



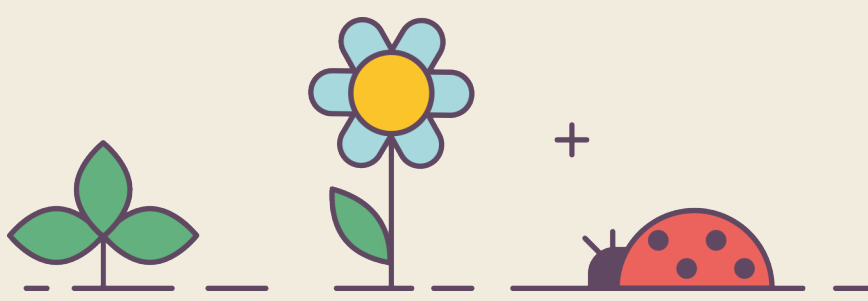
Szia, örülök, hogy itt vagy, gyere, folytassuk a játékot! Vedd elő a Keresztes Király Kalandjai könyv elején lévő, **letéphető Sakkpalotát!**

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



1. Kertészkedés

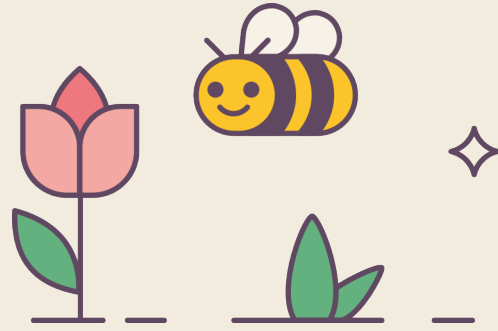
Kiket hívott segítségül Keresztes Király a kertészkedéshez? Vezesd végig az ujjad a leírás szerint, és megtudod!



- Melyik utcában lakik Keresztes Király? Nevezd és mutasd is meg!
- Hányat kell lépni, és milyen irányba, hogy Vendi Vezérhez érj?
- A Delfin utca 7.-ből továbbhaladva lépj balra egyet! Ki van ott?
- Most lépj lefelé hármat, majd folytasd az utad balra egy lépéssel! Ki áll ott?
- Lépj jobbra négyet az ujjaddal! Ki készít hímes tojásokat a közelgő ünnepre?
- Most lépj felfelé egyet, majd balra hármat! Kihez érkeztél? Melyik mezőn áll?
- Összesen hány mesebáb indul el az Alma utca 3.-ba, a virágoskerthez?
- Te segítettél már valakinek kertészkedni?

2. Bogárleső

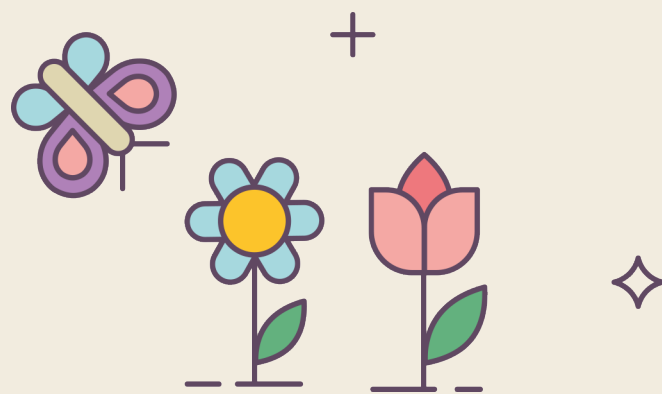
Fedezd fel a Sakkpalotában és a környékén élő bogarakat!



- Keresd meg a kíváncsi szöcskét! Mutasd és nevezd is meg a mezőt!
- Lépj balra egyet! Melyik utcában jársz? Hány szám alatt? Számold meg a bogár pöttyeit!
- Melyik mezőn látsz még katicát?
- A Flamingó utca 3.-ból lépj balra átlósan lefelé kettőt! Ki döngicsél a virágok körül?
- Melyik mezőkön látsz még méhecskéket? Nevezd meg őket!
- Folytasd az utad a Delfin utca 1.-ből: lépj felfelé kettőt, majd balra egy mezőt! Kinek a szárnyait csodálhatod itt meg?
- Egy másik pillangó rászállt egy bokorra. Ha megtaláltad, mondd el, hol van! Hányat léptél az ujjaddal, hogy odaérij?
- Van kedvenc bogarad?

3. A virágcsokor

Keresztes Király virágcsokorral szeretné meglepni Vendi Vezért. Melyik mezőkön gyűjthet hozzá virágot?



- Hol áll Keresztes Király? Mutass rá az ujjaddal!
- Menj lefelé három mezőt, és rábukkansz az első virágra! Melyik utcában jársz? Hány szám alatt?
- Haladj balra egy mezőt! Milyen virágra lelsz?
- Lépj egyet felfelé az újabb tulipánért!
- Most indulj balra, lépj két mezőt az ujjaddal! Hány virága van most Keresztes Királynak?
- Jobbra átlósan lefelé menj két mezőt! Milyen színű virág nyílik itt?
- Folytasd az utad jobbra egymezőnyit, majd balra átlósan lefelé kétmezőnyit! Hány virág nyílik itt?
- Összesen hány virágból áll a csokor?

4. Milyen évszak van?

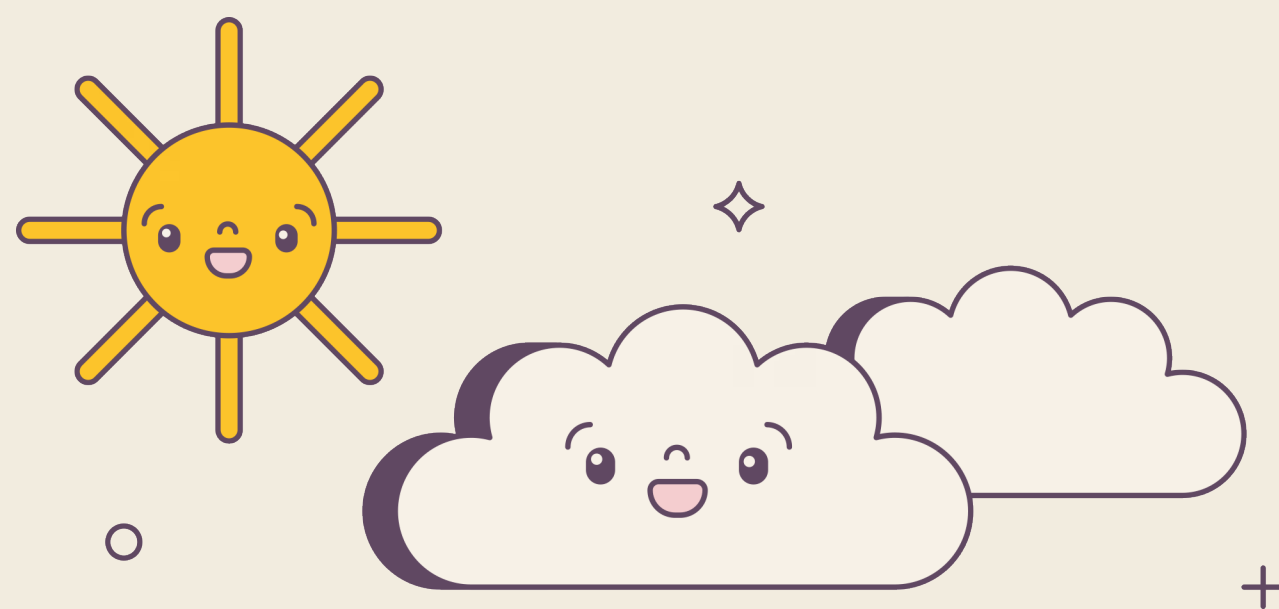
Mit gondolsz, milyen évszak van most a Sakkpalotában? Figyeld meg a képet, és válaszolj a kérdésekre!



- Keresd meg a napocskát! Mutasd meg, majd nevezd meg az utcát és a házzámot!
- Milyen irányba és hány mezőt kell lépni az ujjaddal, hogy elérd a szelet fújó felhőt? Próbáld te is szelet fújni, de először vedd el egy jó nagy levegőt!
- Összesen hány felhő száll a Sakkpalota felett? Számold meg! Mondd el, melyik mezőkön látod őket!
- Keresd meg a szivárványt! Hányadik soron találtad meg?
- Hány darab színből áll a szivárvány? Számold meg!

5. Tavaszi napsütés

A tavaszi napsütés kicsalogatta a Sakkpalota lakóit. A mesebábok között vannak nagyon hasonlóak. Keresd meg őket, és mondd el, ki mit csinál!



- Mutass rá Bumm Bástyára! Mondd el, hol lakik!
- Hol van a hasonmása? Hány mezőt kell haladnod, hogy odaérij? Mit csinál?
- Lépj jobbra átlósan lefelé egyet! Kit találsz ott? Te is szeretsz ugróiskolázni?
- Lépj jobbra átlósan lefelé egyet, majd folytasd az utad jobbra három mezőt! Kinek a hasonmása van itt? Felismered a hangszerét?
- Kikkel találkozol, ha jobbra vagy balra lépsz egyet? Melyik utcában látod Hopp Huszárt, és melyikben a hasonmását?
- A sötét csapatban is vannak hasonmások? Melyik mezőkön?

6. A sötét csapat egy napja

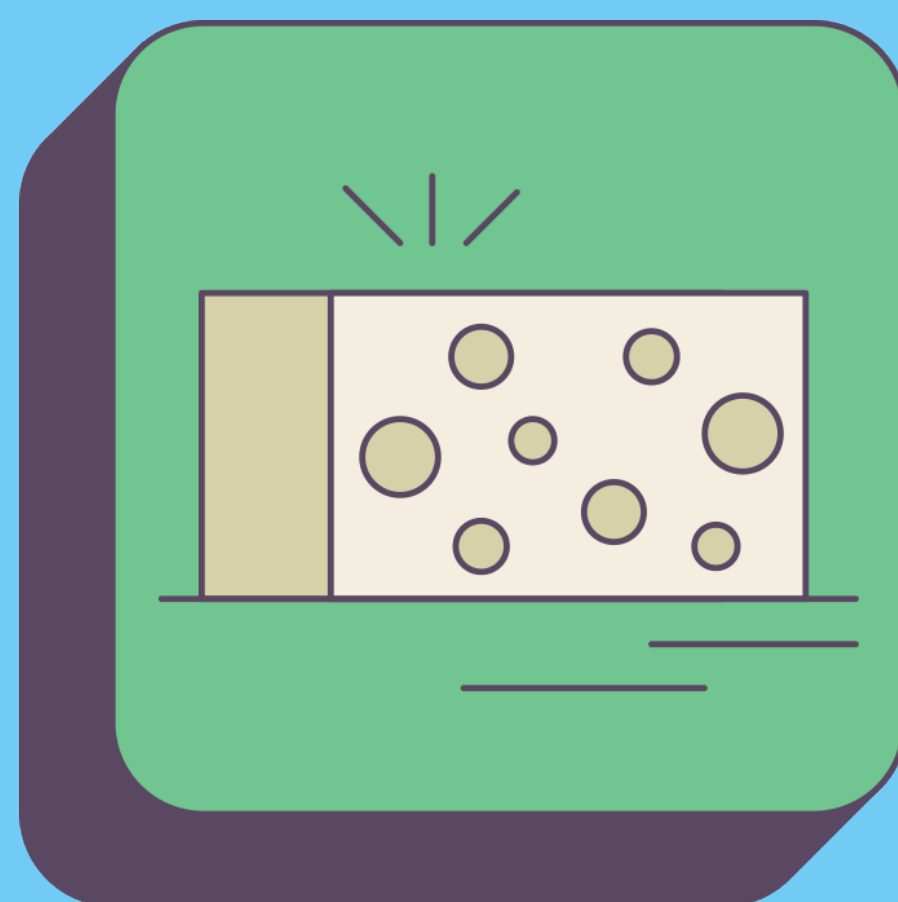
Mit játszanak a sötét csapat tagjai?



- Melyik mezőn látod a tandembiciklizőket?
- Lépj jobbra három mezőt! Melyik utcában jársz? Kik vezetik a mozdonyt?
- Lépj jobbra egyet! Hányan ülnek a kocsiban?
- Átlósan balra fel, aztán balra lépj egyet! Hol vagy? Kiket látsz itt? Mit csinálnak?
- Átlósan balra lefelé lépj egyet! Ki bújt el a bokor mögött? Kik a játszótársai? Melyik mezőn vannak?
- A Cica utca 1.-ből átlósan balra felfelé lépj egyet! Hová érkeztél?
- A kertészkedő Pici Gyalogtól lépj egyet felfelé! Ki van itt? Mit játszik?
- Hány mezőt kell lépni, hogy csatlakozhass a túrázóhoz?



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. Kerti parti

Keresztes Király meghívta a sötét csapatot egy kellemes tavaszi kerti partira a Sakkpalotába. Ki milyen útvonalon érkezik? Tervezd meg!



- Keresd meg, és karikázd be a világos, majd a sötét királyt!
- Tervezd meg a legrövidebb útvonalat mindkét királytól a parti helyszínéig, a Delfin utca 5.-ig!
- Rajzold be egyenes vagy átlós vonalakkal az útvonalterved! Számold meg, ki hány mezőt tesz meg, mire odaér! Kinek hosszabb az útja?
- Válassz ki tetszőlegesen még 5 sötét mesebábot! Karikázd be őket, és tervezd meg az ő útvonalukat is!
- Mutasd és nevezd meg, hogy ki honnan indult, merre lépett!
- Te voltál már kerti partin?

2. Kuka-kaland

A palotalakók óvják a környezetet, külön gyűjtik a papírt, az üveget, a műanyag és fémdobozokat.



- Karikázd be Keresztes Királyt! Húzz egyenes vonalat lefelé négy, majd balra két mezőn át!
- Hol van Vendi Vezér? Karikázd be! Húzz lefelé egyenes vonalat négy mezőn át!
- Karikázd be Bumm Bástyát! Húzz vonalat jobbra kétmezőnyit, majd lefelé egyet!
- Melyik mezőn áll a festő Hopp Huszár? Karikázd be! Húzz vonalat lefelé egy, majd balra kétmezőnyit!
- Pici Gyalog honnan indul? Karikázd be! Húzz egyenes vonalat lefelé három, majd jobbra átlósan lefelé egy mezőn át!
- Melyik mezőn találkoznak a mesebábok?
- Ki nem érkezett meg a szelektív kukákhoz?

3. Húsvéti tojások

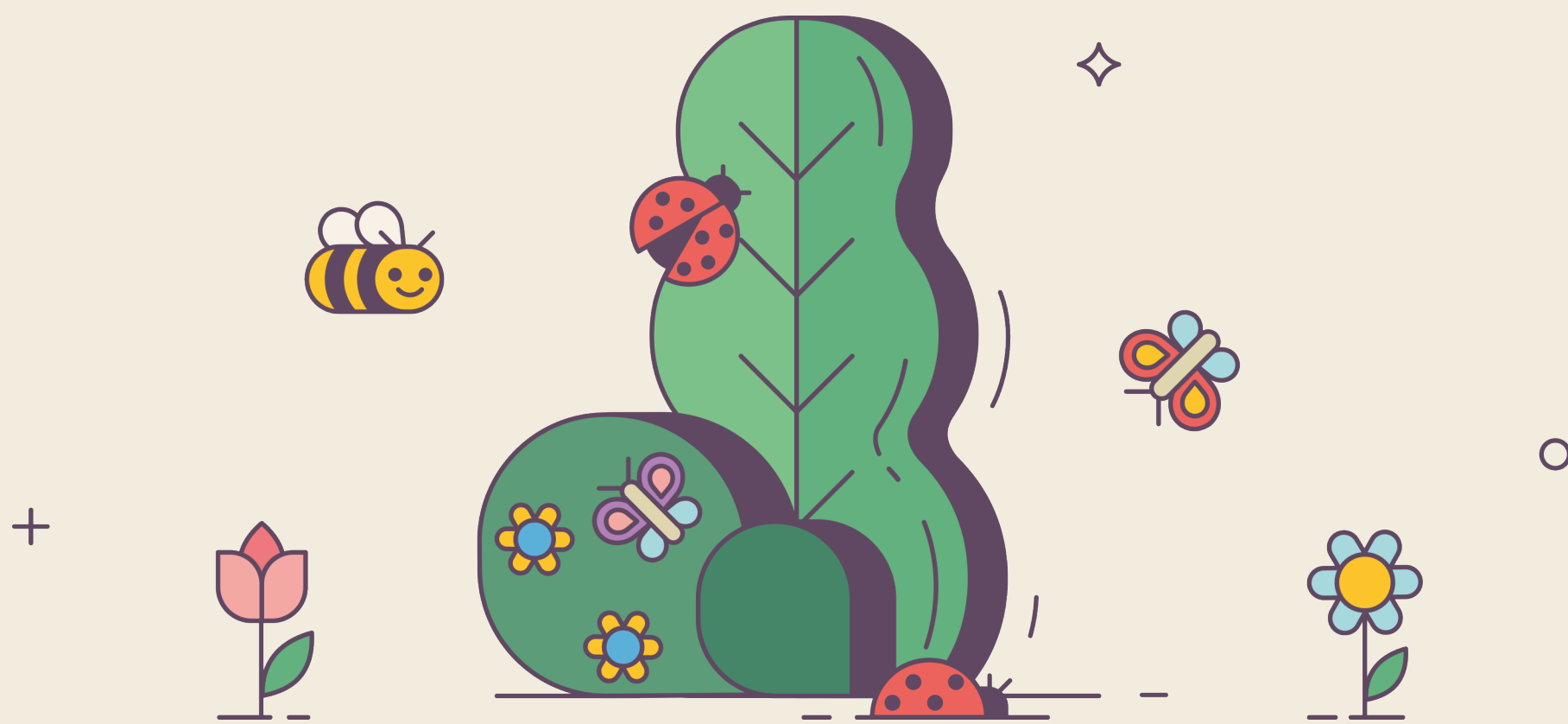
Hopp Huszár hímes tojásokat festett a barátainak a közelgő húsvéti ünnepekre. Mindenki nagyon kíváncsi volt a különleges alkotásokra.



