

JUGAMÀTIQUES 3r



ESCACS 3r



**Juga
i aprèn**

UNITAT

4

Hola a totes i a tots,

Durant aquest dies us aniré enviant teoria per aprendre i jugar als escacs.

Heu de llegir atentament els documents i practicar amb l'aplicació CHESSKID que teniu a la web.

Cada dues o tres setmanes us posaré un qüestionari que haureu d'omplir per tal de comprovar si heu entès la teoria.

Qualsevol dubte me'l podeu preguntar al meu correu:
dsoriano@escolajoan23.com

A jugaaaar!!!

Fes un clic a la imatge per anar al joc.

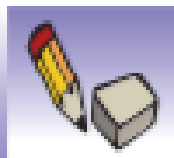


Unitat 4

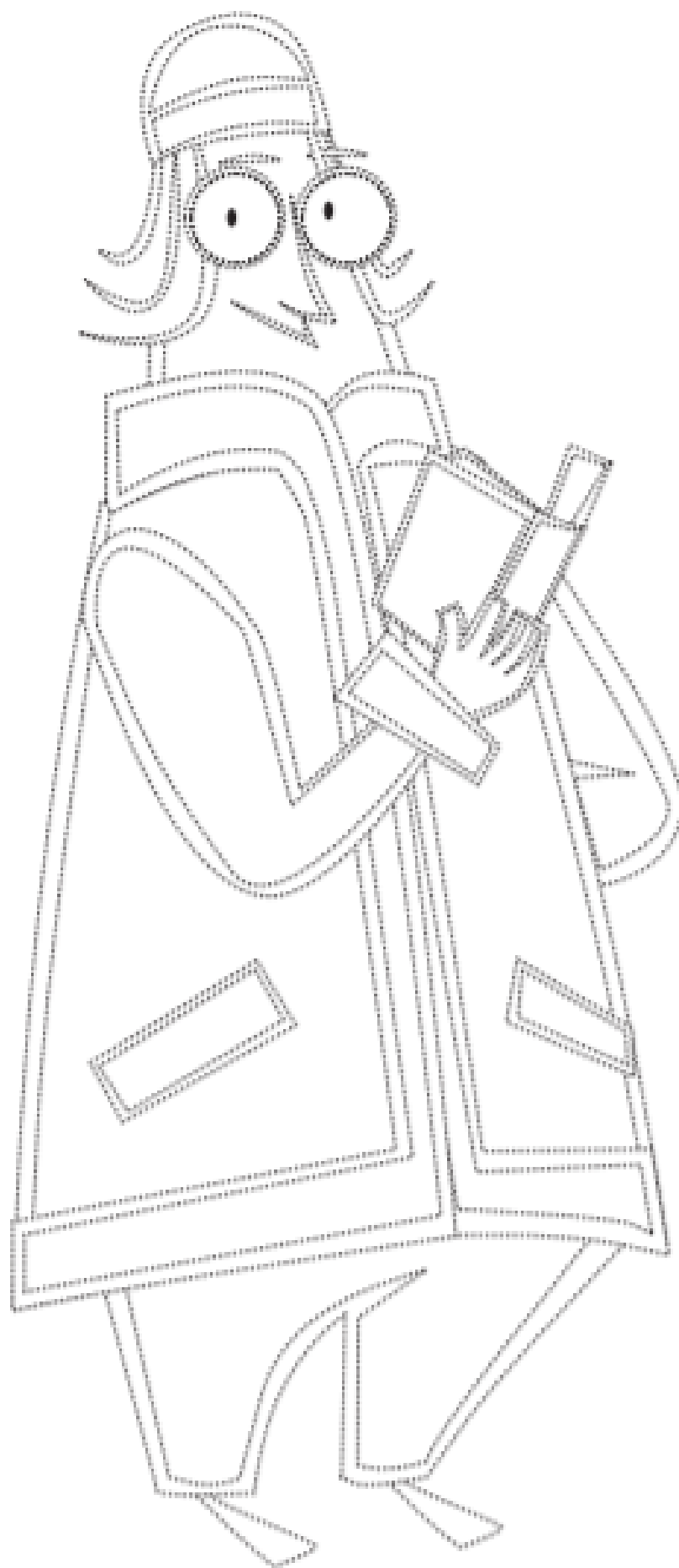
L'alfil



- El moviment
- Limitacions al moviment
- La captura



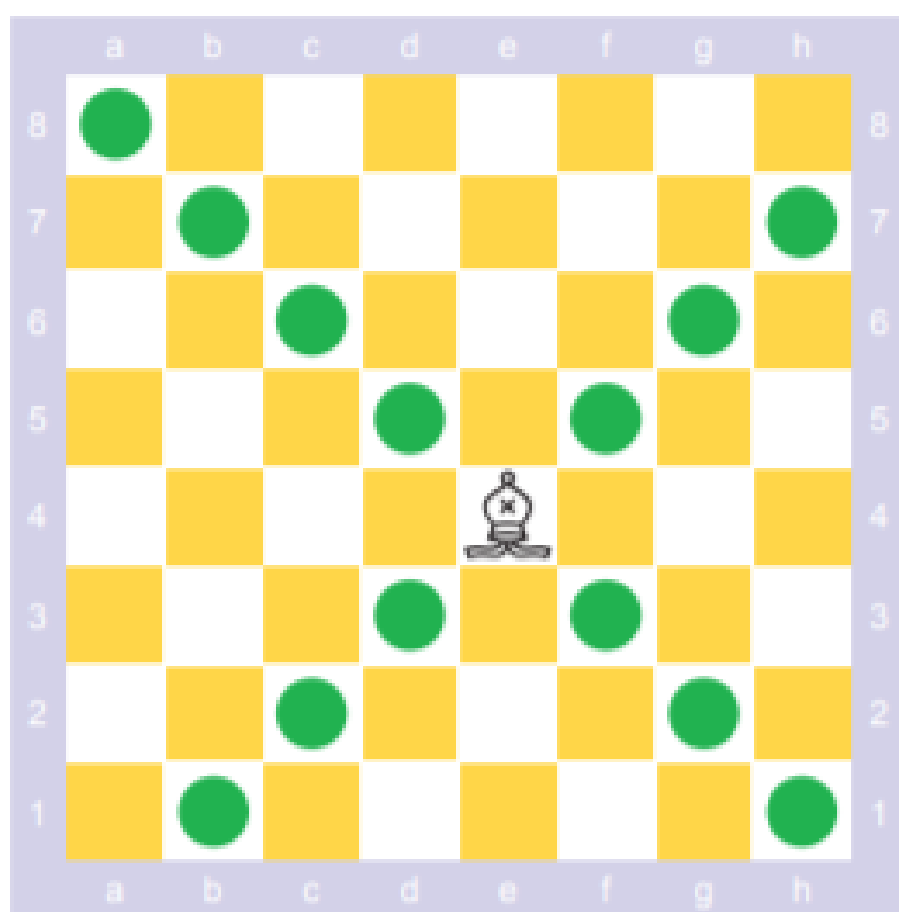
Acaba de dibuixar la peça seguint els puntets i, en acabat, pinta-la.





El moviment

L'alfil es pot moure per les caselles en sentit diagonal, des de la posició on es troba.



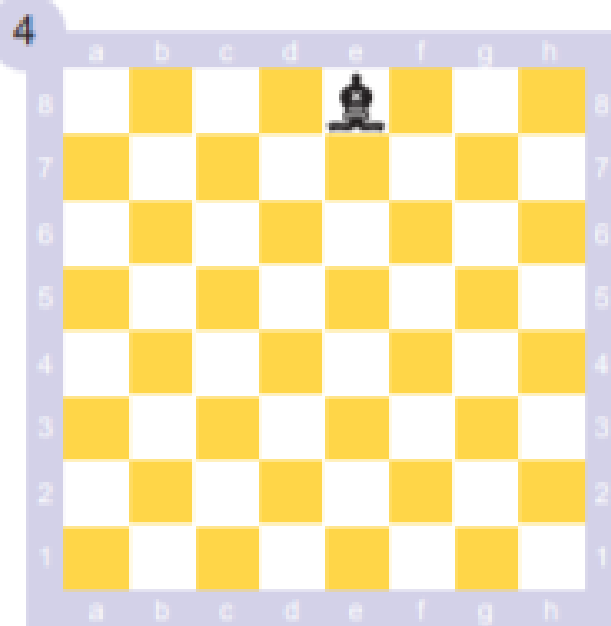
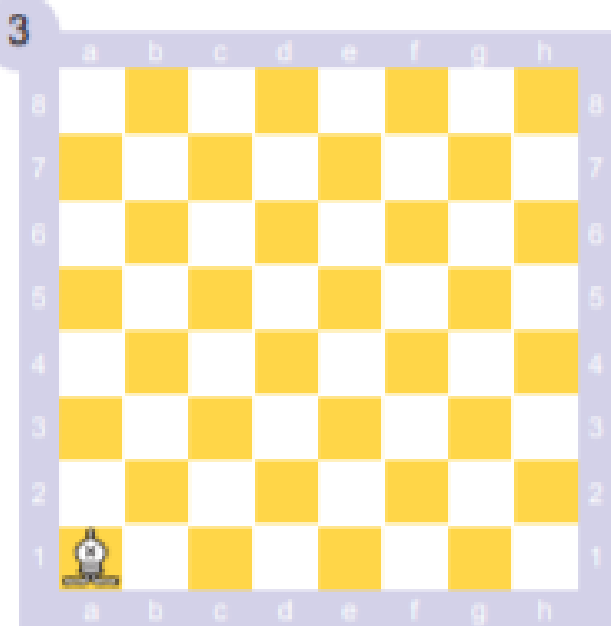
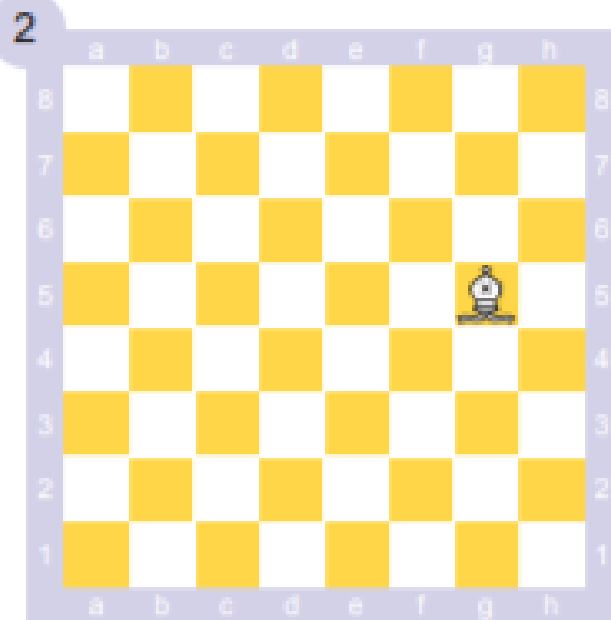
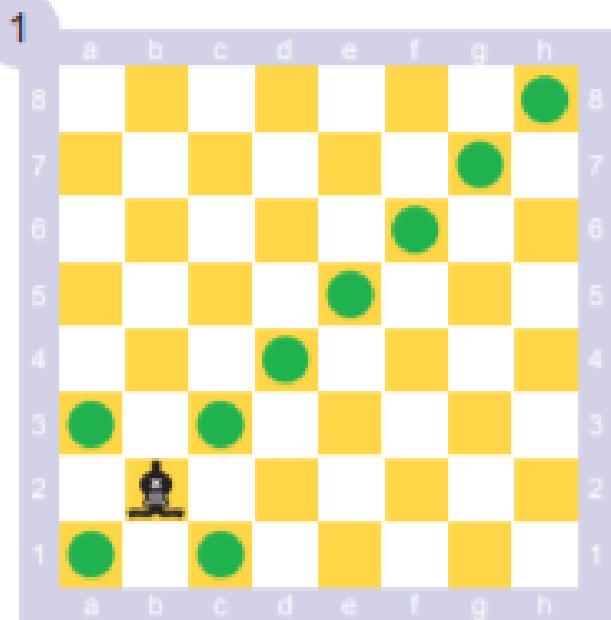
Les rodones verdes indiquen les caselles on pot anar l'alfil.



