

## 2. lekce:

### Šachové kameny a jejich pohyb



#### V této lekci se naučíme:

- Základní postavení na šachovnici
  - Věž jezdí rovně
  - Střelec míří šikmo
  - Dáma září jako slunce
  - Král kráčí o jeden krok
- Jezdec skáče raz - dva - do boku
- Pěšec chodí rovně, bere šikmo



Zakroužkujte bílé i černé figurky podle zadání nad každým diagramem!  
 Figurky jsou naši šachoví bojovníci.



Zakroužkujte všechny **krále** a **pěšce**



Zakroužkujte všechny **dámy** a **věže**



Zakroužkujte všechny **střelce** a **jezdce**



Na začátku partie stojí všechny figurky v základním postavení.  
Dokreslete chybějící figurky do základního postavení!



Dokreslete základní postavení



Dokreslete základní postavení



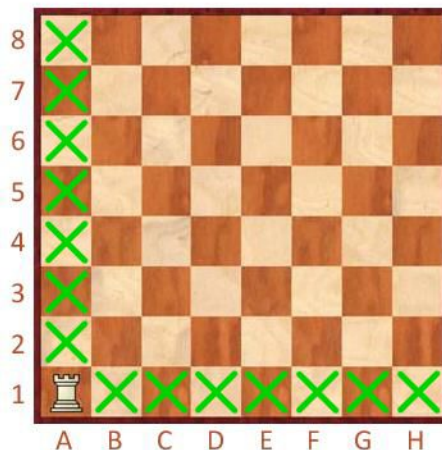
Dokreslete základní postavení



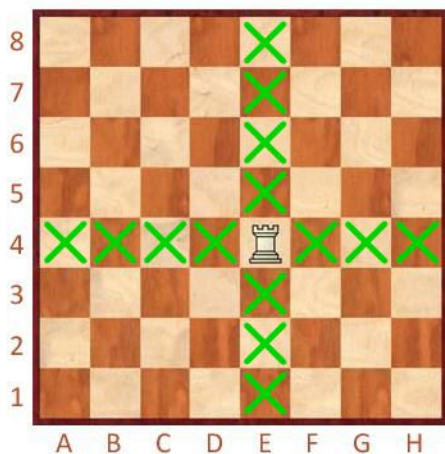
Označte všechna pole, na která může věž táhnout.  
 Věž se pohybuje rovně po sloupcích a řadách!



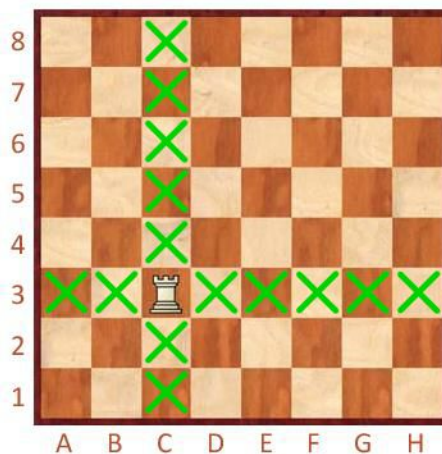
Kam může jít věž?



Kam může jít věž?

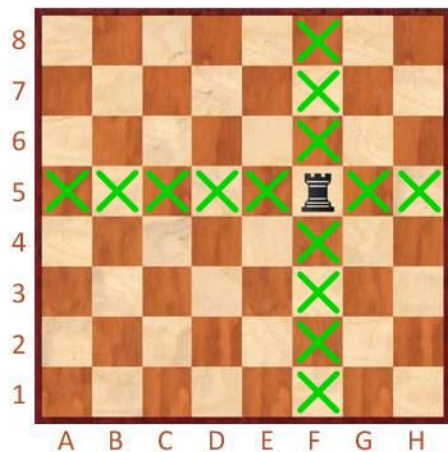


Kam může jít věž?

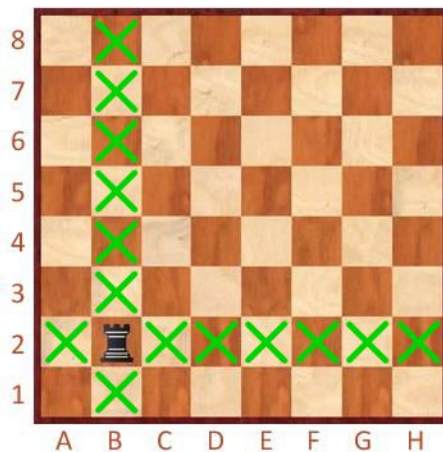


Označte všechna pole, na která může věž táhnout.  
 Vyznačte všechny směry pohybu věže - nahoru, dolů, doleva i doprava.

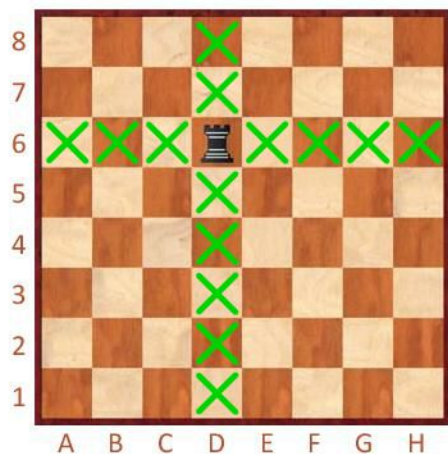
Kam může jít věž?



Kam může jít věž?

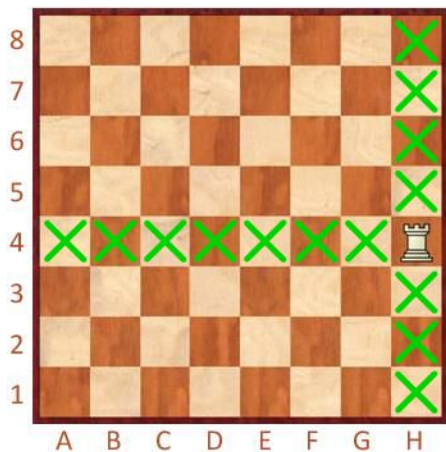


Kam může jít věž?