- Karikázd be Keresztes Királyt, Vendi Vezért, Bumm Bástyát, Futi Futót!
- Ki honnan indult el Hopp Huszárhoz 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!
- Ti hogy ünnepeltek húsvétkor?

4. Bogárgyűjtés

Keresztes Király gyakran gyönyörködik a természet szépségeiben, csodálja a bogarak sokszínűségét.



- Karikázd be a katicabogarakat! Számold meg őket!
- Rajzolj háromszöget a méhecskék köré! Számold meg őket is!
- Keretezd be négyzettel a pillangókat! Mondd el, melyik milyen irányba néz!
- Melyik bogárból van a legkevesebb? Melyikből van ugyanannyi?
- Válassz ki mindegyikből egyet, és „reptesd el” őket Keresztes Királyhoz! Tervezz nekik egyenes vonalak húzásával repülési útvonalat!
- Te melyik bogárral repülnél a legszívesebben?

5. Tavaszi nagytakarítás

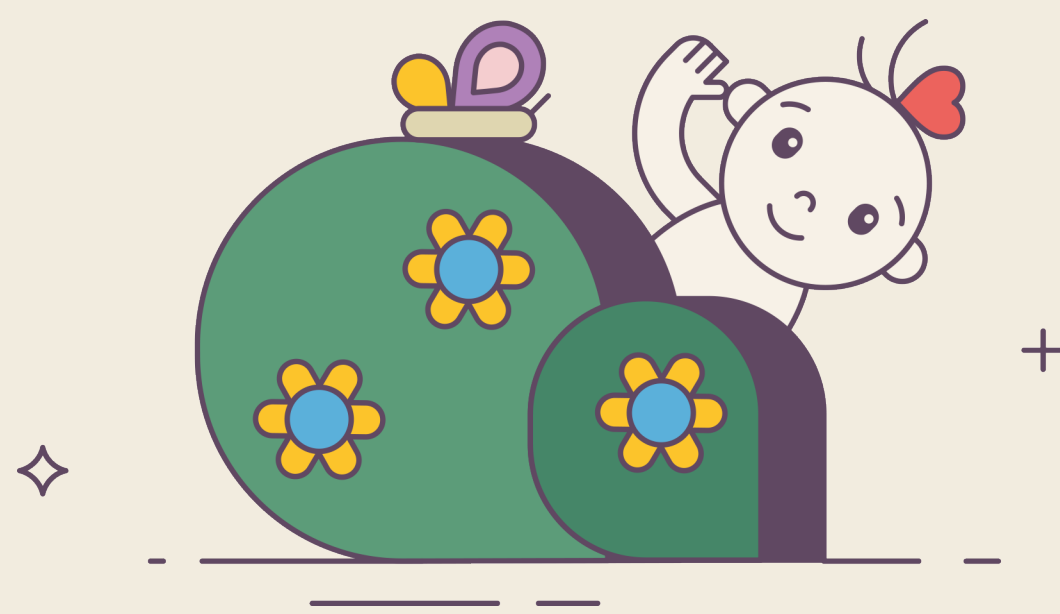
Milyen meglepetéssel készült Keresztes Király a Sakkpalotát kitakarító gyalogoknak?



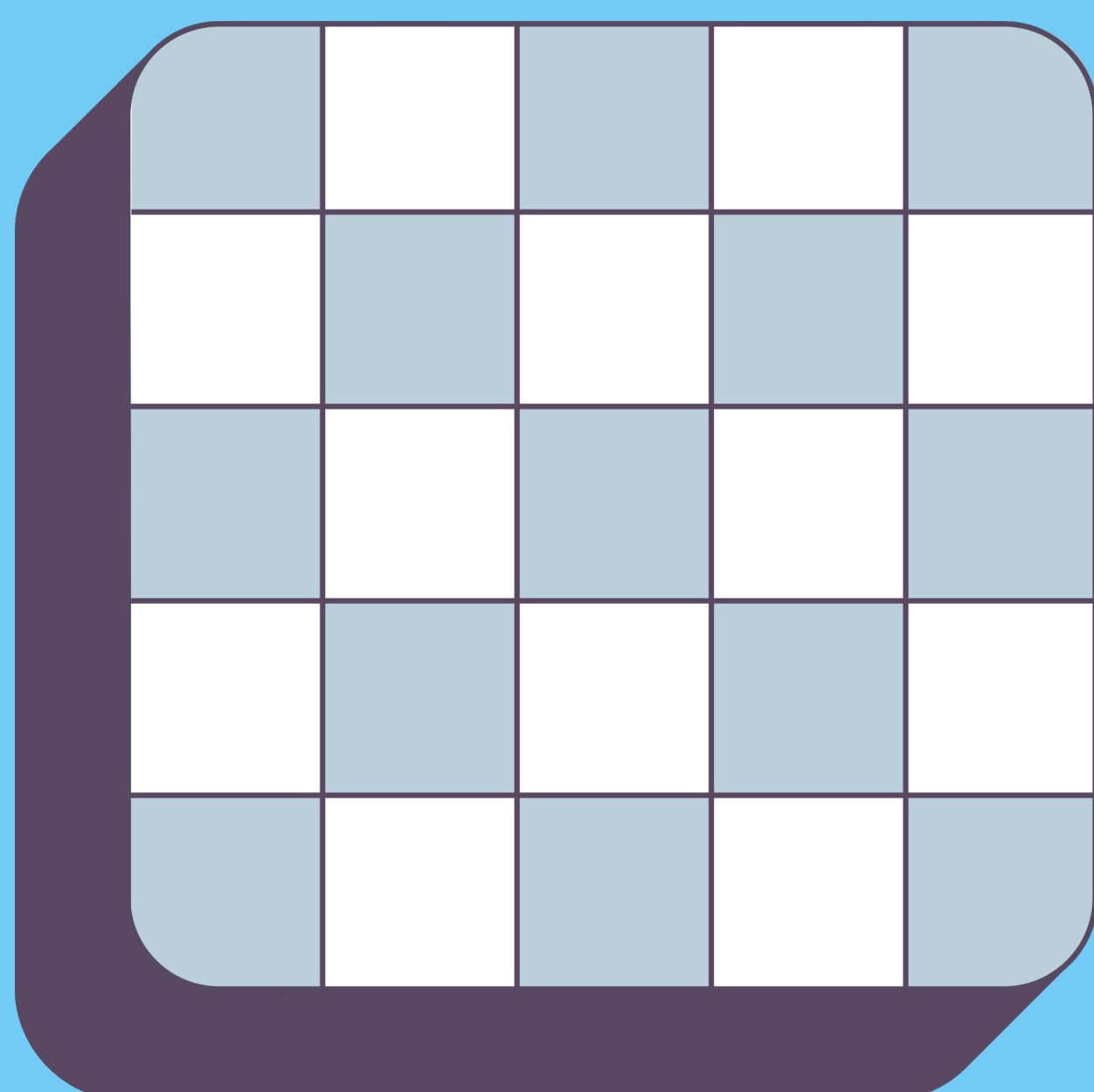
- Karikázd be a szőnyegporoló gyalogot! Húzz vonalat lefelé egymezőnyit, majd balra átlósan lefelé egyet! Menj tovább lefelé egy mezőt, végül balra átlósan lefelé egyet!
- Most a port törölgető gyalogot karikázd be! Lefelé húzz vonalat három mezőn át, majd balra átlósan lefelé egyet!
- A füvet nyíró gyalogot is karikázd be! Húzz egymezőnyi vonalat lefelé, majd jobbra átlósan lefelé egyet!
- Végül a vödröt tartó gyalogot karikázd be! Balra átlósan lefelé húzz rövid vonalat!
- Hová érkezted a bábokkal? Milyen jutalom várja itt őket?
- Te ültél már motorcsónakban?

6. Ugróiskola

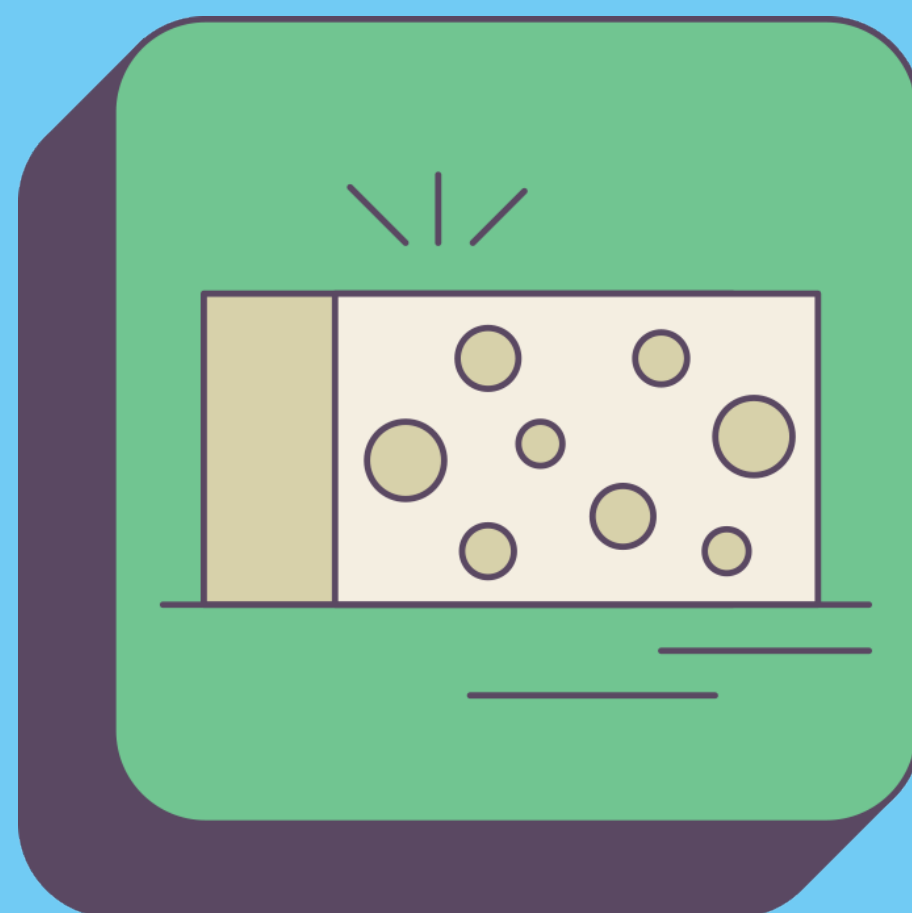
Minden mesebáb szeret ugróiskolázni, jó testmozgás, felhőtlen játék és kacagás. Még Keresztes Király is kedveli, mert a számokkal is meg lehet közben ismerkedni.



- Keresd meg és karikázd be a Cica utca 5.-ben található ugróiskolát!
- Keresd meg Keresztes Királyt! Karikázd be!
- Tervezz neki legalább három útvonalat, amelyeken az ugróiskolához érhet! Haladhatsz sorokon, vonalakon, átlókon. Mindhárom útvonal különböző hosszúságú legyen!
- Számold meg, hogy melyik útvonalon hány mezőn haladtál keresztül a tolladdal!
- Szeretsz ugróiskolázni?



Vedd elő a Keresztes Király Kalandjai könyv hátulján lévő, letéphető sakk-tábládat! Rajzolj és játssz a leírtak alapján! Minden feladat után töröld le a sakktáblád, és jöhet a következő kihívás! Jó játékot!



1. CSILLAGKÉPEK

Keresztes Király órákon át képes nézni a csillagokat a teleszkópjával. Ha átmásolod a sakktáblára, és összekötöd az azonos színű pontokat, három csillagképet kapsz. Felismered őket? A legnagyobb ponttól kezd a rajzolást, menet közben fel is emelheted a ceruzádat!

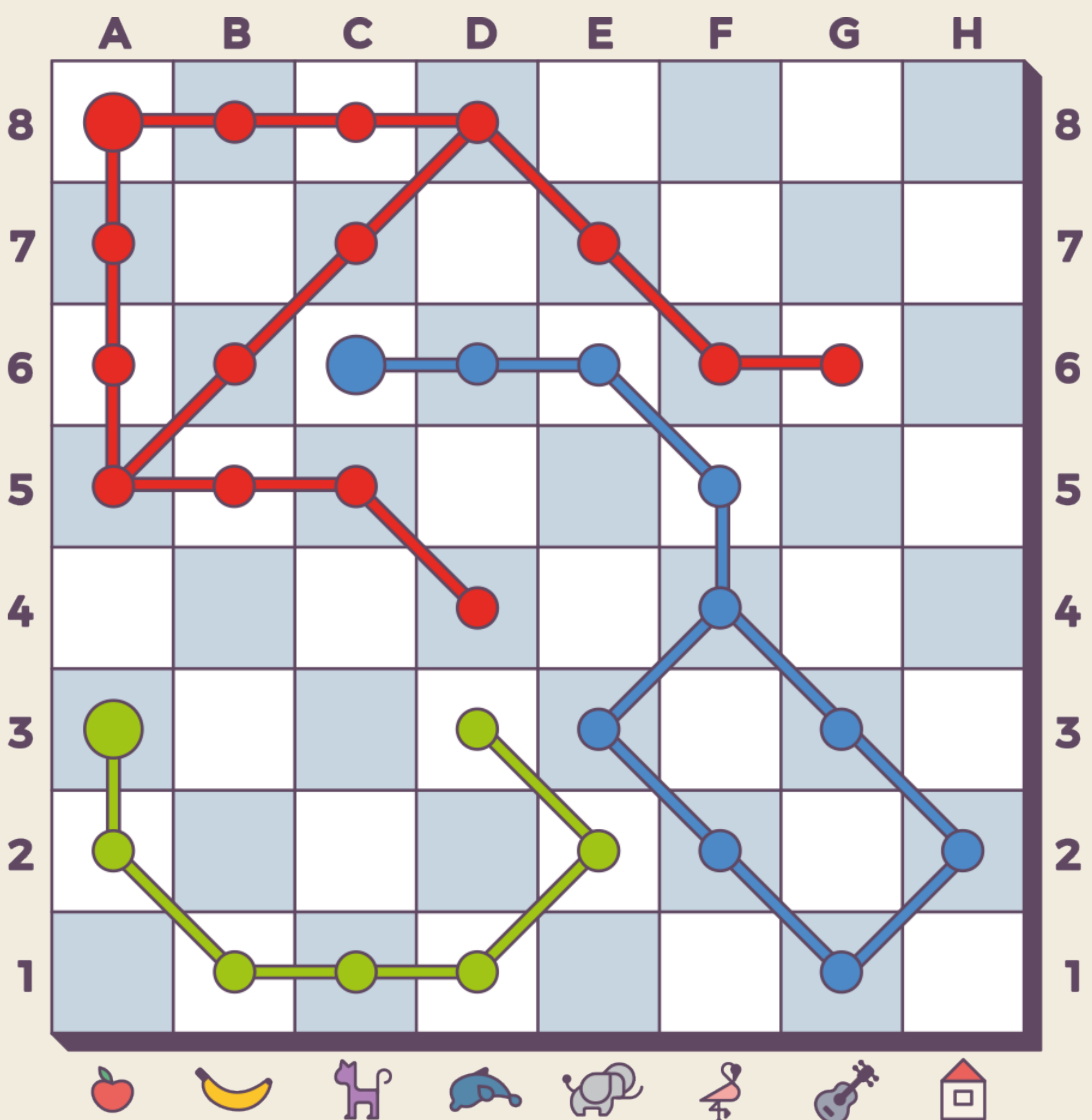


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	●	●	●	●					8
7	●		●		●				7
6	●	●	●	●	●	●	●		6
5	●	●	●			●			5
4				●		●			4
3	●			●	●		●		3
2	●				●	●		●	2
1		●	●	●			●		1
	🍏	🍌	🐱	🐢	🐘	🦩	🎸	🏠	

