

教學手冊

自閉症譜系障礙兒童 混合組別西洋棋教學

ZZ

作者

Natalia Popova

Ala Mishchanka

Anna Charchyan 博士

Lilit Karapetyan 博士



前言

每位孩子都能學習和茁壯成長。

自閉症是一種障礙還是一種機會？這具有挑戰性、令人沮喪且有時無法預測，然而它也提供了以非凡方式展現自由和創造力的機會。*Infinite Chess Project* 的目標是讓典範轉移，證明我們的差異是我們最強大的超能力。

西洋棋對自閉症類群障礙的孩子來說是一項很好的活動，不僅能讓這些特殊的孩子獲得樂趣、滿足感和愉悅，還能改善他們的身心健康。西洋棋沒有限制、沒有偏見、沒有界限。西洋棋不僅僅是一場遊戲；它是棋盤之外的朋友。

內容簡介

本手冊分為理論和實務兩部分。

第一部分：方法論指南

本部分提供教學過程在策略上的全面觀點，自閉症類群障礙兒童具有的特質，教室技術設備的實地建議，計畫預期的個人和團體成果，以及課程指南和活躍的西洋棋遊戲。

第二部分：西洋棋課程計畫

本部分提供專為 *Infinite Chess Project* 設計的 16 節西洋棋課程的詳細計畫。理論、實際練習以及關於西洋棋設備和遊戲規則的後續資訊。

致謝

特別感謝本手冊的作者們，他們的努力、專業知識、研究和支援使我們能夠繼續前進：

Natalia Popova - 女子國際大師，國際棋聯教練，白俄羅斯國際棋聯西洋棋學院教練，領導為期兩年的自閉症類群障礙兒童西洋棋教學計畫（白俄羅斯）；

Ala Mishchanka - 特殊需求教育助理，擁有超過 17 年經驗（加拿大）；

博士 Anna Charchyan 博士 - 阿波夫揚國立教育大學西洋棋研究所研究員，教育學博士，特殊和融合教育學院語言治療和職業治療系講師（亞美尼亞）；

博士 Lilit Karapetyan 博士 - 阿波夫揚國立教育大學西洋棋研究所資深研究員，心理學博士，特殊教育和心理學系講師（亞美尼亞）。

感謝國際奧林匹克委員會對 *Infinite Chess Project* 的大力支持，以及讓本手冊能夠有機會翻譯成多種語言，使教學過程更加容易。

目錄

第一部分方法論指南

1.介紹.....	6
2.設備.....	11
3.課程內容.....	15
4.課程預期成果.....	19
5.課程個人成果.....	20
6.課程指南.....	22
第 1 課 西洋棋。棋盤.....	22
第 2 課 棋子。開局位置.....	26
第 3 課 棋盤符號.....	29
第 4 課 棋子的價值.....	32
第 5 課 城堡.....	34
第 6 課 主教.....	37
第 7 課 皇后.....	41
第 8 課 騎士.....	45
第 9 課 士兵.....	50
第 10 課 防守 雙重進攻.....	57
第 11 課 國王.....	61
第 12 課 將軍.....	67
第 13 課 易位.....	74
第 14 課 將殺.....	81
第 15 課 和棋逼和.....	88
第 16 課 行為規範。棋鐘.....	93
7.活躍的西洋棋遊戲.....	98
第 1 課.....	98
第 2 課.....	103
第 3 課.....	105
第 4-11 課 西洋棋子及其價值.....	112
8.認知活動.....	114
第 1 課 西洋棋棋盤.....	120

橫線 (列)	123
直線 (行)	125
對角線	127
第 2 課 棋子 起始位置	131
起始位置	135
第 3 課 棋盤符號	138
第 4 課 棋子的價值	145
第 5 課 城堡	150
第 6 課 主教	160
第 7 課 皇后	170
第 8 課 騎士	180
第 9 課 士兵	191
士兵的升變	198
吃過路兵	203
第 10 課 防守 雙重攻擊	206
雙重進攻	214
第 11 課 國王	217
第 12 課 將軍	229
士兵將軍 皇后將軍	231
閃將 雙重將軍	242
第 13 課 易位	245
第 14 課 將殺	258
城堡將殺	258
主教將殺	261
皇后將殺	261
騎士將殺	265
士兵將殺	265
第 15 課 和棋逼和	268
第 16 課 行為規範	274
棋鐘	276

第一部分

方法論 指南



1.介紹

小組學生人數	時間表 (50 分鐘)	基本活動
最多 4	25 分鐘 - 第一節 5 分鐘 - 休息 20 分鐘 - 第二節	老師講課、展示圖卡、在示範板上解釋課程、在個人棋盤上面對面教學、書面作業、實體活動 (包括在地板棋盤上)

自閉症學生教學指南

自閉症是一種始於幼兒時期的嚴重終身發展障礙。自閉症的特徵表現在三個方面的障礙：溝通、社交、行為。

溝通方面的障礙

在所有溝通領域都有困難；非言語、接收性、表達性和邏輯互動都會受到影響。

- 理解能力
- 對言語/非言語資訊的解讀
- 理解抽象語言
- 保持注意力/快速轉換焦點
- 聽覺處理
- 以字面思考
- 詞彙量有限
- 仿說 (重複他人剛說過的話)
- 代詞、問題、陳述使用不當
- 語調或語言節奏不尋常
- 解讀非語言暗示，如肢體語言、臉部表情
- 在適當情況下作出相關評論
- 在對話中輪流發言

行為方面的障礙

- 對固定規律和可預測性的高度需求
- 對於變動和轉移有困難
- 對於處理感官資訊有困難
- 無法有效使用物品，如排列玩具、旋轉輪子
- 身體動作不尋常或重複行為，如搖晃、彈手指
- 應對策略有限
- 無法靈活思考
- 特定興趣，如恐龍、觀看捷運列車影片

造成焦慮的因素

- 處理意外事件
- 對於變動和轉移有困難
- 適應新情況
- 理解他人的反應
- 無法表達自己

社交互動的障礙

- 知道如何開始互動
- 維持互動
- 意識到他人的存在
- 理解他人的感受和觀點
- 發展友誼
- 理解不成文的社交規則
- 表現出有限/不尋常的情緒反應
- 維持對話

如何教導自閉症學生？

- 保持積極態度
- 了解孩子
- 注意個體間的差異，如活動程度、感官需求、溝通和認知能力
- 與家長/監護人、以前的老師、顧問交談
- 提供可預測和安全的環境
- 盡量減少轉移
- 提供關於變動的準確、預先資訊
- 提供一致的固定規律
- 提供個別化、即時、具體的強化
- 行事具體且明確
- 避免使用「稍後」、「也許」、「你為什麼要這樣做？」等詞語
- 避免使用成語、雙關語和諷刺語
- 以清晰詳細的方式教授技能，不留混淆或疑惑的空間
- 使用手勢、示範和展示及結合口語表達
- 簡化指示
- 如有必要，將任務分解成學生能夠成功完成的較小步驟
- 具體說明指示
- 保持語言簡單、具體和清晰

- 停頓、傾聽和等待
- 觀察並傾聽回應的嘗試
- 對嘗試作出積極回應
- 使用視覺輔助（手勢、符號、圖片和文字）
- 給予回應時間
- 確認理解程度
- 找出學生的優勢和需求，列出喜好和厭惡的清單
- 勿認為回應是在針對個人
- 提供休息時間以便自我調節

提示

提示是幫助學生在給予指示後執行特定回應的方式。

學習新任務需要有效使用提示，以確保學生知道如何執行技能，而不會感到挫折或浪費寶貴的教學時間。

任何自閉症學生都能從教學過程中的提示中受益，不論年齡、溝通技巧或認知能力如何。提示可以單獨使用或同時使用，以幫助學生成功完成活動。

以下是 5 種提示類型：

- 口語提示（間接口語和直接口語）
- 手勢提示
- 視覺提示
- 示範提示
- 肢體提示

*口語提示*提供學生應該做什麼的口頭指示。

間接口語提示暗示學生需要做某事，但提供的資訊很少。

例如：「接下來你要做什麼？」

直接口語提示更具體，告訴學生期望他們做什麼。

例如：「把棋盤放在桌子上」。

手勢提示可以包括指點、看向、示意、靠近或觸碰某物品或區域以表示正確的回應。

例如：老師指向棋子符號，然後指向示範板，示意期望的動作。

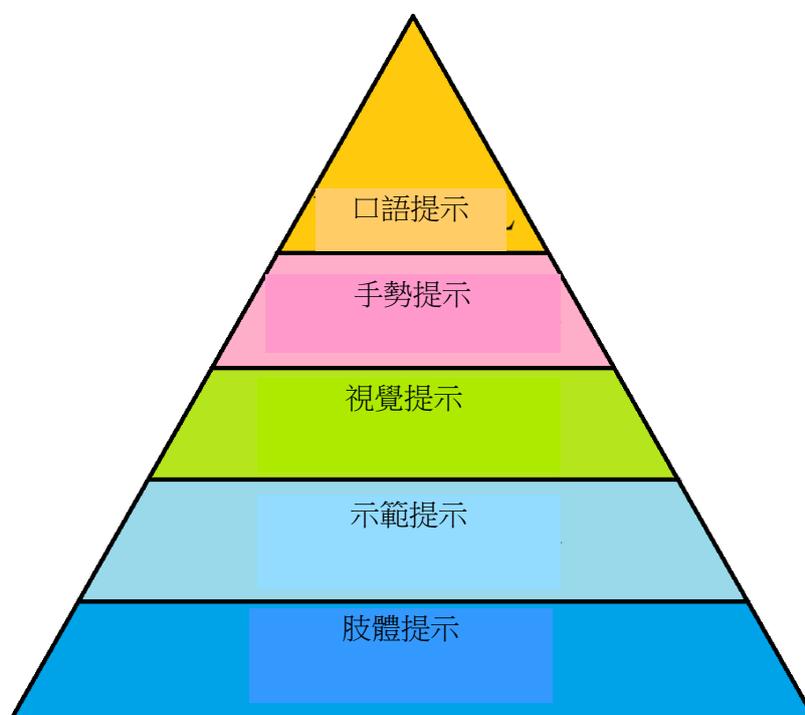
視覺提示包括物品、圖片、繪畫或符號，提示學生期望做什麼。

在給予示範提示時，可以示範整個動作或只示範相關部分。

例如：老師可以示範學生應該如何拿起棋子符號並放在示範板上。

學生將透過示範學習：做、取消、告訴學生去做，如果錯誤，就停止並重做。

肢體提示包括部分和完全肢體提示。部分肢體提示可能是老師輕輕拍學生的手肘，提示他們將棋子放在棋盤上或桌子上，或者老師可能引導學生的手肘以幫助將棋子放在棋盤上。最具干預性的完全肢體協助是拿起學生的手，實際引導他們將棋子放在棋盤上以完成技能。



在層級頂部是最不具干預性的提示，底部是最具干預性的提示。

開始時，從較不具干預性的提示做起，然後向下移動層級，直到學生能夠正確完成任務。如果間接口語提示無效，嘗試直接口語提示。如果仍然無效，嘗試指向或觸碰物品等手勢提示。一旦找到有效的提示，就停止。在確保學生能夠正確執行任務的同時，盡可能使用最少的提示。

然後，隨著學生對新技能更加熟悉，你可以向上移動層級到較不具干預性的提示，直到他們能夠獨立執行任務。這被稱為**提示淡化**。

有些學生會依賴提示，等待老師協助才作出任何類型的回應。為避免這種情況，一旦學生開始展現掌握程度，就應該淡化提示。

強化

當學生在學習新技能或努力管理他們的行為時，強化提供外部動機。跟隨行為並增加該行為再次發生機率的事件就是強化物。

強化物類型：

實物

獲得喜愛的物品或玩具；參與喜愛活動的機會。

例如：拼圖、書籍、影片、恐龍玩具、盪鞦韆。

社交

讚美、擊掌、微笑和點頭，任何形式的社交認可。

例如：「做得好！」、「我為你感到驕傲！」

基本

食物和飲料是基本強化物，因為它們滿足生理需求。

例如：有些學生喜歡甜食或零食；其他人可能對醃黃瓜或檸檬等特殊食物有反應。

代幣

代幣本身沒有價值。它們有價值是因為可以收集並換取其他類型的強化物。

例如：貼紙、打勾標記、印章、點數。

選擇強化物時，選擇在看到特定行為時給予，未達到特定行為時予以保留。

你不能用午餐、點心或其他生活必需品作為強化物。

沒有任何一項是「通用」強化物。強化物是由其對行為的影響來決定的。

2.設備

為自閉症學生進行西洋棋課程，需要以下課堂和個人工作場所的設備：

- 2.1. 附帶棋子的示範板。方格和棋子的顏色接近「白色」和「黑色」的概念- 1 件。
- 2.2. 西洋棋組及棋盤 - 每位學生 1 組。
- 2.3. 地板棋盤及棋子套組 - 1 件。
- 2.4. 計時器 - 1 件。
- 2.5. 視覺課程表 - 1 件。
- 2.6. 教師手冊 - 1 件。
- 2.7. 習作 - 每位學生 1 本。
- 2.8. 電腦、教師用多功能事務機。
- 2.9. 文具：紙張、鉛筆、橡皮擦、膠水等。

如何建置自閉症教室

由於自閉症學生有其他學生通常沒有的特殊需求，教育工作者必須採用獨特的教育方法和策略來滿足這些需求。

自閉症學生在西洋棋教室中獲得的調適和支持將視個別學生成功所需的內容而定。

妥善組織的教室可以提高技能成就和獨立性，並降低自閉症學生的壓力和焦慮。

以下是幫助教師創造最佳環境讓自閉症學生學習西洋棋的一些建議。

實體布局

在開始組織教室之前，須特別注意實體布局。請考慮學生、教職員工和家長在教室中轉移時的動線。用具的擺放應該創造出能幫助使轉移順暢和容易的物理走道。你的教室將容納最多 4 名學生。

清除雜物

清除未使用的用具、材料或不具特定教學目的之物品。許多自閉症學生會注意細節，可能因此錯過整體情況。你不會想要他們把注意力放在無關的物品而非你身上。

使用視覺輔助來定義空間

許多自閉症學生不理解個人空間，所以他們會從視覺上定義的特定工作空間中受益。

例如，在課程中，教師可能不希望學生隨時在教室各處走動，所以教師可以使用不同方式的視覺上定義區域並教導該區域在哪裡。在教室中難以待在指定區域的學生可能會受益於他們位置周圍的彩色膠帶，因為膠帶能建立界限，讓學生知道他們應該在哪裡。

為了不讓任何學生感到被排除在外，亦可選擇給所有學生的位置都貼上膠帶。

使用視覺輔助來增加獨立性

視覺策略是對於幫助自閉症學生成功極為重要的工具。

它們幫助學生學習有效溝通、積極行為和適當的社交互動。



一般來說，自閉症學生是視覺學習者。他們更擅於理解所見而非所聞，這就是為什麼當我們使用視覺策略來輔助溝通時他們會受益。視覺輔助幫助那些在理解或使用語言溝通方面有困難的學生創造更可預測和可理解的環境。

視覺輔助可以是圖片、照片、繪畫、物品、文字、列表或肢體動作。

用圖片和相應的文字標記每個工作站、架子和櫃子。

如果你的教室有「愛跑動」的學生，你可以在門上放置「停止」標誌。



一張圖片勝過千言萬語 – 多加利用。

要有時間表，包括文字和視覺內容。

什麼是視覺時間表？

視覺時間表使用物品、照片、圖示、文字或視覺輔助的組合來傳達即將進行的活動或事件的順序。視覺時間表告訴學生他們應該在哪裡，何時應該在那裡，以及他們整天將做什麼。當學生進行不同活動時，請參考時間表。

視覺時間表是根據學生的個別需求所建置，可能在長度和形式上有所不同。

你可以移動時間表的各個部分，這樣學生就知道哪些部分已經完成，還有哪些需要做。你可以透過使用魔鬼氈和將時間表的不同部分進行護貝來實現這一點。

注意感官刺激

感官障礙在自閉症學生中非常普遍。盡可能減少感官刺激。注意照明、窗戶、地板覆蓋物和天花板。即使是降低百葉窗和調暗頭頂燈等小改變也會有幫助。讓書桌背向窗戶或門。

螢光照明

某些類型的照明，特別是螢光照明，已被證實對自閉症個體有特別負面的影響。大約一半的自閉症個體經歷被歸類為對螢光照明的嚴重敏感。

你可以透過減少接觸螢光照明，用間接自然光或白熾燈照明替代，保持房間光線昏暗來減少光線敏感。

減少噪音

教師可以在椅子底部使用網球來減少學生移動椅子時的噪音。在更安靜的教室裡，學生可以更好地集中注意力並更快進步。



你也可以使用地毯來降低噪音等級。

設置紓壓區

過度刺激、誤解或溝通障礙很容易導致挫折甚至崩潰。一旦學生的情緒開始加劇，他們就無法再學習。

可透過創建和設置紓壓區來提前準備。這可以是教室角落的一個小區域，放置豆袋椅、裝有手指玩具的容器、感官玩具和你的學生喜歡的活動，以及一些耳機。紓壓區絕對不能當作懲罰的形式使用。

在紓壓區添加視覺輔助

為了幫助學生知道他們何時平靜下來，請在紓壓區添加視覺輔助來評估學生的感受。有助於學生理解自身情緒的視覺輔助和帶有紓壓技巧（策略）的視覺輔助在紓壓區相當重要。這些視覺輔助將協助學生發展對自身情緒的理解，也將使他們能夠模仿返回課堂所需的情緒狀態。

使用計時器。計時器是一種視覺輔助，幫助自閉症學生「看到」時間的流逝。

計畫由誰來設置計時器 – 你還是學生。當計時器響起時，決定學生是否準備好回去上課的短語是什麼？可以是像「你準備好回去上課了嗎？」這樣的簡單短語。所有這些策略都將幫助你為不同情況做好最佳準備，並有效使用你的紓壓角落。



感官玩具

如果你的學生難以待在他們的桌子旁，你可以使用有重量的凝膠軟墊或蛇形纏繞物這樣的加重產品。軟墊可以是一種簡單的方式，幫助學生坐著上課或進行任何其他需要坐一段時間的活動。這類產品提供紓壓的感官輸入和舒適感，改善注意力和集中力，增加身體意識，並具有紓壓的好處。



家長應該向醫生、職能治療師和其他專業人士諮詢，根據其子女的具體需求獲得如何更好地適應的建議。

學生會從在課程開始前參觀學校和教室中獲得極大益處。向他們展示他們的教室、洗手間，並介紹將與學生接觸的教師和工作人員。家長可以創建社交故事來幫助他們的孩子在適應期更容易和更可預測。

