

## SESIÓN 11

### **1.- En gran grupo:**

- Explicar que come como se mueve, puede capturar la pieza que esté en su camino y se detiene en esa casilla.
- No puede saltar sobre otra pieza, aunque sea de color. Tampoco puede capturar muchas piezas a la vez. Se mueve como un robot (no puede cambiar de dirección o girar en una misma jugada. (T c,1 y g6) ¿en cuántas jugadas captura al peón?
- Ejercicios de colocar una, dos, tres y hasta cinco piezas, colocar la torre, ver cuántas se puede comer desde esa posición e ir comiendo poco a poco las piezas del tablero.

### **2.- Hacemos dos grupos:**

Cada pareja en su tablero uno pone cuatro peones, y el otro se los come.

(Solamente hemos puesto cuatro tableros, para que cada una pudiese vigilar dos; la sesión anterior con tableros para cada dos no creemos que lo controlásemos debidamente)

### **3.- Durante la semana:**

- En psicomotricidad se sigue jugando a movernos como torres.
- En clase, en el rincón lógico-matemático se juega al memory, a reconocer piezas por el tacto, y a capturar fichas.
- Ensayar capturas físicamente.