



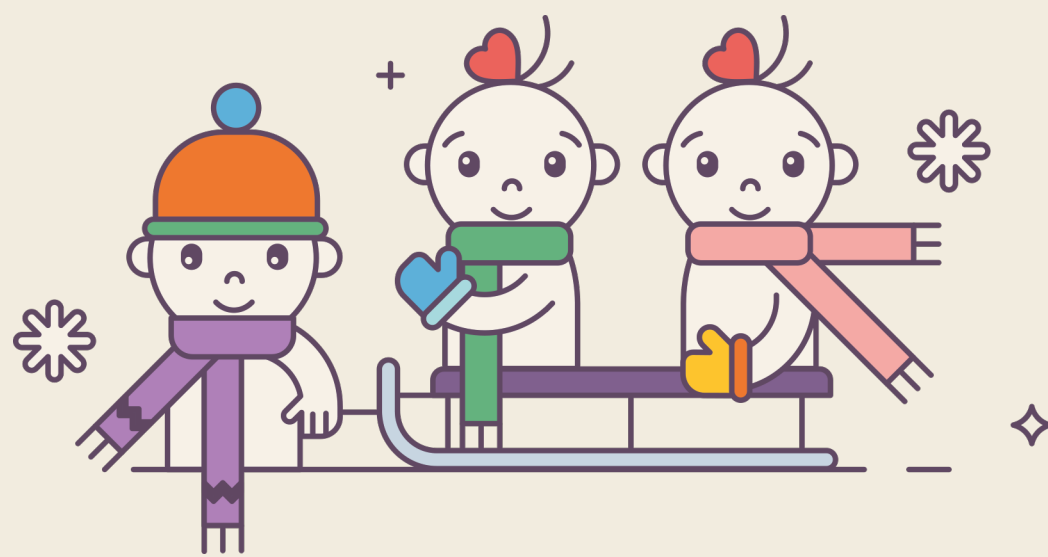
Szia, örülök, hogy itt vagy, gyere, folytassuk a játékot! Vedd elő a Vendi Vezér kalandjai könyv elején lévő, **letéphető Sakkpalotát!**

Vezesd végig az ujjad lépésről lépésre a Sakkpalotán, és válaszolj a kérdésekre! Jó kalandozást!



1. Szánkózás

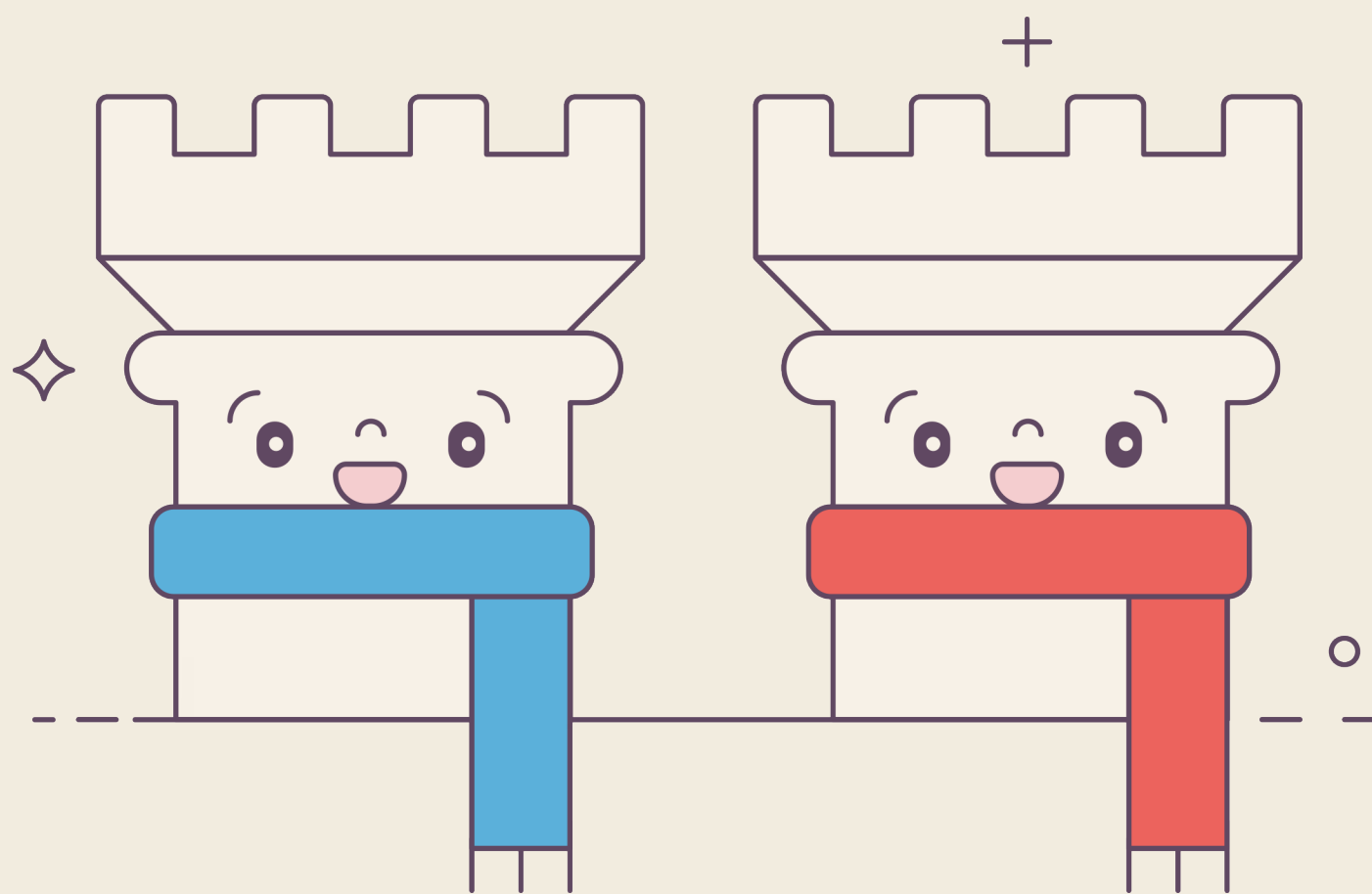
Ki honnan indul szánkózni? Vezesd végig az ujjad a Cica utca 4.-ig a leírás szerint!



- Hol lakik Vendi Vezér? Nevezd meg és mutasd meg a mezőt!
- Hányat kell lépned Vendi Vezértől és milyen irányban, hogy elérj Keresztes Királyhoz?
- Keresztes Királytól lépj lefelé hármat! Kit találsz ott?
- A Flamingó utca 4.-ből lépj felfelé egyet, majd lépj balra három mezőt! Ki van ott? Mit gondolsz, ő is szánkózni fog?
- Lépj felfelé kettőt! Ki van az ablakban?
- Most lépj balra egyet, majd lefelé hármat! Kihez érkeztél? Hol lakik?
- Lépj egyet jobbra! Ki érkezett meg először a találkozási pontra? Hányan vannak?

2. Hasonmások

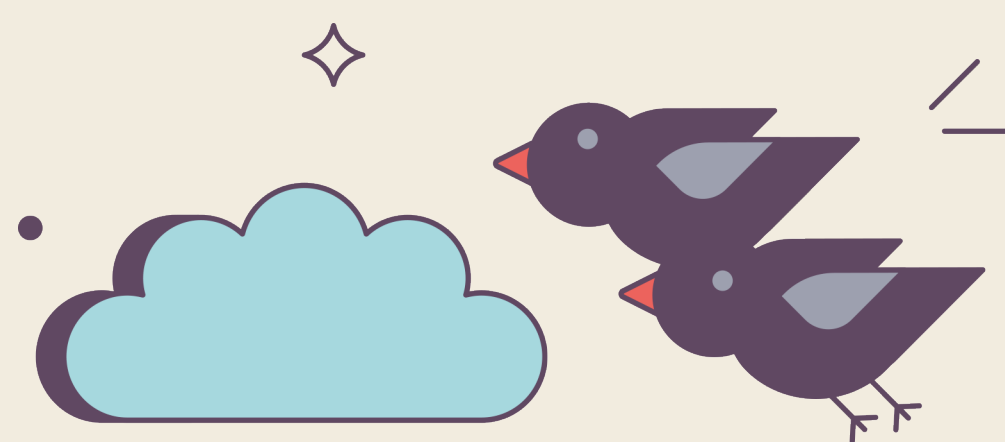
Gondolom, láttál már egymásra nagyon hasonlító embereket. A mesebábok között is vannak ilyenek. Keresd meg őket!



- Melyik toronyban találtad meg Bumm Bátyát? Mutasd meg és nevezd meg, hol lakik!
- Hol látod a hasonmását? Melyik irányba indulsz el, és hányat kell lépned, hogy odaérrj? Most lépj jobbra átlósan lefelé egyet! Kit találsz ott? Mit tart a kezében?
- A Cica utca 5.-ből lépj jobbra hármat, majd jobbra átlósan lefelé egyet! Kinek a hasonmása van itt? Milyen hangszeren játszik éppen?
- Nézd csak, most léphetsz jobbra vagy balra is egyet, csak azt kell megmondanod, hogy melyik utcában látod Hopp Huszárt és melyikben a hasonmását!

3. Állati nyomozás

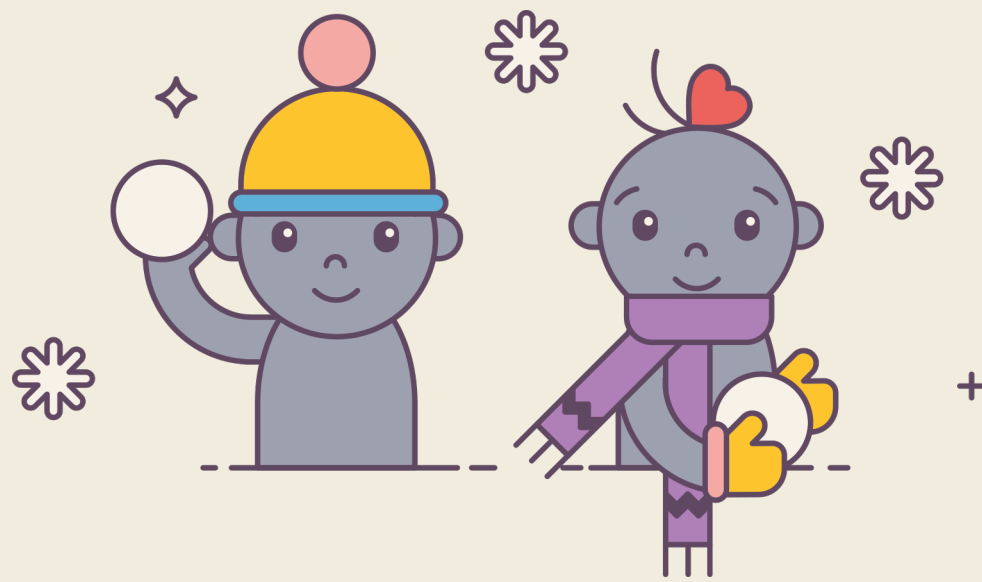
Fedezd fel, hányféle állat lakik a Sakkpalotában és környékén!



- Keresd meg a hóbaglyot! Mutasd meg, és nevezd meg a mezőt!
- Lépj lefelé hármat, és rábukkansz a következő állatra. Melyik utcában jársz? Hányas szám alatt?
- Nyomozz tovább! Lépj balra átlósan lefelé két mezőt! Kivel találkoztál, és mit csinál?
- Egy másik kedves négylábúra bukkanhatsz, ha jobbra lépsz hármat.
- Most indulj balra, lépj hét mezőt az ujjaddal, majd felfelé kettőt! Melyik mezőre értél, milyen állatot látsz ott?
- Valaki bujkál egy bokor mögött, és ketten a magasban szárnyalnak. Ha megtaláltad őket, mondd el, hogy a madárkától merre és hányat léptél, hogy elérj hozzájuk!

4. Hócsata vagy korcsolya?

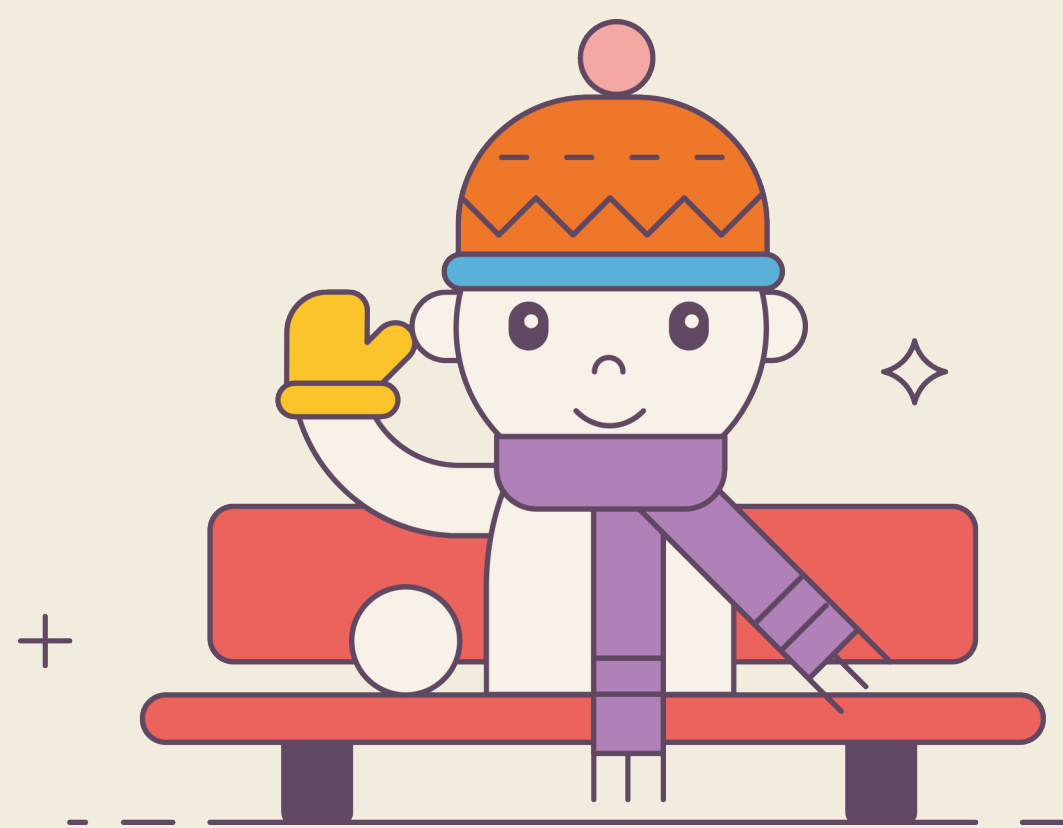
Hogy tölti a napját a sötét csapat?



- Hol látod a hóembert? Mutasd meg, és nevezd meg a mezőt!
- Lépj jobbra átlósan felfelé egyet! Melyik utcában jársz? Hány hógolyót gyúrt a sötét csapat bástyája?
- Lépj lefelé egyet! Kik hógolyóznak itt?
- Jobbra haladj egy mezőt! Hol állsz? Kiket látsz ott? Mindenkinek van sapkája?
- Látsz még hógolyózó sötét mesebábot? Ha igen, mondd el, merre léptél az ujjaddal!
- Lépj felfelé egyet! Kivel találkozol? Mit csinál?
- Mikor találkozol több korcsolyázóval, ha jobbra vagy ha balra haladsz három mezőt?
- Válassz: hógolyózás vagy korcsolya?

5. Színes sálak

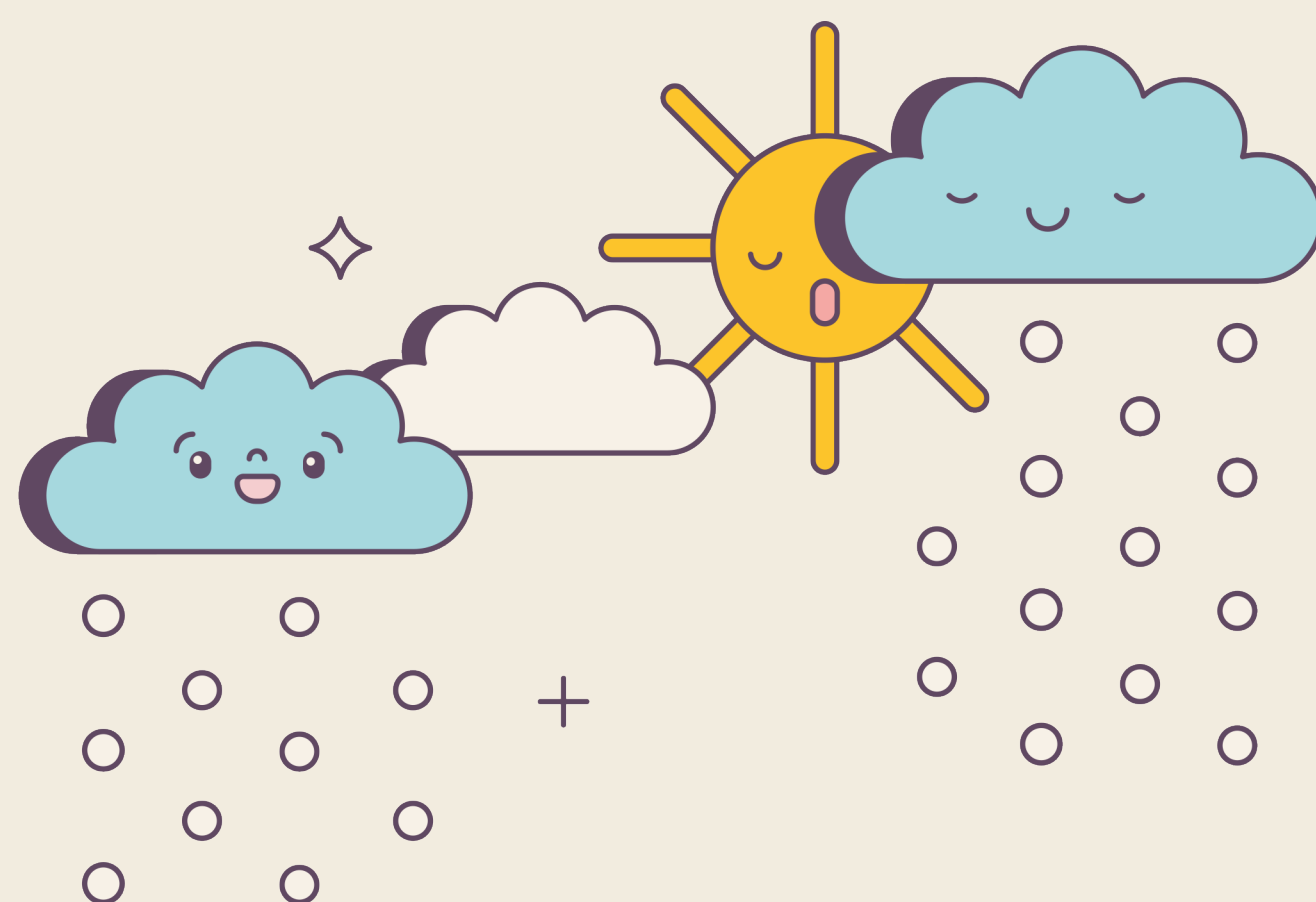
Vendi Vezér színes sálakat kötött a Sakkpalota lakóinak. Figyeld meg, hogy kik viselik, mutass rájuk, és nevezd meg, melyik mezőkön látod őket!