L'alfil sempre es mou per caselles del mateix color.



Dibuixa rodones a les caselles on pot anar l'alfil.

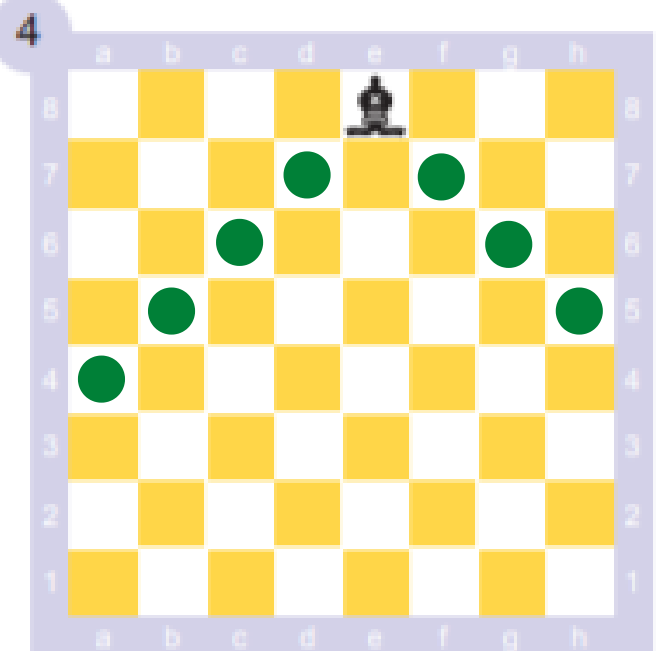
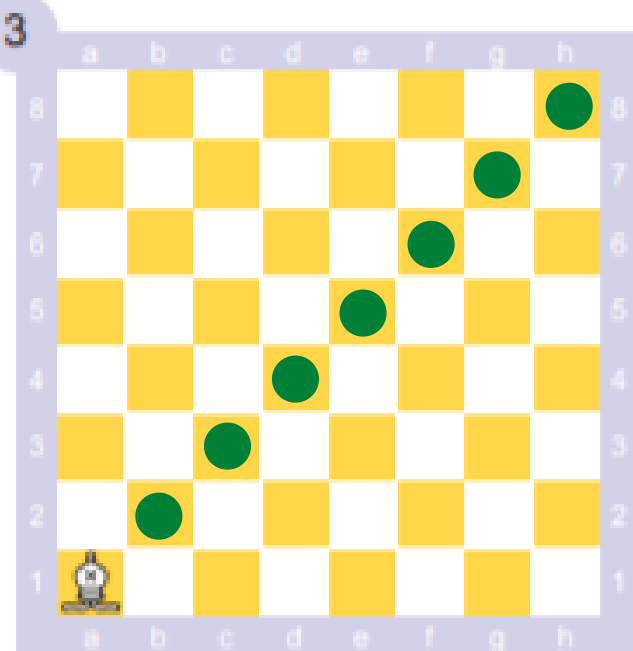
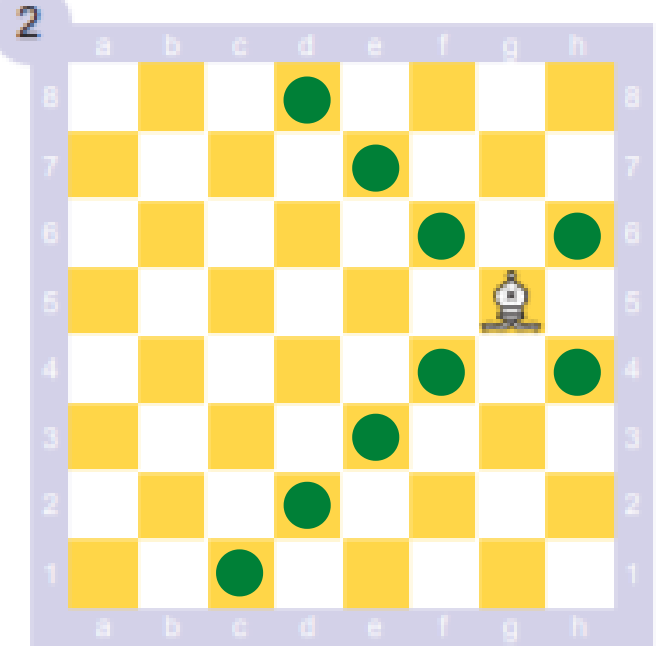
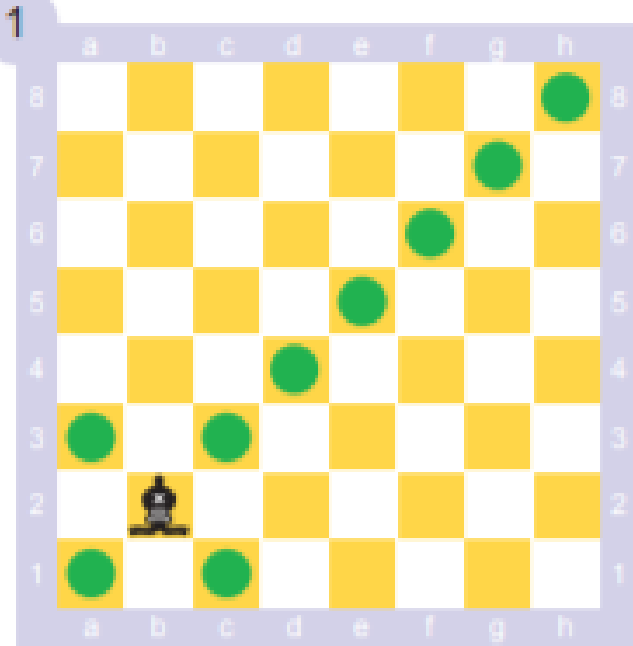


