



NOM : _____ DATA: _____

FIGURES GEOMÈTRIQUES :

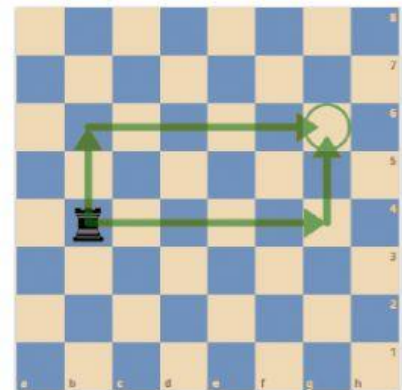
Les peces d'escacs amb el seu moviment en el tauler dibuixen figures geomètriques variades.

Per exemple: la torre que està en b4 té 2 camins per anar a g6...

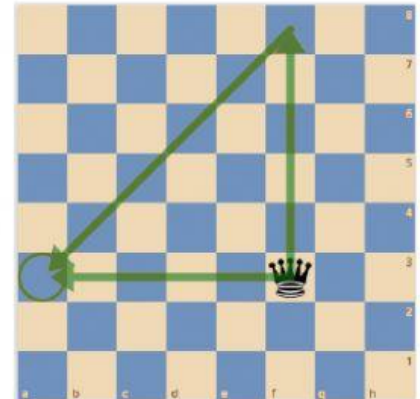
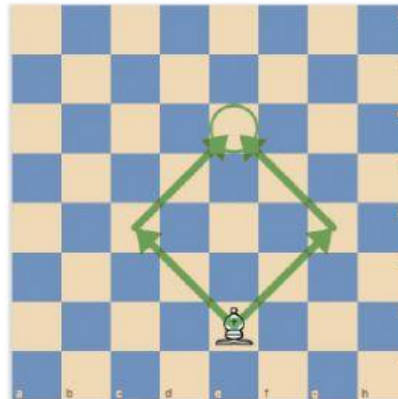
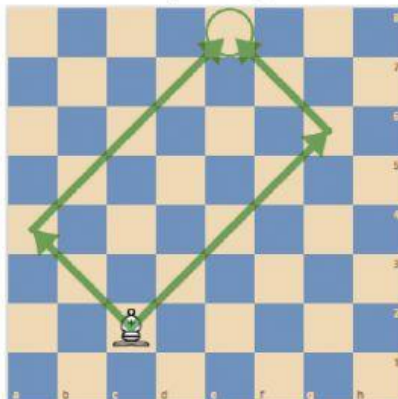
Pot passar per b4 >>>> b6 >>>> g6

o bé per b4 >>>> g4 >>>> g6

En qualsevol cas, amb el seu moviment combinat el que ha fet és dibuixar un rectangle. Les quatre caselles que fan de vèrtex de la figura són: b4, b6, g4 i g6.



Els exemples poden ser molt variats.

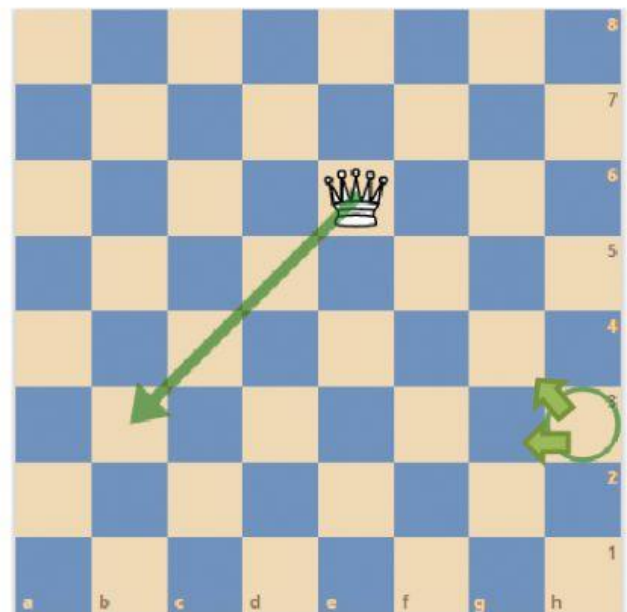
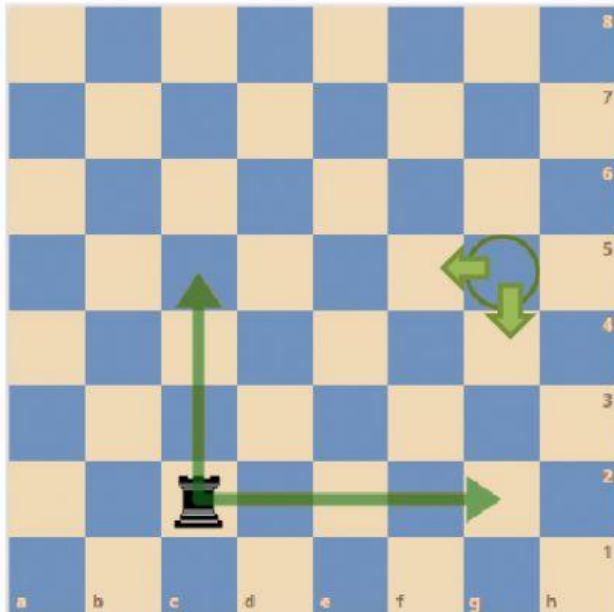