家長可以向學校提供有關其子女需求的關鍵資訊副本，並與工作人員分享他們的顧慮和期望。

3.課程內容

1.西洋棋。棋盤

- 1.1.你知道什麼遊戲？你喜歡玩什麼遊戲？什麼是西洋棋？西洋棋是一種遊戲。
- 1.2.我們需要什麼來下西洋棋？棋盤和棋子。
- 1.3.棋盤。「方格」、「格子」的概念。方格是白色和黑色的。
- 1.4.棋盤上的線條。橫線（列）。直線（行）。對角線。
- 1.5.棋盤方向：棋盤中心、棋盤邊緣、棋盤角落。
- 1.6.遊戲和任務。

2.棋子。開局位置

- 2.1.棋子有白色和黑色。
- 2.2.棋子的名稱。
- 2.3.棋子的開局位置。皇后規則。「開局位置」的概念。
- 2.4.遊戲和任務。

3.棋盤方向。棋盤符號

- 3.1.棋盤上的每個格子都有自己的名稱。如何找出它？
- 3.2.從 1 到 8 的八條橫線。從 a 到 h 的八條直線。
- 3.3.格子名稱。
- 3.4.棋子名稱。
- 3.5.介紹「棋盤符號」的概念。
- 3.6.遊戲和任務。

4.棋子的價值

- 4.1.介紹「價值」、「價格」的概念。
- 4.2.棋子的價值。
- 4.3.國王沒有具體的「數值價格」。
- 4.4.遊戲和任務。

5.城堡

- 5.1.城堡的移動。
- 5.2.城堡的攻擊。
- 5.3.城堡的吃子。
- 5.4.遊戲和任務。

6.主教

- 6.1.主教的移動。
- 6.2.主教的攻擊。

6.3.主教的吃子。

6.4.遊戲和任務。

7.皇后

7.1.皇后是最強的棋子。

7.2.皇后的移動。

7.2.皇后的攻擊。

7.4.皇后的吃子。

7.5.遊戲和任務。

8.騎士

8.1.騎士的移動。騎士可以跳過棋子。

8.2.騎士的吃子。

8.3.騎士的攻擊。

8.4.遊戲和任務。

9.士兵

9.1.士兵的起始位置：白士兵在第 2 橫線，黑士兵在第 7 橫線。

9.2.士兵的移動。士兵從起始位置的移動。

9.3.士兵的吃子。

9.4.士兵的攻擊。

9.5.士兵的升變。

9.6.士兵的特殊走法－吃過路兵。「受攻擊格」的概念。

9.7.遊戲和任務。

9.8.士兵的對戰。

10.防禦

10.1.防禦攻擊的方法：吃掉攻擊的棋子，保護棋子，逃離攻擊。

10.2.棋子移動的限制。

10.3.小型局面。

10.4.遊戲和任務。

11.國王

11.1.國王是西洋棋中最重要棋子。

11.2.國王的移動。國王不能移動到對方棋子的「攻擊範圍」內。

11.3.白方和黑方的國王不能相鄰。

11.4.國王的吃子。國王不能吃有保護的棋子。

11.5.國王的攻擊。

11.6.遊戲和任務。

12.將軍

- 12.1.將軍是用棋子攻擊國王。
- 12.2.用各種棋子將軍。
- 12.3.國王不能將軍國王。
- 12.4.國王不能處於被將軍的狀態。
- 12.5.應對將軍的三種方法：吃掉，遮擋，逃離。應對騎士將軍的兩種方法：吃掉，逃離。
- 12.6.暴露將軍
- 12.7.雙將。應對雙將的唯一方法是國王逃離。
- 12.8.遊戲和任務。

13.易位

- 13.1.易位是國王的特殊走法。易位每局只能使用一次。為什麼在西洋棋中需要易位？
- 13.2.短易位。長易位。
- 13.3.什麼時候不能進行易位。「受攻擊格」的概念。
- 13.4.遊戲和任務。

14.將殺

- 14.1.«西洋棋比賽»、「勝利»、「獲勝»的概念。每位棋手都致力於贏得西洋棋比賽。如何贏得西洋棋比賽？
- 14.2.將殺是無法避免的將軍。將殺就是獲勝。西洋棋的目標是將殺對方的國王。將殺立即結束比賽。
- 14.3.用各種棋子將殺。國王不能將殺國王。
- 14.4.遊戲和任務。

15.逼和。和局

- 15.1.西洋棋比賽的最終結果是勝利（贏）、和局、失敗（輸）。
- 15.2.最終結果的量化評估：勝利—1分，和局—½（半）分，失敗—0分。
- 15.3.最簡單的和局類型：國王對國王，國王和主教對國王，國王和騎士對國王。
- 15.4.另一種和局是逼和。逼和是指國王沒有被將軍，但國王和棋子都無法移動的情況。逼和就是和局。
- 15.5.遊戲和任務。

16.行為規範。棋鐘

- 16.1.比賽開始前向對手問候，握手。比賽期間保持安靜。
- 16.2.«碰子必走»。調整棋子。
- 16.3.西洋棋比賽中的所有行動都用一隻手完成，包括吃子、易位、士兵的升變。
- 16.4.比賽結束後的行為規範。相互尊重。
- 16.5.棋鐘。棋鐘的用途是什麼？

16.6.先走子，再按鐘。「用同一隻手走子和按鐘」。

16.7.遊戲和任務。

4.課程預期成果

- 4.1.正確放置棋盤於對弈者之間。
- 4.2.棋盤導航：中心，邊緣，角落，棋盤符號。
- 4.3.區分橫列、直行、對角線。
- 4.4.知道棋子的名稱。正確擺放棋子的起始位置。
- 4.5.了解棋子的價值。
- 4.6.了解棋子移動和吃子的規則。
- 4.7.了解什麼是攻擊、威脅、防禦。
- 4.8.能夠進行易位。
- 4.9.學習吃過路兵。
- 4.10.能夠將軍、防禦將軍、將殺，解決最簡單的一步將殺問題。
- 4.11.了解西洋棋比賽的量化評估：勝利、失敗、和局和逼和。
- 4.12.能夠與夥伴下棋。了解西洋棋比賽期間的行為規範，使用棋鐘的規則。

5.課程個人成果

目標

大多數自閉症學生在社交、溝通和行為技能方面都面臨挑戰。教師必須根據學生的年齡和功能等級設定目標。

社交互動目標

- 學生將意識到他人的存在。
- 學生將尊重他人的個人空間。
- 學生將開始互動。
- 學生將保持參與互動。
- 學生將與同伴或教師持續進行活動。
- 學生將允許教師透過輪流或移動物品來參與孩子的遊戲。
- 學生將對其他人發起的互動給予口語或非口語回應。
- 學生將理解他人的感受和觀點。
- 學生將發展友誼。

溝通目標

- 學生將主動打招呼。
- 學生將介紹自己。
- 學生將認識新朋友。
- 學生將遵循圖片時間表。
- 學生將主動與其他孩子溝通，例如提問、開始遊戲。
- 學生將適當地使用言語或手勢表達對活動的不喜歡。
- 學生將在溝通互動中提出適當的問題（口語學生）。
- 學生將加入對話（口語學生）。
- 學生將與他人進行來回對話交流（口語學生）。
- 學生將使用語言與同伴互動（口語學生）。
- 學生將適當地打斷。
- 學生將在不理解時提問（口語學生）。
- 學生將在需要時尋求幫助。
- 學生將請求食物、上廁所休息或其他必需品。
- 學生將使用並理解手勢。
- 學生將理解臉部表情。

行為目標

- 學生將遵守教室規則。
- 學生將尊重界限。
- 學生將學會注意並聆聽指示。
- 學生將分辨何時需要休息，並自主請求休息。
- 學生將學習並展示簡單的自我紓壓技巧，如深呼吸。
- 學生將學習如何處理挫折而不崩潰。

遊戲技能目標

- 學生將發起遊戲互動。
- 學生將回應遊戲邀請。
- 學生將學會輪流。
- 學生將學習如何應對失敗。
- 學生將學習如何應對勝利。
- 學生將學習如何妥協。
- 學生將學會尊重他人的意見。

6.課程指南

第 1 課 西洋棋。棋盤

目標：

- 1.解釋什麼是西洋棋。
- 2.介紹棋盤、上面的黑白方格、角落、邊緣和中心方格、棋盤的正確擺放。
- 3.介紹「橫列」、「直行」和「對角線」的概念。

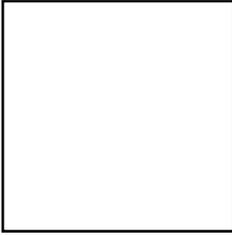
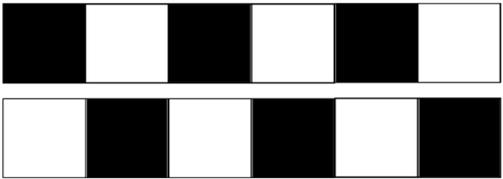
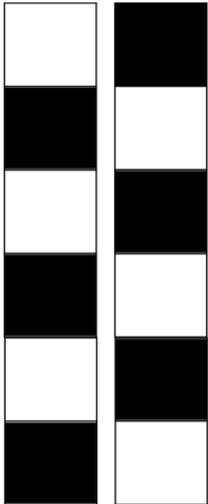
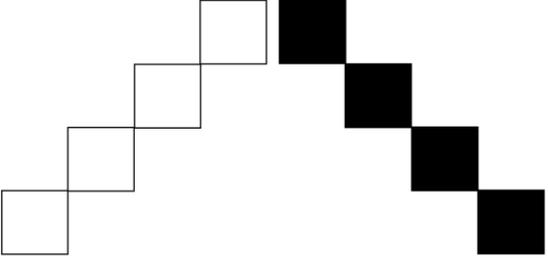
基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：示範棋盤、個人棋盤、示範棋盤用的彩色磁鐵、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	教師向學生介紹自己，學生向教師介紹自己。
2.	教師講課。 引導學生理解西洋棋是一種遊戲。介紹棋盤。
2.1.	你知道什麼遊戲？你最喜歡玩什麼遊戲？你知道什麼運動遊戲？
2.2.	今天我要告訴你另一個遊戲。它叫做西洋棋。我們需要什麼來下西洋棋？棋盤和棋子。
3.	今天我們將認識棋盤。
3.1.	示範棋盤。 向學生介紹示範棋盤。這是教師的棋盤。
3.2.	介紹學生的個人棋盤。
3.3.	棋盤是什麼形狀？棋盤是正方形的。每個棋盤都是正方形的。 哪個棋盤比較大：示範棋盤還是你桌上的棋盤？
3.4.	棋盤有小格子。每個小格子叫做方格。棋盤上有白色和黑色的方格。
3.5.	解釋棋盤上所有淺色方格稱為白色，所有深色方格稱為黑色。
3.6.	在示範棋盤上顯示一個白色方格，並詢問學生這是白色還是黑色方格。對黑色方格也做同樣的練習。
3.7.	請學生在他們的個人棋盤上指出一個白色方格。然後指出一個黑色方格。 哪個比較大：棋盤還是方格？
3.8.	在地板棋盤上展示黑白方格。 選擇一種顏色並請學生站在這種顏色的方格上。例如，站在白色方格上。 允許學生站在任何方格上並請他們說出其顏色。
3.9.	完成紙上練習 1-4（第 1 課）。
4.	介紹棋盤的中心、角落和邊緣。讓學生熟悉棋盤的正確擺放位置。

4.1.	在示範棋盤上使用彩色磁鐵解釋中心、角落和邊緣方格的概念。學生在個人棋盤上使用彩色圓片或籌碼。
4.2.	在示範棋盤上顯示中心方格（e4、e5、d4、d5），並請學生在他們的棋盤上指出這些方格。e4 是什麼顏色？e5 是什麼顏色？d4 是什麼顏色？d5 是什麼顏色？
4.3.	在示範棋盤上顯示角落方格（a1、a8、h1、h8），並請學生在他們的棋盤上指出這些方格。a1 是什麼顏色？a8 是什麼顏色？h1 是什麼顏色？h8 是什麼顏色？
4.4.	在示範棋盤上顯示邊緣（第 1 和第 8 橫列，a 和 h 直行），並請學生在他們的棋盤上指出這些邊緣。
4.5.	在地板棋盤上學習中心、角落和邊緣方格。 站在白色中心方格上。站在黑色中心方格上。站在白色角落方格上。站在黑色角落方格上。沿著棋盤邊緣走動。 站在一個方格上並詢問學生這是中心方格還是角落方格？這個方格是什麼顏色？
4.6.	講解棋盤的正確擺放位置。 棋盤擺放時，右下角的方格應該是白色。 看看你們的棋盤。它們擺放正確嗎？
4.7.	完成紙上練習 5（第 1 課）。
5.	介紹西洋棋線條。橫線（列）。
5.1.	棋盤上的方格形成線條。現在你們將認識這些西洋棋線條。
5.2.	解釋並展示什麼是橫列。 橫列是從右到左（或從左到右）延伸的黑白方格線。每條橫列有八（8）個方格。 橫列中的方格顏色交替排列：黑-白-黑-白-黑-白-黑-白（或相反）。
5.3.	棋盤上有多少條橫列？ 與學生一起數示範棋盤上的橫列。然後每個學生數自己棋盤上的橫列。
5.4.	示範棋盤。 例如，展示第 2 橫列。學生用磁鐵展示第 2 橫列。 展示一條橫列並詢問學生這是第幾橫列？ 用磁鐵在示範棋盤上排列線條。然後詢問橫列是否正確。請學生糾正錯誤。
5.5.	個人棋盤。 例如，展示第 4 橫列，展示第 8 橫列等。學生在指定的橫列上擺放彩色圓片（籌碼）。
5.6.	尋找橫列。
5.7.	地板棋盤。 例如，請學生沿第 1 橫列走動，然後沿第 7 橫列等。 學生沿任意橫列走動並說出其編號。
5.8.	完成紙上練習 6-7（第 1 課）。
6.	直線（行）。

6.1.	解釋並展示什麼是直行。直行是從底部到頂部（或從頂部到底部）延伸的黑白方格線。每條直行有八（8）個方格。直行中的方格顏色交替排列：黑-白-黑-白-黑-白-黑-白（或相反）。
6.2.	棋盤上有多少條直行？ 與學生一起數示範棋盤上的直行。然後每個學生數自己棋盤上的直行。
6.3.	示範棋盤。 例如，展示一條直行。學生用磁鐵展示他們選擇（尋找、想要）展示的任何直行。用磁鐵在示範棋盤上排列線條。然後詢問直行是否正確。請學生糾正錯誤。
6.4.	個人棋盤。 例如，展示兩條邊緣直行。學生在棋盤上指定的直行上擺放彩色圓片（籌碼）。
6.5.	尋找直行。
6.6.	地板棋盤。 學生沿任意直行走動。 請他們沿棋盤中心的直行走動。
6.7.	完成紙上練習 8-11（第 1 課）。
7.	對角線。
7.1.	解釋並展示什麼是對角線。對角線是由相同顏色的方格透過角相連形成的線。棋盤上有長對角線和短對角線。長對角線是由八個白色或黑色方格組成的線。
7.2.	示範棋盤。 例如，顯示最長的白色對角線，最長的黑色對角線。學生用磁鐵展示指定的對角線。 用磁鐵在示範棋盤上排列線條。然後詢問對角線是否正確。請學生糾正錯誤。
7.3.	個人棋盤。 例如，展示最長的白色和黑色對角線。學生在指定的對角線上擺放彩色圓片（籌碼）。 最長的對角線上有多少個方格？ 展示最短的白色和黑色對角線。學生在指定的對角線上擺放彩色圓片（籌碼）。 最短的對角線上有多少個方格？ 展示任意對角線。
7.4.	尋找對角線。
7.5.	地板棋盤。 學生沿任意對角線走動並數方格數量。 遊戲：1) 學生沿對角線走動，數方格，並嘗試找出最長的對角線。2) 學生沿對角線走動，數方格，並嘗試找出最短的對角線。
7.6.	完成紙上練習 12-15（第 1 課）。
8.	鞏固對線條知識的實體活動。

8.1.	橫列：向兩側伸展手臂。直行：舉起手臂。對角線：一隻手臂向上伸展另一隻向下，然後改變手臂位置（像「飛行的飛機」）。
8.2.	說出一條線並請學生展示。展示一條線並請學生展示。學生展示一條線，你說出它的名稱。學生說出一條線，你展示它。
9.	解釋課程的圖卡。 圖卡：方格、橫列、直行、對角線。
9.1.	圖卡範例。
<p style="text-align: center;">方格</p> 	<p style="text-align: center;">橫列</p> 
<p style="text-align: center;">直行</p> 	<p style="text-align: center;">對角線</p> 

第 2 課 棋子。開局位置

目標：

1. 介紹棋子的名稱。
2. 介紹「起始位置」的概念。
3. 學習正確擺放棋子的起始位置。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：帶棋子的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 教師講話。 與學生一起複習主要內容：方格顏色、棋盤位置（中心、角落、邊緣）、線條名稱（橫列、直行、對角線）。 現在我們要學習棋子。
2.	介紹棋子的顏色。
2.1.	所有淺色棋子是白色，所有深色棋子是黑色。 展示任何白色棋子。展示任何黑色棋子。這個棋子是什麼顏色？ 拿起任何棋子。它是什麼顏色？
2.2.	解釋教師棋盤和個人棋盤上的棋子形狀不同。
3.	介紹棋子。它們在棋盤上的位置。
3.1.	城堡。棋子名稱。與每位學生討論棋子名稱。展示帶有棋子名稱的圖卡。
3.1.1.	從棋子組中展示一個白城堡（用於示範棋盤）。學生應在他們的個人棋盤上找到白城堡。這個練習包括使用圖卡來展示不同棋子組的形狀差異。 你有多少個白城堡？
3.1.2.	讓我們把白城堡放在棋盤上。 把白城堡放在角落方格 a1 上，並請學生在他們個人棋盤的角落放置。 另一個白城堡應該放在哪裡？在另一個角落。把另一個白城堡放在角落方格 h1 上，並請學生在他們個人棋盤的另一個角落放置。
3.1.3.	黑城堡也一樣：找到黑城堡，解釋不同棋子組的形狀差異，在棋盤上放置黑城堡。
3.2.	騎士。棋子名稱。與每位學生討論棋子名稱。展示帶有棋子名稱的圖卡。
3.2.1.	從棋子組中展示一個白騎士（用於示範棋盤）。學生在他們的個人棋盤上找到白騎士。這個練習包括使用圖卡來展示不同棋子組的形狀差異。 你有多少個白騎士？
3.2.2.	讓我們把白騎士放在棋盤上。 把白騎士放在 b1 的城堡旁邊，並請學生在他們個人棋盤上的城堡旁放置。 另一個白騎士應該放在哪裡？在另一個城堡旁邊。把另一個白騎士放在方格（ g1 ）的城堡旁邊，並請學生在他們個人棋盤上的另一個城堡旁放置。

