

SESIÓN 16

1.- En gran grupo:

- Poner las piezas en el tablero y pedirles que digan el nombre de la casilla que ocupan.
- Señala el camino más rápido que seguirá la torre para colocarse encima del cuadrado.
- T c,2; P f, 4 cuadrado f,7
- T g,7; P g,3; cuadrado c,1
- T f,3; P e,4; cuadrado e,6
- T e,3; P d,3; P e,6; P f,6; P h,7; cuadrado e,8
- T c,6; P c,4; P b,2; P d,3; P e,3; P f,3; P g,6; cuadrado e,1.

2.- Hacemos dos grupos:

Iniciamos partidas: Cada pareja tiene una torre y cuatro peones, y tienen que comerse los peones del contrario. (Recordamos las reglas de darnos la mano antes de empezar, respetar el turno, cuando no nos toca las manos atrás)

2.- Durante la semana:

- En psicomotricidad se sigue jugando a movernos como torres.
- En clase, en el rincón lógico-matemático se juegan pequeñas partidas por parejas.
- Una ficha de papel, con dibujos de a cuántas casillas se puede mover la torre.