

SESIÓN 10: CABALLO

En gran grupo:

- Poner distintas posiciones hacemos una pregunta y cambiamos algo
¿Qué ha pasado? **MEMORIA VISUAL**
 - ¿Dónde puede ir en una jugada?
 - ¿Qué casillas amenaza?
 - Colocamos Blancas T b4, C d3, De2
Negras T c5,A e5
- ¿Qué puede capturar el caballo?
- ¿Cuántos saltos no son captura? (5)
- ¿Cuáles de estos saltos son malos?
- ¿Cuál es menos malo? (solo tiene e1 y f2 que no pasa nada)
- ¿A cuántos sitios puede ir la T sin que la capturen?
- ¿Cuáles son los 4 movimientos peores de la D?

Por parejas:

- Partidas caballo contra 5 peones para comer. Si corono uno ganan peones el caballo come todos gana.