3.2.3.	黑色騎士也一樣：找到黑色騎士，解釋不同棋子組的形狀差異，在棋盤上放置黑色騎士。
3.3.	主教。棋子名稱。與每位學生討論棋子名稱。展示帶有棋子名稱的圖卡。
3.3.1.	從棋子組中展示一個白主教（用於示範棋盤）。學生在他們的個人棋盤上找到白主教。這個練習包括使用圖卡來展示不同棋子組的形狀差異。 你有多少個白主教？
3.3.2.	讓我們把白主教放在棋盤上。 把白主教放在 c1 的騎士旁邊，並請學生在他們個人棋盤上的騎士旁放置。 另一個白主教應該放在哪裡？在另一個騎士旁邊。把另一個白主教放在 f1 上，並請學生在他們個人棋盤上的另一個騎士旁放置。
3.3.3.	黑主教也一樣：找到黑主教，解釋不同棋子組的形狀差異，在棋盤上放置黑主教。
3.4.	皇后。棋子名稱。與每位學生討論棋子名稱。展示帶有棋子名稱的圖卡。
3.4.1.	從棋子組中展示一個白皇后（用於示範棋盤）。學生在他們的個人棋盤上找到白皇后。這個練習包括使用圖卡來展示不同棋子組的形狀差異。 黑皇后也一樣。
3.4.2.	皇后在棋盤上的起始位置。解釋規則：「皇后喜歡自己的顏色。」白皇后在白色方格上，黑皇后在黑色方格上。 把白皇后放在白色方格 d1 上，並請學生將白皇后放在白色方格上。 把黑皇后放在黑色方格 d8 上，並請學生將黑皇后放在黑色方格上。
3.5.	國王。棋子名稱。與每位學生討論棋子名稱。展示帶有棋子名稱的圖卡。
3.5.1.	從棋子組中展示一個白國王（用於示範棋盤）。學生在他們的個人棋盤上找到白國王。這個練習包括使用圖卡來展示不同棋子組的形狀差異。 黑國王也一樣。
3.5.2.	國王在棋盤上的起始位置。 把白國王放在 e1 的皇后旁邊，並請學生在他們棋盤上的皇后旁放置白國王。 把黑國王放在 e8 的皇后旁邊，並請學生在他們棋盤上的皇后旁放置黑國王。 白色棋子站在哪條橫列上？黑色棋子站在哪條橫列上？
3.6.	士兵。棋子名稱。與每位學生討論棋子名稱。展示帶有棋子名稱的圖卡。
3.6.1.	從棋子組中展示一個白士兵（用於示範棋盤）。學生在他們的個人棋盤上找到白士兵。這個練習包括使用圖卡來展示不同棋子組的形狀差異。 你有多少個白士兵？數一數士兵。
3.6.2.	讓我們把白士兵放在棋盤上。 把白士兵放在第二列，並請學生把白士兵放在第 2 橫列。
3.6.3.	黑士兵也一樣：找到黑士兵，解釋不同棋子組的形狀差異，數士兵，在棋盤上放置黑士兵。
3.7.	地板棋盤。 擺放棋子。說出棋子名稱。學生應該找到它並把它放在他們的棋盤上。學生說出棋子名稱。如果他們遇到溝通障礙，使用帶有棋子名稱的圖卡。 最好按照學習的順序說出棋子名稱：城堡、騎士、主教、皇后、國王、士兵。

3.8.	完成紙上練習 1-6 (第 2 課)。		
4.	介紹「起始位置」的概念。		
4.1.	透過其他運動遊戲的例子來了解什麼是「起始位置」。 例如，你知道足球嗎？在比賽開始時，每隊的球員是如何排列的？		
4.2.	在西洋棋中，棋子也有起始位置。 在教師棋盤和個人棋盤上展示起始位置。白色棋子站在第 1 和第 2 橫列。黑色棋子站在第 7 和第 8 橫列。		
4.3.	遊戲。 盡快在你的個人棋盤上正確放置棋子。學生從棋盤上移除棋子，然後按照教師的指示，將它們放在起始位置。 在棋子的起始位置中找出錯誤。哪些棋子放錯位置了？ 請學生閉上眼睛（或用手遮住），然後交換幾個白色和黑色棋子。例如，交換一個白城堡和一個白騎士，以及一個黑國王和一個黑皇后。學生睜開眼睛，尋找白色和黑色棋子起始位置的錯誤。 先在示範棋盤上玩這個遊戲，然後在個人棋盤上玩。		
4.4.	完成紙上練習 7-10 (第 2 課)。		
4.5.	地板棋盤。 盡快放置棋子。一個學生擺放白色棋子，同時另一個學生擺放黑色棋子。 在棋子的起始位置中找出錯誤。		
5.	測驗。 問簡單的問題來鞏固課程。 例如，數一數白城堡。數一數黑士兵。在起始位置中，白皇后在哪個方格上？數一數在起始位置時第一橫列上有多少個棋子。數一數最外側直行上的棋子。		
6.	圖卡範例		
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <p>白城堡</p>  </td> <td style="width: 50%;"> <p>黑城堡</p>  </td> </tr> </table>	<p>白城堡</p> 	<p>黑城堡</p> 
<p>白城堡</p> 	<p>黑城堡</p> 		
6.1.	你可以為其他棋子製作相同的卡片。		

第 3 課 棋盤符號

目標：

1. 介紹棋盤上橫列和直行的記號。
2. 介紹棋書中棋子的縮寫名稱和符號。
3. 教導學生標記方格。
4. 介紹「棋盤符號」的概念。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 教師講話。 與學生一起複習主要內容：什麼是方格、橫列、直行、對角線、棋子名稱、起始位置。 你在棋盤上還看到什麼？看看棋盤的邊緣。數字和字母。 今天我們要學習西洋棋語言。
2.	介紹棋盤上橫列的名稱。
2.1.	你在棋盤上看到什麼數字？從 1 到 8。每條橫列都有自己的名稱（數字）。在示範棋盤上顯示第一橫列，並請學生在他們的個人棋盤上展示它（使用彩色圓片、籌碼）。其他橫列也一樣。
2.2.	在示範棋盤上展示任意橫列（例如，4），並詢問學生它的名稱（數字）。然後請學生在他們的個人棋盤上展示該橫列（使用彩色圓片、籌碼）。
2.3.	請學生在他們的個人棋盤上展示任意橫列並說出它的名稱（數字）。
3.	介紹棋盤上直行的名稱。
3.1.	你在棋盤上看到什麼字母？ a 到 h。每條直行都有自己的字母。展示並讀出字母。
3.2.	在示範棋盤上展示「a」直行，並請學生在他們的個人棋盤上展示它（使用彩色圓片、籌碼）。
3.3.	在示範棋盤上展示任意直行（例如，「e」），並詢問學生它的名稱（字母）。然後請學生在他們的個人棋盤上展示該直行（使用彩色圓片、籌碼）。
3.4.	請學生在他們的個人棋盤上展示任意直行並說出它的名稱（字母）。
4.	完成紙上練習 1-2（第 3 課）。

5.	地板棋盤。
5.1.	請學生沿著他們說出的橫列走動。 學生沿著他們選擇的任意橫列走動，並說出它的名稱（數字）。
5.2.	請學生沿著他們說出的直行走動。 學生沿著他們選擇的任意直行走動，並說出它的名稱（字母）。
6.	介紹棋盤上方格的名稱。
6.1.	解釋每個方格都有自己的名稱的事實。 你給朋友寫了一封信。如何用郵寄方式寄出？你需要在信封上寫地址或知道電子郵件地址。在西洋棋中，每個方格都有自己的名稱或地址。 解釋如何正確命名方格：直行和橫列的交點（十字路口）（先寫字母，再寫數字）。
6.2.	示範棋盤。 例如，把黑皇后放在 d5 上。然後請學生說出棋子的名稱和它所在的方格。其他棋子也一樣。 學生選擇任意棋子並把它放在任意方格上。他們應該說出棋子的名稱和它所在的方格。
6.3.	個人棋盤。 例如，找到白國王，把它放在 c3 上，依此類推。 學生選擇任意棋子並把它放在任意方格上。他們應該說出棋子的名稱和它所在的方格。
6.4.	完成紙上練習 3-5（第 3 課）。
6.5.	地板棋盤。
6.5.1.	請學生站在他們說出的方格上。然後踏步（移動、跳躍）到教師說出的另一個方格。 請學生站在棋盤上的任意方格並說出它的名稱（說出它的「地址」）。然後踏步（移動、跳躍）到任意其他方格並說出它的名稱。
6.5.2.	說出一個棋子的名稱和顏色，請學生找到它。然後他們說出放置棋子的方格的「地址」。
7.	棋子的縮寫名稱。 解釋如何縮寫棋子名稱，使用圖卡。
7.1.	完成紙上練習 6-7（第 3 課）。
7.2.	地板棋盤。

	例如，展示一張帶有棋子縮寫名稱的卡片，說出它的顏色。學生找到這個棋子並把它放在任意方格上，然後說出方格的名稱。你也可以指定放置棋子的具體方格。
8.	介紹「棋盤符號」的概念。 所有橫列、直行、方格和棋子的名稱都是西洋棋語言。這稱為棋盤符號。 完成紙上練習 8（第 3 課）。
9.	圖卡範例

1	2	3	4	a	b	c	d
5	6	7	8	e	f	g	h

國王  K	皇后  Q	城堡  R	主教  B
---	---	---	---

騎士  N	士兵 
---	---

K	Q	R
B	N	

第 4 課 棋子的價值

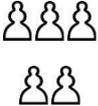
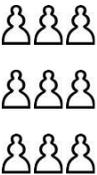
目標：

1. 介紹每個棋子的價值。
2. 透過士兵作為計量單位，介紹每個棋子的量化評估。
3. 學習如何比較棋子之間的價值並確定更有價值（最強）的棋子。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：帶棋子的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 教師講話。 學習每個棋子的價值（價格）。例如，一支鉛筆多少錢？你最喜歡的玩具是什麼？它多少錢？每件物品都有自己的價格或是無價的。每個棋子也有自己的價值，或者是無價的。你需要知道每個棋子的價值來確定哪一個更強。
2.	介紹每個棋子的價值。士兵—1分，騎士—3分，主教—3分，城堡—5分，皇后—9分，國王—無價（無法估量）。
2.1.	展示一個棋子。學生說出它的價值或展示一張數字等於棋子價值的卡片。 展示一張帶數字的卡片。學生找到與這個數字（價格、價值）相對應的棋子。
2.2.	完成紙上練習 1-2（第 4 課）。
2.3.	地板棋盤。 例如，展示一張帶數字（5）的卡片，學生找到與這個數字（價格、價值）相對應的棋子（城堡）。然後他們把城堡放在任意方格上並說出那個方格的「地址」。
3.	介紹「士兵是棋子的計量單位」的概念。 解釋我們可以用士兵來代替數字。騎士等於 3 個士兵，主教—3 個，城堡—5 個，皇后—9 個。國王不用士兵來衡量。它是無價的（無法估量的）。
3.1.	展示一個棋子。學生說出它的價值或展示一張帶有相應士兵數的卡片。 展示一張帶有士兵數的卡片。學生找到與這個士兵數相對應的棋子。
3.2.	示範棋盤。 例如，在棋盤上放置任意棋子。學生在它旁邊放置與其價值相等數量的士兵。在示範棋盤上放置一定數量的士兵（例如，五個）。學生在旁邊放置與價值相對應的棋子（城堡）。 <i>需要 9 個士兵來表示皇后的價值。</i>
3.3.	完成紙上練習 3-4（第 4 課）。

4.	比較棋子之間的價值並確定更有價值（最強）的一個。							
4.1.	「天平」遊戲。 在示範棋盤上放置 2 個棋子（例如，一個士兵和一個騎士）。哪一個價值更大？ 解釋價值更大的棋子更強。使用不同的選項來比較棋子。 在個人棋盤上與每個學生做同樣的練習。							
4.2.	完成紙上練習 5-6（第 4 課）。							
5.	圖卡範例							
編號 價值	1	3	5	9				
士兵 1	騎士 3	主教 3	城堡 5	皇后 9	國王 無價			
士兵 	騎士 	主教 	城堡 	皇后 				

第 5 課 城堡

目標：

- 1.介紹城堡如何移動和吃子。
- 2.介紹「攻擊」的概念。
- 3.學習用城堡攻擊對方顏色的棋子。

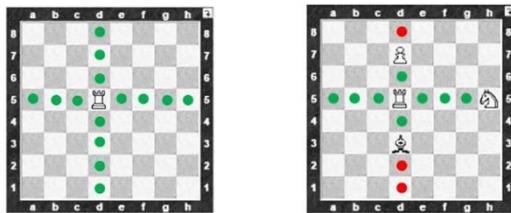
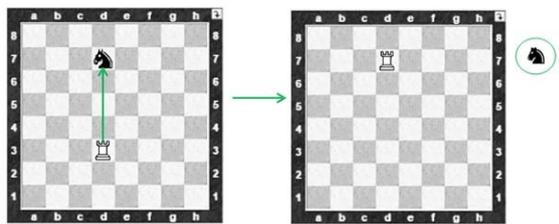
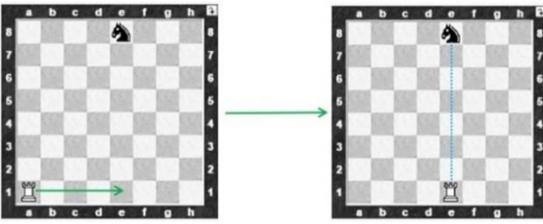
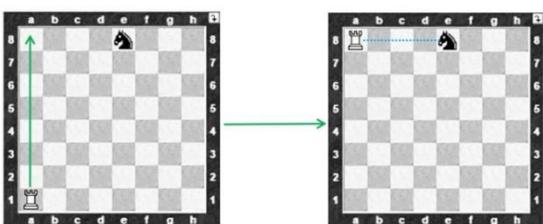
基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 教師講課。 複習西洋棋線條的名稱：橫列、直行和對角線，所有棋子的名稱，棋子的顏色。 棋盤上的每個棋子都可以移動、吃子和攻擊。今天我們將學習城堡如何移動、吃子和攻擊。
2.	解釋城堡如何移動。示範棋盤。
2.1.	在示範棋盤上解釋城堡如何移動：直向往前和往後，橫向往左和往右。使用彩色磁鐵（可能的話用綠色）並把它們放在城堡可以移動到的那些方格上。 <i>移動城堡，把它放回原位，並在城堡移動到的方格上放置一個磁鐵。然後展示城堡的下一個移動，把它放回原位，並在城堡移動到的方格上放置一個磁鐵。所有移動都是如此。</i>
2.2.	在空的示範棋盤上放置一個白城堡，並請學生展示它可以移動到哪裡。學生應該使用彩色（綠色）磁鐵。 黑城堡也一樣。
2.3.	解釋當有相同顏色的棋子作為障礙時城堡如何移動。 例如，位置：白城堡在 e5，白士兵在 e2，白騎士在 c5。使用綠色磁鐵來顯示城堡可以移動到 e4、e3、e6、e7、e8、d5、f5、g5、h5。 解釋城堡不能跳過相同顏色的棋子或與它們站在同一個方格上。在 e1、b5、a5 上放置紅色磁鐵。不能闖紅燈！
2.4.	例如，位置：黑城堡在 c7，黑主教在 c4，黑士兵在 g7。請學生展示城堡可以移動到哪裡（使用綠色磁鐵）。詢問學生：城堡能跳過主教嗎？不能。在 c3、c2、c1 上放置紅色磁鐵。城堡能跳過士兵嗎？不能。在 h7 上放置一個紅色磁鐵。
2.5.	與學生在個人棋盤上進行面對面課程的方式與在示範棋盤上解釋課程類似（見第 2.2 和 2.4 項）。變換棋子的顏色和障礙物的數量。

	<p>你可以請學生在棋盤上擺放一個簡單的局面。例如，拿一個白城堡，把它放在 b4 上，拿一個白士兵，把它放在 b6 上，展示白城堡可以移動到哪裡。</p> <p>學生使用綠色和紅色圓片（籌碼）。</p>
2.6.	完成紙上練習 1-3（第 5 課）。
2.7.	<p>地板棋盤。</p> <p>例如，把白城堡放在 f5 上，並請學生站（走動、跳躍）在白城堡可以移動到的那些方格上。學生說出他們所站（走動、跳躍）的方格名稱。</p> <p>對於有城堡障礙物的局面也是一樣。你可以變換棋子的顏色。先用白城堡和棋子解釋主題，然後用黑城堡和棋子。</p>
3.	<p>解釋城堡如何吃子。</p> <p>城堡只能吃對方顏色的棋子。白城堡吃黑色棋子。黑城堡吃白色棋子。城堡站在被吃掉棋子的方格上。被吃掉的棋子從棋盤上移除並放在棋盤旁邊（例如，右邊或左邊）。</p> <p><i>國王不能被吃掉，所以在練習中不要使用它。</i></p>
3.1.	<p>示範棋盤。</p> <p>擺放一個局面。例如，白城堡在 b5，黑士兵在 f5。然後請學生展示城堡如何吃子。</p> <p>擺放一個局面。例如，白城堡在 f3，黑士兵在 f6 和 d2。請學生展示城堡可以吃掉哪一個士兵。城堡可以吃掉一個士兵。是哪一個？</p> <p>擺放一個局面。例如，白城堡在 g4，白士兵在 g6，黑騎士在 g8 和 d4。請學生展示城堡可以吃掉哪一個騎士。城堡可以吃掉一個騎士。是哪一個？</p> <p>擺放一個局面。例如，白城堡在 c5，黑士兵在 c3、f3、f6、a6。請學生展示城堡首先可以吃掉哪一個士兵。學生進行吃子。然後他們應該找出下一個可以吃掉的士兵。如此繼續直到所有的士兵都從棋盤上消失。</p> <p>黑城堡也一樣。</p> <p><i>用一隻手吃子！請從一開始就訓練這項技能。</i></p>
3.2.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程的方式與在示範棋盤上相同（第 3.1 項）。</p> <p><i>確保學生用一隻手吃子。</i></p>
3.3.	<p>完成紙上練習 4-6（第 5 課）。</p> <p>請學生在個人棋盤上完成書面練習。學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。</p>
4.	<p>介紹「攻擊」的概念。</p> <p>透過熟悉的遊戲（運動遊戲）解釋「攻擊」的概念。</p> <p>例如，你喜歡玩什麼遊戲？你喜歡玩什麼運動遊戲？你知道足球嗎？要在足球中進球，你必須攻擊。西洋棋也一樣。要吃掉對方的棋子，你需要攻擊它。</p>

