

ELLISIV REPPEN

SILJE BJERKE

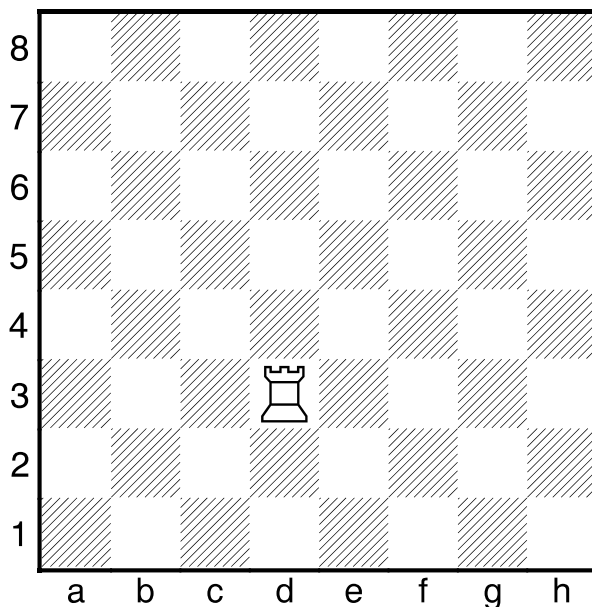
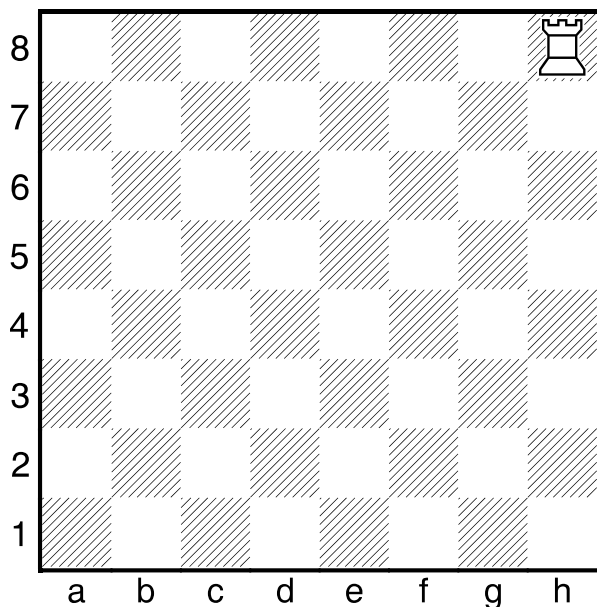
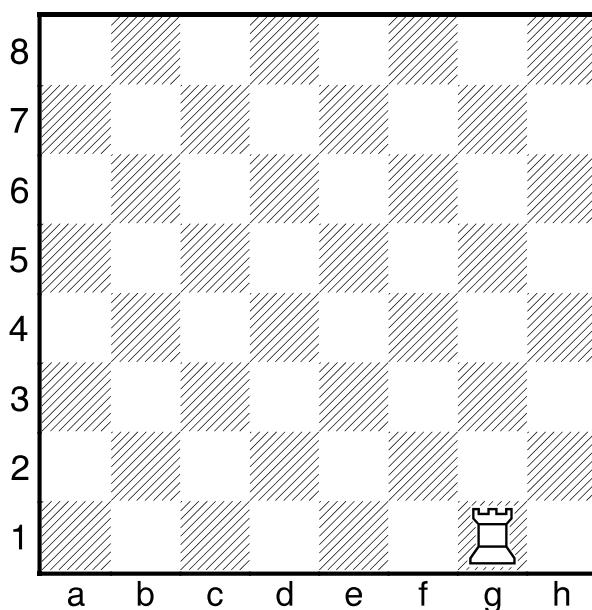
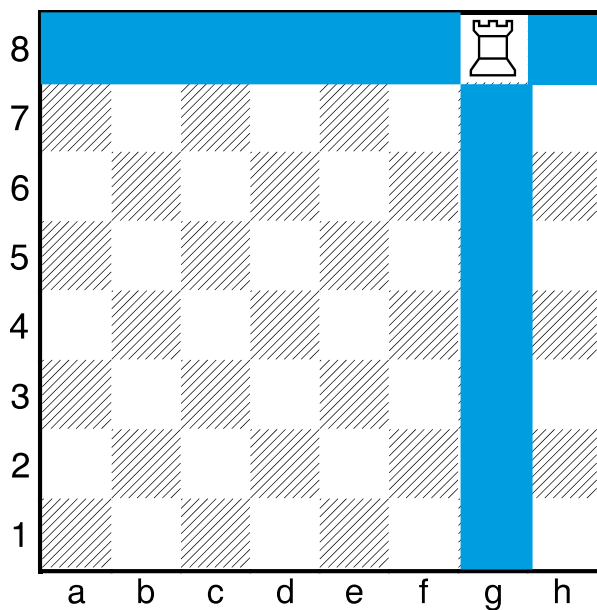
MIN FØRSTE SJAKKBOOK





OPPGAVE 1

Fargelegg alle rutene tårnet kan gå til med en blå blyant.





