

Adame Károly:
Udvari sakk
feladatgyűjtemény

Balassagyarmati Tankerületi Központ,
Érsekvadkerti Petőfi Sándor Általános Iskola

2019

A kiadvány Európai Unió Európai Szociális Alapja (ESZA) támogatásával valósul meg, a Magyar Állam társfinanszírozása mellett.

A projekt azonosító száma:
EFOP-3.3.7-17-2017-00056

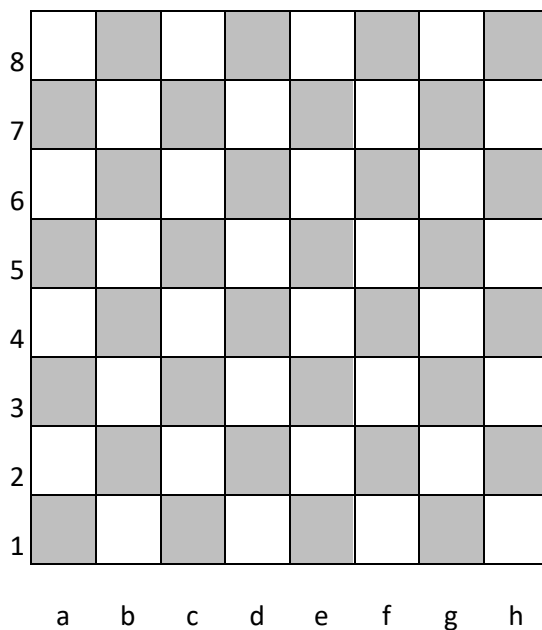
A projekt kedvezményezettje:
Balassagyarmati Tankerületi Központ

A projekt címe:
Szabadon, játszva – informális és nem formális
tanulási terek fejlesztése

Feladatgyűjtemény az udvari sakk foglalkozásaihoz

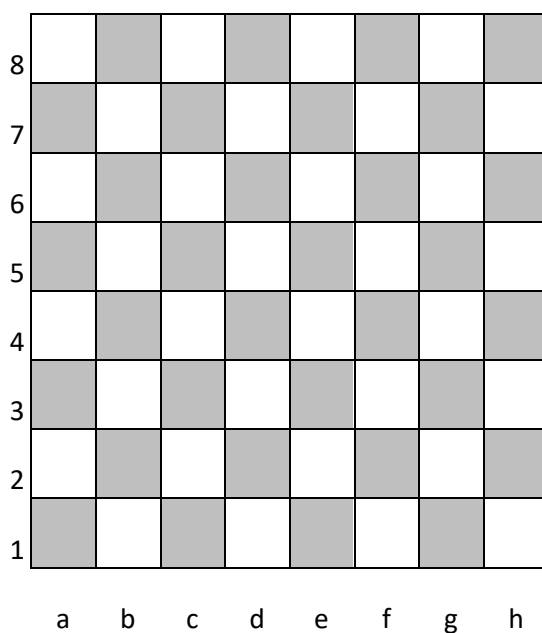
1. Rajzold meg!
- az a-vonalat,
 - f-vonalat,
 - h-vonalat.

Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta.



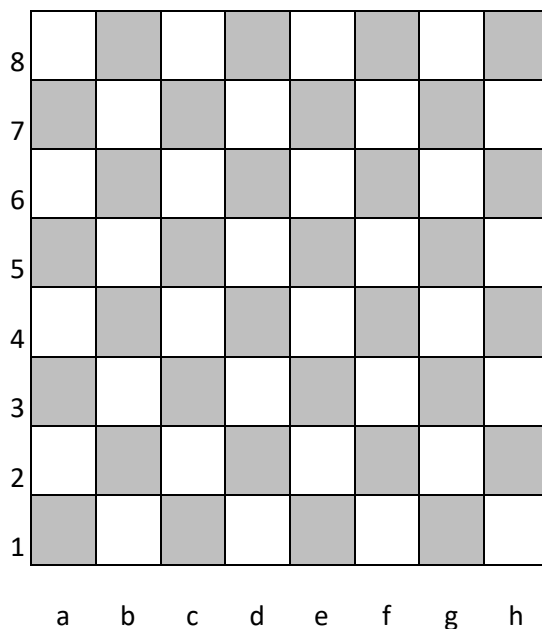
2. Rajzold körbe!
- az első,
 - negyedik,
 - nyolcadik sort!

Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta.



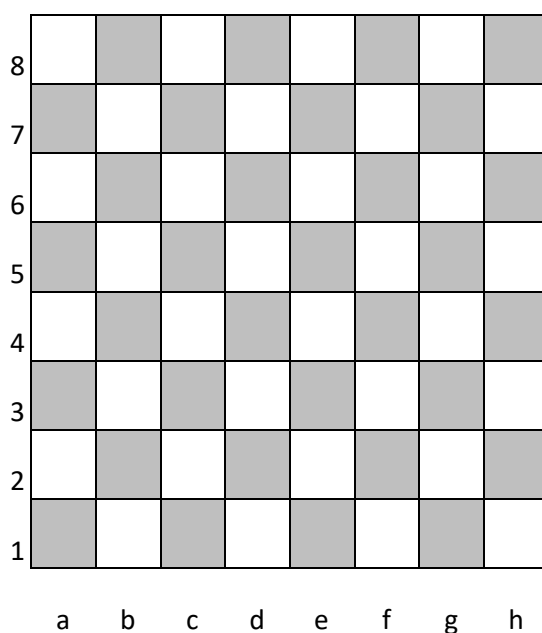
3. Melyik mezőt színezted kétszer?
- Színezd pirosra az e-vonalat és a 4. sort!
 - Színezd kékre az c-vonalat és a 6. sort!

Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta.



4. Jelöld nyíllal!
- a sakktábla alatt felsorolt mezőket: d3, c3, a3, h1, h2,
 - a sakktábla felett felsorolt mezőket: a8, h8, c6, f6, e4!

Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta.



5. A farkas és a bárányok

Szükséges eszközök:

- sakktábla
- 1 db fekete bábu (farkas)
- 4 db fehér bábu (bárányok)

A játék menete:

Helyezzük el a bábukat a tábla ellentétes szélein úgy, hogy a bárányok egy-egy fehér mezőn, a farkas a közepén lévő fekete mezőre áll.

A bárányok közül mindig csak 1 léphet, csak szomszédos fehér mezőre és csak előre.

A farkas minden irányban mozoghat, de csak egyet léphet (hátrafelé is mehet).

A bárányok léphetnek először, aztán felváltva a farkas és valamelyik bárány.

A játék célja, hogy a bárányok körbezárják a farkast úgy, hogy ne tudjon többet lépni. Ha ez nem sikerül, és a farkas átér a bárányok helyére, akkor a farkas győz.

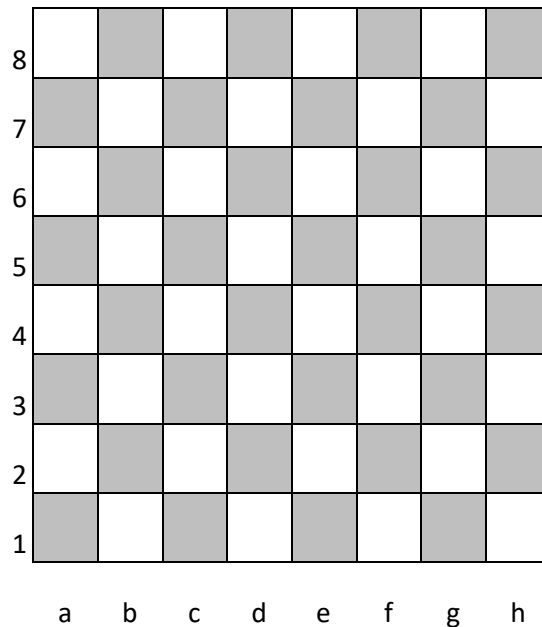
Fontos, hogy a bárányok visszafelé nem léphetnek!

Ajánlott minden körben megcserélni a szerepeket, hogy a sikerélmény mindkét játékos számára biztosított legyen

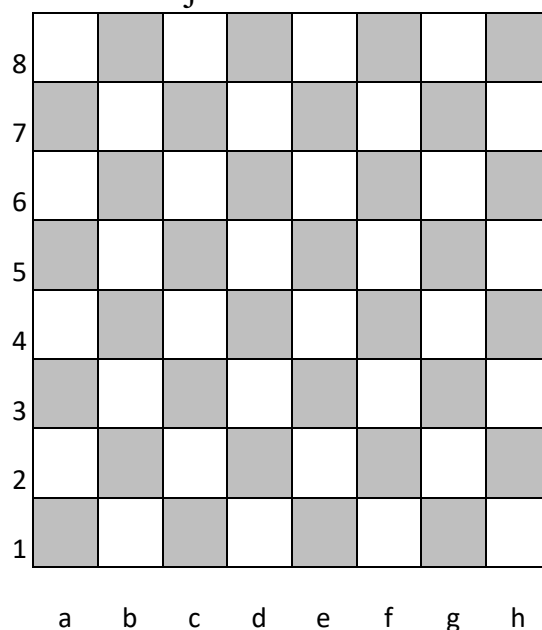
8		■		■		■		■
7	■		■		■		■	
6		■		■		■		■
5	■		■		■		■	
4		■		■		■		■
3	■		■		■		■	
2		■		■		■		■
1	■		■		■		■	
	a	b	c	d	e	f	g	h