4.1.	在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白城堡在 b1，黑主教在 d5。解釋並展示在移動 Rd1 後，白城堡將攻擊黑主教，想要吃掉它。白城堡對黑主教構成吃子的威脅。攻擊就是構成吃掉棋子的威脅。白城堡也可以走到 b5 並攻擊黑主教。
4.2.	個人棋盤。 請學生擺放一個局面。例如，拿一個白城堡並把它放在 c2 上，拿一個黑士兵並把它放在 f6 上。請他們展示白城堡攻擊黑士兵。 黑城堡和白色棋子也一樣。
4.3.	完成紙上練習 7-8（第 5 課）。
5.	圖卡範例

<p style="text-align: center;">城堡 白色</p> 	<p style="text-align: center;">城堡 黑色</p> 	<p style="text-align: center;">城堡移動</p> 	
<p style="text-align: center;">城堡吃子</p> 		<p style="text-align: center;">城堡攻擊</p> 	
<p style="text-align: center;">城堡攻擊</p> 			

第 6 課 主教

目標：

1. 學習主教如何移動。
2. 學習用主教吃子。
3. 學習用主教攻擊對方顏色的棋子。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 教師講課。 複習什麼是對角線。請在示範棋盤上展示長的黑色和白色對角線（使用磁鐵）等。在個人棋盤上也一樣。 展示一個白主教。展示一個黑主教。今天我們將學習主教如何移動，如何吃子和攻擊其他棋子。
2.	解釋主教如何移動。示範棋盤。
2.1.	在起始位置 c1 和 f1 上擺放兩個主教。在示範棋盤上解釋主教如何移動。沿對角線移動。站在白色方格上的主教沿白色對角線移動。站在黑色方格上的主教沿黑色對角線移動。使用彩色磁鐵（可能的話用綠色）並把它們放在主教可以移動到的那些方格上。 <i>移動主教，把它放回原位，並在主教移動到的方格上放置一個磁鐵。然後展示主教的下一個移動，把它放回原位，並在主教移動到的方格上放置一個磁鐵。所有移動都是如此。</i>
2.2.	把白主教放在 d5 上，並請學生展示它可以移動到哪裡。學生應該使用彩色（綠色）磁鐵。 白格/黑格主教以及黑主教也一樣。 <i>在學習主教的這個階段不介紹「白格主教」和「黑格主教」的概念。</i>
2.3.	解釋當有相同顏色的棋子作為障礙時主教如何移動。主教不能跳過與它相同顏色的棋子。白主教不能跳過白色棋子。黑主教不能跳過黑色棋子。 例如，位置：白主教在 c3 ，白士兵在 f6 。使用綠色磁鐵來展示主教可以移動到 b2 、 a1 、 b4 、 a5 、 d4 、 e5 、 d2 、 e1 。 解釋主教不能跳過與它相同顏色的棋子或與它們站在同一個方格上。因此，主教不能移動到 g7 和 h8 。在這些方格上放置紅色磁鐵。不能闖紅燈！

2.4.	擺放一個局面。例如：黑主教在 d5，黑士兵在 f7，黑騎士在 f3。請學生展示黑主教可以移動到哪裡（使用綠色磁鐵）。詢問：黑主教能跳過黑士兵嗎？不能。在 g8 上放置一個紅色磁鐵。黑主教能跳過黑騎士嗎？不能。在 g2 和 h1 上放置紅色磁鐵。
2.5.	與學生在個人棋盤上進行面對面課程的方式與在示範棋盤上解釋課程類似（見第 2.2 和 2.4 項）。變換棋子的顏色和障礙物的數量。 你可以請學生在棋盤上擺放一個簡單的局面。例如，拿一個白主教，把它放在 b4 上，拿一個白士兵，把它放在 d6 上，展示白主教可以移動到哪裡。 學生使用綠色和紅色圓片（籌碼）。
2.6.	完成紙上練習 1-3（第 6 課）。
2.7.	地板棋盤。 請學生沿白色和黑色對角線走動（跳躍）。 請他們把白主教放在 g2 上，然後站（走動、跳躍）在白主教可以移動到的那些方格上。同時，學生說出他們所站（跳躍）的方格名稱（說出它們的「地址」）。 在地板棋盤上擺放一個局面。例如，黑主教在 d6，黑騎士在 g3，黑士兵在 b4。然後請學生站（走動、跳躍）在黑主教可以移動到的那些方格上。學生說出他們所站（走動、跳躍）的方格名稱。
3.	解釋主教如何吃子。 主教沿對角線吃子。主教只能吃對方顏色的棋子。白主教吃黑色棋子。黑主教吃白色棋子。主教佔據被吃掉棋子的方格。被吃掉的棋子從棋盤上移除並放在棋盤旁邊（例如，右邊或左邊）。 例如，位置：白主教在 f3，黑士兵在 c6。展示如何吃子（用一隻手）。 <i>國王不能被吃掉，所以在練習中不要使用它。</i>
3.1.	示範棋盤。 擺放一個局面。例如：白主教在 e4，黑騎士在 b7。請學生展示白主教如何吃掉黑騎士。 擺放一個局面。例如：白主教在 d3，黑士兵在 c6 和 g6。請學生展示白主教可以吃掉哪一個黑士兵。 擺放一個局面。例如：白主教在 e2，白士兵在 c4，兩個黑騎士在 a6 和 h5。請學生展示白主教可以吃掉哪一個黑騎士。 擺放一個局面。例如：白主教在 c4，黑士兵在 f7、h5 和 f3。請學生展示白主教首先可以吃掉哪一個黑士兵。學生進行吃子。然後他們應該找出下一個可以吃掉的士兵。如此繼續直到所有的士兵都從棋盤上消失。你可以逐漸增加士兵的數量到五個。 黑主教也一樣。 <i>用一隻手吃子！</i>

	如果學生用雙手吃子，則回到起始位置並請他們再次吃子，但只用一隻手。
3.2.	在個人棋盤上進行面對面課程的方式與在示範棋盤上相同（第 3.1 項）。 確保學生用一隻手吃子。
3.3.	完成紙上練習 4-6（第 6 課）。 請學生在個人棋盤上完成書面練習。學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。
4.	解釋主教如何攻擊。示範棋盤。 複習什麼是攻擊。複習城堡如何攻擊。 「攻擊與逃跑」遊戲 例如，位置：白城堡在 h2，黑主教在 f5。請學生展示白城堡如何攻擊黑主教（例如，Rh5）。用主教逃離攻擊（例如，Bd3）。再次請學生展示白城堡攻擊黑主教（例如，Rd5）。玩 3-4 次攻擊和「逃跑」。交換角色。現在你用城堡攻擊，學生用主教逃跑。 在個人棋盤上與每個學生玩同樣的遊戲。 不僅城堡可以攻擊，主教也可以。
4.1.	在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白主教在 d4，黑城堡在 d8。然後解釋並展示白主教移動到 b6 並攻擊黑城堡，想要吃掉它（想要把它「吃掉」；構成吃子的威脅）。白主教也可以移動到 f6 並攻擊黑城堡。
4.2.	在示範棋盤上擺放一個局面。例如：黑主教在 e7，白騎士在 f4。請學生展示黑主教移動到哪裡（應該站在哪個方格上）來攻擊白騎士。2 種攻擊方式。
4.3.	在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白主教在 b2，白士兵在 d4，黑城堡在 d6。請學生展示白主教移動到哪裡（應該站在哪個方格上）來攻擊黑城堡。主教不能跳過棋子！1 種攻擊方式。
4.4.	在個人棋盤上進行面對面課程與第 4.1-4.3 項類似。
4.5.	「攻擊與逃跑」遊戲 例如，位置：白主教在 g3，黑城堡在 d4。學生用主教攻擊城堡。你用城堡逃跑，使主教可以在下一步攻擊城堡，即在黑色方格上。
4.6.	完成紙上練習 7-8（第 6 課）。
5.	圖卡範例

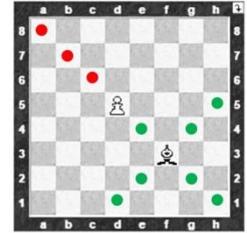
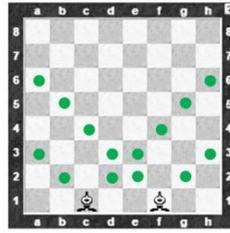
主教
白色



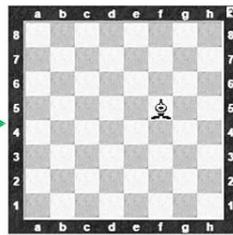
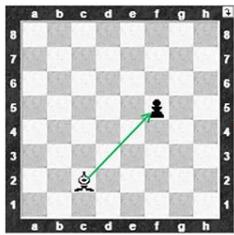
主教
黑色



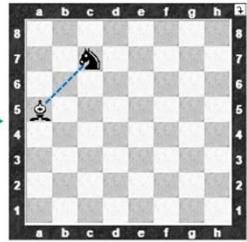
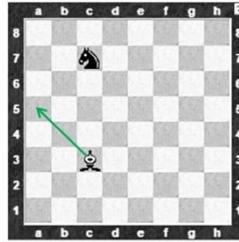
主教移動



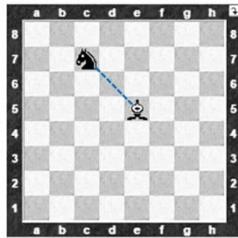
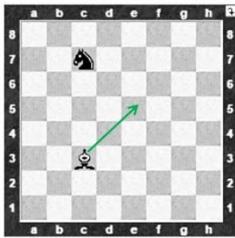
主教吃子



主教攻擊



主教攻擊



第 7 課 皇后

目標：

1. 介紹「皇后是**最強**的棋子」的概念。
2. 學習皇后如何移動。
3. 學習用皇后吃子。
4. 學習用皇后攻擊對方顏色的棋子。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 複習什麼是橫列、直行、對角線（在示範棋盤和個人棋盤上）。 展示一個白皇后。展示一個黑皇后。今天我們將學習皇后如何移動，如何吃子和攻擊其他棋子。
2.	解釋皇后如何移動。示範棋盤。
2.1.	在示範棋盤上放置一個白皇后，讓皇后做橫向移動，將它返回初始方格，並在皇后移動到的方格上放置一個綠色磁鐵。然後展示皇后的下一個橫向移動，把它放回原位，並在皇后移動到的方格上放置一個磁鐵。所有橫向移動都是如此。以同樣的方式展示沿直行和對角線的移動。
2.2.	把白皇后放在 a1 上，並請學生展示皇后可以移動到哪些方格。學生應該使用彩色（綠色）磁鐵。
2.3.	解釋當有相同顏色的棋子作為障礙時皇后如何移動。皇后不能跳過與它相同顏色的棋子。白皇后不能跳過白色棋子。黑皇后不能跳過黑色棋子。 例如，位置：白皇后在 e3，白士兵在 e6 和 c5。使用綠色磁鐵展示皇后可以移動到的方格。解釋皇后不能跳過與它相同顏色的棋子或與它們站在同一個方格上，並在 e7、e8、b6 和 a7 上放置紅色磁鐵。不能闖紅燈！
2.4.	擺放一個局面。例如：黑皇后在 d6，黑士兵在 g6，黑主教在 d3。請學生展示黑皇后可以移動到哪裡（使用綠色磁鐵）。詢問：黑皇后能跳過黑士兵嗎？不能。在 h6 上放置一個紅色磁鐵。黑皇后能跳過黑主教嗎？不能。在 d2 和 d1 上放置紅色磁鐵。
2.5.	與學生在個人棋盤上進行面對面課程的方式與在示範棋盤上解釋課程類似（見第 2.2 和 2.4 項）。變換棋子的顏色和障礙物的數量。

	<p>你可以請學生在棋盤上擺放一個簡單的局面。例如，拿白皇后，把它放在 f3 上，拿白士兵，把它放在 c6 上，拿白城堡，把它放在 d3 上。顯示白皇后可以移動到的方格（綠色圓片、籌碼）。顯示皇后不能移動到的方格（紅色圓片、籌碼）。</p>
2.6.	完成紙上練習 1-4（第 7 課）。
2.7.	<p>地板棋盤。</p> <p>請學生沿著特定的橫列、直行和對角線走動（跳躍）（你說出橫列、直行和對角線的顏色）。</p> <p>請學生把白皇后放在 c4 上，然後站（走動、跳躍）在白皇后可以移動到的那些方格上。學生也說出他們所站（跳躍）的方格名稱（說出它們的「地址」）。</p> <p>在地板棋盤上擺放一個局面。例如，黑皇后在 b6，黑騎士在 e3，黑士兵在 b4。然後請學生站（走、跳）到黑皇后可以移動到的方格上。學生說出他們所站（走動、跳躍）的方格名稱。</p>
3.	<p>解釋皇后如何吃子。</p> <p>皇后可以橫向、直向和斜向吃子。皇后只能吃對方顏色的棋子。白皇后吃黑色棋子。黑皇后吃白色棋子。皇后佔據被吃掉棋子的方格。被吃掉的棋子從棋盤上移除並放在棋盤旁邊（例如，放在右邊或左邊）。</p> <p>例如，位置：白皇后在 h1，黑城堡在 a1。展示如何吃子（用一隻手）。示範皇后如何以相同方式直向和斜向吃子。</p> <p><i>國王不能被吃掉，所以在練習中不要使用它。</i></p>
3.1.	<p>示範棋盤。</p> <p>擺放一個局面。例如：白皇后在 c1，黑騎士在 c7。請學生示範白皇后如何吃掉黑騎士。設置相同的局面來練習直向和斜向吃子。</p> <p>擺放一個局面。例如：白皇后在 d3，黑騎士在 b4 和 f5。請學生示範白皇后可以吃掉哪一個黑騎士。設置相同的局面來練習橫向和直向吃子。</p> <p>擺放一個局面。例如：白皇后在 d4，白士兵在 d2，兩個黑城堡在 d1 和 d8。請學生示範白皇后可以吃掉哪一個黑城堡。設置相同的局面（有障礙物）來練習橫向和斜向吃子。</p> <p>擺放一個局面。例如：白皇后在 h1，黑士兵在 h5、f5、c2。請學生示範白皇后首先可以吃掉哪一個黑士兵。學生進行吃子。然後他們應該找出下一個可以吃掉的士兵。如此繼續直到所有的士兵都從棋盤上消失。你可以逐漸增加士兵的數量到五個。</p> <p>黑皇后也是一樣。</p> <p><i>用一隻手吃子！</i></p> <p><i>如果學生用雙手吃子，則回到起始位置並請他們再次吃子，但只用一隻手。</i></p>
3.2.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程的方式與在示範棋盤上相同（第 3.1 項）。</p> <p><i>確保學生用一隻手吃子。</i></p>

3.3.	<p>完成紙上練習 5-7（第 7 課）。</p> <p>請學生在個人棋盤上完成書面練習。學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。</p>
4.	<p>解釋皇后如何進攻。示範棋盤。</p> <p>複習什麼是攻擊。複習城堡如何攻擊。複習主教如何進攻。</p> <p>「攻擊與逃跑」遊戲</p> <p>例如，位置：白城堡在 a3，黑主教在 d5。白城堡進攻，黑主教逃跑（逃避進攻）。玩 3-4 次攻擊和「逃跑」。用城堡進攻，學生用主教逃跑。然後交換角色：學生用城堡進攻，你用主教逃跑。</p> <p>在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白主教在 f2，黑城堡在 f6。學生用主教進攻城堡（Bd4 或 Bh4）。你用城堡逃跑，使主教可以在下一步攻擊城堡，即在黑色方格上。</p> <p>在個人棋盤上與每個學生玩同樣的遊戲。</p> <p>皇后也可以進攻棋子。白皇后進攻黑色棋子。黑皇后進攻白色棋子。</p>
4.1.	<p>在示範棋盤上擺放一個局面。例如：黑皇后在 e7，白騎士在 g4。</p> <p>展示並唸出黑皇后如何移動和進攻：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 皇后橫向移動並直向進攻（Qg7） • 皇后直向移動並橫向進攻（Qe4） • 皇后直向移動並斜向進攻（Qe6、Qe2） • 皇后橫向移動並斜向進攻（Qd7） • 皇后斜向移動並直向進攻（Qg5） <p>皇后斜向移動並橫向進攻（Qb4）</p>
4.2.	<p>與學生在個人棋盤上進行的面對面課程與第 4.2 項類似。</p> <p>例如，位置：白皇后在 b5，黑士兵在 e7。請學生展示所有可能的進攻。</p>
4.3.	<p>「攻擊與逃跑」遊戲</p> <p>例如，位置：白皇后在 g3，黑主教在 d5。學生用皇后進攻主教。你用主教逃跑。小心移動，例如 Qf3。因為黑主教可以吃掉皇后。</p>
4.4.	<p>完成紙上練習 8（第 7 課）。</p>
5.	<p>圖卡範例</p>

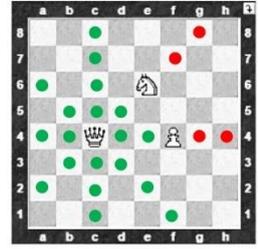
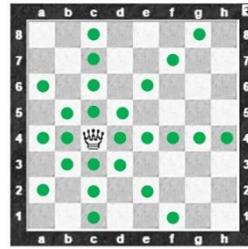
皇后
白色



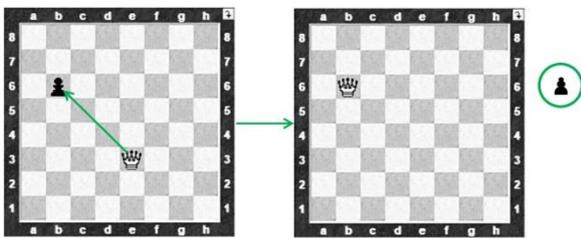
皇后
黑色



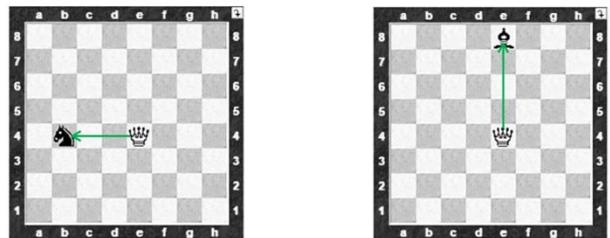
皇后移動



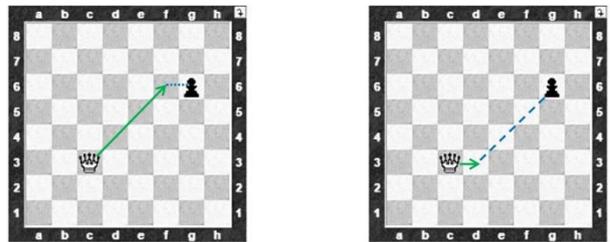
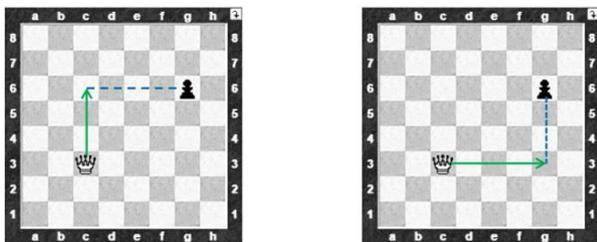
皇后吃子