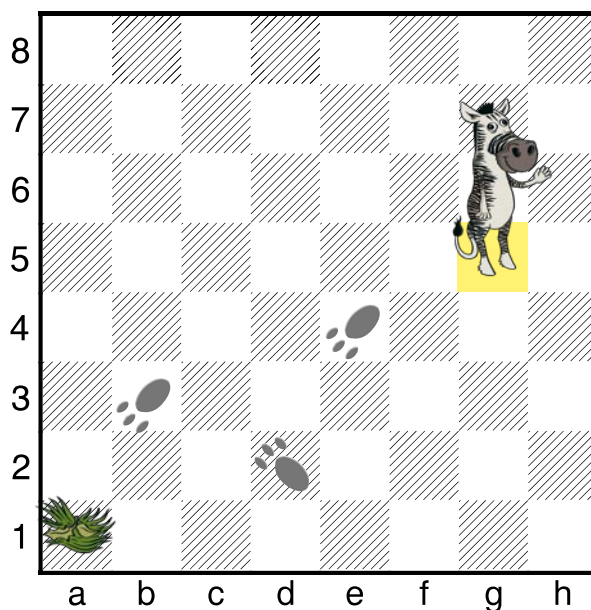
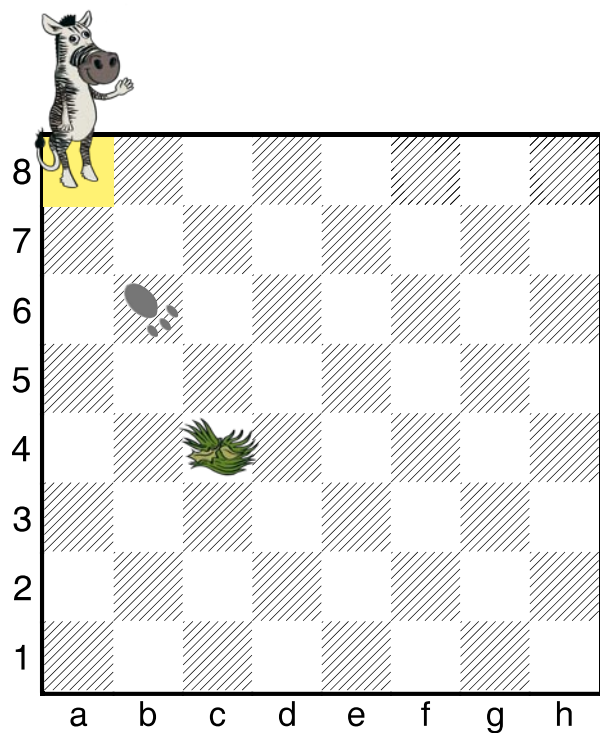
OPPGAVE 3



Her er sebraen Simen. Simen beveger seg akkurat som en springer.

Sebraen spiser gress.

Hjelp Simen å komme fortest mulig fram til gresset som ligger på sjakkbrettene.





