

Sakk LOGIKA

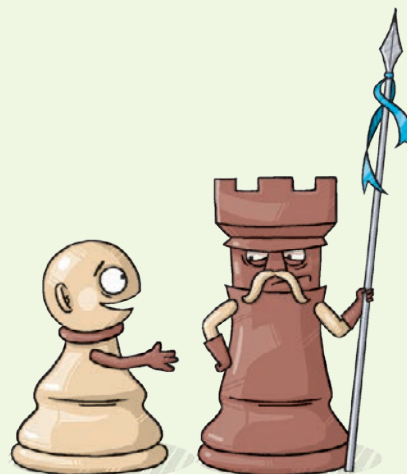
MUNKAFÜZET

1



Sakk LOGIKA

MUNKAFÜZET • 1



2., javított kiadás
Mozaik Kiadó - Szeged, 2016

KEDVES GYEREKEK!

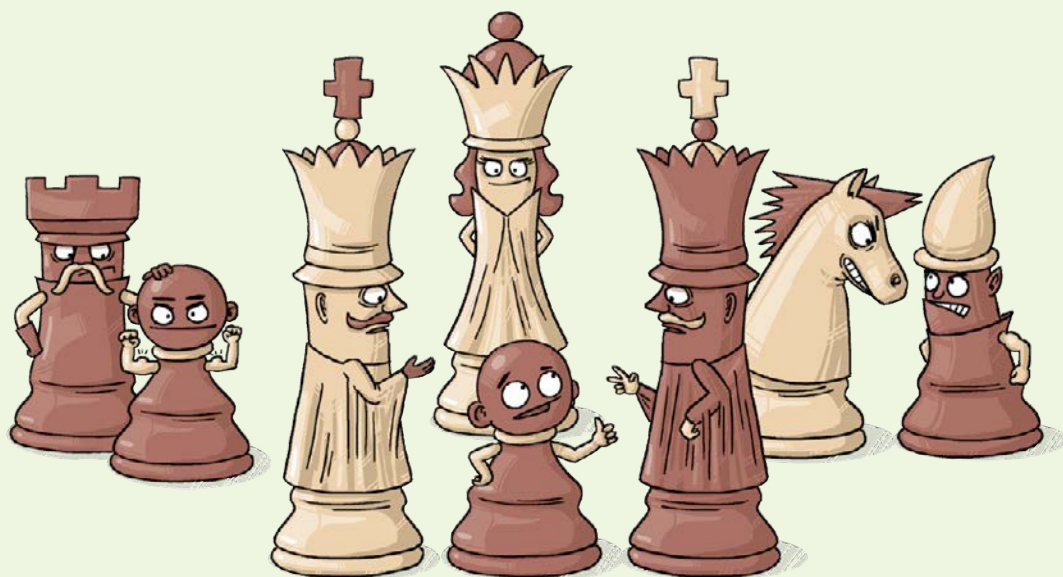
Ebben a tankönyvben a sakkjátékkal fogtok megismerkedni. A sakk egy táblajáték, amely Indiából származik, és ma már az egész világon elterjedt.

A tanév során megismeritek a sakktábla részeit, a különféle sakkfigurákat és sakklépéseket. Azt is megtanuljátok, hogyan tudtok jól támadni és védekezni a játék során, illetve mit jelent sakkot és mattot adni. Az állásokat tegyétek fel otthon is a sakktáblán, és nézzétek meg a különböző lépéseket! Így több változatot is ki tudtok próbálni. Gyakorolhattok a szüleitekkel is, beszéljétek meg, ki miért mit lépne! A gondolkodtatóbb, nehezebb feladatokat csillag jelzi.

A munkafüzet segítségével játékos formában tehettek szert számo-
lási és logikai ismeretekre is.