1. Megoldás

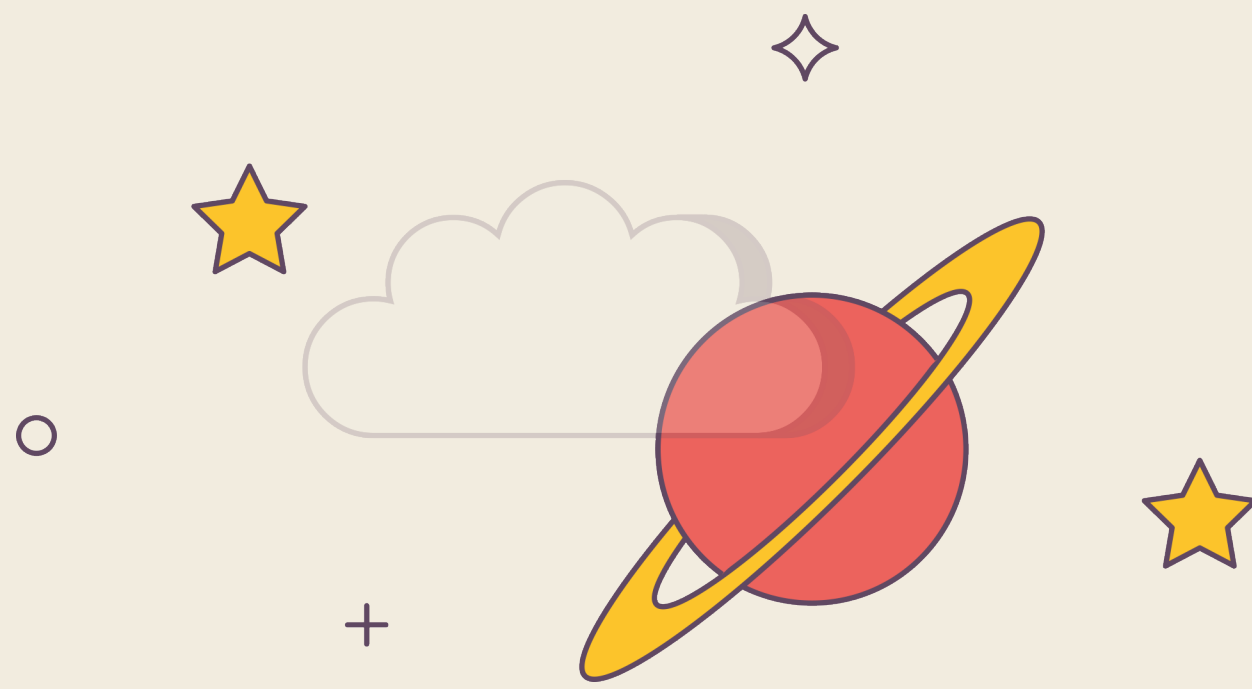
CSILLAGKÉPEK

Mérleg, Kis göncöl, Északi korona



2. ÁTLÓKERESŐ

Húzd be a másik nagyátlót és a hiányzó legrövidebb átlókat!

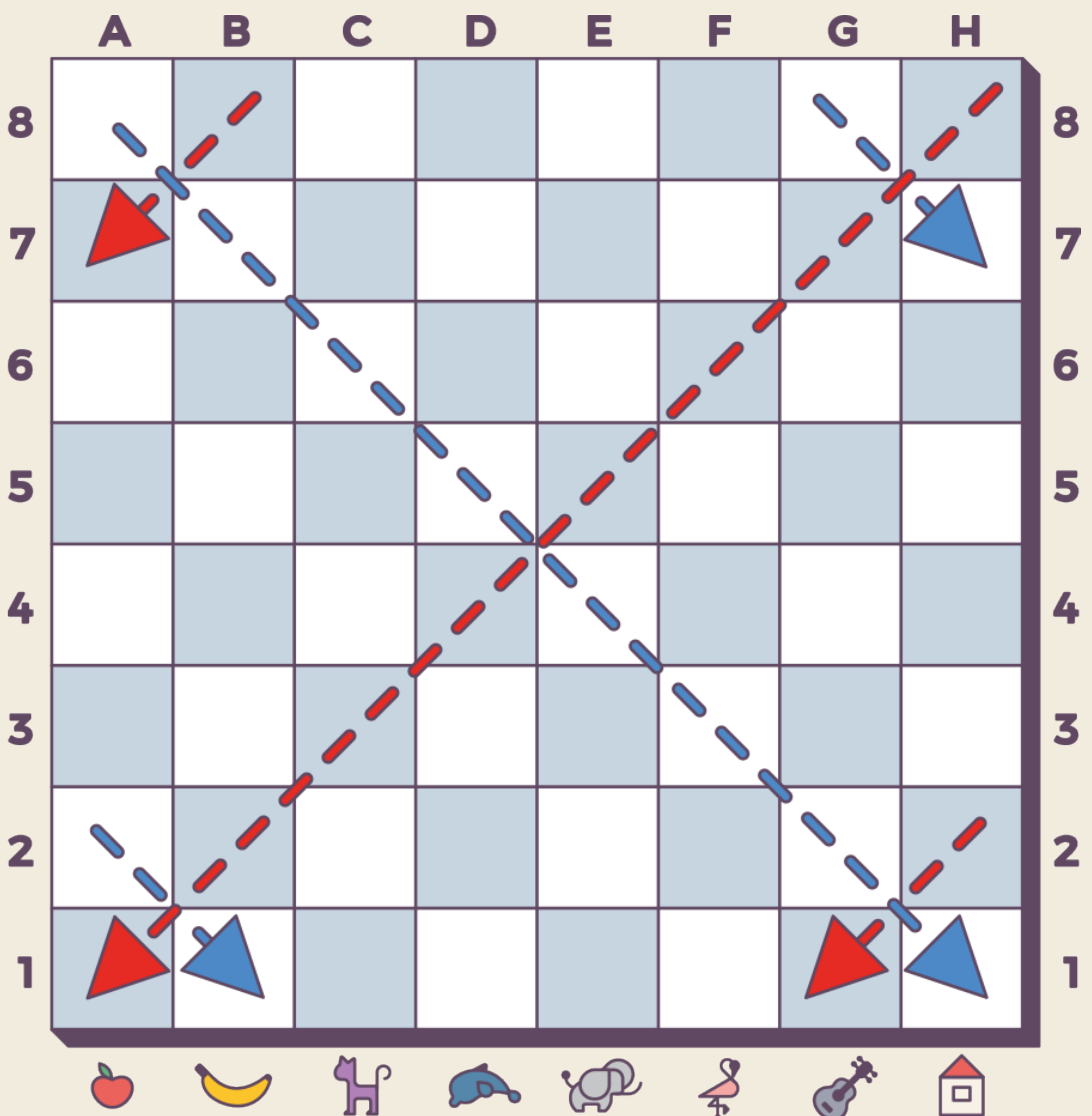


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1

Below the grid, icons are placed under each column: Apple (A), Banana (B), Cat (C), Turtle (D), Elephant (E), Flamingo (F), Guitar (G), House (H).

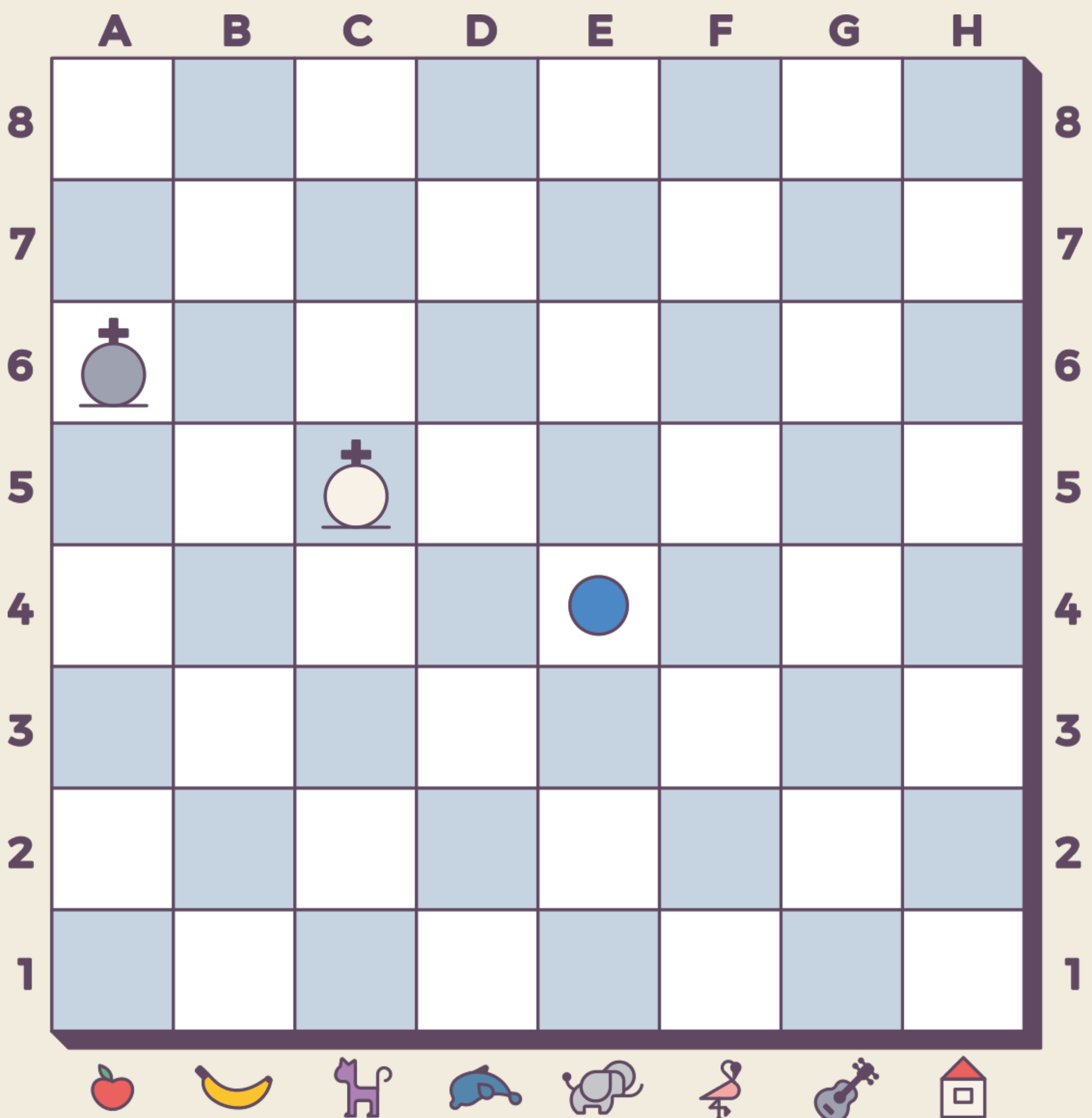
2. Megoldás

ÁTLÓKERESŐ



3. KIRÁLYTÚRA

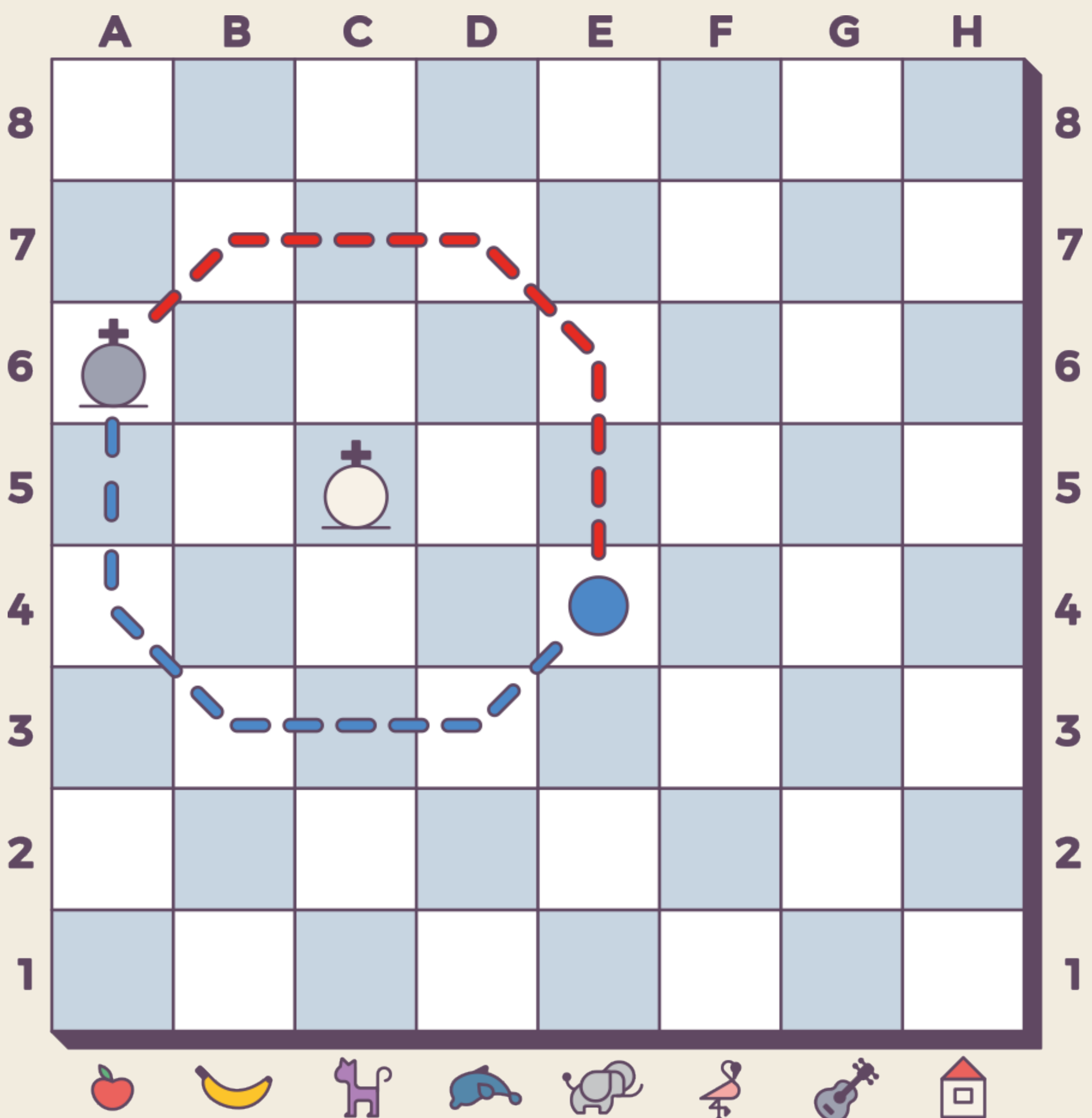
Hogyan tud a sötét király a legrövidebb úton eljutni az e4-es mezőre? Figyelj, mert a két király nem találkozhat, nem léphetnek egymás mellé!



3. Megoldás

KIRÁLYTÚRA











A legrövidebb út 6 lépésből áll, és 2 van belőle.