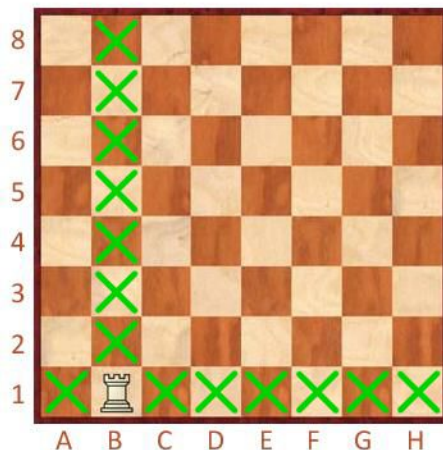


Označte všechna pole, na která může věž táhnout.  
 Věž je dalekonosná figura. Jedním tahem zvládne velkou vzdálenost.

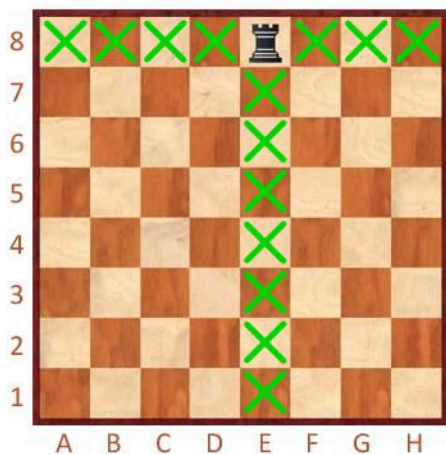
Kam může jít věž?



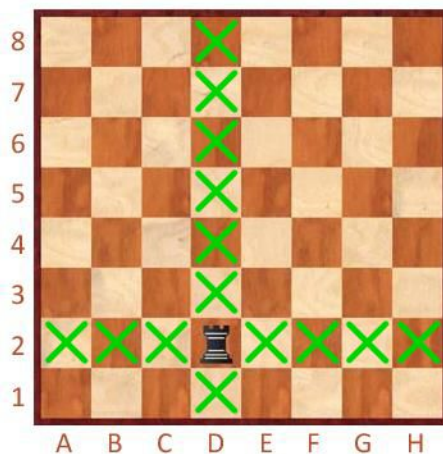
Kam může jít věž?



Kam může jít věž?



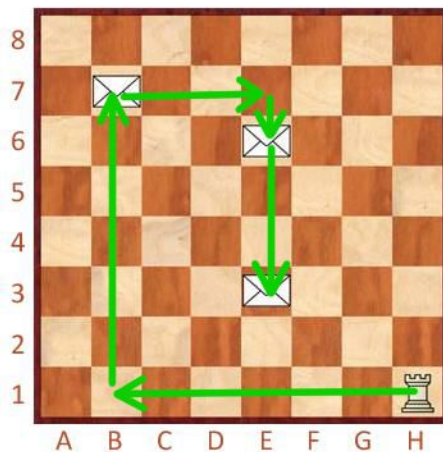
Kam může jít věž?



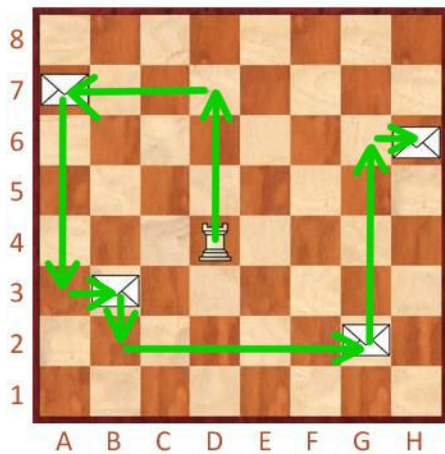
Posbírejte věží všechny poštovní obálky!  
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šipek nebo křížků.



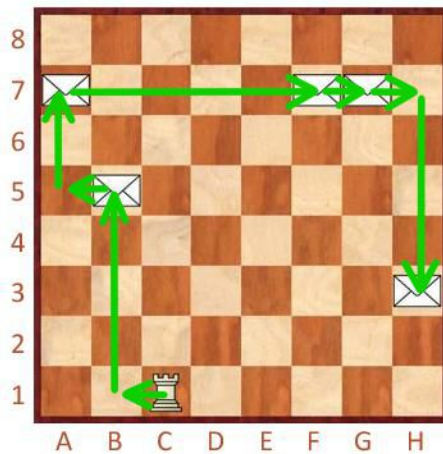
Vyznačte cestu věže



Vyznačte cestu věže



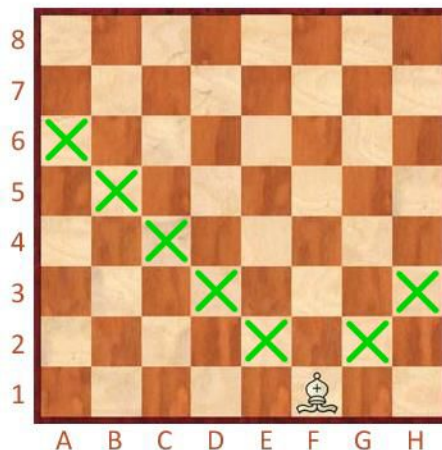
Vyznačte cestu věže



Označte všechna pole, na která může střelec táhnout.  
 Střelec se pohybuje šikmo po diagonálách!



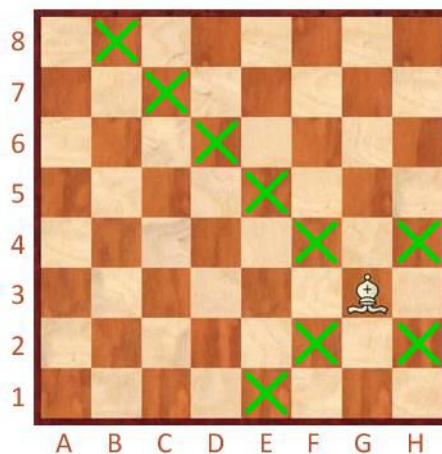
Kam může jít střelec?



Kam může jít střelec?



Kam může jít střelec?