Anota les respostes i comprova-les amb les solucions de la pàgina següent.

Solucions de la pàgina anterior



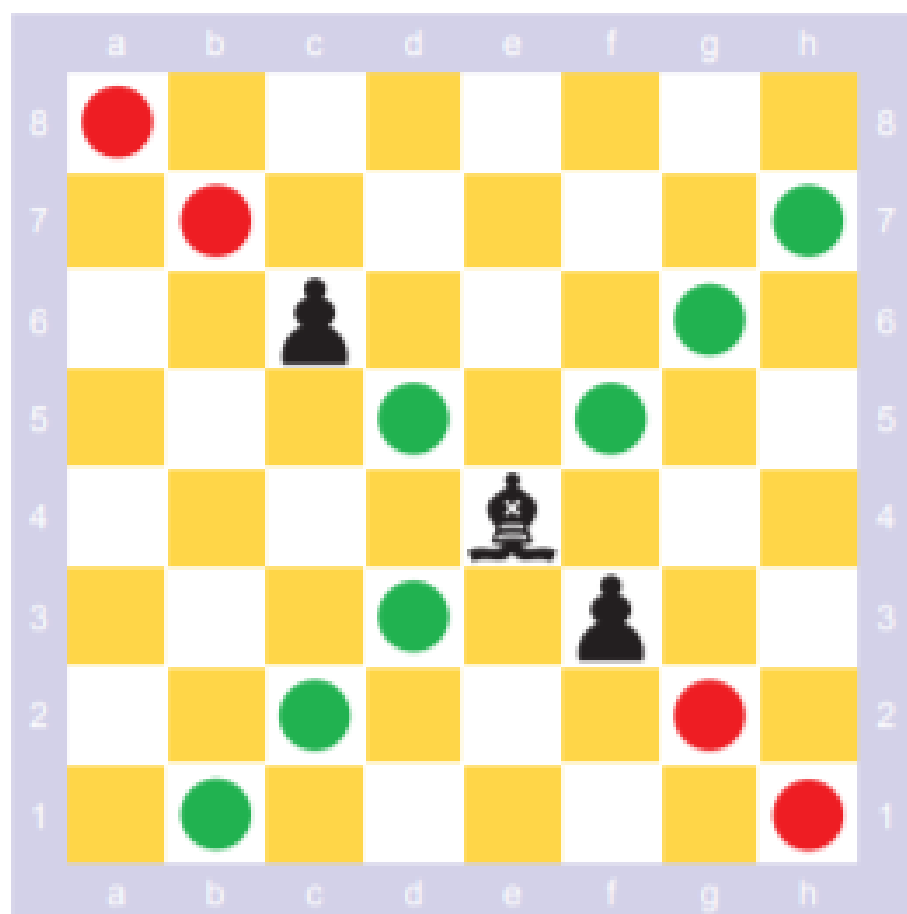
Dibuixa rodones a les caselles on pot anar l'alfil.





Limitacions al moviment

L'alfil no pot continuar avançant quan troba una altra peça en el seu camí.



Les rodones vermelles indiquen les caselles on no pot anar l'alfil.

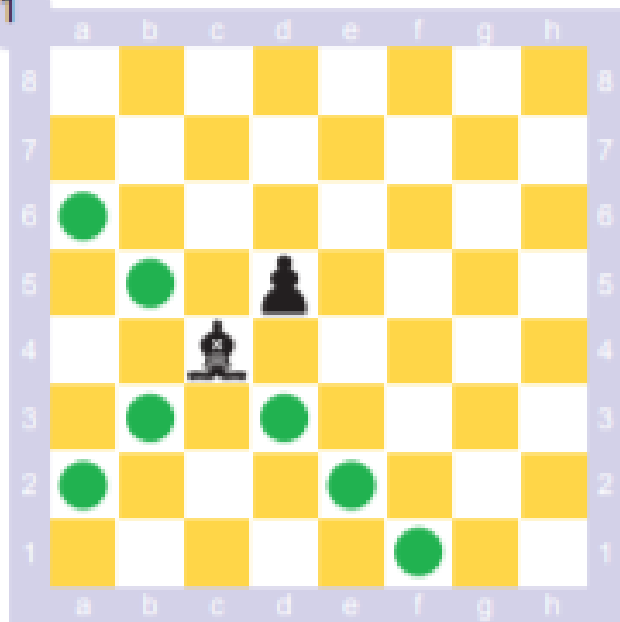


L'alfil no pot saltar per damunt de les altres peces.