4. ALAPÁLLÁS

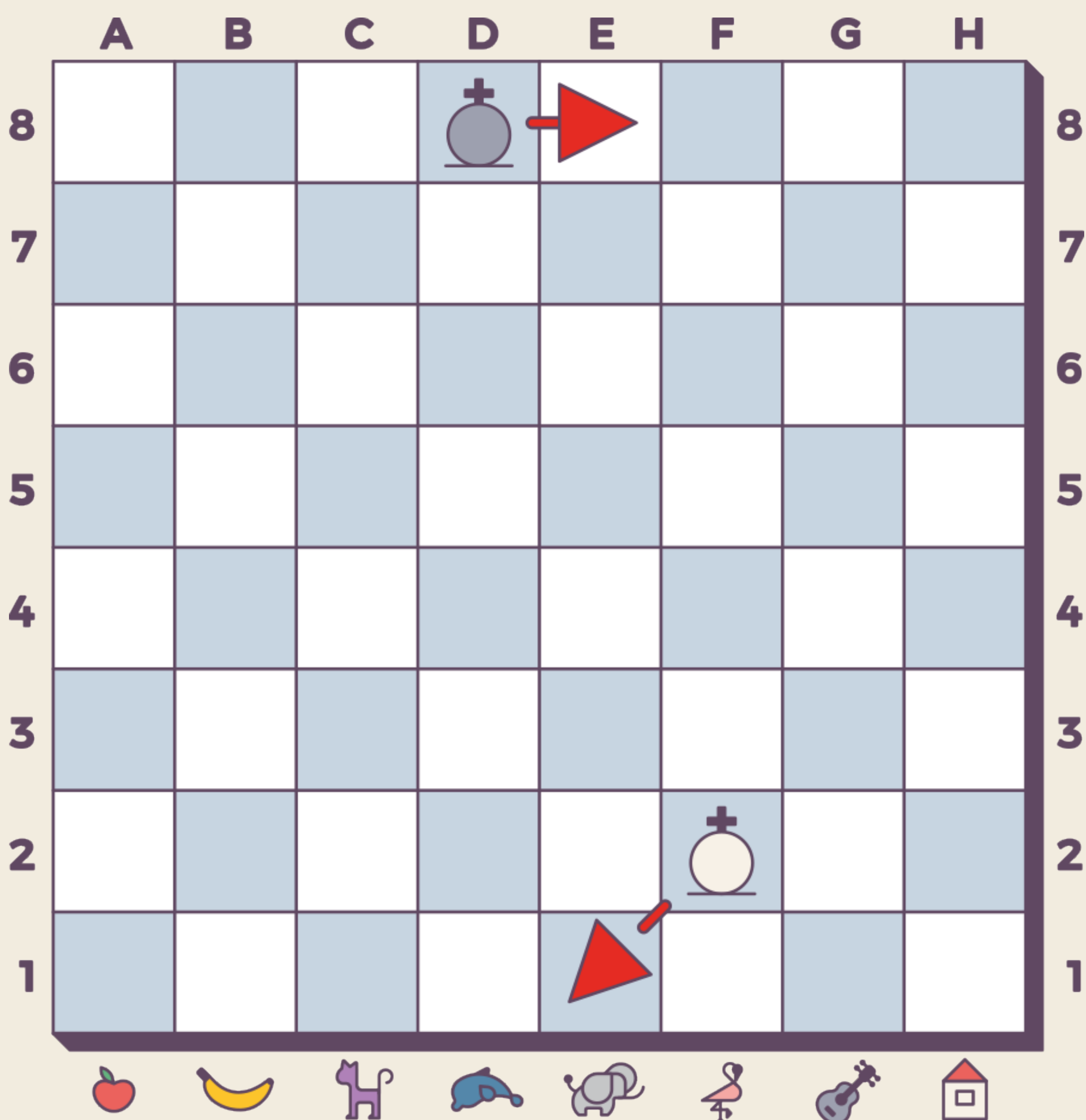
Húzd a királyokat egy lépéssel az alapállás szerinti helyükre!



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

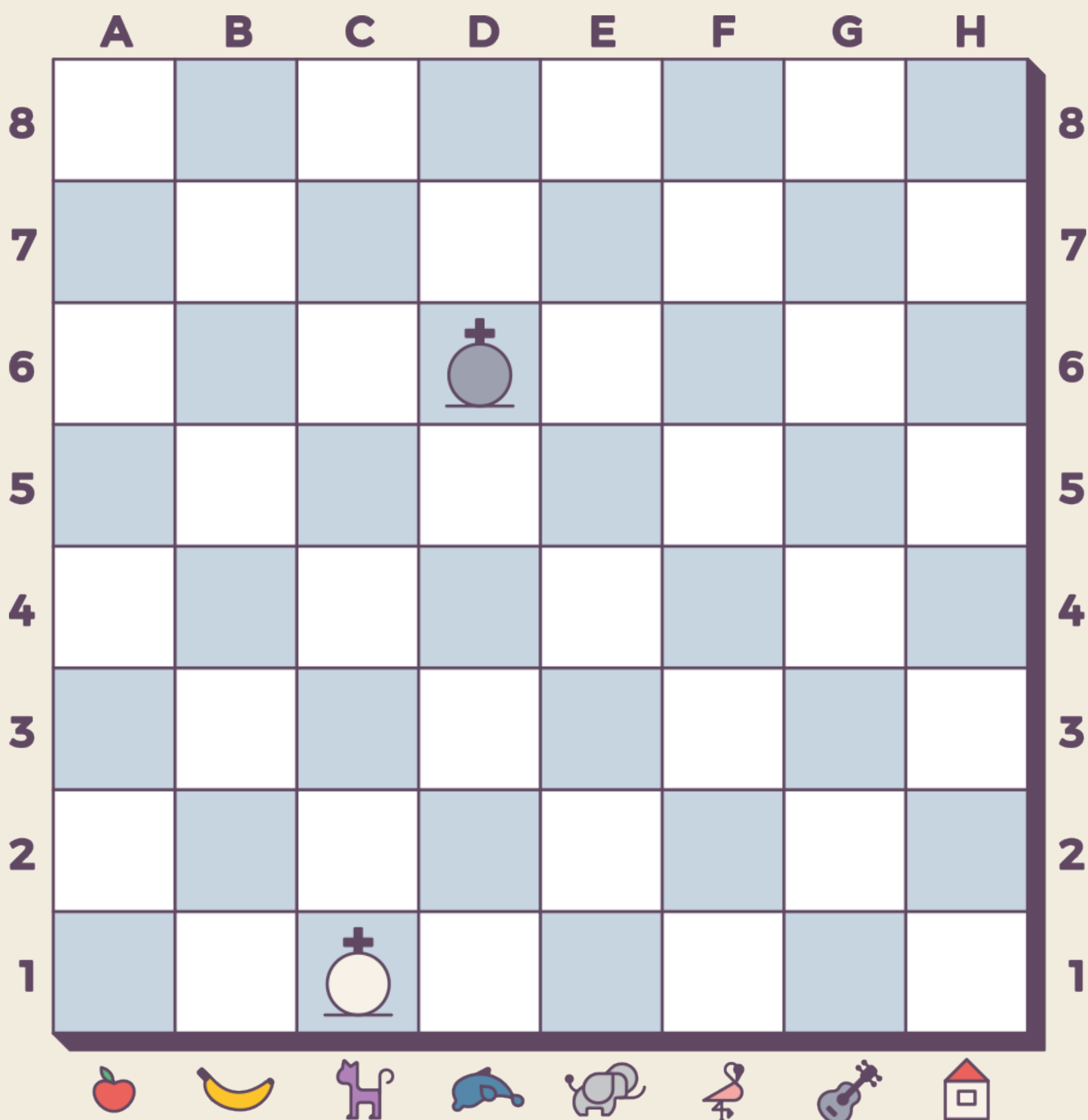
4. Megoldás

ALAPÁLLÁS



5. ALAPÁLLÁS

Vezesd a királyokat az alapállás szerinti helyükre két lépésben! Figyelj, mert világosnak és sötétnek is 2-2 lehetősége van.

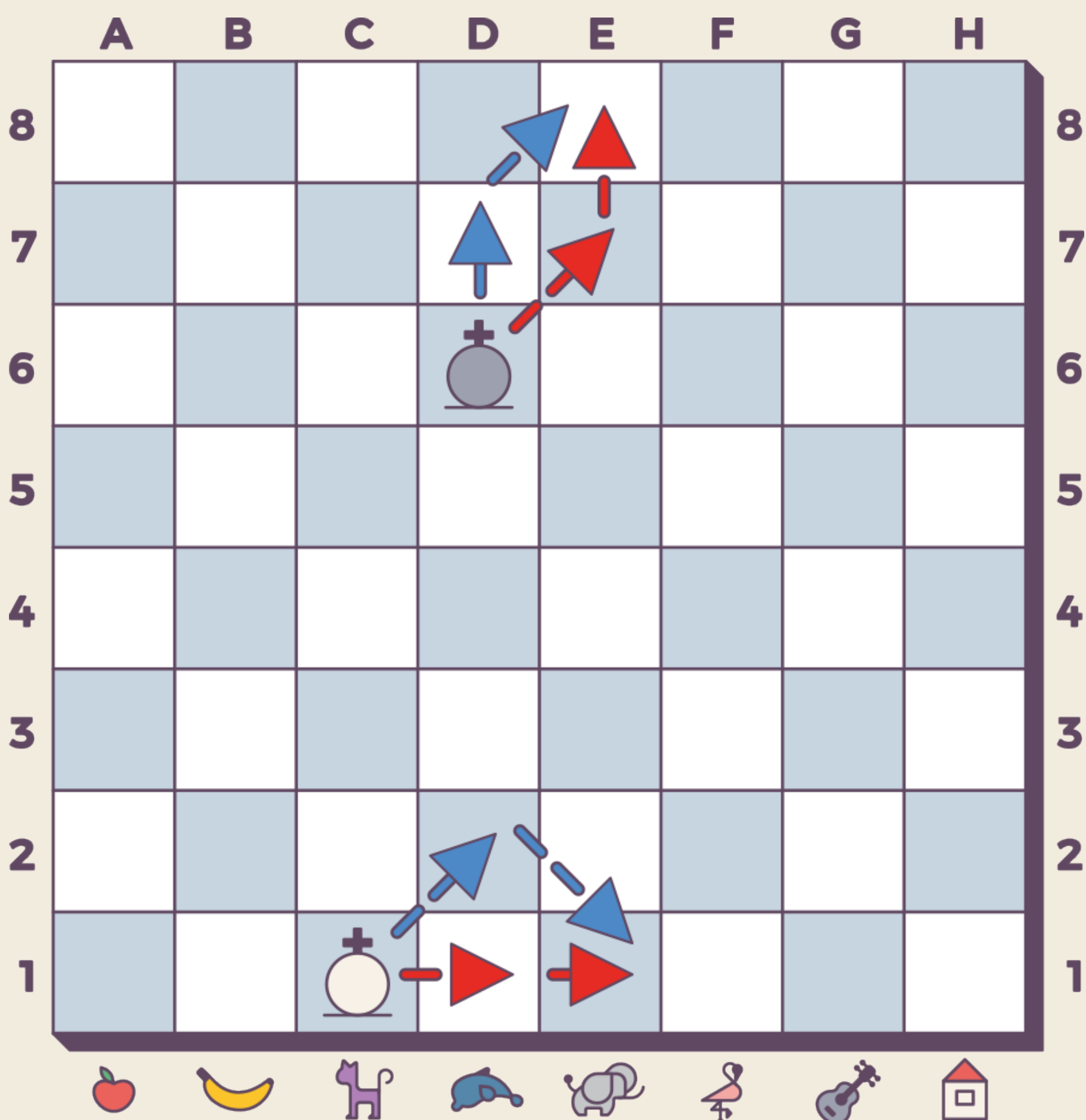


5. Megoldás

ALAPÁLLÁS

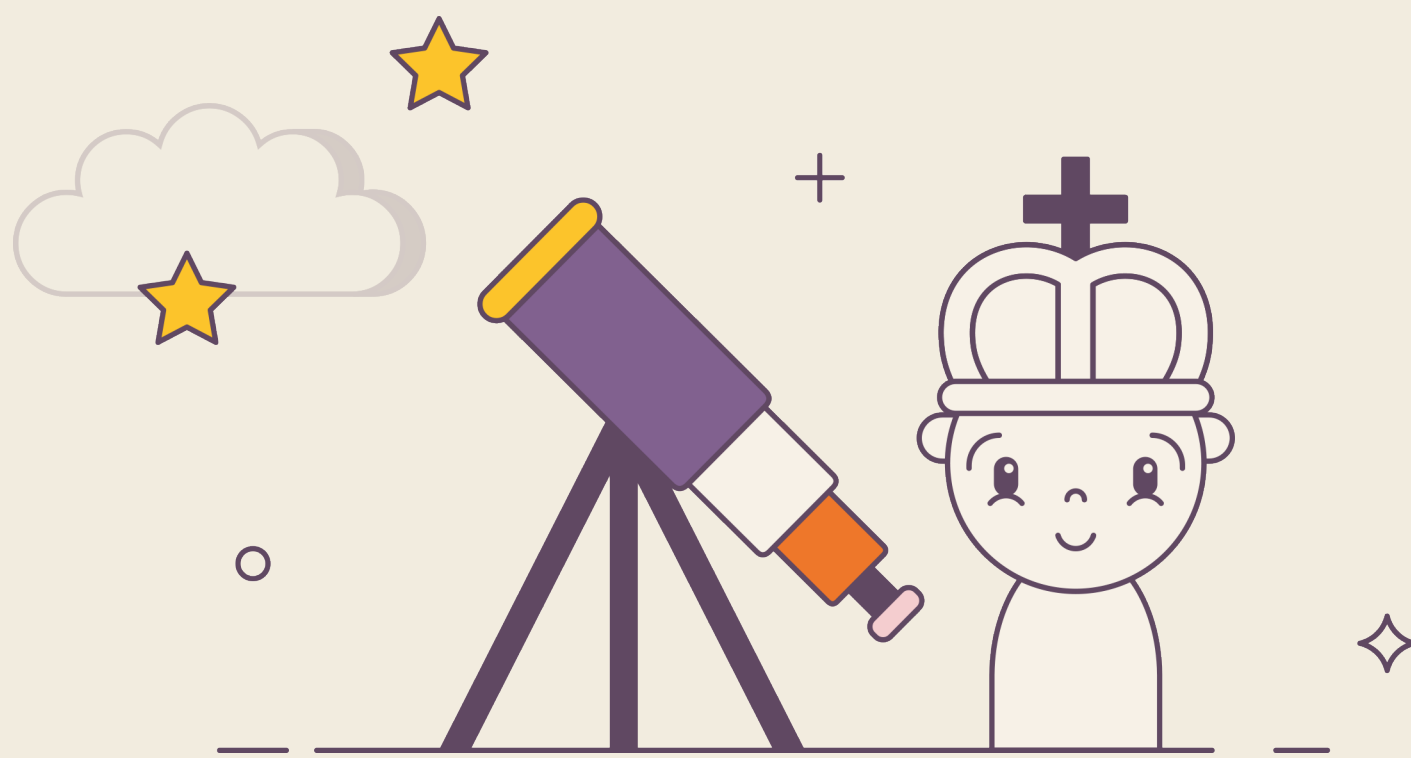
Világos király két lépésben a következőképpen juthat el az alapállásba, először az alábbi mezőket érintve: d1, d2 és utána e1

Sötét király: d7, e7 és utána e8



6. LÉPÉS, ÜTÉS

Jelöld pöttyökkel az összes mezőt, ahová a királyok léphetnek! Nevezd meg azokat a mezőket, ahová egyik király sem léphet!

