



SAKKPALOTA KUCKÓ

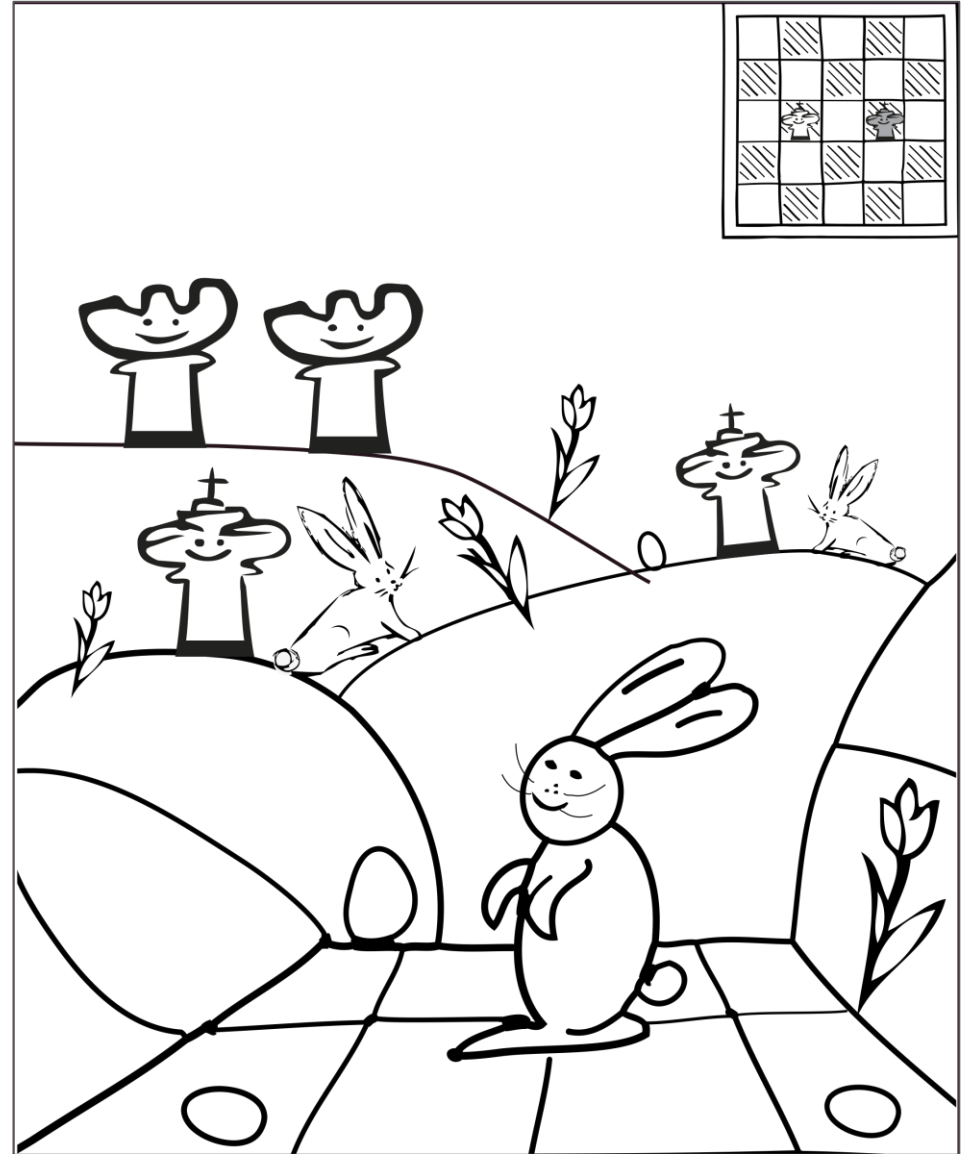
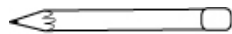
▪ KREATÍV SAROK



