



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. Átlóböngésző

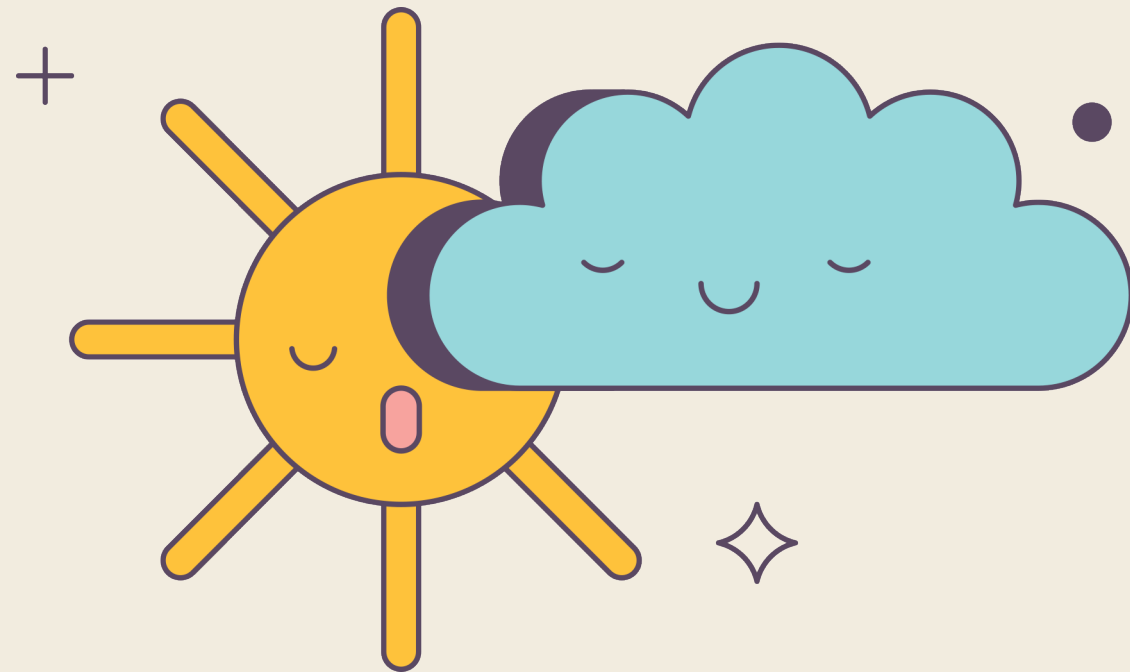
Kutass, keress, böngéssz:
kalandozz a Sakkpalota átlóin!



- Keresd meg, és húzd végig az ujjad azon az átlón, amelynek a kiindulópontján a kecskét, a végpontján pedig a papírsárkányt látod!
- Hogy hívják ezt az átlót?
- Hány mezőből áll?
- Keresd meg az átló párját, és nevezd meg a kiinduló- és a végpontját!
- Keresd meg a súlyozó Futi Futót!
- Húzd végig az ujjad azokon az átlókon, amelyeken elhelyezkedik!
- Nevezd meg az átlók kiinduló- és végpontjait!
- Melyik átló a hosszabb?

2. Napsütés

Ősszel igazán jólesik, ha a napsugár megsimogatja az arcunkat.



- Keresd meg a Sakkpalotában a napocskát!
- Húzd jobbra átlósan lefelé az ujjad, és nevezd meg a végpontot, ahová érkeztél!
- Most a másik irányba, balra átlósan lefelé húzd az ujjad! Melyik mezőre érkeztél? Nevezd meg!
- Sorold fel, kikre süt a nap a sugaraival!
- Számold meg, hány világos és hány sötét mesebábra süt ezeken az átlókon!
- A felsoroltak között van olyan mesebáb, amelyik csak átlósan tud közlekedni?
- Melyik szobák ablakán süt be a nap? Te mit játszanál ott?

3. Állati küldetés

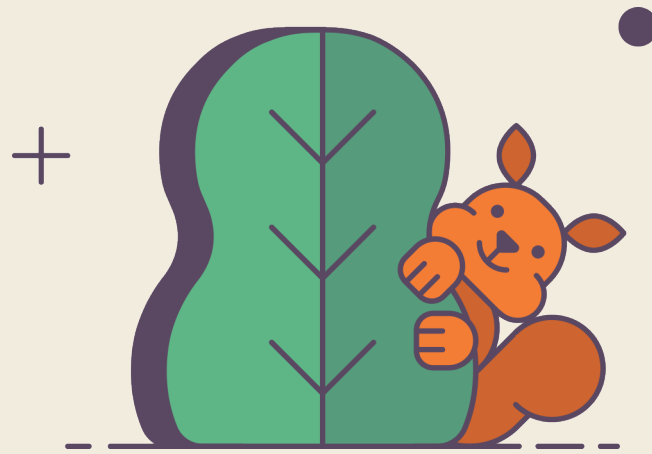
Melyik a kedvenc állatod? Megtalálható a Sakkpalotában?



- Húzd jobbra átlósan lefelé az ujjad, és nevezd meg a végpontot, ahová érkeztél!
- Most a másik irányba, balra átlósan lefelé húzd az ujjad! Melyik mező a végpont?
- Melyik mezőkön találkoztál velük? Nevezd meg őket!
- Melyik közülük a vándormadár? Melyik évszakban kelnek útra?
- Keresd meg a Sakkpalota kétlábú háziállatát, a tyúkocskát! Húzd végig az ujjad azon a két átlón, amelyeken elhelyezkedik! Nevezd meg az átlók kiinduló- és végpontját!
- Ezeken az átlókon találtál még állatokat? Ha igen, nevezd meg őket!

4. Nyomkövetés

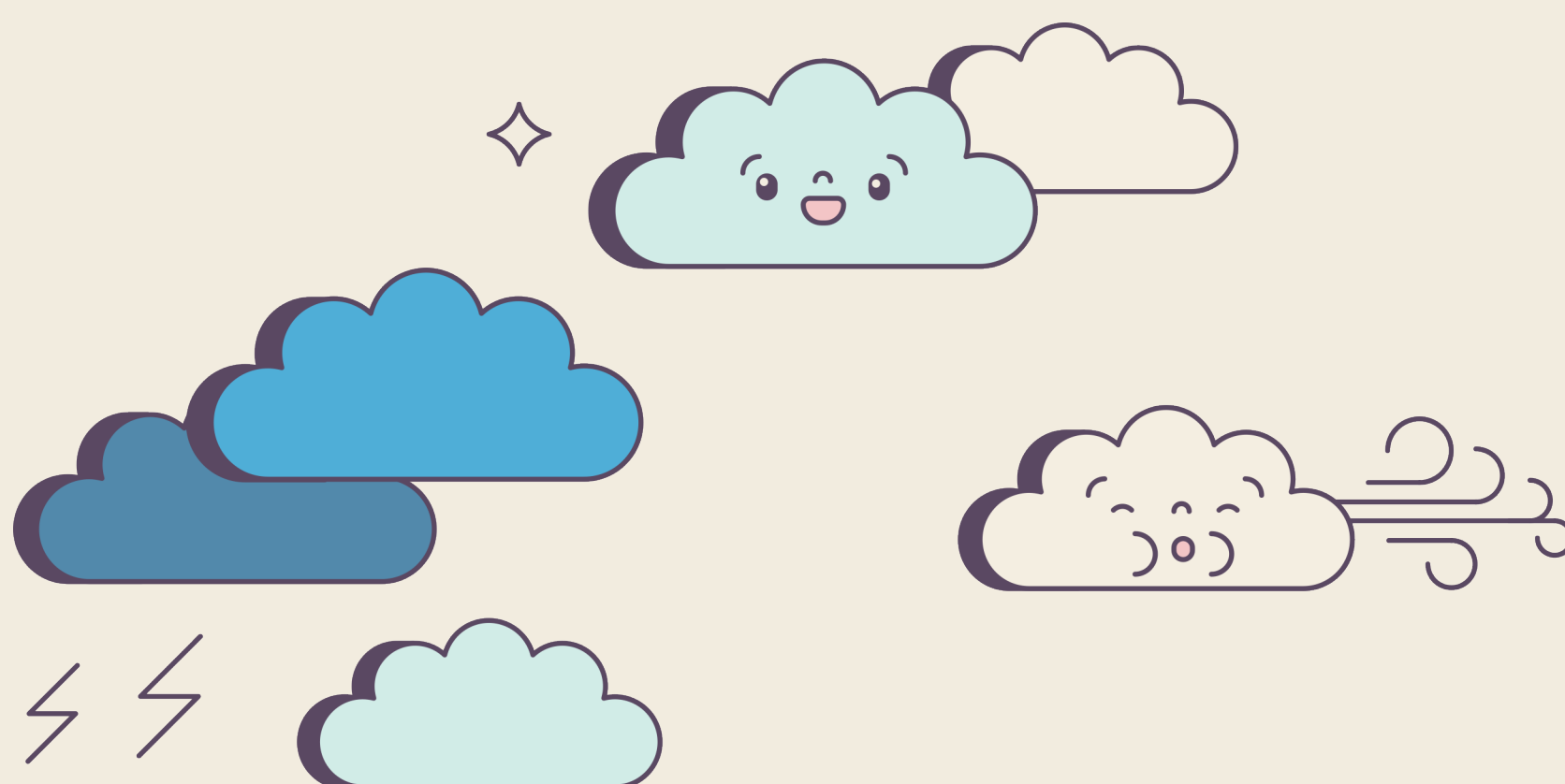
Keresd meg a Sakkpalotán a mókust, aki csak átlókon közlekedik. Kövesd az ujjaddal az útját!



- Először átlósan balra felfelé húzd az ujjad egymezőnyit, majd átlósan jobbra felfelé egyet! Most melyik mezőn állsz? Nevezd meg! Kinek a tornya található itt?
- Haladj tovább, balra átlósan felfelé egyet! Hová érkeztél? Nevezd meg! Kinek a kedvenc színe a lila?
- Lépj tovább ismét balra átlósan felfelé egyet! Most hol állsz? Ez a torony milyen színű?
- Haladj tovább balra átlósan felfelé kettőt! Most milyen színű toronyhoz jutottál? Kit látogatott meg a mókus?
- Szerinted minden palotalakó tornyához sikerült eljutnia?
- Ha nem, akkor folytasd a mókus útját elképzelésed szerint!

5. Felhőfogócska

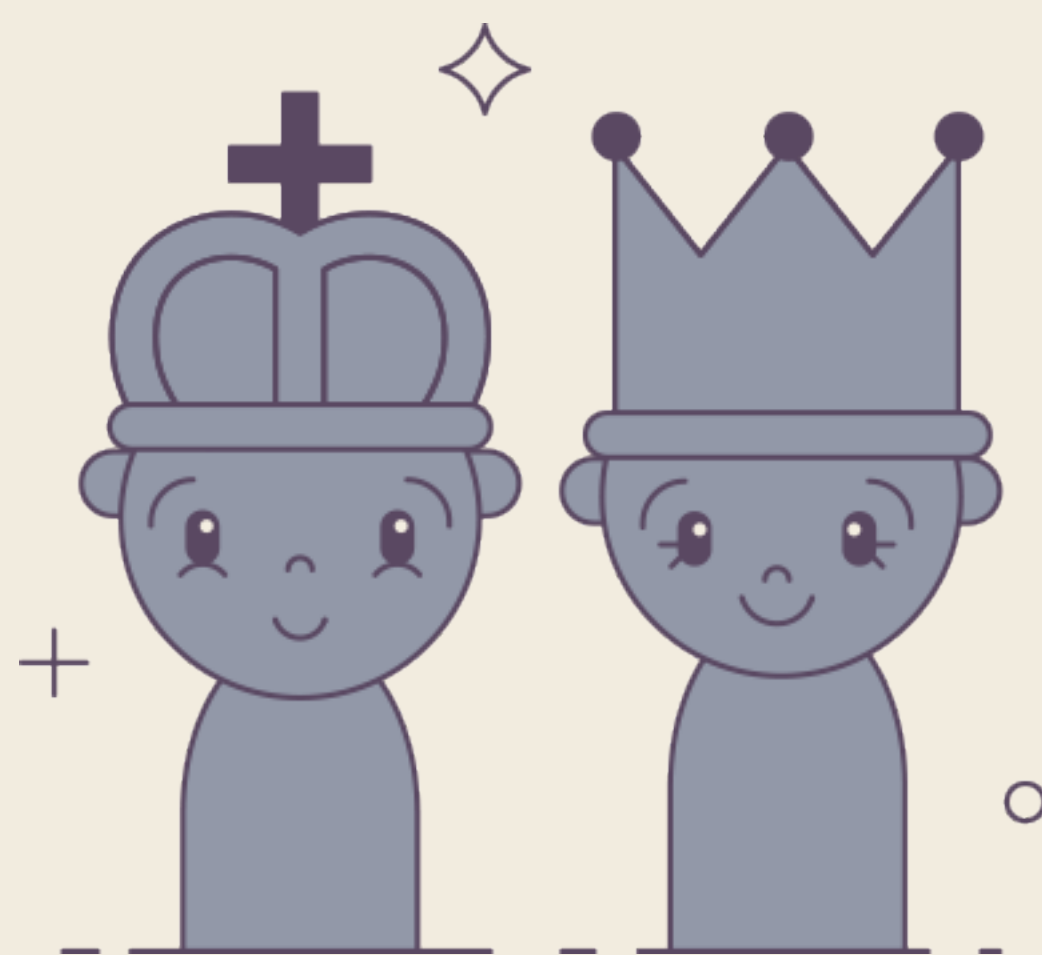
Fentről nézve minden más, a felhők, a nap, a folyók és a Sakkpalota is. Most képzeletben ülj be te is az Alma utca 8.-on látható repülőgéphez, és számold meg, hogy csak cikcakk mozgásban hány darab felhőt tudsz megérinteni a 7. és a 8. soron!



- Vezesd végig az ujjad az útvonalon!
- Melyik mezőkön vannak a felhők?
- Nevezd meg őket!
- A b8-on lévő esőfelhőt meg tudod érinteni?
- Az utad során melyik mezőkön nem találkoz-tál felhővel?
- Te ültél már repülőgépen?

6. A bűvös szám: 3

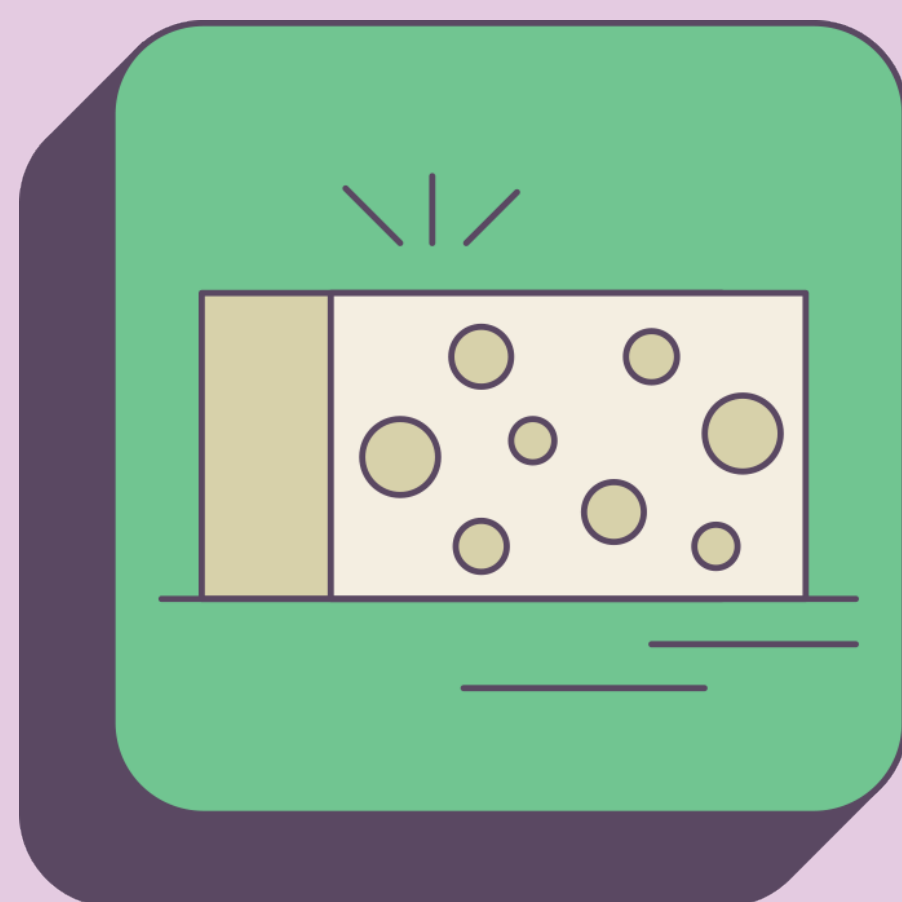
Emlékszel a futó értékére? Most ezzel a számmal fogunk játszani!



