

## SESIÓN 10

### 1.- En gran grupo:

Repasamos el tablero (hotel ascensores (letras) y pisos (números) 1º letra ,2º nº (recordamos cómo son las letras de imprenta y vamos nombrando casillas)

- **MEMORIA VISUAL:** 5 PIEZAS (las piezas las ponen los niños nombrándoles nosotras la casilla a la que debe ir). Cerramos los ojos, quitamos una ¿qué ha pasado? Cuando quedan 3 cambiamos la posición, ¿qué ha pasado?
- Colocamos un peón blanco y otro negro, y les vamos a atacar con las piezas que conocemos. T, R y A
- Ponemos el rey en g,7 cuántos movimientos debe hacer para llegar b,2.
- Ponemos el rey en e,7 cuántos movimientos debe hacer para llegar c,3.
- **JAQUE:** Cuando una pieza amenaza al rey hay que avisarle, diciendo jaque. El rey debe salvarse. Hacemos dos grupos y jugamos a dar jaque con la torre.
- **JAQUE MATE:** Cuando una pieza amenaza al rey hay que avisarle, diciendo jaque. El rey debe salvarse, si el rey no tiene escapatoria, es jaque mate.

### 2.- Hacemos dos grupos:

- **Partidas** (cada uno con su torre y rey da jaque al rey contrario)