

## SESIÓN 18 ALFIL

### 1.- En gran grupo:

- Señalar el camino que seguirá el alfil. Se mueve en diagonal sin cambiar nunca de color. (Nos ayudamos con las tiras de ensartar para marcar las diagonales)
- Colocamos el alfil en distintas posiciones y cada niño pone un cuadradito rojo en un lugar al que el alfil pueda ir. Contamos cuántas casillas domina, comprobamos que cuanto más al centro está, más casillas domina.
- Rellenamos la hoja del movimiento del alfil con ellos, y la dejamos en un lugar visible de la clase.

### 2.- Hacemos dos grupos:

Partidas: Cada pareja tiene **dos torres** 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...)

### 3.- Durante la semana:

- En psicomotricidad se sigue jugando a movernos como alfiles.
- 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.