- Keress olyan átlót, amelyen összesen három mesebáb látható! Ha találtál ilyen, nevezd meg azt a mezőt, ahonnan indultál, és azt is, ahová érkeztél!
- Böngéssz tovább az átlókon!
- Hány olyan átlót találtál, amin összesen három mesebáb van?
- Van köztük nagyátló?
- Kikkel, melyik mesebábokkal talákoztál útközben?
- Sötét vagy világos figurából láttál többet?

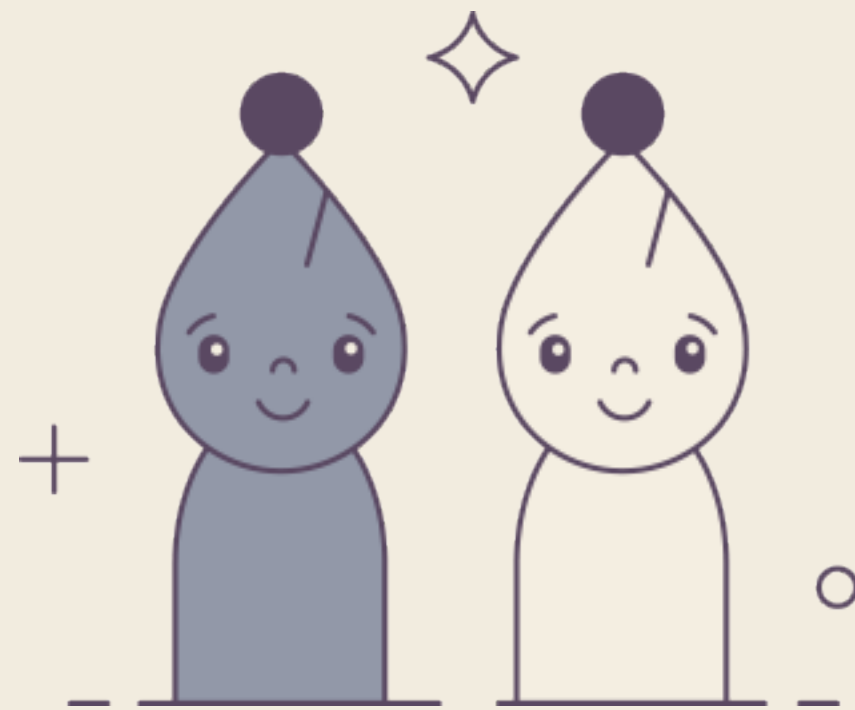


Karikázz, és húzz egyenes vonalakat filctollal! Haladj lépésről lépésre a Sakkpalotában! Minden feladat után töröld le a megoldást, hogy a Sakkpalotád is készen álljon a következő játéokra!



1. Futó activity

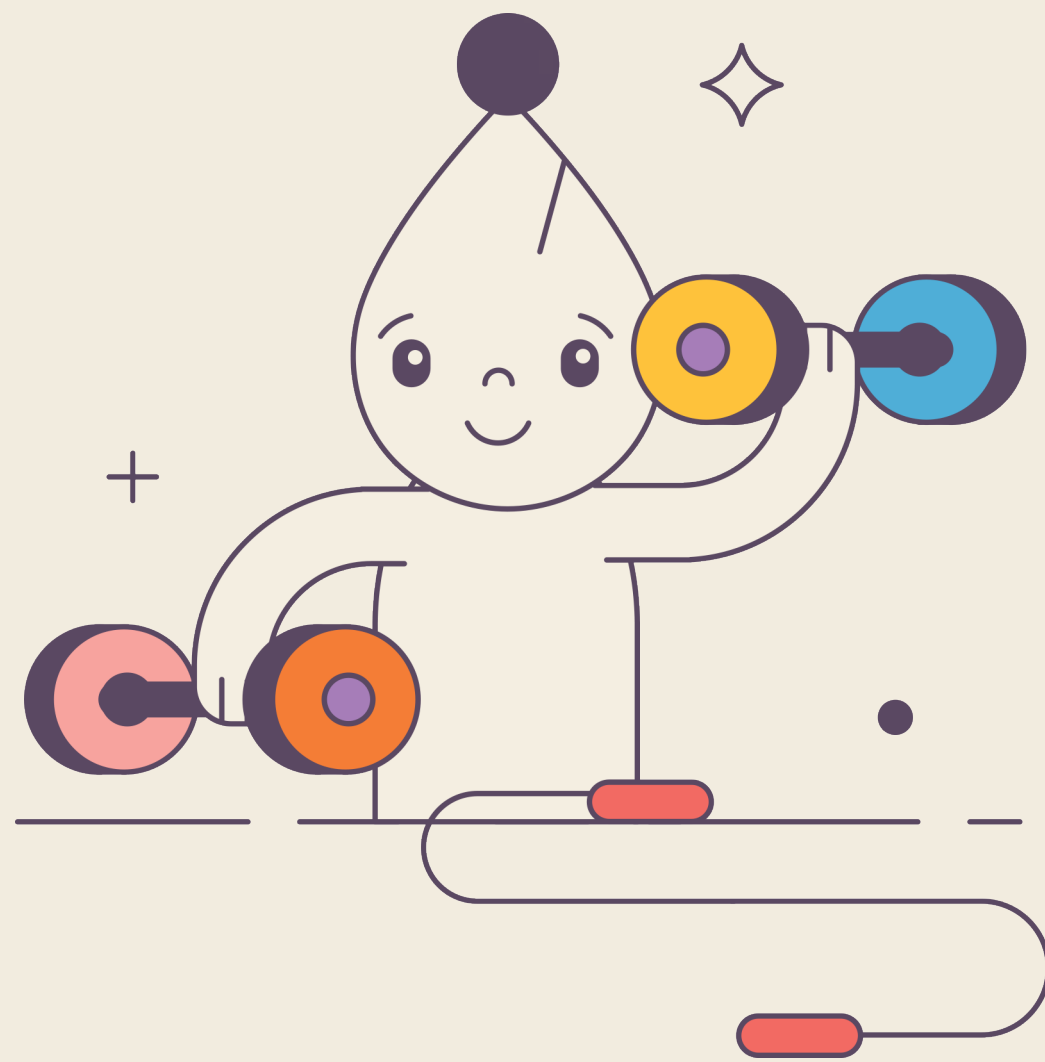
Futi Futó kalandja úgy kezdődik, hogy megkeresi a barátait. Kit, hol talál? Segítség neki!



- Keresd meg és karikázd be a 2 világos és a 2 sötét futót!
- Mondd el, hogy ki mit csinál!
- Próbáld utánozni őket! Például mozogj úgy, mintha gördeszkáznál vagy súlyzóznál!
- Mind a négy futó végigfut azokon az átlókon, amiken elhelyezkedik. Rajzold be az útvonalakat!
- Melyik futó lép a legtöbb mezőre?
- Van találkozási pontjuk? Ha igen, melyik mezőn? Nevezd meg!
- Emlékszel, mi Futi Futó szuperereje?
- Neked mi a szupererőd?

2. Edzés a barátokkal

Futi Futó tornázní hívta barátait.
Találkozásí pont a Cica utca 5.-ben.



- Rajzold meg a sakktáblán megismert menetmódjuk szerint Keresztes Király, Vendi Vezér, a szobájában tartózkodó Bumm Bástyá, a gesztenyebábokat készítő Hopp Huszár és a zöld tornyában látható Pici Gyalog útvonalát!
- Ki ér oda a leggyorsabban?
- Ki a leglassabban? Miért?
- Ki tudna menni több útvonalon is?
- Te szívesen tornáznál együtt Futi Futóval?

3. Koncert

Keresztes Király és Vendi Vezér szeretne elsőként megérkezni a zene-teremhez, a Gitár utca 4.-be, az esti koncertre.

Úgy döntöttek, hogy ma csak átlókon közlekednek.



- Húzd végig a filctollad Vendi Vezér útvonalán!
- Hány mezőre lépett rá?
- Most Keresztes Király útvonalát húzd be! Figyelj, ő egyszerre csak egyet léphet!
- Hány mezőt érintett?
- A következő vendég Bumm Bástya, aki a Banán utca 4.-ből indul. Hány mezőt kell haladnia jobbra? Számold meg!
- Hopp Huszár az erkélyén is hallja a zenét. Futi Futó leteszi a súlyzóit, és cikázva siet a koncertre. Tervezz neki útvonalat!

4. Kirándulás

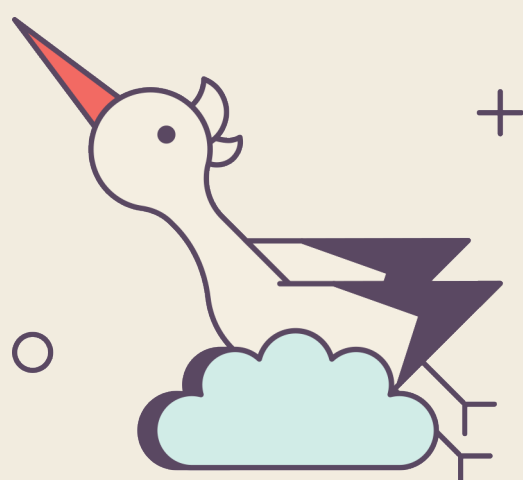
A palotalakók a Delfin utca 7.-be sietnek meghallgatni Futi Futó újabb kirándulási tervét, melynek útvonalát Vendi Vezér segít GPS-en megtervezni neki.



- Keresd meg Vendi Vezért, és karikázd be!
- Futi Futó hány mezőnyi távolságra van Vendi Vezér erkélyétől?
- Hopp Huszár három huszárlépésből ér a Delfin utca 7.-be. Rajzold meg az útvonalát!
- Bumm Bástya öt mezőre lép rá, mire megérkezik Vendi Vezérhez. Keresd meg ezt az útvonalat, és rajzold meg egyenes vonalakkal!
- Pici Gyalog a szomszédos erkélyről hallgatja a tervet.
- Keresztes Királynak melyik irányba kell lépnie, hogy odaérjen?

5. Repülés

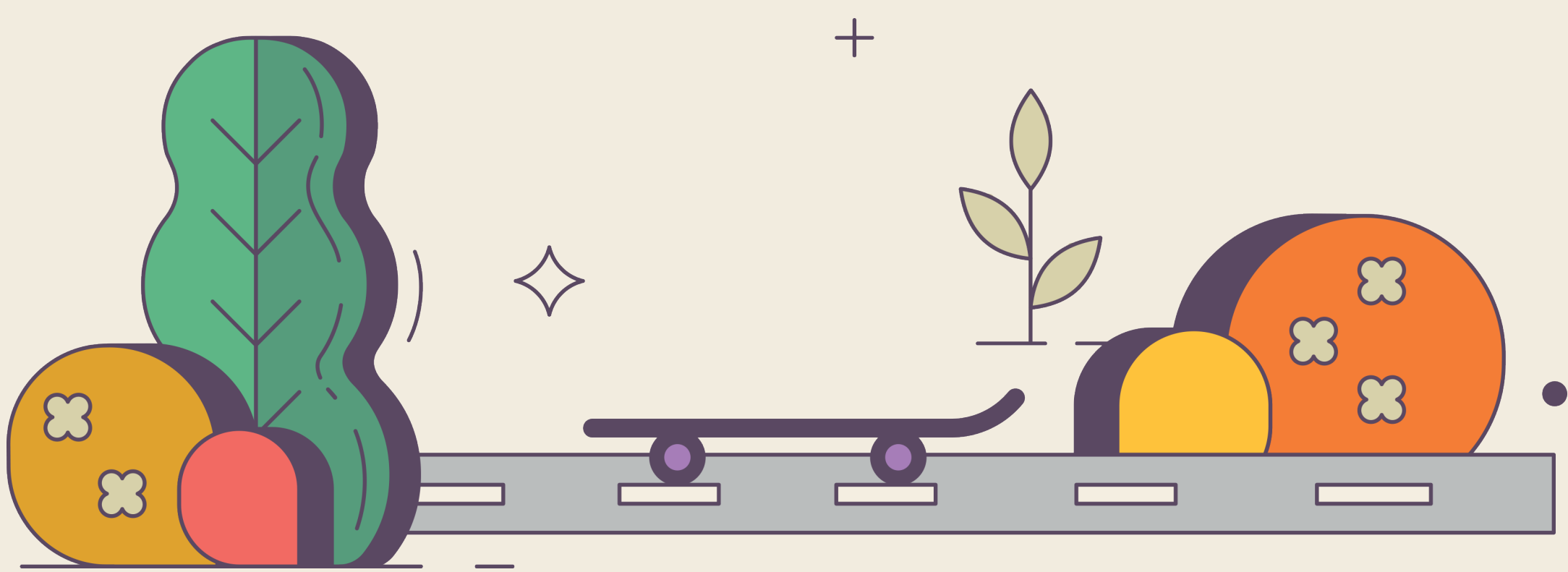
Az ősz a végéhez közeledik, a gólya, mielőtt elindul hosszú vándorútjára, elbúcsúzik a Sakkpalota lakóitól.



