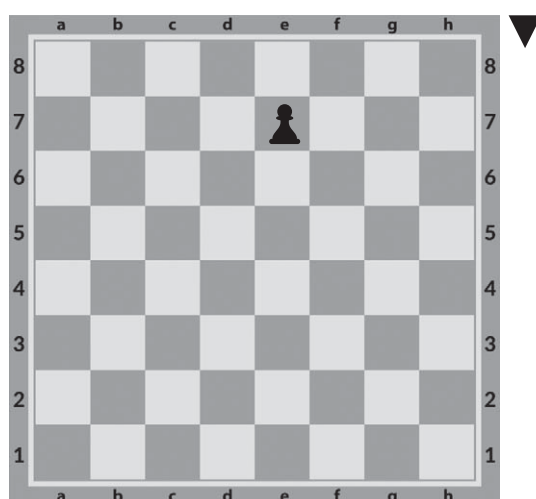
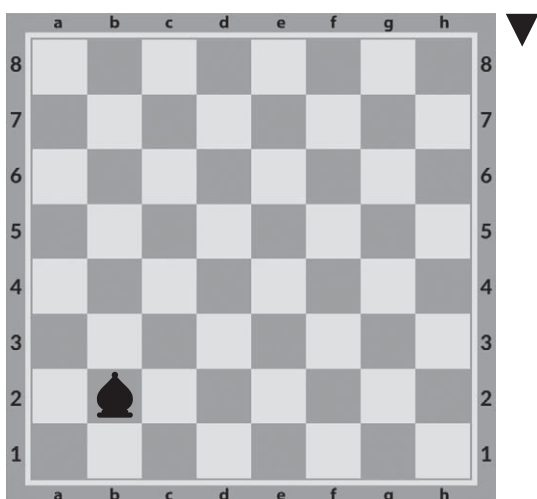
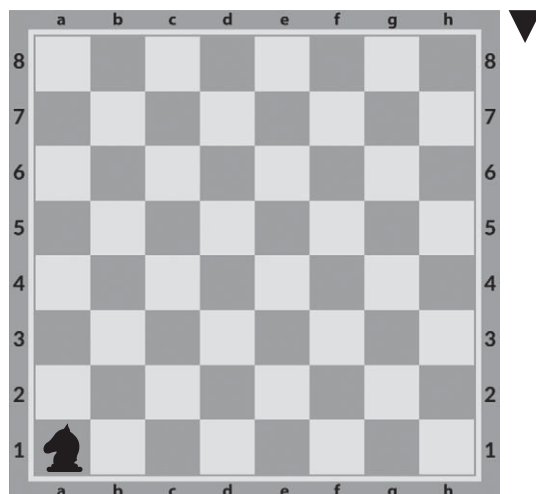
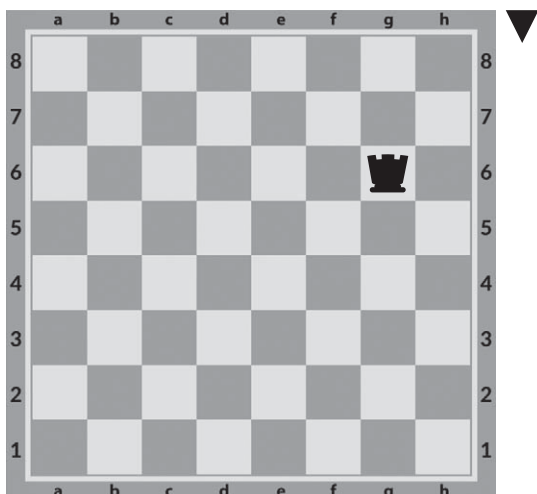
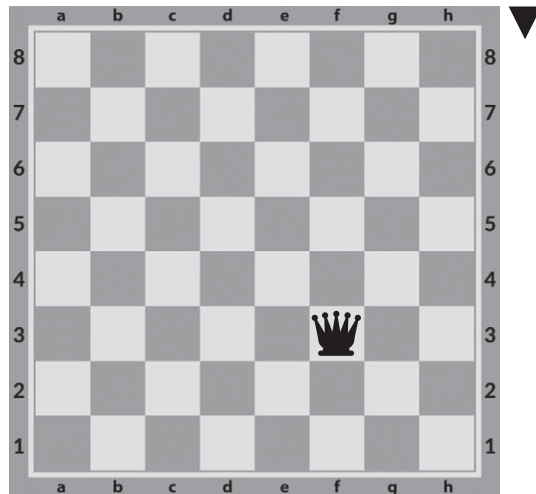
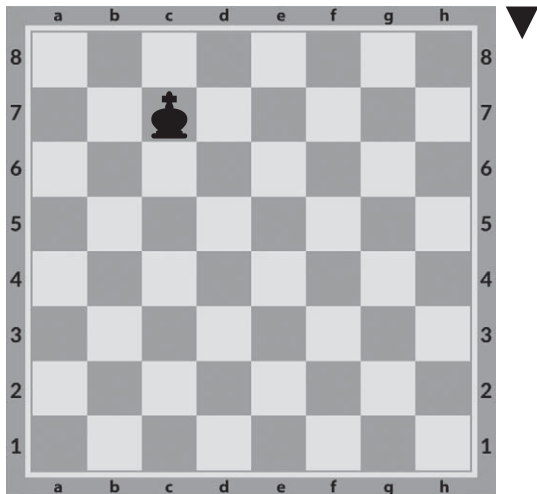