- Vendi Vezértől indulj el! Lépj az ujjaiddal, és mondd, hogy mikor melyik mezőre érkeztél! Hány mesebábot látsz az adott mezőn, és milyen színű a sáljuk?
- Összesen hány darab ilyen mesebábot találtál?
- Hányféle színű sálát látsz a Sakkpalota lakóin?
- Vannak, akik egyformán kötötték meg a sáljukat? Ha igen, melyik mezőkön? Nevezd meg ezeket!
- Keress otthon sálakat, és nézd meg, hogy egyforma hosszúak-e.

6. Évszakok

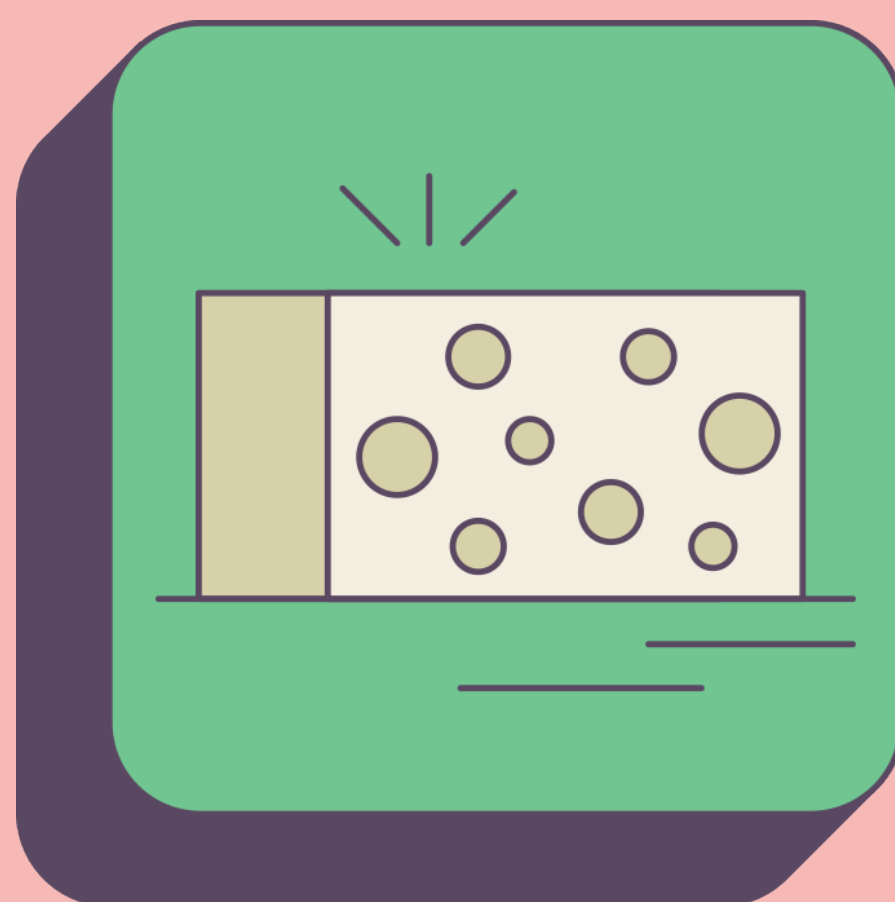
Milyen évszak van most a Sakkpalotában? Figyeld meg a képet, és válaszolj a kérdésekre!



- 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 Sakkpalota 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. Zenehallgatás

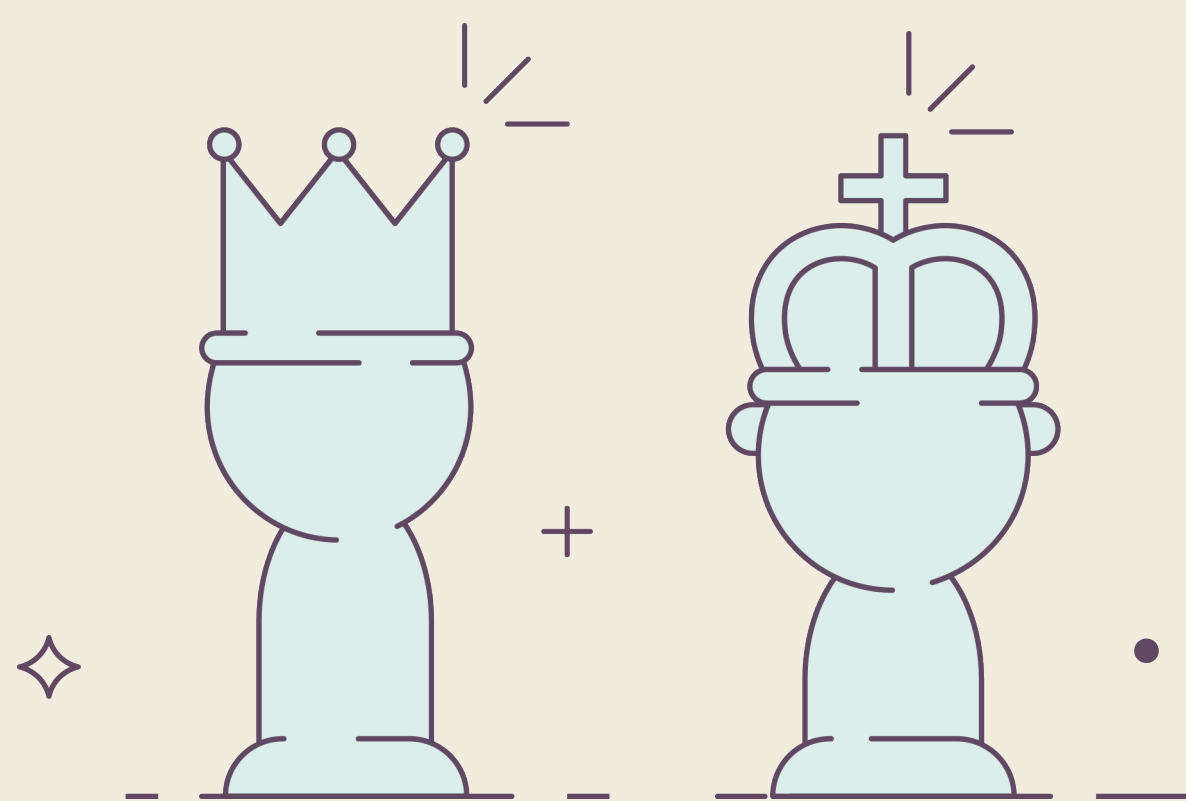
Vendi Vezér meghívta a sötét csapat vezérét egy kellemes délutáni koncertre a Sakkpalotába. Ki milyen útvonalon jut oda? Tervezd meg!



- Keresd meg és karikázd be a világos, majd a sötét vezért!
- Tervezd meg a legrövidebb útvonalat mindkét vezértől a koncert helyszínéig, a Gitár utca 4.-ig!
- Rajzold be egyenes vagy átlós vonalakkal az útvonalterved! Számold meg, ki hány mezőt tesz meg, mire odaér! Kinek tart hosszabb ideig az úti cél elérése?
- Mutasd meg és nevezd meg, hogy ki honnan indult, merre lépett!
- Te voltál már koncerten?

2. Hopp Huszár, a jégszobrász

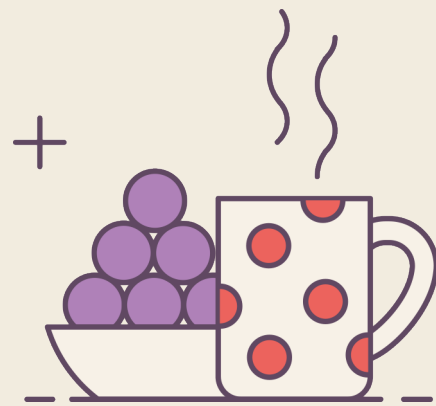
Emlékszel arra a mesére, amelyben Hopp Huszár jégből faragott sakkfigurákat, Pici Gyalog pedig a testvéreivel hóembert készített? Mindenki nagyon kíváncsi volt a különleges alkotásokra.



- Válassz ki 5 olyan Sakkpalota-lakót, akiknek sakkfiguramását Hopp Huszár kifaragta jégből, és karikázd be őket!
- Ki honnan indult el a Flamingó utca 4.-be? Nevezd meg ezeket a mezőket!
- Ki milyen útvonalon jutott el a helyszínre? Rajzold be egyenes vonalakkal! Figyelj a bábok menetmódjára!
- Készíts képzeletbeli fotót a kiállításról, és mondd el, hogy melyik mesebáb ki mellett áll!

3. Reggeli teázás

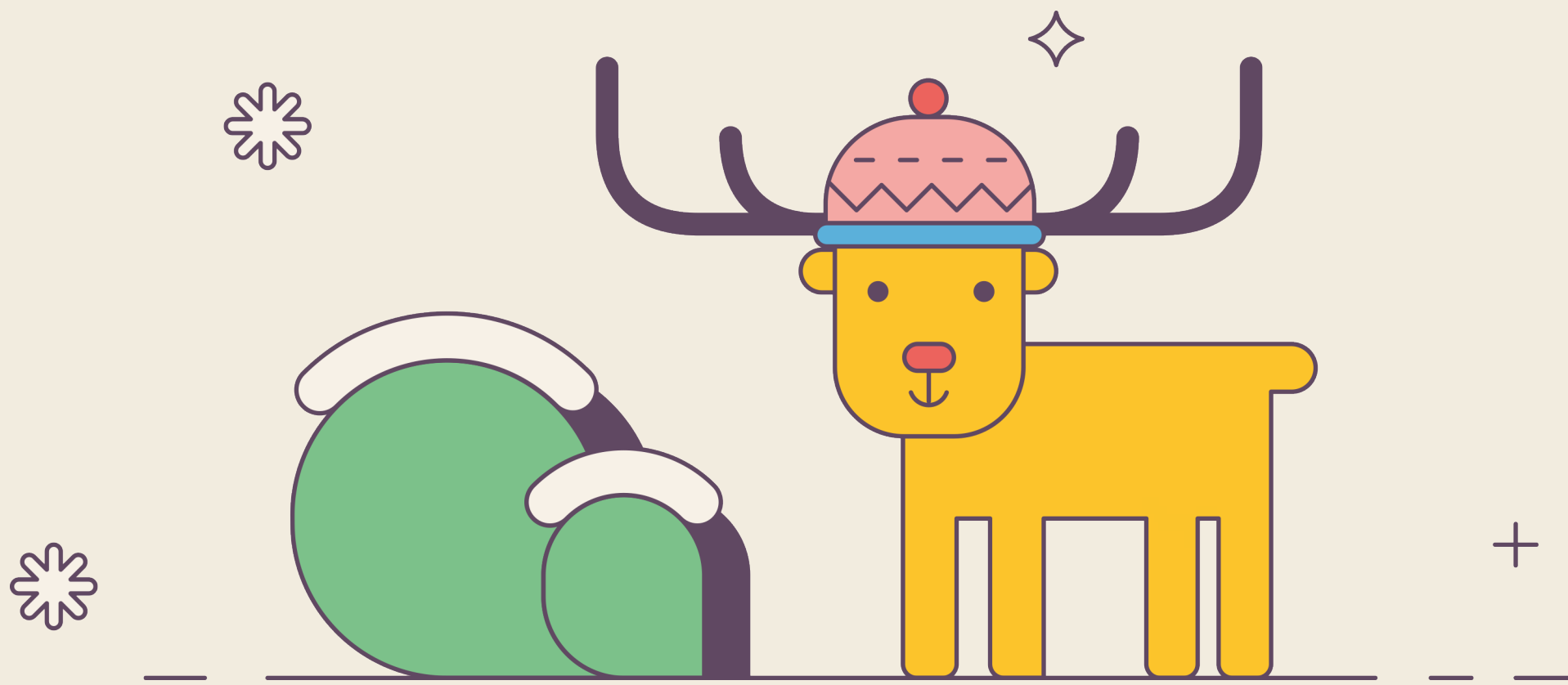
Vendi Vezér szereti a gyógyteákat. Úgy gondolja, hogy nagy hidegben jólesik a napot meleg teával indítani.



- Keresd meg Bumm Bástyát, és karikázd be! Húzz vonalat jobbra három mezőn át, majd felfelé egymezőnyit!
- Melyik mezőn látod Hopp Huszárt? Karikázd be! Húzz egy vonalat lefelé, majd balra két-mezőnyit, tovább felfelé két mezőn át, végül jobbra egyet!
- Hol áll Futi Futó? Karikázd be! Húzz egymezőnyi vonalat jobbra átlósan lefelé, majd jobbra átlósan felfelé!
- Karikázd be Keresztes Királyt! Húzz egyenes vonalat lefelé két mezőn át, majd balra egymezőnyit!
- Hol teáznak a Sakkpalota lakói? Nevezd meg a mezőt!
- Te ismersz gyógyteákat?

4. Ajándékozás

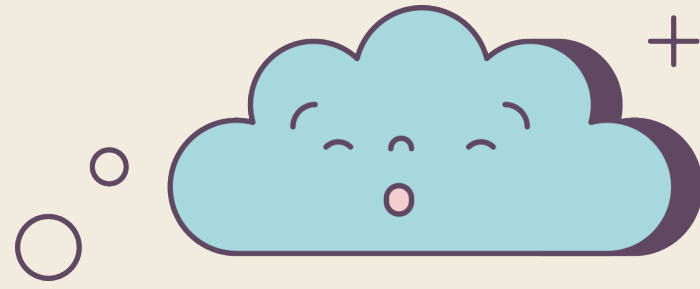
Vendi Vezér megajándékozta a sötét csapatot jó meleg sálakkal és sapkákkal.



- Keresd meg a sötét csapat tagjait! Karikázd be azokat a mesebábokat, akik sapkát viselnek! Hányan vannak? Számold meg őket!
- Rajzolj háromszöget a sálát viselők köré! Számold meg őket is!
- Sapkát vagy sálát választottak többen?
- Van, aki sálát és kabátot is visel. Kik ők? Mit csinálnak? Hol láthatók? Nevezd meg az utcát és a házszámot!
- Te milyen ruhadarabokba bújsz télen, mielőtt kimennél az utcára?

5. Kösd össze a pontokat!

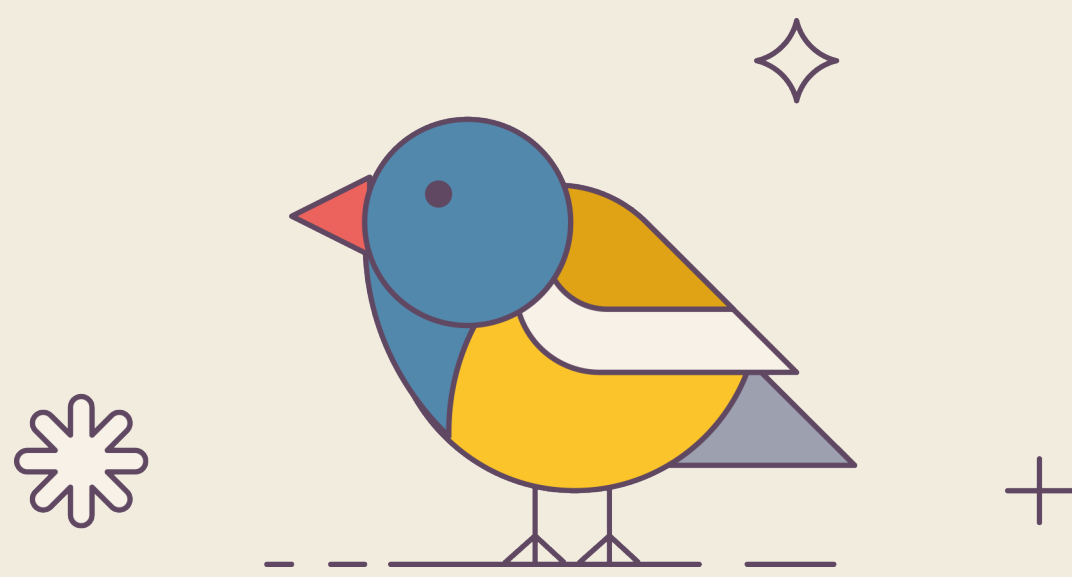
Kövesd a leírást! Az út végén meglátod, hogy kit rajzoltál meg!