Bízunk benne, hogy sok örömetök telik majd ebben az izgalmas játékban!

a Szerzők



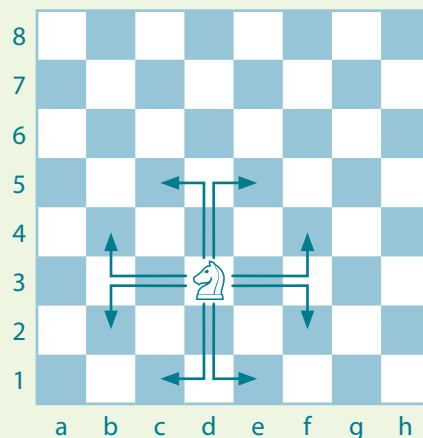
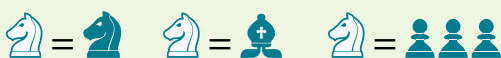
A HUSZÁR



A huszárt így jelöljük: , .

Az ábra szerint, vagyis L alakban mozog. A huszár az egyetlen figura, amely át tudja ugrani az útváiban álló saját és ellenséges figurákat.

Értéke 3 egység.



1. Lóugrás

Hogyan juthat el a legkevesebb lépésben a huszár a megadott mezőre?
Rajzold be nyilakkal!

a

d3
↓
b3

b

d3
↓
e1

c

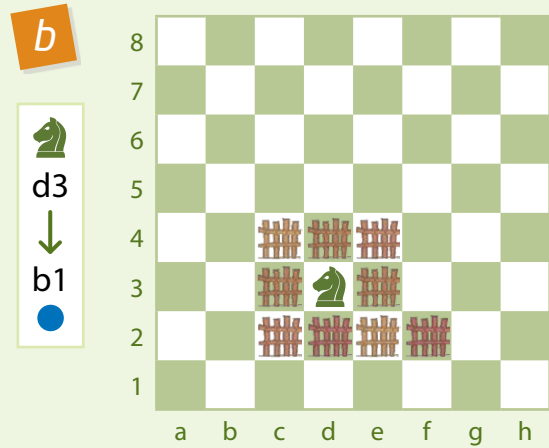
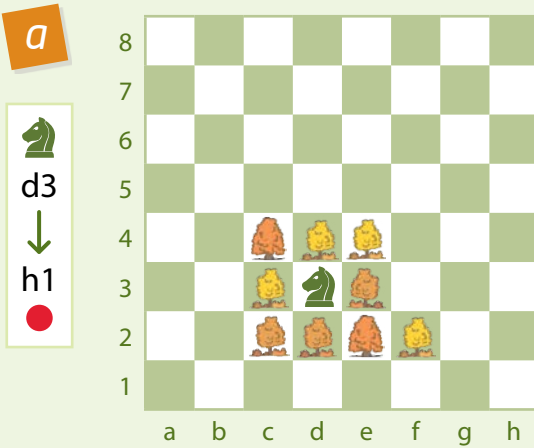
d3
↓
h8

d

d3
↓
h3

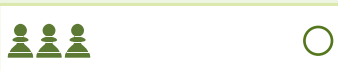
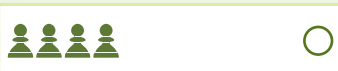
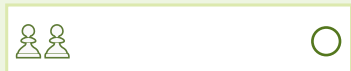
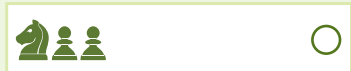
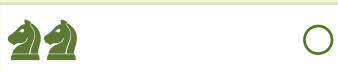
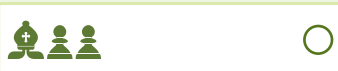
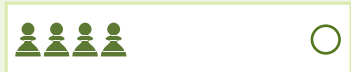
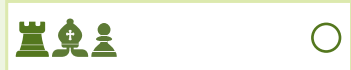
2. Lóverseny az akadálypályán

Hogyan juthat el a legkevesebb lépésben a huszár a megadott mezőre?
Ügyelj az akadályokra, ide a huszár nem léphet!