Karta pracy nr 1

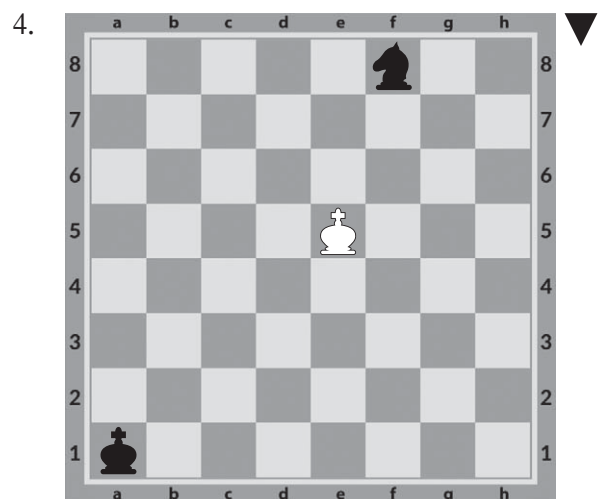
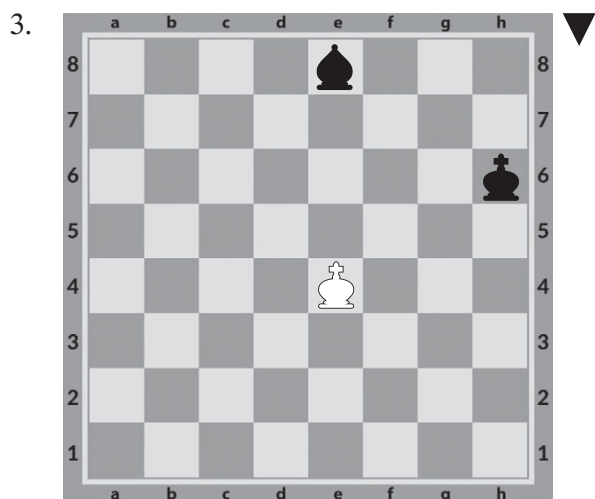
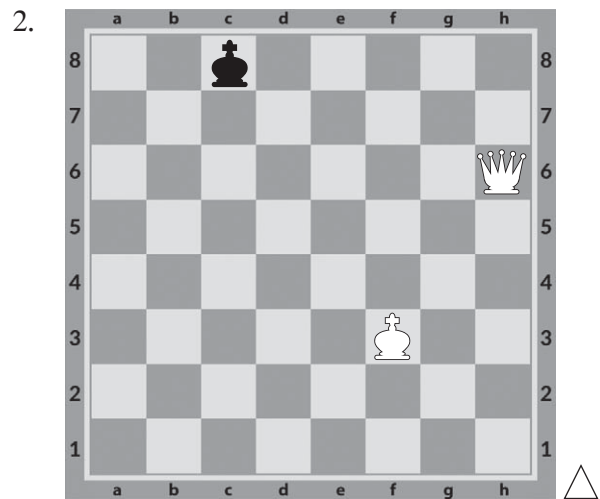
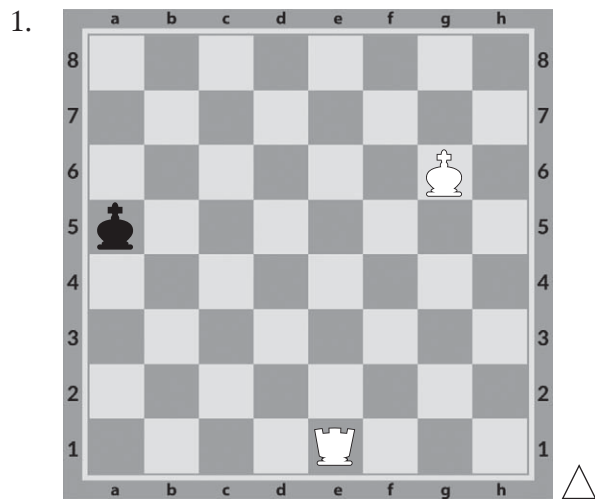
Na każdej szachownicy zaznacz kółkami wszystkie pola, na których mogą stać bierki.



AUTORZY: Urszula Woźniak; (fot. szachownica) darsi/Shutterstock.com, (fot. szachy) valeriya_sh/Shutterstock.com

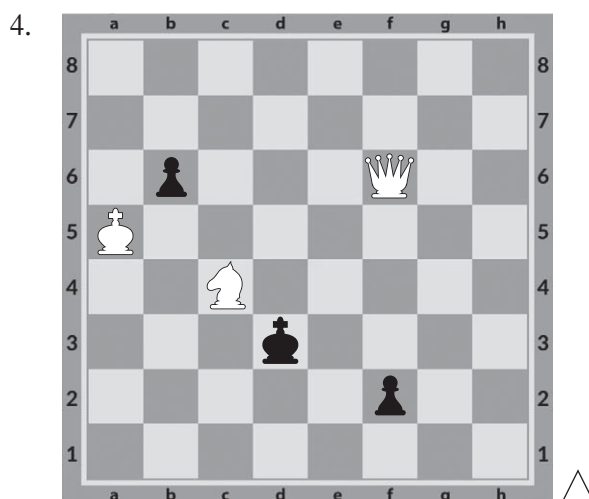
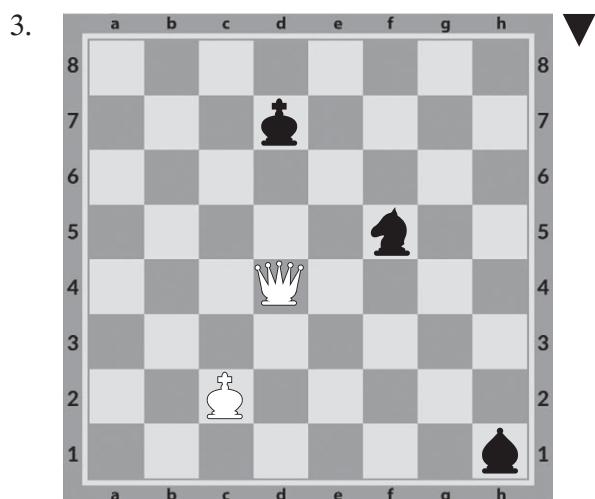
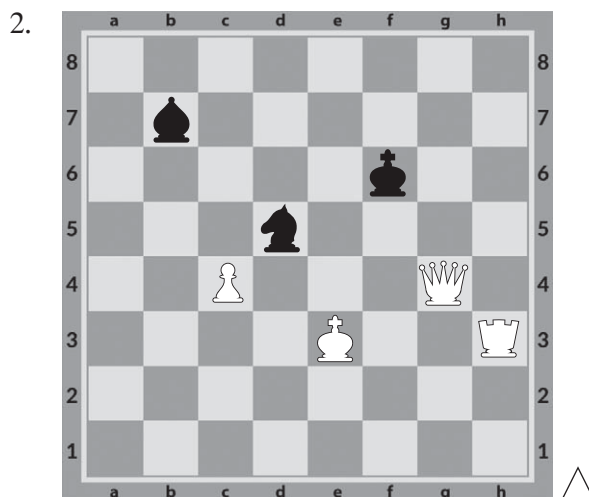
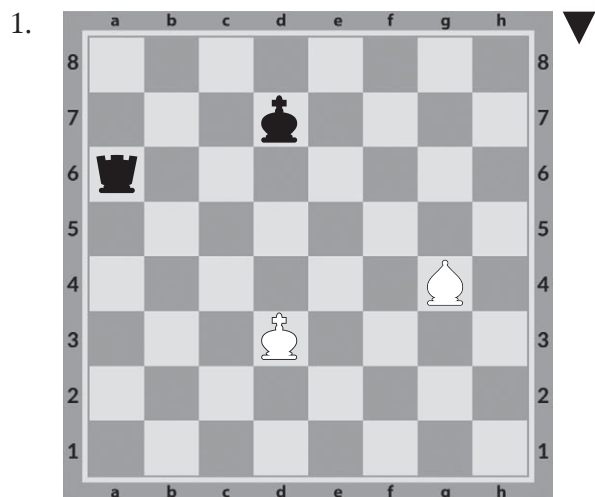
Karta pracy nr 2