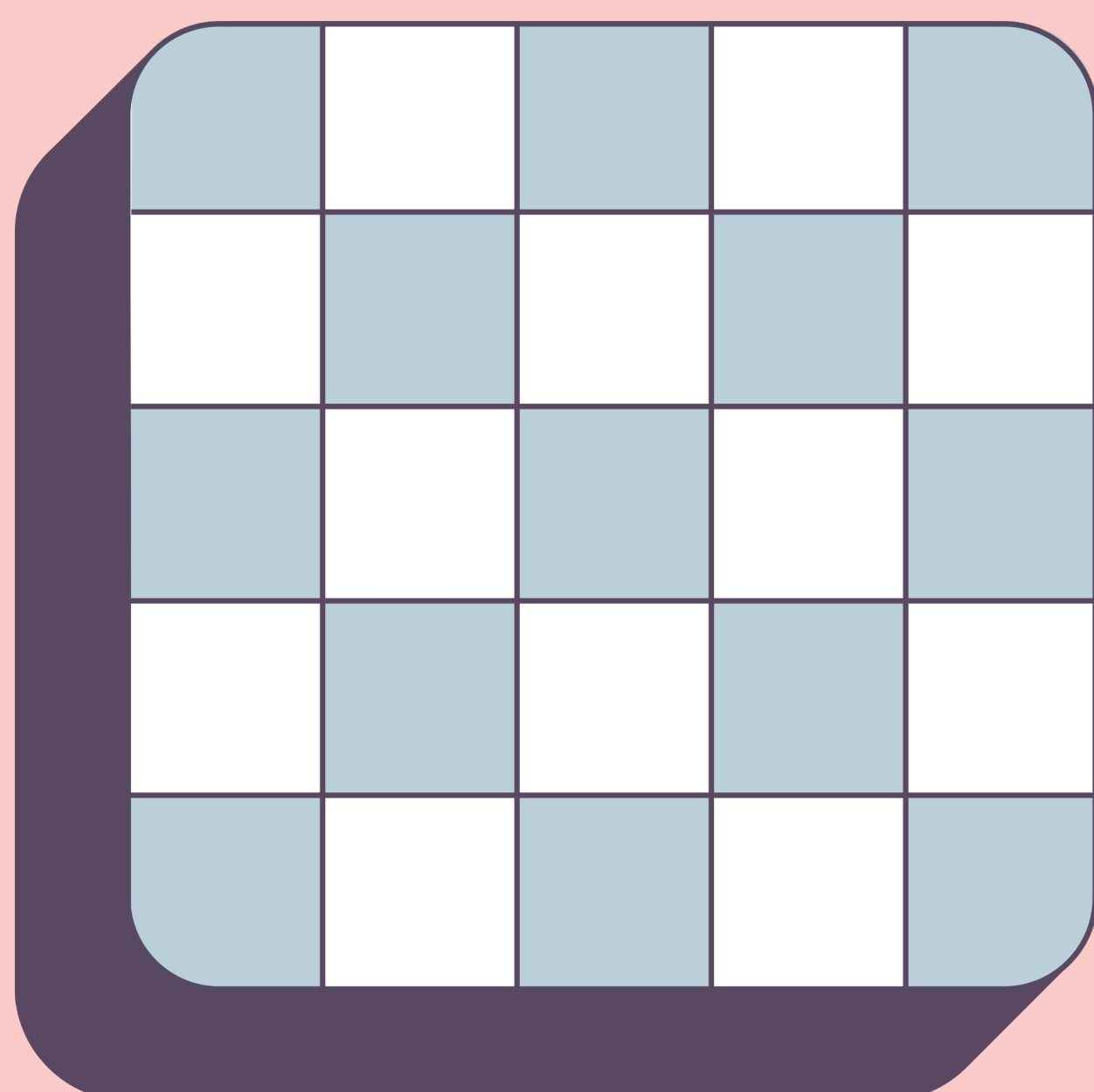
- Hol látsz felhővel takart hegycsúcsot? Karikázd be! Húzz egyenes vonalat Bumm Bástyáig! Karikázd be őt is! Hány mezőt haladtál?
- Húzz egyenes vonalat jobbra, négy mezőn át! Ki van ott? Karikázd be!
- Lépj felfelé három mezőt! Kihez érkeztél? Karikázd be őt is!
- Folytasd az utadat balra átlósan lefelé egymezőnyit! Karikázd be a fahasábokat!
- Haladj balra átlósan felfelé egy mezőt! Karikázd be az itt látható mesebábot!
- Húzz egymezőnyi vonalat balra átlósan lefelé! Ki áll itt?
- Menj tovább balra átlósan felfelé egymezőnyit! Hová érkeztél? Melyik sakkbábot rajzoltad meg?

6. Madáretetés

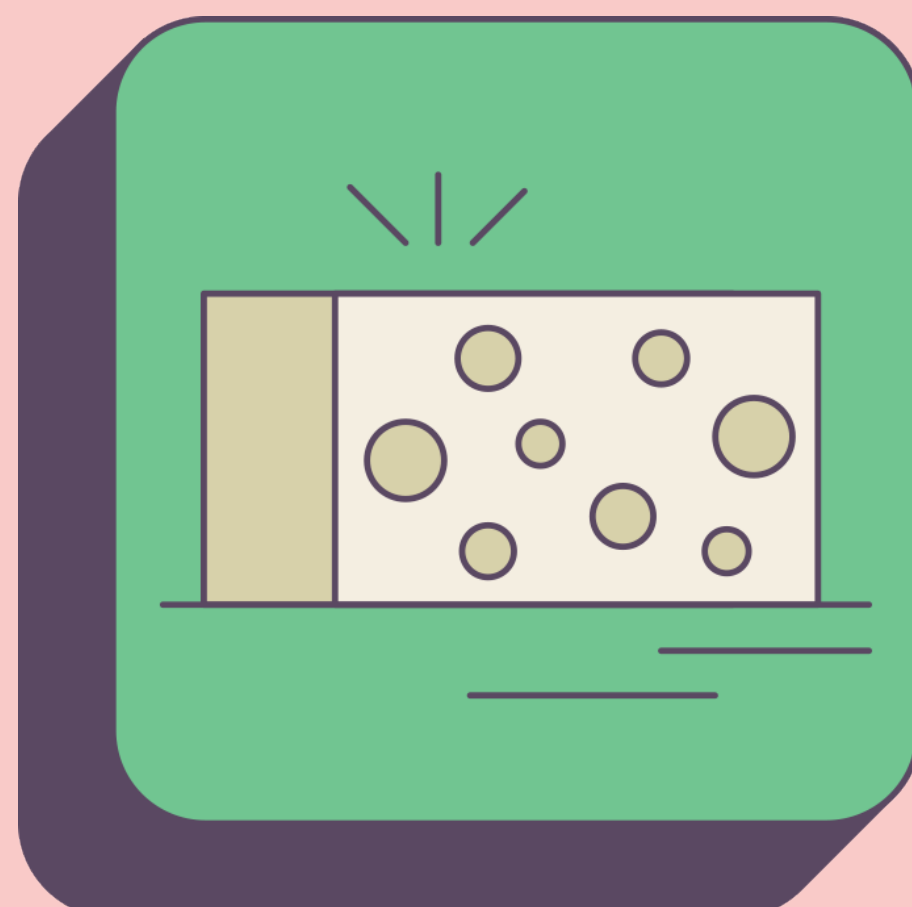
Télen a madarak nehezen találják az élelmet, ezt a mesebábok is jól tudják. Ma a sötét sereg vezére tölti fel a madáretetőt napraforgómaggal, búzával, kölessel és félbevágott almával.



- Keresd meg és karikázd be az Alma utca 4.-ben található madáretetőt!
- Keresd meg a rénszarvas húzta szánon ülő sötét vezért, és karikázd be!
- Tervezz legalább 3-féle útvonalat neki, amelyek a madáretetőhöz érhet!
Haladhatsz sorokon, vonalakon, átlókon. Mindhárom útvonal különböző hosszúságú legyen!
- Miközben húzod a vonalakat, mindig mondd az irányt is, hogy mikor merre tartasz!
- Te készítettél már madáretetőt?

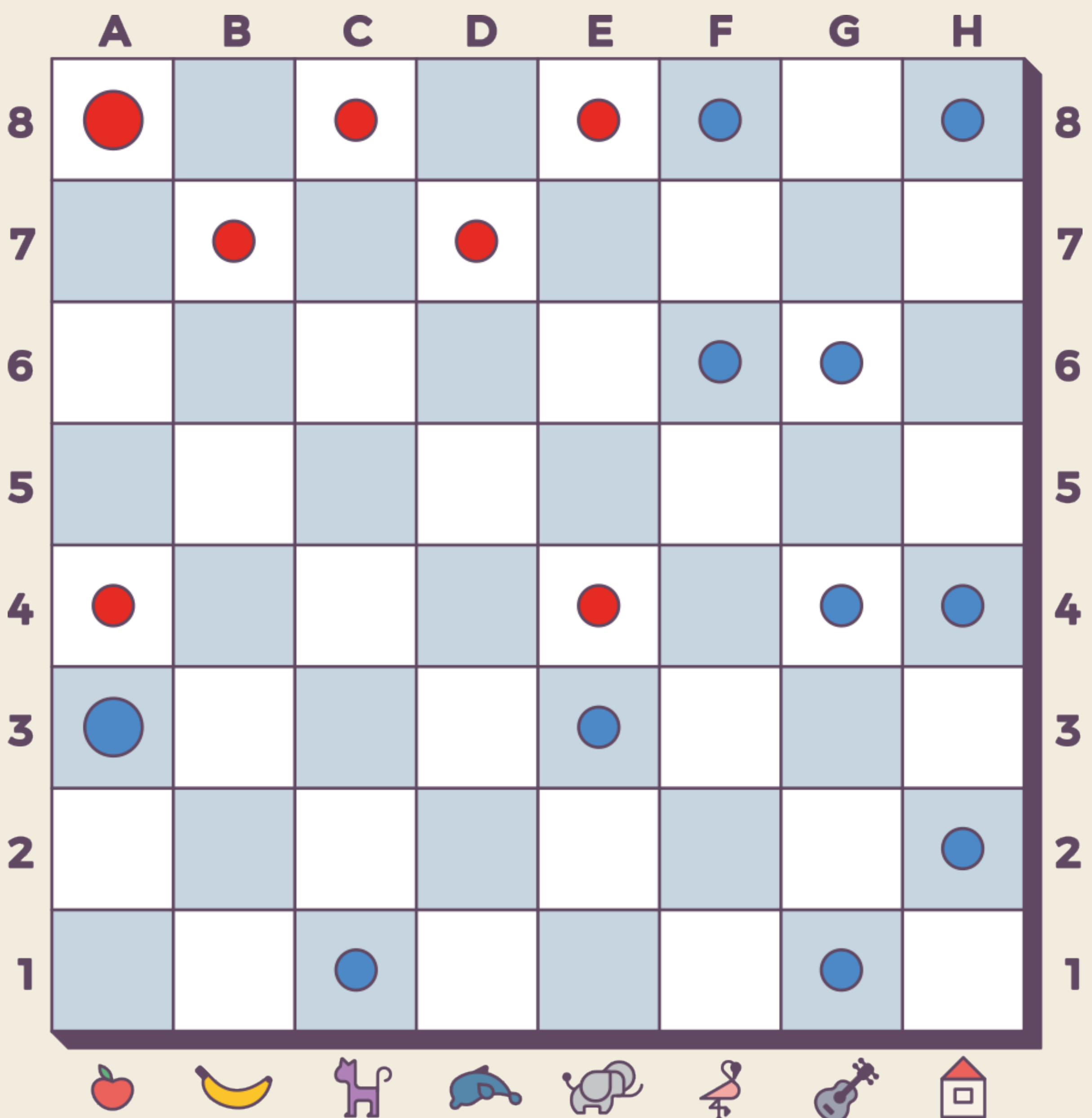


Vedd elő a Vendi Vezér kalandjai könyv hátulján lévő, **letéphető sakktábládat!** Rajzolj és játssz a leírtak alapján! Minden feladat után töröld le a sakktáblád, és jöhet a következő kihívás! Jó játékot!



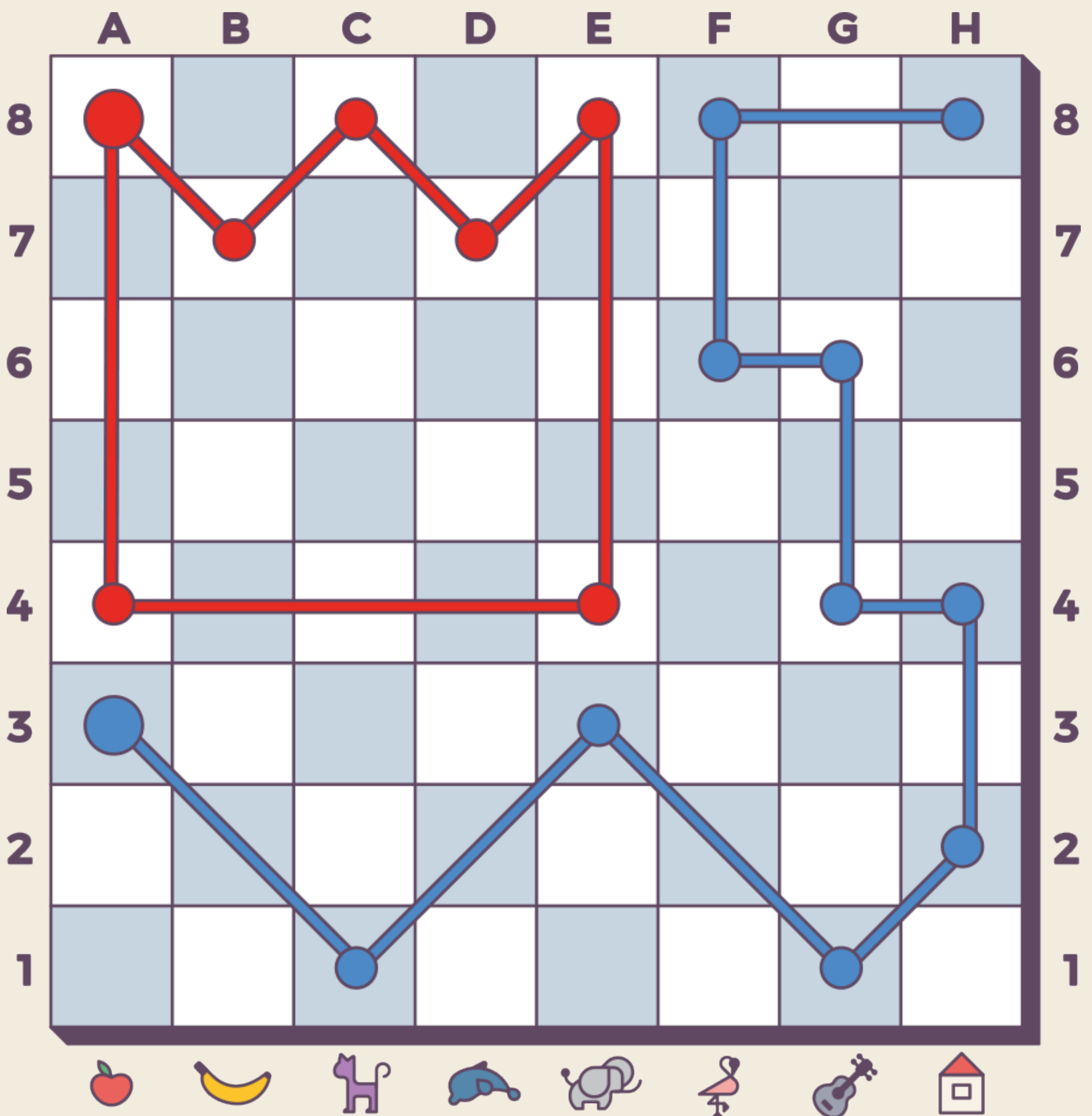
1. PONTRÓL PONTRA

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



1. Megoldás

PONTRÓL PONTRA



2. SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK

Húzd be az összes legrövidebb és leghosszabb átlót!

