**SESIÓN 7 El Rey**

**1.- En gran grupo:**

\* Poner el rey en una posición, y un peón a dos o tres pasos, los niños deben anticipar en cuántas jugadas capturan al peón.

\***COMER EN DOS:** Colocamos el rey y ponemos un cuadradito rojo a dos jugadas. Tiene que averiguar el camino.

**2.- Hacemos dos grupos:**

**CAPTURA. (practicamos la captura con una mano)**

* Cambiamos los peones por fichas de colores (para evitar tener en cuenta las reglas del peón) Ponemos un rey en una posición y varias fichas por el tablero. Indicamos el lugar al tiene que llegar, comiéndose por el camino todas las fichas.
* Anticipar en cuántas jugadas el rey se come un peón ( 2, 3 ó 4 movimientos)

**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.