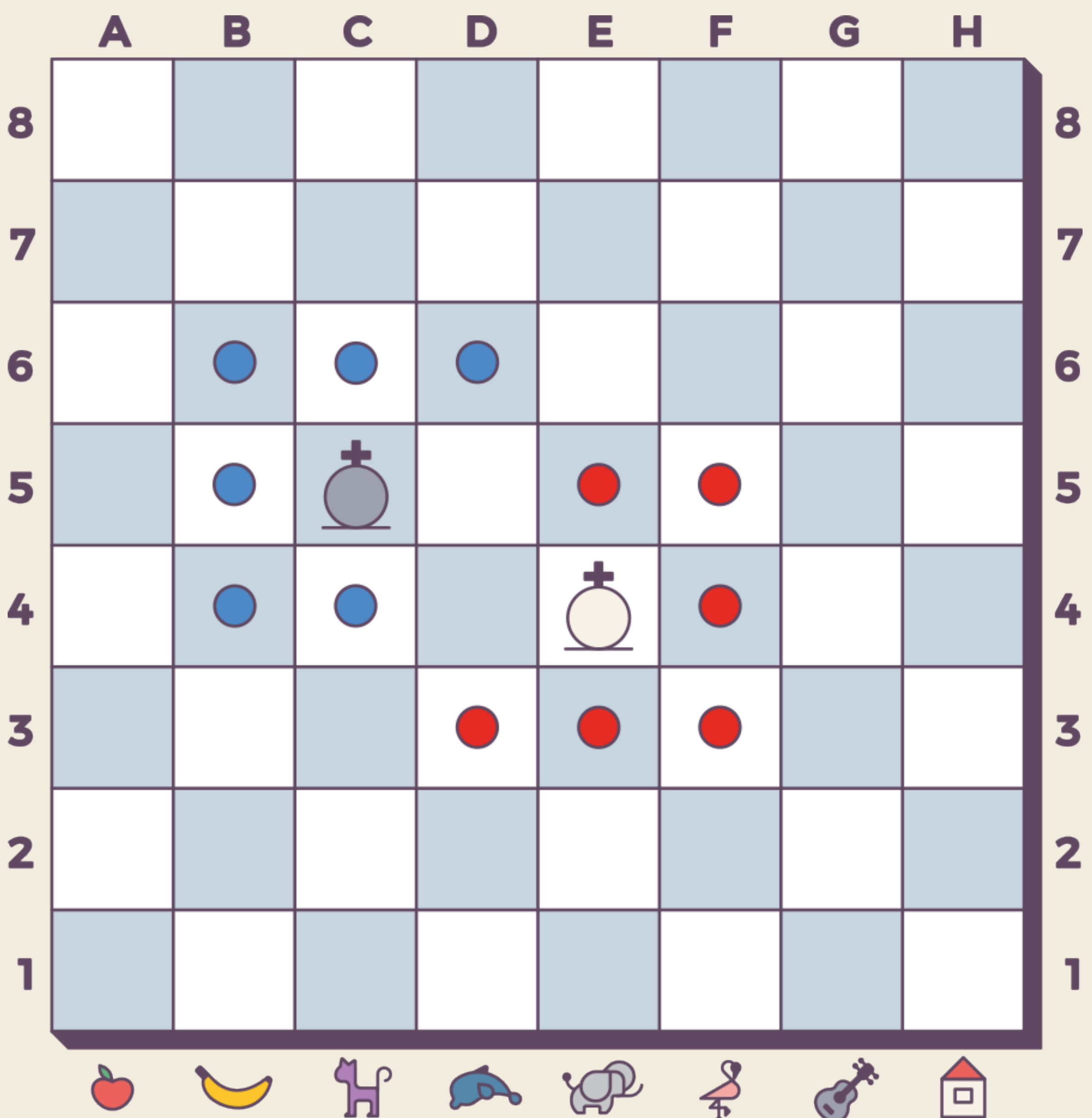


	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5			♚						5
4					♚				4
3									3
2									2
1									1
	🍏	🍌	🐱	🐸	🐘	🦩	🎸	🏠	

6. Megoldás

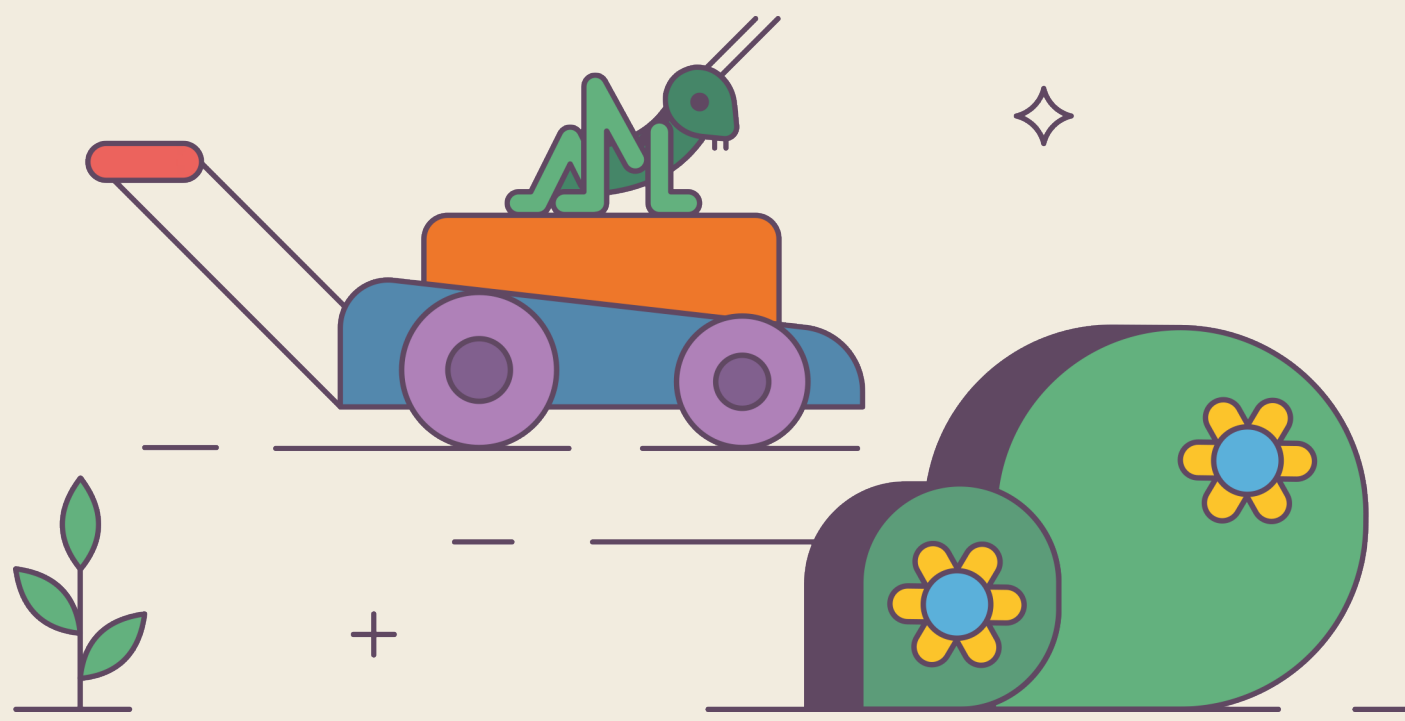
LÉPÉS, ÜTÉS



















D4 és d5, mert a két király nem találkozhat, nem léphetnek egymás mellé!



7. LÉPÉS, ÜTÉS

Melyik bábokat ütheted a királyokkal?



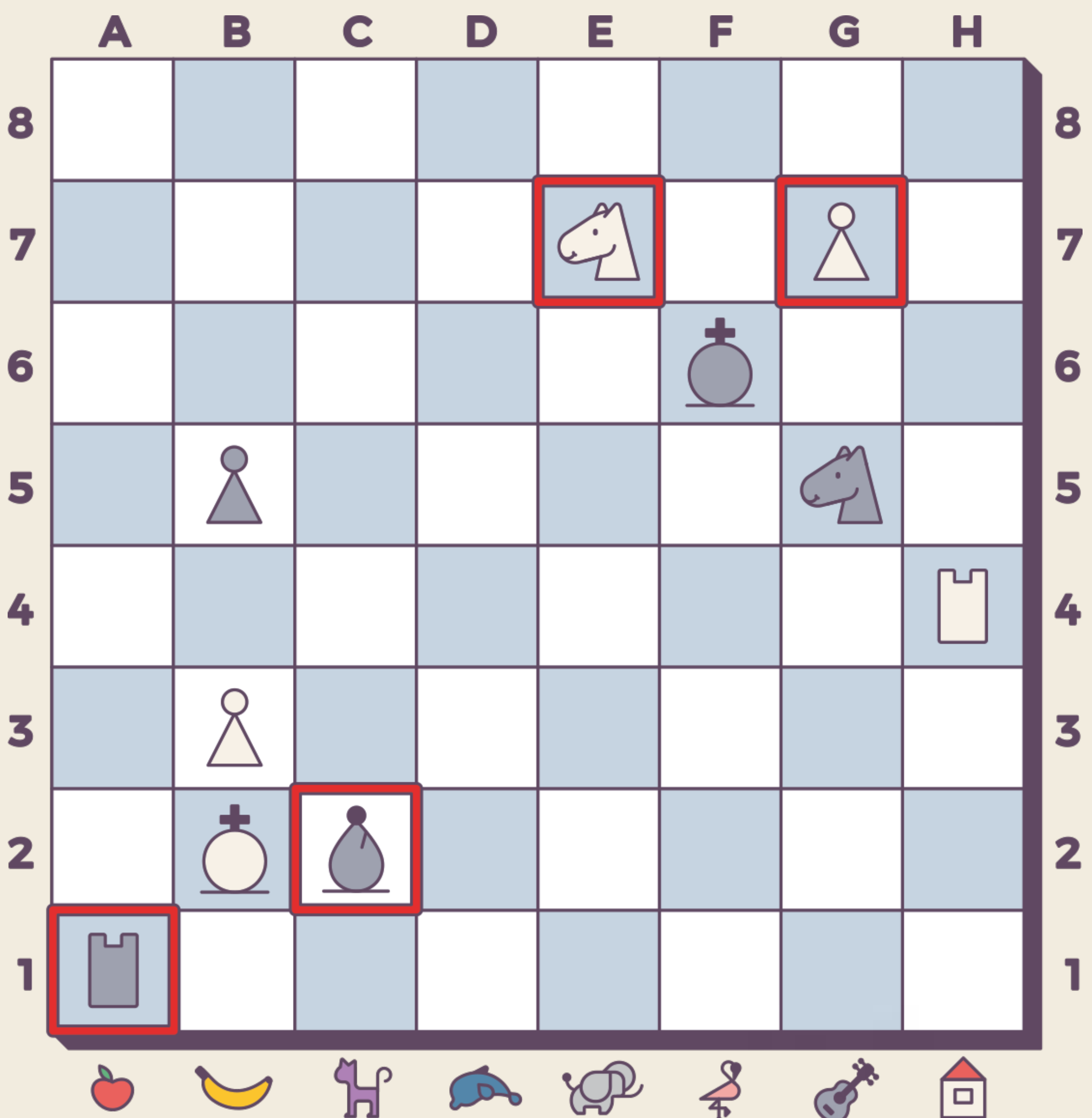
	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
									

7. Megoldás

LÉPÉS, ÜTÉS

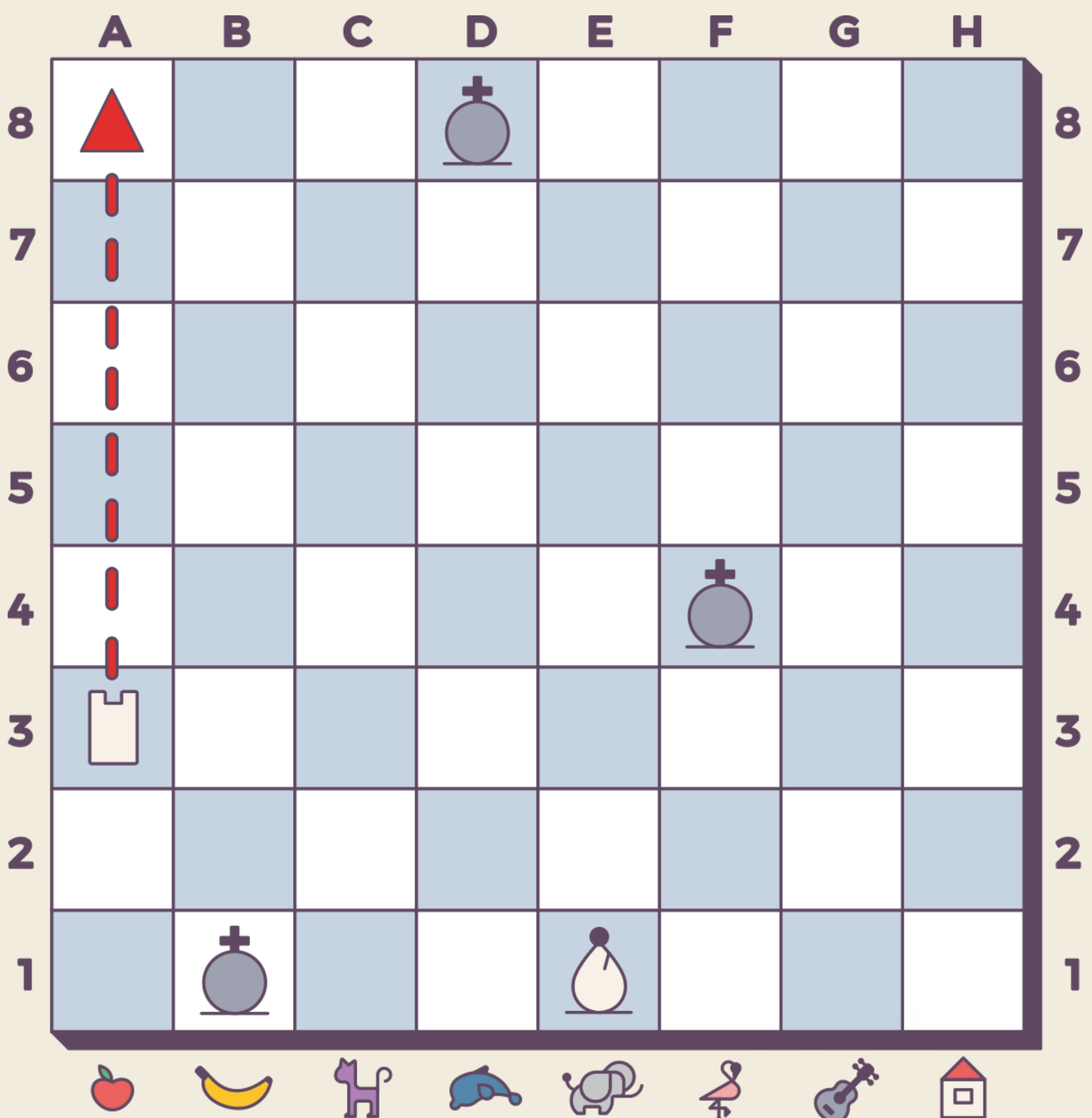
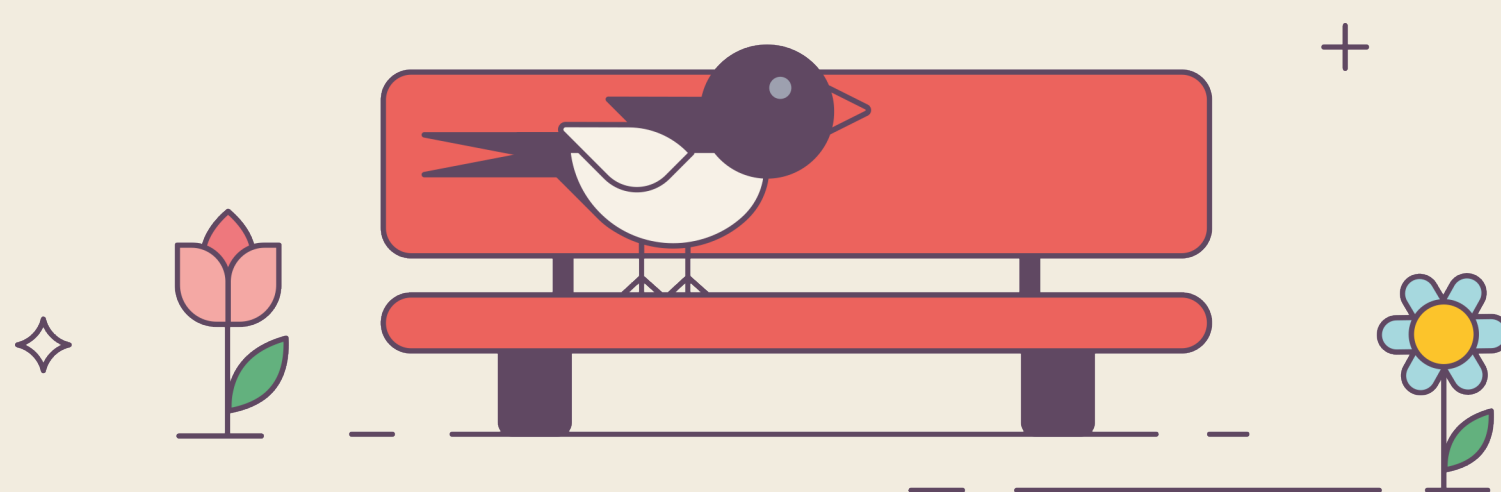
A világos királlyal a sötét bástya és a sötét futó üthető.

A sötét királlyal a világos huszár és a világos gyalog üthető.