6. Színezd ki!
- citromsárgára a centrumot,
 - zöldre a tágabb centrumot,
 - kékre a nagytáblát!

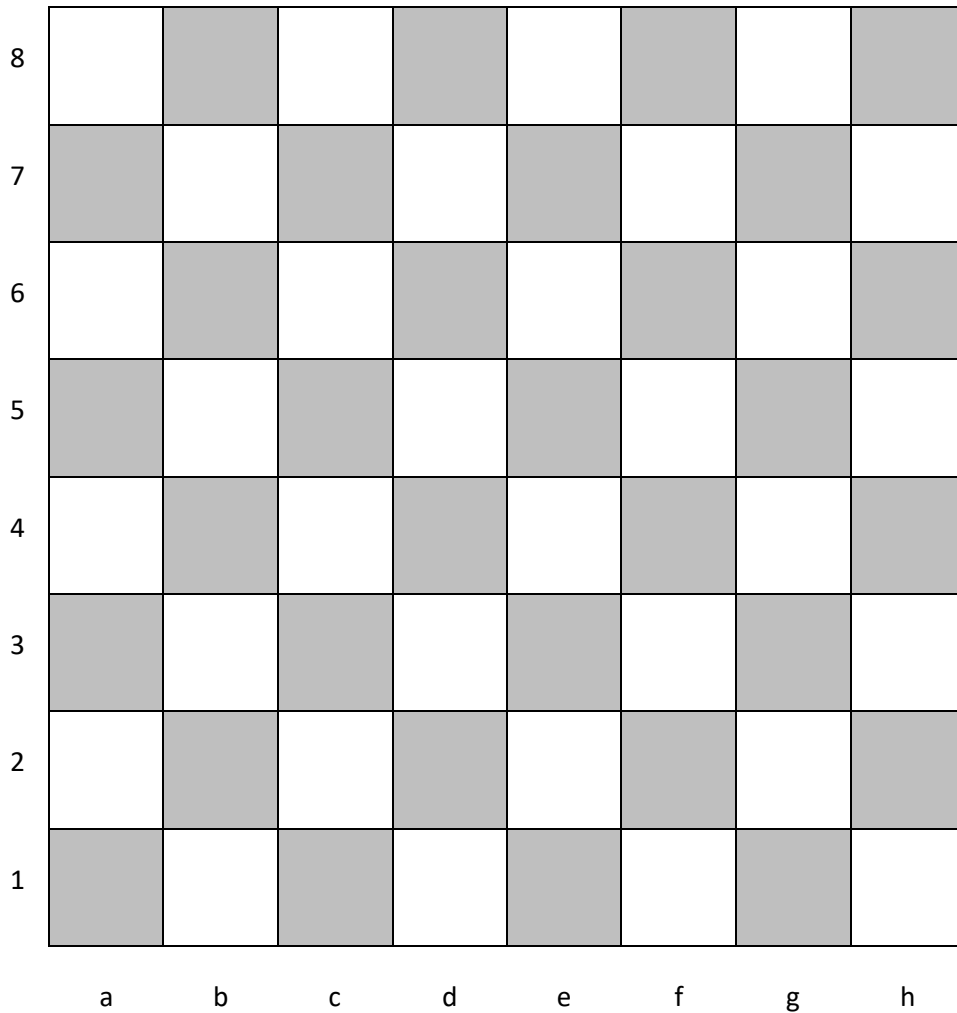
Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta.



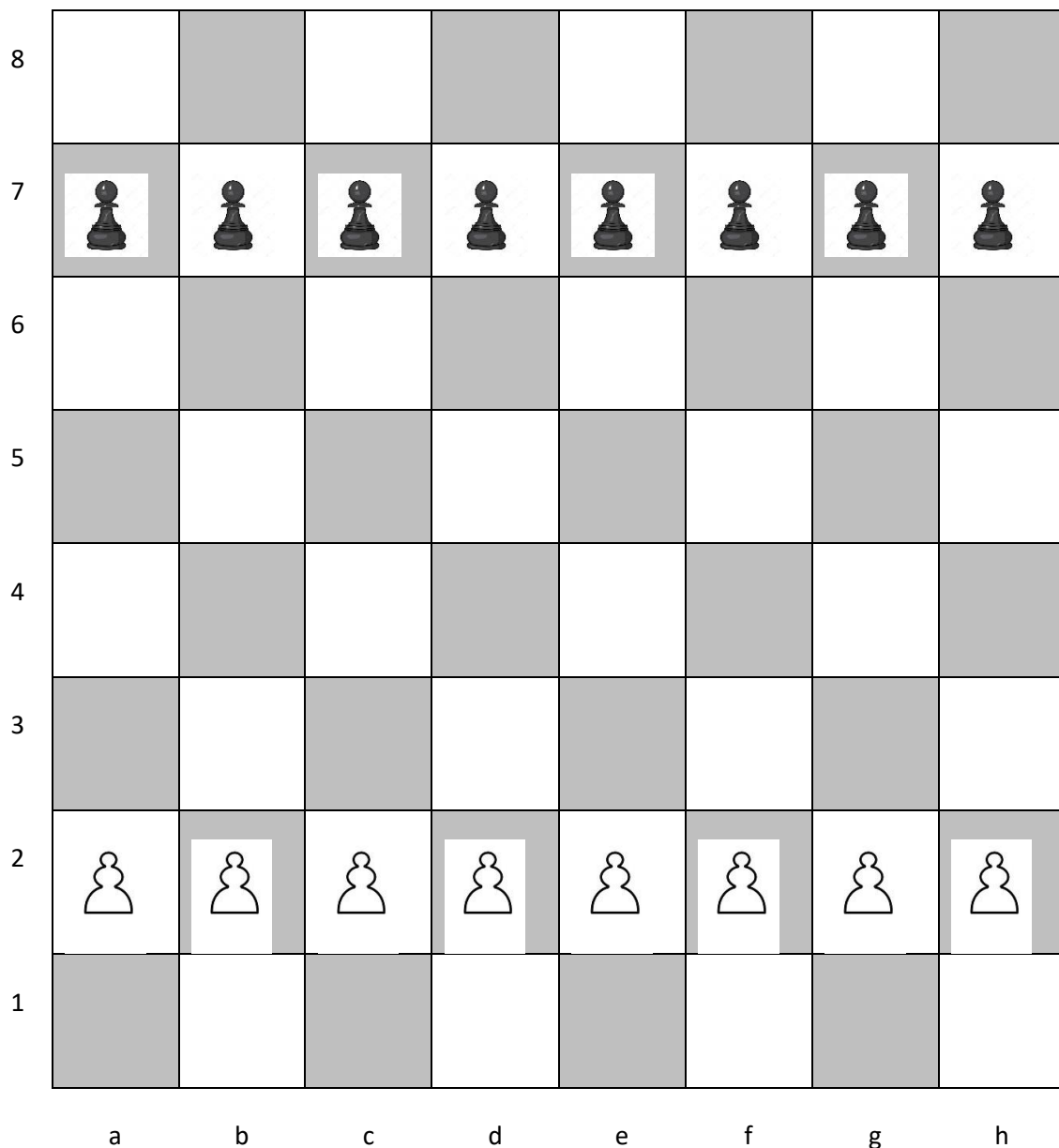
7. Egyszerű amőba a sakktáblán, vagy kockás papíron. Ha sakktáblán történik a játék, színes piros-kék korongok kellene hozzá, de lehet a figurákat is használni. A két játékos szint választ, felváltva helyeznek el korongokat, és akinek sorban vagy vonalon 3 egyforma kijön, nyer. A játék gyors, több menet játszható



8. Keresd meg a helyed
Osszátok ki a bábukat, vagy a bábuk képeit. Keressétek meg a helyüket az óriás sakktáblán. Melyik csoport találja meg gyorsabban a helyét? (Ügyeljete a bábuk egyforma elosztására!)
