Na każdej szachownicy zaznacz strzałkami wszystkie możliwe szachy.



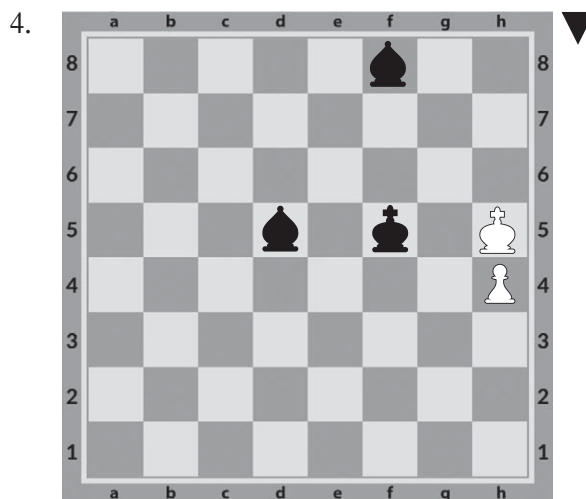
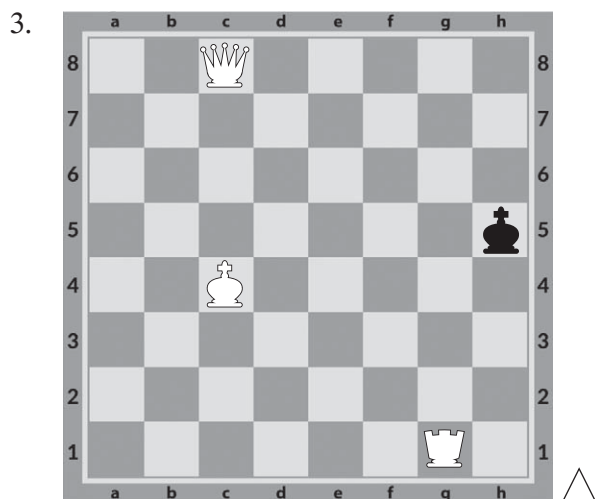
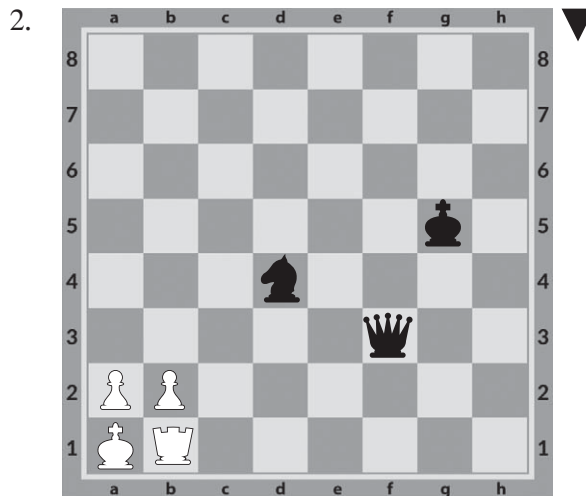
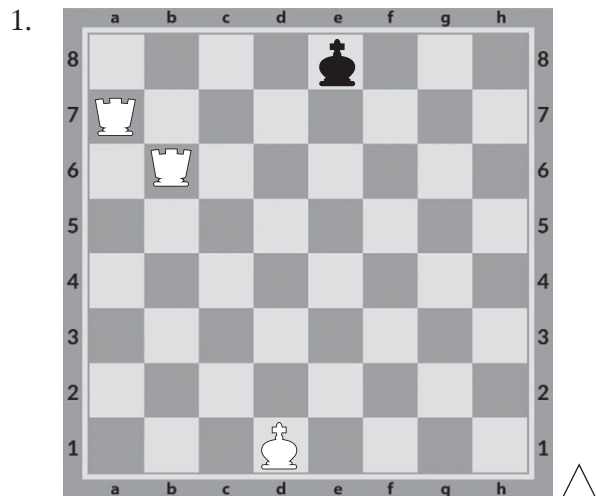
Karta pracy nr 3

Na każdej szachownicy obroń króla przed szachem. Zaznacz strzałkami wszystkie możliwe posunięcia.