8. ADJ SAKKOT!

Adj sakkot az összes királynak! Szerinted melyik királynak melyik bábbal tudsz sakkot adni? Külön-külön sorold fel, melyik királynak honnan tudsz sakkot adni! Segítségképpen berajzoltam egy megoldást.



8. Megoldás

ADJ SAKKOT!

Összesen 10 megoldás van:

- a b1 mezőn álló királynak:

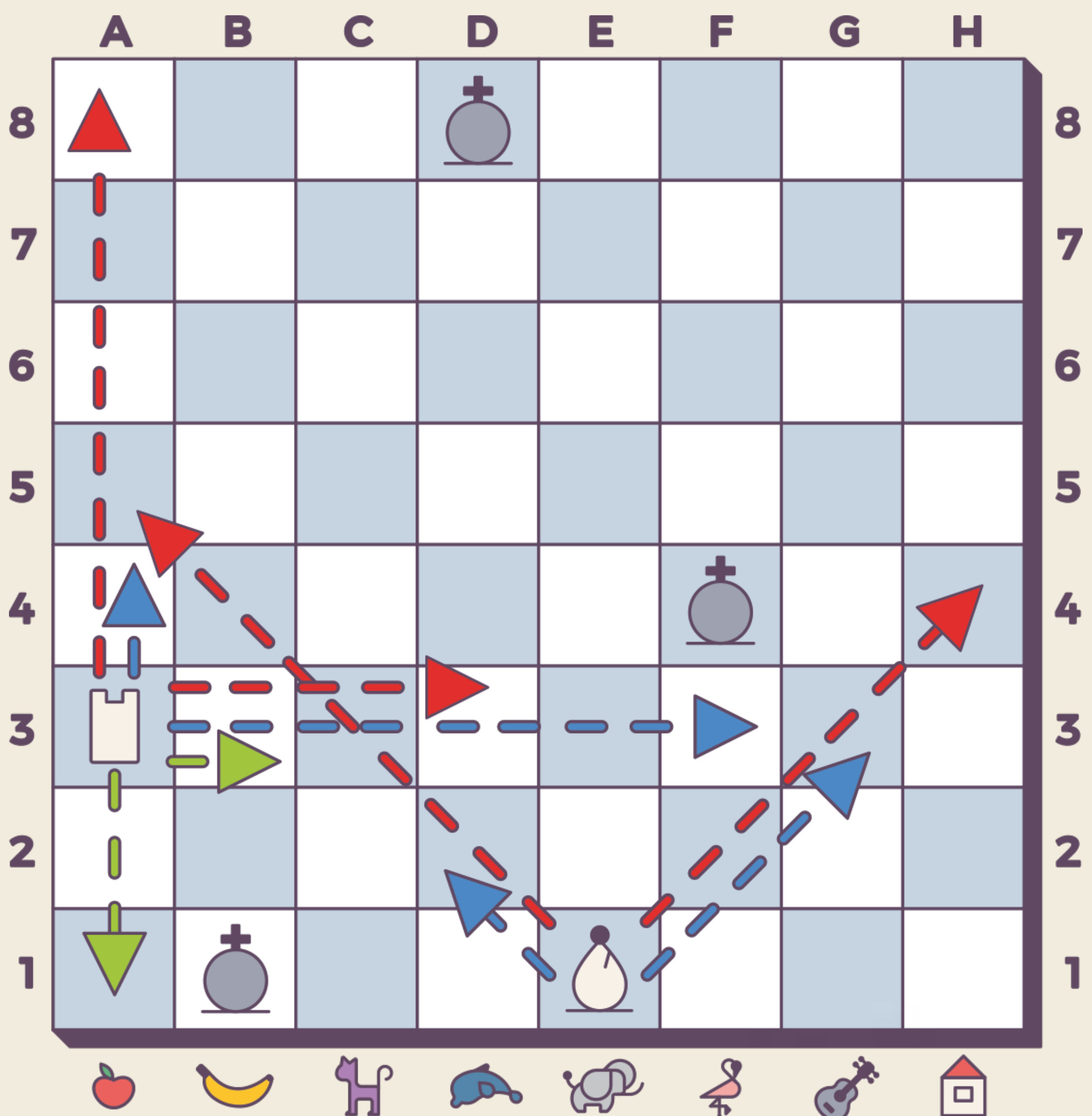
bástya a1, b3

- a d8 mezőn álló királynak:

bástya a8, d3 és futó a5, h4

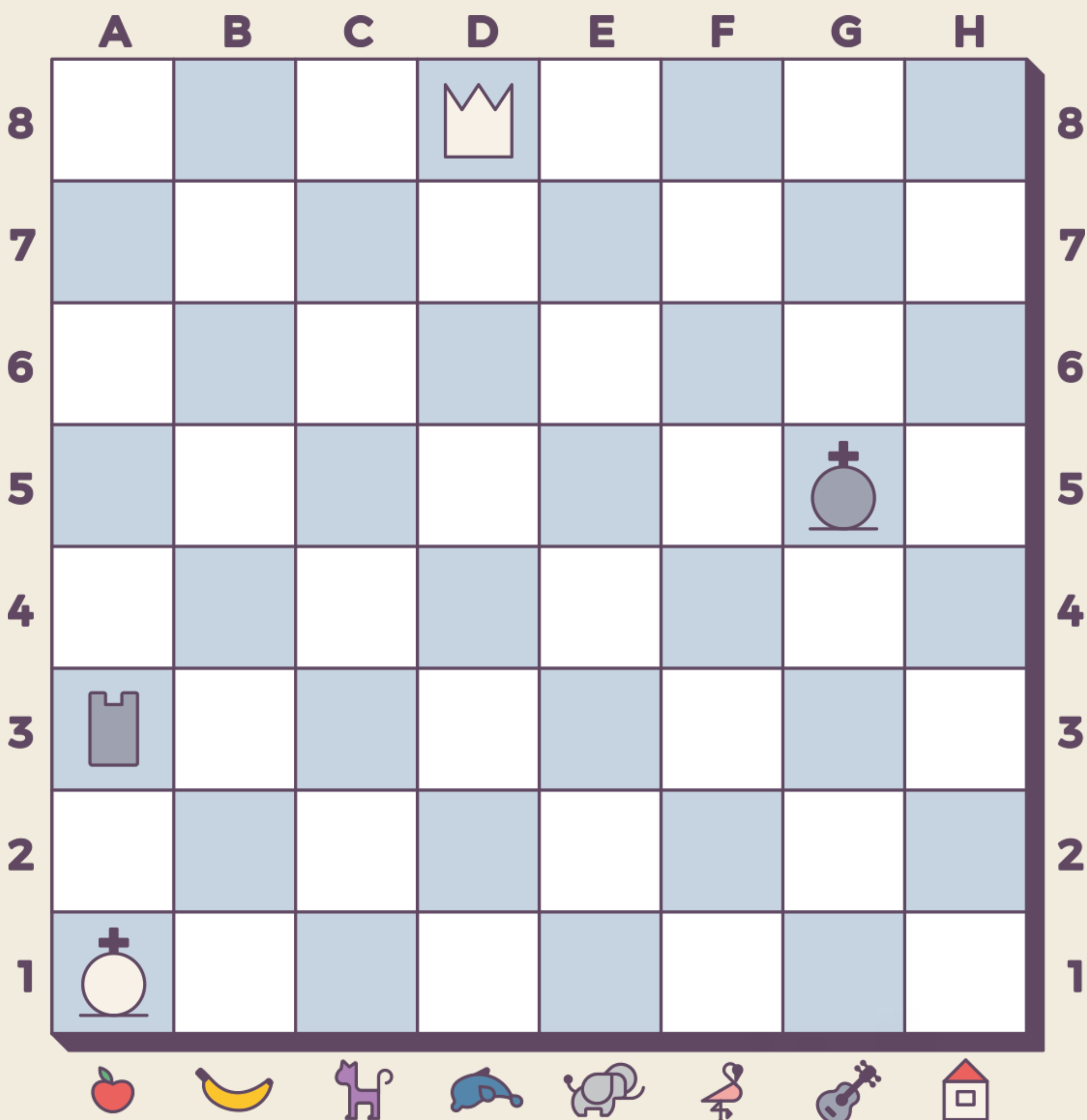
- az f4 mezőn álló királynak:

bástya a4, f3 és futó d2, g3



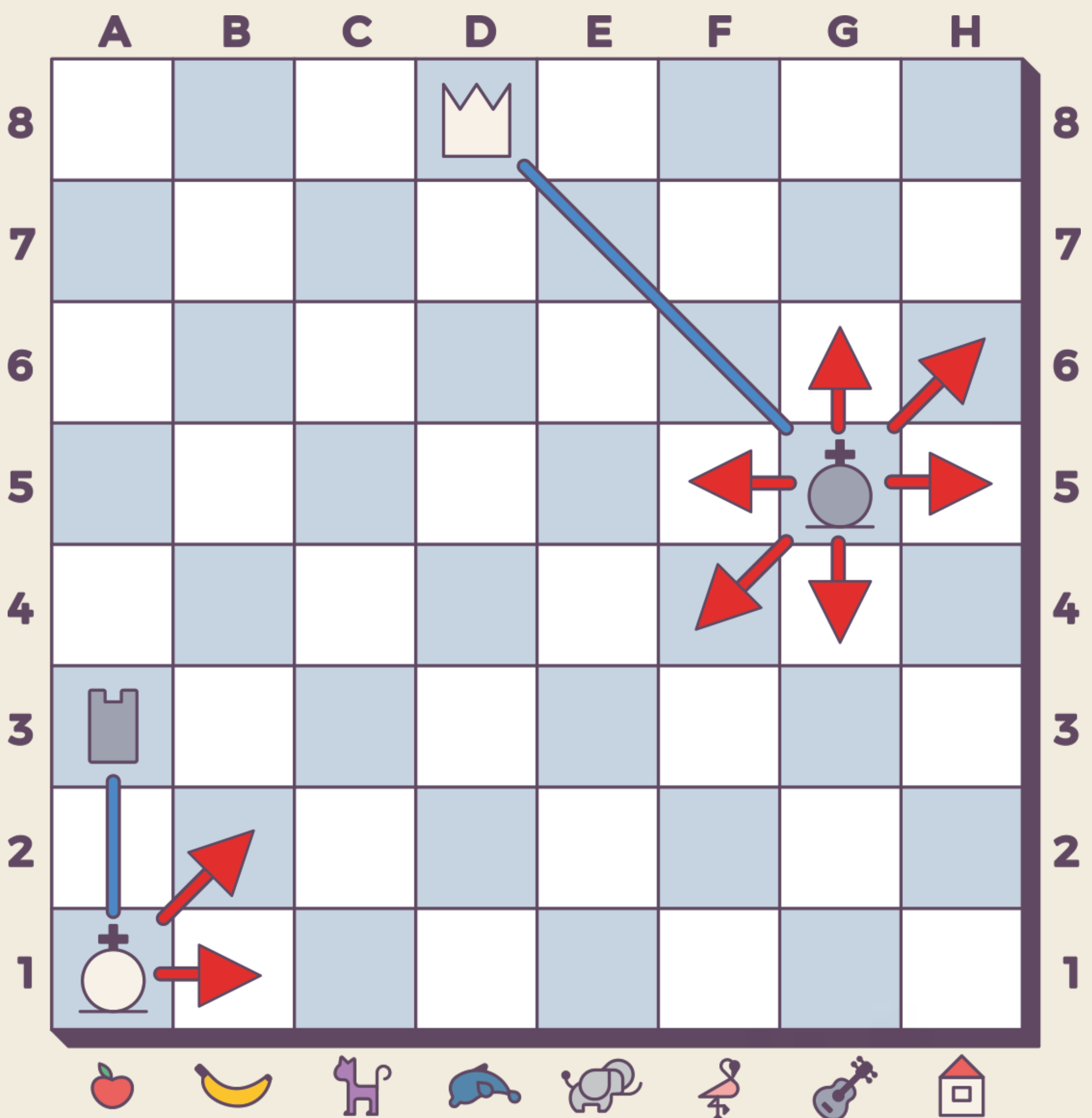
9. MENEKÜLJ A KIRÁLLYAL!

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



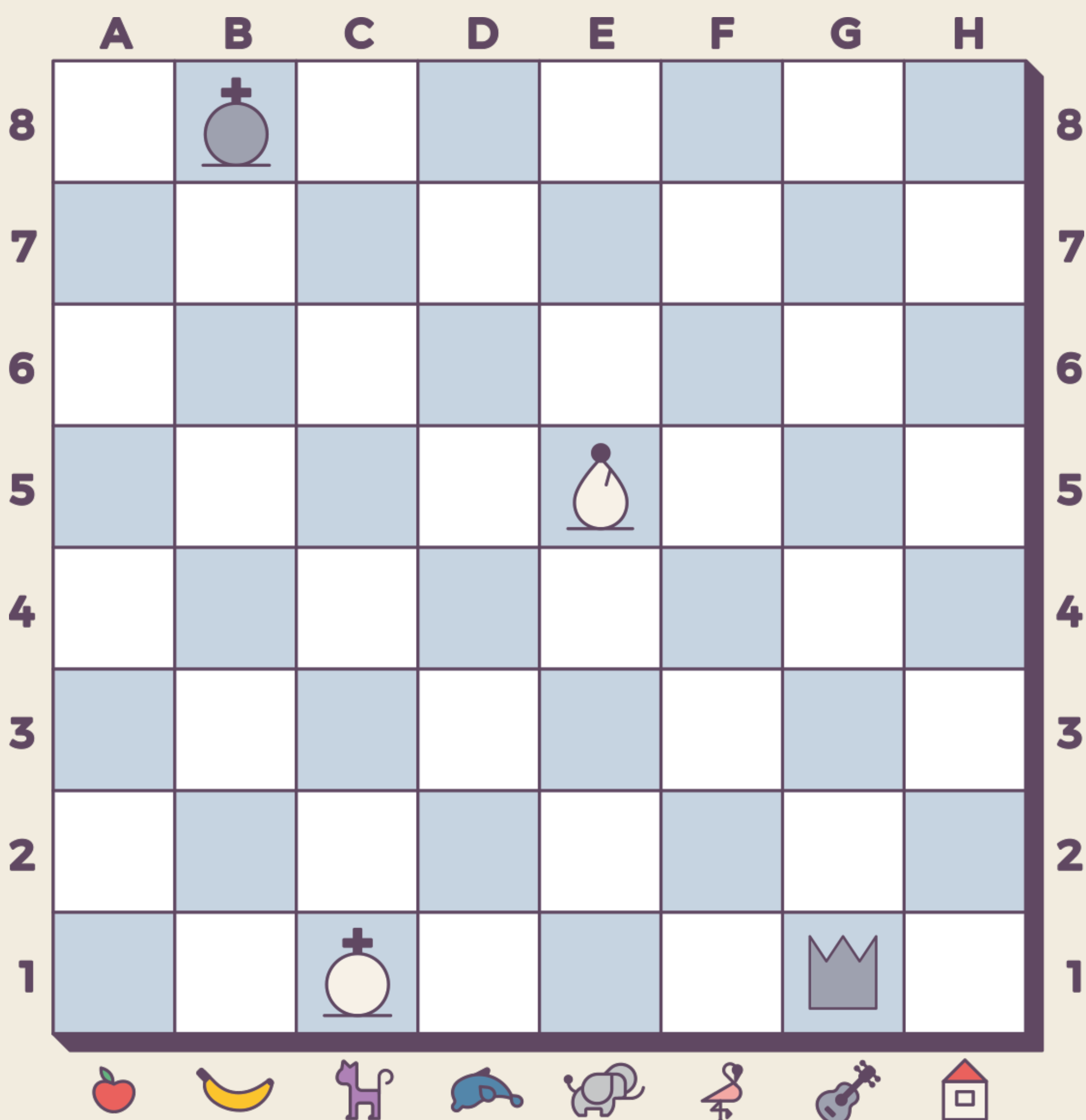
9. Megoldás

MENEKÜLJ A KIRÁLYYAL!



