

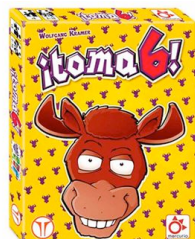
## PROGRAMA DE ACTIVIDADES: INFORMACIÓN PARA TUTORÍAS

Desde el grupo de trabajo os invitamos a participar en la siguientes actividades que se llevarán a cabo a lo largo de la segunda evaluación.

- Continúa el servicio de **ludoteca durante los recreos**: martes (juegos variados en el aula 010), jueves (ajedrez en el aula 223) y viernes (Días de radio en el aula de la radio)
- **Carné de juegoteca**: consiste en conseguir **4 sellos** antes del viernes 27 de marzo. Para ello habrá que acudir durante los recreos a la ludoteca y jugar:
  - Una partida a **Micro Robots** (martes aula 010)
  - Una partida a **Alto Voltaje** (martes aula 010)
  - Resolver una jugada de **ajedrez** (jueves aula 223). Al final de este documento os recordamos como se mueven las distintas piezas.
  - Participar en el juego **Días de radio** (viernes aula de radio)



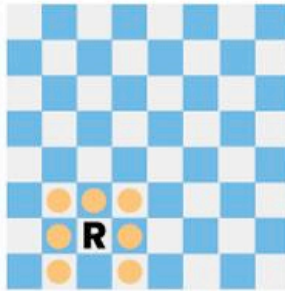
- **Actividades a llevar a cabo durante la Jornada Cultural** del centro el próximo viernes 3 de abril:
  - Prueba eliminatoria (**play off**) de **Toma 6** que estará abierto a todos los niveles educativos. Se establece una única categoría y habrá tres premios.



- Para el alumnado de **1º de ESO** se establecerá un concurso de **serpientes y escaleras**. Habrá recompensas ....

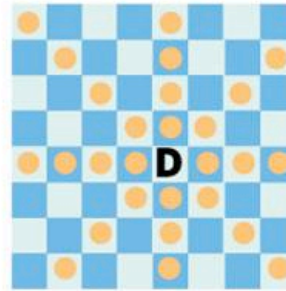
**NOTA:** Con anterioridad a la Jornada Cultural se colocará en los tabloncillos de anuncios de la planta baja del centro el horario y aulas de desarrollo de las pruebas.

# Movimientos



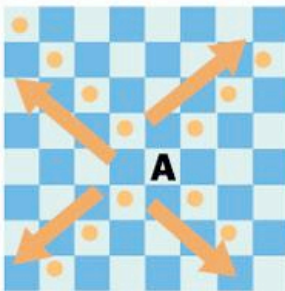
## REY

Un paso a cualquier casilla no atacada por una o más piezas del adversario.



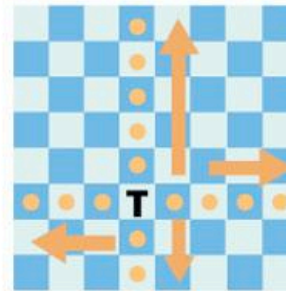
## DAMA

A cualquier casilla vertical, horizontal o en diagonal.



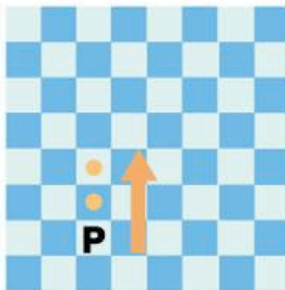
## ALFIL

A cualquier casilla diagonalmente.



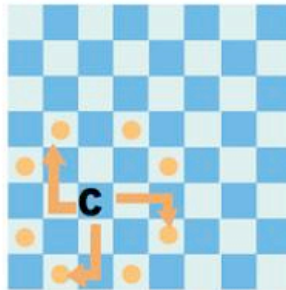
## TORRE

Hacia cualquier casilla horizontal o verticalmente.



## PEÓN

Hacia adelante en la misma columna, siempre que la casilla esté vacía.



## CABALLO

Se mueve en L en tres pasos y puede saltar encima de otras piezas.