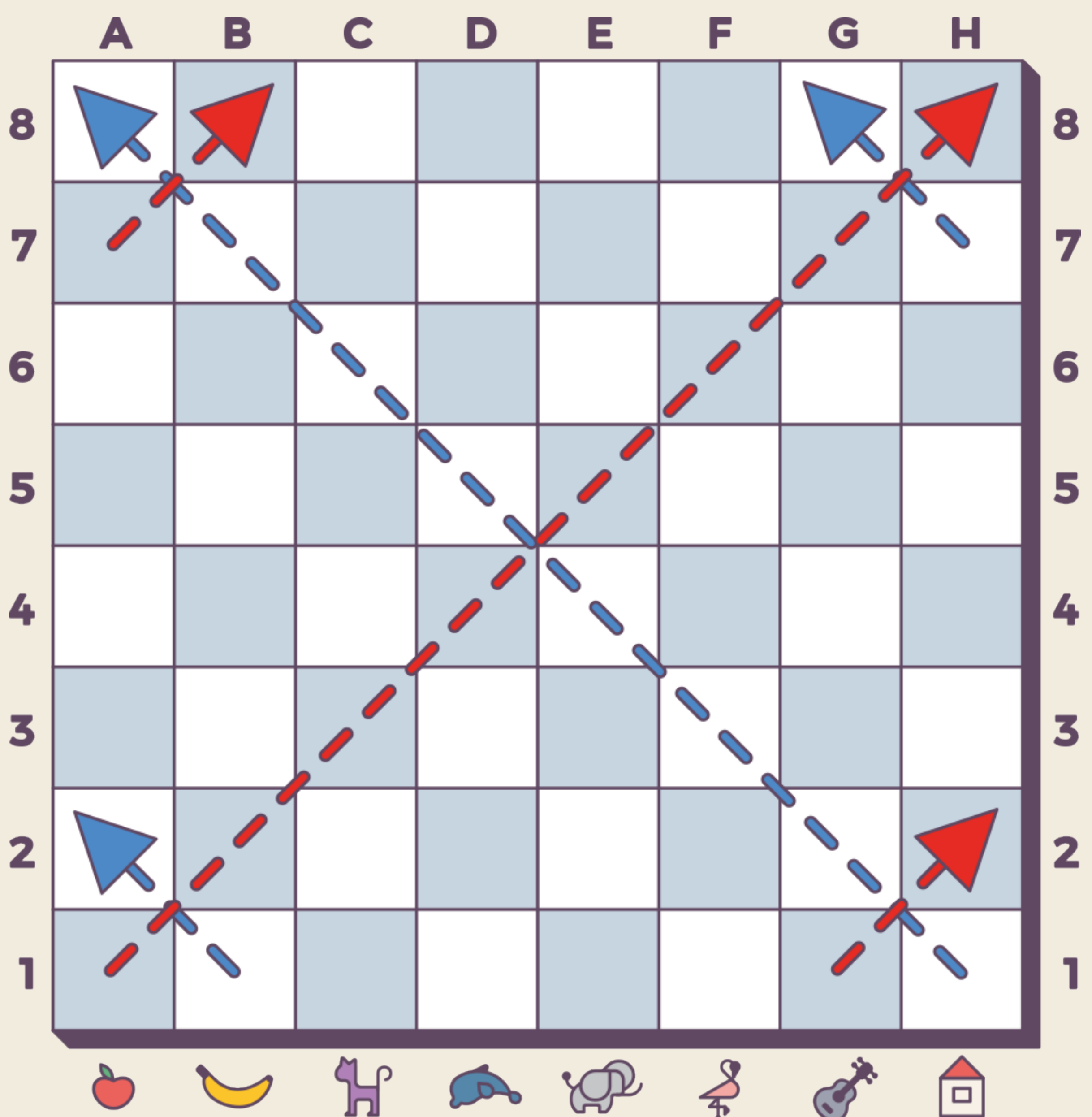


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1

The grid is an 8x8 checkerboard pattern. A blue dashed arrow starts at the top-left corner (A8) and points towards the bottom-right corner (H1). A red dashed arrow starts at the bottom-right corner (H1) and points towards the top-left corner (A8).

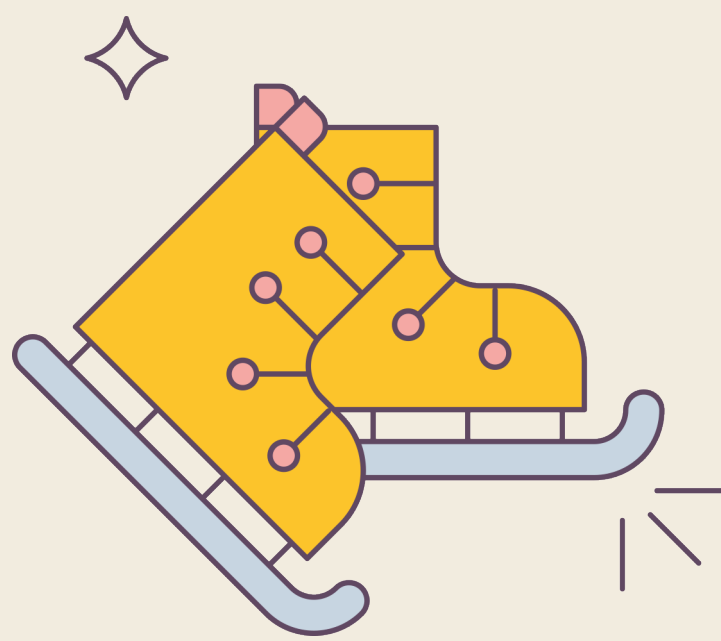
2. Megoldás

SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK



3. SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK

A világos vezért vezesd a sötét vezérhez úgy, hogy az összes mezőt érinted! Mindegyik mezőre csak egyszer léphetsz! Folytasd a megkezdett utat!

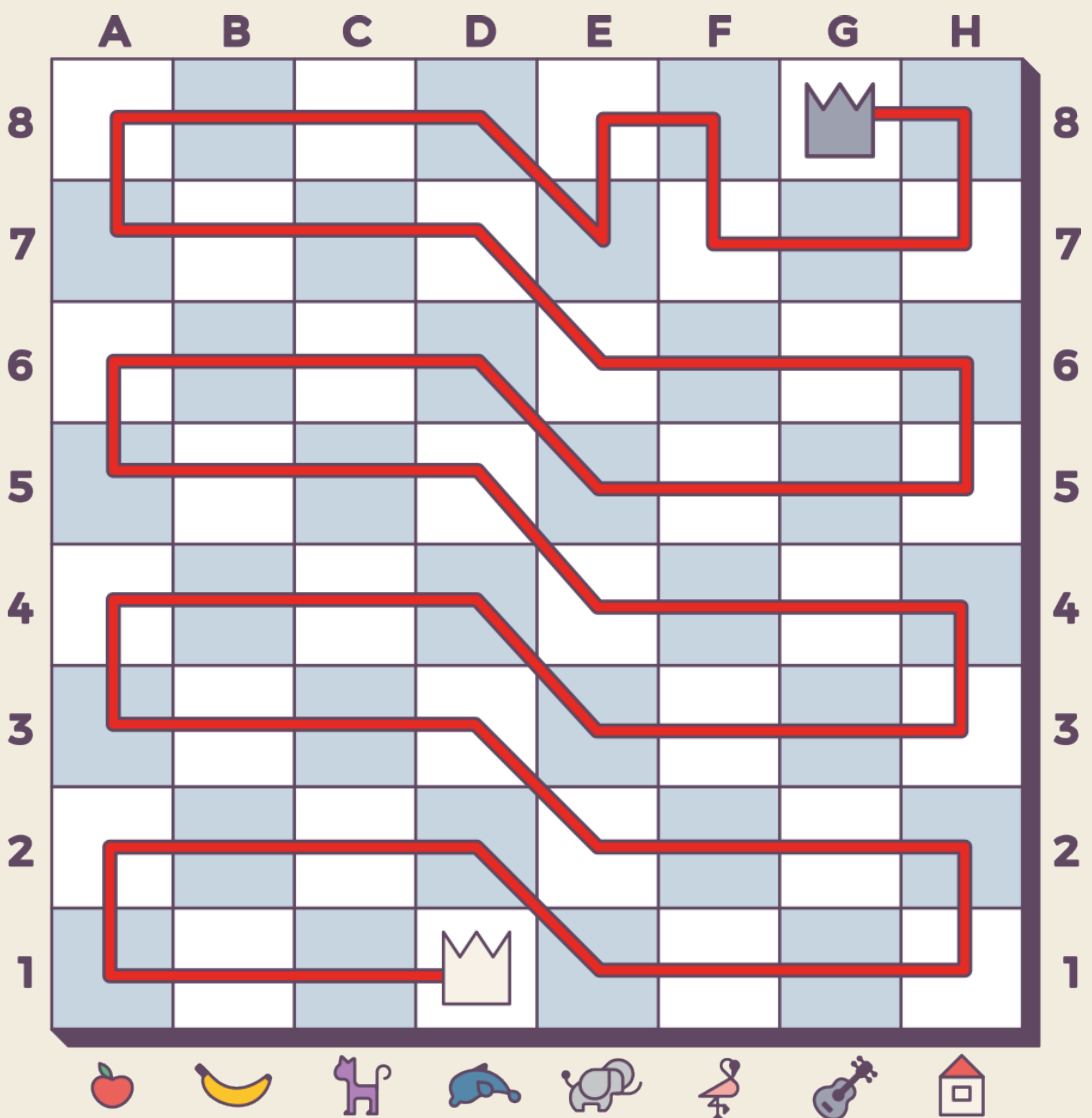


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8							♔		8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1				♚					1

🍏 🍌 🐱 🐢 🐘 🦩 🎸 🏠

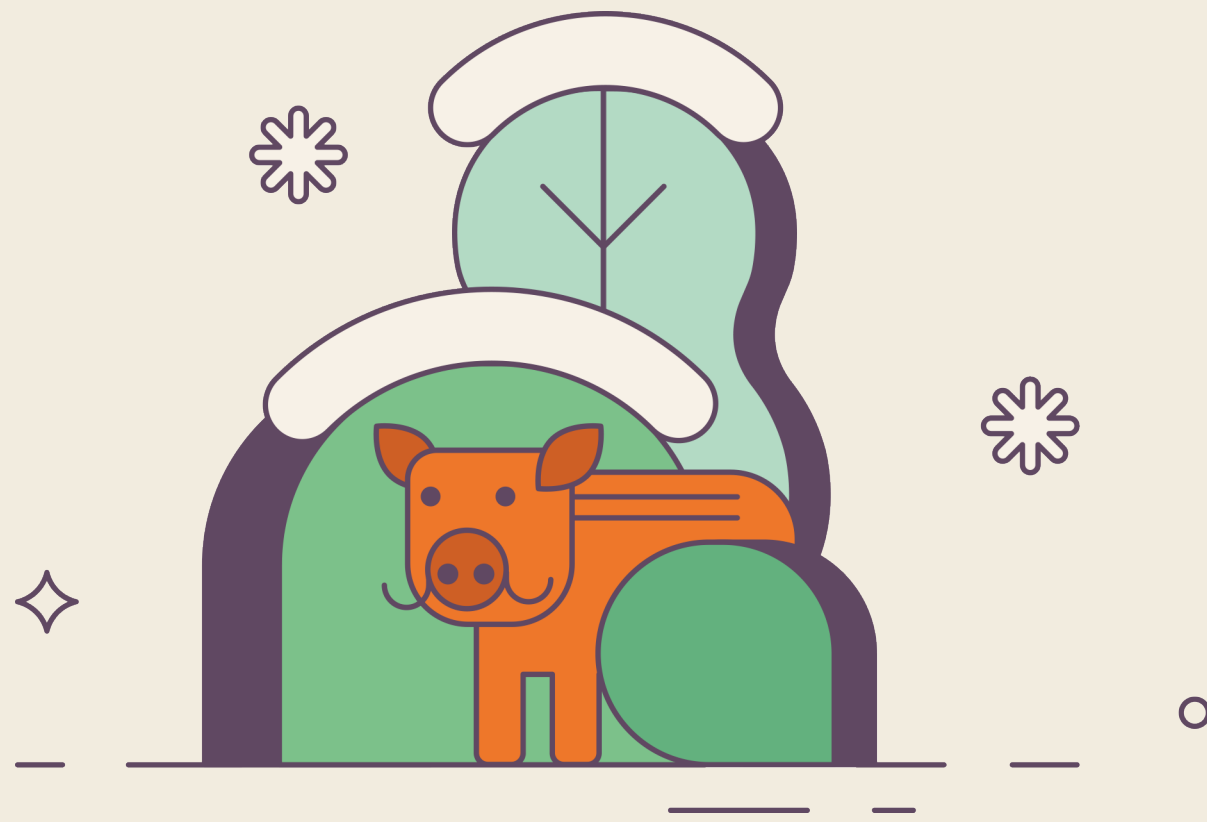
3. Megoldás

SOROK, VONALAK ÉS ÁTLÓK



4. ALAPÁLLÁS

Húzd a vezéreket egy lépéssel az alapállás szerinti helyükre!

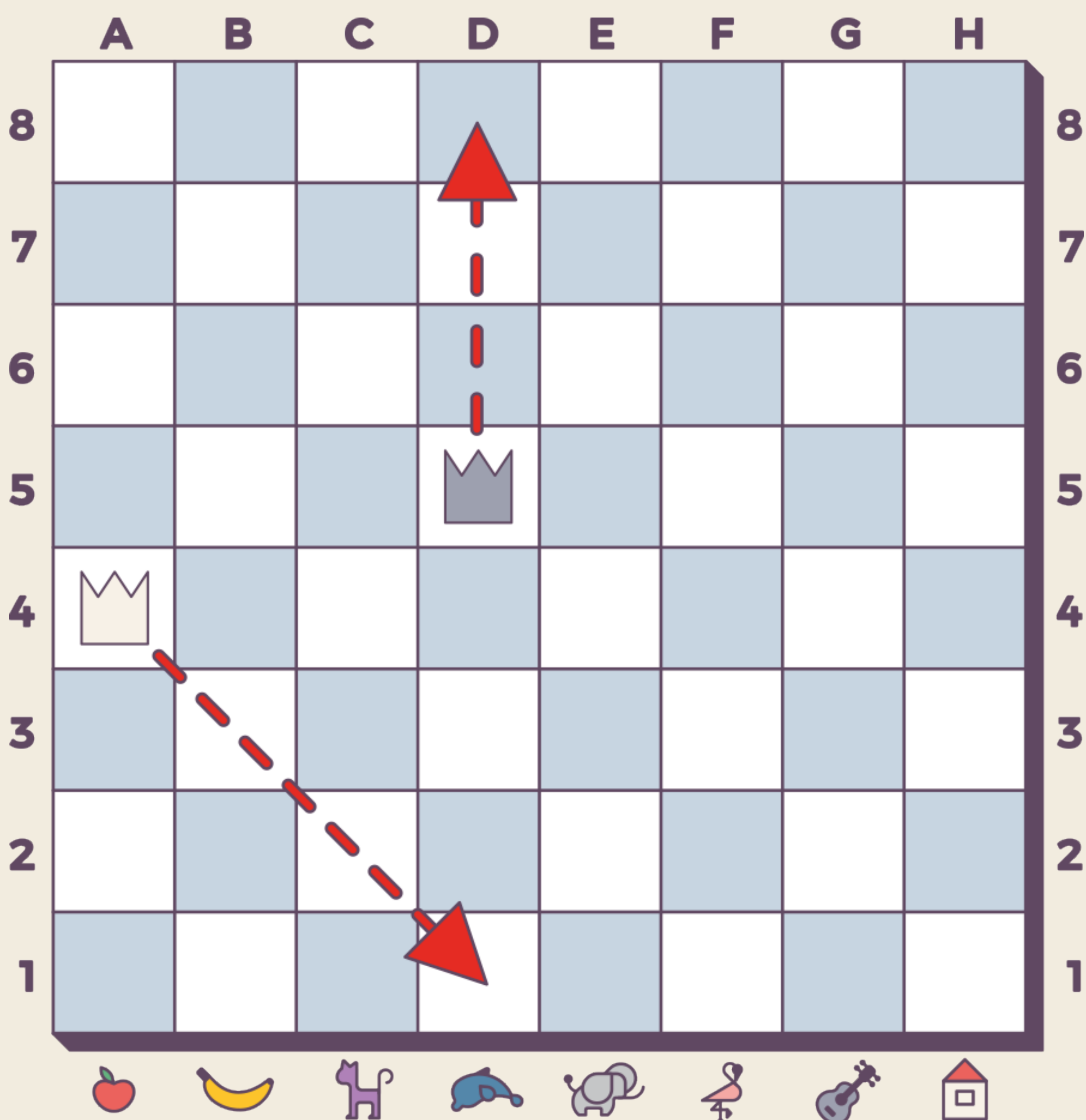


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5				♠					5
4	♠								4
3									3
2									2
1									1

♠ ♪ 🐱 🐘 🦩 🎸 🏠

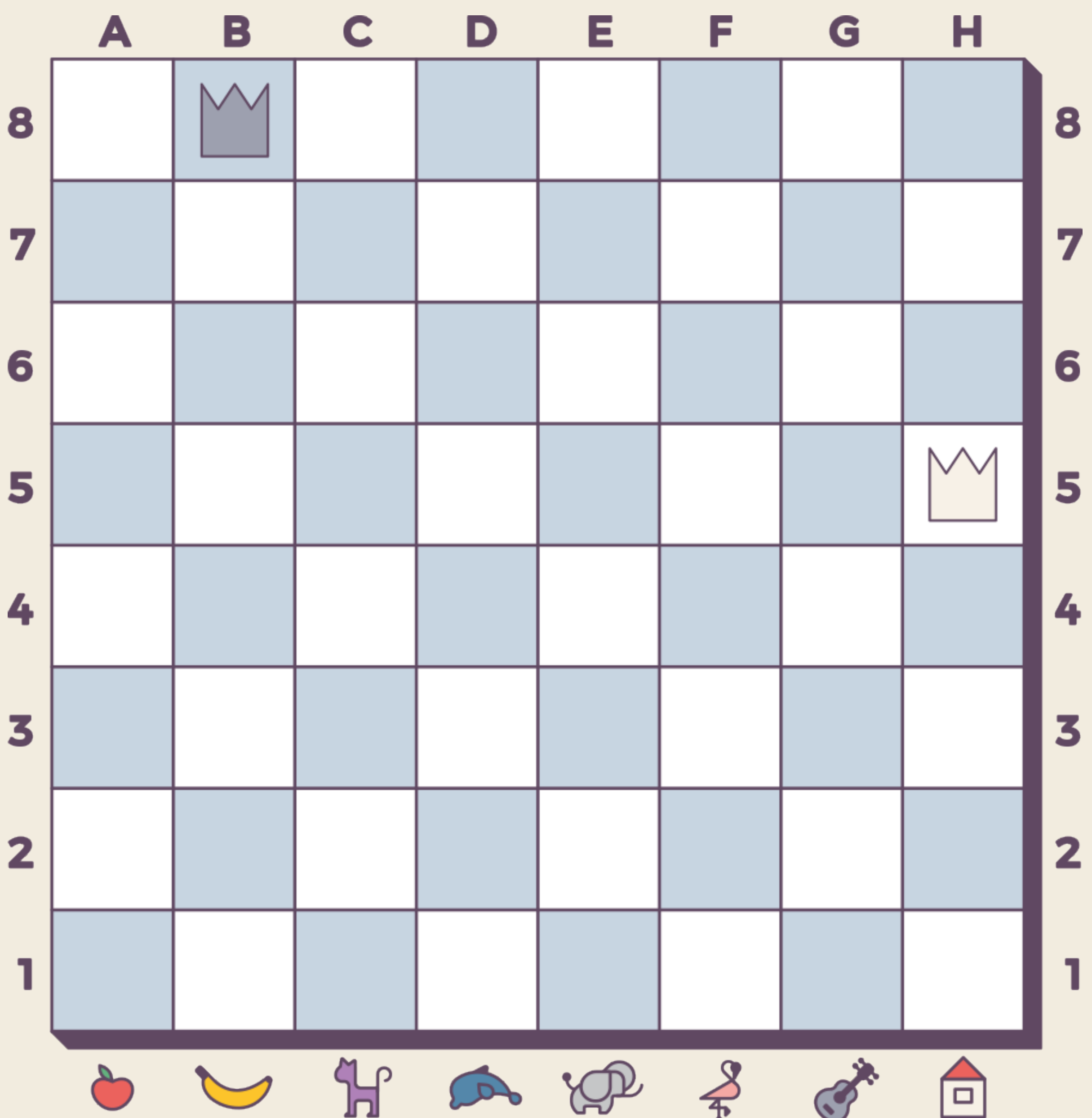
4. Megoldás

ALAPÁLLÁS



5. ALAPÁLLÁS

Vezesd a vezéreket az alapállás szerinti helyükre két lépésben! Figyelj, mert világosnak és sötétnek is több lehetősége van!