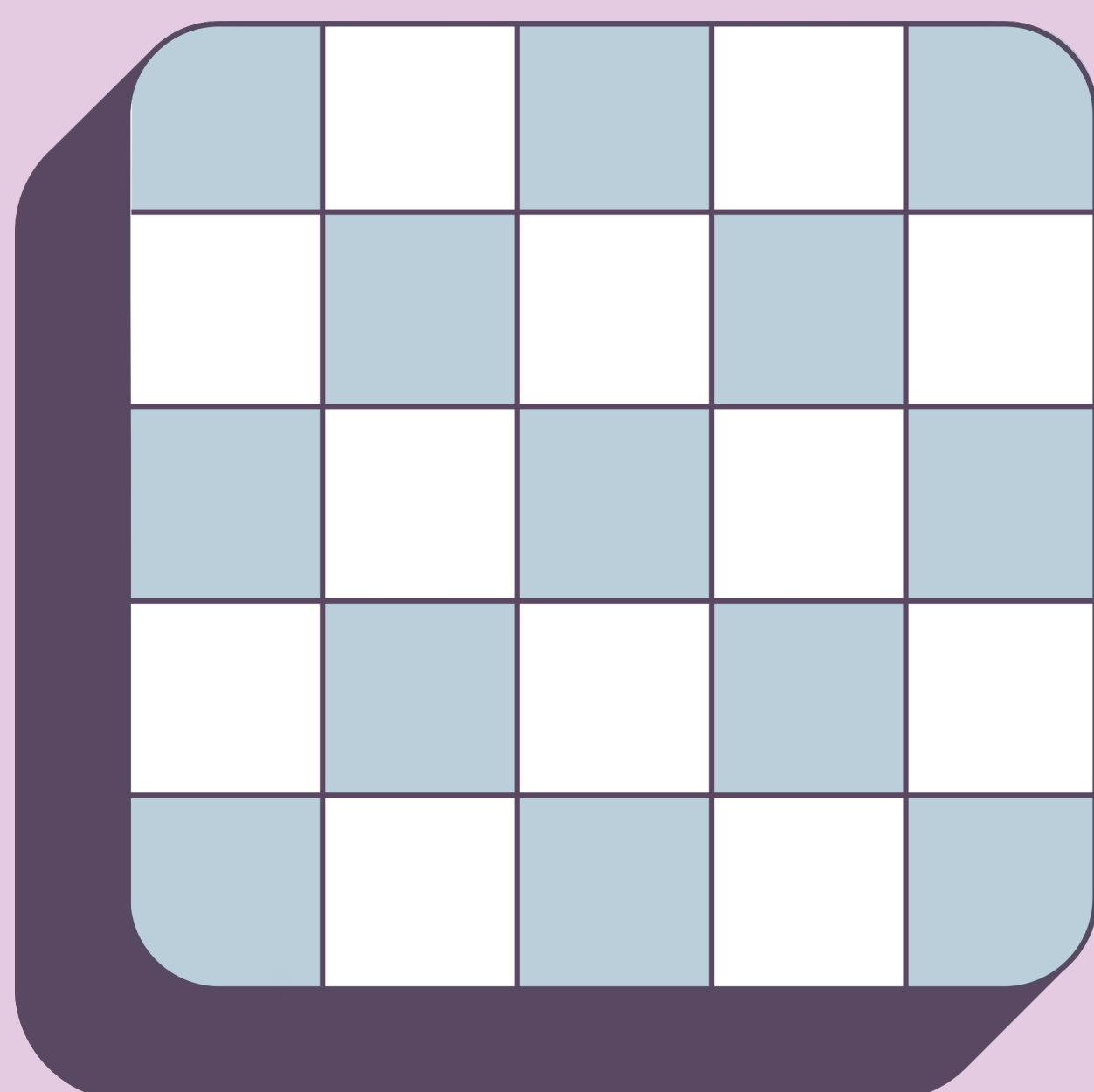
- Keresd meg és karikázd be a gólyát, majd a filctolladdal kövesd az átlókon vezető útját!
- Húzd a vonalat balra átlósan felfelé egymezőnyit! Mit láatsz ott?
- Most balra átlósan lefelé két mezőt repül a gólya. Kivel találkozik itt?
- Balra átlósan felfelé 2 mezőt, aztán balra átlósan lefelé 2 mezőt halad.
- Most jobbra átlósan lefelé 2 mezőt repül a gólya, és leszáll.
- Melyik mezőre érkezett? Nevezd meg!
- Kivel találkozik ott? Ki van még körülötte?
- Mit gondolsz, innen milyen irányba indul tovább? Húzd be az általad elképzelt útirányt!

6. Gördeszkapálya

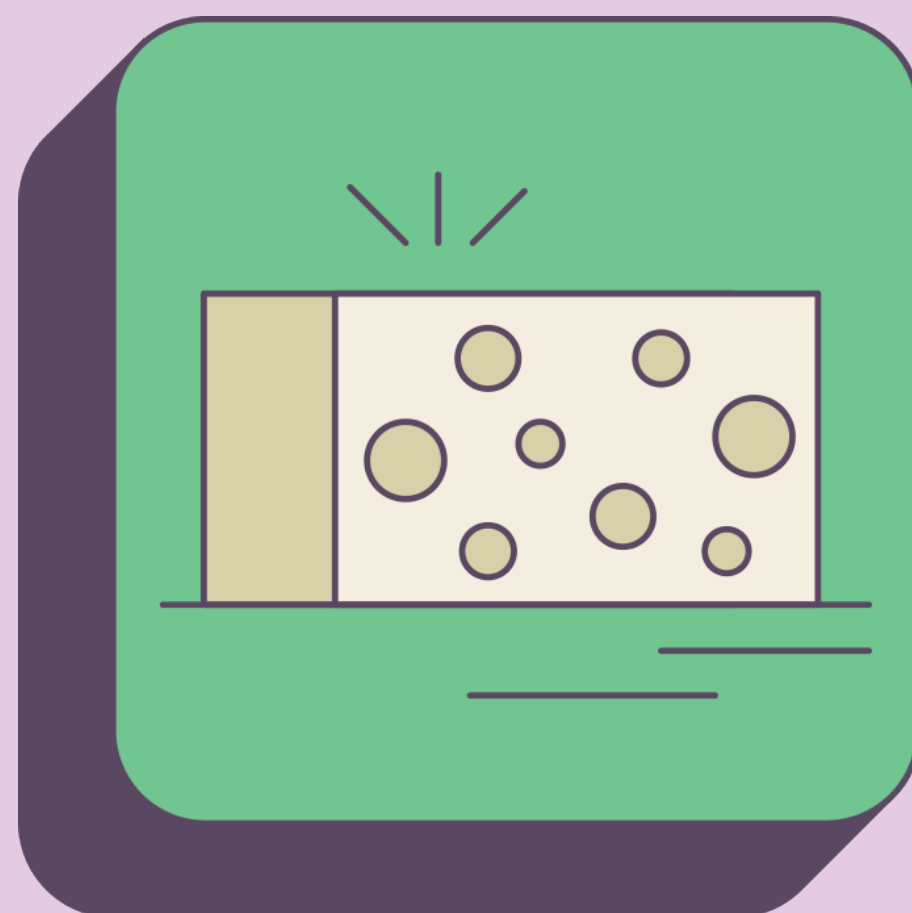
Futi Futó és barátai fürgék, minden sportban otthonosan mozognak. Mit gondolsz, Huszi Huszáron kívül kik szeretnének megtanulni gördeszkázni Lóti Futótól?



- Válassz ki 3 mesebábót, és tervezd meg az útvonalukat Lóti Futóhoz a Banán utca 1.-be! Figyelj a bábók menetmódjára!
- Kiket választottál?
- Kinek az útvonala a leghosszabb?
- Kié a legrövidebb?
- Kit tudsz hozzá több útvonalon is eljuttatni?
- Te gördeszkáztál már?



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

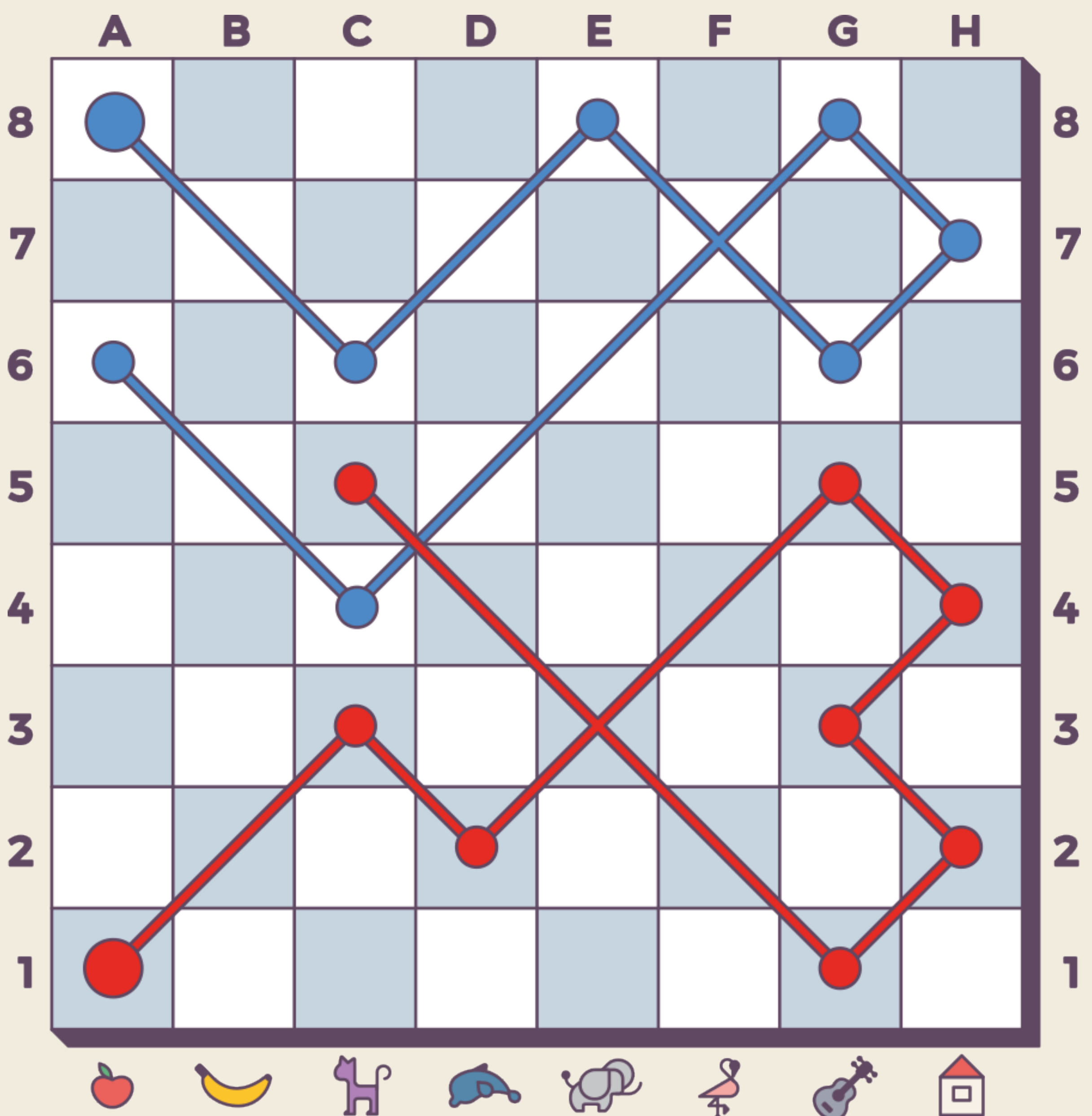
Másold le a sakktáblára, és kösd össze az azonos színű pontokat úgy, hogy lehetőleg ne emeld fel a ceruzádat! Mindegyik pontra csak egyszer léphetsz, és átlókon haladhatsz! A legnagyobb ponttól kezd a rajzolást!



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

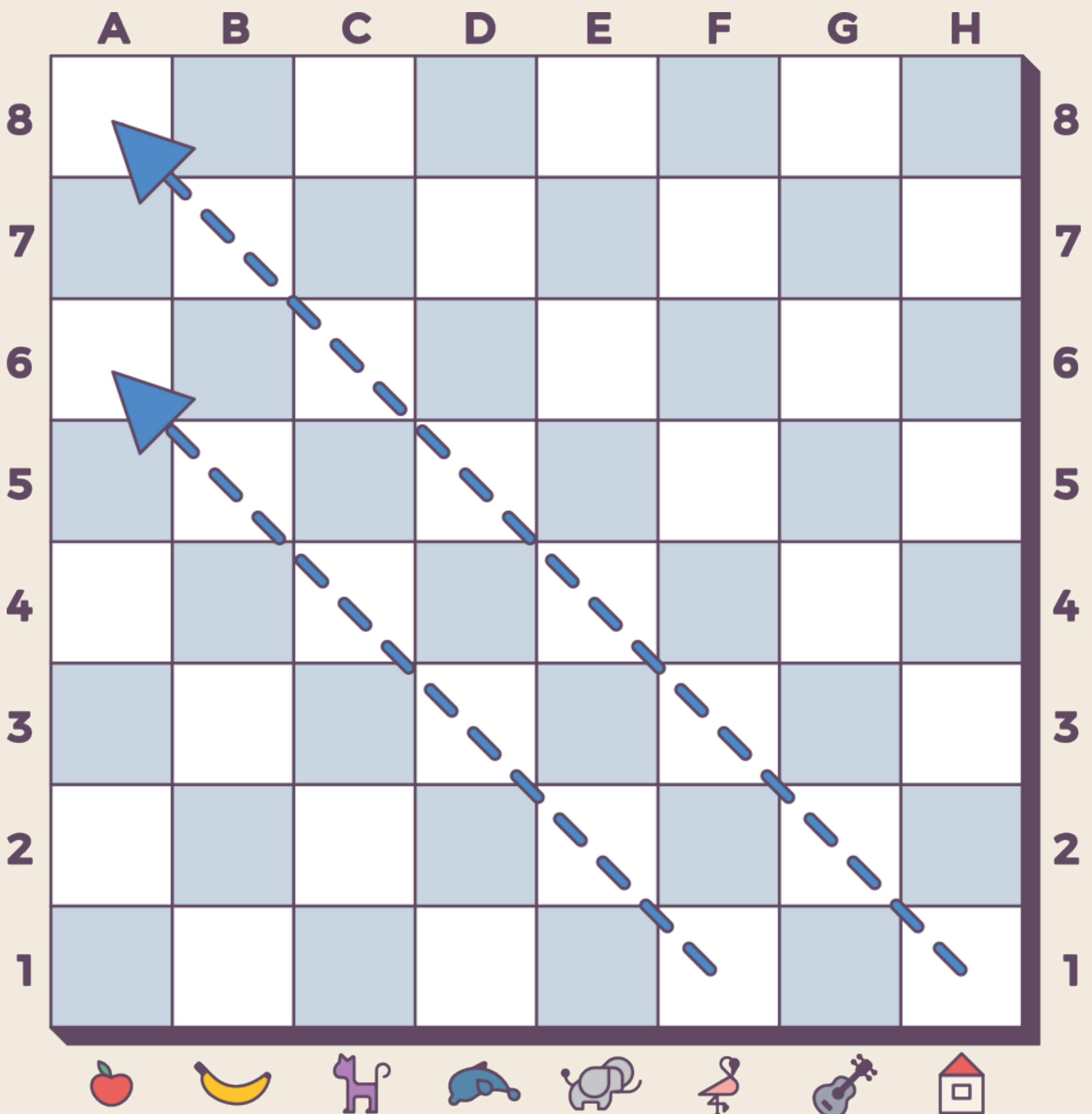
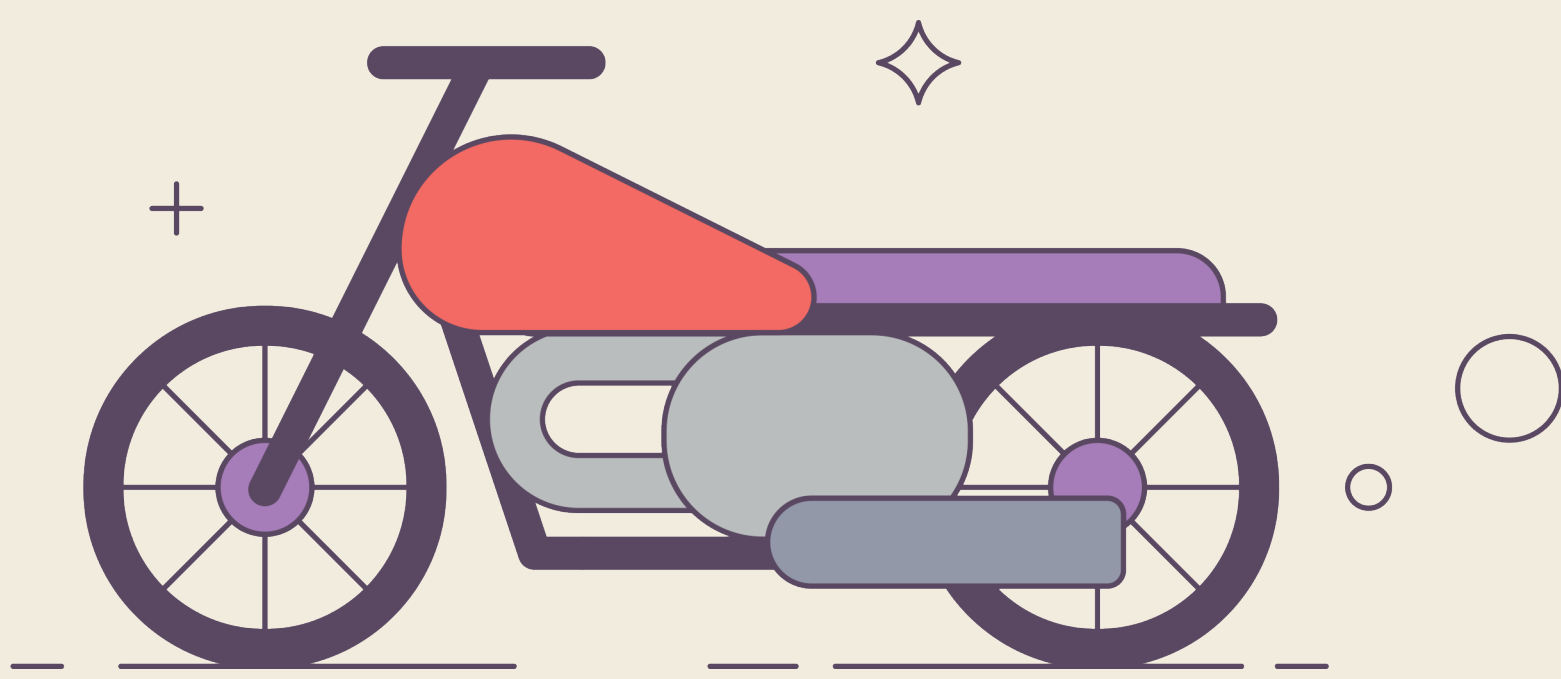
1. Megoldás