Označte všechna pole, na která může střelec táhnout.  
 Střelec nikdy nemůže vstoupit na pole jiné barvy.

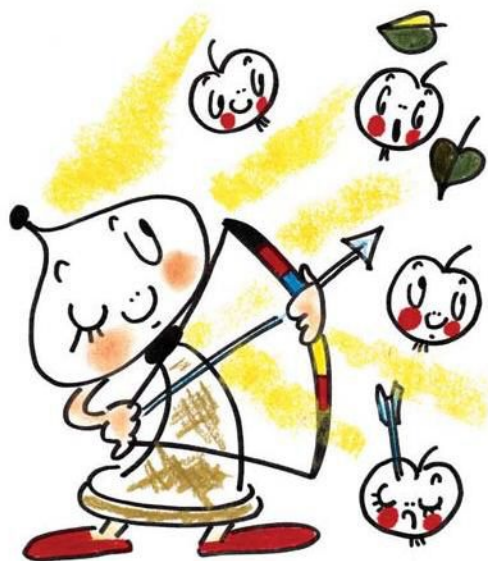
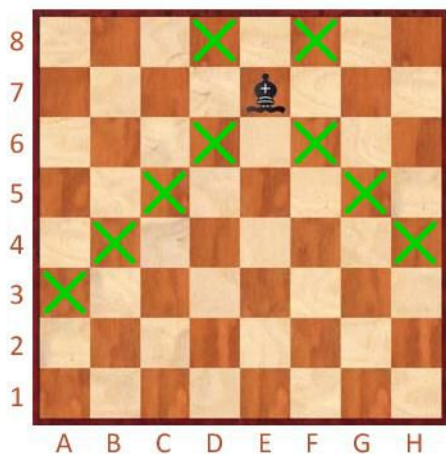
Kam může jít střelec?



Kam může jít střelec?

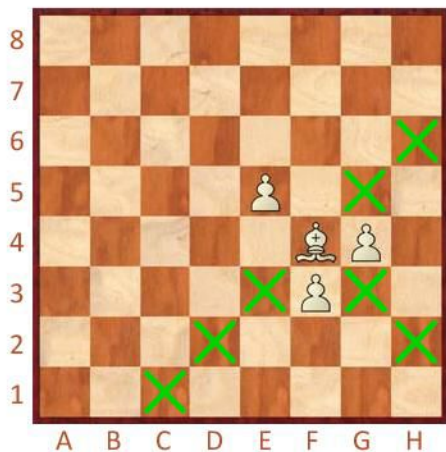


Kam může jít střelec?



Označte všechna pole, na která může střelec táhnout.  
 Pozor - překážky střelec přeskovat nemůže!

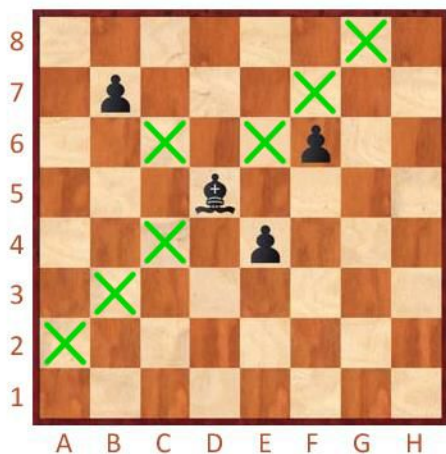
Kam může jít střelec?



Kam může jít střelec?



Kam může jít střelec?



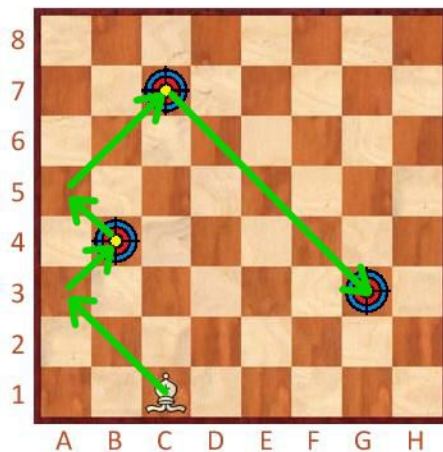
Kam může jít střelec?



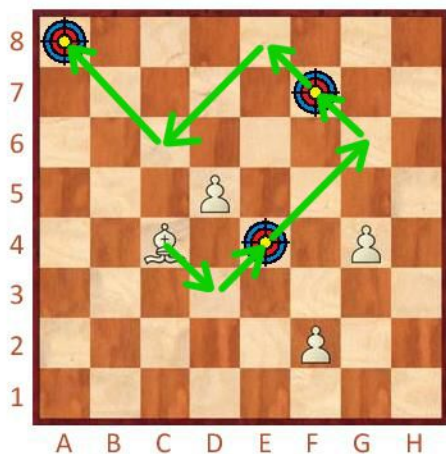
Posbírejte střelcem všechny terče!  
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šipek nebo křížků.



