

SESIÓN 12

1.- En gran grupo:

- Marcar con los cuadraditos rojos todo el camino que domina la torre, poniendo la torre en distintas posiciones. (Hemos visto que algunos niños tienen dificultades para no salirse de la columna o de la fila).
- Explicar que come como se mueve, puede capturar la pieza que esté en su camino y se detiene en esa casilla.
- Colocar la torre para comerse un peón, ¿en cuántas jugadas captura al peón?
- Ejercicios de colocar piezas, colocar la torre, ver cuántas se puede comer desde esa posición e ir comiendo poco a poco las piezas del tablero.
- Con el tablero lleno de piezas, los niños van colocando la torre de manera que se pueda comer: “el caballo.....

2.- Hacemos dos grupos:

Cada pareja en su tablero uno pone cuatro peones, y el otro se los come.

3.- Durante la semana:

- En psicomotricidad se sigue jugando a movernos como torres.
- En clase, en el rincón lógico-matemático se juegan pequeñas partidas por parejas.
- Ensayar capturas físicamente.