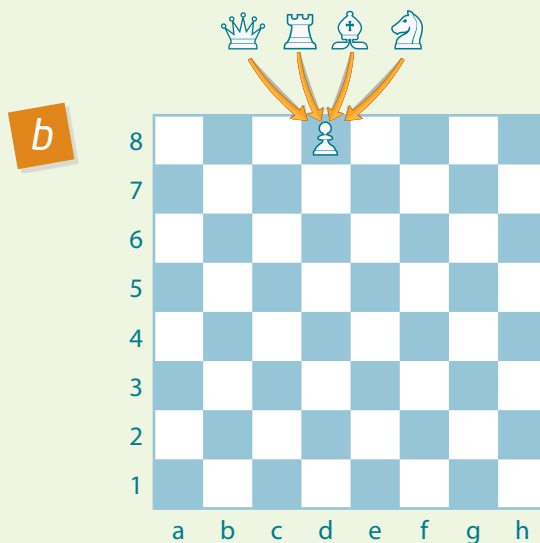
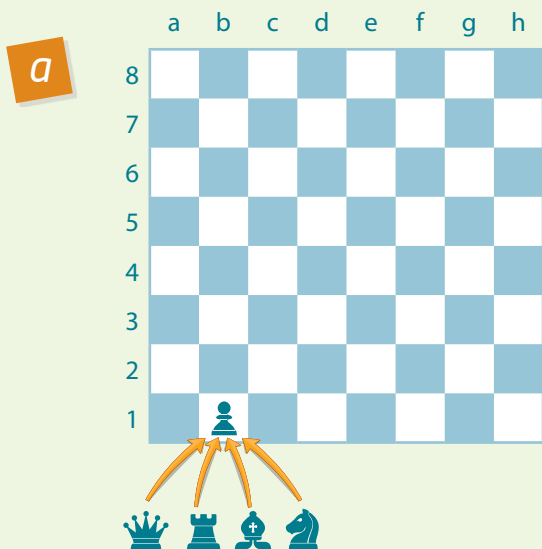
3. Sakkmatek

Melyik az a csoport, amelyik annyit ér, mint a megadott figura?
Színezd a jó megoldás mellett található kört **zöldre**.



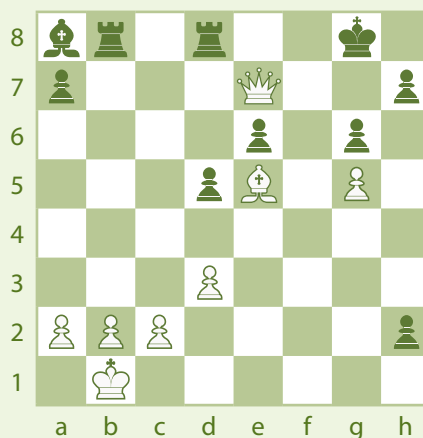
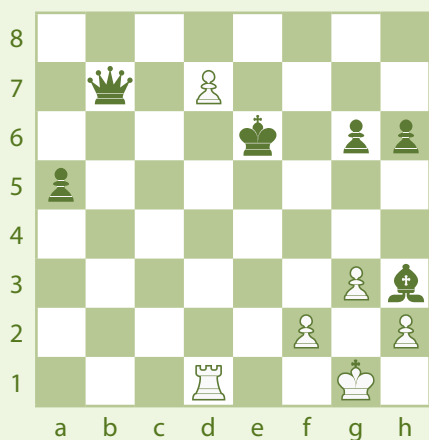
GYALOGÁTALAKULÁS

Ha a gyalog eléri az ellenfél alapsorát (a világos gyalog a 8. sort, sötét gyalog az 1. sort), akkor a gyalog átalakul. A lépést végrehajtó játékos egy tisztet tehet fel a gyalog helyére: vezért, bástyát, futót vagy huszárt.