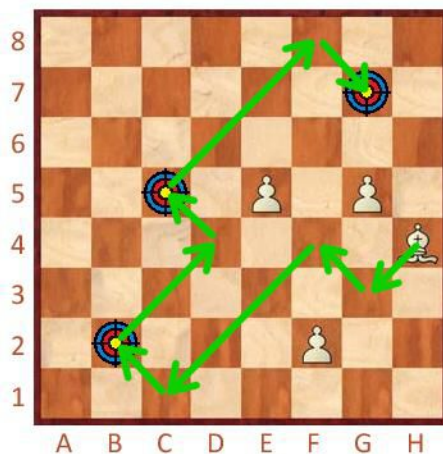
Vyznačte cestu střelce



Vyznačte cestu střelce



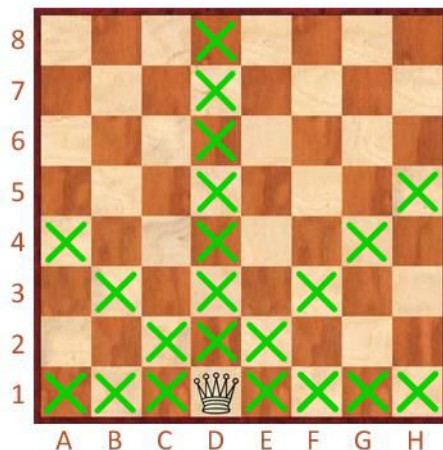
Vyznačte cestu střelce



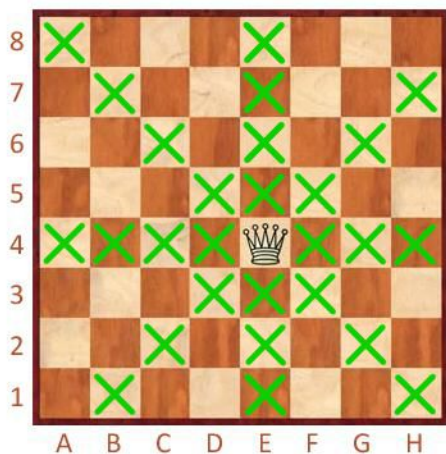
Označte všechna pole, na která může dáma táhnout.  
 Dáma se pohybuje ve všech rovných i šikmých směrech!



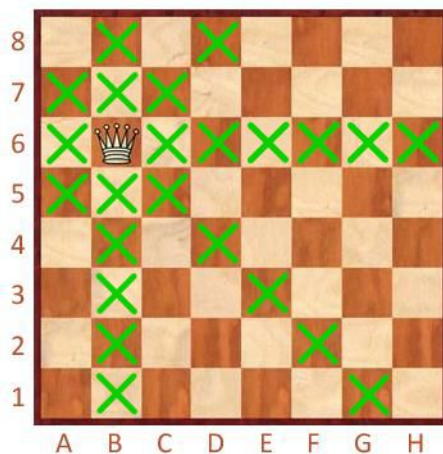
Kam může jít dáma?



Kam může jít dáma?

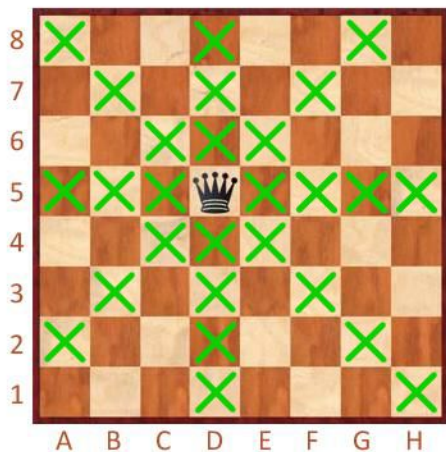


Kam může jít dáma?

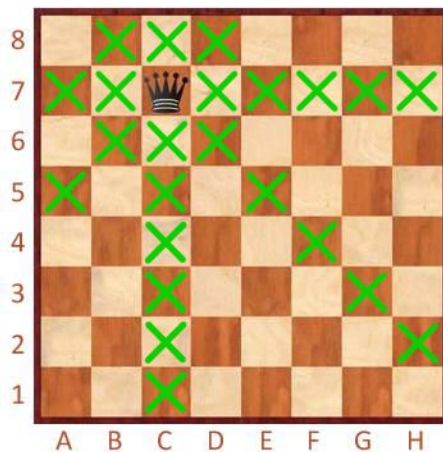


Označte všechna pole, na která může dáma táhnout.  
Dáma na šachovnici září jako slunce.

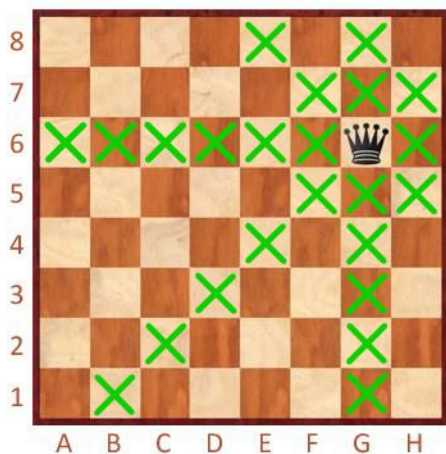
Kam může jít dáma?



Kam může jít dáma?



Kam může jít dáma?

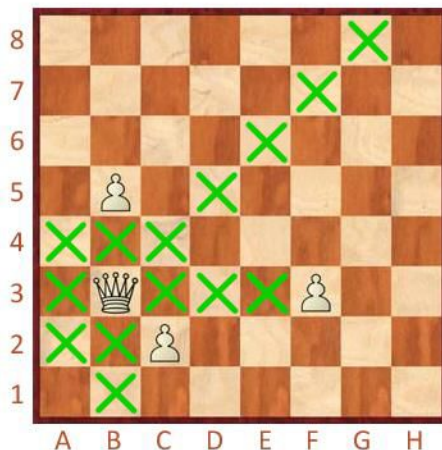


Označte všechna pole, na která může dáma táhnout.  
 Dáma je nejsilnější figura v celé šachové armádě.

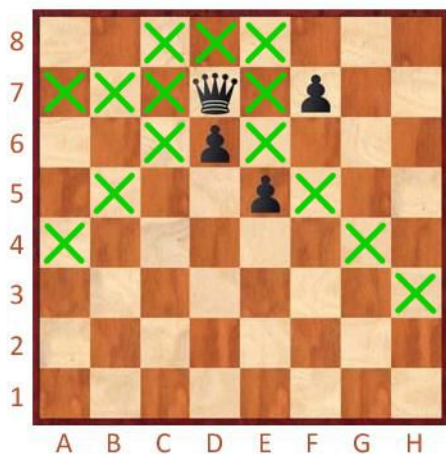
Kam může jít dáma?



Kam může jít dáma?



Kam může jít dáma?



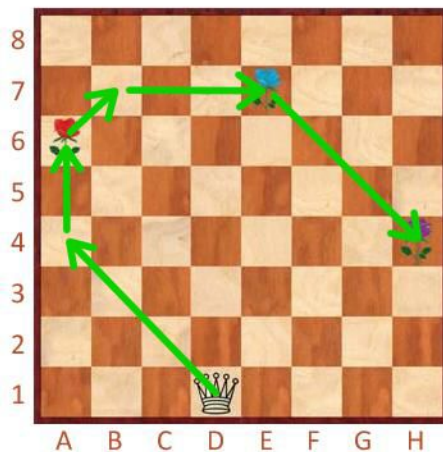
Kam může jít dáma?