皇后吃子



皇后進攻



第 8 課 騎士

目標：

1. 學習騎士如何移動。
2. 學習用騎士跳過棋子。
3. 學習用騎士吃掉對方顏色的棋子。
4. 學習用騎士進攻對方顏色的棋子。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

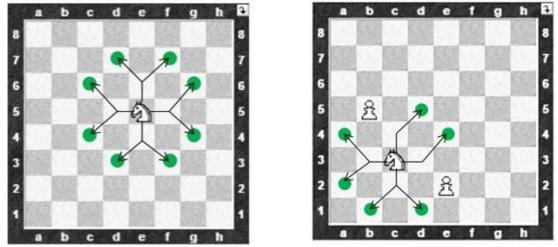
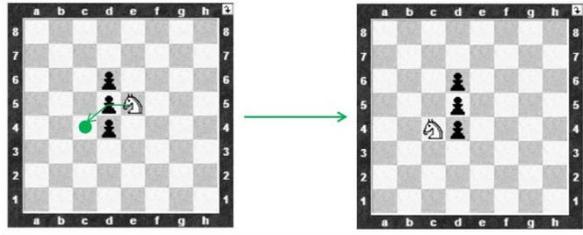
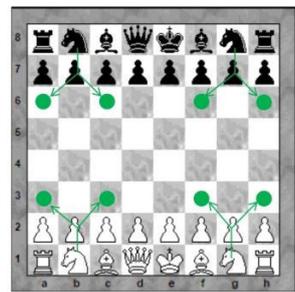
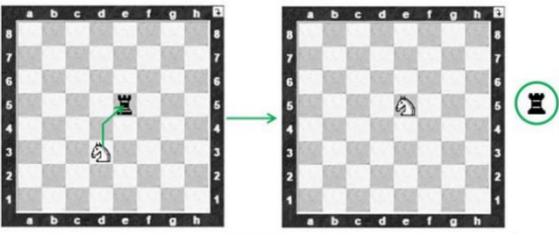
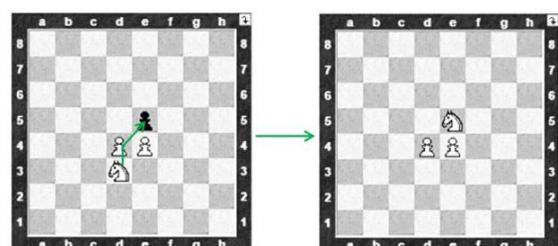
設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 複習什麼是橫列、直行、對角線（在示範棋盤和個人棋盤上）。 展示一個白騎士。展示一個黑騎士。今天我們將學習騎士如何移動，如何跳過、吃掉和進攻其他棋子。
2.	解釋騎士如何移動。示範棋盤。
2.1.	在空的示範棋盤上放置一個白騎士（例如在 e4）。解釋並展示騎士如何移動：直向前進一格然後斜向向右（到 f6）。將騎士放回原位（在 e4）並在騎士移動到的方格上放置一個綠色磁鐵（在 f6）。展示騎士的下一步移動，直向一格然後斜向向左（到 d6）。將騎士放回原位並在 d6 放置一個磁鐵。對所有騎士的移動都是如此。 騎士站在哪裡？在棋盤的角落？在棋盤的中心？是的，在棋盤的中心。在棋盤中心，騎士可以移動到幾個方格？到八個。 <i>在示範棋盤上唸出騎士的每一步移動：向前（向後、向右、向左）一格然後斜向一格（或向右、或向左）。</i> <i>由於騎士的移動由兩部分組成，不同國家對於騎士如何移動會有各自的說明方式。你可以自行選用。</i>
2.2.	將白騎士放在 c2 並請學生展示騎士可以移動到哪些方格。學生應該使用彩色（綠色）磁鐵。騎士在棋盤中心嗎？不是。騎士可以移動到幾個方格？到六個。 將白騎士放在 a3 並請學生展示騎士可以移動到哪些方格。騎士站在哪裡？在棋盤的中心？在棋盤邊緣嗎？是的，騎士在棋盤邊緣。從棋盤邊緣，騎士可以移動到幾個方格？到四個。

	<p>將白騎士放在 h1 並請學生展示騎士可以移動到哪些方格。騎士站在哪裡？在棋盤的中心？在棋盤的角落？是的，騎士在棋盤角落。從棋盤角落，騎士可以移動到幾個方格？到兩個。</p> <p>騎士應該站在哪裡才能移動更多步？在棋盤中心還是在棋盤角落？在中心。</p>
2.3.	<p>在個人棋盤上進行的面對面課程與第 2.2 項類似。</p> <p>你可以請學生將騎士放在特定方格上。例如，拿一個白（黑）騎士，放在 f3（d6），展示白（黑）騎士可以移動到的方格。學生應該使用彩色籌碼。變換騎士在棋盤上的位置。</p>
2.4.	<p>地板棋盤。</p> <p>請學生將白騎士放在 c4，然後走（跳）到白騎士可以移動到的那些方格。學生也說出他們所站（跳躍）的方格名稱（說出它們的「地址」）。</p>
2.5.	<p>完成紙上練習 1-2（第 8 課）。</p> <p><i>練習 2 先在棋盤上完成，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。</i></p>
3.	<p>解釋當有棋子障礙時騎士如何移動。騎士可以跳過棋子！ 白騎士可以跳過白色和黑色棋子。黑騎士可以跳過黑色和白色棋子。騎士跳過的棋子仍留在棋盤上。</p> <p>示範棋盤。例如，起始位置。在 b1 的白騎士可以移動到 a3 和 c3。在 b8 的黑騎士可以移動到 a6 或 c6。騎士可以跳過士兵的障礙！</p> <p>請學生展示在 g1 的白騎士和在 g8 的黑騎士可以移動到的方格。</p>
3.1.	<p>在個人棋盤上的面對面課程。</p> <p>拿一個白騎士，放在 d4。拿兩個白士兵。把一個士兵放在 d5，另一個放在 e5。請學生展示騎士可以移動到的方格。</p> <p>學生應該使用彩色籌碼。變換騎士的位置、顏色，以及作為障礙的棋子數量和顏色。</p> <p>提到騎士跳過的棋子仍留在棋盤上這一事實。</p>
3.2.	<p>地板棋盤上的課程與面對面課程類似（第 3.2 項）。</p>
3.3.	<p>完成紙上練習 3-4（第 8 課）。</p> <p><i>先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。</i></p>
4.	<p>解釋騎士如何吃子。</p> <p>如果對方顏色的棋子在騎士可以移動到的方格上，騎士就可以吃掉它。白騎士吃黑色棋子。黑騎士吃白色棋子。騎士佔據被吃掉棋子的方格。被吃掉的棋子從棋盤上移除並放在棋盤旁邊（例如，右邊或左邊）。</p> <p>例如，位置：黑騎士在 d7，白城堡在 e5。展示如何吃子（用一隻手）。</p>

	<p>也請示範當有棋子障礙時騎士如何吃子。例如，位置：黑騎士在 g6，黑士兵在 f5、g5、h5，白主教在 f4。</p> <p><i>國王不能被吃掉，所以在練習中不要使用它。</i></p>
4.1.	<p>示範棋盤。</p> <p>擺放一個局面。例如：白騎士在 c1，黑主教在 d3。請學生展示白騎士如何吃掉黑主教。</p> <p>擺放一個局面。例如：白騎士在 b2，白士兵在 a3 和 c3，白城堡在 b3，黑城堡在 c4。請學生展示白騎士如何吃掉黑城堡。</p> <p>擺放一個局面。例如：白騎士在 d3，黑士兵在 c5 和 f5。請學生展示白騎士可以吃掉哪一個黑士兵。</p> <p>擺放一個局面。例如，白騎士在 h2，白士兵在 g2，黑士兵在 f3 和 h3。請學生展示白騎士可以吃掉哪一個黑士兵。</p> <p>擺放一個局面。例如：白騎士在 h1，黑士兵在 f2、g4 和 e3。請學生展示白騎士首先可以吃掉哪一個黑士兵。學生進行吃子。然後他們應該找出下一個可以吃掉的士兵。如此繼續直到所有的士兵都從棋盤上消失。你可以逐漸增加士兵的數量到五個。</p> <p>黑騎士也是一樣。</p> <p><i>用一隻手吃子！</i></p> <p><i>如果學生用雙手吃子，則回到起始位置並請他們再次吃子，但只用一隻手。</i></p>
4.2.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程的方式與在示範棋盤上相同（第 4.1 項）。</p> <p><i>確保學生用一隻手吃子。</i></p>
4.3.	<p>完成紙上練習 5-7（第 8 課）。</p> <p><i>先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。</i></p>
5.	<p>解釋騎士如何進攻。示範棋盤。</p> <p>例如，位置：白騎士在 f2，黑城堡在 d6。展示白騎士如何進攻黑城堡（Ne4）。黑騎士的解釋也是一樣。</p> <p>白騎士進攻黑色棋子。黑騎士進攻白色棋子。</p> <p>在示範棋盤上擺放一個局面。例如，白騎士在 e2，白士兵在 d3 和 e3，黑主教在 b5。展示白騎士如何透過跳過白士兵來進攻黑主教（Nd4）。</p>
5.1.	<p>在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白騎士在 c3，黑士兵在 g5。請學生展示白騎士進攻黑士兵（Ne4）。</p> <p>在示範棋盤上擺放一個局面。例如，白騎士在 c1，白士兵在 c2 和 d2，黑城堡在 e5。請學生展示白騎士進攻黑城堡（Nd3）。</p>

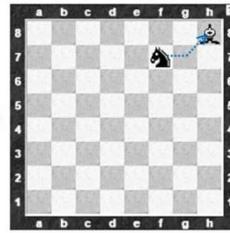
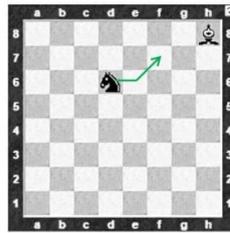
	黑騎士也是一樣。變換障礙物的棋子數量和顏色。
5.2.	在個人棋盤上進行的面對面課程與第 5.1 項類似。
5.3.	「攻擊與逃跑」遊戲 在個人棋盤上的面對面課程。 例如，位置：白騎士在 g3，黑城堡在 d6。學生用騎士進攻城堡（Ne4 或 Nf5）。你用城堡逃離進攻，使其在下一步可以被進攻（Ne4→Re6 或 Ra6，或 Rd1）。玩 3-4 次攻擊和「逃跑」。最後，你可以將城堡置於被攻擊的位置，讓學生吃掉它。
5.4.	完成紙上練習 8（第 8 課）。 練習先在棋盤上完成，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。
6.	圖卡範例。

<p>騎士 白色</p> 	<p>騎士 黑色</p> 	<p>騎士移動</p> 
<p>騎士移動</p> 		<p>騎士移動</p> 
<p>騎士吃子</p> 		<p>騎士吃子</p> 

騎士進攻



騎士進攻



第 9 課 士兵

目標：

1. 學習士兵如何移動。
2. 介紹「士兵的起始位置」概念。學習從起始位置移動士兵。
3. 學習用士兵吃掉對方顏色的棋子。
4. 介紹「士兵的升變」概念。解釋士兵的升變規則。
5. 學習用士兵進攻對方顏色的棋子。
6. 介紹「被攻擊的方格」概念。解釋士兵的吃過路兵規則。學習吃過路兵。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 複習什麼是橫列、直行、對角線（在示範棋盤和個人棋盤上）。 展示一個白士兵。展示一個黑士兵。你將學習士兵如何移動、吃子和進攻其他棋子。你將了解如何升變一個士兵，以及士兵的秘密招式。
2.	解釋士兵如何移動。示範棋盤。
2.1.	在空棋盤上放置一個白士兵，例如在 d4，和一個黑士兵，例如在 f6。解釋並展示白士兵如何移動：直向前進一格（到 d5）。白士兵朝向第 8 橫線移動。解釋並展示黑士兵如何移動：直向前進一格（到 f5）。黑士兵朝向第 1 橫線移動。士兵不能後退！只能前進！ 擺放一個局面。例如，白士兵在 b3、e4，黑士兵在 g6、h5。請學生展示（移動）每個士兵可以移動到哪個方格。在 b3 的士兵可以移動到哪個方格？在 e4 的士兵可以移動到哪個方格？在 g6 的士兵可以移動到哪個方格？在 h5 的士兵可以移動到哪個方格？
2.2.	解釋並展示士兵不能移動的情況。例如，白方：Ne4、b3、g5。黑方：Bb4、e5、g6。在 b3 的白士兵不能前進，因為黑主教阻擋了它。白士兵留在原地不能移動。無法移動。看看在 e5 的黑士兵。它也不能移動，因為白騎士阻止它去 e4。看看在 g5 的白士兵和在 g6 的黑士兵。它們互相阻止對方前進。無法移動。 擺放一個局面。例如，白士兵在 c4 和 f3，黑士兵在 c5 和 h6。請學生展示（移動）哪些士兵可以向前移動。哪個白士兵可以移動？到哪個方格？說出這個方格的名稱（「地址」）。哪個黑士兵可以移動？到哪個方格？說出這個方格的名稱（「地址」）。哪個白士兵不能移動？哪個黑士兵不能移動？ <i>擺放棋子時，暫時避免把白士兵放在第 2 橫線和黑士兵放在第 7 橫線。</i>
2.3.	在個人棋盤上進行的面對面課程與第 2.2 項類似。

	<p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。學生應該使用彩色籌碼。變換士兵（和其他必要的棋子）在棋盤上的位置。</p> <p><i>擺放棋子時，暫時避免把白士兵放在第 2 橫線和黑士兵放在第 7 橫線。</i></p>
2.4.	<p>在地板棋盤上進行的課程與第 2.2 項類似。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。不使用磁鐵和籌碼，而是使用實體活動：站立、跳躍、踏到士兵可以去的方格上。學生也說出他們所站（跳躍）的方格名稱（說出它們的「地址」）。</p> <p><i>擺放棋子時，暫時避免把白士兵放在第 2 橫線和黑士兵放在第 7 橫線。</i></p>
2.5.	<p>介紹「士兵的起始位置」概念。</p> <p>展示一個白士兵。你有多少個白士兵？八個。把它們放在棋盤上的第 2 橫線。在示範棋盤上把白士兵放在第 2 橫線。</p> <p>展示一個黑士兵。你有幾個黑士兵？八個。把它們放在棋盤上的第 7 橫線。在示範棋盤上把黑士兵放在第 7 橫線。</p> <p>一開始，白士兵在第 2 橫線，黑士兵在第 7 橫線。這是它們的起始位置。</p>
2.6.	<p>解釋士兵如何從起始位置移動。</p> <p>每個士兵從起始位置可以直向前進一格，或直向前進兩格。例如，在 e2 的白士兵可以移動到 e3。另一個在 e2 的士兵可以直接移動到 e4。在 c7 的黑士兵可以移動到 c6 或 c5。</p> <p>請學生在個人棋盤上重複示範棋盤上展示的士兵的移動。</p> <p>你選擇士兵從起始位置走幾格：一格或兩格。之後，士兵只能直向前進一格。</p> <p>請學生在個人棋盤上展示在 b2 的白士兵、在 e7 的黑士兵等可以移動到哪些方格。</p> <p><i>用士兵移動到 e3，將它放回原位（e2）並在士兵移動到的方格上放置一個磁鐵。然後展示士兵的下一步移動（e4），將它放回原位，並在 e4 放置一個磁鐵。在 c7 的士兵也是一樣。</i></p> <p><i>學生應該使用彩色籌碼。</i></p>
2.7.	<p>完成紙上練習 1-2（第 9 課）。</p> <p><i>先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。</i></p>
3.	<p>解釋士兵如何吃子。</p> <p>士兵可以斜向前進一格吃掉對方顏色的棋子。士兵不能向後吃子。白士兵吃黑色棋子。黑士兵吃白色棋子。士兵佔據被吃掉棋子的方格。被吃掉的棋子從棋盤上移除並放在棋盤旁邊（例如，放在右邊或左邊）。</p> <p>例如，位置：白士兵在 d3，黑城堡在 e3。展示如何吃子（用一隻手）。把士兵放回 d2，把黑騎士放在 c3 並示範如何吃子。</p> <p>黑士兵和白色棋子的吃子示範也類似。</p> <p><i>國王不能被吃掉，所以在練習中不要使用它。</i></p>
3.1.	<p>示範棋盤。</p> <p>擺放一個局面。例如：白士兵在 c4，黑主教在 d5。請學生展示白士兵如何吃掉黑主教。</p>

	<p>擺放一個局面。例如：白士兵在 b2，黑城堡在 a3。請學生展示白士兵如何吃掉黑城堡。</p> <p>擺放一個局面。例如：白士兵在 f4，黑騎士在 e5 和 f5。請學生展示白士兵可以吃掉哪一個黑騎士。</p> <p>擺放一個局面。例如：白士兵在 d5，黑城堡在 c4 和 e6。請學生展示白士兵可以吃掉哪一個黑城堡。</p> <p>擺放一個局面。例如：白士兵在 b4 和 c4，黑騎士在 c5。請學生展示哪個白士兵可以吃掉黑騎士。</p> <p>擺放一個局面。例如：白士兵在 g2，黑士兵在 f3，兩個黑城堡在 e4 和 d5，兩個黑騎士在 e6 和 f7。請學生展示白士兵首先可以吃掉哪個黑色棋子。學生進行吃子。然後他們找出下一個要吃的黑色棋子。如此持續直到所有棋子從棋盤上消失。</p> <p>黑士兵也是一樣。</p> <p><i>用一隻手吃子！</i></p> <p><i>如果學生用雙手吃子，則回到起始位置並請他們再次吃子，但只用一隻手。</i></p> <p><i>不要把棋子放在最後一橫線（白方為第八橫線，黑方為第一橫線），因為還沒有學習士兵的升變。</i></p>
3.2.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式課程與在示範棋盤上相同（第 4.1 項）。</p> <p><i>確保學生用一隻手吃子。</i></p>
3.3.	<p>完成紙上練習 3-5（第 9 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
4.	<p>介紹「士兵的升變」概念。解釋士兵的升變規則。示範棋盤。</p> <p>把白士兵放在 c7。請學生移動士兵。士兵走到 c8。士兵接下來往哪裡走？無法移動。在西洋棋中，到達棋盤邊緣的士兵（白士兵已移動到第 8 橫線）可以換成皇后、城堡、主教、騎士這四個棋子之一。</p> <p>將士兵換成白皇后（移動加上換皇后用一隻手完成）。士兵從棋盤上移除；白皇后出現在 c8。這種將士兵換成另一個棋子的方式稱為士兵的升變。士兵不能變成國王。士兵不能繼續維持士兵狀態。白士兵變成白色棋子。</p> <p>然後將士兵放回原位（白士兵在 c7）並請學生移動士兵並將其變成一個白色棋子（學生決定是哪一個）。你要將士兵升變成哪個白色棋子？</p> <p>黑士兵也是一樣（例如在 f2）。</p>
4.1.	<p>在個人棋盤上的面對面課程。</p> <p>請學生擺放一個局面。例如：白士兵在 g2，兩個黑城堡在 f4 和 e6，黑騎士在 d7。白士兵的目標是到達 d8（你可以在這個方格上放一個籌碼讓學生看到目標）。白士兵既可以移動也可以吃掉黑色棋子。只有白士兵移動和吃子（g3-gf-f5-fe-ed-d8）。你要將白士兵升變成哪個棋子？</p>