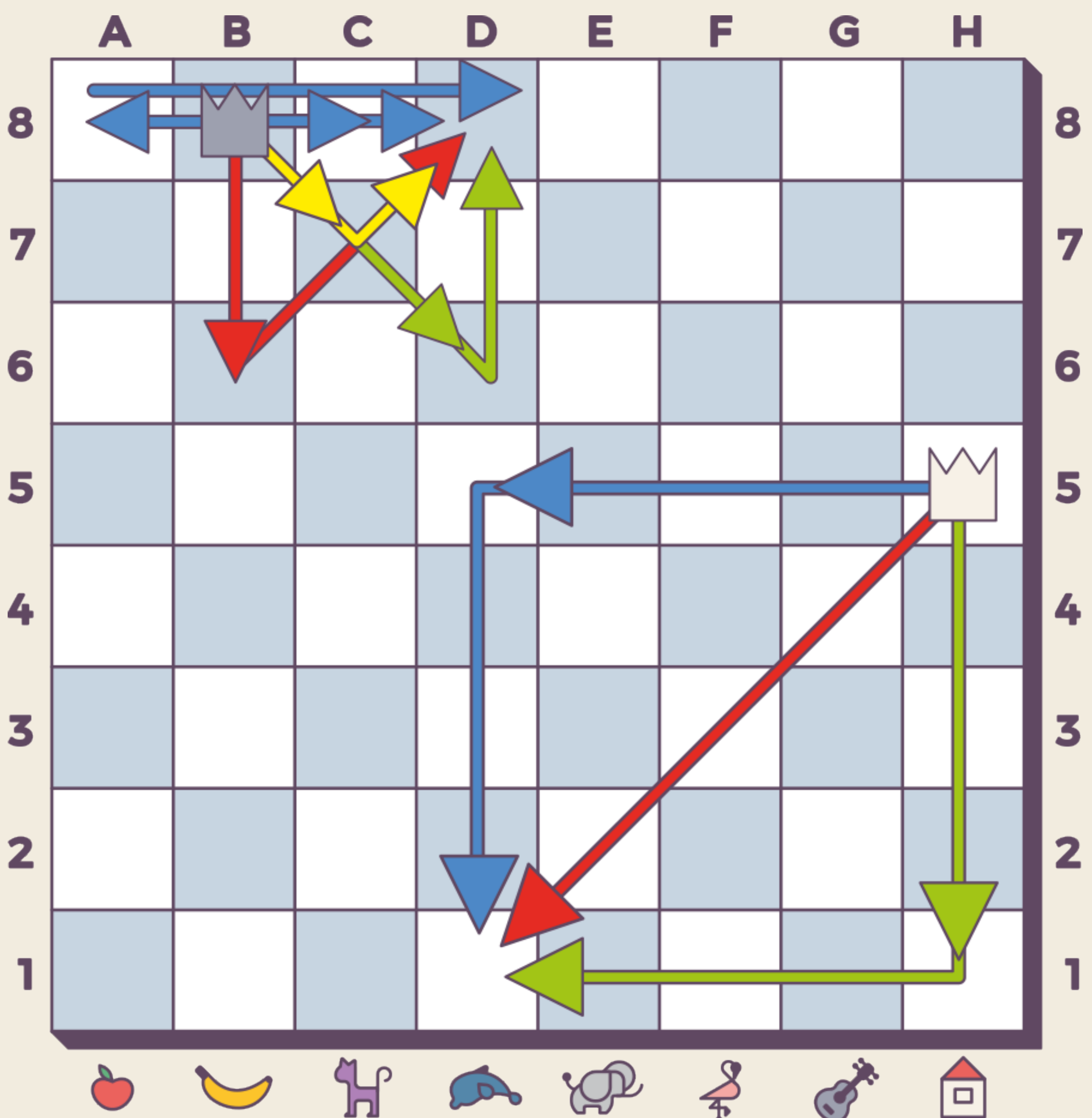


5. Megoldás

ALAPÁLLÁS

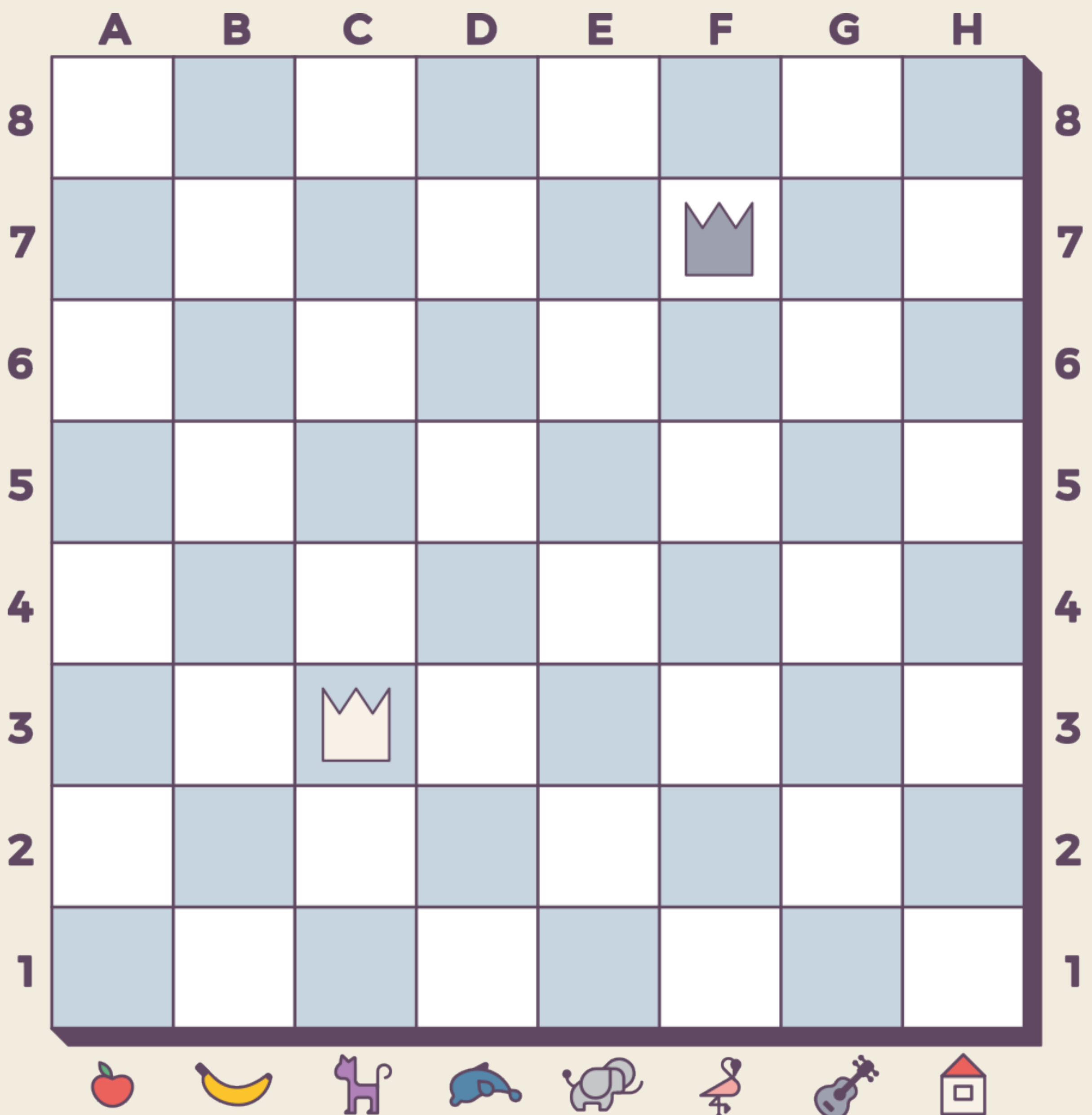
Világos vezér két lépésben a következőképpen juthat el az alapállásba, először az alábbi mezőket érintve: d5, h1, g4, f3, e2.

Sötét vezérnek is több lehetősége van két lépésben eljutni az alapállás szerinti helyére: a8, b6, c8, c7, d6, e8, f8, g8, h8. A megoldásokból mutatunk néhányat az ábrán.



6. LÉPÉS, ÜTÉS

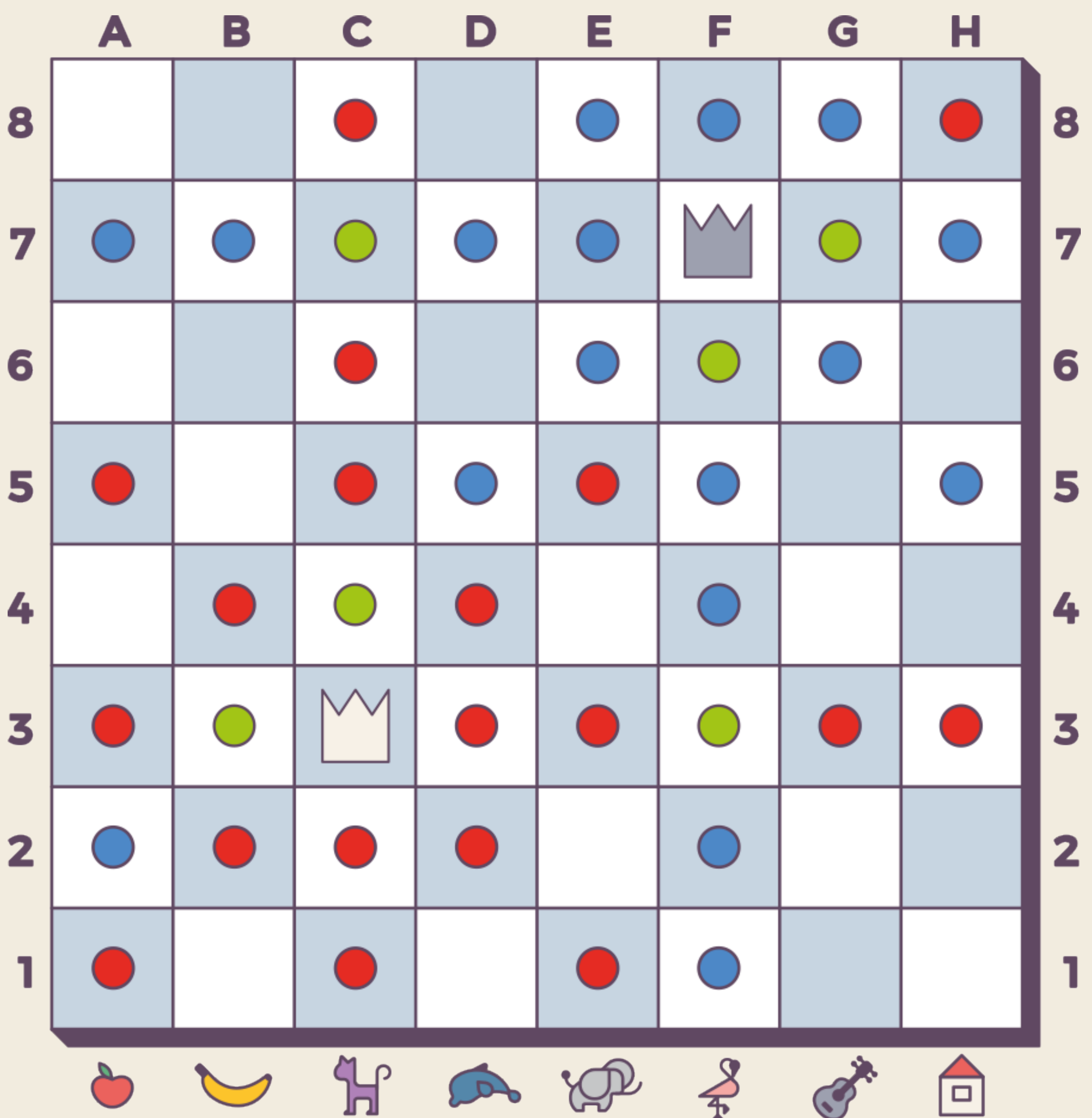
Jelöld pöttyökkel az összes mezőt, ahová a vezérek léphetnek! Nevezd meg azokat a mezőket, ahová mindkét vezér léphet!



6. Megoldás

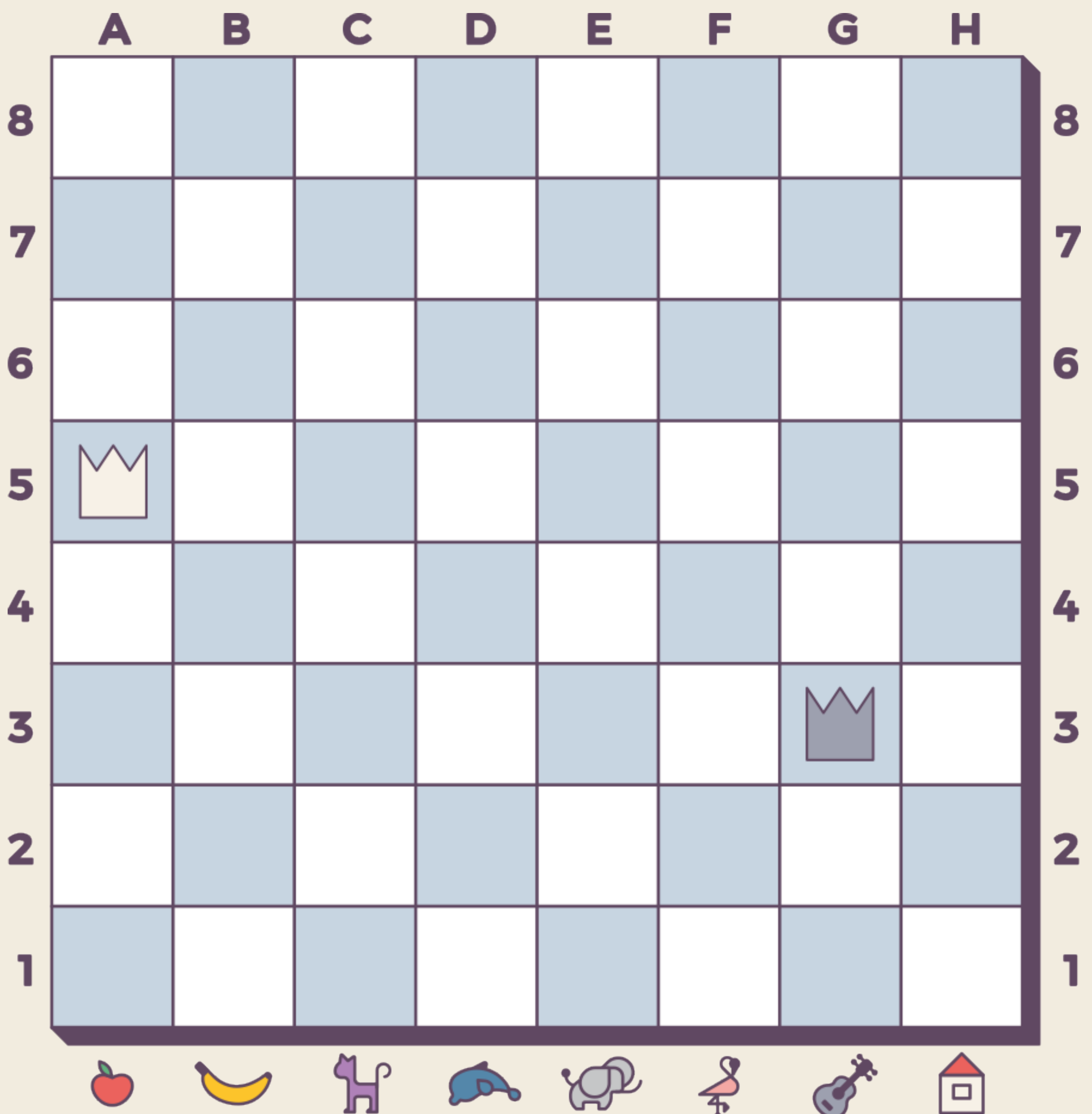
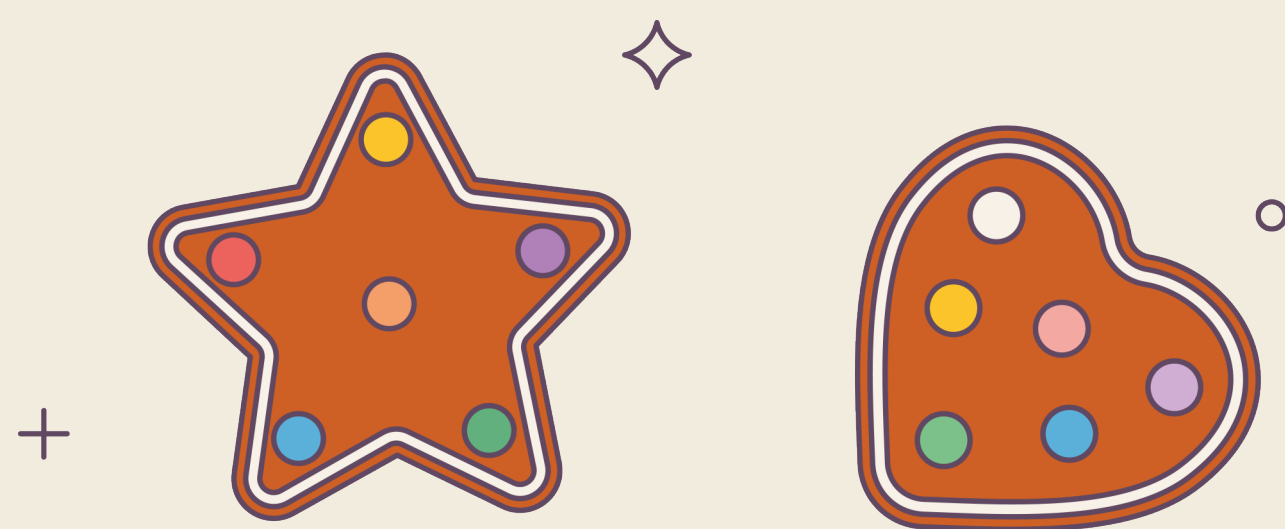
LÉPÉS, ÜTÉS