PONTRÓL PONTRA



2. SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK

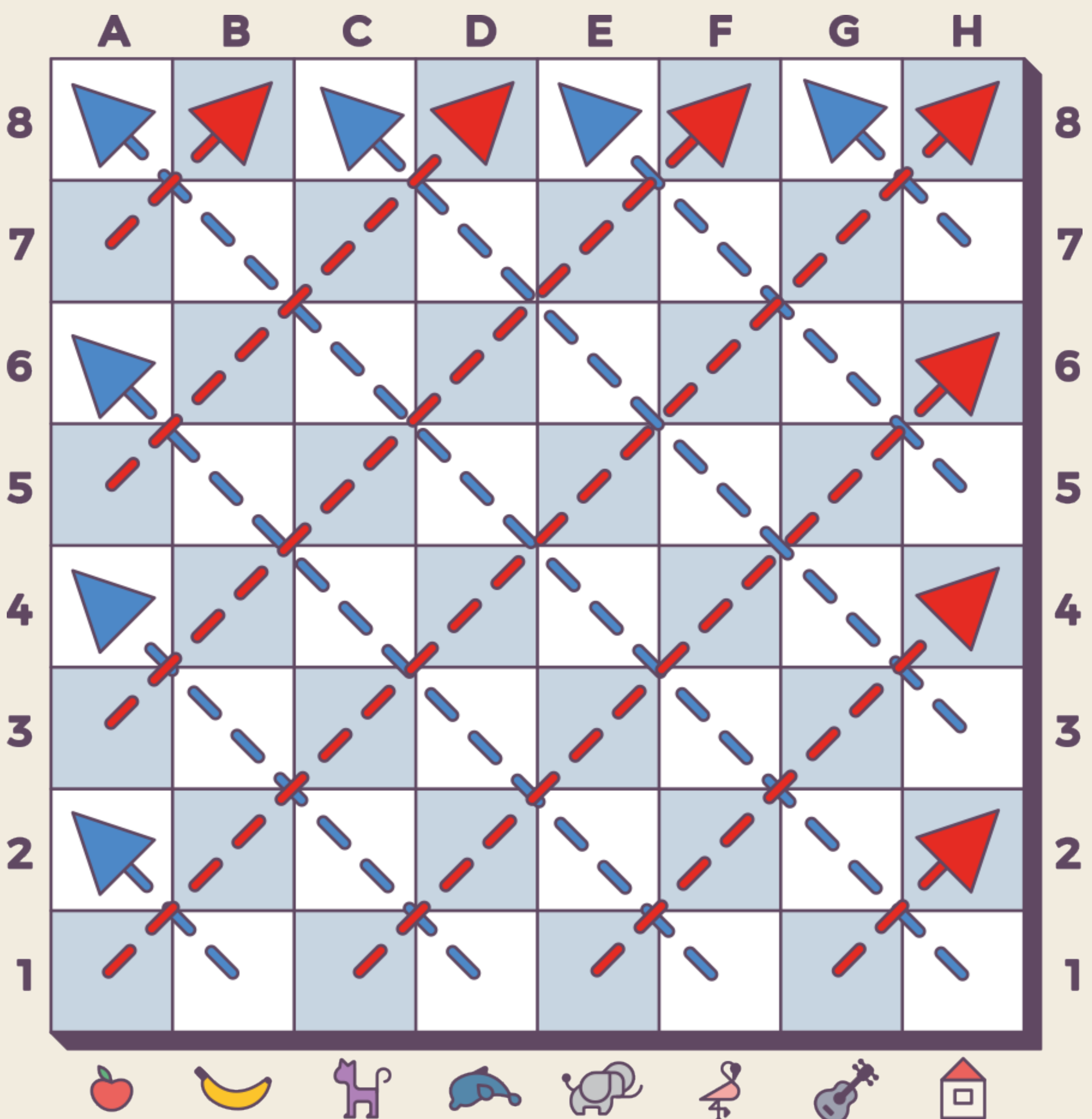
Húzd be az összes világos átlót, és ha szeretnéd, akkor a sötéteket is!



2. Megoldás

SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK

Összesen 26 átló van a sakktáblán, ezekből berajzoltunk néhányat ide.



3. SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK

A világos futót vezesd a sötét futóhoz úgy, hogy a lehető legtöbb mezőt érintsd, de mindegyik mezőre csak egyszer léphetsz! Folytasd a kép alapján!

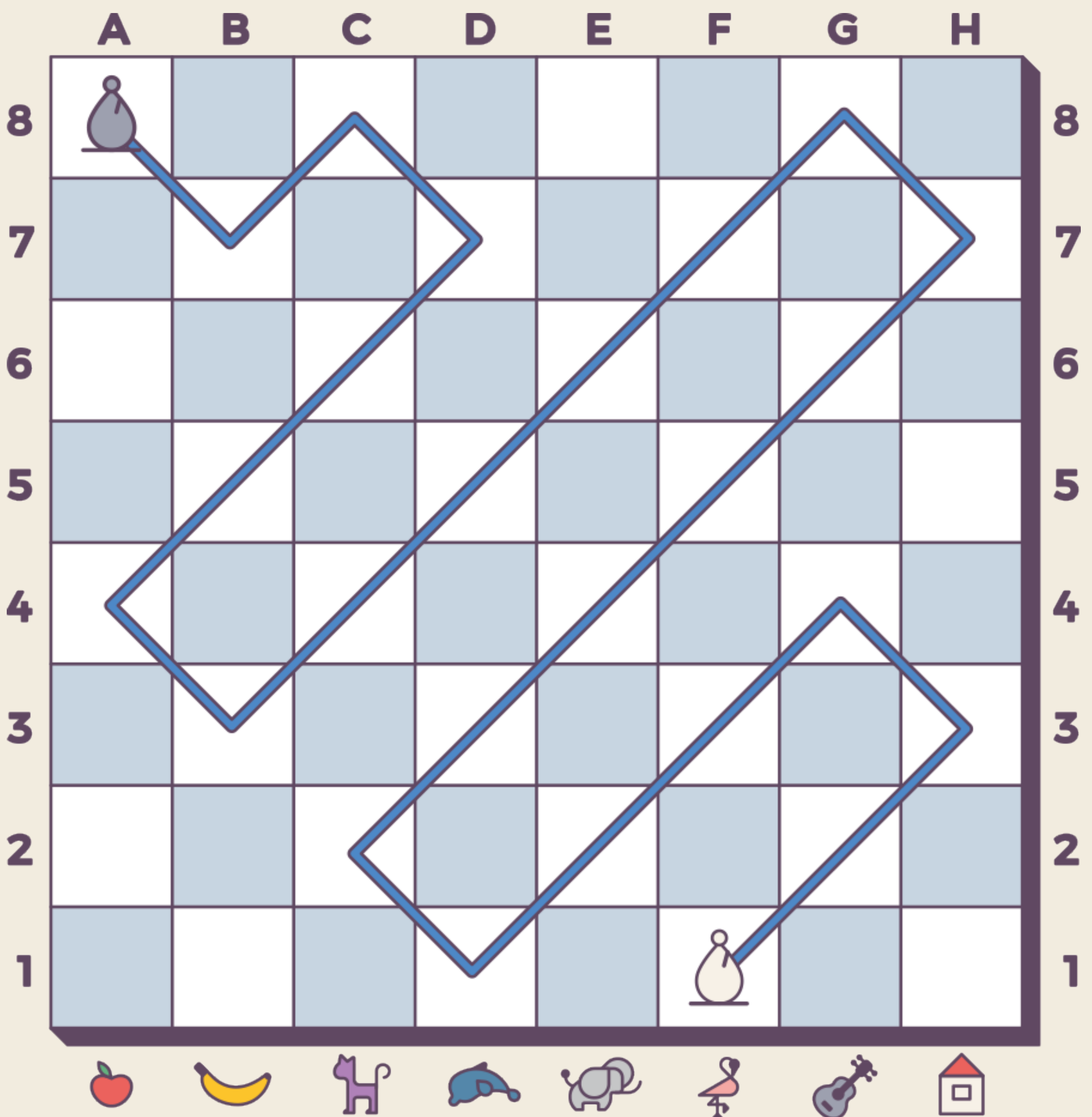


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8		Light blue square	White square	Light blue square	White square	Light blue square	White square	Light blue square	8
7	Light blue square	White square	Light blue square	White square	Light blue square	White square	Light blue square	White square	7
6	White square	Light blue square	White square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

Below the grid, there are eight icons representing different objects: an apple, a banana, a cat, a turtle, an elephant, a stork, a guitar, and a house.

3. Megoldás

SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK



4. ALAPÁLLÁS

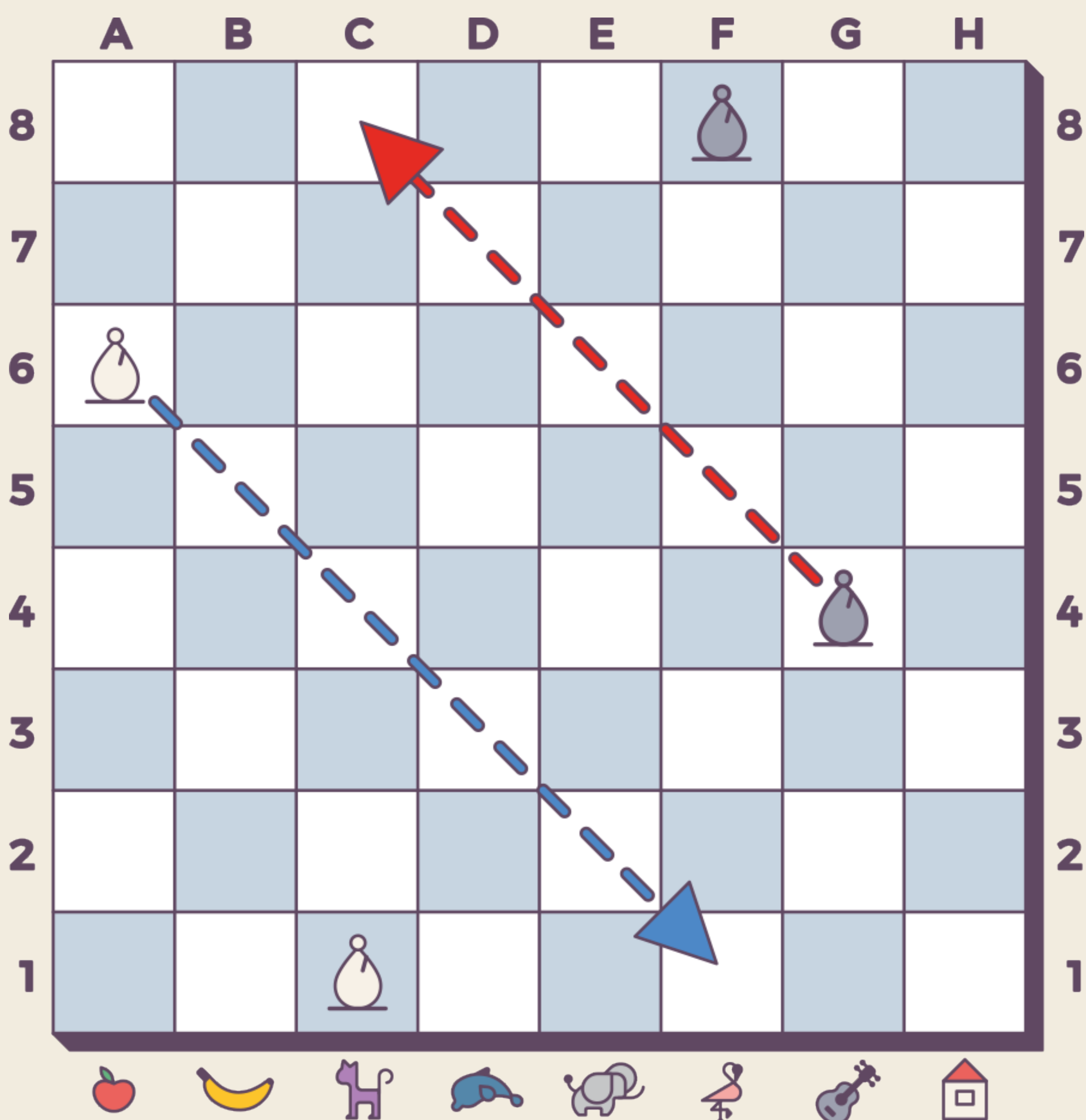
Húzd a futókat az alapállás szerinti helyükre!