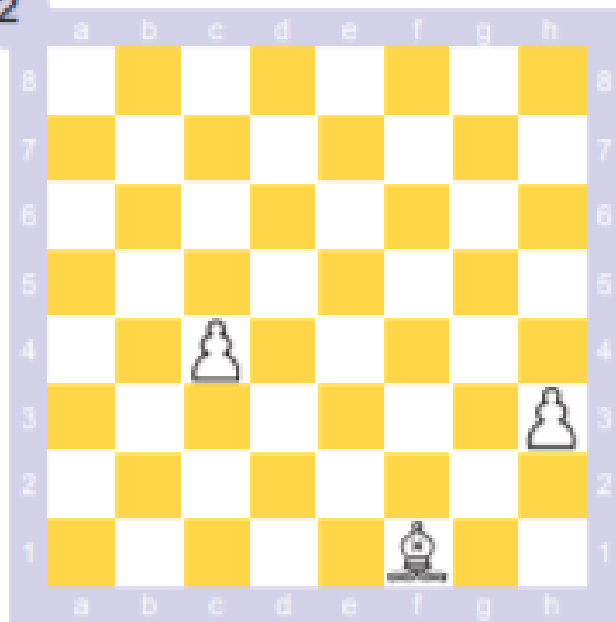


Posa una rodona a les caselles on pot anar l'alfil.

