

## SESIÓN 22 y SIGUIENTES

### 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.
- Poner un alfil y dos piezas. Miramos a cuál come. Hablamos del DOBLE.
- MEMORIA VISUAL: 5 PIEZAS cerramos los ojos, quitamos una ¿qué ha pasado? Cuando quedan 3 cambiamos la posición.

### 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

### 3.- Durante la semana:

- Igual.