9. Gyalogháború: A táblán csak alapállásban levő gyalogok vannak. A sakk szabályai szerint felváltva lépjetek, alkalmazva a gyalogok menetmódját és ütés lehetőségét. Az nyer, aki be tud vinni egy gyalogot az ellenfél alapsorába. Ha a gyaloglépések elfogynak, egymásba torlódnak a gyalogláncok, az döntetlen, és ez sötétnek jelent győzelmet. Ismételjétek meg a játékot fordított színnel, a tapasztalatokat közösen beszéljétek meg a tanárral



10. Az átlós lépések gyakorlása dámajátékkal. Nyolc-nyolc ellentétes színű gyalog kell hozzá. Mindkét játékos az első két sorban azonos színű mezőkre helyezi a figurákat, pl.: világos: a1,b2,c1,d2 stb. sötét h8,g7,f8 stb. Figurák menetmódja: átlósan egyet léphetnek a figurák minden irányba, egymást átugorhatják, (saját és ellenfél figuráját egyaránt) akár egy lépésben, sorozatban többször is. Visszafelé ugrani nem lehet. Cél: minél előbb el kell foglalni az ellenfél kiinduló állását a tábla túloldalán. Akinek sikerül, nyer. Lehet demonstrációs táblán is játszani a csoportot kettéosztva, a lépéseket szavazással eldöntve. Egy játék ideje kb.10-12 perc

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

11. Útkereső: juttasd el a kiinduló pontból a célba az alábbi figurákat:
- INDULÁS 1: király, gyalog, bástya,
 - INDULÁS 2: vezér, huszár!

8	CÉL 2						CÉL 1	
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1	INDULÁS 1							INDULÁS 2
	a	b	c	d	e	f	g	h

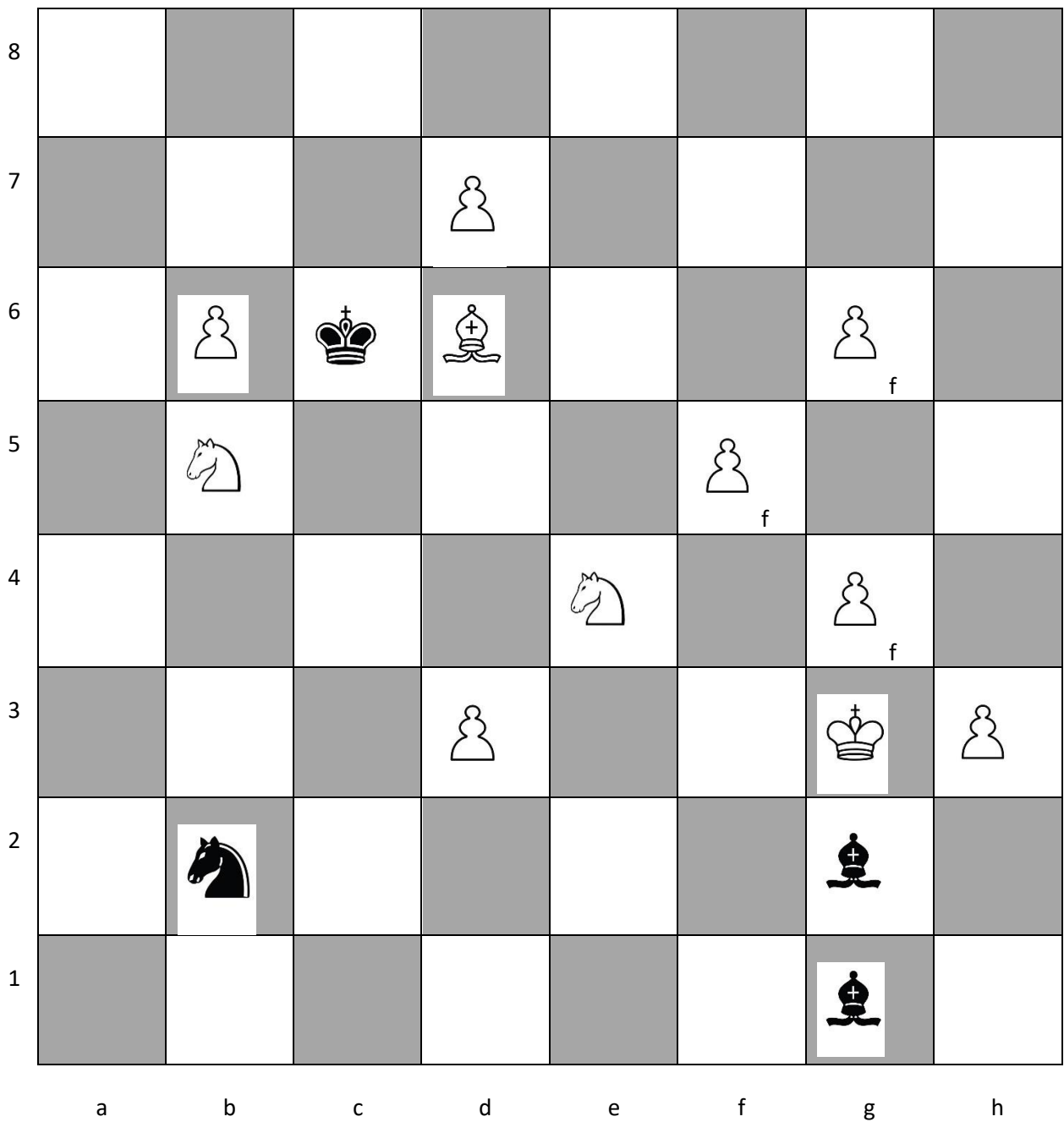
Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta, sakkfigurák.