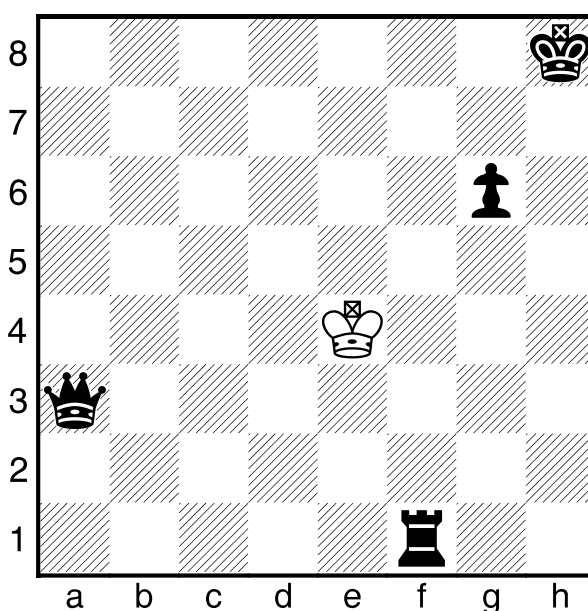
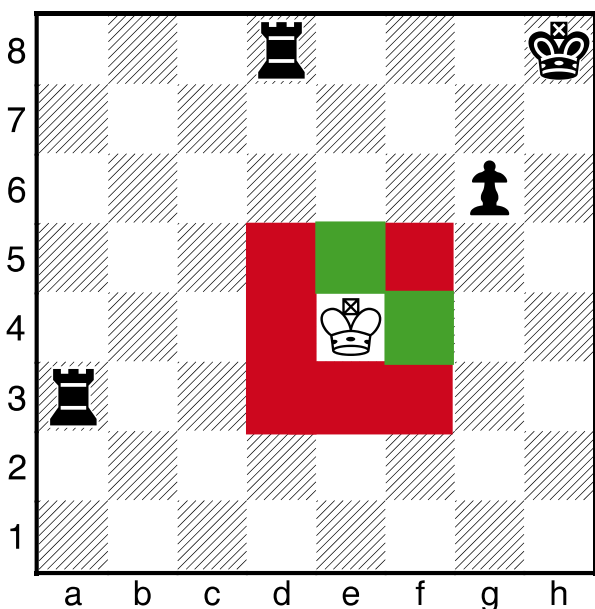
OPPGAVE 3 - Rødt og grønt lys

I trafikken har vi rødt og grønt lys.

På grønt lys kan man gå over veien, på rødt lys må man stoppe og vente.

I de neste oppgavene skal du fargelegge rutene kongen har lov til å flytte til med en **grønn** fargeblyant. Rutene kongen ikke kan flytte til skal du fargelegge **røde**.

Vi hjelper deg som vanlig i den første oppgaven.



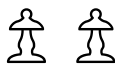
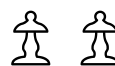


OPPGAVE 2

Nå skal vi treffe krokodillen Hugo. Hugo er veldig glad i å spise sjakkbrikker. Og jo mer de er verdt, desto bedre smaker de, synes Hugo.

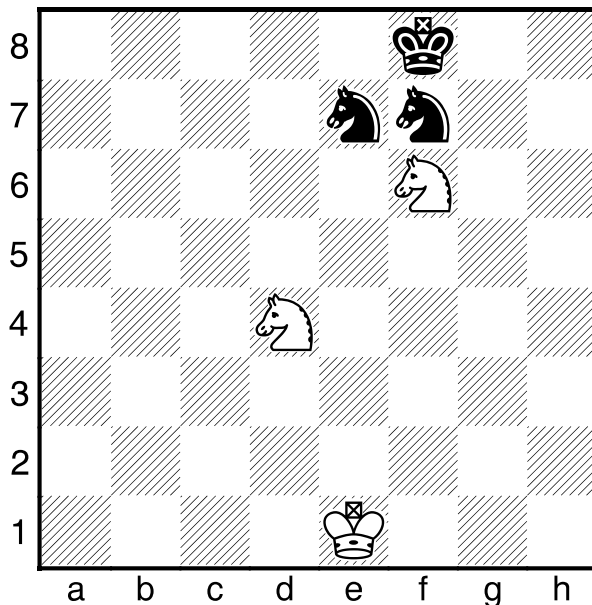
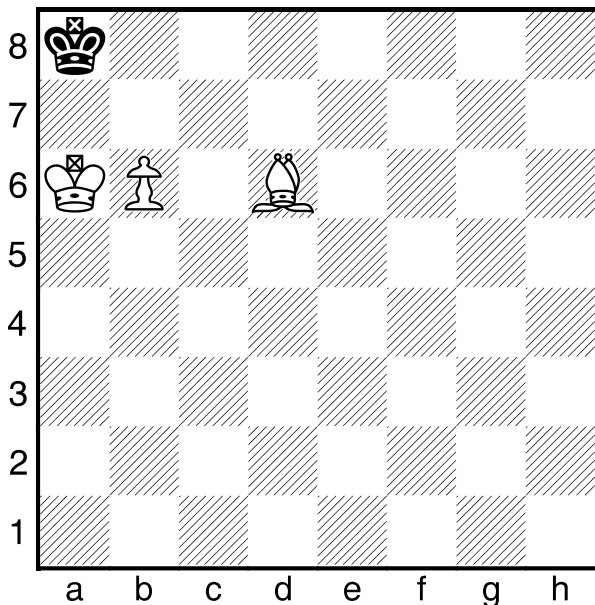
Tegn krokodillegapet til Hugo mot de brikkene som er mest verdt!