1. Escriu el nom de les figures dibuixades:

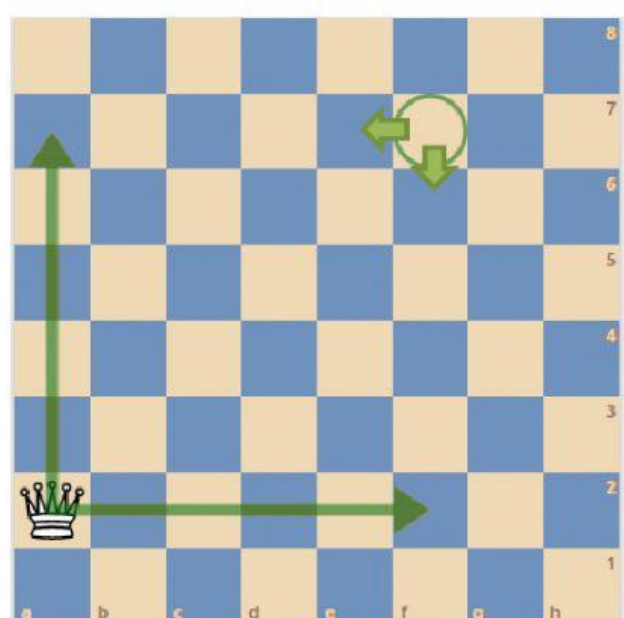
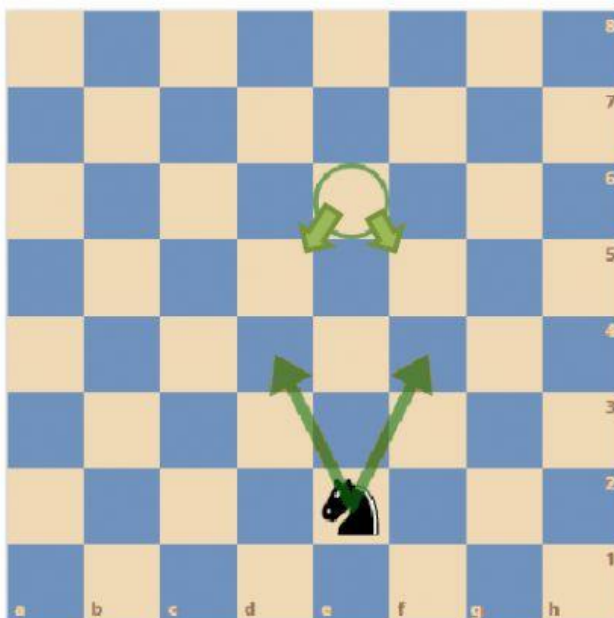
2. Marca l'opció correcta que indica quines són les caselles-vèrtex:

c2 - a4 - e7 - g6	f2 - c4 - e5 - g4	a3 - e3 - f8
c2 - a4 - e8 - g6	e2 - c3 - e5 - g6	a4 - f3 - f8
c2 - a3 - e8 - g6	e2 - c4 - e6 - g4	a3 - f3 - f8

3. Acaba de dibuixar cada figura amb els moviments corresponents de cada peça i completa: (el final de les línies dins de la rodona no cal que es toquin)



Nom de la figura		Nom de la figura	
Vèrtex	c2 - g2 - c5 -	Vèrtex	e6 - b3 -



Nom de la figura		Nom de la figura	
Vèrtex	e2 - d4 - f4 -	Vèrtex	a2 - a7 - f2 -