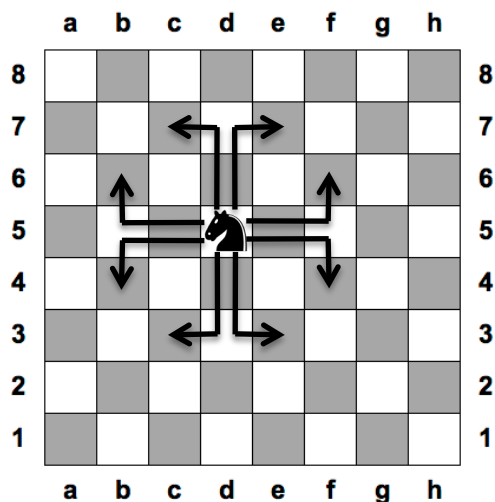


Temat 8: Szachowe wojsko – konik, czyli skoczek.

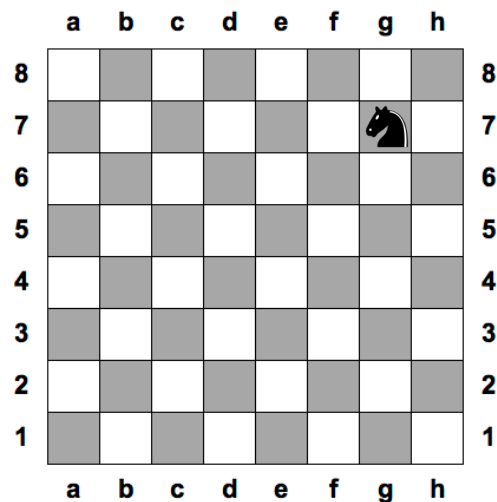
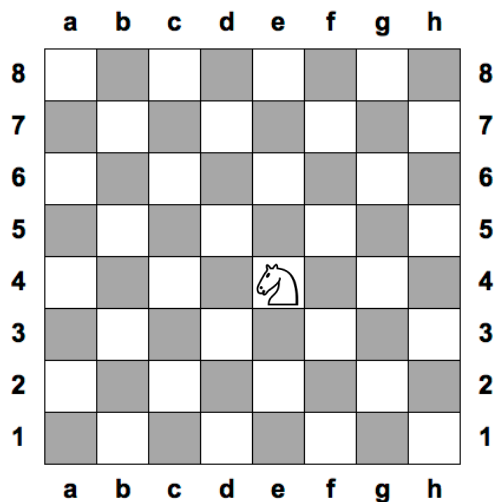
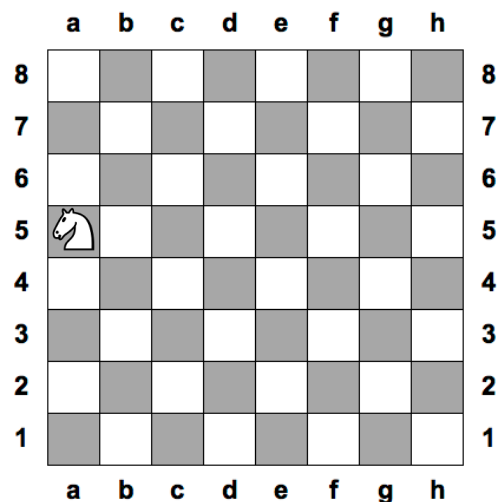
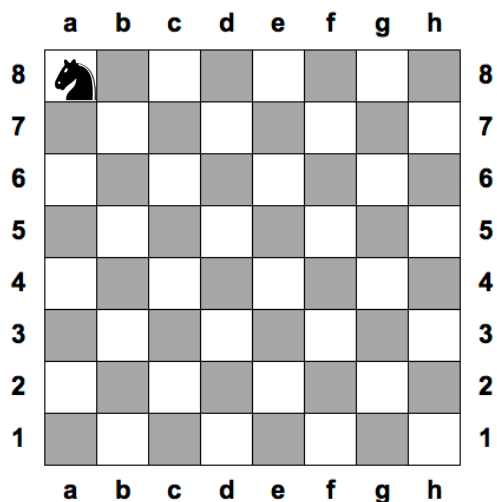
Bardzo ważną częścią wojska w dawnych czasach była kawaleria, czyli rycerze walczący na koniach. Ruchy konika są najtrudniejsze do opanowania. Porusza się on po szachownicy w zupełnie inny sposób niż pozostałe figury, jakie znamy. Jego ruch składa się z dwóch części: najpierw konik idzie dwa pola do przodu, a następnie skręca o jedno pole w bok. Jest to też jedyna figura, która potrafi przeskakiwać nad innymi figurami, tak jak prawdziwy koń przeskakuje nad przeszkodami.



Dwa do przodu, jeden w bok,
Taki jest konika skok.

Ćwiczenie 1.

Zaznacz strzałką lub kreską wszystkie pola, na które w jednym ruchu może poruszyć się konik.