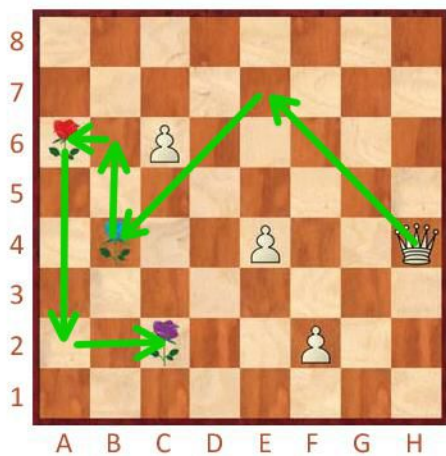
Posbírejte dámost všechny květiny!  
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šípek nebo křížků.



Vyznačte cestu dámost



Vyznačte cestu dámost



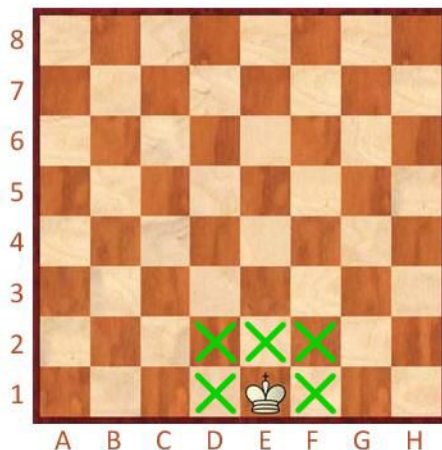
Vyznačte cestu dámost



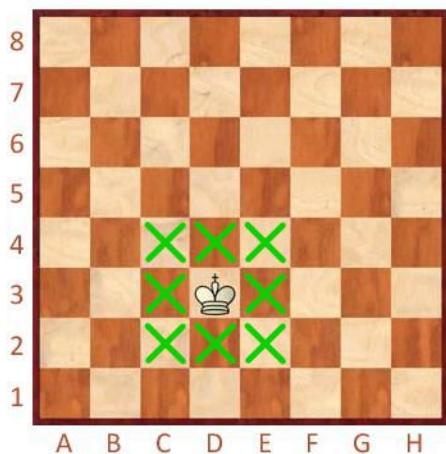
Označte všechna pole, na která může král táhnout.  
 Král kráčí o jeden krok do všech směrů!



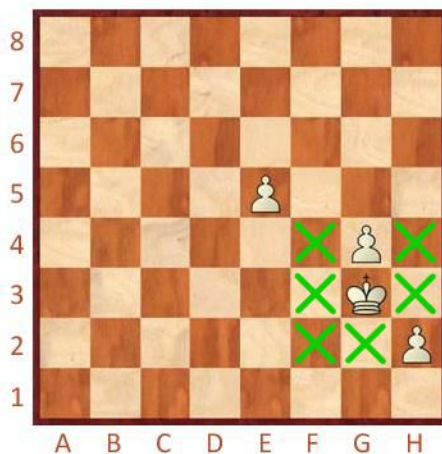
Kam může jít král?



Kam může jít král?



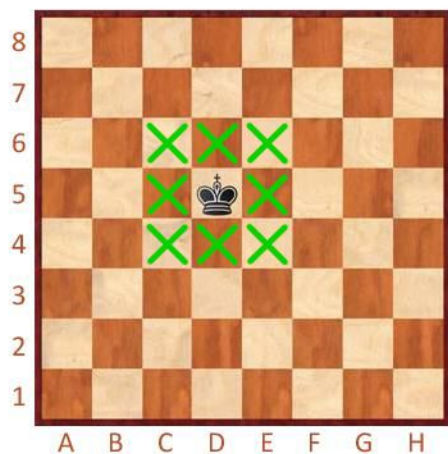
Kam může jít král?



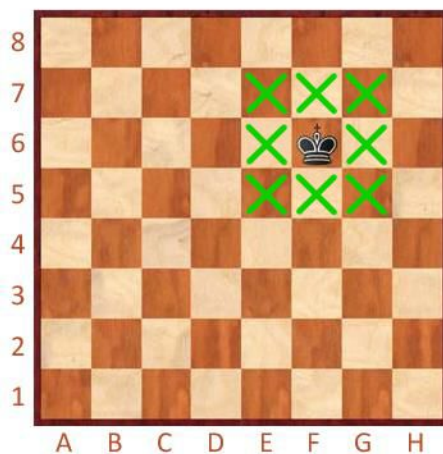


Označte všechna pole, na která může král táhnout.  
 Král se pohybuje pomalu, většinou z bezpečí velí celé armádě.

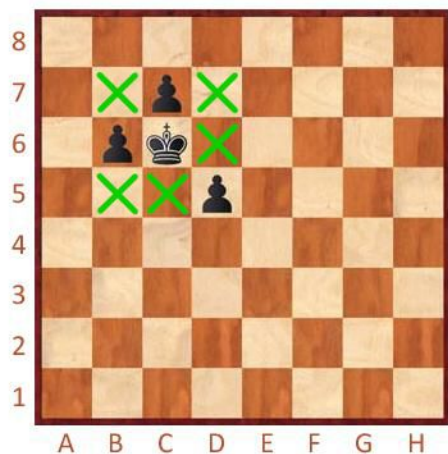
Kam může jít král?



Kam může jít král?

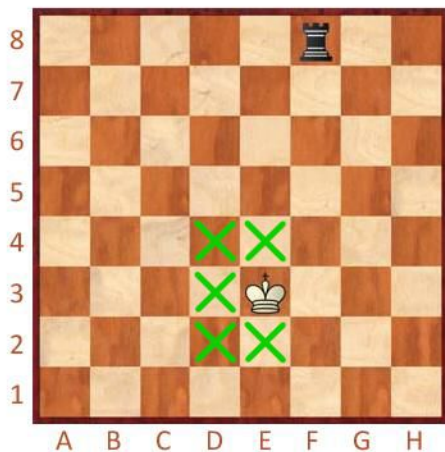


Kam může jít král?



