

SESIÓN 9

1.- En gran grupo: **MOVIMIENTO DE LA TORRE**

Para presentarla:

“No tengo prisa en mover la torre, aunque está en la esquina, no se aburre”

En cruz, tantas casillas como quiera.

Como un canguro, salta derecho, derecho hacia delante, hacía detrás, hacía un lado o hacía otro (en +) tantas casillas como quiera.

- Colocarla en distintas casillas y marcar el camino que puede seguir con los cuadraditos rojos.
- ¿A cuántos sitios puede ir? Colocarla en las distintas casillas y ver cuántas casillas cubre (14 casillas).

2.- Hacemos dos grupos:

Cada pareja en su tablero juega al sumo.

3.- Durante la semana:

- En psicomotricidad se sigue jugando a movernos como reyes, marcando la posición de salida y la de llegada.
- En clase, en el rincón lógico-matemático se juega al memory, a reconocer piezas por el tacto, y a capturar fichas.
- Ensayar capturas físicamente.