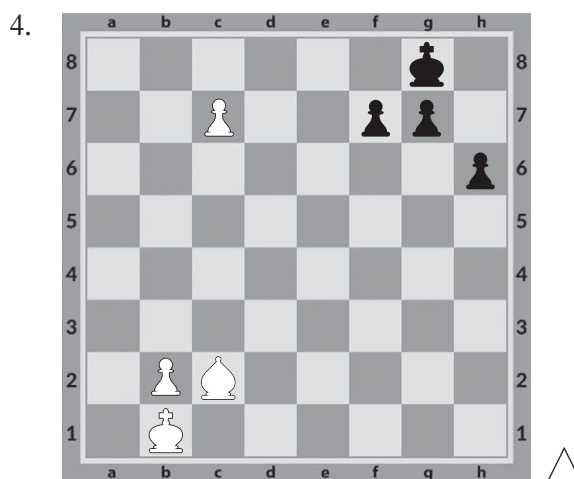
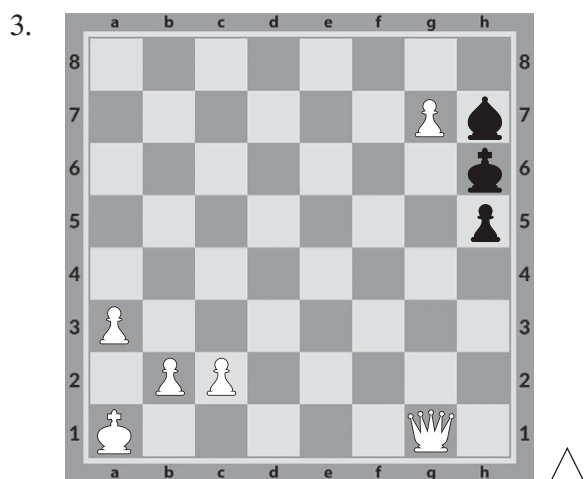
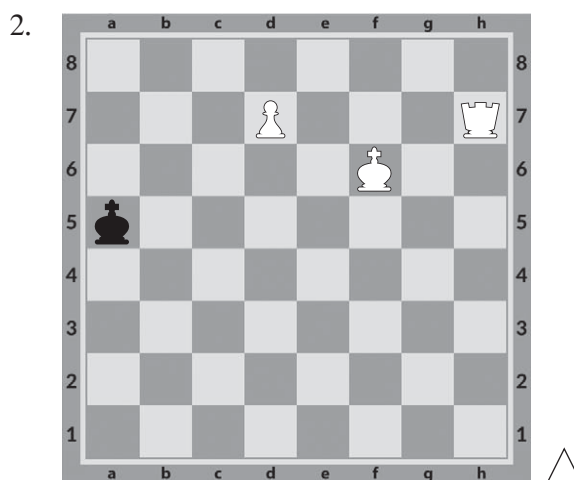
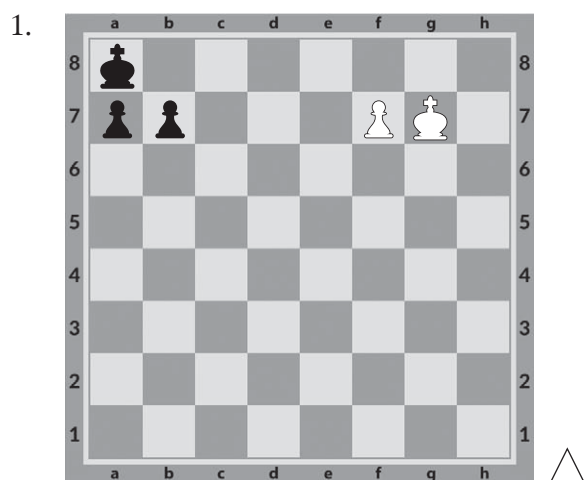
Karta pracy nr 4

Na każdej szachownicy daj mata w jednym ruchu. Zaznacz wszystkie posunięcia strzałkami.



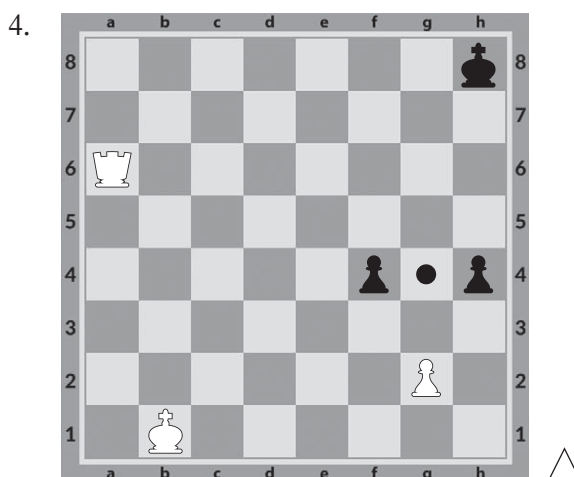
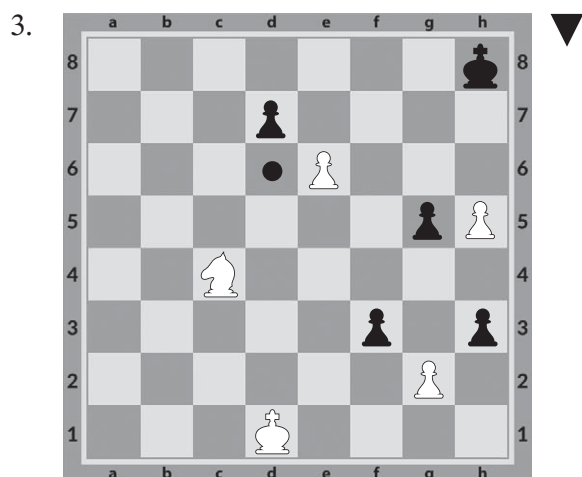
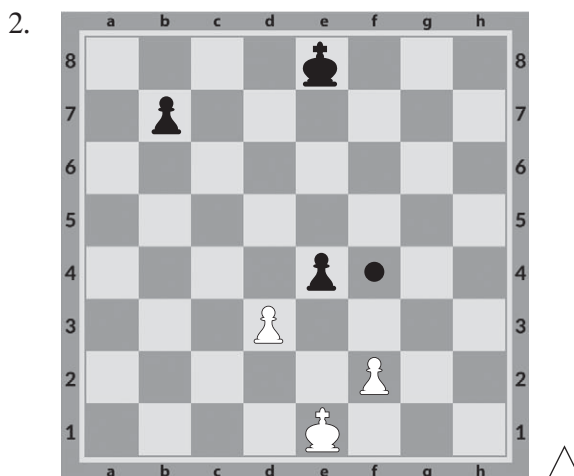
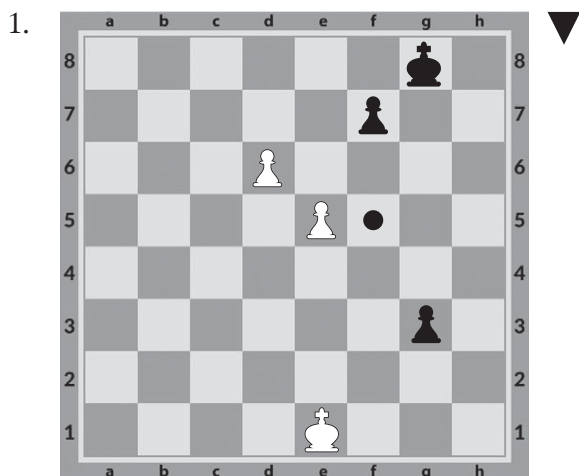
Karta pracy nr 5

Otocz pętlami bierki, na które należy wymienić pionek na każdej szachownicy, aby zaszachować króla przeciwnika.