Označte všechna pole, na která může král táhnout.  
 Král nesmí vstoupit na žádné pole napadené soupeřovou figurou!

Kam může jít král?



Kam může jít král?



Kam může jít král?



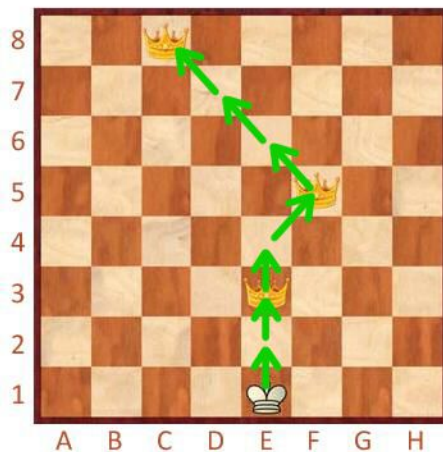
Kam může jít král?



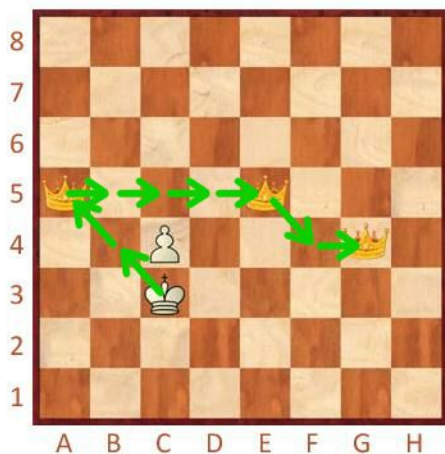
Posbírejte králem všechny zlaté korunky!  
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šipek nebo křížků.



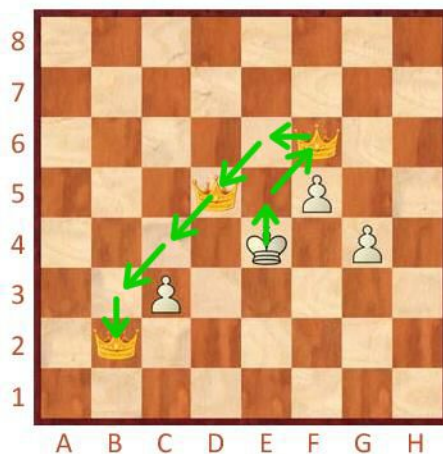
Vyznačte cestu krále



Vyznačte cestu krále



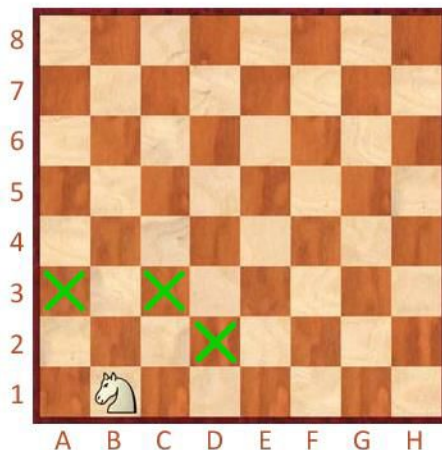
Vyznačte cestu krále



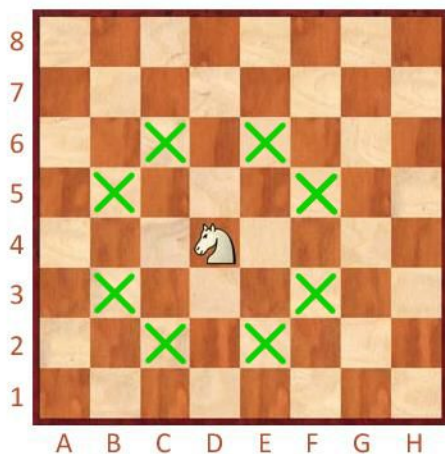
Označte všechna pole, na která může jezdec táhnout.  
 Jezdec skáče raz - dva - do boku!



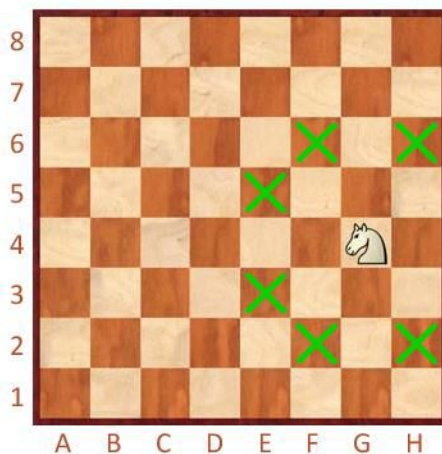
Kam může jít jezdec?



Kam může jít jezdec?

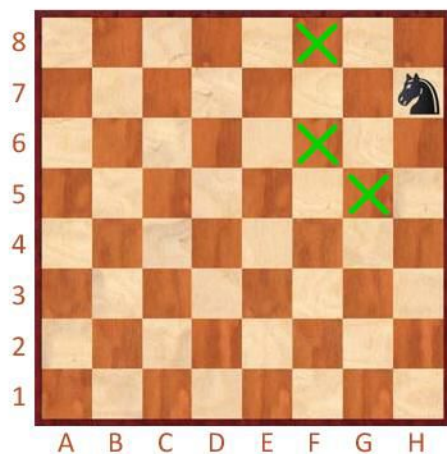


Kam může jít jezdec?



Označte všechna pole, na která může jezdec táhnout.  
 Jezdec má rád střed šachovnice, může odtud na nejvíce polí.

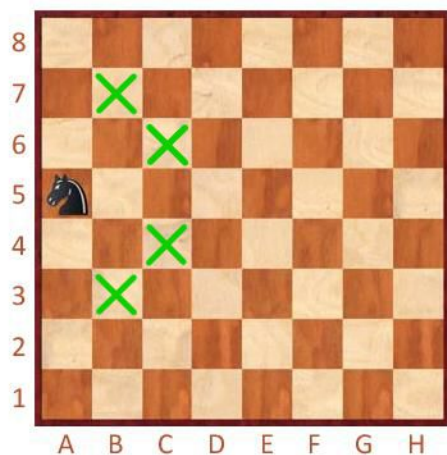
Kam může jít jezdec?