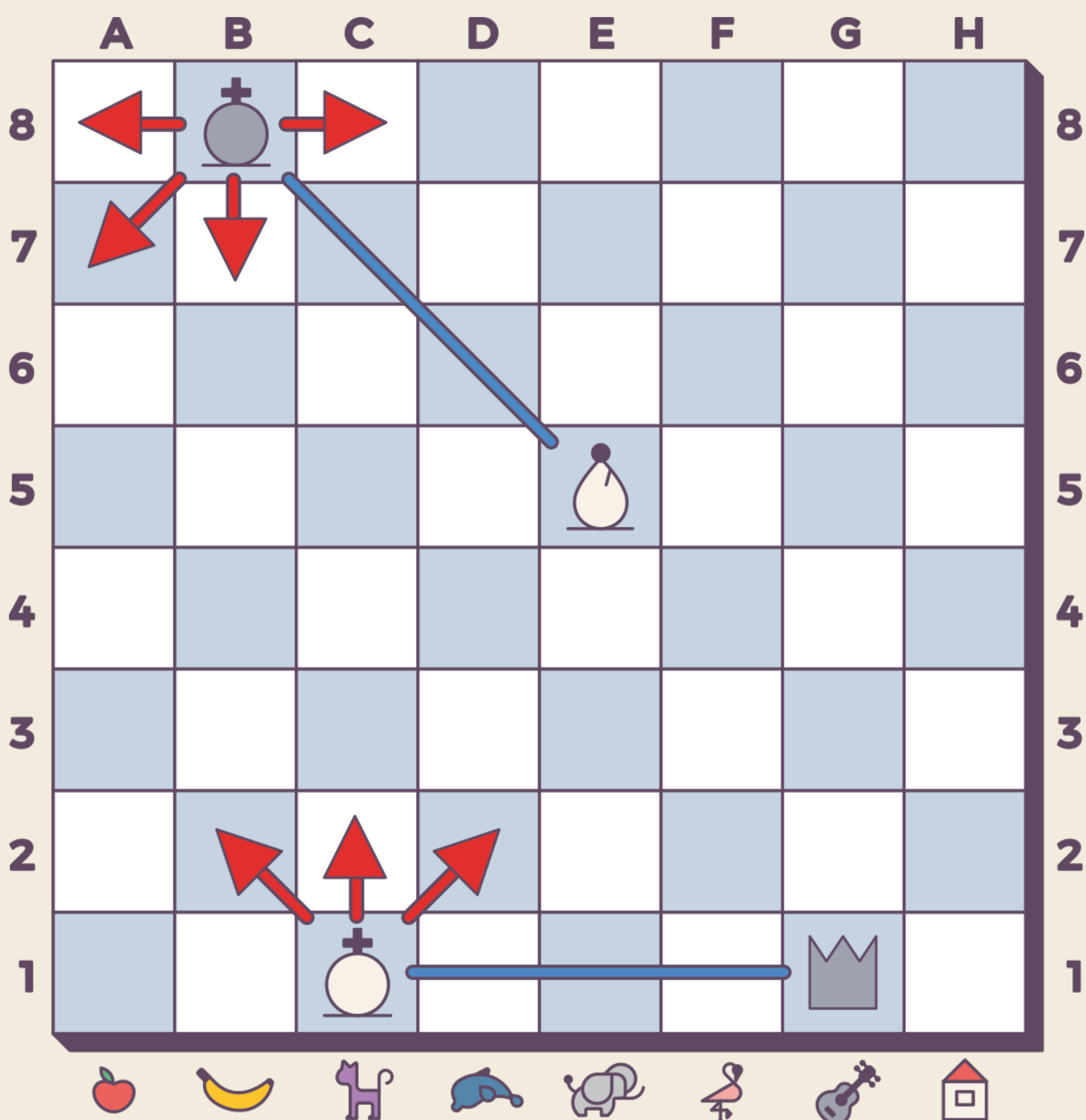
10. LÉPJ KI A SAKKBÓL!

Húzz vonalat a sötét vezértől, aki sakkot ad a világos királynak! Ha készen vagy, akkor tedd meg ugyanezt fordítva, a világos futótól, aki sakkot ad a sötét királynak! Milyen módon tudsz védekezni a sakk ellen? Sötétnek 4, világosnak 3 lehetősége van hátrítani a sakkot. Rajzold be nyilakkal!



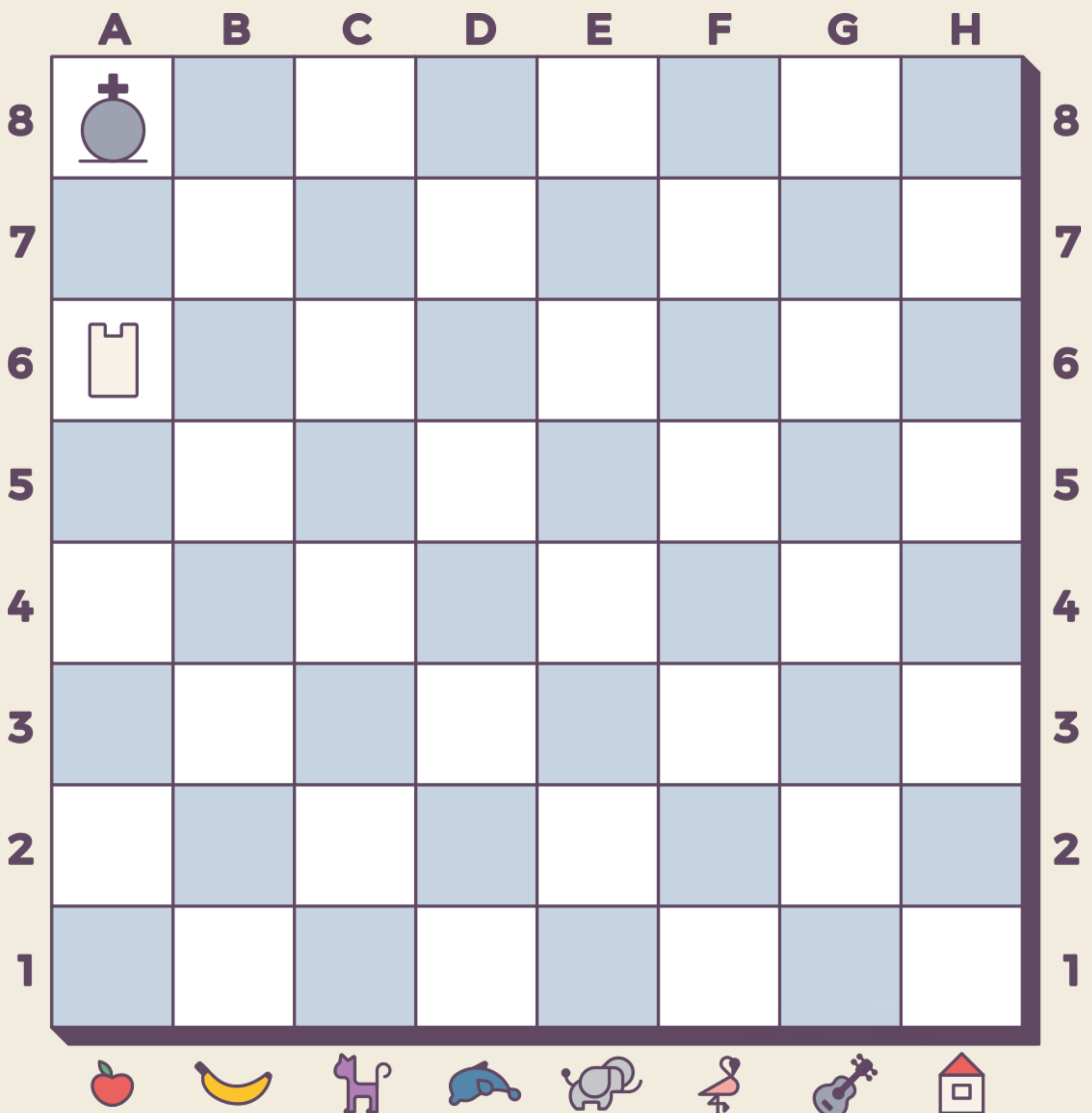
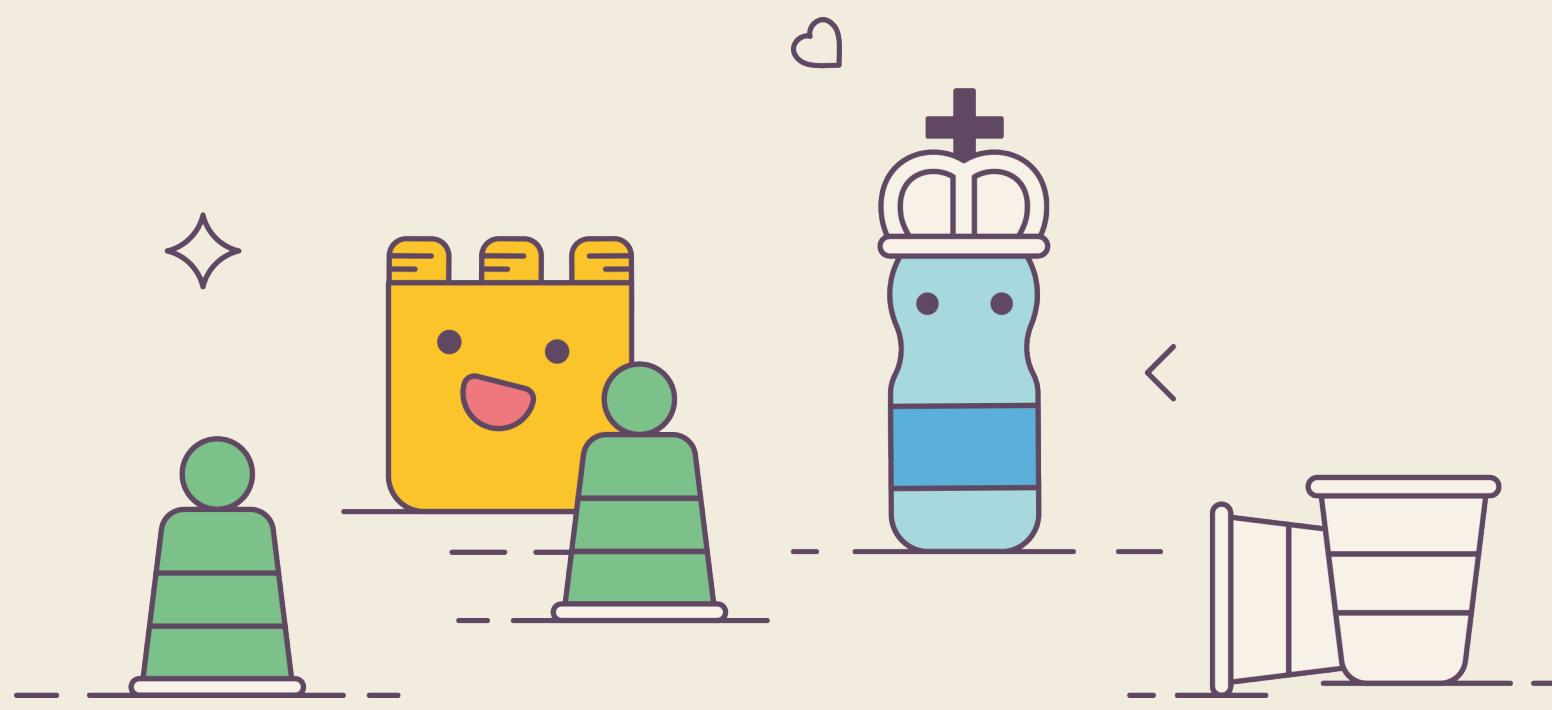
10. Megoldás

LÉPJ KI A SAKKBÓL!



11. SAKK-MATT!

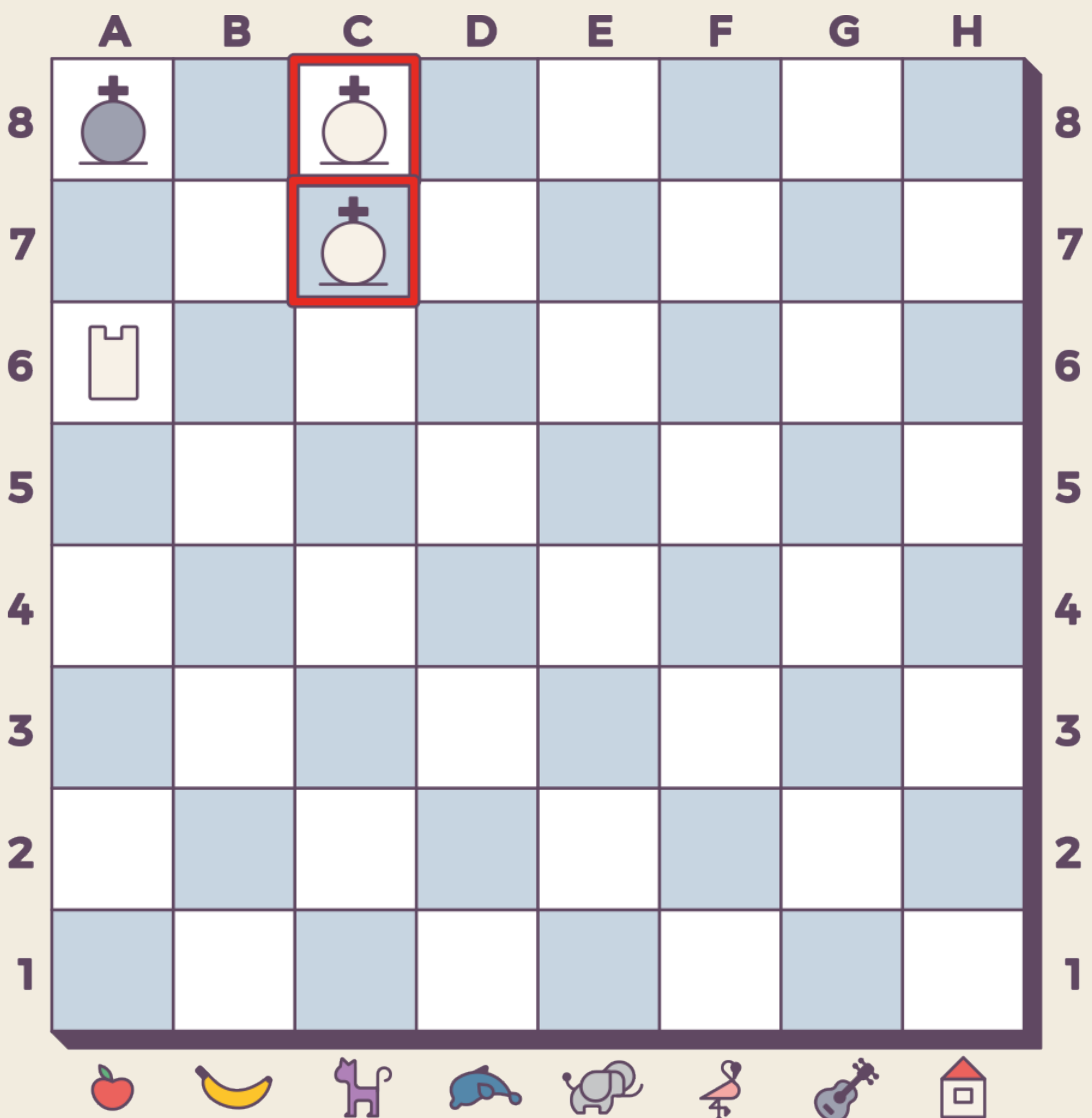
Sötét király sakkban van, beszorult a sarokba. Rajzolj világos királyt egy olyan mezőre, ahol a sötét király menekülését megakadályozza, és így matt lesz.