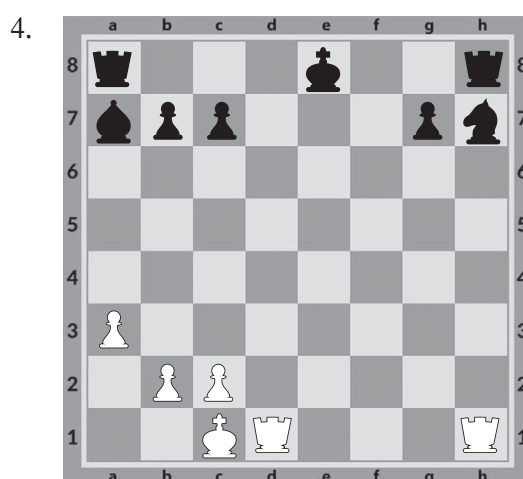
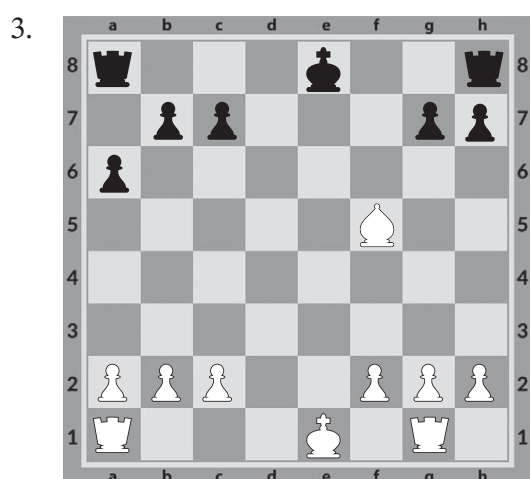
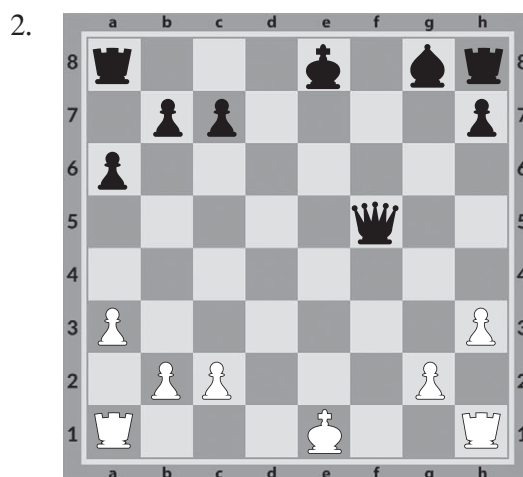
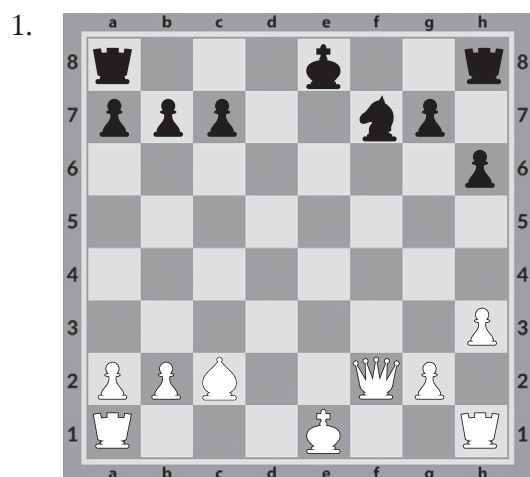
Karta pracy nr 6

Przyjrzyj się każdej szachownicy. Oceń, czy zachodzi na niej bicie w przelocie. Czarna kropka oznacza pole, na którym stanie pionek po wykonaniu ruchu. Zaznacz czerwonymi strzałkami wszystkie możliwe bicia w przelocie.



Karta pracy nr 7

Zaznacz strzałkami wszystkie możliwe roszady białym i czarnym królem.



Karta pracy nr 8

Wpisz w okienko wartość każdej bierki.

hetman  punktów

wieża  punktów

goniec  punkty

skoczek  punkty

pionek  punkt

Karta pracy nr 9

Oblicz wartość bierek. Wpisz w okienka odpowiednie liczby.









