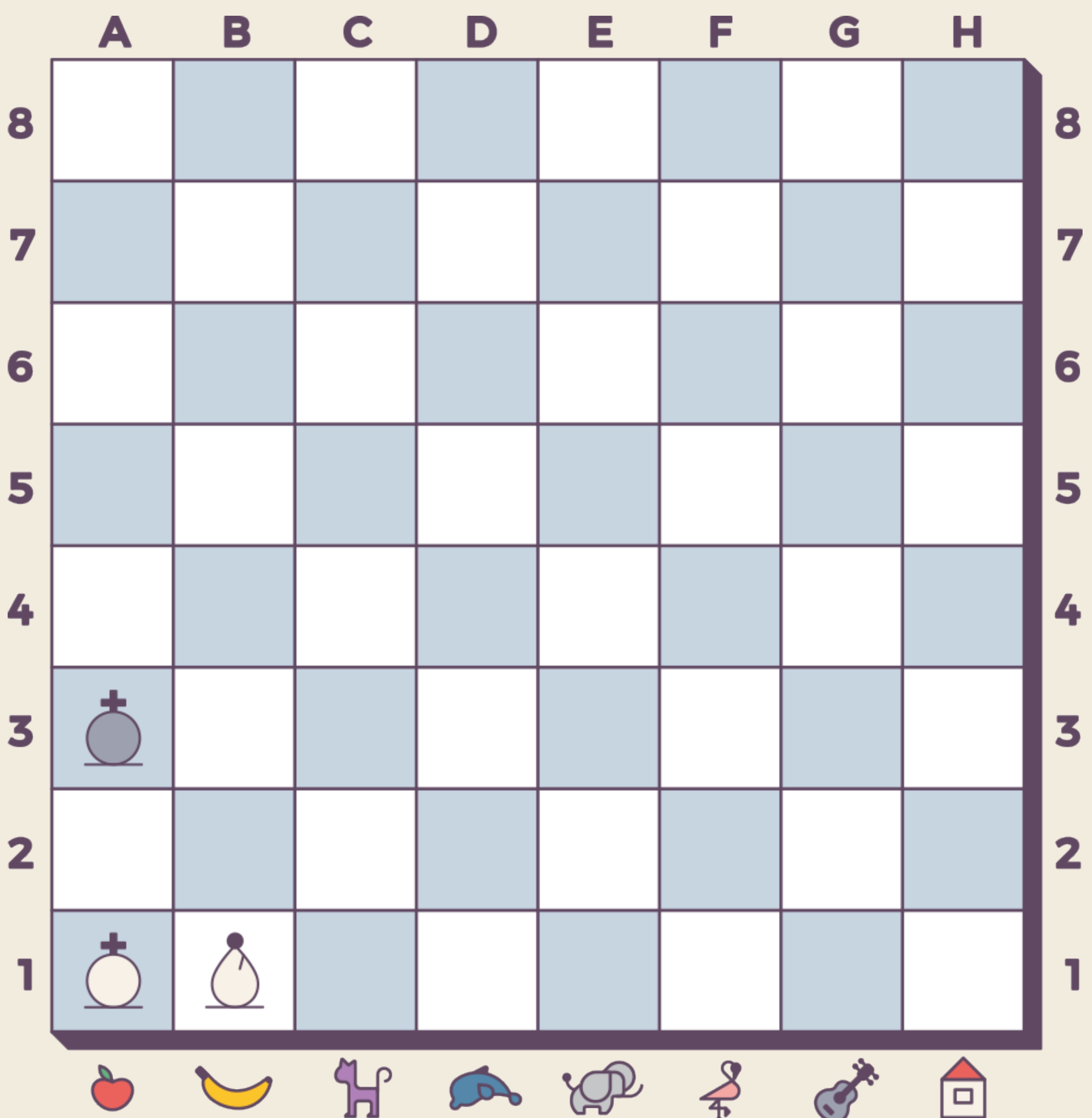
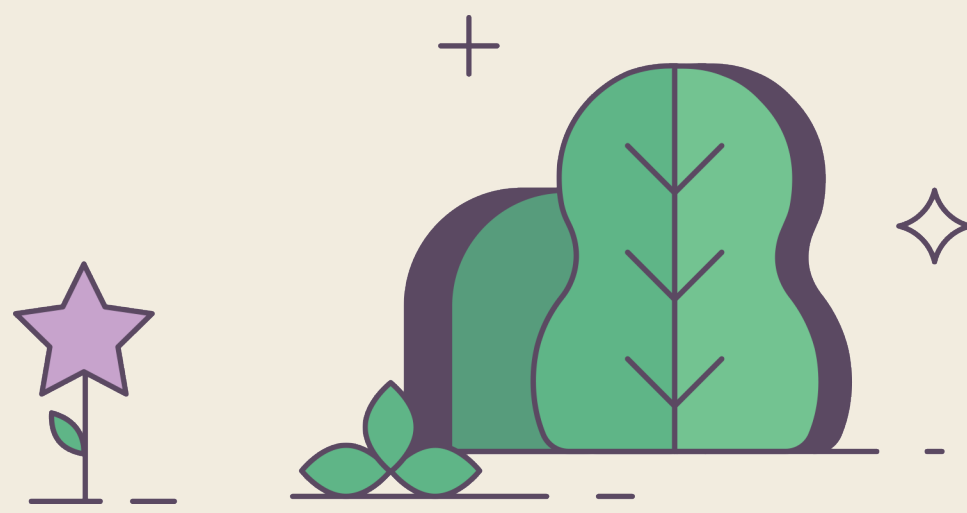
10. Megoldás