	例如，黑士兵的局面：黑士兵在 b7，白騎士在 c6，白城堡在 d5 和 e2。讓黑士兵到達 e1 (bc-cd-d4-d3-de-e1)。你要將黑士兵升變成哪個棋子？
4.2.	完成紙上練習 6-8 (第 9 課)。 學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。
5.	解釋士兵如何進攻。示範棋盤。 例如，位置：白士兵在 a3，黑城堡在 b5。示範並唸出白士兵如何進攻黑城堡：直向前進一格 (a4) 並斜向前進一格進攻。黑士兵的解釋也類似，包括從起始位置。 白士兵進攻黑色棋子。黑士兵進攻白色棋子。
5.1.	在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白士兵在 c3，黑騎士在 b5。請學生展示白士兵如何進攻黑騎士 (c4)。 在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白士兵在 f2，黑騎士在 g5。請學生展示白士兵如何進攻黑騎士 (f4)。 在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白士兵在 d3 和 e3，黑主教在 d5。請學生展示哪個白士兵可以進攻黑主教 (e4)。 黑士兵也是一樣。
5.2.	在個人棋盤上進行的面對面課程與第 5.1 項類似。
5.3.	「攻擊與逃跑」遊戲 在個人棋盤上的面對面課程。 例如，位置：白士兵在 e2，黑城堡在 d4。學生用士兵進攻城堡 (1. e3)。你用城堡逃離進攻，使其在下一步可以被進攻 (1... Rd5)。最後，你可以將城堡置於被攻擊的位置讓學生吃掉它。例如：2. e4 Rd6 3. e5 Rd7 4. e6 Rd8 5. e7 Rf8。你可以吃掉黑城堡嗎？可以。士兵會留在第 8 橫線 (棋盤邊緣) 嗎？不會。你要將士兵升變成哪個棋子？
5.4.	完成紙上練習 9 (第 9 課)。 學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。
6.	介紹「被攻擊的方格」概念及解釋吃過路兵規則。
6.1.	示範棋盤。 擺放一個局面。例如：白士兵在 c2，黑士兵在 d4。走 1. c3。黑士兵現在可以吃掉白士兵嗎？可以。吃掉白士兵 1... dc。回到起始位置。白士兵在起始位置嗎？在。白士兵可以從起始位置一次前進 2 格嗎？可以。走 1. c4。白士兵決定避開 (溜過、跨過) 危險的 c3 方格。在西洋棋中，這個方格稱為「被攻擊的方格」。白士兵安全嗎？不安全。因為黑士兵仍然可以吃掉它。吃掉白士兵 1... dc。這稱為吃過路兵。 吃過路兵的三個條件：1.士兵從起始位置移動。 2.士兵一次移動 2 格。 3.士兵經過被攻擊的方格。
6.2.	吃過路士兵規則只適用於士兵。只能立即吃過路兵。 例如，在示範棋盤上設置一個局面：白士兵在 b3 和 e2，黑士兵在 f4 和 g7。

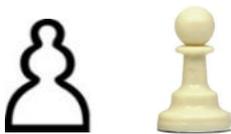
走 1. e4。士兵是從起始位置移動的嗎？是。士兵是一次移動 2 格嗎？是。它是否經過了被攻擊（危險）的 e3 方格，f4 的黑士兵可以在那裡吃掉它？是。f4 的黑士兵現在可以吃掉 e4 的白士兵嗎？可以！請學生進行吃過路兵。回到初始位置。走 1. e4 g5 2. b4。解釋現在 f4 的黑士兵不能吃過路兵吃掉 e4 的白士兵，因為在 1... g5 之後失去了這個機會。必須立即吃掉。

6.3. 在個人棋盤上的面對面課程。
 請學生擺放一個局面。例如：白士兵在 f5，黑士兵在 e7。看看黑士兵。它在起始位置嗎？在。走 1... e5。黑士兵是一次移動 2 格嗎？是。它是否經過了危險（被攻擊）的 e6 方格，可能被白士兵在那裡吃掉？是。白士兵可以吃過路兵嗎？可以。請學生進行吃子（2. fe）。
 請學生擺放一個局面。例如：白士兵在 f5，黑士兵在 g7。看看黑士兵。它在起始位置嗎？在。走 1... g5。黑士兵是一次移動 2 格嗎？是。它是否經過了危險（被攻擊）的 g6 方格，可能被白士兵在那裡吃掉？是。白士兵可以吃過路兵嗎？可以。請學生進行吃子（2. fg）。
 請學生擺放一個局面。例如：白士兵在 e5，黑士兵在 d6。看看黑士兵。它在起始位置嗎？不在。走 1... d5。黑士兵向前走了幾格？一格。白士兵可以吃過路兵嗎？不能。
 請學生擺放一個局面。例如：白士兵在 e6，黑士兵在 d7。看看黑士兵。它在起始位置嗎？在。走 1... d5。黑士兵是一次移動 2 格嗎？是。它是否經過了危險（被攻擊）的 d6 方格？否。d6 不是危險（被攻擊）的。e6 的白士兵不能吃掉 d6 上的棋子，因為士兵不能那樣吃子。白士兵可以吃過路兵嗎？不能。
 黑士兵可以（或不可以）吃過路兵的情況也是一樣。

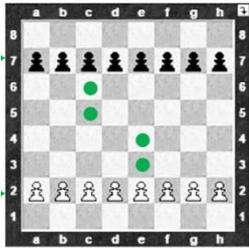
6.4. 地板棋盤上的課程與 6.3 項類似。

6.5. 完成紙上練習 10（第 9 課）。
 學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。

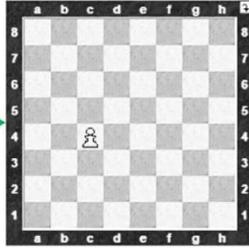
7. 圖卡範例

<p>士兵 白色</p> 	<p>士兵 黑色</p> 	<p>士兵的移動</p>  <p>士兵不能後退！</p>
--	--	--

<p>士兵的移動 從起始位置 士兵不能後退！</p>	<p>士兵不能移動</p>
------------------------------------	---------------



士兵吃子



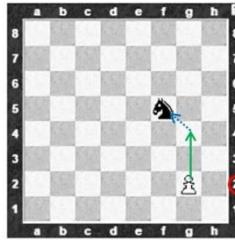
士兵吃子



士兵進攻

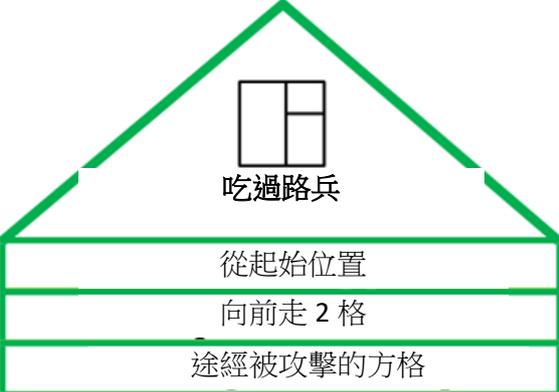


士兵進攻



吃過路兵

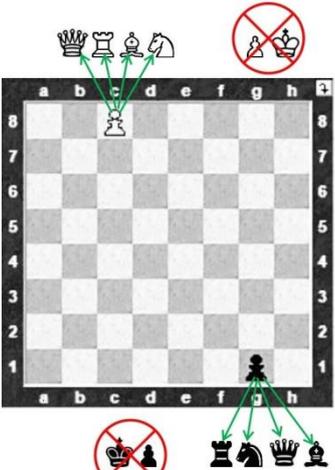




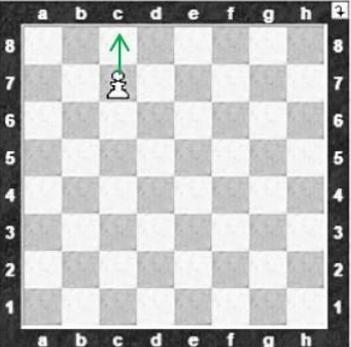
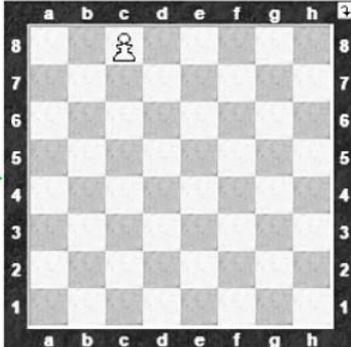
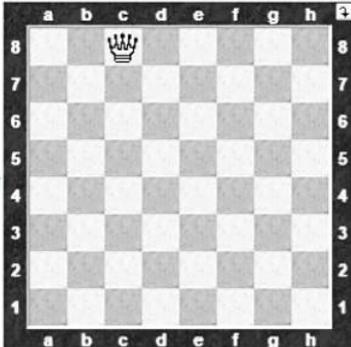
吃過路兵

從起始位置
向前走 2 格
途經被攻擊的方格

士兵的升變



士兵的升變


→

→


第 10 課 防守 雙重進攻

目標：

1. 介紹「防守」概念。
2. 學習透過吃掉進攻棋子來防守棋子。
3. 學習透過逃避進攻來防守棋子。
4. 學習透過用其他棋子防守來防守棋子。
5. 鞏固先前獲得的關於棋子和棋盤上線條的知識。
6. 介紹「雙重進攻」概念。學習用不同棋子進行雙重進攻。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：示範棋盤配有一套棋子、個人棋盤、棋子套組（每個棋盤一套）、地板棋盤配有棋子、圖卡。

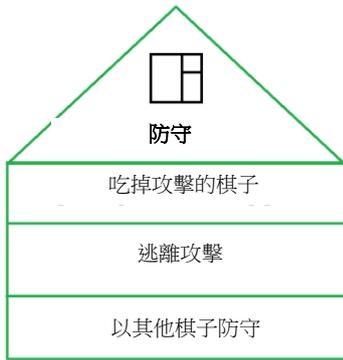
#	里程碑
1.	問候。 複習什麼是攻擊。 你知道什麼運動遊戲？你喜歡玩什麼運動遊戲？你知道足球嗎？在足球中，當一隊的球員進攻時，另一隊的球員做什麼？防守。 在西洋棋中，你也需要能夠防守你的棋子免受進攻。讓我們學習如何防守我們的棋子。
2.	解釋如何透過吃掉進攻棋子來防守棋子。示範棋盤。 當你的棋子被對手的棋子攻擊時，必須進行防守。有三種方式來防守棋子：第一種方式是吃掉進攻的棋子。
2.1.	在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白士兵在 d4，白主教在 a4，黑城堡在 d7。解釋並展示黑城堡正在攻擊白士兵並想吃掉它。必須吃掉黑城堡。棋盤上還有什麼白色棋子？a4 的主教。白主教可以吃掉黑城堡。吃掉 Bd7（用一隻手）。黑城堡不再攻擊白士兵。 在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白騎士在 f3，白城堡在 h6，黑主教在 c6。解釋並展示黑主教攻擊白騎士並想吃掉它。必須吃掉黑主教。棋盤上還有什麼白色棋子？城堡在 h6。白城堡可以吃掉黑主教。請學生吃掉 Rc6（用一隻手）。黑主教不再攻擊白騎士。 在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白主教在 b5，白士兵在 e4，黑城堡在 f5。棋盤上還有什麼黑色棋子？城堡。黑城堡攻擊哪個白色棋子：主教還是士兵？主教。哪個白色棋子可以吃掉黑城堡：主教還是士兵？士兵。請學生吃掉 ef（用一隻手）。黑城堡不再攻擊白主教。 其他棋子也一樣。變換棋子顏色。 <i>用一隻手吃子！</i> <i>如果學生用雙手吃子，則回到起始位置並請他們再次吃子，但只用一隻手。</i>

2.2.	在個人棋盤上的面對面課程與 2.1 項類似。 你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。變換棋子的顏色和在棋盤上的位置。
2.3.	完成紙上練習 1-2 (第 10 課)。 <i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i>
3.	解釋如何透過逃避攻擊來防守棋子。防守棋子的第二種方式是逃避攻擊。
3.1.	示範棋盤。 擺放一個局面。例如：白城堡在 e2，黑主教在 h5。解釋並展示黑主教攻擊白城堡並想吃掉它。 沒有棋子可以吃掉黑主教。因此，我們用白城堡逃避攻擊。例如，Re5。現在白城堡正在攻擊黑主教。黑主教可以逃到哪個方格？例如，Bf7。要小心！主教應該以城堡不能吃掉它的方式移動。其他棋子也是一樣（棋子顏色也要變換）。
3.2.	在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式與在示範棋盤上相同（第 3.1 項）。
3.3.	完成紙上練習 3-4 (第 10 課)。 <i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i>
4.	解釋如何透過其他棋子防守來防守棋子。 防守棋子的第三種方式是用你的另一個棋子來防守它。呼叫你的其他棋子來幫忙。
4.1.	示範棋盤。 擺放一個局面。例如：白城堡在 c2，白士兵在 h4，黑城堡在 h8。解釋並展示黑城堡正在攻擊白士兵並想吃掉它。沒有棋子可以吃掉黑城堡。如果白士兵移動到 h5，黑城堡仍然會吃掉它。怎麼辦？棋盤上還有什麼白色棋子？白城堡。讓我們呼叫它來幫忙。白城堡可以防守白士兵（例如，Rc4）。把城堡放在 c4 並展示白城堡已經防守了白士兵。如果黑城堡現在吃掉白士兵，那麼白城堡就會吃掉黑城堡。因此，黑城堡不會吃掉白士兵。白城堡防守了白士兵！ 白城堡還可以移動到哪個方格來防守白士兵？到 h1。 擺放一個局面。例如：白主教在 c1，白士兵在 c5，黑主教在 e7，黑士兵在 c6。解釋並展示黑主教攻擊白士兵並想吃掉它。白士兵不能移動。它應該由另一個白色棋子來防守。棋盤上還有什麼白色棋子？主教。需要用白主教來防守白士兵。請學生展示白主教如何防守白士兵。有兩種防守方式：Ba3 和 Be3。如果黑主教吃掉白士兵，那麼白主教就會吃掉它。白主教防守了白士兵。 其他棋子也是一樣（棋子顏色也要變換）。
4.2.	在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式課程與在示範棋盤上相同（第 4.1 項）。

4.3.	完成紙上練習 5-6（第 10 課）。 <i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i>
5.	介紹「雙重進攻」概念。 任何棋子都可以同時攻擊兩個對方顏色的棋子。這種攻擊稱為雙重進攻。
5.1.	解釋棋子如何進行雙重進攻。示範棋盤。 擺放一個局面。例如：白城堡在 e3，兩個黑騎士在 b7 和 g7。解釋並展示兩個騎士在同一條線上（第 7 橫線）。白城堡可以移動到第 7 橫線（Re7）並會同時攻擊兩個黑騎士。白城堡的雙重進攻。如果黑騎士從 g7 逃走（例如，Nf5），那麼白城堡就會吃掉在 b7 的騎士。如果黑騎士從 b7 逃走（例如，Nd6），那麼白城堡就會吃掉在 g7 的黑騎士。黑方失去一個棋子。 擺放一個局面。例如：白主教在 f3，黑騎士在 b3，黑士兵在 f7。解釋並展示黑騎士和黑士兵在同一條對角線上。白主教應該移動到哪個方格來進行雙重進攻？同時攻擊黑騎士和黑士兵。請學生展示主教的雙重進攻（Bd5）。如果黑士兵（f6 或 f5）逃避攻擊，那麼白主教就會吃掉黑騎士（Bb3）。如果黑騎士逃避攻擊（例如，Nd4），那麼白主教就會吃掉黑士兵。黑方失去一個棋子。 其他棋子也一樣。變換棋子顏色。
5.2.	在個人棋盤上進行的面對面課程與第 5.1 項類似。
5.3.	完成紙上練習 7-8（第 10 課）。 <i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i>

6.