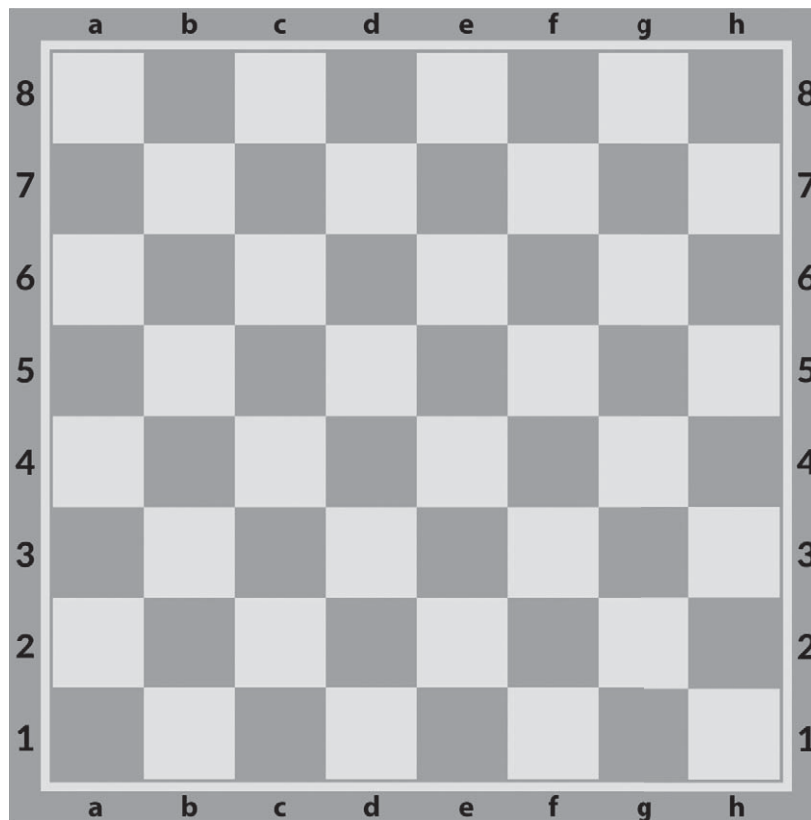






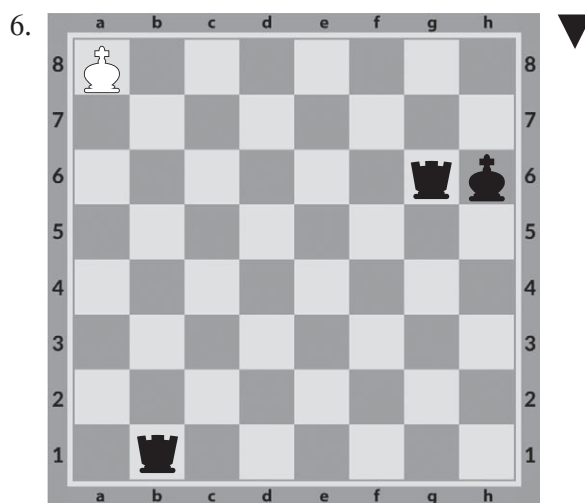
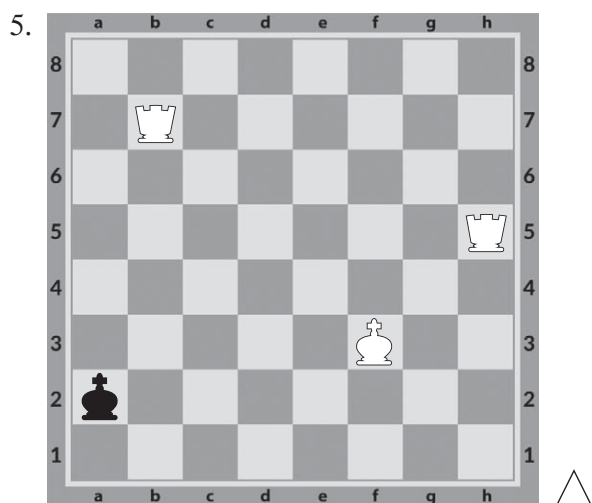
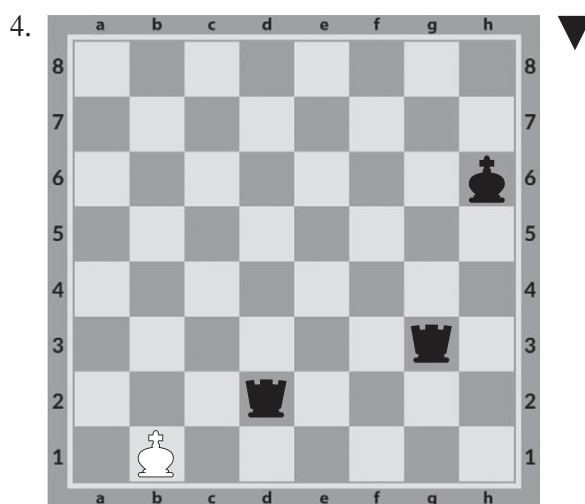
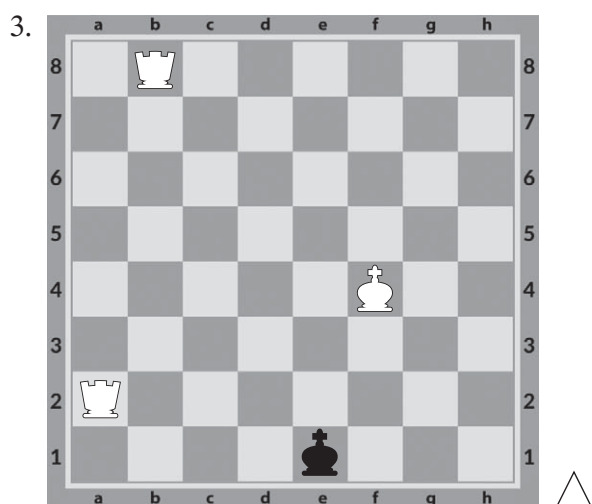
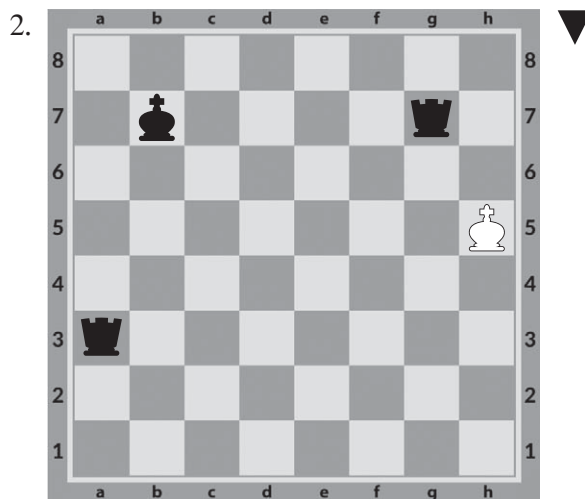
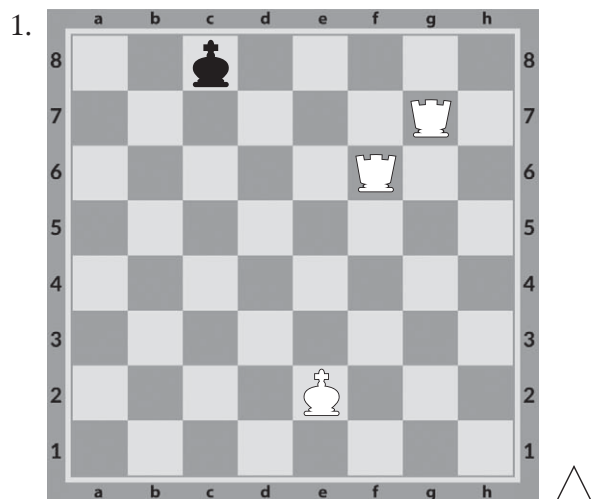
Karta pracy nr 10

Pokoloruj na czerwono pola tworzące centrum.