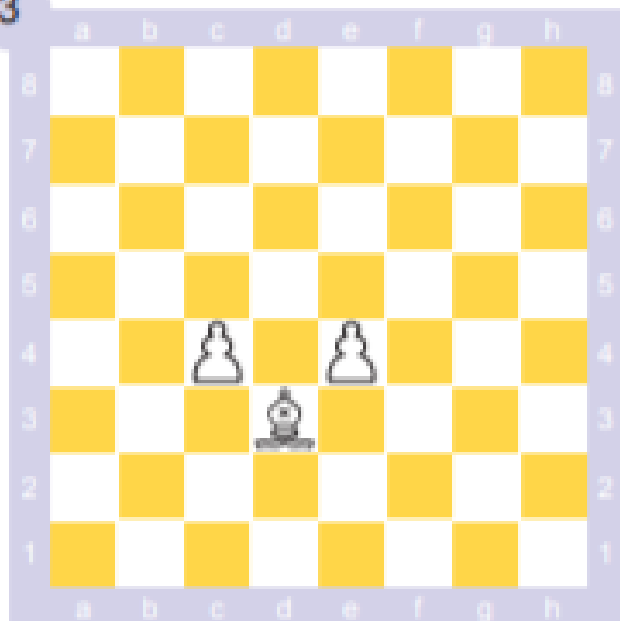
1



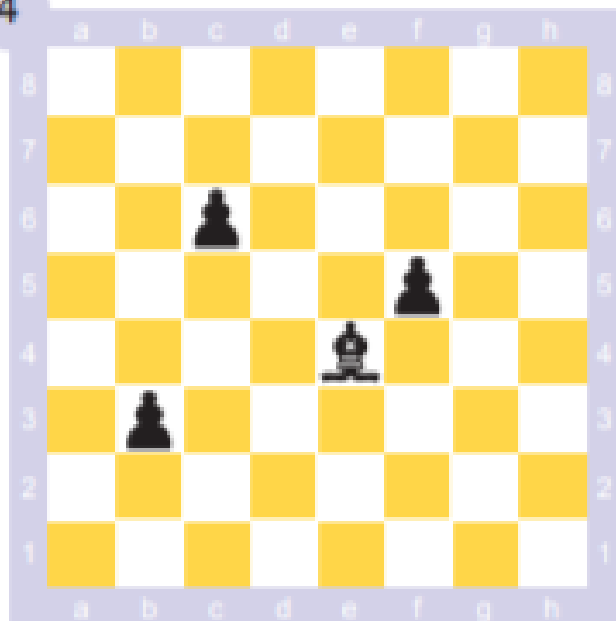
2



3



4

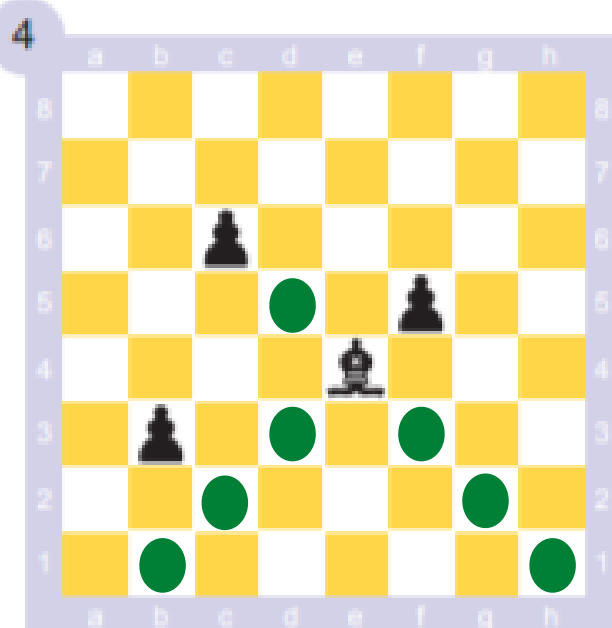
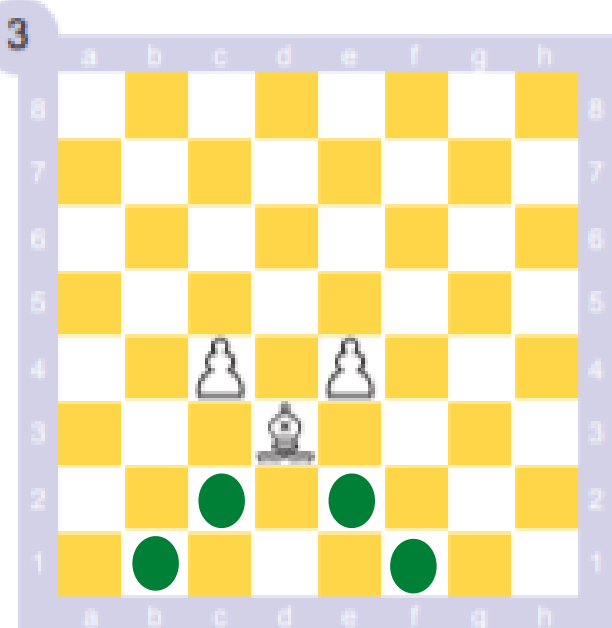
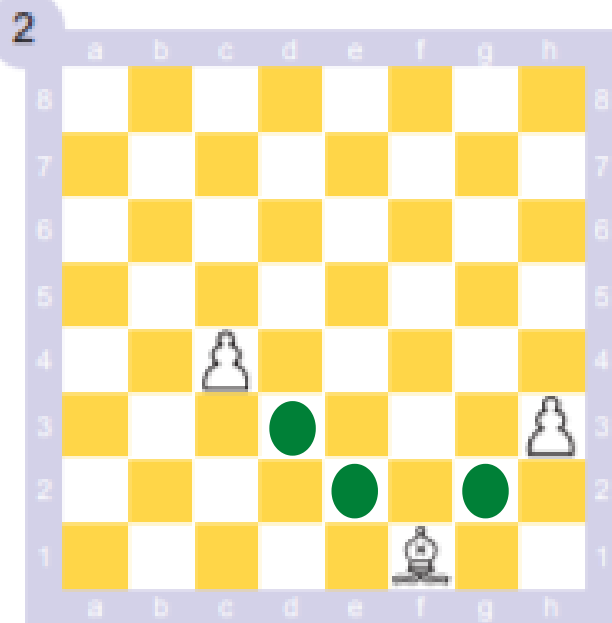
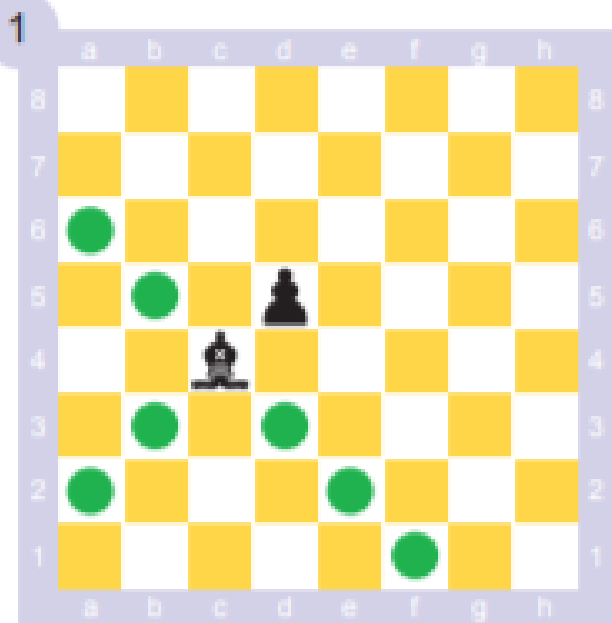


Anota les respostes i comprova-les amb les solucions de la pàgina següent.

Solucions de la pàgina anterior



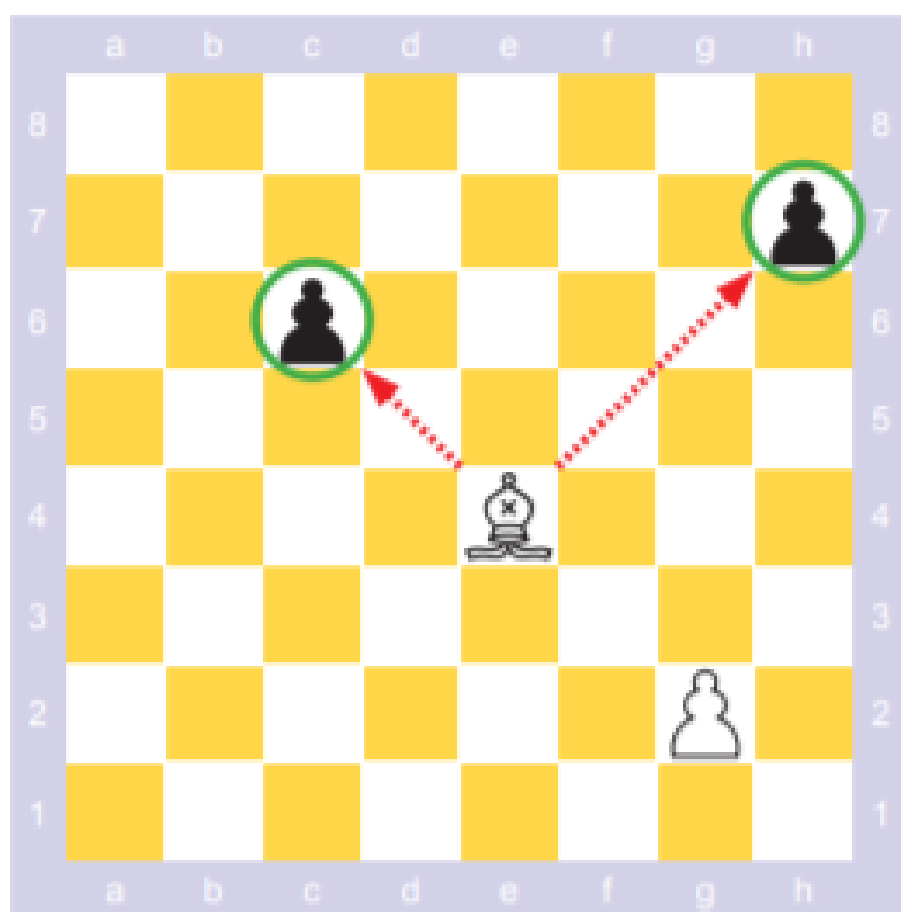
Posa una rodona a les caselles on pot anar l'alfil.