12. Hová mehet: huszár, vezér, bástya, futó? Jelöld különböző színű nyilakkal a lehetséges lépéseket!

8		■		■		■		■
7	■		■		■		■	
6		■		■		■		■
5	■		■		■		■	
4		■		INDULÁS		■		■
3	■		■		■		■	
2		■		■		■		■
1	■		■		■		■	
	a	b	c	d	e	f	g	h

Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta, sakkfigurák.

13. Üss le mindent! Színezd be kékre azokat a mezőket, ahova világos üthet, és pirosra, ahova sötét!



Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta, sakkfigurák.

14. Sakkmatek:

- Hány gyalogot ér?

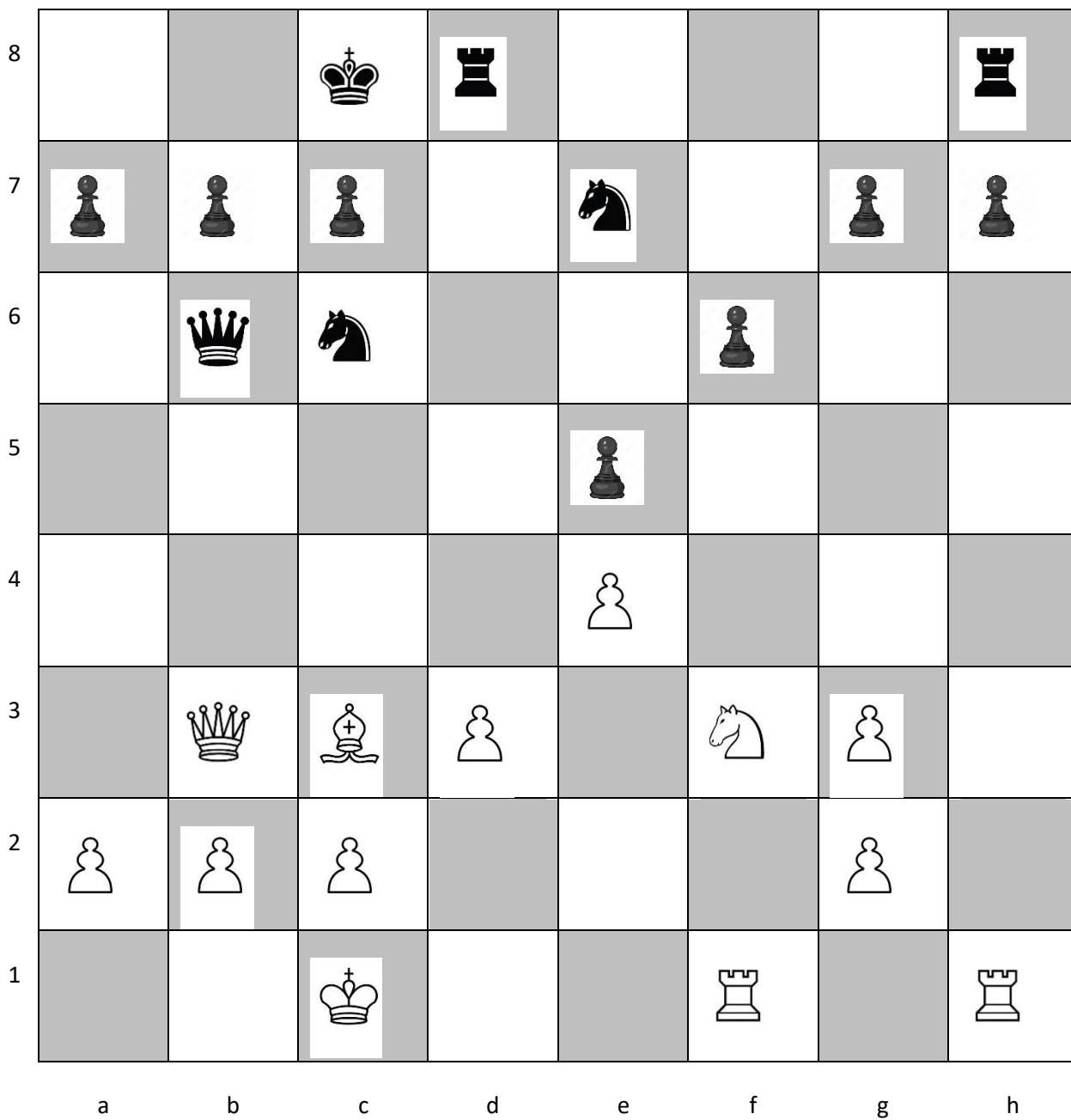


- Keretezd be azt a csoportot, amelyik annyit ér, mint a megadott figura!