Kam může jít jezdec?

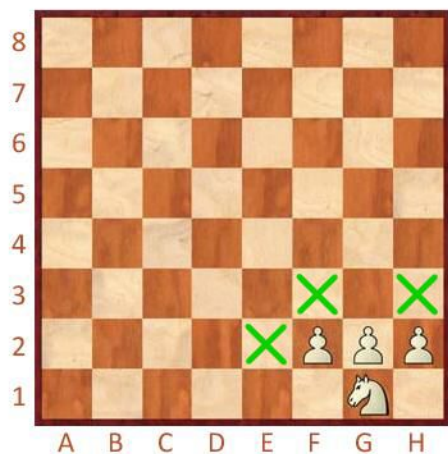


Kam může jít jezdec?

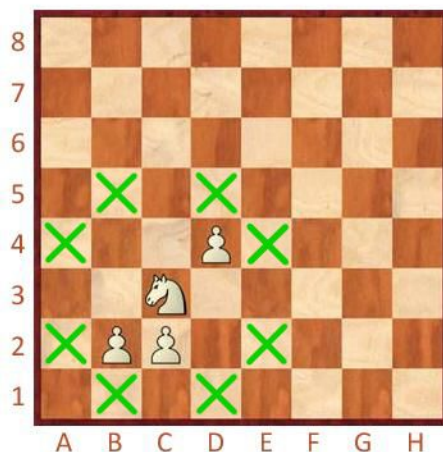


Označte všechna pole, na která může jezdec táhnout.  
 Jezdec je jediná figura, která umí přeskakovat překážky!

Kam může jít jezdec?



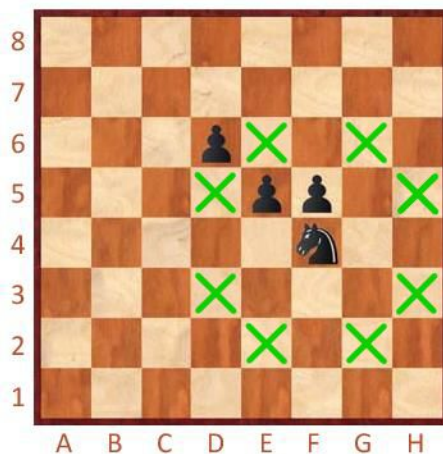
Kam může jít jezdec?



Kam může jít jezdec?



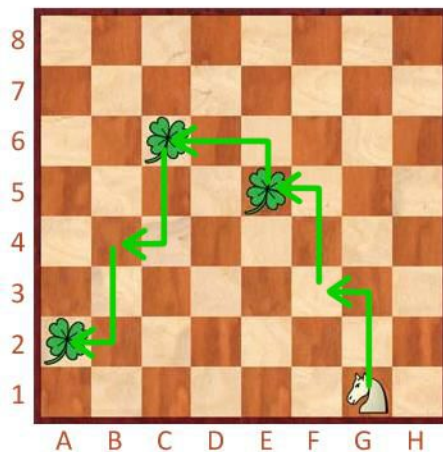
Kam může jít jezdec?



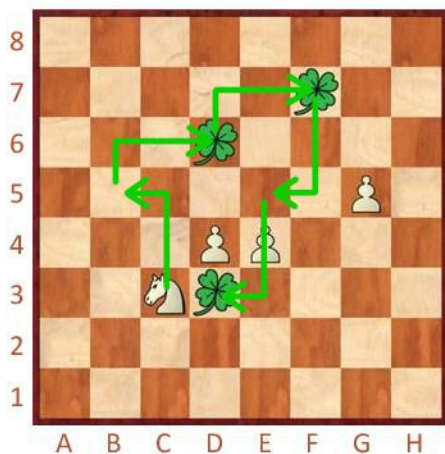
Posbírejte jezdcem všechny čtyřlístky!  
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šipek nebo křížků.



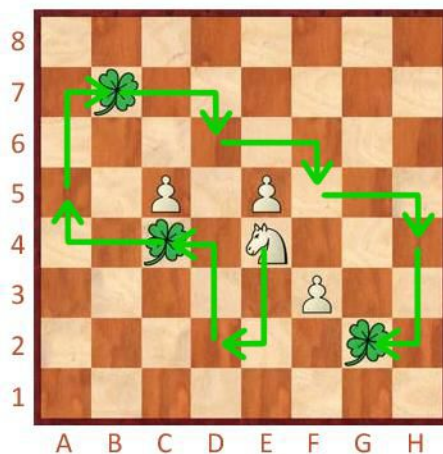
Vyznačte cestu jezdce



Vyznačte cestu jezdce



Vyznačte cestu jezdce



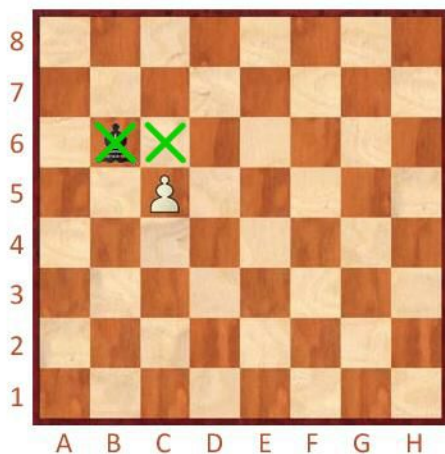
Označte všechna pole, na která může pěšec táhnout.  
Pěšec chodí rovně a bere šikmo!



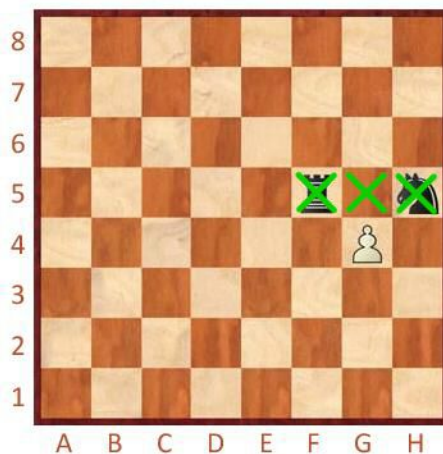
Kam může jít pěšec?



