

SESIÓN 17

1.- En gran grupo: PRESENTAMOS EL ALFIL.

- Poner las piezas en el tablero para recordar la posición del alfil, hay dos en cada equipo, uno en cada color.
- Señala el camino que seguirá el alfil. Se mueve en diagonal sin cambiar nunca de color. (Nos ayudamos con las tiras de ensartar para marcar las diagonales)
- Colocamos el alfil en distintas posiciones y cada niño pone un cuadradito rojo en un lugar al que el alfil pueda ir. Contamos cuántas casillas domina. (solo ha dado tiempo para colocar el alfil en el borde y en la siguiente; tenemos que repetirlo la siguiente sesión para que comprueben que cuanto más al centro está, más casillas domina.)

2.- Jugamos partidas:

Iniciamos partidas: Cada pareja tiene **dos** torres 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)

3.- Durante la semana:

- En psicomotricidad se sigue jugando a movernos como alfiles en diagonal.
- 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.