b3, c4, c7, f3, f6 és g7



7. LÉPÉS, ÜTÉS

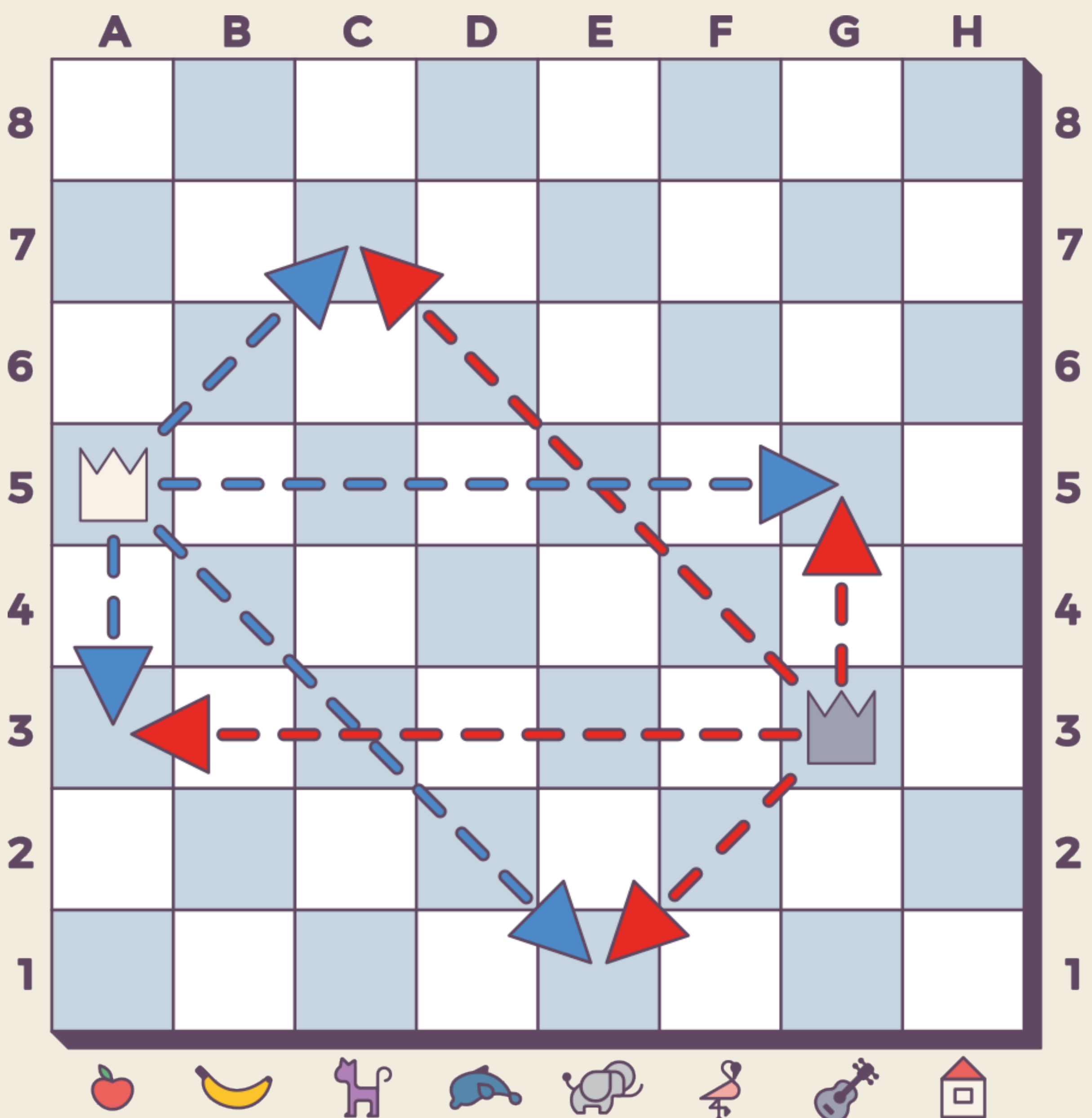
A vezér ugyanúgy üt, ahogy lép. A képen látható állásban egy lépésben le tudja ütni egymást a két vezér? Húzd a világos vezért azokra a mezőkre, ahonnan le tudják ütni egymást, aztán fordítva!



7. Megoldás

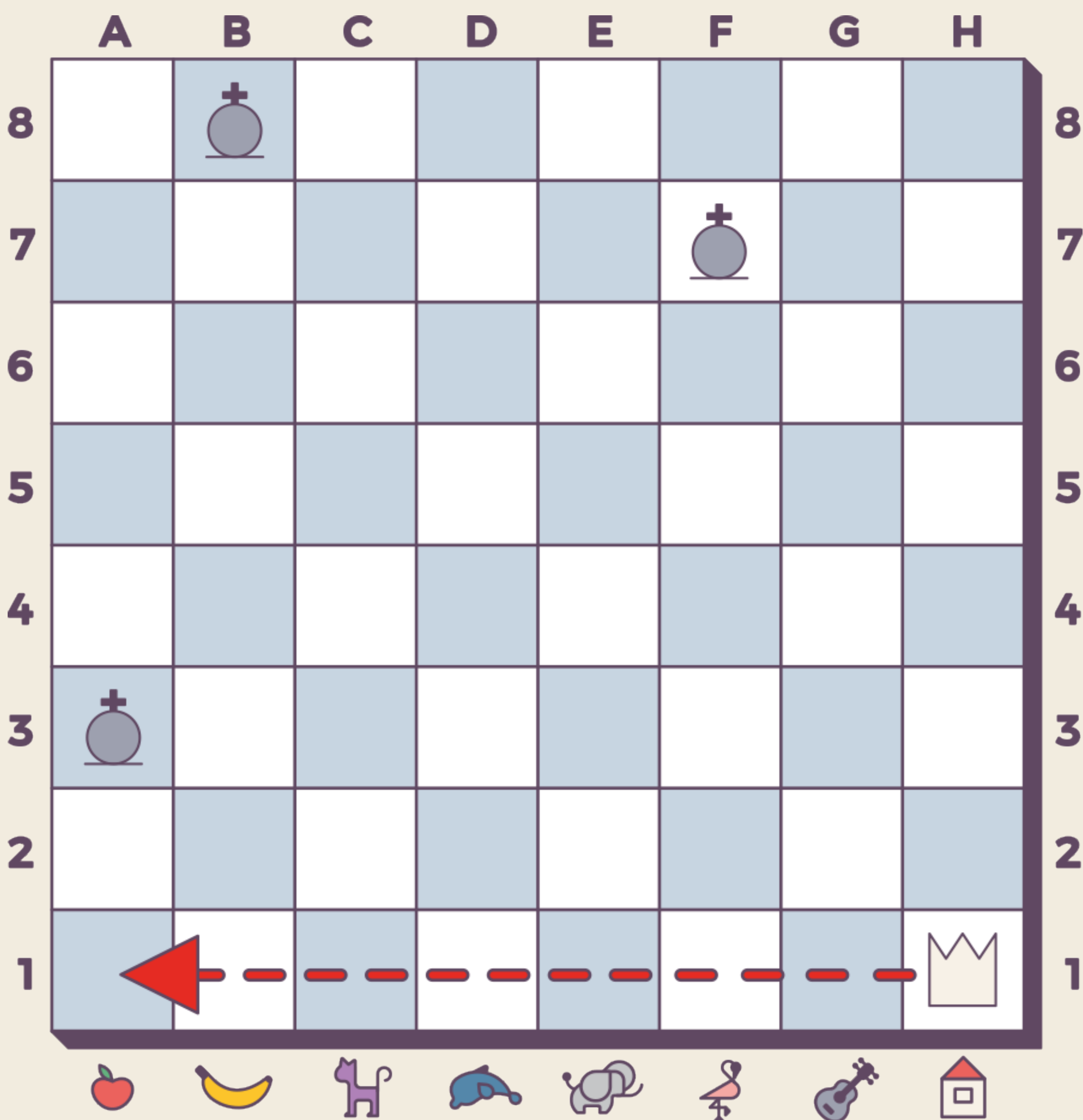
LÉPÉS, ÜTÉS

Nem tudják egymást leütni egy lépésben.



8. ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!

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



8. Megoldás

ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!

Összesen 16 megoldás van:

- az a3 mezőn álló királynak:

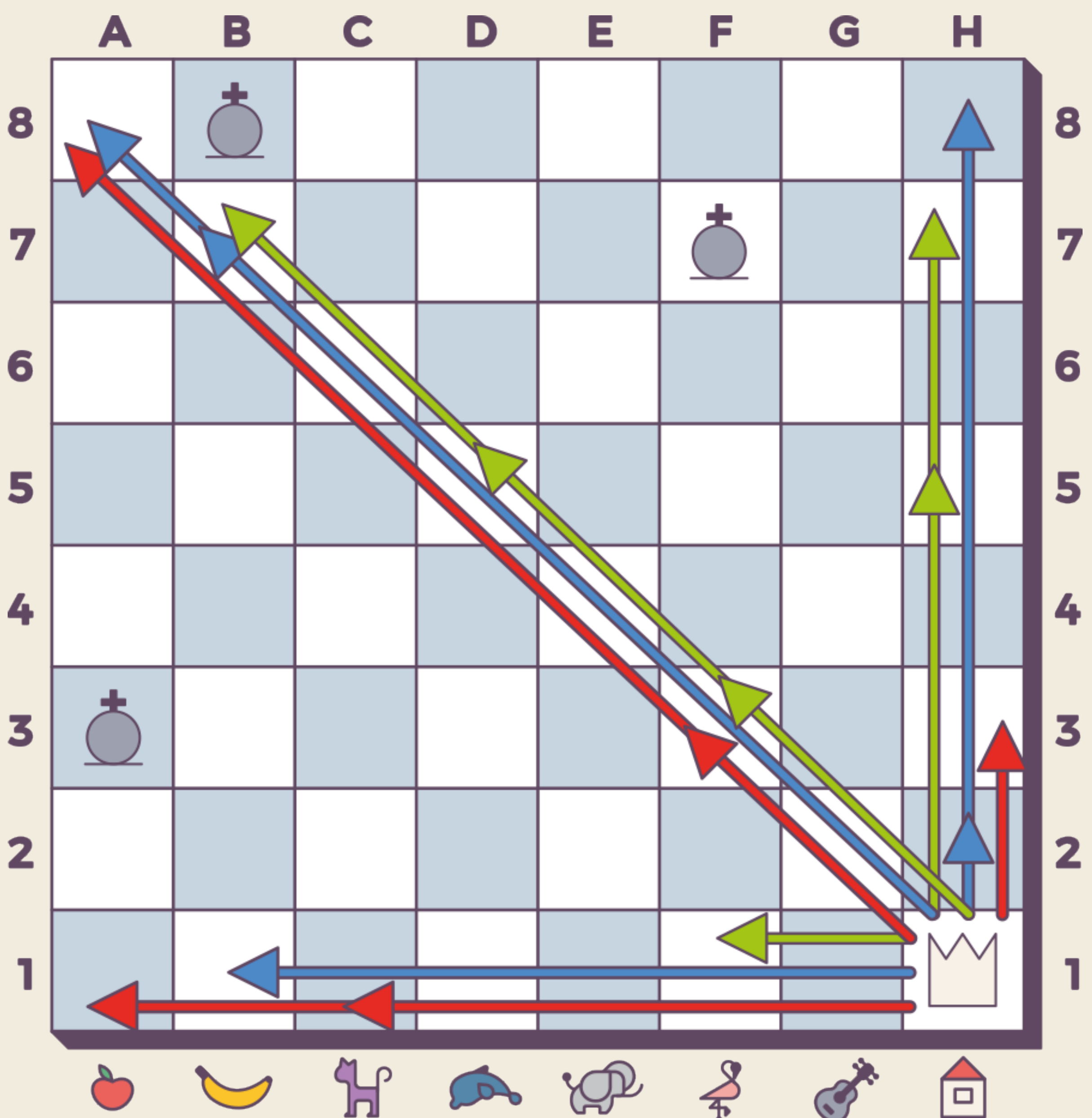
a1, a8, c1, f3, h3,

- a b8 mezőn álló királynak:

a8, b1, b7, h2, h8

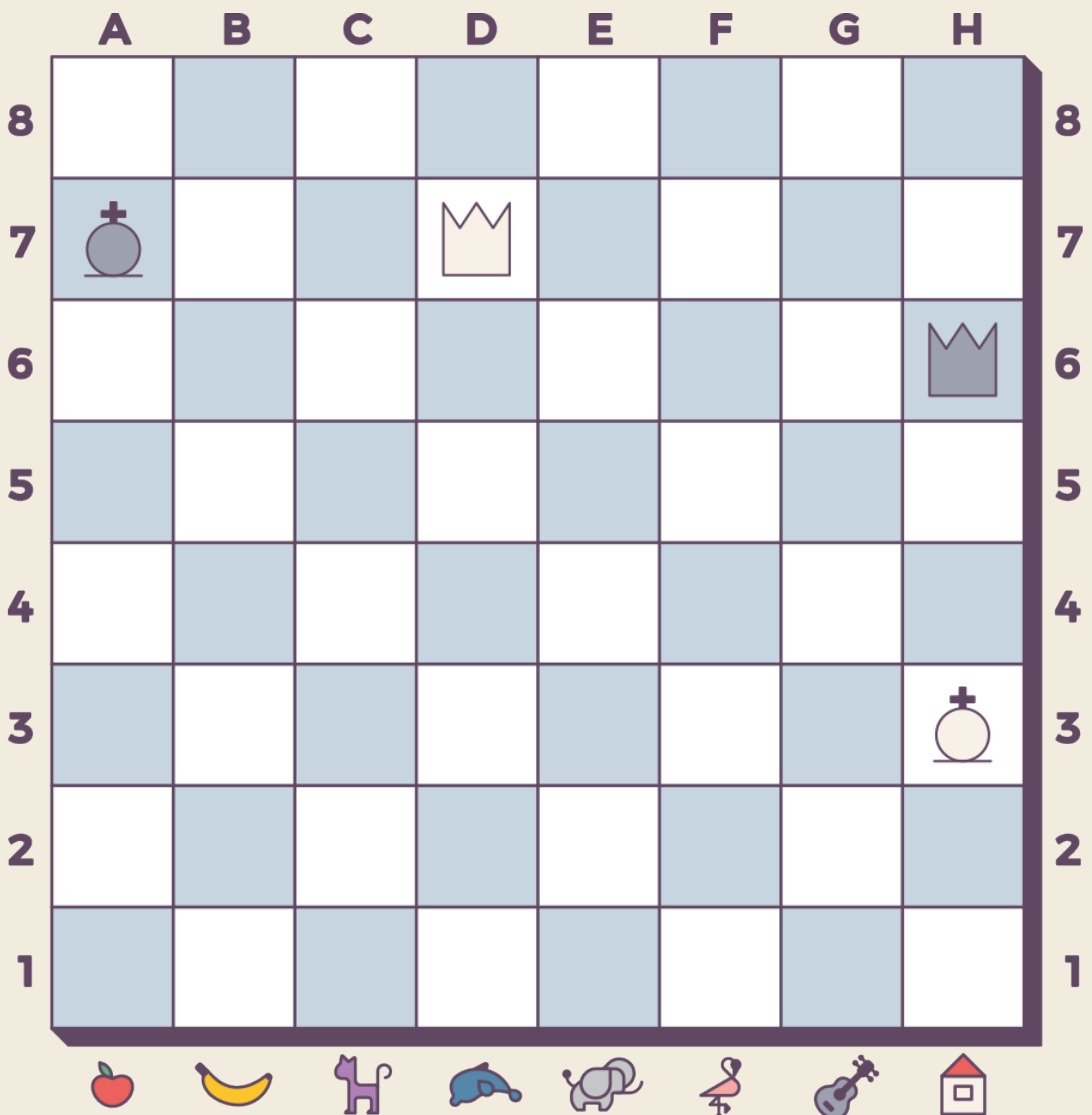
- az f7 mezőn álló királynak:

b7, d5, f1, f3, h5, h7



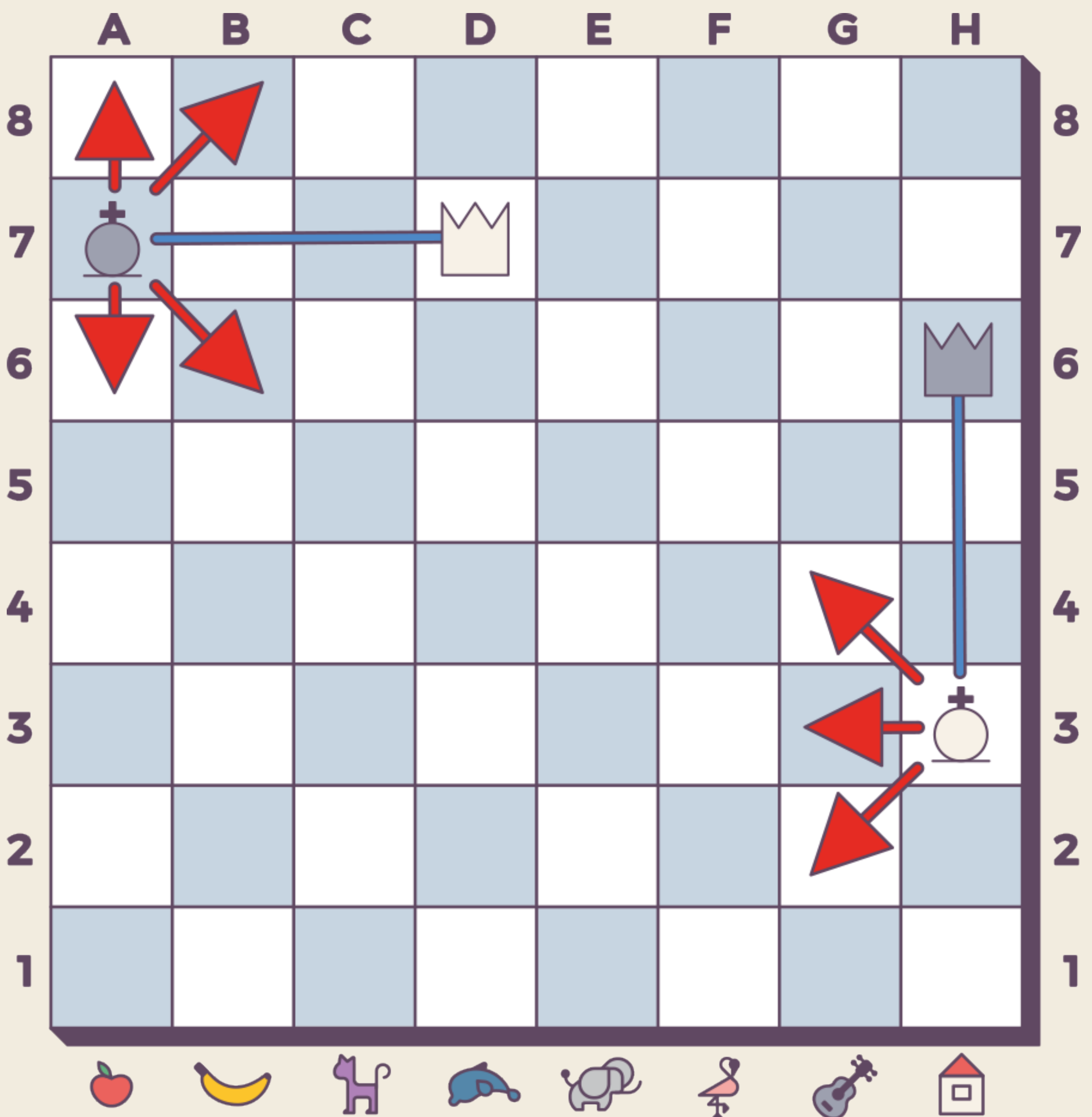
9. ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!

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



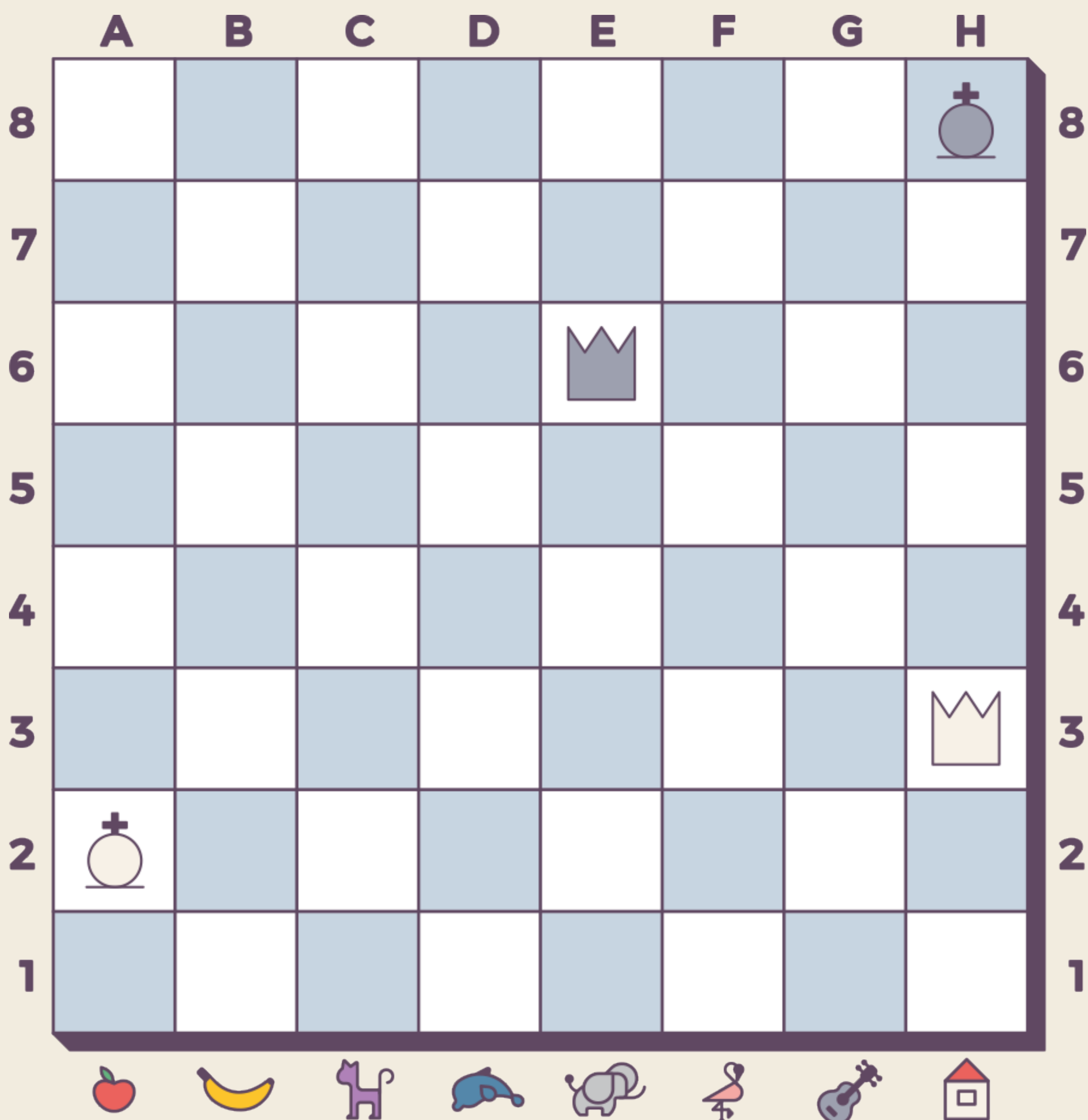
9. Megoldás

ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!



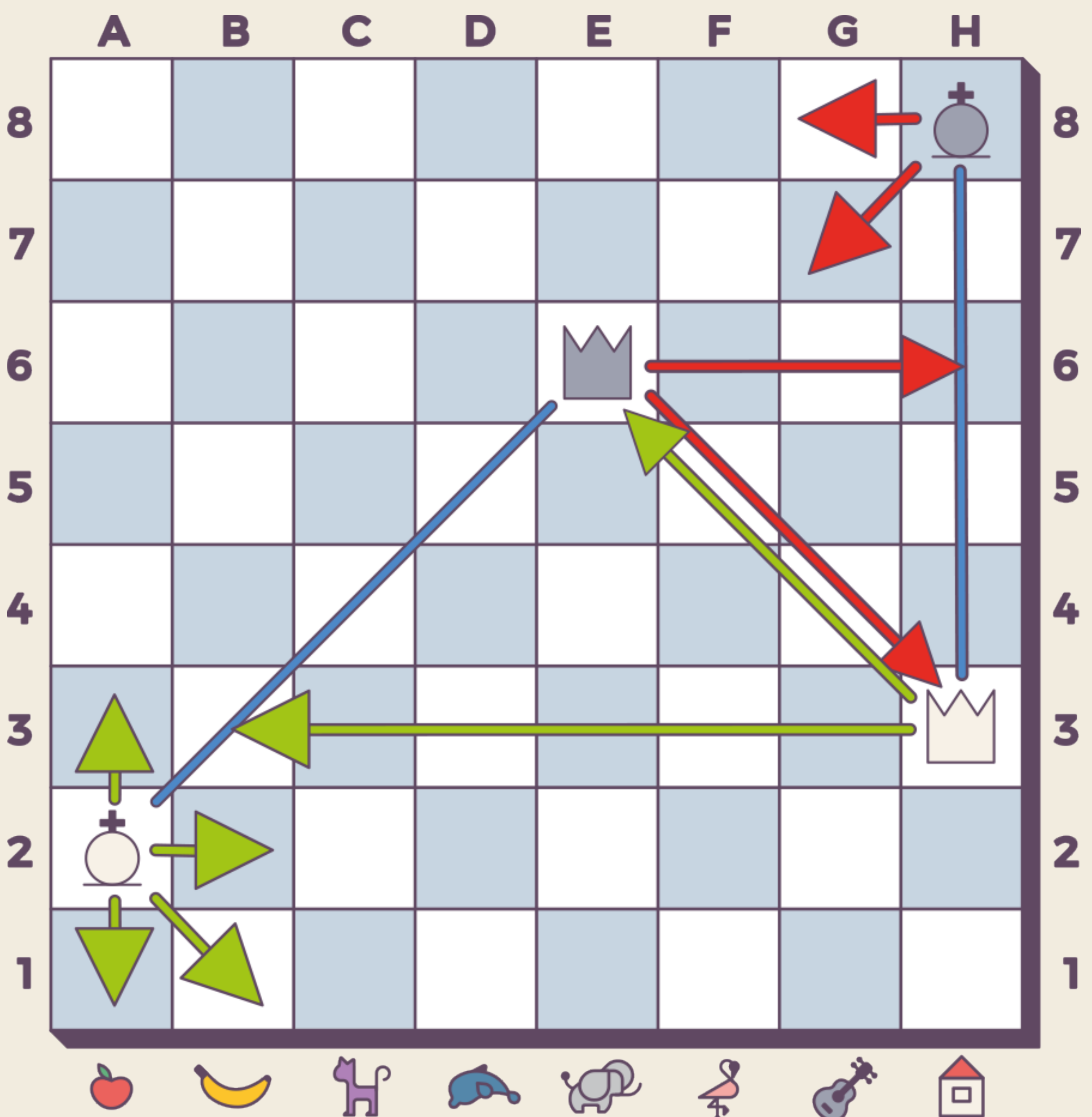
10. ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!

Húzz vonalat a sötét vezértől, aki sakkot ad a világos királynak! Ha készen vagy, akkor tedd meg ugyanezt fordítva, a világos vezértől, 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!



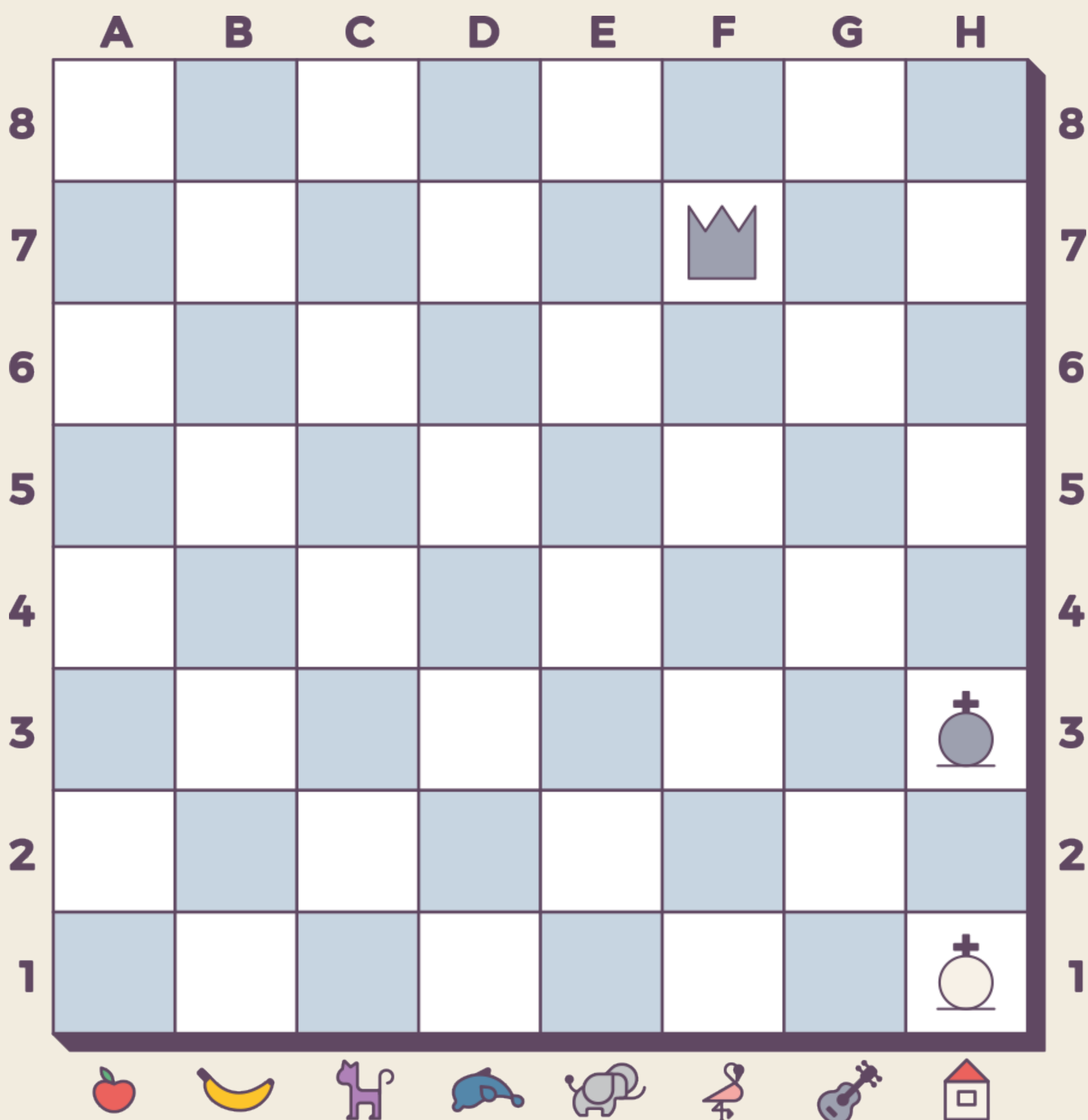
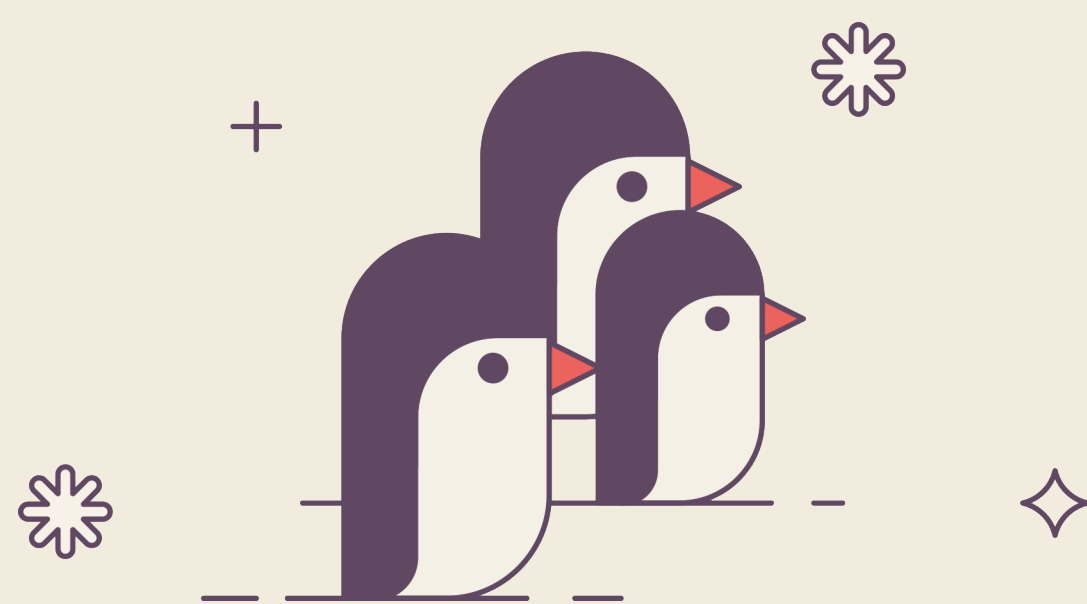
10. Megoldás

ADJ SAKKOT, VAGY MENEKÜLJ!