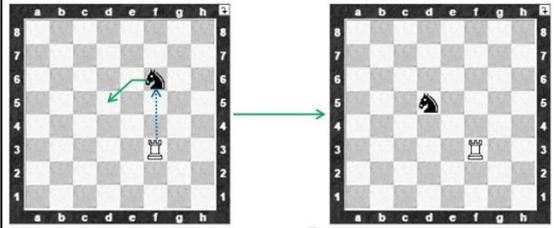
圖卡範例。



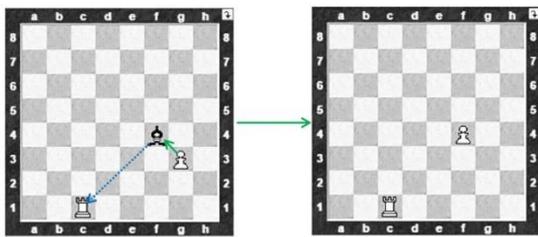
防守棋子



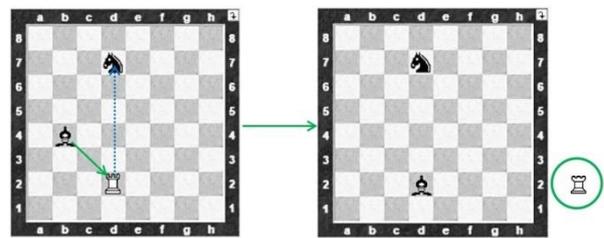
逃避攻擊



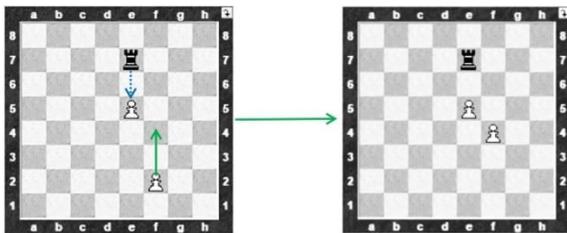
吃掉棋子



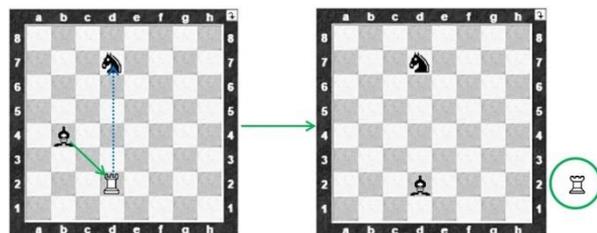
吃掉棋子



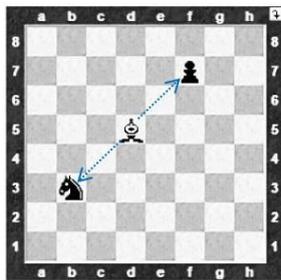
防守棋子



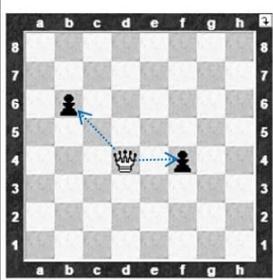
雙重進攻



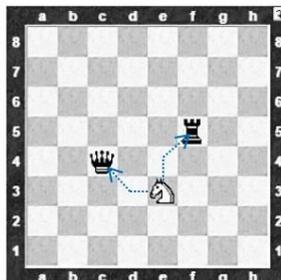
主教的雙重進攻



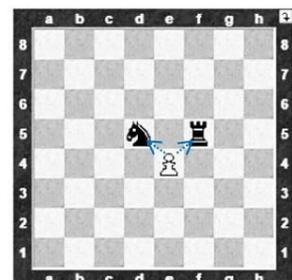
皇后的雙重進攻



騎士的雙重進攻



士兵的雙重進攻



第 11 課國王

目標：

- 1.學習國王如何移動。
- 2.介紹「受到攻擊」的概念。解釋國王不能受到對方顏色棋子的攻擊。
- 3.學習用國王吃掉對方顏色的棋子。
- 4.介紹「被防守的棋子」概念。解釋國王不能吃掉被防守的棋子。
- 5.學習用國王進攻對方顏色的棋子。解釋國王的雙重進攻。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

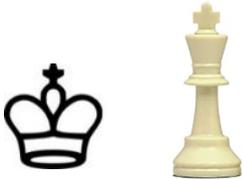
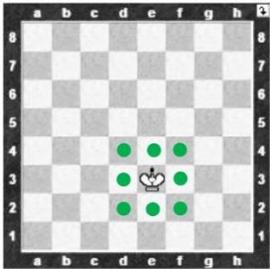
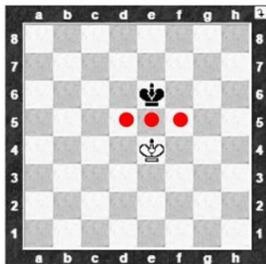
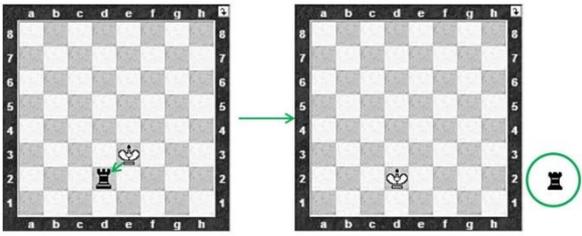
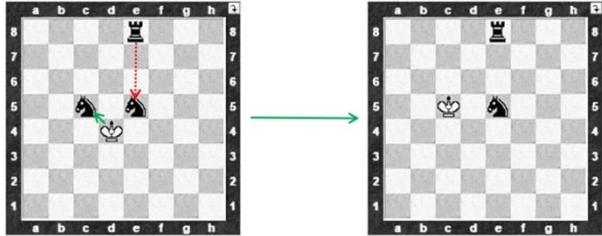
設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 複習什麼是橫列、直行、對角線（在示範棋盤和個人棋盤上）。 展示一個白國王。展示一個黑國王。你將學習國王如何移動、吃子和攻擊其他棋子。 國王是西洋棋中最重要棋子。
2.	講解士兵如何移動。示範棋盤。
2.1.	把白國王放在棋盤上（例如在 e3）。解釋並展示白國王如何移動：橫向、直向和斜向移動一格（d2、d3、d4、e2、e4、f2、f3、f4）。使用彩色磁鐵（可能的話用綠色）並把它們放在白國王可以移動到的格子上。 把白國王放在空白的示範棋盤上（例如在 b4）並請學生指出國王可以移動到哪裡。學生應該使用彩色（綠色）磁鐵。 黑國王也是一樣。 <i>用白國王走一步，把它移回原位，並在國王移動到的格子上放一個磁鐵。展示白國王的下一步移動，把它移回原位，並在國王移動到的格子上放一個磁鐵。所有移動都是如此。</i>
3.	介紹「受到攻擊」的概念 示範棋盤。 國王是西洋棋中最重要棋子。你可以攻擊它，但不能吃掉它。它是最重要的！ 國王不能站在被對方棋子控制的格子上。 例如，位置：白國王在 e3，黑城堡在 d6。 解釋並展示白國王可以移動到 e2、e4、f2、f3、f4（在那裡放置綠色磁鐵）。 白國王還可以去哪個格子？例如，d2。把白國王放在 d2 上並解釋黑城堡可以在這個格子上吃掉白國王。國王不能被吃掉。因此，白國王不能站在這個格子上。國王不能受到黑城堡的攻擊。

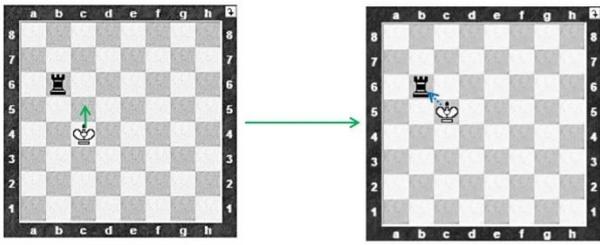
	<p>白國王可以移動到 d3 嗎？把白國王放在 d3 上並詢問哪個黑色棋子阻止白國王移動到這個格子。黑城堡。因此，白國王不能站在 d3 上。國王不能受到黑城堡的攻擊。d4 也是一樣。在 d2、d3、d4 上放置紅色磁鐵。</p> <p>白國王不能移動到受黑色棋子攻擊的位置。黑國王不能移動到受白色棋子攻擊的位置。</p>
3.1.	<p>在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白國王在 e4，黑主教在 f6。請學生指出白國王可以移動到哪些格子。學生移動國王，並與老師一起思考白國王是否可以去這個格子（使用綠色和紅色磁鐵）。</p> <p>對於白國王移動受到黑色棋子（騎士、士兵、皇后和國王）限制的位置也是一樣。</p> <p>例如。位置 1：白國王在 c4，黑騎士在 c7。</p> <p>位置 2：白國王在 f5，黑士兵在 f7。</p> <p>位置 3：白國王在 f2，黑皇后在 d3。</p> <p>位置 4：白國王在 h1，黑國王在 h3。西洋棋中的雙方國王不能靠得太近（它們不能太接近對方；不能站在相鄰的格子上）。</p> <p>黑國王也是一樣。</p> <p><i>你可以從找出白國王不能移動到的格子開始練習。</i></p>
3.2.	<p>在個人棋盤上的面對面課程與 3.1 項類似。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。學生使用綠色和紅色圓片（籌碼）。</p>
3.3	<p>在地板棋盤上的課程與第 2.2 項類似。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。不使用磁鐵和籌碼，而是用實體活動：站立、跳躍、踏到國王可以去的方格上。學生也說出他們所站（跳躍）的方格名稱（說出它們的「地址」）。</p>
3.4.	<p>完成紙上練習 1-2（第 11 課）。</p> <p><i>先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。</i></p>
4.	<p>解釋國王如何吃掉對方的棋子。示範棋盤。</p> <p>國王可以橫向、直向和斜向移動一格吃掉對方（相反顏色）的棋子。白國王吃掉黑色棋子。黑國王吃掉白色棋子。國王佔據被吃掉棋子的格子。被吃掉的棋子從棋盤上移除並放在棋盤旁邊（例如，右邊或左邊）。</p> <p>例如，位置：白國王在 e3，黑城堡在 d2。展示如何吃子（用一隻手）。解釋白國王斜向移動一格吃掉棋子。</p> <p>橫向和直向吃子也是一樣。</p>
4.1.	<p>示範棋盤。</p> <p>擺放一個局面。例如：白國王在 d3，黑主教在 e3。請學生展示白國王如何吃掉黑主教。</p> <p>擺放一個局面。例如：白國王在 d3，黑騎士在 e4。請學生展示白國王如何吃掉黑騎士。</p>

	<p>擺放一個局面。例如：白國王在 d3，黑士兵在 e2。請學生展示白國王如何吃掉黑士兵。</p> <p>擺放一個局面。例如：白國王在 d4，黑城堡在 e5，黑騎士在 b4。白國王可以吃掉哪個黑色棋子？城堡還是騎士？</p> <p>擺放一個局面。例如，白方：Kf2。黑方：Rd5、Bd6、Ne3、Nc6、e4。請學生展示白國王首先可以吃掉哪個黑色棋子。學生進行吃子。然後他們找出下一個要吃的黑色棋子。如此持續直到所有棋子從棋盤上消失。</p> <p>黑國王也是一樣。</p> <p><i>用一隻手吃子！</i></p> <p><i>如果學生用雙手吃子，則回到起始位置並請他們再次吃子，但只用一隻手。</i></p>
4.2.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式課程與在示範棋盤上相同（第 4.1 項）。你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p><i>確保學生用一隻手吃子。</i></p>
4.3.	<p>完成紙上練習 3-5（第 11 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
5.	<p>介紹「受保護的棋子」的概念。示範棋盤。</p> <p>複習如何用另一個棋子保護一個棋子。被保護的棋子稱為受保護的棋子。</p> <p>擺放一個局面。例如，白方：Kd4。黑方：Re8、Nc5、Ne5。白國王可以吃掉哪個黑色棋子？c5 的騎士還是 e5 的騎士？黑城堡保護哪個黑騎士？c5 的騎士還是 e5 的騎士？c5 的騎士。白國王可以吃掉 e5 的騎士嗎？不能。因為這個騎士受到保護。白國王可以吃掉 c5 的黑騎士。這個黑騎士沒有受到保護。</p> <p>國王不能吃掉受保護的棋子。</p> <p>擺放一個局面。例如：白國王在 g4，黑主教在 h7，黑士兵在 f5、h5。請學生展示白國王可以吃掉哪一個黑士兵。</p> <p>黑國王也是一樣。</p> <p><i>確保學生用一隻手吃子。</i></p>
5.1.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式與在示範棋盤上相同（第 5 項）。你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p><i>確保學生用一隻手吃子。</i></p>
5.2.	<p>完成紙上練習 6（第 11 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
6.	<p>解釋國王如何攻擊對方的棋子。示範棋盤。</p> <p>例如，位置：白國王在 a3，黑城堡在 b5。展示並說出白國王如何攻擊黑城堡：直向移動一格（Ka4）並斜向攻擊一格。</p> <p>白國王不能移動到 b4 並攻擊黑城堡。因為這樣會受到黑城堡的攻擊。規則不允許這樣做。</p> <p>同樣的解釋適用於白國王的位置，當它直向移動並直向攻擊，斜向移動並斜向攻擊，橫向移動並橫向攻擊，橫向移動並斜向攻擊等。</p>

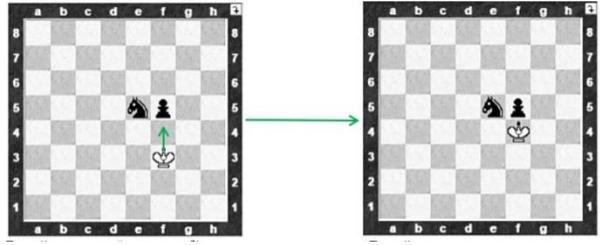
	白國王攻擊黑色棋子。黑國王攻擊白色棋子。
6.1.	<p>在示範棋盤上擺放一個局面。例如。</p> <p>位置 1：白國王在 c3，黑主教在 b5。請學生展示白國王如何攻擊黑主教 (Kb4)。白國王可以移動到 c4 並攻擊黑主教嗎？不能。因為白國王會受到黑主教的攻擊。規則不允許把國王置於攻擊之下。</p> <p>位置 2：白國王在 f2，黑騎士在 d4。請學生展示白國王如何攻擊黑騎士 (Ke3)。</p> <p>位置 3：白國王在 d3，黑士兵在 e5。請學生展示白國王如何攻擊黑士兵 (Ke4)。白國王可以移動到 d4 並攻擊黑士兵嗎？不能。因為白國王會受到黑士兵的攻擊。規則不允許把國王置於攻擊之下。</p> <p>黑國王也是一樣。</p>
6.2.	在個人棋盤上進行的面對面課程與第 6.1 項類似。你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。
6.3.	<p>「攻擊與逃跑」遊戲</p> <p>在個人棋盤上的面對面課程。</p> <p>例如。位置 1：白國王在 e2，黑城堡在 d4。學生用國王攻擊城堡 (1. Ke3)，你用城堡逃離攻擊，使國王在下一步可以攻擊它 (1... Rg4)。最後，你可以將城堡置於被攻擊的位置讓學生吃掉它。例如，Kf3 Rg5 3.Kf4 Rd5 4.Ke4 Rd3 你可以吃掉黑城堡嗎？可以，5.Kd3。</p> <p>位置 2：黑國王在 d7，白主教在 e5。學生用國王攻擊主教 (1... Ke6)。用主教逃離攻擊，使國王在下一步可以攻擊它 (例如，2. Bc7)。最後，你可以把主教置於攻擊之下，讓學生吃掉它。例如，2...Kd7.3.Bb6 Kc6 4.Bd4 Kd5 5.主教移動到 e5。你能吃掉白主教嗎？能，5. ...國王移動到 e5。</p>
6.4.	<p>完成紙上練習 7 (第 11 課)。</p> <p>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</p>
7.	<p>說明國王如何進行雙重攻擊。</p> <p>複習各種棋子的雙重攻擊：城堡、騎士、主教、皇后、士兵。國王也能進行雙重攻擊 (同時攻擊對方兩個棋子)。</p> <p>在示範棋盤上擺放一個局面。例如：白國王在 c2，黑騎士在 b4 和 c4。解釋並展示白國王移動到 c3 同時攻擊兩個黑騎士。國王的雙重攻擊。如果黑騎士從 b4 逃脫攻擊 (例如移動到 d5)，那麼白國王就吃掉 c4 的騎士。如果黑騎士從 c4 逃脫攻擊 (例如移動到 e3)，那麼白國王就吃掉 b4 的騎士。黑方損失一個騎士。</p>
7.1.	<p>示範棋盤。</p> <p>擺放一個局面。例如：白國王在 d5，黑士兵在 d7，黑騎士在 e7。請學生展示白國王的雙重攻擊。用白國王同時攻擊兩個黑方棋子：一個騎士和一個士兵。要小心！白國王不能移動到受黑色棋子攻擊的位置。黑士兵阻擋了白國王的哪一格？白國王不能移動到 e6。在這一格會被黑士兵攻擊。</p> <p>擺放一個局面。例如，白方：Kg2.黑方：Rf4，Re5，Bd7，Nc7，b7；綠色磁鐵在 a8。</p>

	<p>請學生協助白國王到達有綠色磁鐵的格子。白國王可以移動、攻擊和吃掉黑方棋子。只有白國王可以移動、攻擊和吃子。要小心！白國王不能移動到受黑色棋子攻擊的位置。</p> <p>找出第一步（Kg3）。白國王移動並攻擊黑城堡。白國王要移動到哪一格？白國王有攻擊到黑城堡嗎？有。白國王能吃掉黑城堡嗎？能。老師請學生進行吃子（Kf4）。繼續直到國王到達 a8。</p> <p>黑國王也是一樣。</p>	
7.2.	<p>在個人棋盤上的面對面課程與示範棋盤上的類似（第 7.1 項）。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號在他們的棋盤上擺出特定位置。</p>	
7.3.	<p>完成紙上練習 8-9（第 11 課）。</p> <p>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</p>	
8.	圖卡範例	
<p>國王 白色</p> 	<p>國王 黑色</p> 	<p>國王移動</p> 
<p>不要被攻擊</p> 	<p>國王不能相鄰</p> 	
<p>國王吃子</p> 	<p>不要吃掉 被保護的棋子</p> 	

國王攻擊



國王的雙重攻擊



第 12 課 將軍

目標：

1. 介紹「將軍是對國王的攻擊」的概念。
2. 學習用不同棋子將軍。說明國王不能將軍國王。
3. 學習三種防禦將軍的方法。
4. 介紹「閃將」的概念。學習如何暴露將軍。
5. 介紹「雙重將軍」的概念。學習如何雙重將軍。說明防禦雙重將軍的唯一方法。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