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

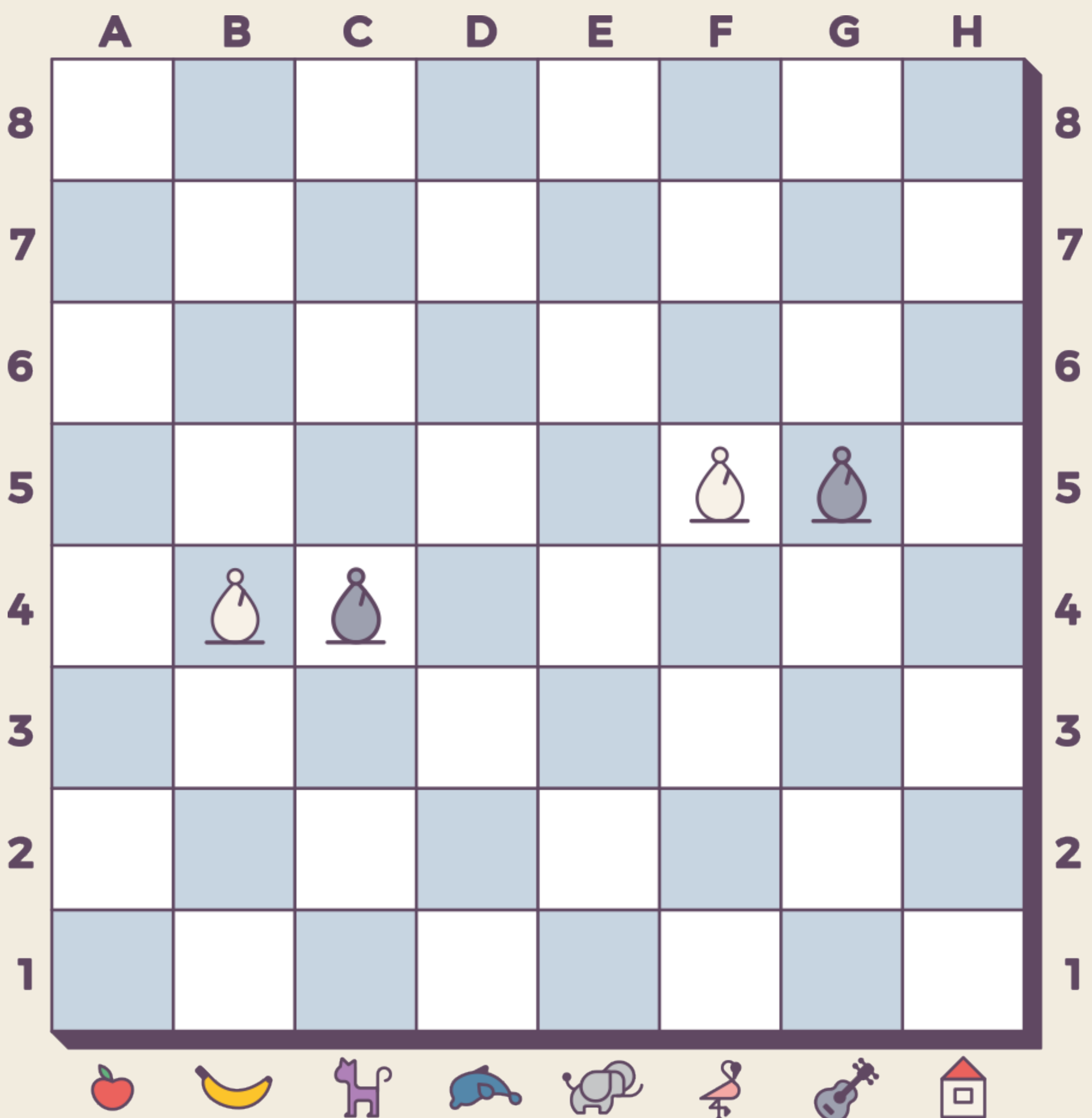
4. Megoldás

ALAPÁLLÁS



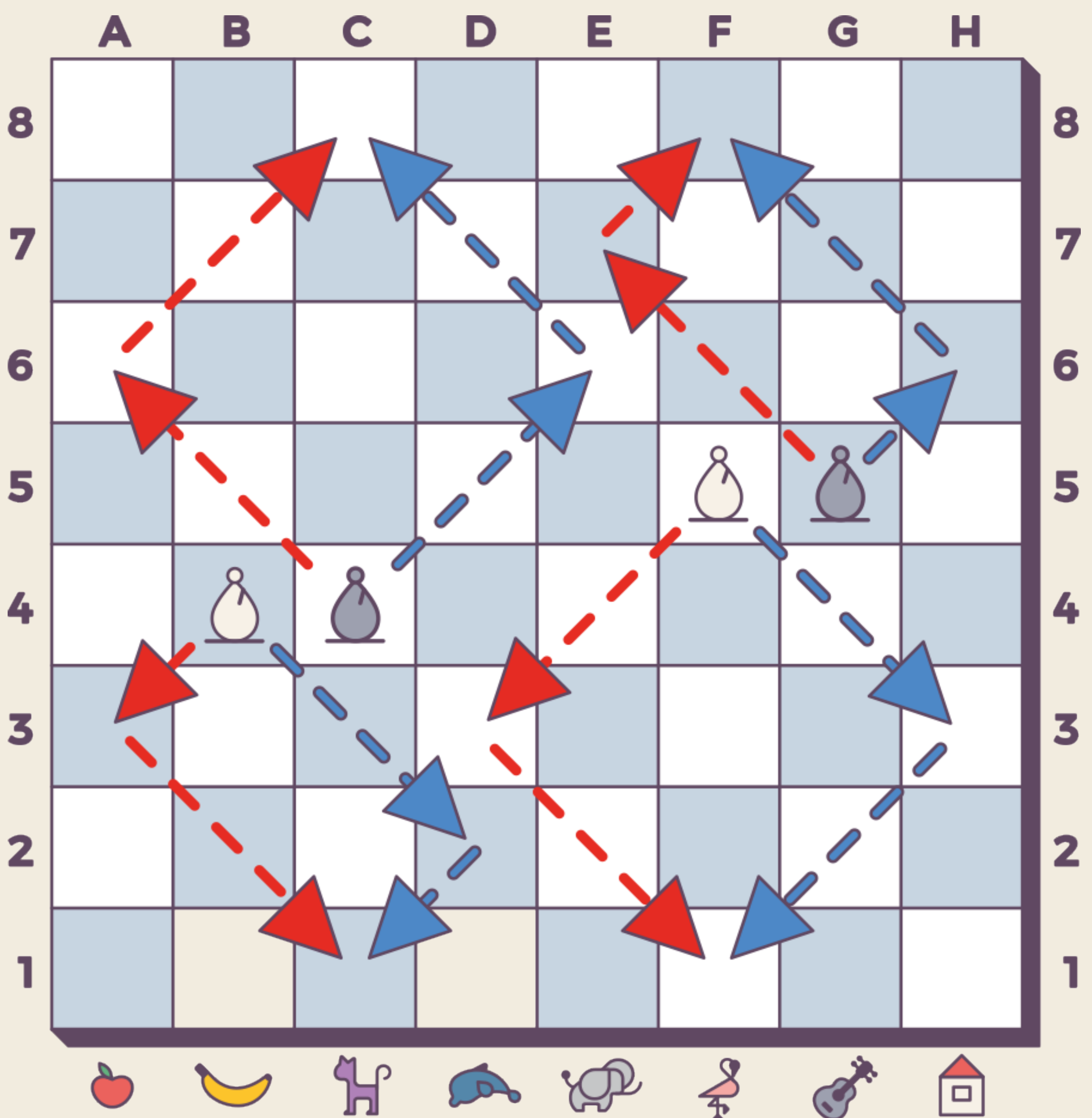
5. ALAPÁLLÁS

Vezesd a futókat a legrövidebb úton 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 futók! Van olyan mező, ahová mindkét futó 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

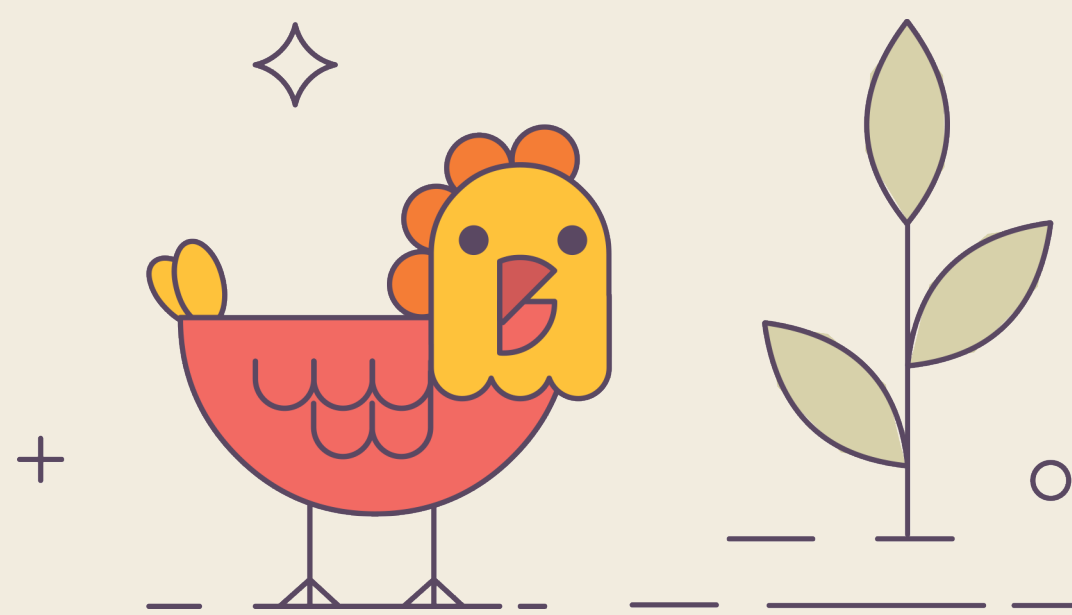
Nincs olyan mező, ahová mindkét futó léphet.

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

🍏 🍌 🐱 🐸 🐘 🦩 🎸 🏠

7. LÉPÉS, ÜTÉS

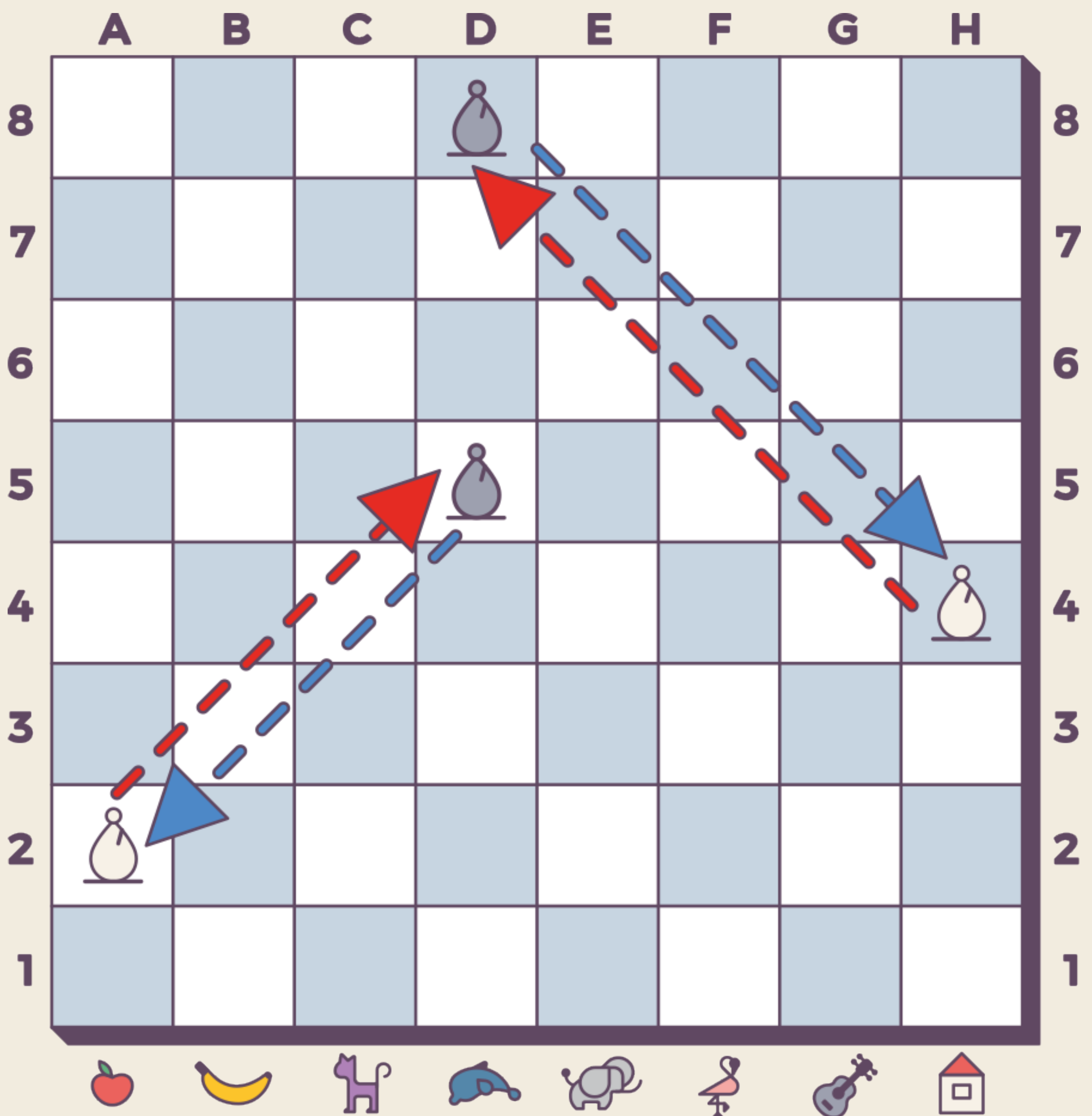
A futó ugyanúgy üt, ahogy lép. Melyik futó melyiket ütheti egy lépésből? Először a világos futóktól húzz vonalat azokhoz a sötét futókhoz, amiket üthetnek, majd fordítva!



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

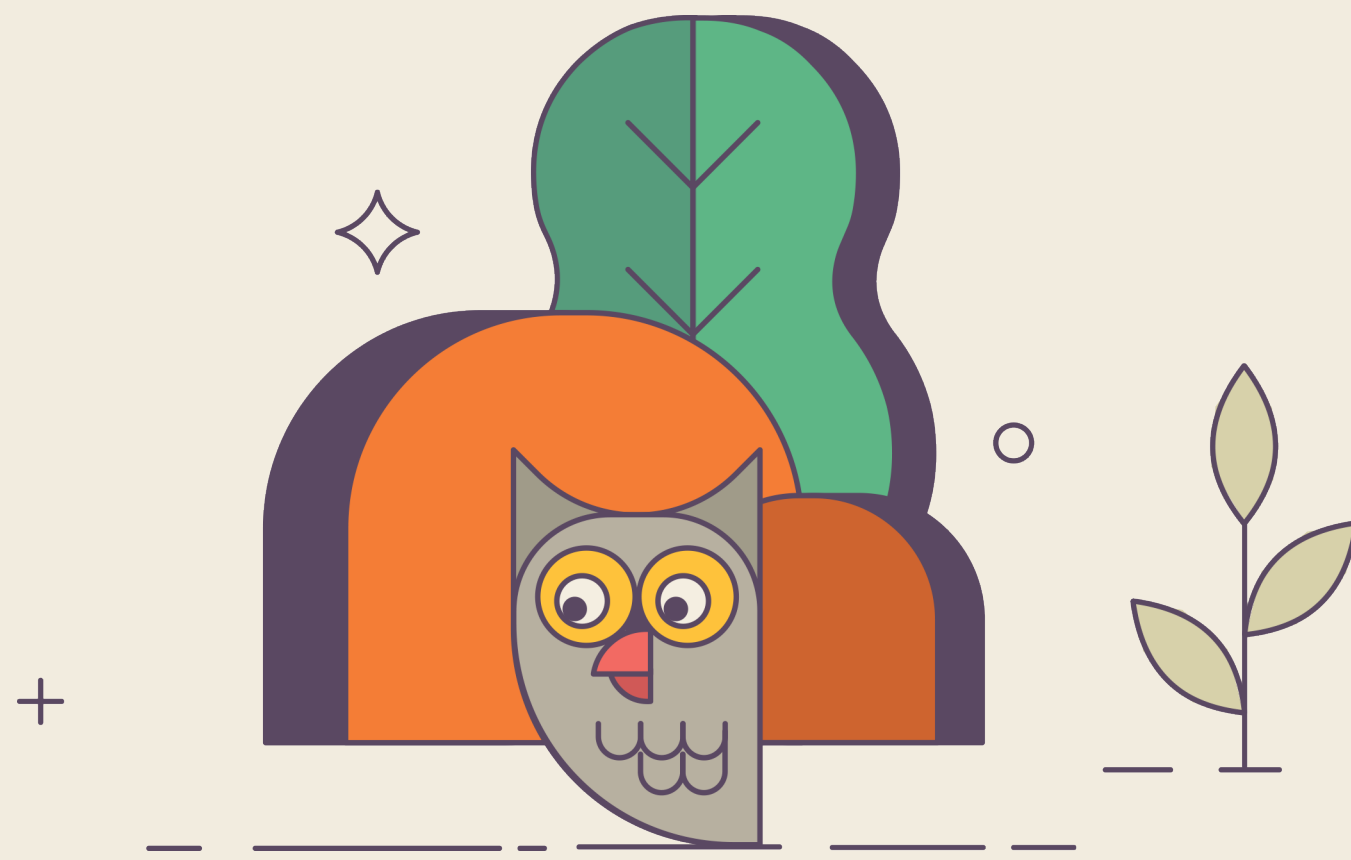
7. Megoldás

LÉPÉS, ÜTÉS



8. ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!