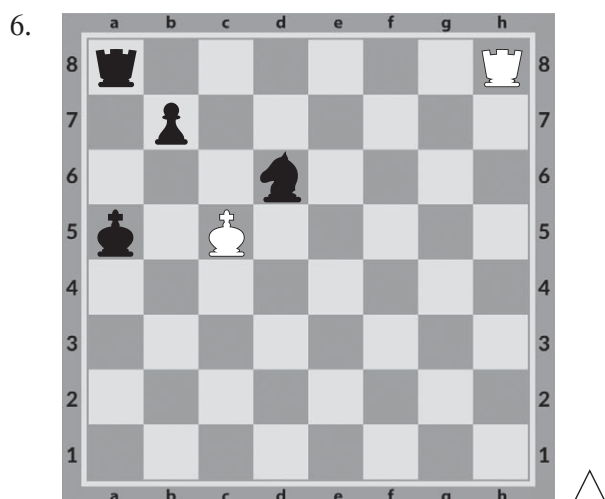
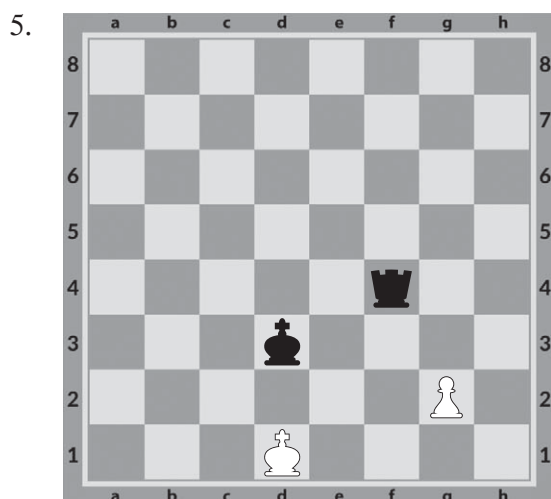
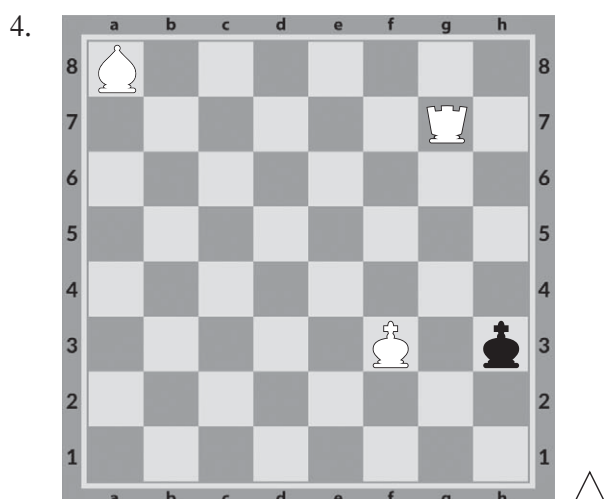
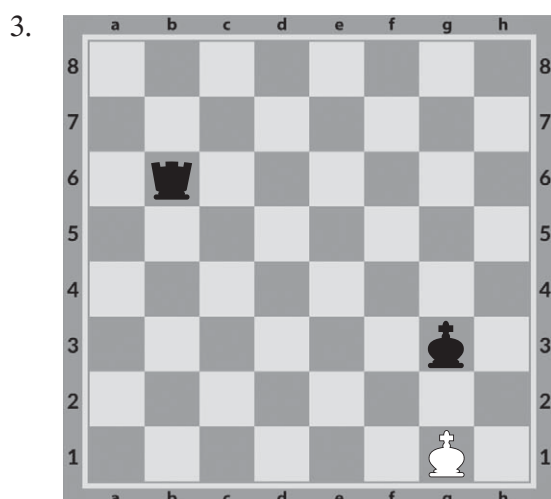
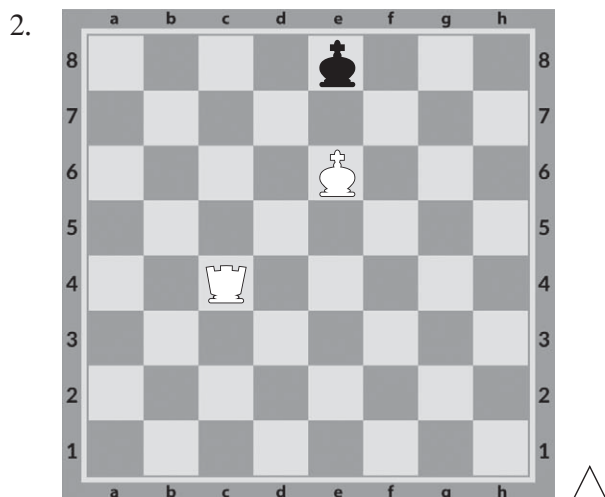
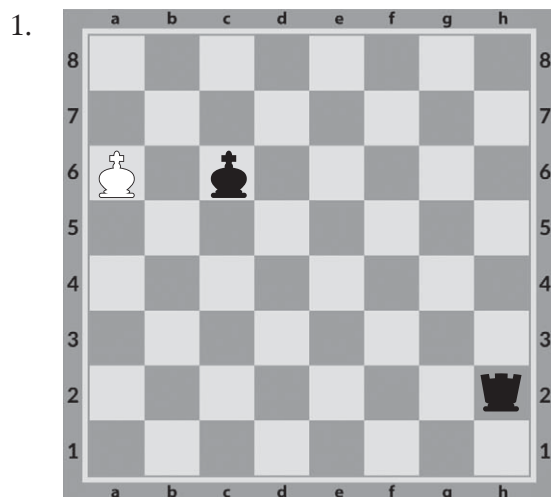
Karta pracy nr 11

Na każdej szachownicy zaznacz strzałką mata w jednym ruchu. Zwróć uwagę, który kolor wykonuje ruch.