Kam může jít pěšec?



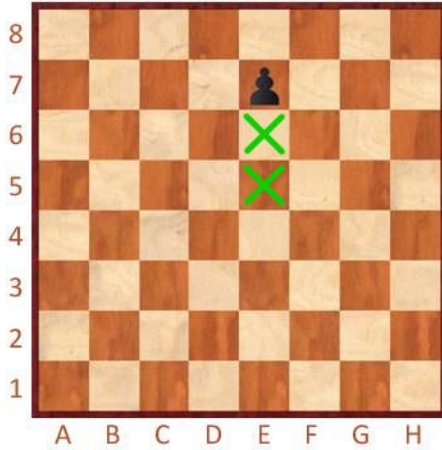
Kam může jít pěšec?



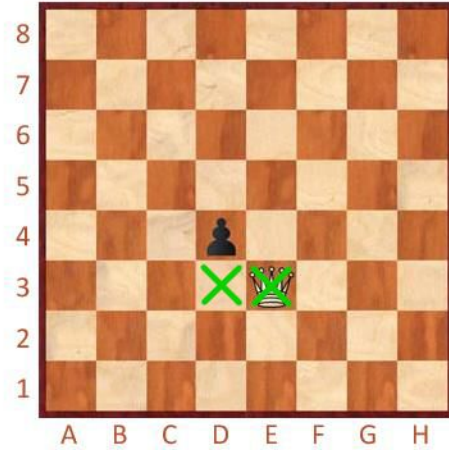


Označte všechna pole, na která může pěšec táhnout.  
Ze základního postavení může pěšec udělat i tah o dvě pole vpřed.

Kam může jít pěšec?



Kam může jít pěšec?

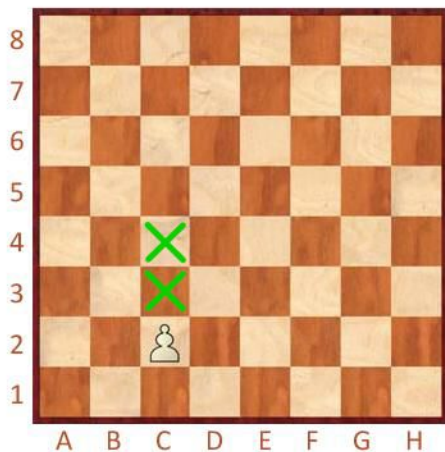


Kam může jít pěšec?

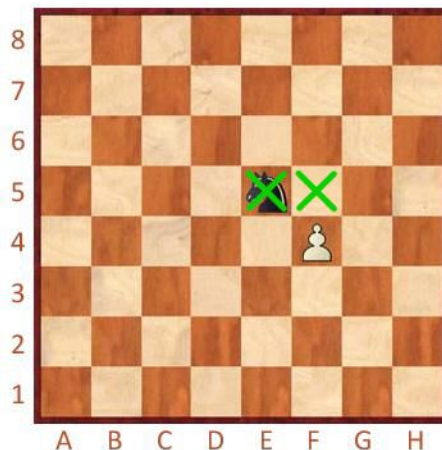


Označte všechna pole, na která může pěšec táhnout.  
Pěšec je odvážný bojovník, nikdy neudělá ani krok zpátkyky.

Kam může jít pěšec?



Kam může jít pěšec?



Kam může jít pěšec?



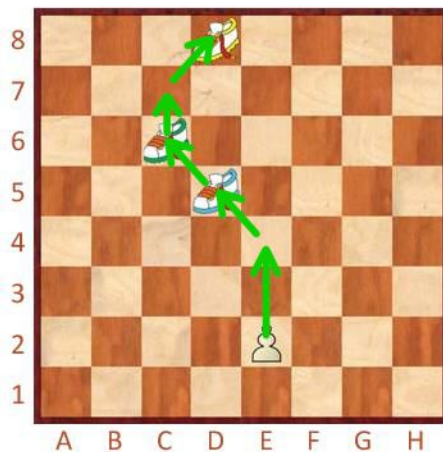
Kam může jít pěšec?



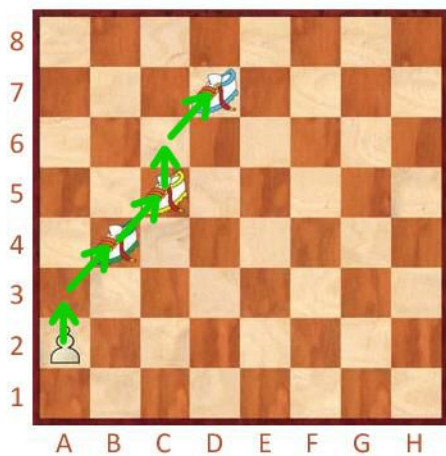
Posbírejte pěšcem všechny botičky!  
 Jednotlivé tahy vyznačte pomocí šípek nebo křížků.



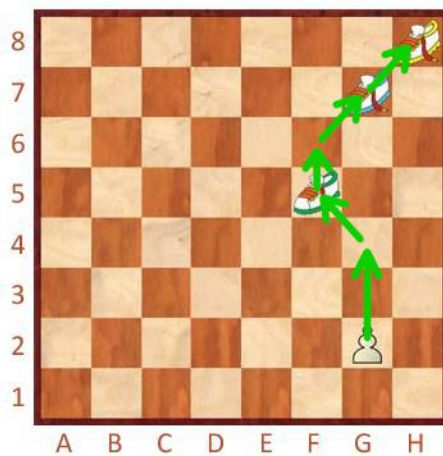
Vyznačte cestu pěšce



Vyznačte cestu pěšce



Vyznačte cestu pěšce



# Kreslení s figurkami

Spojte tečky pěknými čarami, nakreslíte tak svoje figurky!  
Figurky si pak můžete vybarvit.

