

## SESIÓN 14

### **1.- En gran grupo:**

- Recordar el movimiento del rey. (Decir en qué casilla está)
- Marcar con los cuadraditos rojos todo el camino que domina el rey, poniéndolo en distintas posiciones.
- Realizar el mismo ejercicio con la torre.
- Colocar piezas en el tablero mural, de manera que pueda comer la torre en cada movimiento.

### **2.- Hacemos dos grupos:**

Iniciamos partidas: Cada pareja tiene una torre y cuatro peones, y tienen que comerse los peones del contrario. (Recordamos las reglas de darnos la mano antes de empezar, respetar el turno, cuando no nos toca las manos atrás .... )

### **2.- 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.
- Una ficha de papel, con dibujos de a cuántas casillas se puede mover la torre.