LÉPJ KI A SAKKBÓL!



11. SAKK-MATT!

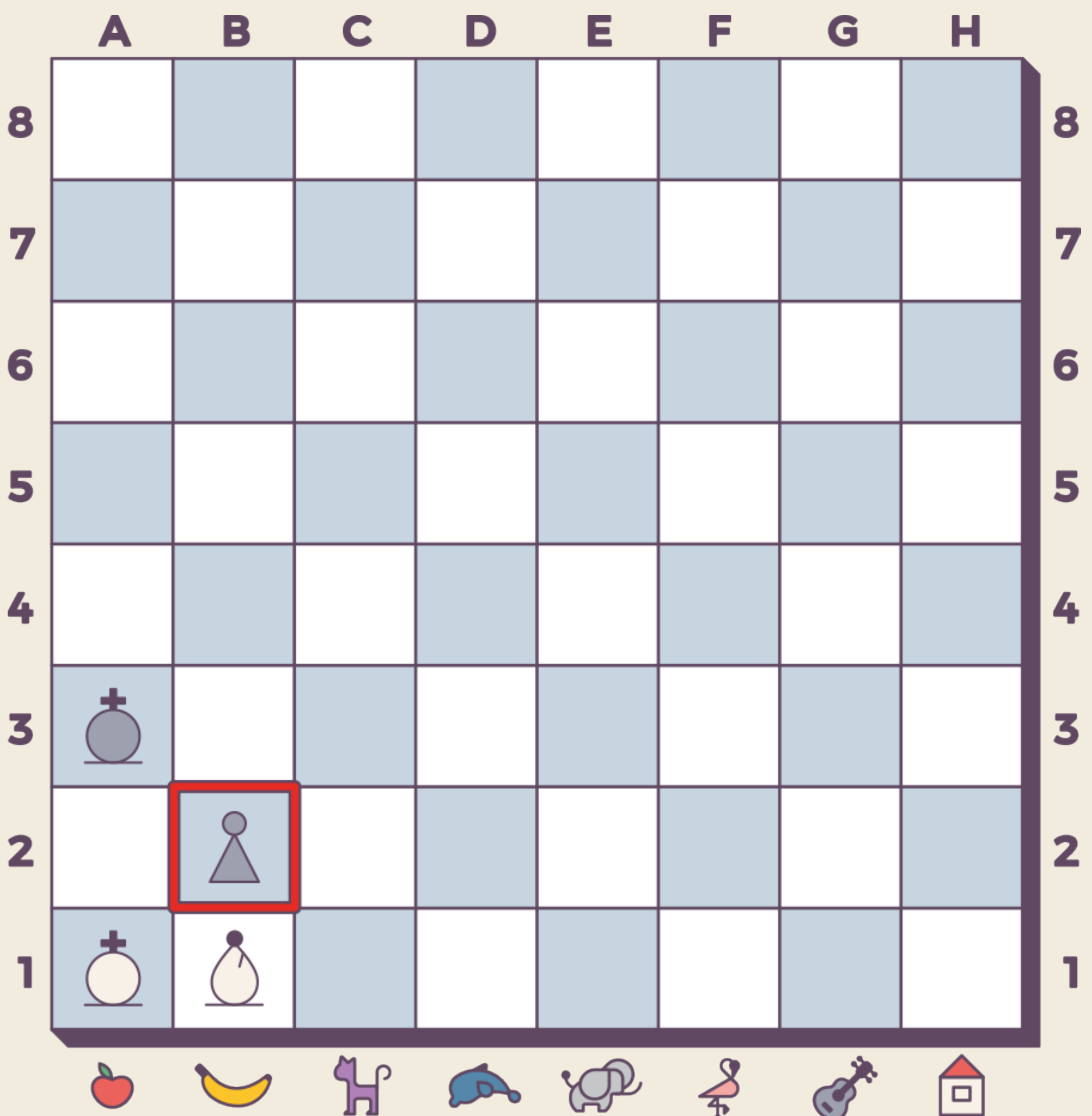
Világos király bajba kerülhet, beszorult a sarokba, saját futója zárja el a menekülés útját. A királyok egymás melletti mezőre sosem léphetnek, így nincs lehetősége menekülésre. Rajzolj sötét gyalogot egy olyan mezőre, ahonnan olyan sakkot ad, ami már matt is!