La captura

L'alfil pot capturar les peces adversàries que es troben en la mateixa diagonal.



El cercle verd indica les peces que pot capturar l'alfil.

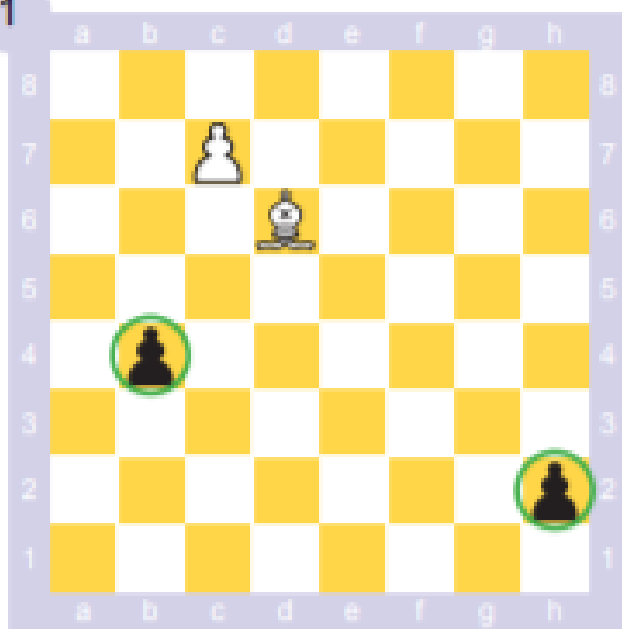


Solament es pot capturar una peça de l'adversari cada vegada.

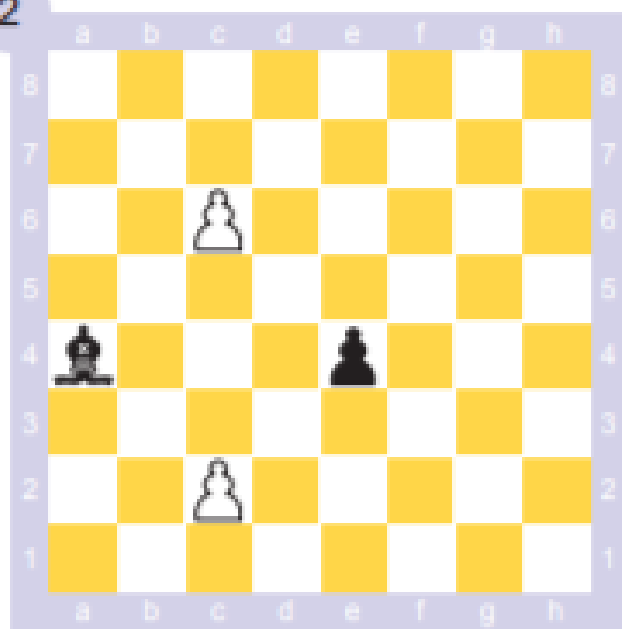


Encercla les peces que pot capturar l'alfil.