Adj sakkot az összes királynak! Rajzold be nyilakkal mind a 7 lehetőséget! Segítségként berajzoltunk egy megoldást.



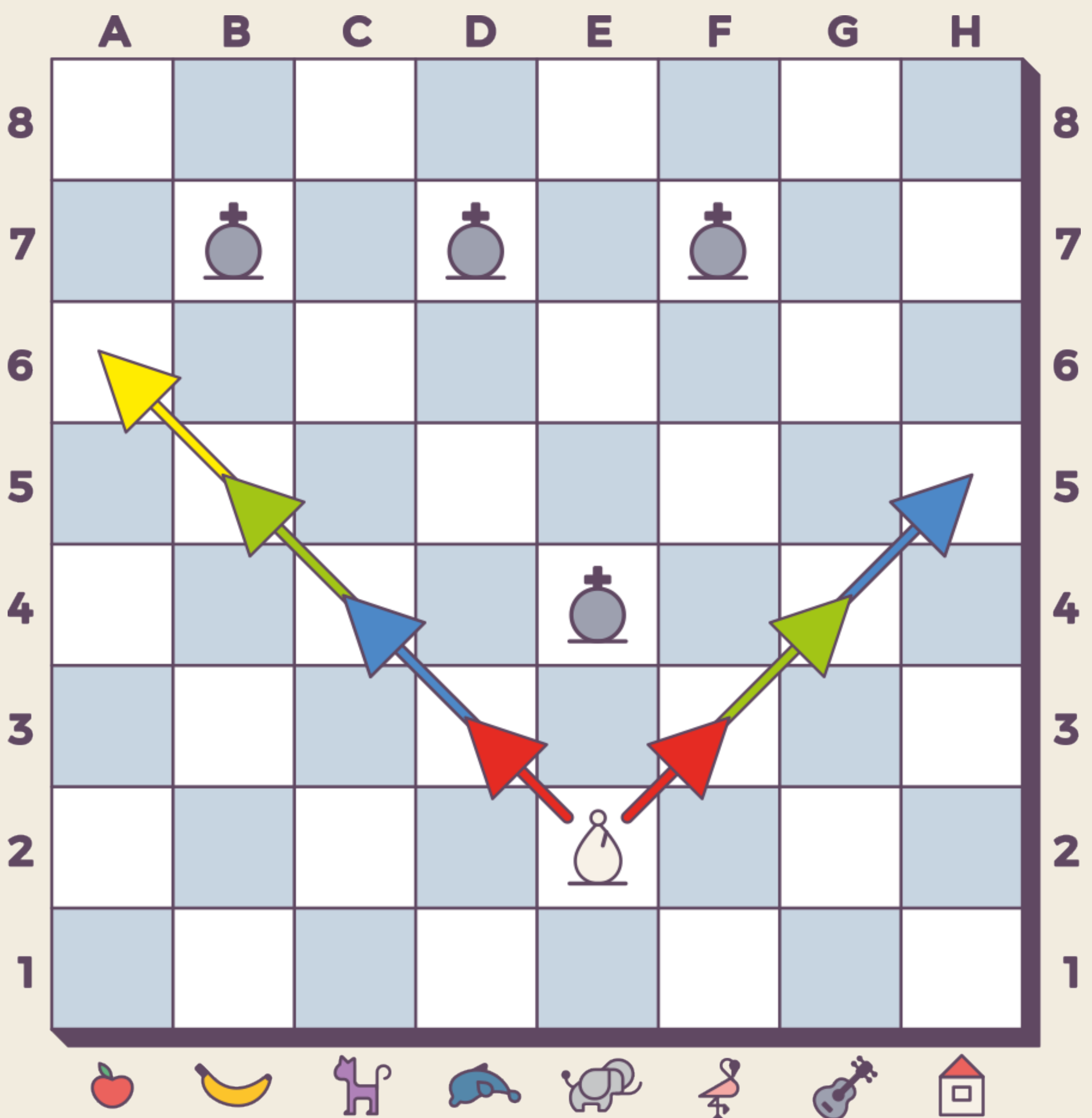
	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7		♚		♚		♚			7
6									6
5									5
4					♚				4
3									3
2					♙				2
1									1

♚ King chess piece
♙ Pawn chess piece



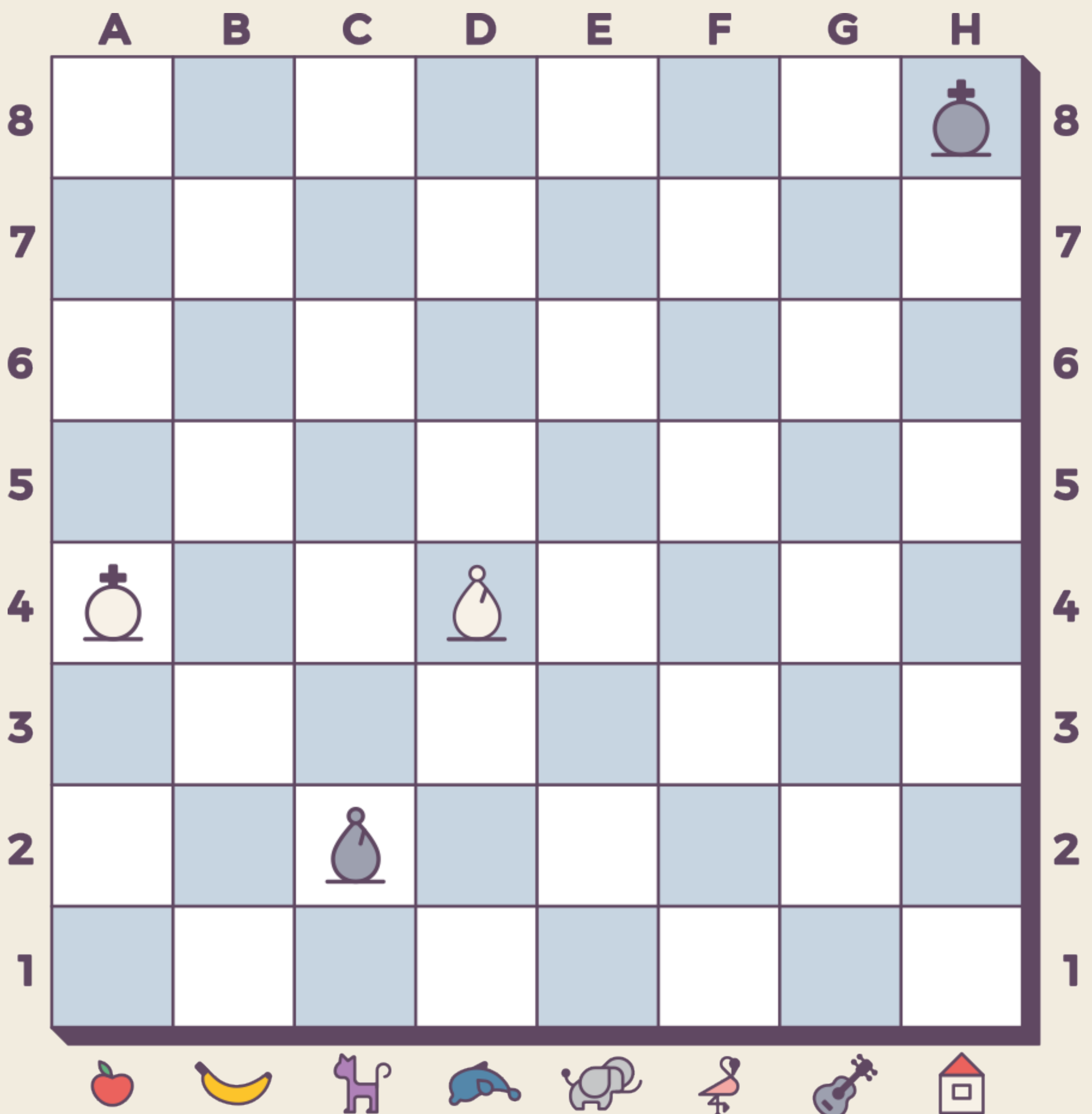
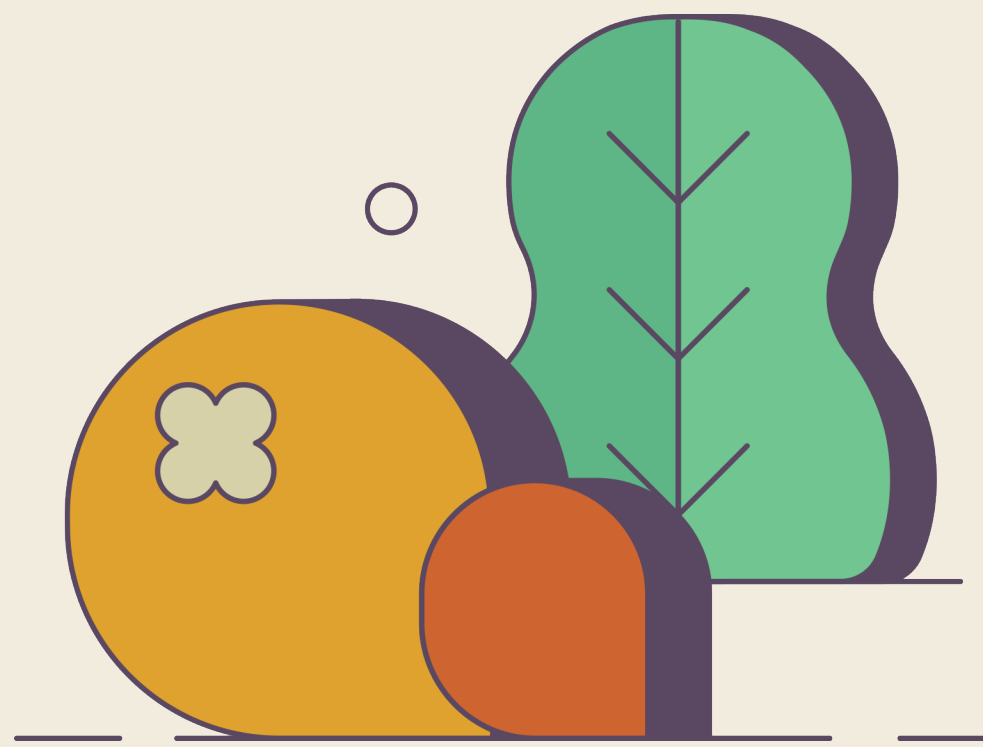
8. Megoldás

ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!



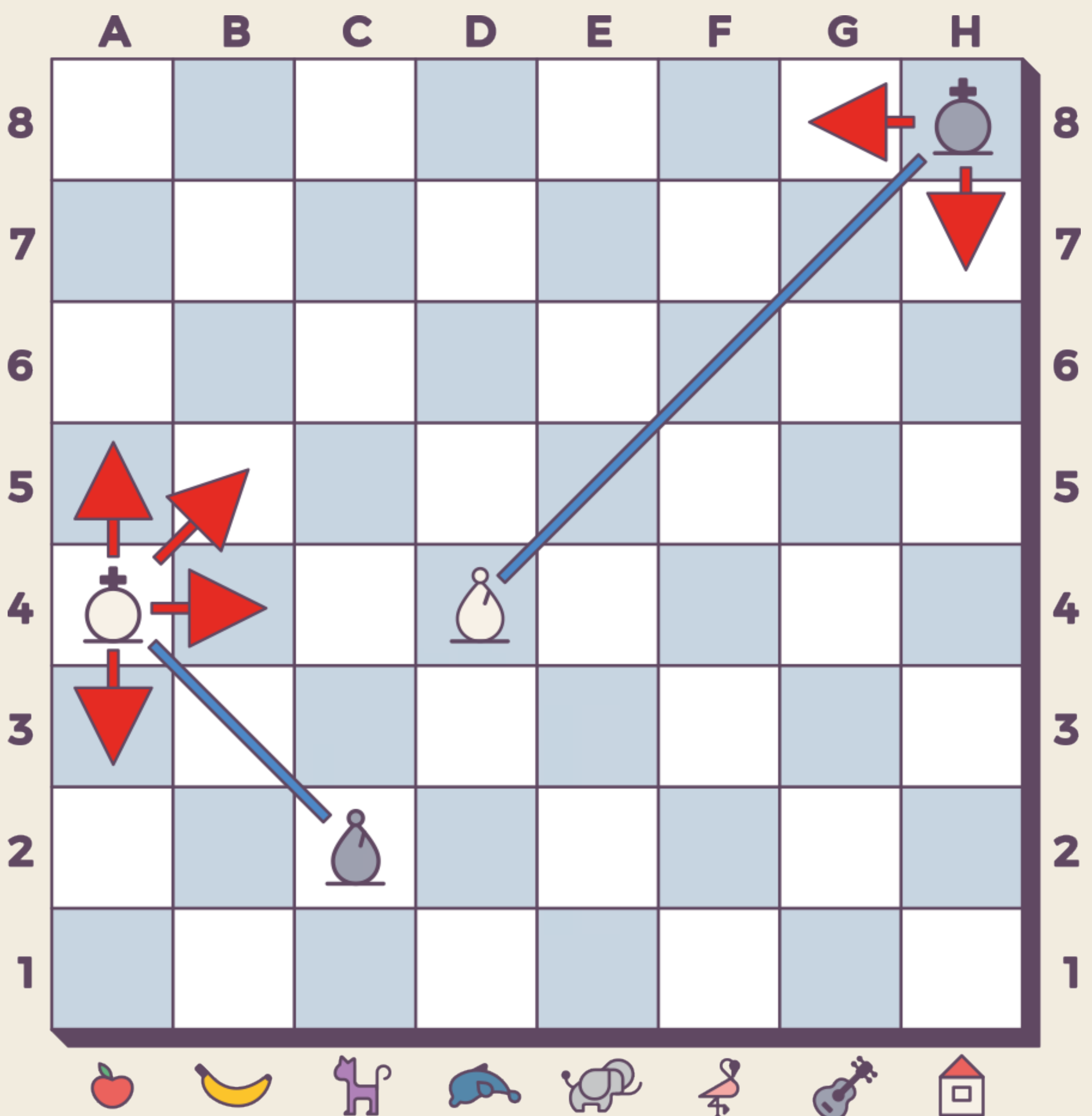
9. ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!