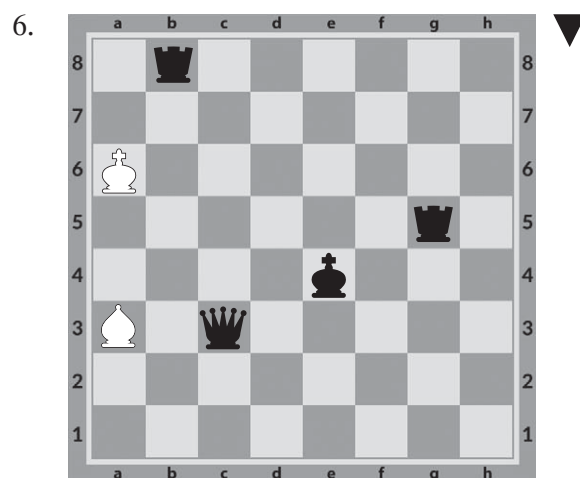
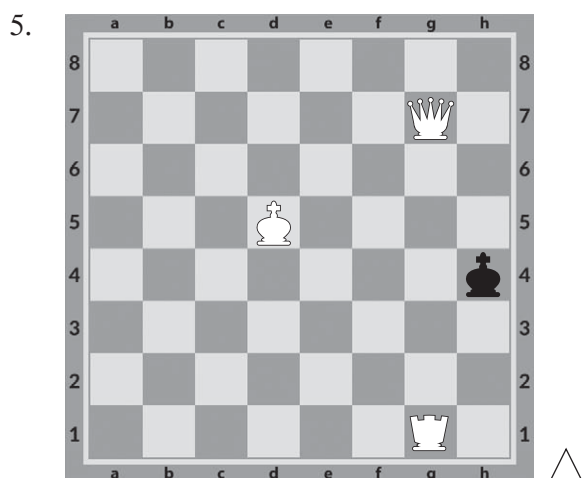
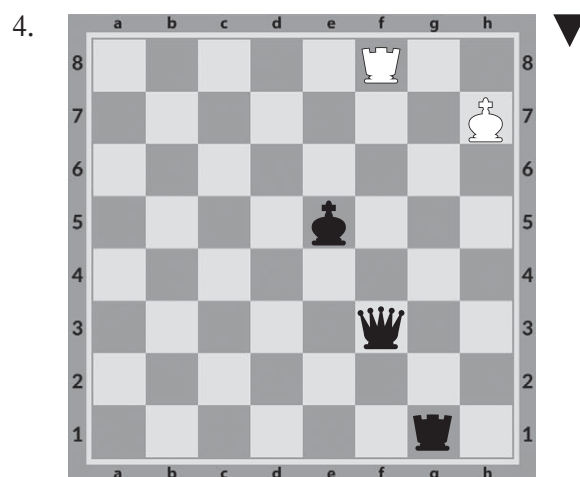
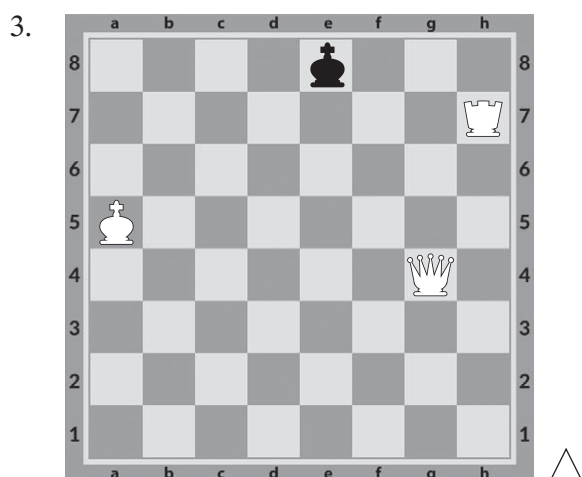
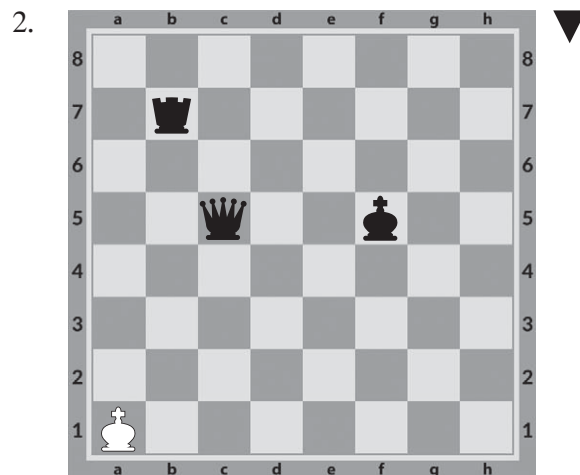
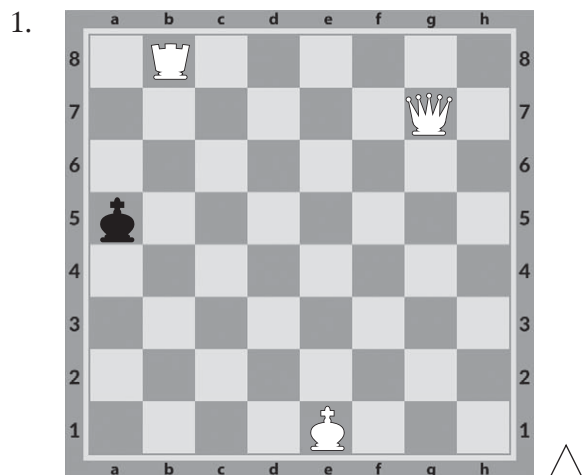
Karta pracy nr 12

Na każdej szachownicy zaznacz strzałką mata w jednym ruchu. Zwróć uwagę, który kolor wykonuje ruch.



Karta pracy nr 13

Na każdej szachownicy zaznacz strzałką mata w jednym ruchu. Zwróć uwagę, który kolor wykonuje ruch.



Karta pracy nr 14

Na każdej szachownicy zaznacz strzałką mata w jednym ruchu. Zwróć uwagę, który kolor wykonuje ruch.