11. Megoldás

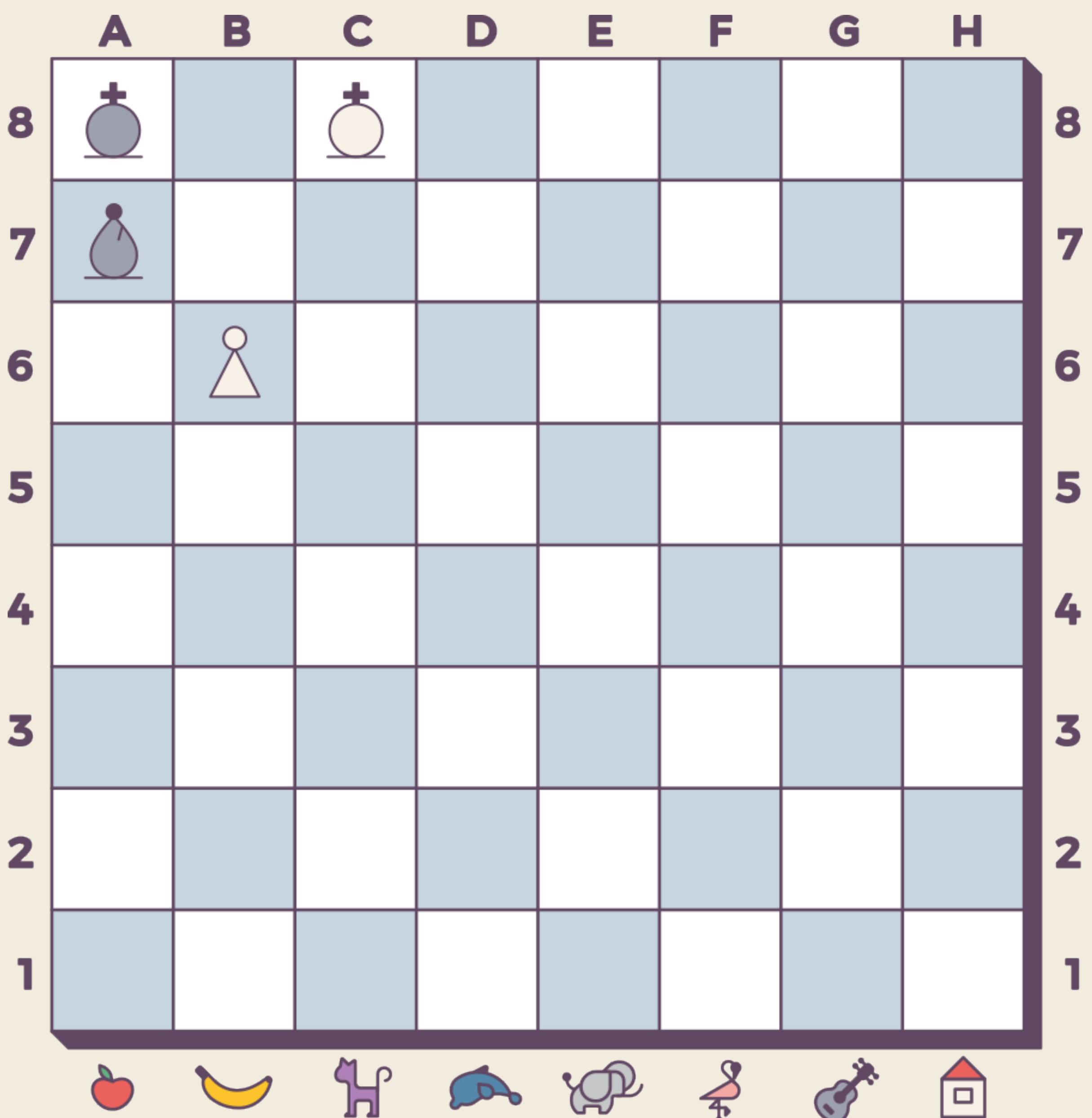
SAKK-MATT!