11. Megoldás

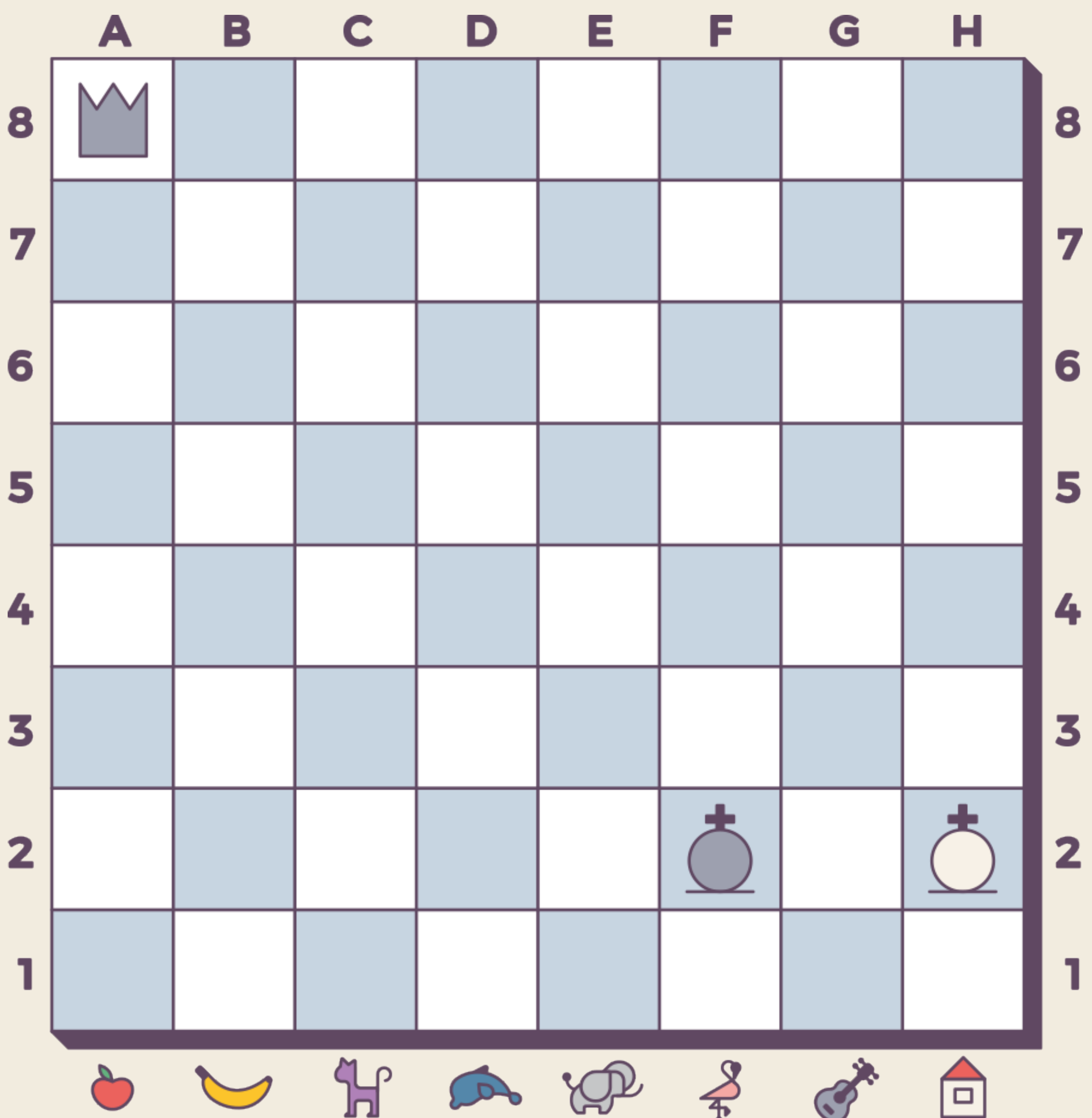
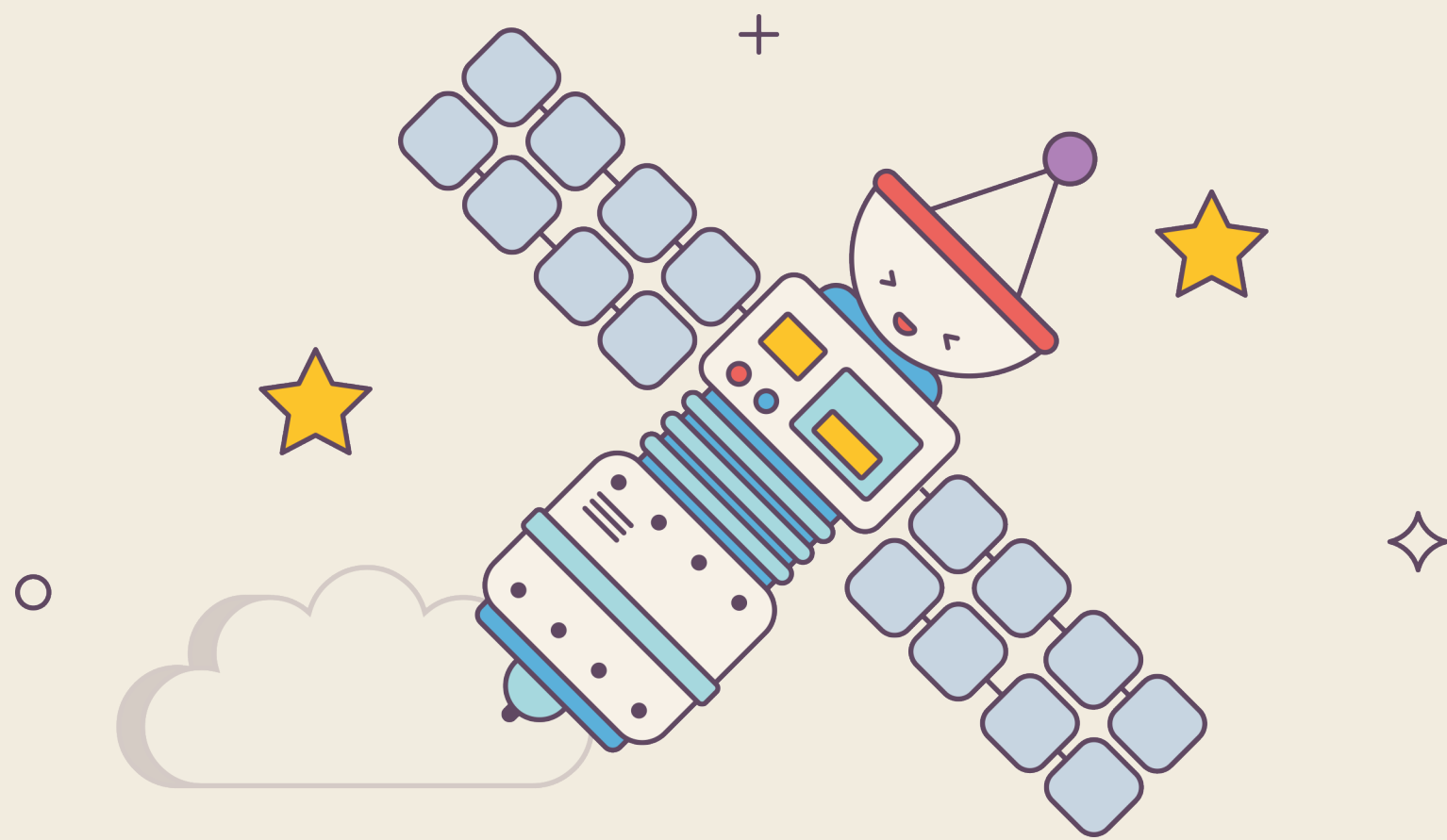
SAKK-MATT!

c7, vagy c8



12. SAKK-MATT!

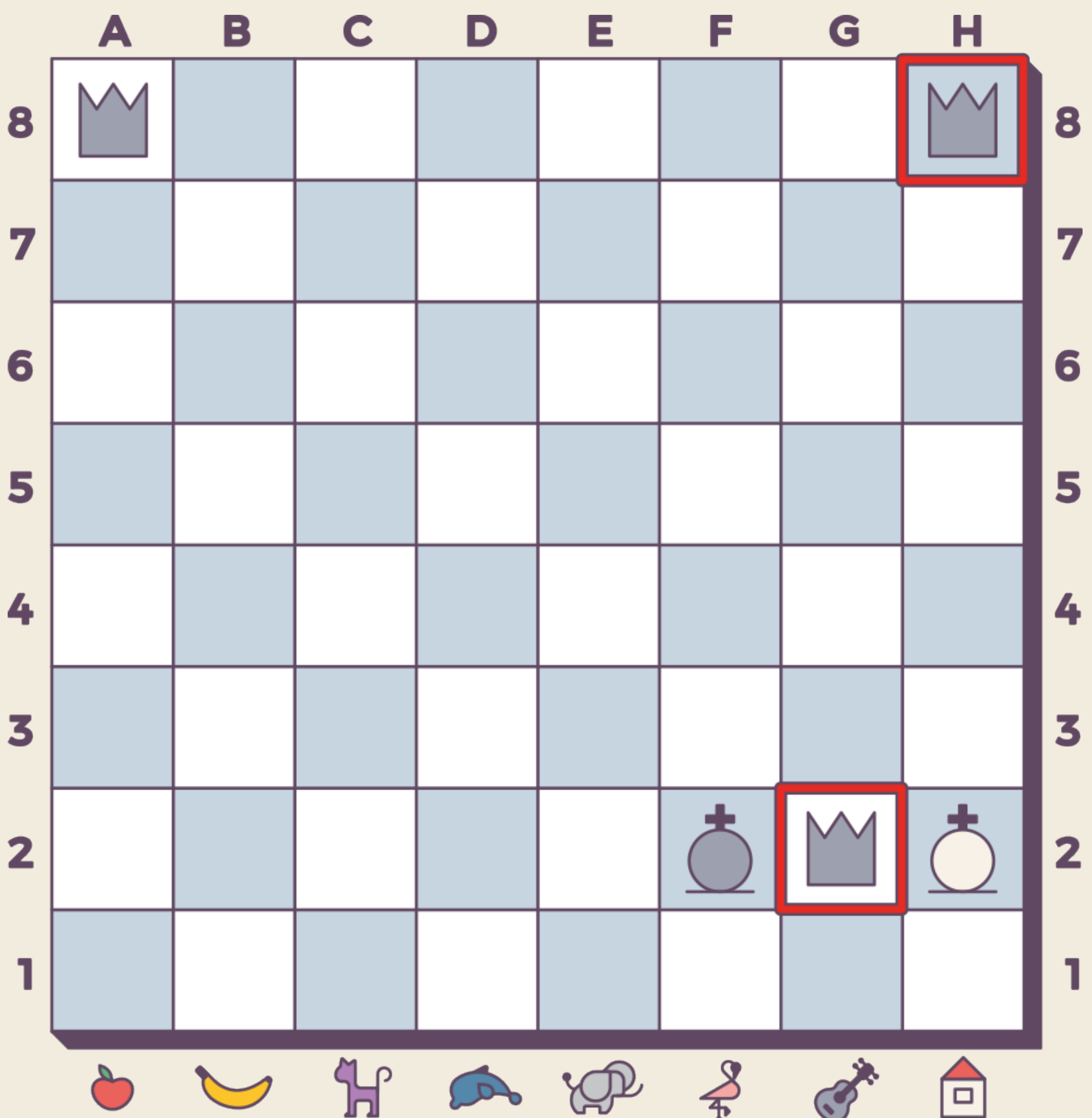
Most a világos király kerülhet bajba, adj mattot sötéttel! Jelöld azt a vezérlépet, amelyikkel mattot ad!



12. Megoldás

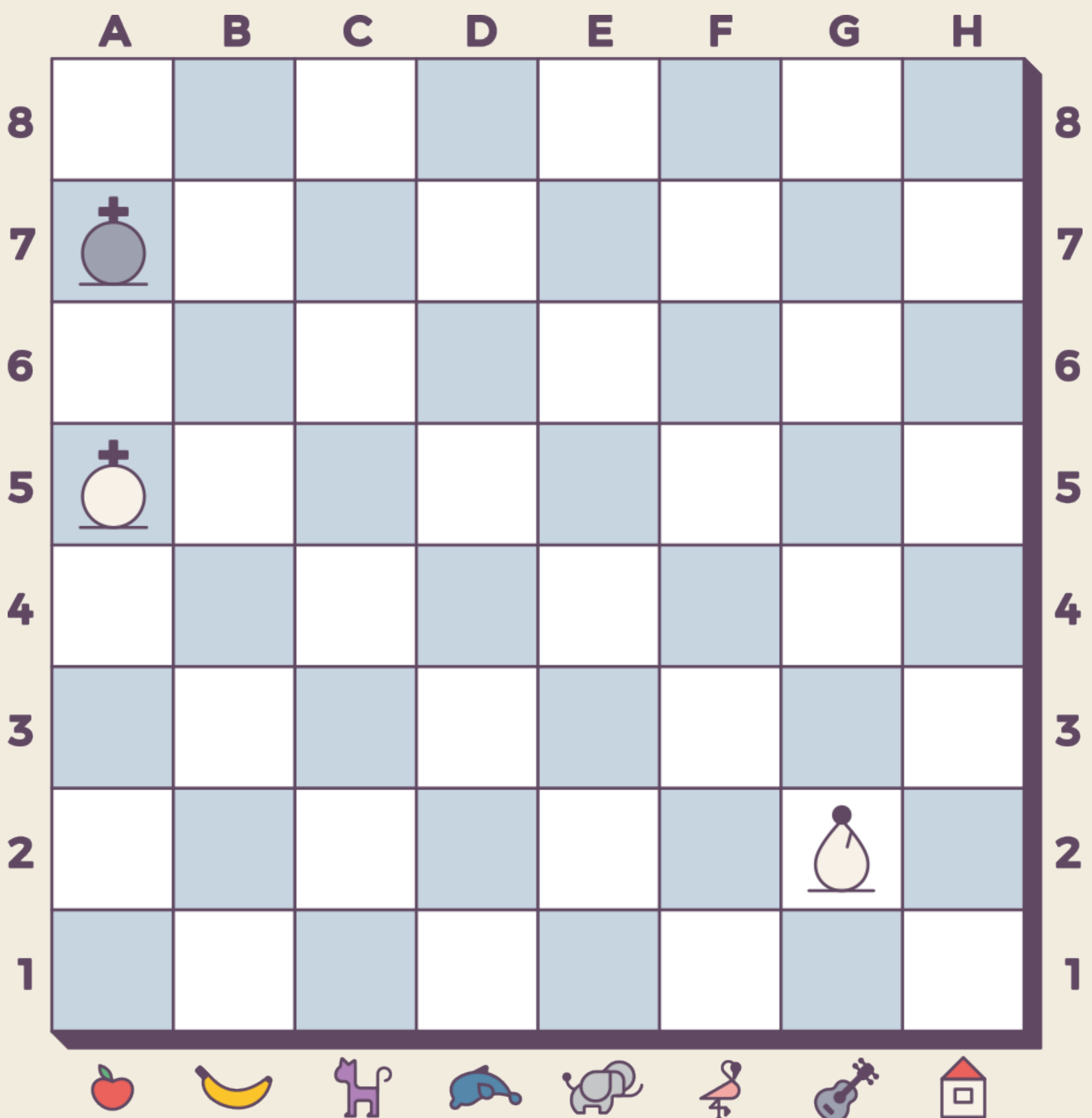
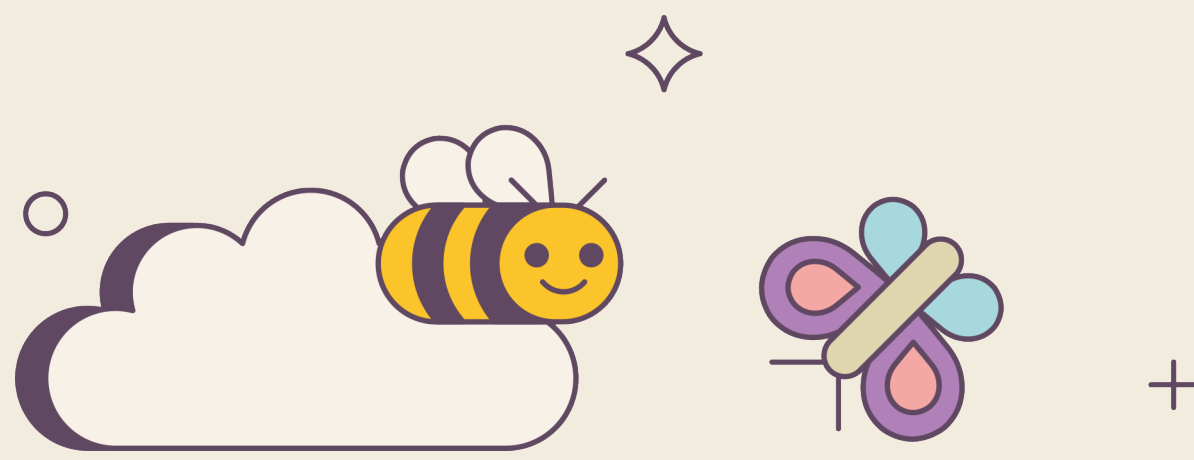
SAKK-MATT!

g2, vagy h8



13. DÖNTETLEN VAGY MATT?

Ha csak két király van a táblán, az döntetlen. Ha két király és egy futó vagy huszár van csak a táblán, akkor sem lehet mattot adni. Helyezz fel egy világos bástyát úgy, hogy a sötét királynak mattot adjon!



13. Megoldás

DÖNTETLEN VAGY MATT?

a8