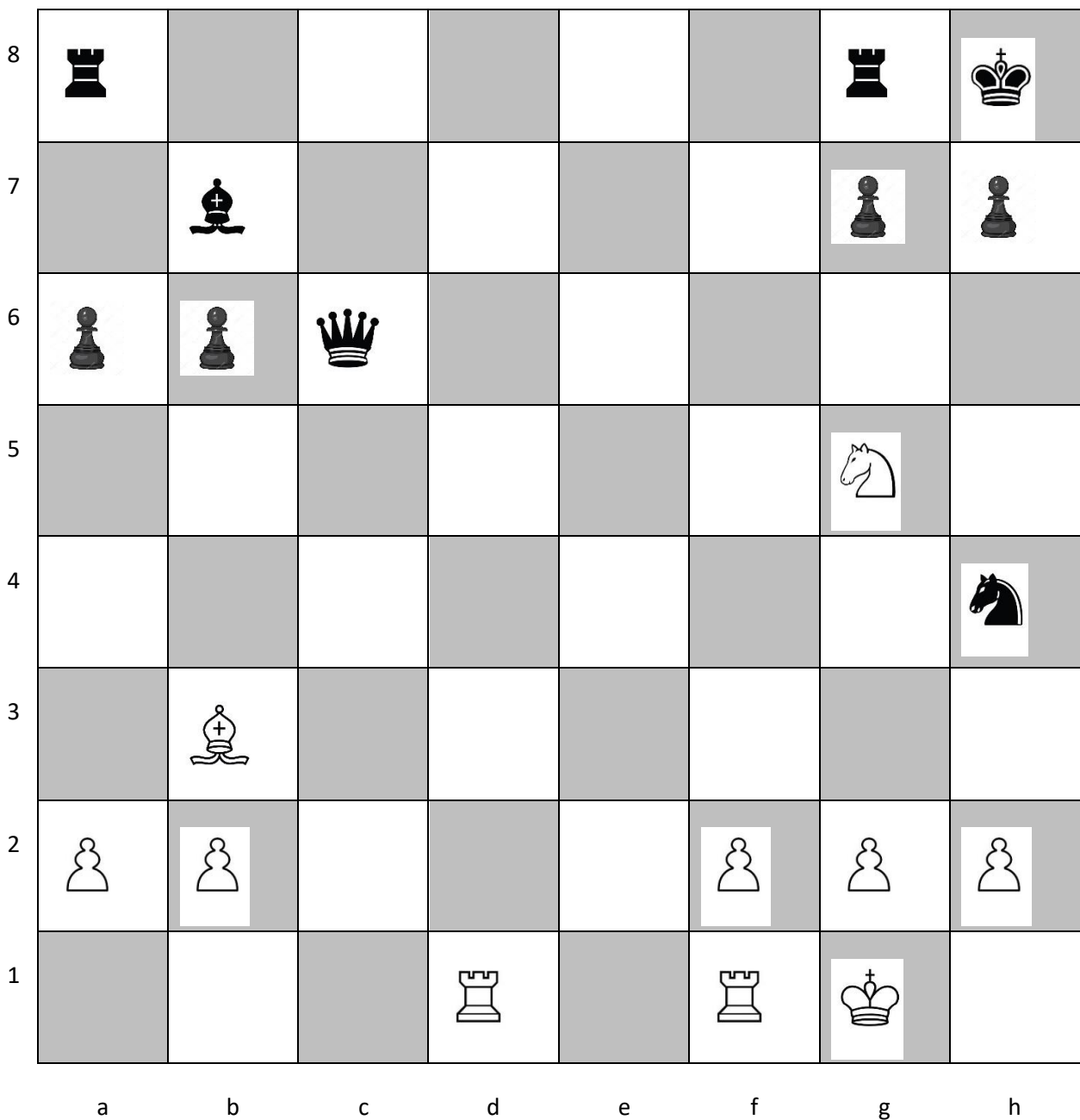
Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta, sakkfigurák.

15. Keresd a sakkot! Jelöld piros nyíllal azt a lépést, amellyel sötét sakkot tud adni világos királynak! Jelöld kék nyíllal, hogy világos, hogy védheti ki!



