**SESIÓN 6 El Rey**

**1.- En gran grupo:**

\* Con el tablero grande nombrar todas las piezas.

**2.- Hacemos dos grupos:**

**PEDIR PIEZAS**

Vamos pidiéndoles las piezas de dos en dos…. (ej: dame un caballo blanco y un peón negro) ellos se guardan las piezas, y después se las piden unos a otros.

**CAPTURA. (físicamente necesitamos las dos manos para capturar)**

* Ensayar capturas físicamente, poniendo un rey y peones cerca, preguntar cuál puede capturar, y hacerlo.
* Ponemos un rey en una posición, y colocamos un peón fijo al que tiene que capturar, individualmente los niños van moviendo el rey hasta conseguirlo. Importante que vean el camino que sigue el rey. (utilizamos fichas de otro color, para marcar el camino, hemos hecho un cuadradito rojo con velcro, el cual colocamos en la casilla que deja el rey cuando el niño lo levanta para moverlo –sólo un pasito-)
* Hacemos una nueva variante, en la que el rey tiene un peón (posteriormente 2 ó 3 peones) de su color que le impide el paso, y lo ha de esquivar para llegar a capturar al peón contrario.
* Anticipar en cuántas jugadas el rey se come un peón ( 2, 3 ó 4 movimientos)( No ha dado tiempo)

**2.- 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 un peón.

- Ensayar capturas físicamente.