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



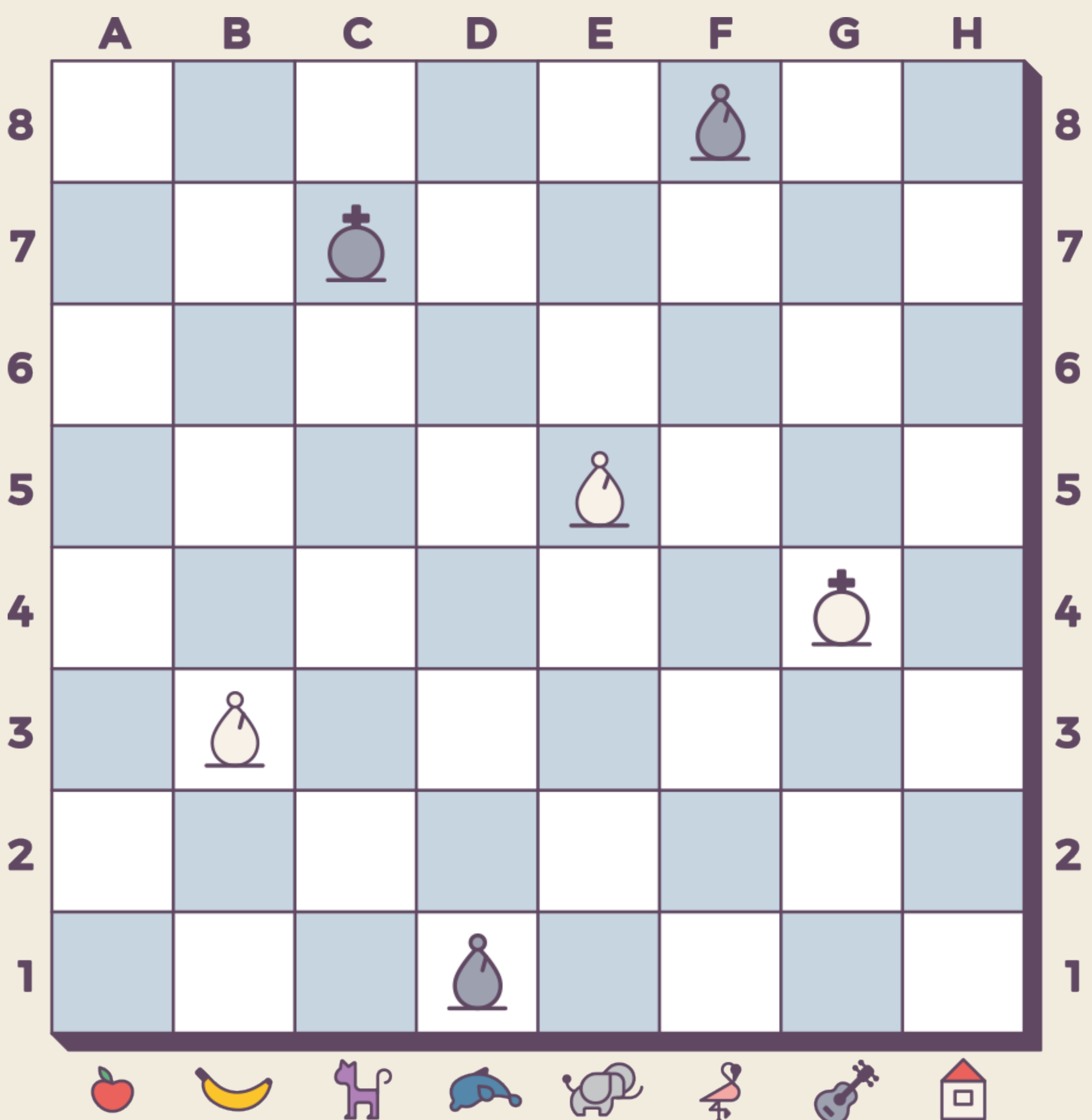
9. Megoldás

ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!



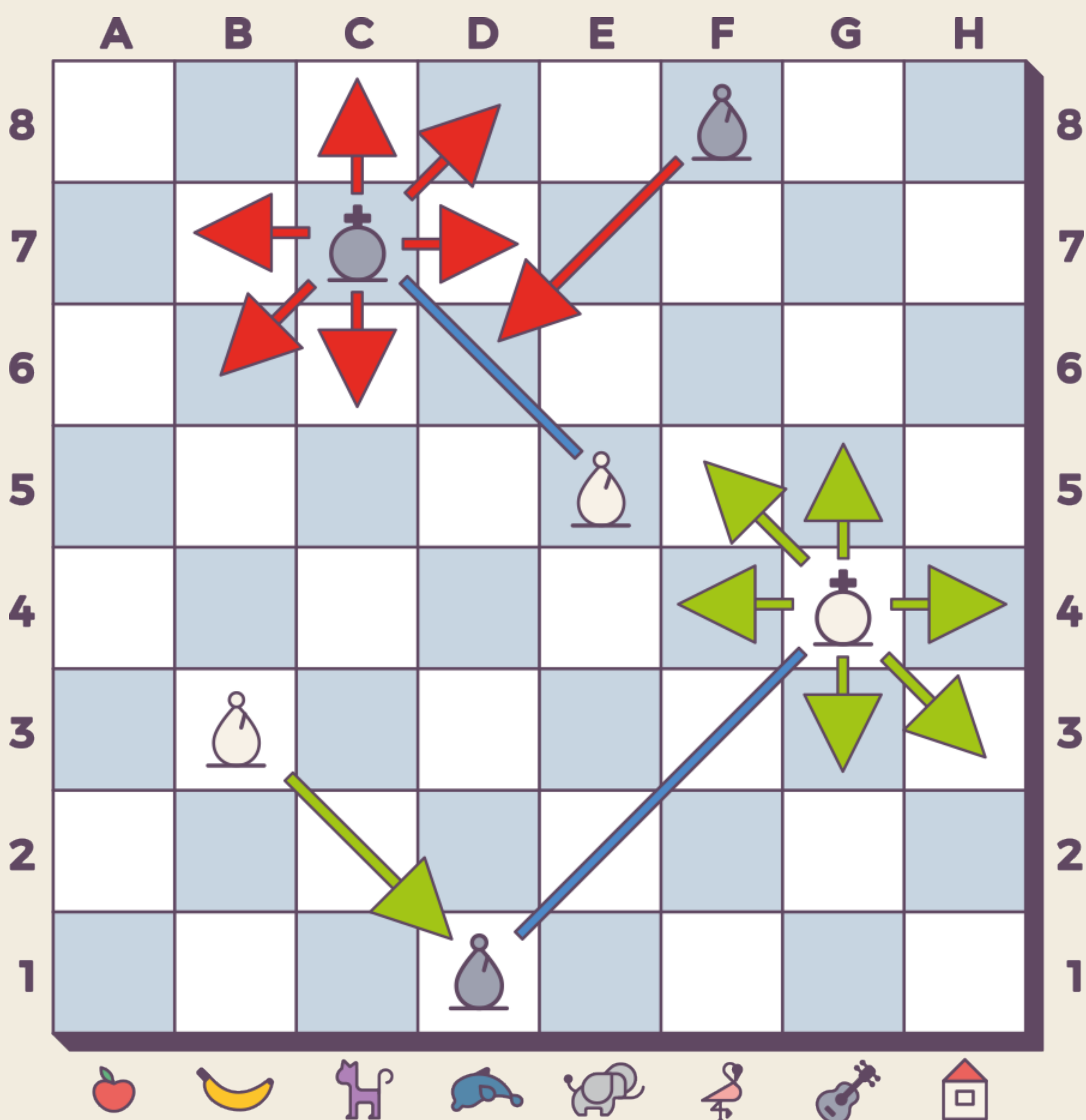
10. ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!

Húzz vonalat attól a világos futótól, amelyik sakkot ad a sötét királynak. Ha készen vagy, jelöld meg, melyik sötét futó ad sakkot a világos királynak! Milyen módon tudsz védekezni a sakk ellen? Sötétnek és világosnak is 7-7 lehetősége van hátrítani a sakkot. Rajzold be nyilakkal!



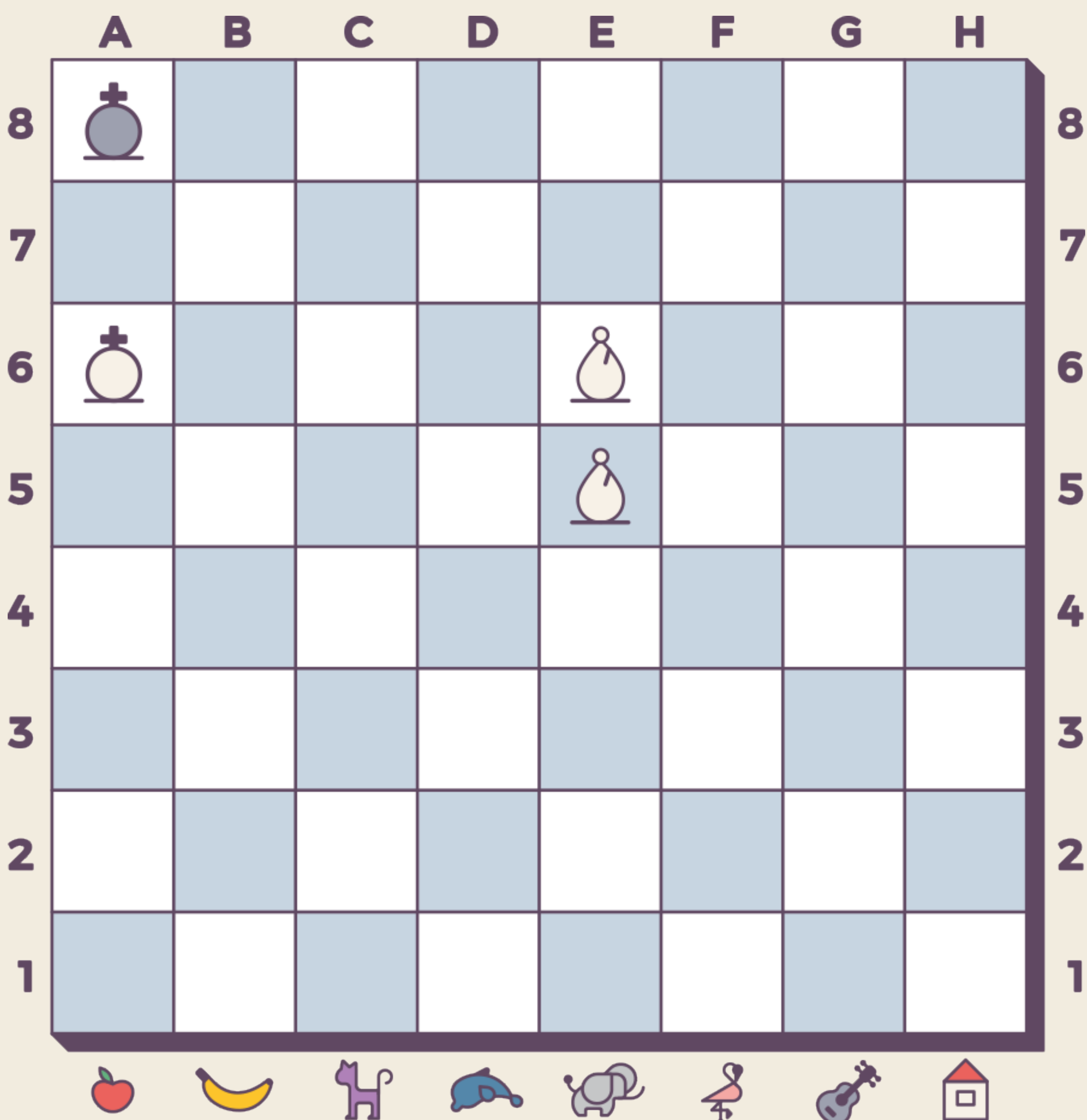
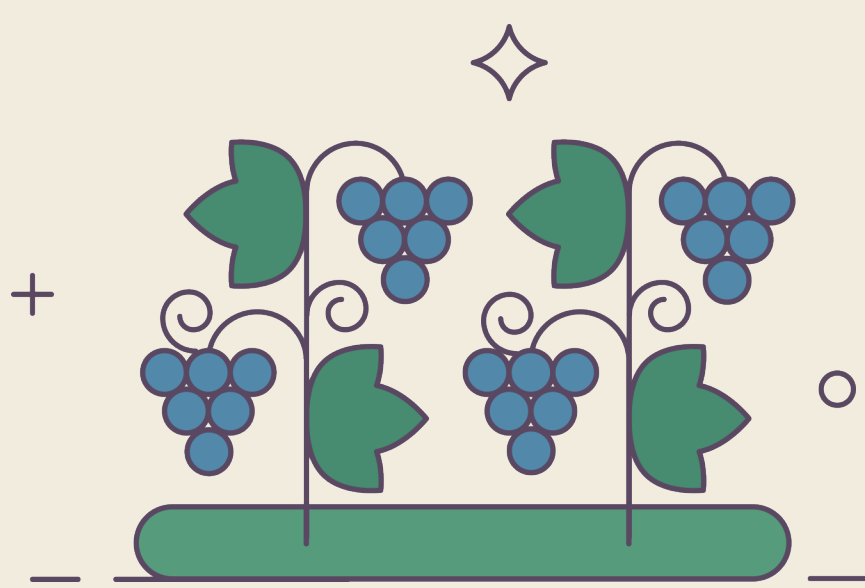
10. Megoldás

ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!



11. MATT ÉS DÖNTETLEN

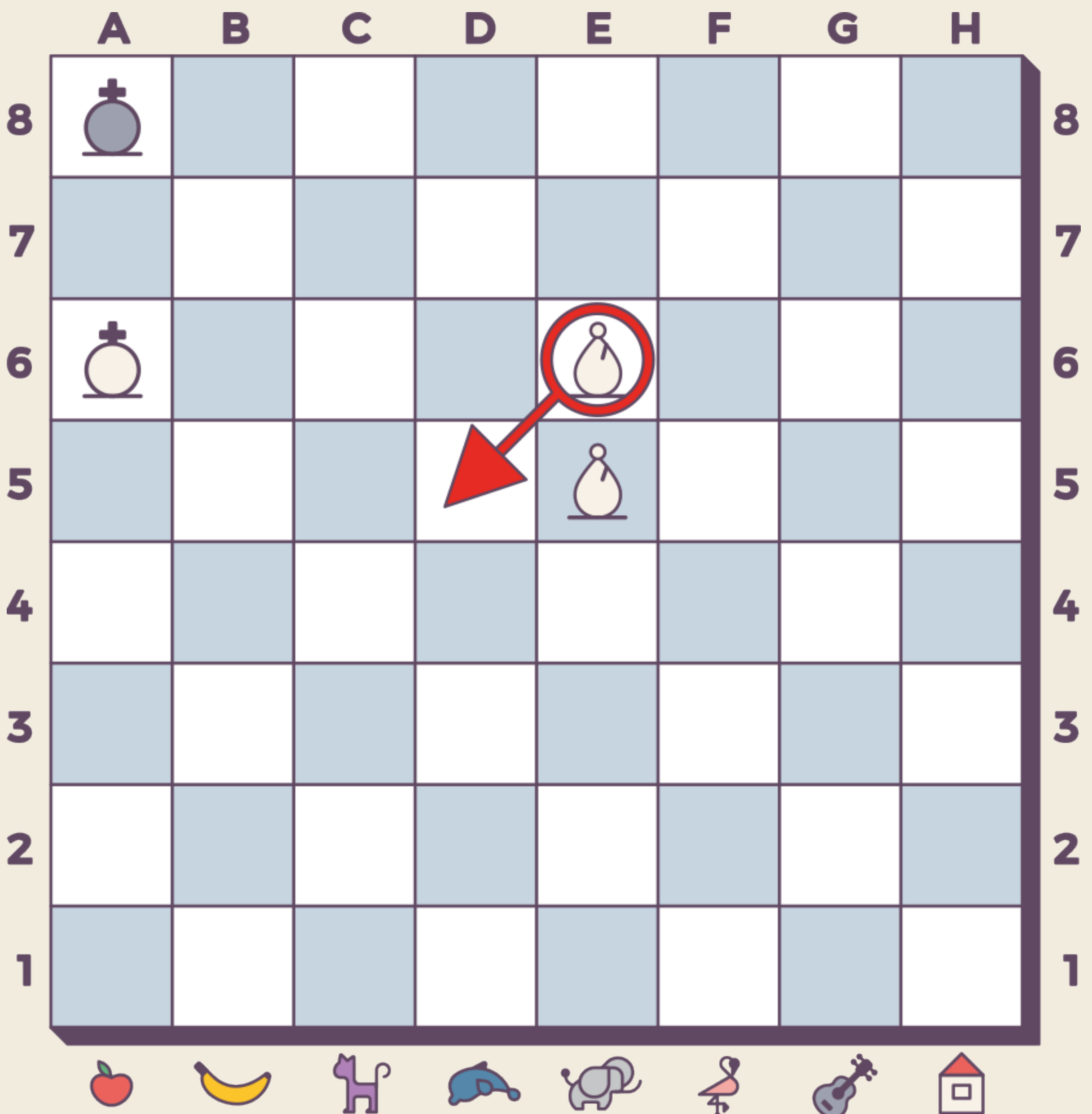
A világos király és a sötét mezőkön mozgó világos futó beszorította a sötét királyt. Karikázd be azt a figurát, amelyik mattot adhat, aztán rajzold át arra a mezőre, ahonnan mattot ad! Figyelj, az egymás melletti mezőkre a királyok sohasem léphetnek!