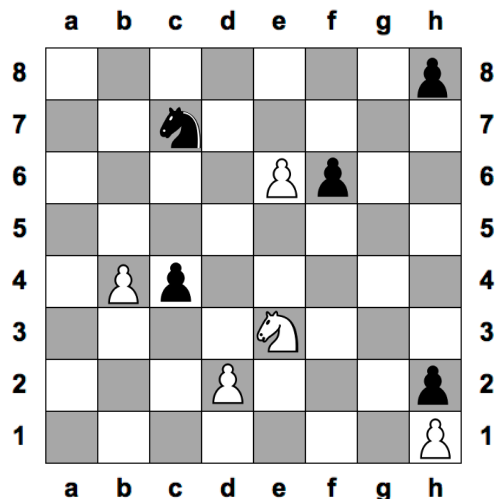


Ćwiczenie 2.

Zbieranie grzybów konikami.

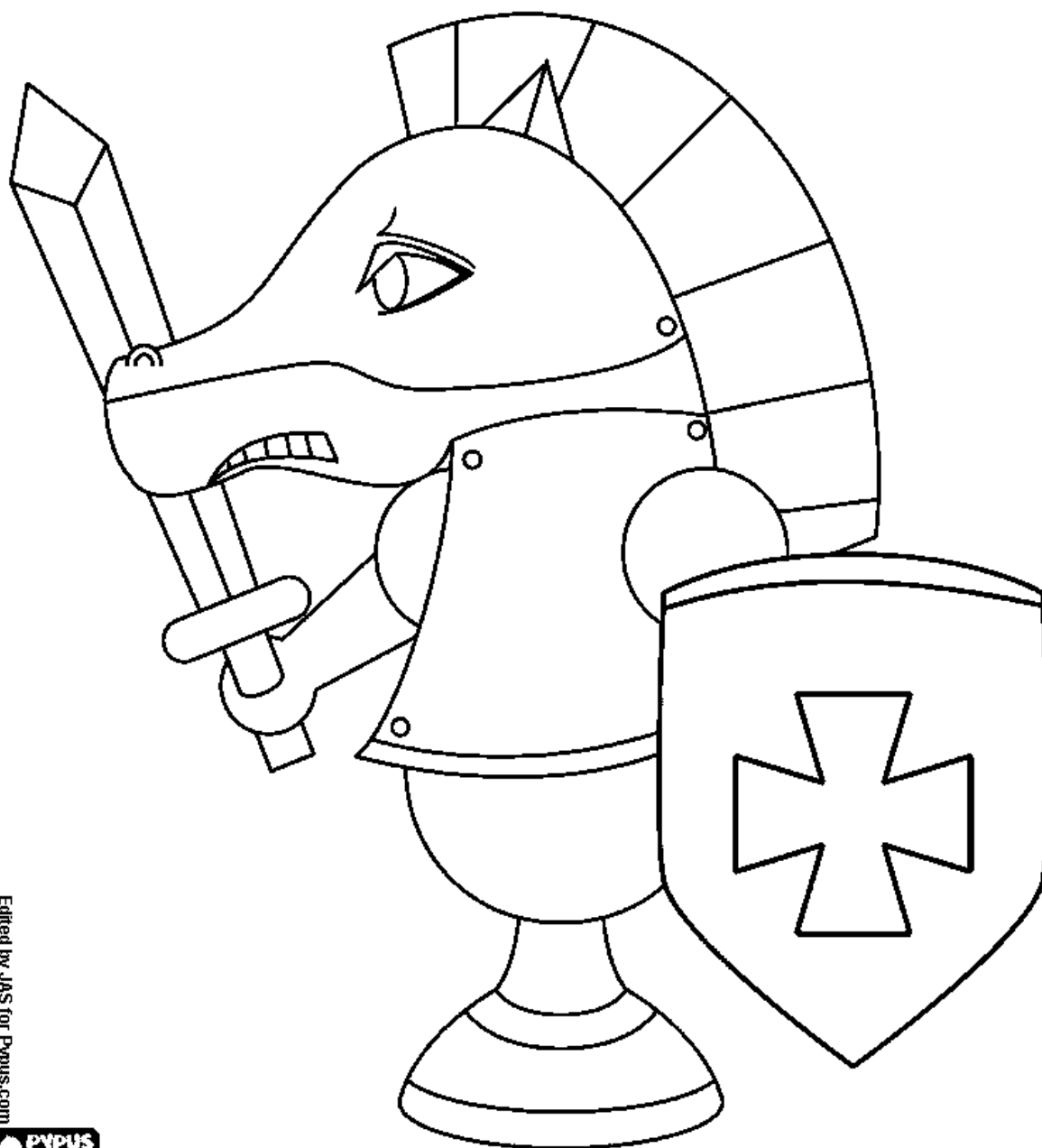
Rozstawiamy po całej szachownicy 4 białe i 4 czarne pionki oraz ustawiamy dwa koniki (biały i czarny).

- Pionki to nieruchome grzybki.
- Koniki wzajemnie się nie biją.
- Ruchy konikami robimy kolejno, na zmianę, raz białym, raz czarnym.
- Wygrywa ten, kto szybciej wybiera grzyby odmiennego koloru.



Ćwiczenie 3.

Pokoloruj poniższy obrazek.



Edited by JAS for Pypus.com