11. MATT ÉS DÖNTETLEN

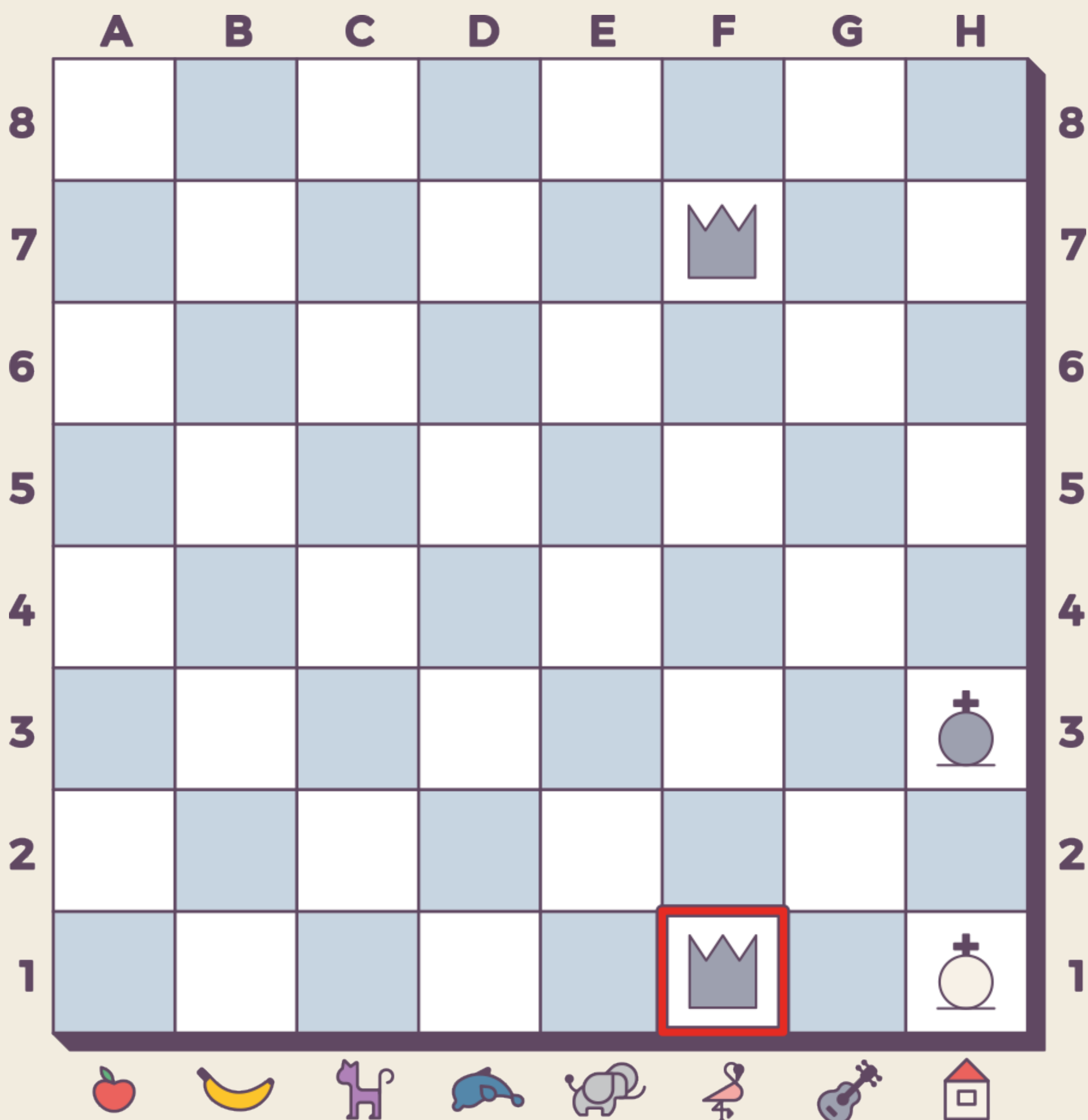
Világos király bajban van, beszo-
rult a sarokba. A királyok egymás
melletti mezőre sosem léphetnek,
így csak egy lehetősége van a me-
nekülésre. Lépj sötét vezérrel egy
olyan mezőre, ahonnan olyan sakkot
ad, ami már matt is!



11. Megoldás

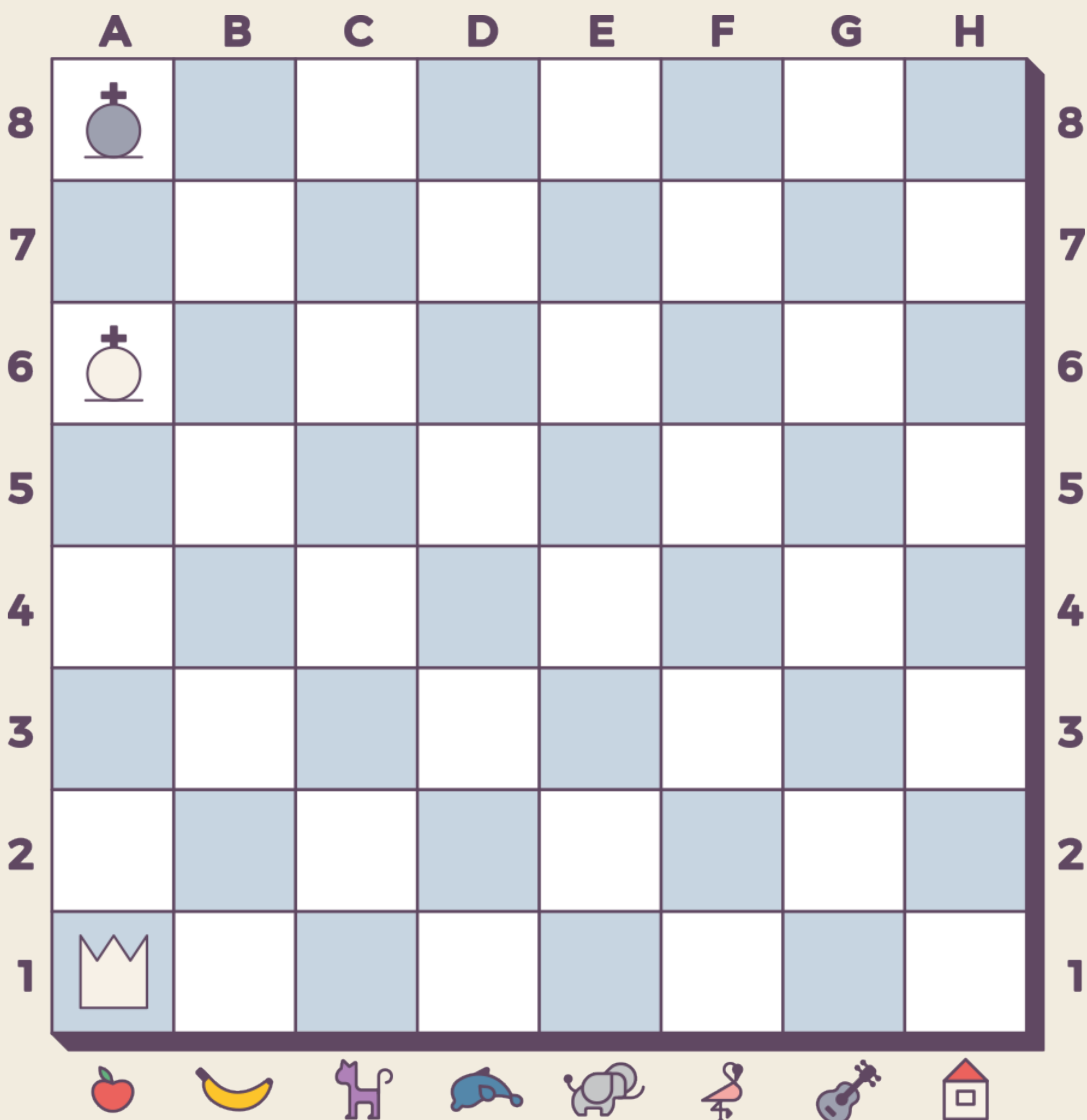
MATT ÉS DÖNTETLEN

 f1



12. MATT ÉS DÖNTETLEN

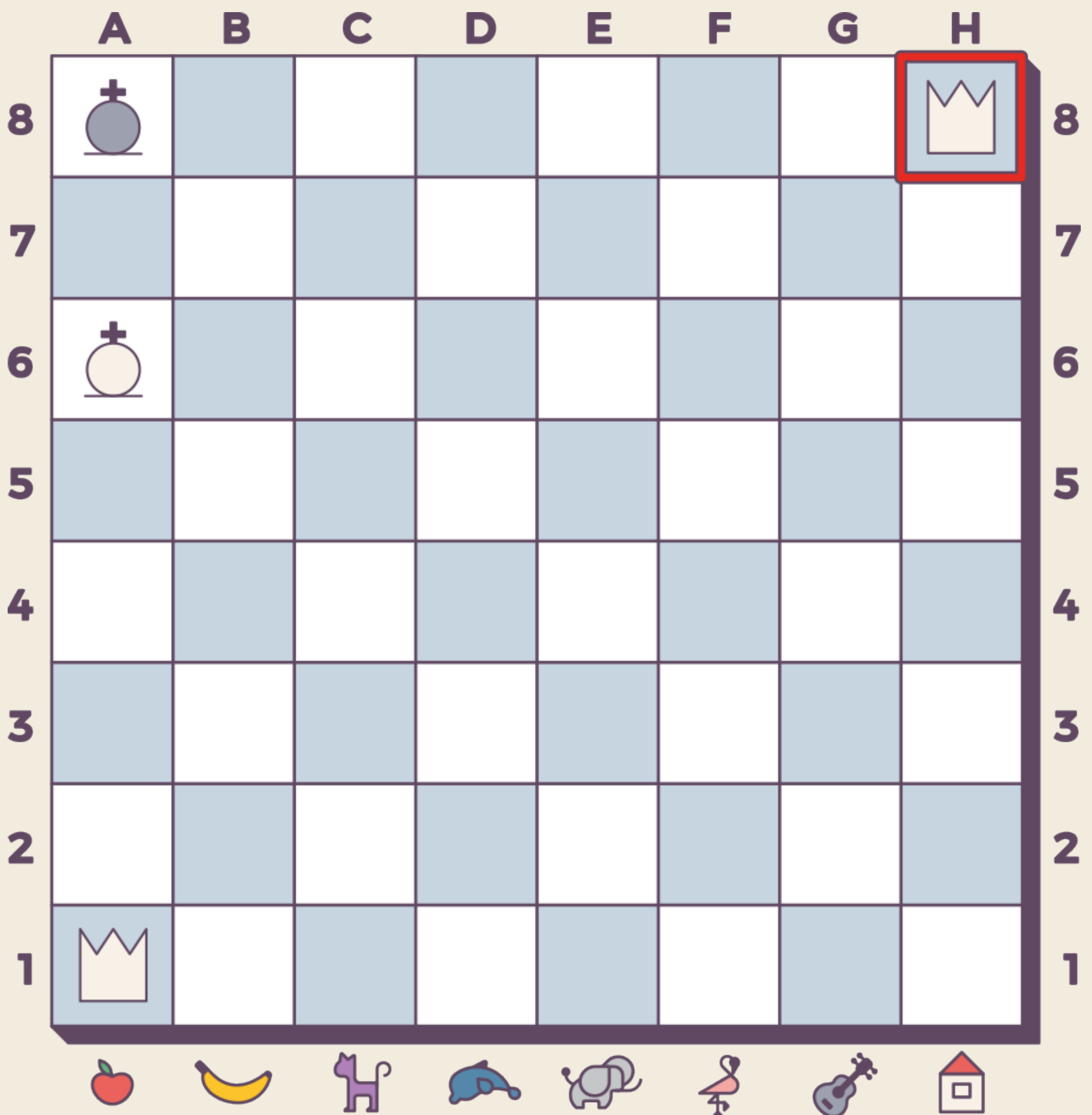
Most a sötét király kerülhet bajba, adj mattot világossal! Jelöld azt a vezérlépet, amelyikkel mattot ad!



12. Megoldás

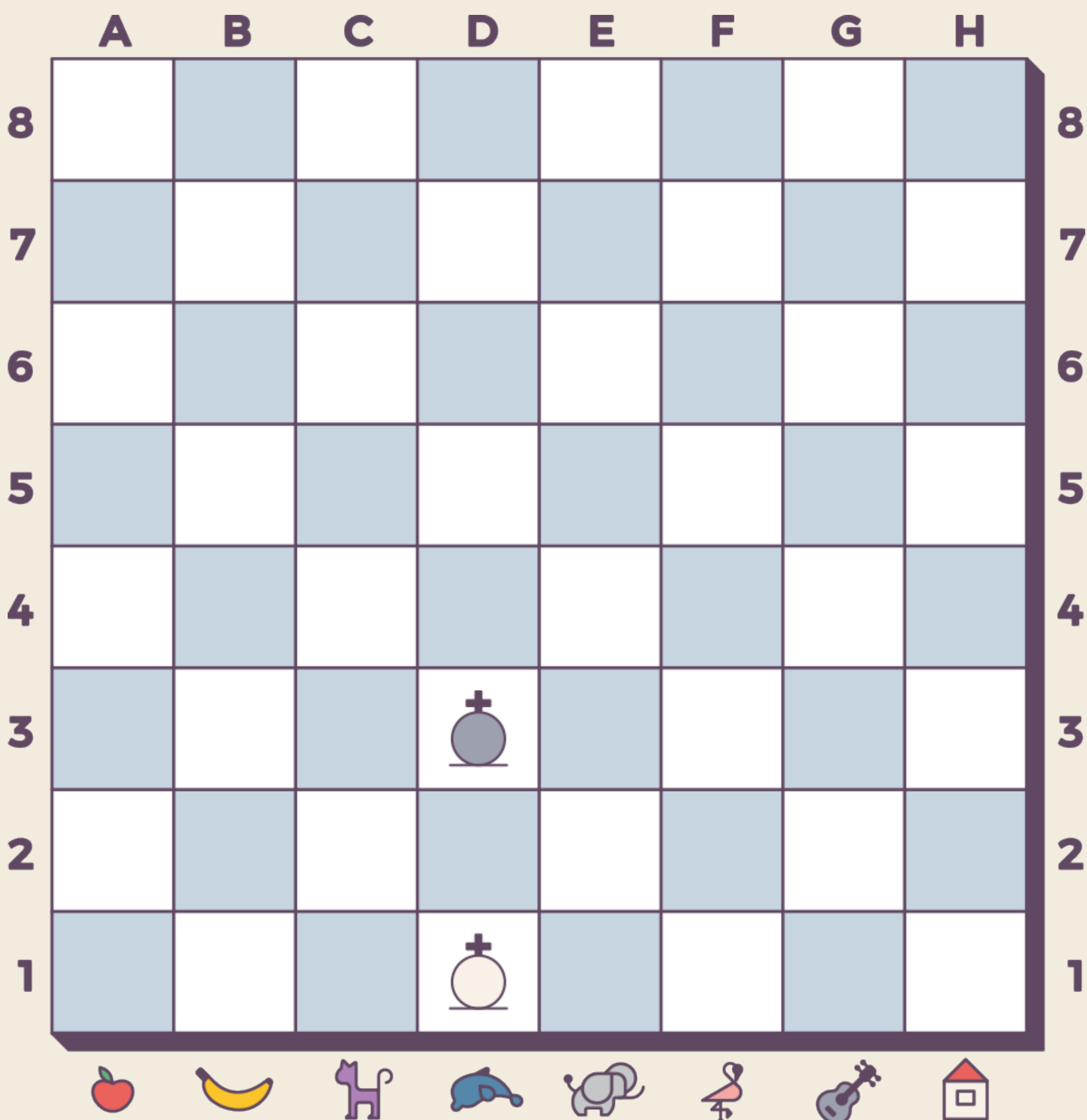
MATT ÉS DÖNTETLEN

 h8



13. MATT ÉS DÖNTETLEN

Ha két király van a táblán, az döntetlen. Helyezz fel egy sötét vezért úgy, hogy a világos királynak sakkot adjon! Hat olyan mezőre is teheted, ahonnan nemcsak sakk lesz, hanem mattot is adsz a világos királynak. Melyek ezek a mezők?



13. Megoldás

MATT ÉS DÖNTETLEN

a1, b1, d2, f1, g1, h1