b2



12. SAKK-MATT

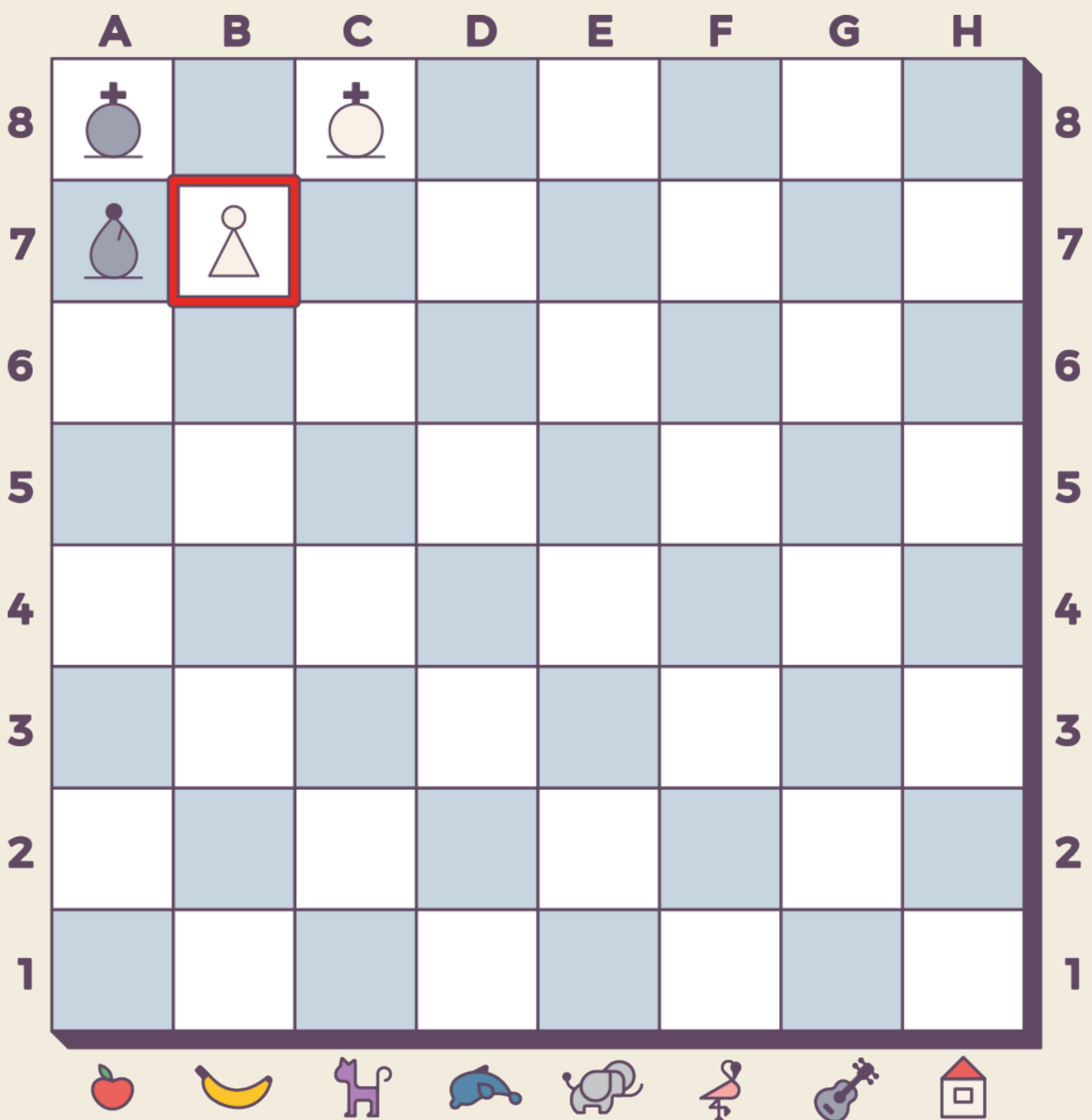
Most a sötét király kerülhet bajba, adj mattot világossal! Jelöld azt a gyaloglépést, amelyik mattot eredményez!