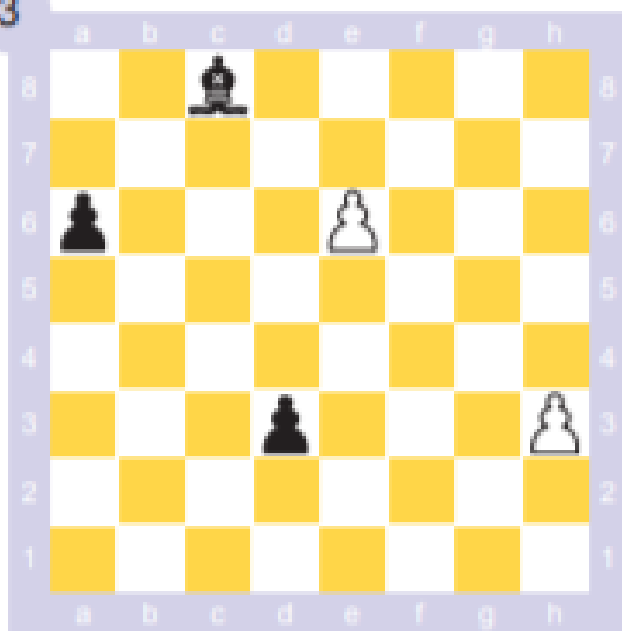
1



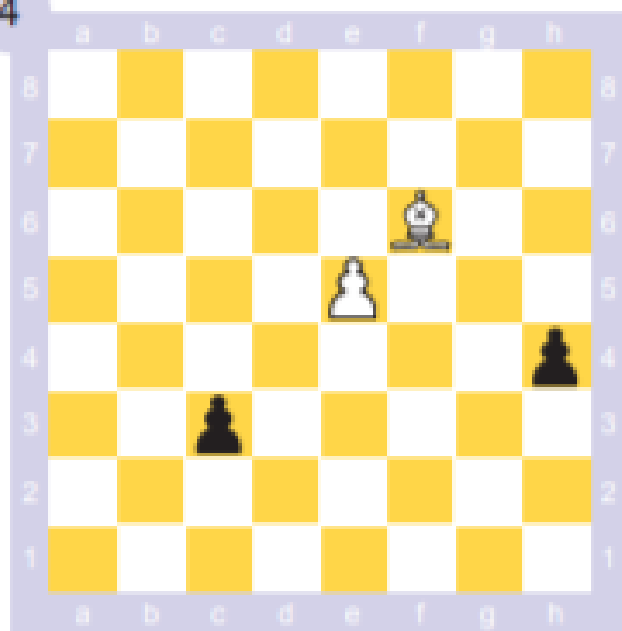
2



3



4



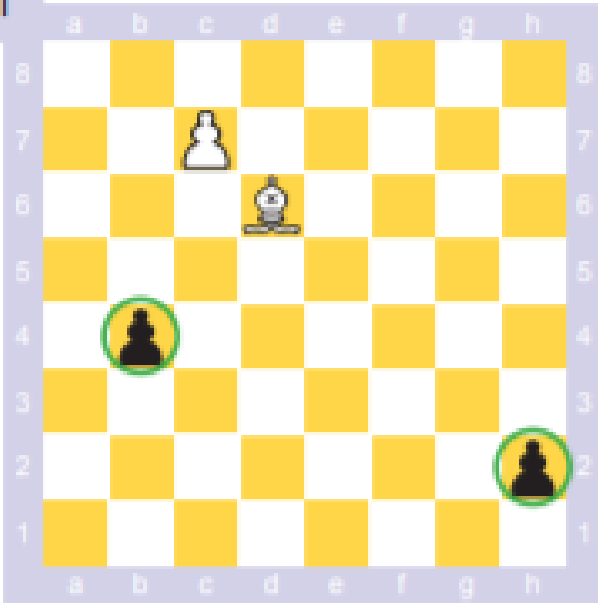
Anota les respostes i comprova-les amb les solucions de la pàgina següent.

Solucions de la pàgina anterior

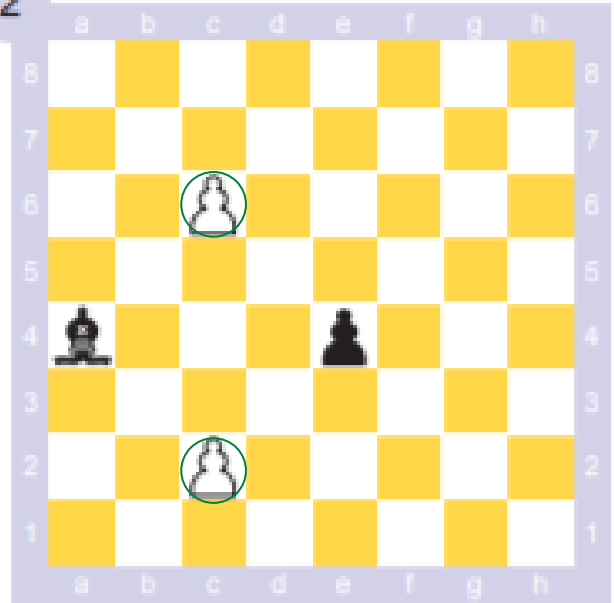


Encercla les peces que pot capturar l'alfil.

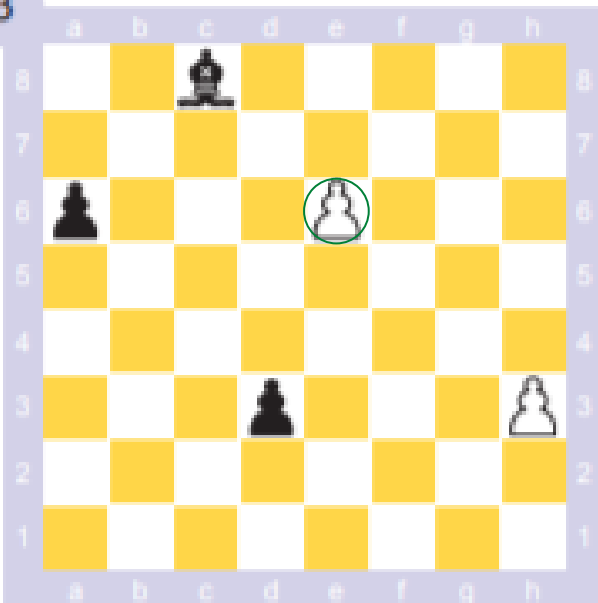
1



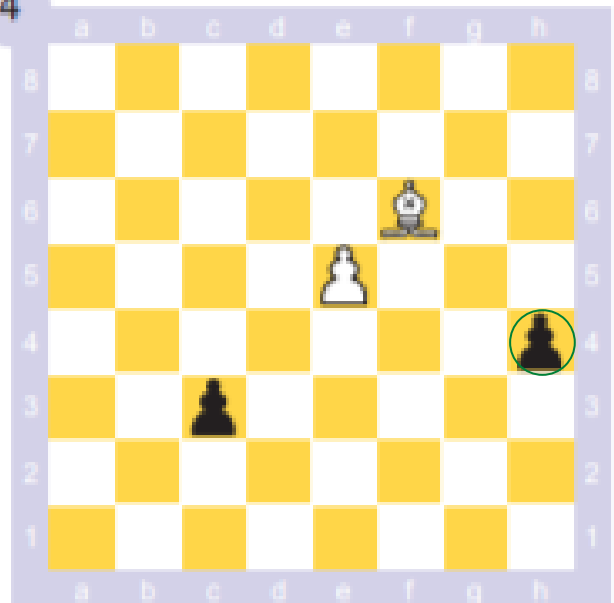
2



3



4





Busca las 6 diferències en aquests dibuixos.



Anota les respostes i comprova-les amb les solucions de la pàgina següent.

Solucions de la pàgina anterior



Busca las 6 diferències en aquests dibuixos.