Hvis brikkene er like mye verdt, tegner du =

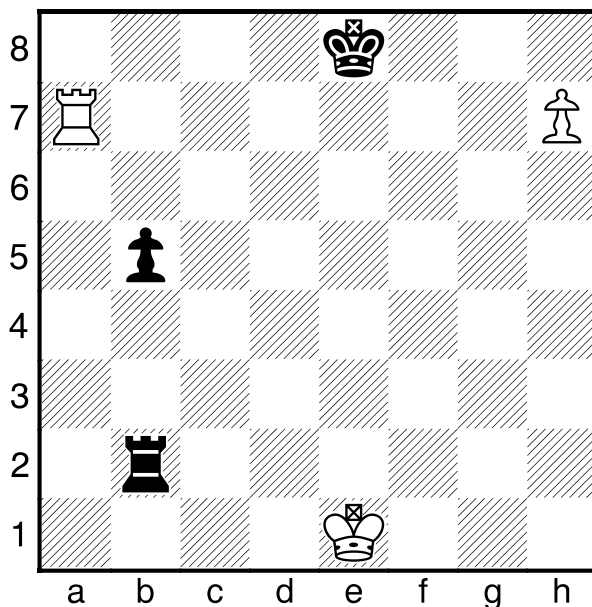
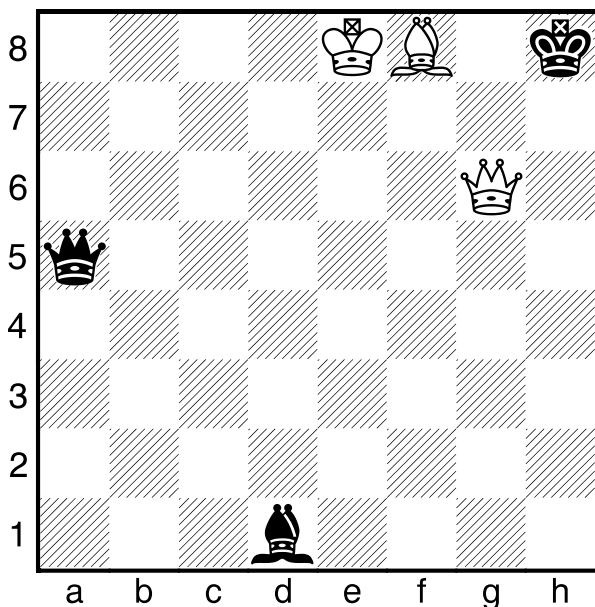


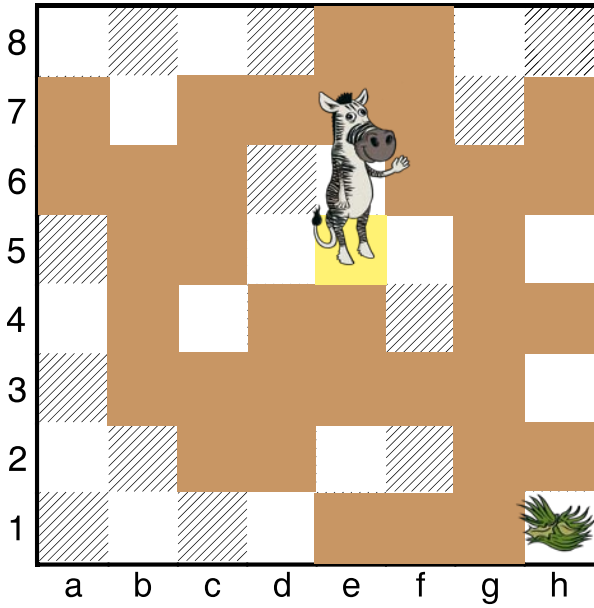


HVORDAN KAN HVIT SETTE SJAKK MATT?



Husk at bonden forvandles til en annen brikke når den kommer helt over til den andre siden!





Husk at
springeren
kan hoppe!

OPPGAVE 3

Hvem kommer først til ruten som er fargelagt?
Tegn den raskeste veien for begge dyrene.