A két győztes

Nagy hajrá volt az idei Húsvéti Vitorlásversenyen a résztvevők között. Annyira ügyes volt Bumm Bástyá és a sötét sereg bástyája is, hogy egyszerre értek be a célba. Így mind a ketten győztesek lettek. Nemcsak szép aranyérmet kaptak a nyakukba, hanem az ünnepre való tekintettel, akkora csokinyuszt is, hogy alig bírták bevinni a Sakkpalotába. Útközben sokat beszélgettek és összebarátkoztak. Később Keresztes Király meghívására Kiril Király és serege is csatlakozott a közös lakomához, melyen mindenkinek jutott a hatalmas csokinyusziból. Amikor egyik fél se tud mattot adni a sakkban, azt döntetlennek hívjuk, és ilyenkor mind a két játékos fél pontot kap.

Színezd ki a rajzot a történet alapján!

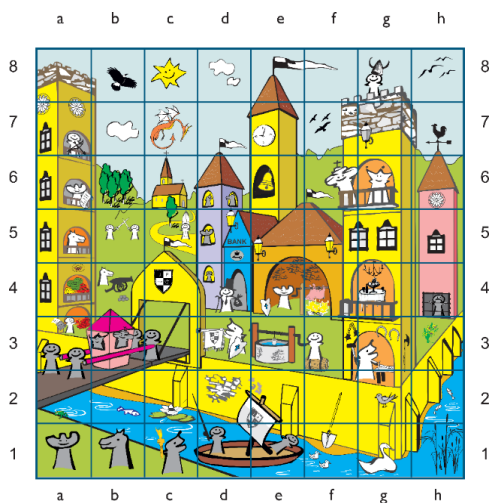




SAKKPALOTA KUCKÓ

■ SÉTA A SAKKPALOTÁBAN

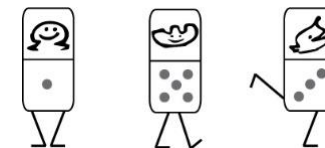
A sötét király meglátogatta a világos királyt. Hol találkoztak? Megtudod, ha c8-ról jobbra 2, le 2, balra le 1, jobbra le 1, jobbra fel 2 az utad.



■ A KIRÁLY KÉRÉSÉRE

Válassz ki 3 feladatot a munkafüzetből és oldd meg, ha szeretnél, többet is. Bármikor visszatérhetsz 😊, de előtte tanuld meg a következő sakkrímet. Le is másolhatod.
„Egyenlő a küzdelem, pihenés kell már nekem, ennek az az ára, békét kötünk mára.”

Jutalmul párkeresőzhetsz [ITT](#)!)



■ SAKKPALOTA TORNA

Változz nyuszivá és nyusziugrással, óvatosan közlekedj néhány percig a szobában vagy az udvaron.

■ JÁTÉK

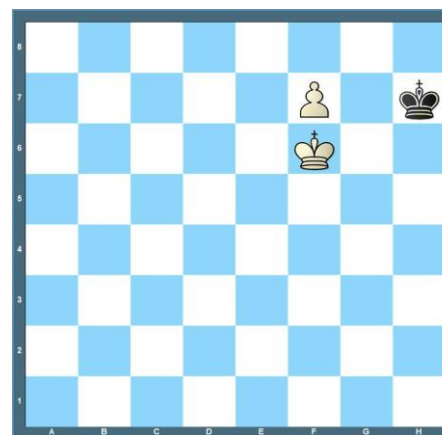


Vedd elő a Sakkpalotádat, folytasd a megkezdett munkát. Az udvaron gyalogok, egy fa mögött nyuszi, a fűben hímes tojás is lehet. Rajzolj, színezz, vágd ki és ragaszd a megfelelő helyre. A palotád így már nem lesz lakatlan. Figyelj a méretre, hogy elférjen!

■ SAKKOZZ!



A családotd tagjaival, vagy tanítsd őket, de előtte próbáld megoldani a következő feladványt! 😊



**Lépj világossal
olyat, ami
után PATT lesz!**

1. f8v patt