1. A hős gyalog

A sötét királyt bekerítették a világos figurák, a matt már nem védhető. De sötét jön lépésen, és a h2 gyalog megmentheti a királyát. Hogyan? Mivé alakuljon, ha eléri a h1 mezőt?



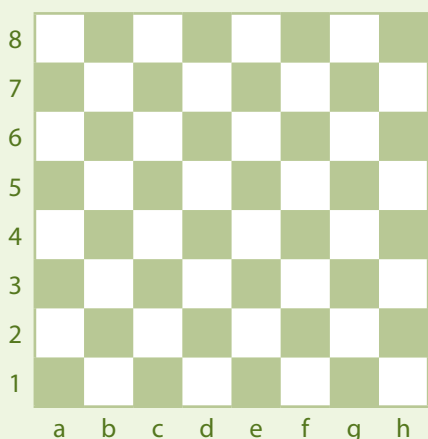
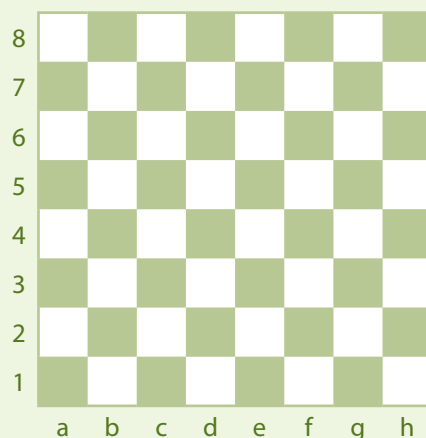
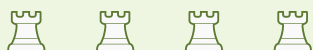
*2. Mentse meg a királyt!

Világos van lépésen. Melyik figurával lépjen, hogy a királya megmeneküljön a mattól, és világos megnyerje a partit?

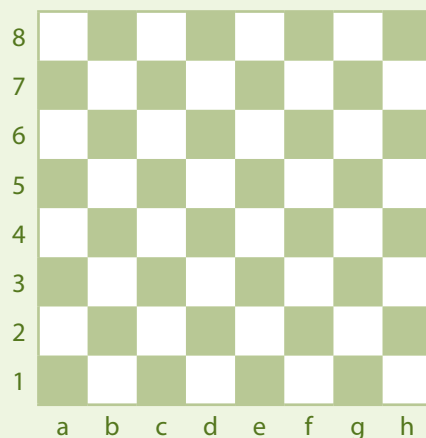
EGY KIS LOGIKA

1. Bástyák és vezérek

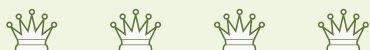
a Helyezz el a táblán 4 bástyát úgy, hogy ne támadják egymást! Használd fel, hogy a bástyák az átlókon nem mozognak!



b Helyezz el a táblán 8 bástyát úgy, hogy ne támadják egymást!



c Helyezz el a táblán 4 vezért úgy, hogy ne támadják egymást! Ne feledd, a vezér átlóban és a sorokon, vonalakon is mozog.



2. A francia sakk

Játsszatok francia sakkot, ami a sakkozás ellentéte!

Törekedj arra, hogy a figurádat minél előbb ütésbe tedd, mégpedig úgy, hogy semmi ne védje (hiszen ekkor nem kell visszaütnöd)!

TARTALOMJEGYZÉK

Kedves Gyerekek!	3
A sakkjáték	4
A sakktábla	5
A sakktábla fontos területei	8
Figurák felállítása, alapállás	10
Gyakorló feladatok	11
A király	12
A gyalog	14
A futó	16
A bástya	18
A vezér	20
A huszár	22
Gyakorló feladatok	24
Az ütés	26
Gyakorló feladatok	28
Sakk!	30
Matt	32
Gyakorló feladatok	34
Patt	36
Egyszerű mattok I.	38
Egyszerű mattok II.	40
Gyalogátalakulás	42
Egy kis logika	43
Speciális lépések	44
Gyakorló feladatok	46

