

SESIÓN 19

1.- En gran grupo:

- Señalar el camino que seguirá el alfil.
- Colocamos una pieza en el tablero, y pedimos al niño que coloque la torre para que se la pueda comer.
- Se repite el ejercicio con el alfil.
- Poner el tablero con muchas piezas que el alfil debe comer.

2.- Hacemos dos grupos:

Colocamos el alfil en la casilla que les digamos (ej. a, 3). Marcamos el camino del alfil con las cápsulas de café y contamos a cuántas casillas puede ir.

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 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