



## INFANTIL

### CADA FIGURA CON SU VALOR

**Material:** fotocopia y tablero de ajedrez

**Jugadores:** Individual o en pequeño grupo

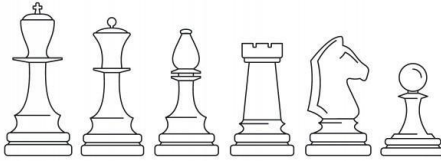
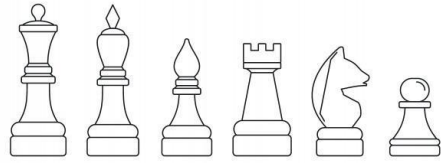
**Actividad:**

Se les da un tablero de ajedrez con el valor de cada figura en la casilla donde queramos que lo coloquen. Después, se recortan las piezas y se colocan en su lugar, para comenzar la partida.

Con este ejercicio se puede trabajar la colocación inicial de las piezas en el tablero, el inicio de una jugada, etc.



Piezas de ajedrez: Silueta o símbolo (elegir la más conveniente)



1

1

3A

3A

3C

3C

5

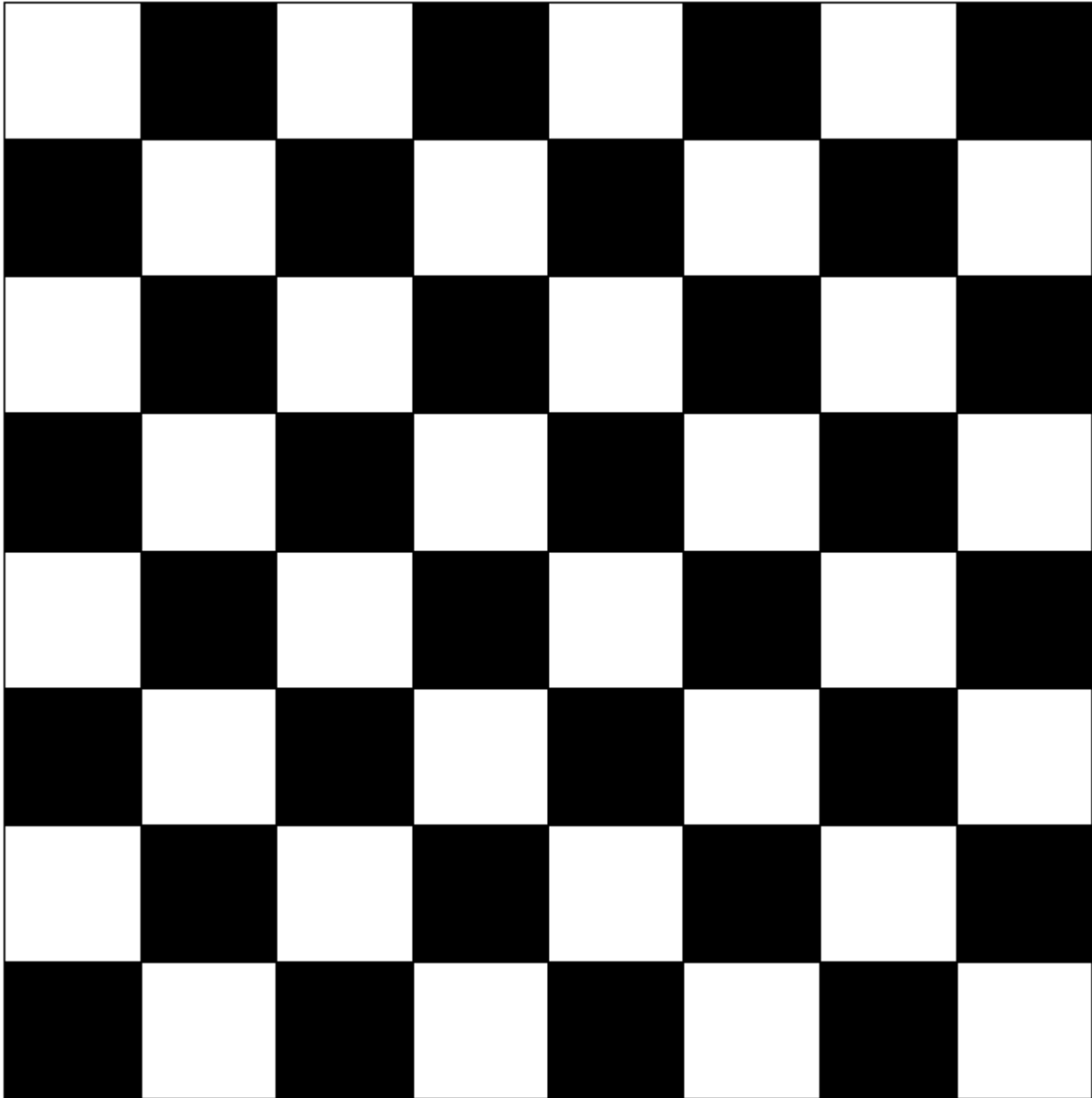
5

9

9

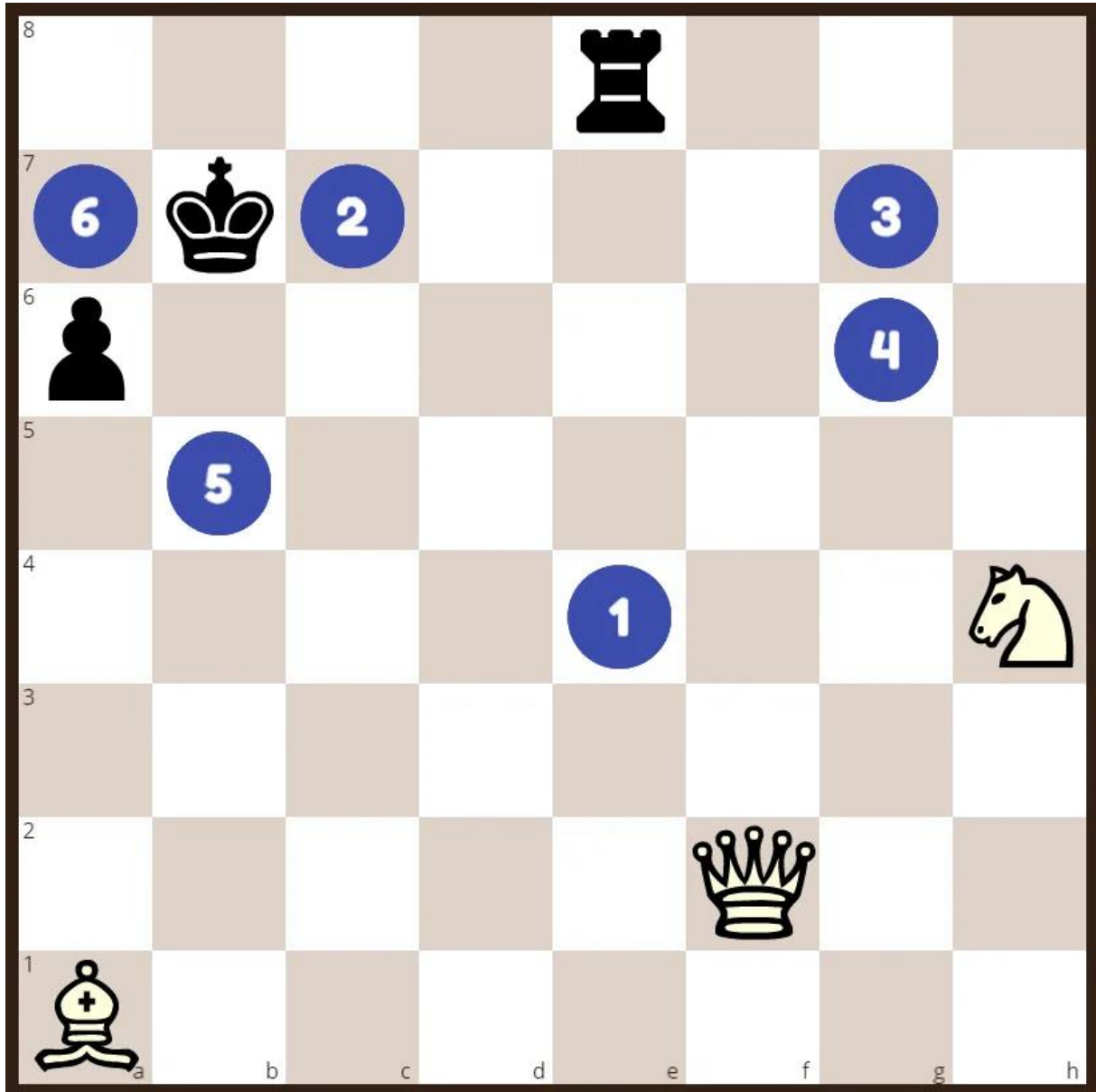


Tablero de ajedrez





### Captura números y juega con ellos



Cada pieza debe capturar un círculo, en un movimiento pero...

No deben capturar círculos si después puede capturarles cualquier pieza del equipo contrario....

Comienzan las blancas ...

¿Quién gana el juego?



## PREGUNTAS A RESOLVER ...

¿Qué círculo captura el alfil blanco? ¿Y el caballo blanco? ¿Y la dama blanca?

¿Qué círculo captura el rey negro? ¿Y la torre negra? ¿Y el peón negro?

Una vez que ya vemos que círculo atrapa cada pieza... Es el momento de comenzar el juego... Recordad que comienzan las blancas...

Podemos jugarlo en los tableros de mesa, en la pizarra digital con dos alumnos, uno lleva blancas y otro, negras...

## PROPUESTAS MATEMÁTICAS

Ordenar de mayor a menor los números de los círculos capturados

Sumar los números de los círculos capturados

Restar el número mayor al menor de los círculos capturados

Con cada círculo crear otro donde la suma me dé diez