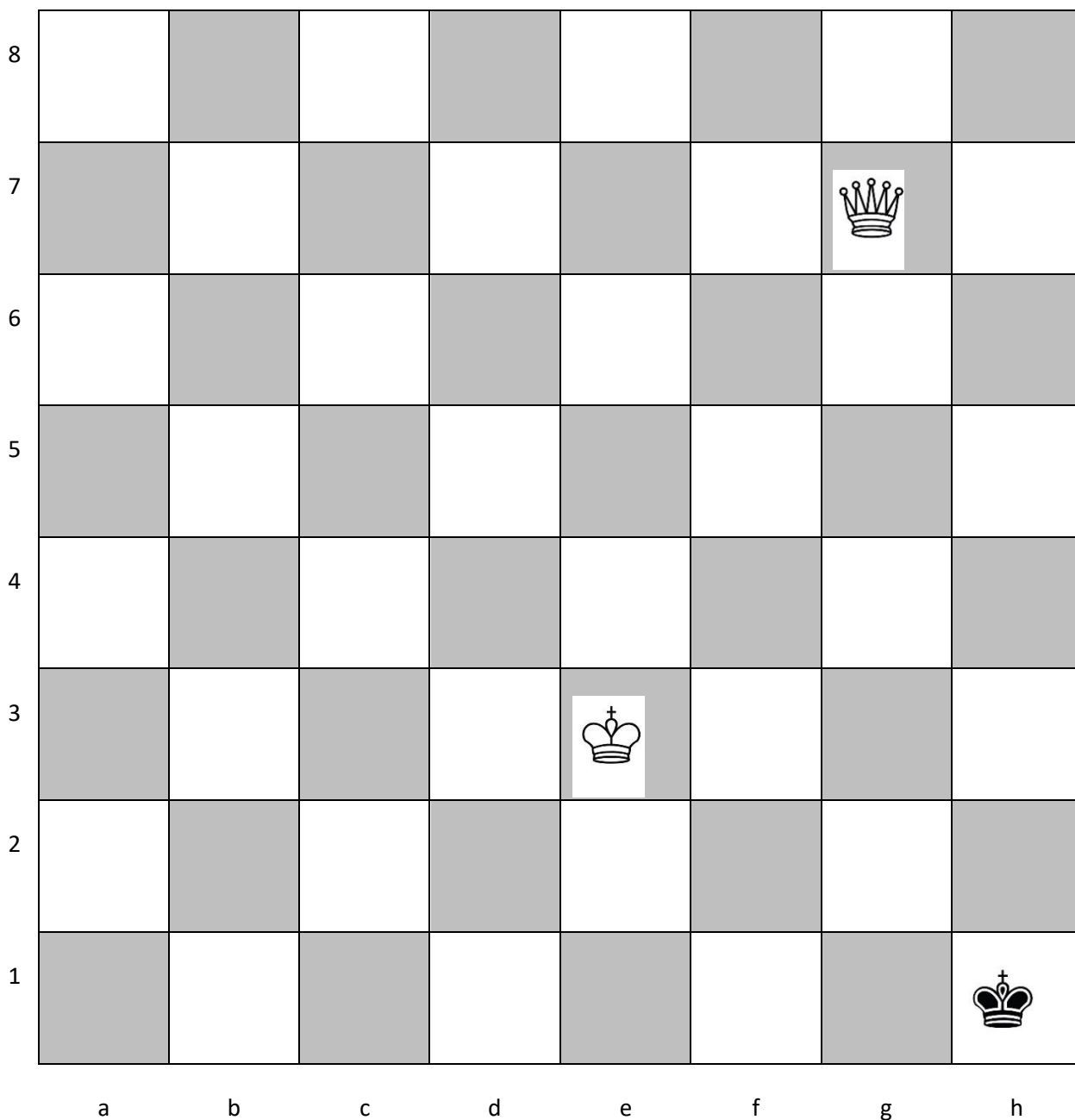
Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta, sakkfigurák.

16. Keresd a mattot! Világos következik. Add be a mattot a sötét királynak 1 lépéssel!



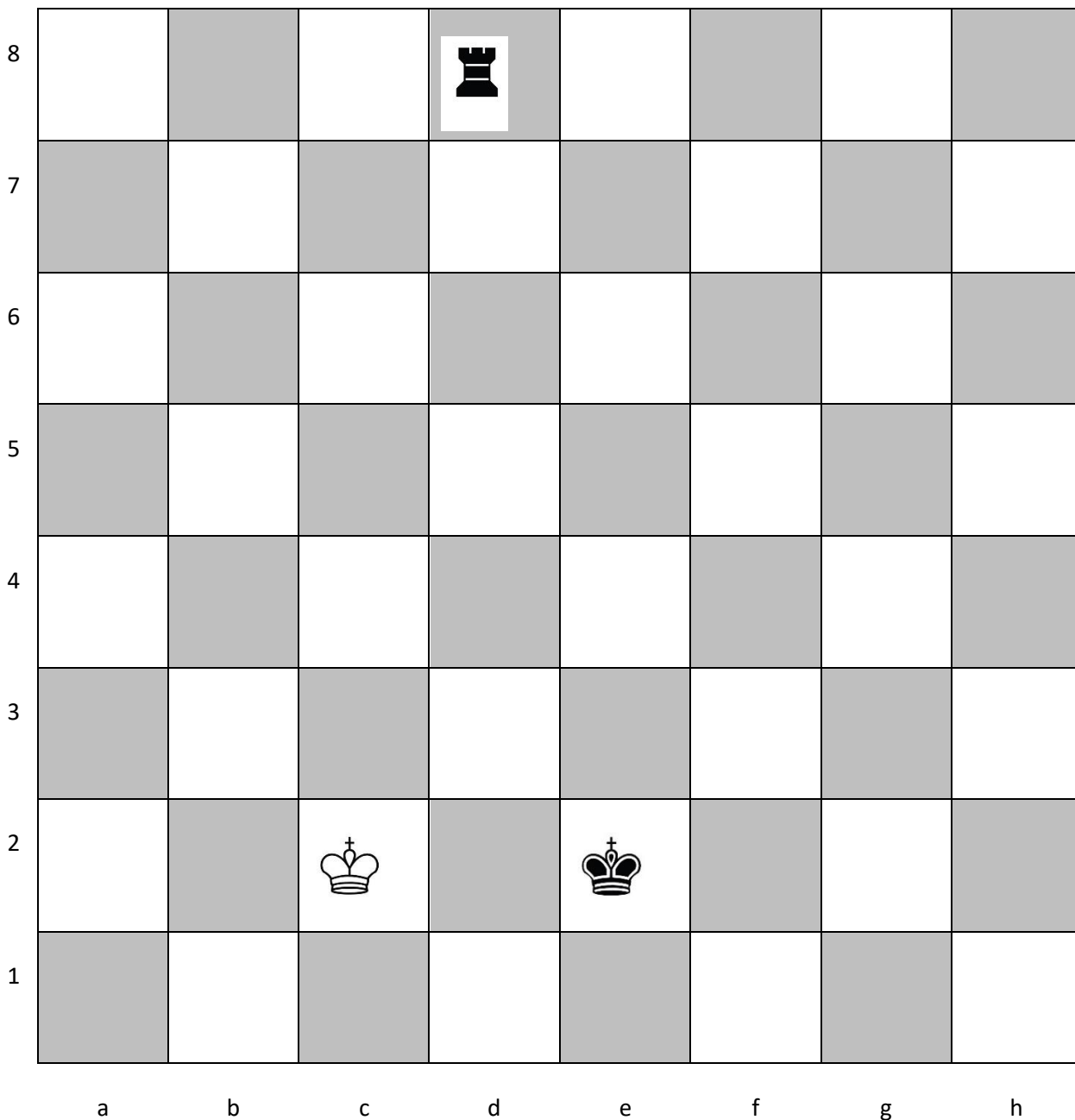
Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta, sakkfigurák.

