

SESIÓN 21

1.- En gran grupo:

- Señalar el camino que seguirá el alfil.
- Poner el tablero con muchas piezas que el alfil debe comer. Antes de comer, tenemos que decir si la jugada es buena (se puede comer una pieza) o buenísima (se puede comer dos, tres o cuatro)
- Jugamos con “El pequeño Fritz” en la fábrica de porcelana donde entrena el rey negro con una raqueta y una pelota.

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 un alfil 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...) El alfil de blancas mata por blancas, y el alfil de negras, mata por negras.

2.- Durante la semana:

- Seguimos igual.