12. Megoldás

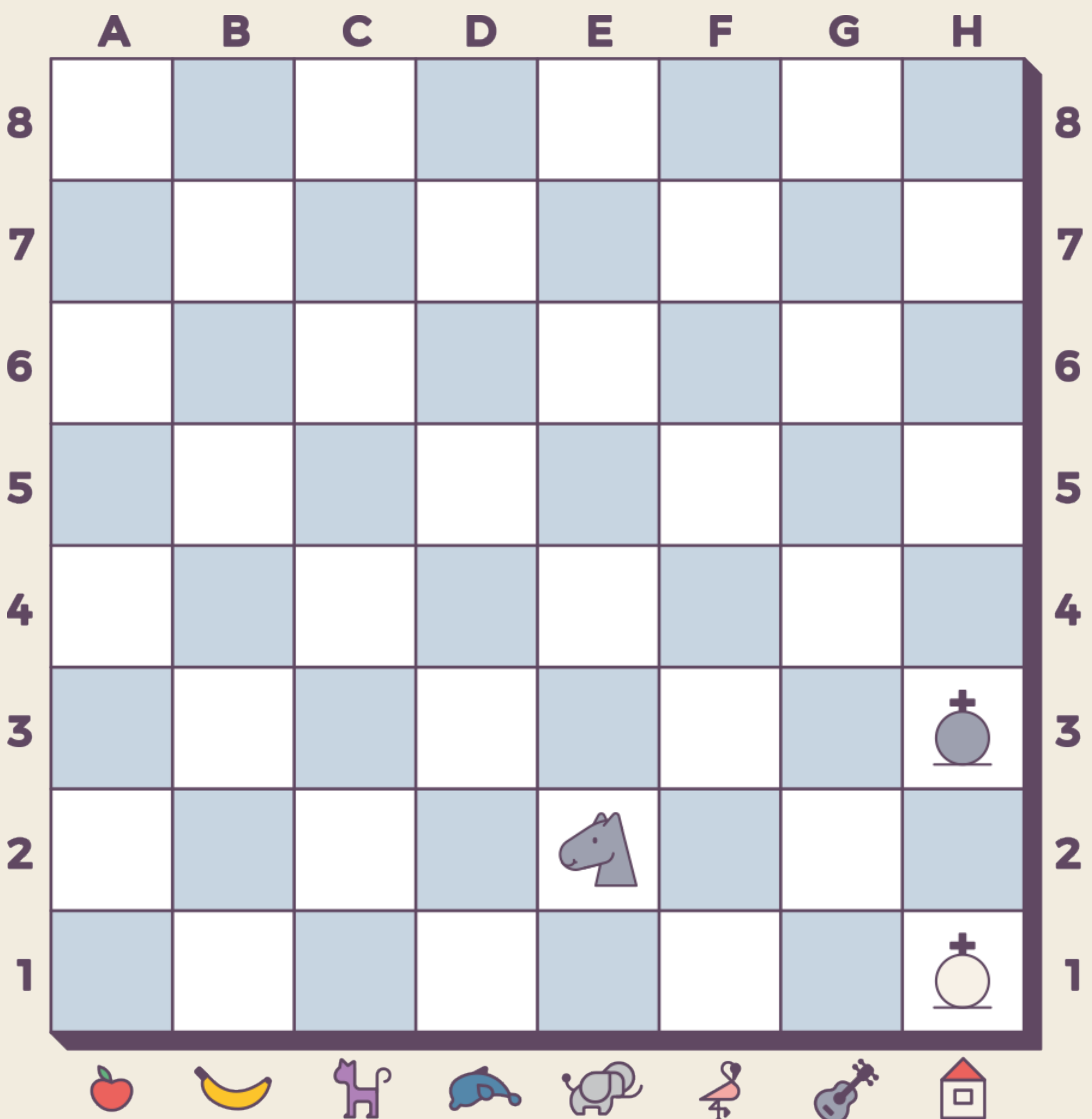
SAKK-MATT

b7



13. DÖNTETLEN, VAGY MATT?

Ha csak két király van a táblán, az döntetlen. Ha két király és egy huszár van a táblán, akkor sem lehet mattot adni. Helyezz fel egy sötét gyalogot úgy, hogy a világos királynak mattot adjon! Melyik ez a mező?



13. Megoldás

DÖNTETLEN, VAGY MATT?

g2