11. Megoldás

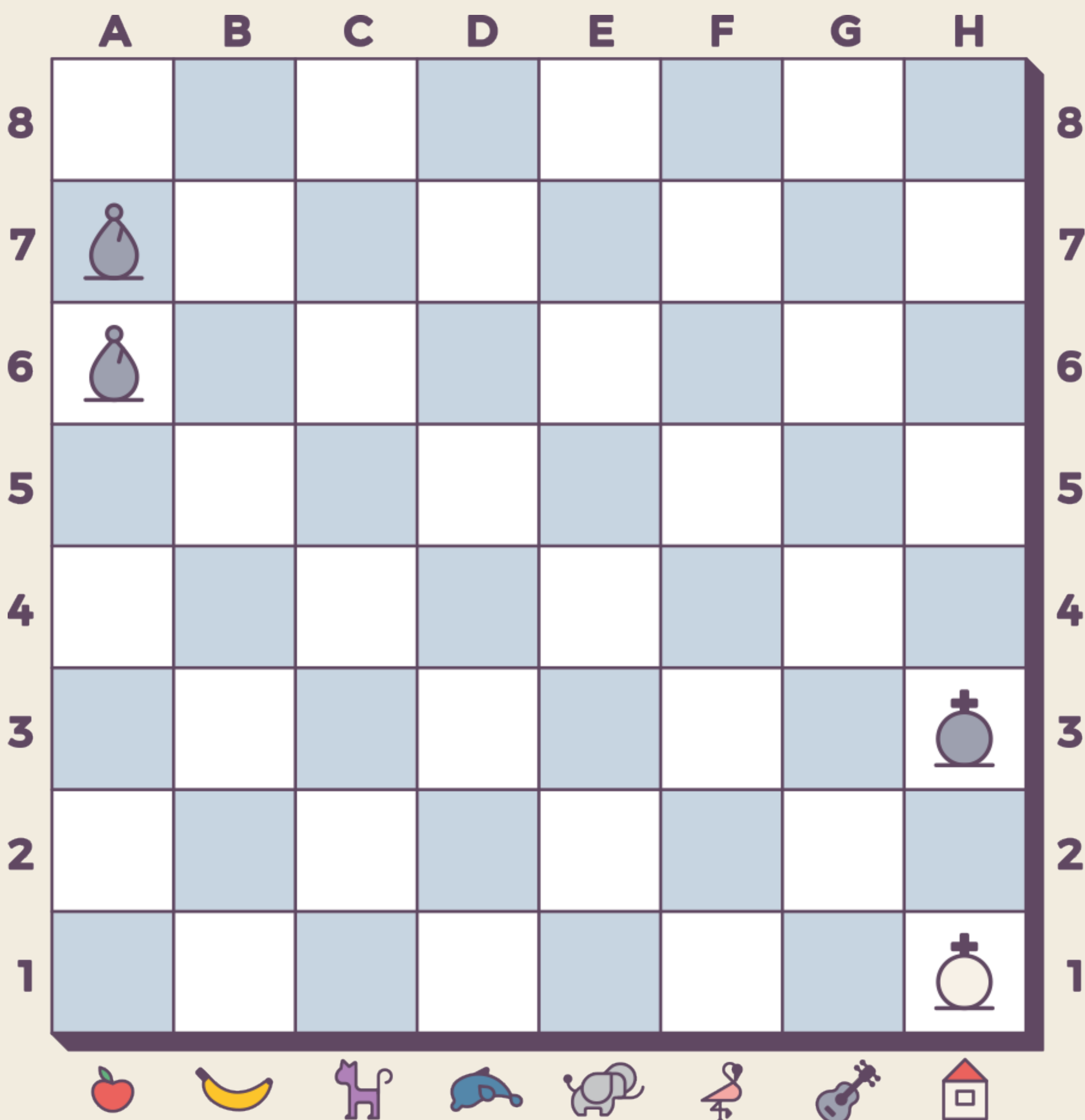
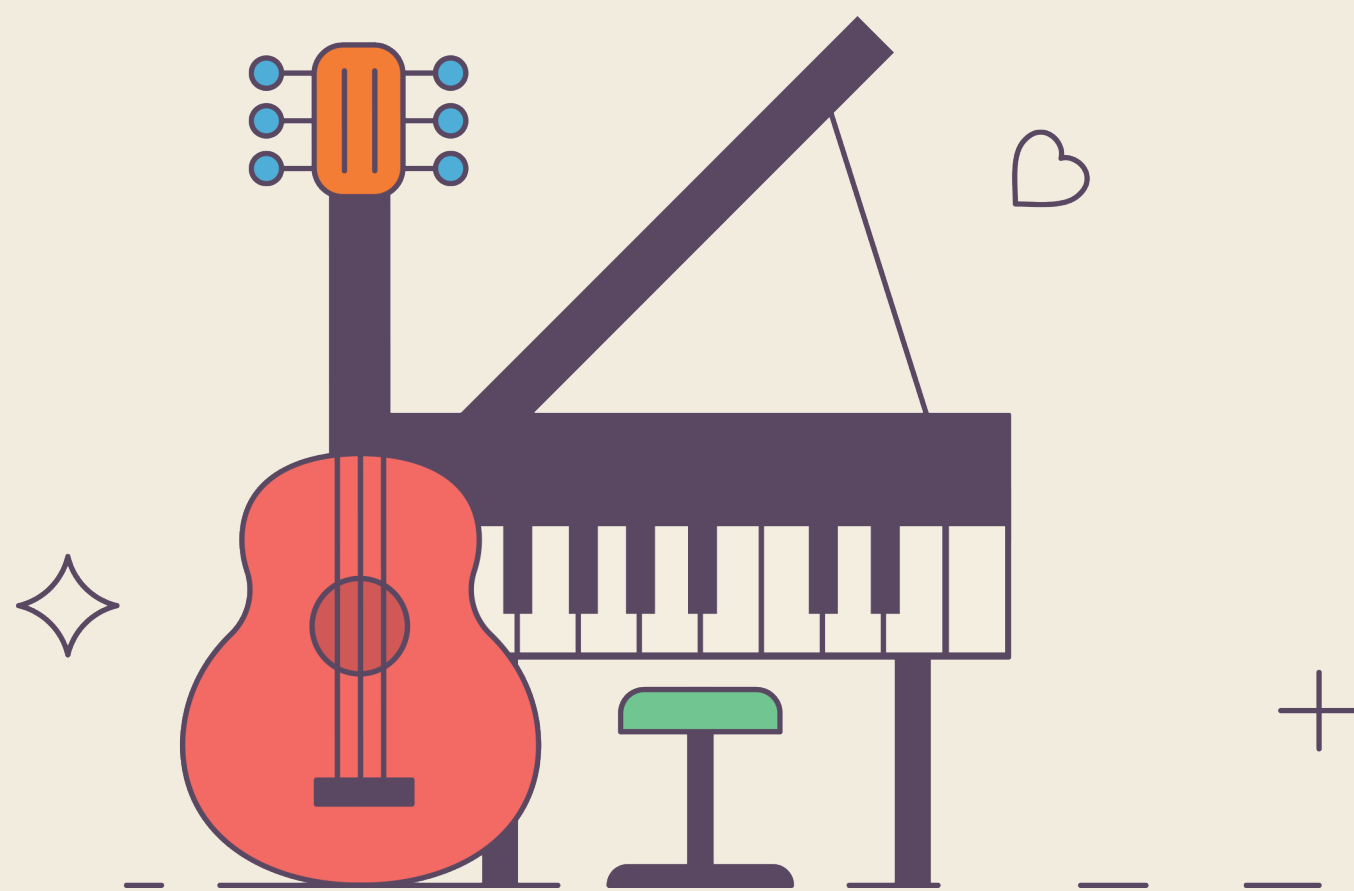
MATT ÉS DÖNTETLEN

 **d5**



12. MATT ÉS DÖNTETLEN





Most a világos király kerülhet bajba, adj mattot sötéttel! Jelöld azt a futólépést, amelyikkel sötét mattot ad!











12. Megoldás

MATT ÉS DÖNTETLEN

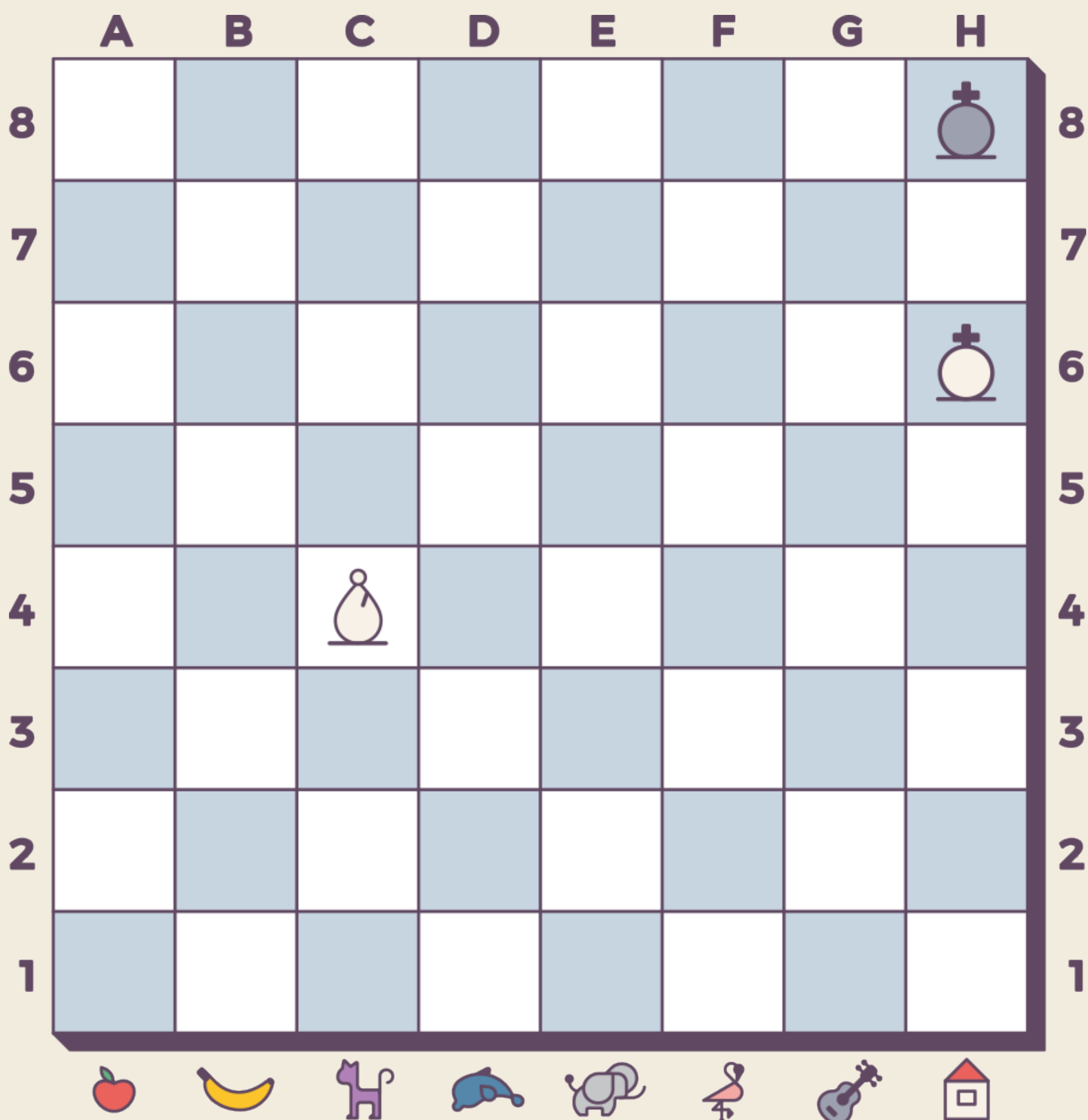
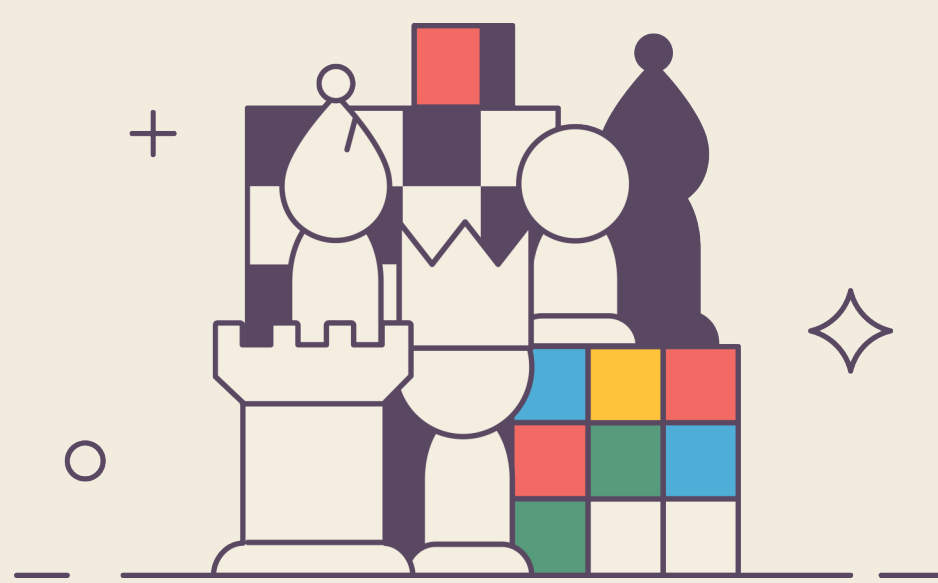
 **b7**

	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. MATT ÉS DÖNTETLEN

Ha két király van a táblán, akkor döntetlen a parti. Ha két király és egy futó van a táblán, akkor sem lehet mattot adni. Helyezz fel még egy világos futót, hogy a sötét királynak mattot adjon! Hét olyan mezőre is teheted, ahonnan nem csak sakk lesz, hanem mattot is adsz a sötét királynak.



13. Megoldás

MATT ÉS DÖNTETLEN

A hét mező, ahonnan mattot lehet adni a sötét királynak: a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7