17. Adj mattot! Játssz le a sakktáblán! Szorítsd le a királyt, és add be a mattot! Ne feledd, a király segítségére szükség van! Mindig világos indul.



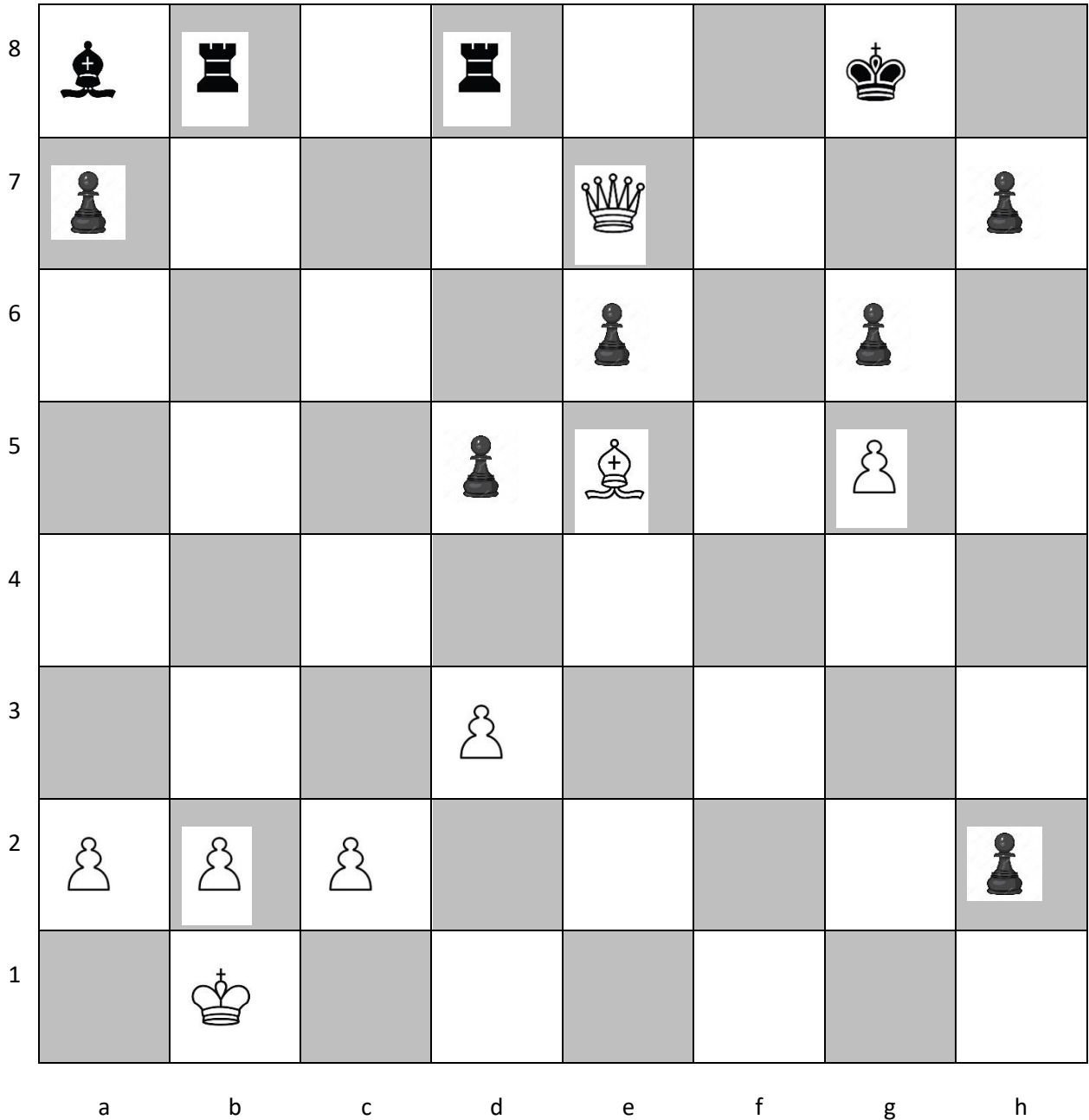
Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta, sakkfigurák.

18. Adj mattot! Játssz le a sakk táblán! Szorítsd le a királyt, és add be a mattot! Ne feledd, a király segítségére szükség van! Mindig sötét indul.



Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta, sakkfigurák.

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



Szükséges: sakk-tábla lapon/kültéri sakk-tábla, színes ceruza/színes kréta, sakkfigurák.

20. Mit látsz? Állapítsd meg a következő állásokról, hogy sakkadás történt, valamelyik fél mattot adott, vagy esetleg patthelyzet alakult ki!
 Karikázd be kékkel azt a királyt, amelyik sakkot kapott!
 Karikázd be pirossal azt a királyt, amelyik mattot kapott!
 Karikázd be zölddel azt a királyt, amelyik patthelyzetbe került!