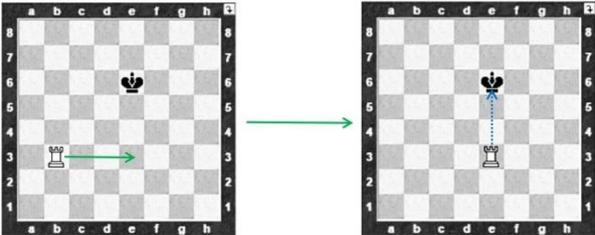
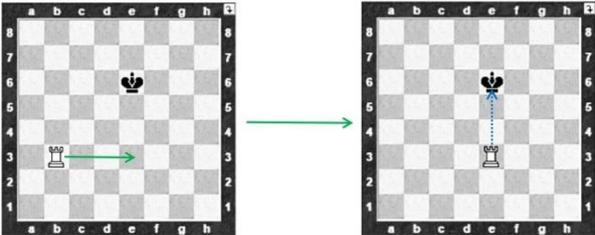
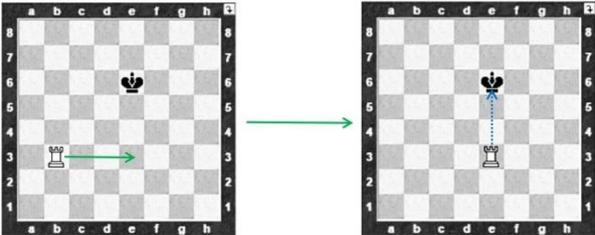
設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 複習什麼是攻擊（在示範棋盤和個人棋盤上）。 棋子可以攻擊國王。 展示一個白國王。展示一個黑國王。 白方棋子可以攻擊黑國王。黑方棋子可以攻擊白國王。 用對方顏色的棋子 攻擊國王 稱為 將軍 。白方棋子將軍黑國王。黑方棋子將軍白國王。 白國王不能將軍黑國王。而且黑國王不能將軍白國王。因為國王不能相鄰。
2.	說明如何用不同棋子將軍：城堡、主教、騎士。示範棋盤。
2.1.	局面 1。白方：Kf2。黑方：Rd5。 請學生展示黑城堡如何攻擊白國王。兩種方式：Rd2，Rf5。解釋這種對國王的攻擊稱為將軍。黑城堡 將軍 白國王。 局面 2。白方：Kd3。黑方：Bd7。 請學生展示黑主教如何攻擊白國王。兩種方式：Bb5，Bf5。解釋主教沿對角線移動，沿對角線 將軍 。 局面 3。白方：Kb2。黑方：Nb6。 請學生展示黑騎士如何將軍白國王。兩種方式：Na4，Nc4。 黑國王也一樣。
2.2.	在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 2.1 項）。 你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。 在地板棋盤上，請學生沿著將軍（攻擊）線走動（跳躍）。
2.3.	完成紙上練習 1（第 12 課）。 <i>先在棋盤上做練習，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。</i>
3.	說明如何用不同棋子將軍：士兵、皇后。示範棋盤。
3.1.	局面 1。白方：Ke4。黑方：d6。

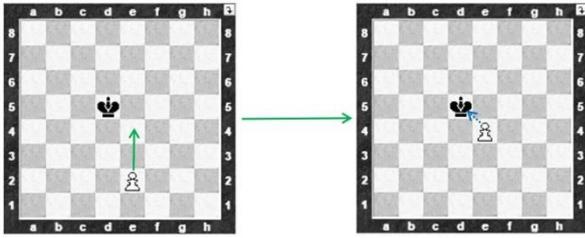
	<p>請學生展示黑士兵如何攻擊白國王。士兵直向往前移動一格，並斜向（往前，往右）攻擊（將軍）國王。</p> <p>局面 2。白方：Kd4。黑方：e6。</p> <p>請學生展示黑士兵如何將軍白國王。士兵直向往前移動一格，並斜向（往前，往左）將軍國王。</p> <p>局面 3。白方：Kf4。黑方：e7。請學生展示黑士兵如何將軍白國王。士兵從起始位置直向往前移動兩格，並斜向（往前，往左）將軍國王。</p> <p>局面 4。白方：Kf4。黑方：g7。請學生展示黑士兵如何將軍白國王。士兵從起始位置直向往前移動兩格，並斜向（往前，往右）將軍國王。</p> <p>局面 5。白方：Kc1。黑方：Qh4。</p> <p>請學生直向移動黑皇后，並橫向將軍白國王（Qh1）。</p> <p>請學生橫向移動黑皇后，並直向將軍白國王（Qc4）。</p> <p>請學生橫向移動黑皇后，並斜向將軍白國王（Qf4）。</p> <p>請學生斜向移動黑皇后，並橫向將軍白國王（Qe1）。</p> <p>請學生直向往後移動黑皇后，並斜向將軍白國王（Qh6）。</p> <p>黑國王也是一樣。</p>
3.2.	<p>「6 種將軍」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺好位置並請學生用皇后展示六種將軍。</p> <p>例如，白方：Kh3，Qa6。</p> <p>用彩色磁鐵標記將軍。</p>
3.3.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 3.1 項和 3.2 項）。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p>在地板棋盤上，請學生沿著將軍（攻擊）線走動（跳躍）。</p>
3.4.	<p>完成紙上練習 2-4（第 12 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
4.	<p>說明國王不能被將軍。防禦將軍的三種方法。示範棋盤。</p>
4.1.	<p>示範棋盤。</p> <p>國王是最重要的棋子。國王不能被吃掉。國王不能被攻擊。國王不能被將軍（被攻擊）。必須保護國王免受將軍（攻擊）。</p> <p>有三種方法可以防禦將軍。</p>
4.2.	<p>第一種方法是吃掉將軍的棋子。</p> <p>局面 1。白方：Kg1，Be2。黑方：Qg4。</p> <p>解釋並展示黑皇后已將軍白國王。棋盤上還有什麼白色棋子？主教。主教能吃掉皇后嗎？能。請學生用白主教吃掉黑皇后。皇后被移出棋盤。沒有將軍。你成功防禦了白國王免受將軍。你吃掉了正在攻擊白國王的棋子。</p> <p>局面 2。白方：Kf2，Rd1。黑方：Bd4。</p>

	<p>解釋並展示黑主教已將軍白國王。棋盤上還有什麼白色棋子？城堡。城堡能吃掉主教嗎？能。請學生用白城堡吃掉黑主教。黑主教被移出棋盤。沒有將軍。你成功防禦了白國王免受將軍。你吃掉了正在攻擊白國王的棋子。</p> <p>局面 3。白方：Ka3，Nc3。黑方：Nb5。</p> <p>什麼黑方棋子將軍了白國王？騎士。棋盤上還有什麼白色棋子？騎士。用黑騎士防禦白國王免受將軍。請學生展示那種防禦（1.Nb5）。</p> <p>國王也可以自衛免受將軍。國王可以吃掉緊鄰的將軍棋子。</p> <p>局面 4。白方：Ke4。黑方：d5。</p> <p>什麼黑方棋子將軍了白國王？士兵。未被防守的士兵。國王可以吃掉士兵。請學生用國王吃掉士兵。黑士兵被移出棋盤。沒有將軍。國王成功自衛。</p> <p>黑國王也是一樣。</p> <p><i>確保學生用一隻手吃子。</i></p>
4.3.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 4.2 項）。你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p><i>確保學生用一隻手吃子。</i></p>
4.4.	<p>完成紙上練習 5-6（第 12 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
5.	<p>說明防禦將軍的第二種方法—用另一個棋子擋住。示範棋盤。</p>
5.1.	<p>局面 1。白方：Kd1，Ra2。黑方：Qd5。</p> <p>什麼黑方棋子將軍了白國王？皇后。棋盤上還有什麼白色棋子？城堡。白城堡能吃掉黑皇后嗎？不能。但白城堡可以防禦白國王免受將軍。城堡可以擋住國王免受將軍。展示 Rd2 的移動。解釋黑皇后沿著 d 直線將軍白國王。因此，白城堡必須站在這條直線（d）上以擋住白國王免受將軍。沒有將軍。</p> <p>局面 2。白方：Ke4，d2。黑方：Ra4。</p> <p>什麼黑方棋子將軍了白國王？城堡。棋盤上還有什麼白色棋子？士兵。白士兵能吃掉黑城堡嗎？不能。但白士兵可以防禦白國王免受將軍。黑城堡在第 4 橫線上將軍白國王。因此，白士兵必須移動到這條橫線上。請學生展示白士兵如何擋住白國王免受將軍（d4）。沒有將軍。</p> <p>局面 3。白方：Kh2，Nf1。黑方：Be5。</p> <p>什麼黑方棋子將軍了白國王？主教。棋盤上還有什麼白色棋子？騎士。白騎士可以保護國王免受將軍。請學生展示白騎士如何保護白國王免受將軍（移動到 g3）。</p> <p>黑國王也是一樣。</p>
5.2.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 5.1 項）。你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p>
5.3.	<p>完成紙上練習 7-8（第 12 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
6.	<p>說明防禦將軍的第三種方法—逃脫。示範棋盤。</p>

6.1.	<p>局面 1。白方：Kg2，Bd1。黑方：Nf4。</p> <p>什麼黑方棋子將軍了白國王？騎士。白國王能吃掉黑騎士嗎？不能。棋盤上還有什麼白方棋子？主教。白主教能吃掉黑騎士嗎？不能。白主教能擋住白國王免受將軍嗎？不能。騎士不能擋住國王免受將軍。唯一能做的就是逃脫將軍。請學生展示白國王可以移動到哪一格（例如 Kf3）。沒有將軍。</p> <p>局面 2。白方：Kc4，d4。黑方：c6，d5。</p> <p>什麼黑方棋子將軍了白國王？d5 的黑士兵。白國王能吃掉 d5 的黑士兵嗎？不能，這個士兵受到 c6 士兵的保護。棋盤上還有什麼白色棋子？d4 的士兵。白士兵能吃掉 d5 的黑士兵嗎？不能。白士兵能擋住白國王免受將軍嗎？不能。它做不到。唯一能做的就是逃脫將軍。請學生展示白國王可以移動到哪一格（例如 Kc5）。沒有將軍。</p> <p>黑國王也是一樣。</p>
6.2.	<p>在個人棋盤上進行的面對面課程與第 6.1 項類似。你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p>
6.3.	<p>「全部在一起」遊戲</p> <p>在個人棋盤上的面對面課程。</p> <p>請學生使用棋盤符號在棋盤上擺出以下位置。</p> <p>白方：Kb4；黑方：Rh8，Bg3，Ne7，a5。</p> <p>請學生展示用黑方棋子對白國王的所有將軍。</p>
6.4.	<p>完成紙上練習 9-10（第 12 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
7.	<p>介紹「暴露將軍」的概念。示範棋盤。</p> <p>擺放一個局面。例如，白方：Rd1；黑方：Kd7。</p> <p>白城堡將軍黑國王。加入另一個白方棋子，例如白主教在 d4。現在白城堡還有在將軍黑國王嗎？沒有。哪個白方棋子阻擋了城堡將軍黑國王？白主教。</p> <p>請學生移動主教。</p> <p>主教移動後，白城堡將軍黑國王了嗎？是。</p> <p>白主教移動，白城堡將軍。白主教為白城堡打開了將軍黑國王的路線（道路）。這種將軍稱為閃將。</p>
7.1.	<p>局面 1。白方：Kf3，Rf1；黑方：Kf8。</p> <p>所有棋子都在同一條 f 直線上。為白城堡打開將軍黑國王的路線（道路）。哪個白方棋子阻擋了城堡將軍？白國王。白國王必須離開 f 直線。請學生移動國王（例如 Ke3）。現在城堡在將軍。白國王移動，白城堡將軍。這就是暴露將軍。</p> <p>局面 2。白方：Bc2，d3；黑方：Kf5。</p> <p>所有棋子都在同一條對角線上。請學生用白主教展示對黑國王的暴露將軍。哪個白方棋子阻擋了主教將軍？</p> <p>局面 3。白方：Qb6，Nc6；黑方：Kh6。</p>

	所有棋子都在同一條橫線上。請學生用白皇后展示對黑國王的暴露將軍。哪個白方棋子阻擋了皇后將軍？			
7.2.	在個人棋盤上的面對面課程與示範棋盤上的類似（第 7.1 項）。 你可以請學生使用棋盤符號在他們的棋盤上擺出特定位置。			
7.3.	完成紙上練習 11（第 12 課）。 <i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i>			
8.	介紹「雙重將軍」的概念。示範棋盤。 擺放一個局面。例如， 白方：Re1；黑方：Ke7。 白城堡將軍黑國王。加入另一個白方棋子，例如白主教在 e3。現在白城堡還有在將軍黑國王嗎？沒有。所有棋子都在同一條 e 直線上。哪個白方棋子阻擋了城堡將軍黑國王？白主教。請學生用白主教將軍黑國王（例如 Bc5）。主教將軍黑國王。棋盤上還有什麼白色棋子？城堡。白城堡也將軍黑國王。主教為它開路。這稱為 雙重將軍 。兩個白方棋子在一步之內將軍了黑國王。			
8.1.	局面 1。白方：Rf1，Nf3；黑方：Kf7。 所有棋子都在同一條 f 直線上。為白城堡打開將軍黑國王的路線（道路）。哪個白方棋子阻擋了城堡將軍？騎士。白騎士必須離開 f 直線並將軍黑國王。請學生用騎士將軍國王（例如 Ne5）。有騎士的 將軍 和城堡的 將軍 。這就是雙重將軍。 局面 2。白方：Rd3，Bc2；黑方：Kf5。 所有棋子都在同一條對角線上。請學生展示對黑國王的雙重將軍。用白城堡和白主教。 局面 3。白方：Qb6，Nc6；黑方：Kg6。 所有棋子都在同一條橫線上。請學生展示對黑國王的雙重將軍。用白騎士和白皇后。			
8.2.	在個人棋盤上的面對面課程與示範棋盤上的類似（第 8.1 項）。 你可以請學生使用棋盤符號在他們的棋盤上擺出特定位置。			
8.3.	完成紙上練習 12（第 12 課）。 <i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i>			
9.	圖卡範例。			
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;"> <p>將軍 攻擊國王</p>  </td> <td style="width: 33%;"> <p>主教將軍</p>  </td> <td style="width: 33%;"> <p>騎士將軍</p>  </td> </tr> </table>	<p>將軍 攻擊國王</p> 	<p>主教將軍</p> 	<p>騎士將軍</p> 
<p>將軍 攻擊國王</p> 	<p>主教將軍</p> 	<p>騎士將軍</p> 		

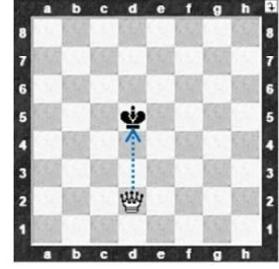
士兵將軍



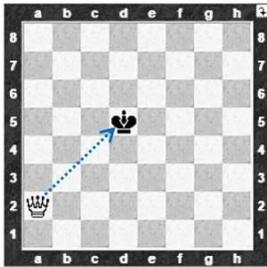
皇后將軍
橫向



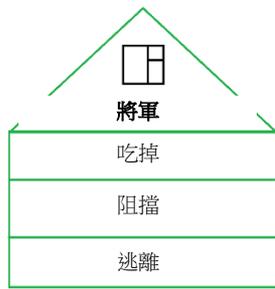
皇后將軍
直向



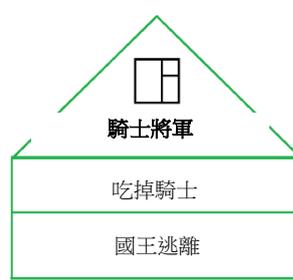
皇后將軍
斜向



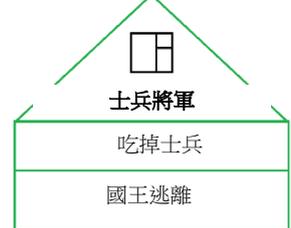
三重將軍
防禦



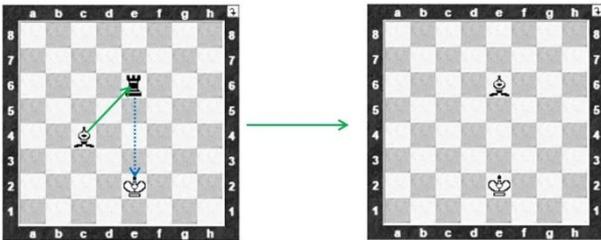
兩個騎士將軍防禦



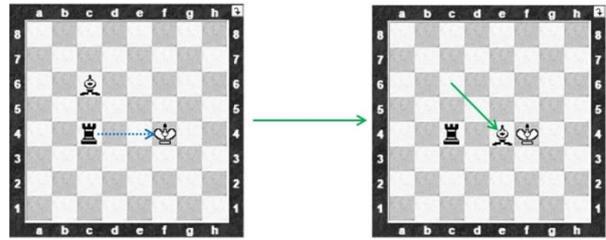
兩個士兵將軍防禦



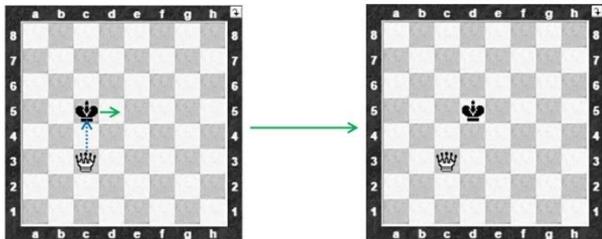
吃掉棋子



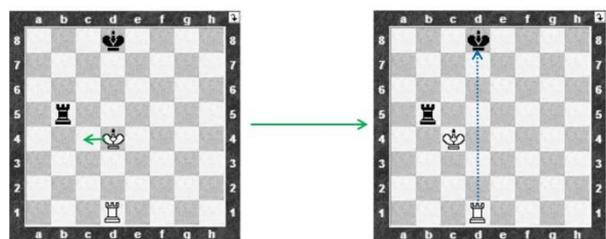
用棋子擋住



國王逃脫

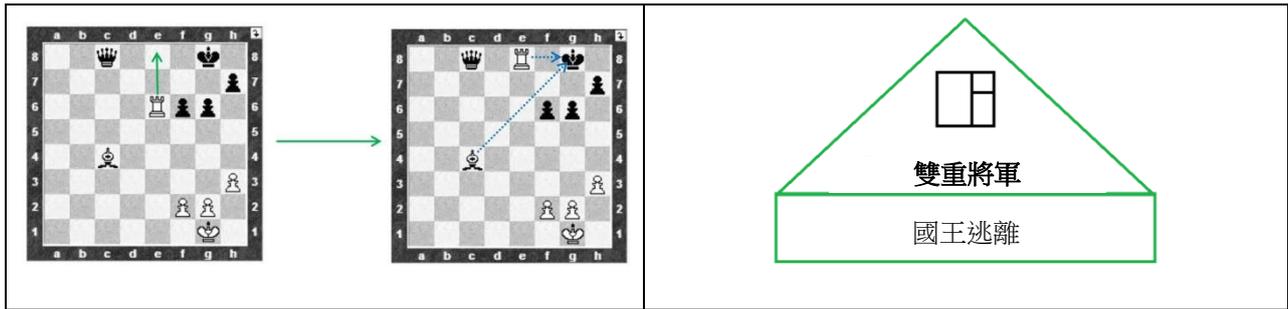


閃將



雙重將軍

一個雙重將軍
防禦



第 13 課 易位

目標：

1. 介紹「易位」、「短易位」、「長易位」的概念。
2. 學習短易位和長易位。
3. 解釋什麼時候不允許易位。
4. 介紹「被攻擊的方格」概念。

基本活動：教師講課、展示示範棋盤、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	<p>問候。</p> <p>複習白國王和黑國王的起始位置（分別在 e1 和 e8），白城堡和黑城堡的起始位置（分別在 a1、h1 和 a8、h8）。</p> <p>國王是最重要的棋子。必須保護國王。所以國王有一個特殊的移動方式。這個移動稱為易位。</p> <p>拿起白國王，把它放在起始位置（在 e1）。放置兩個白城堡在起始位置（在 a1 和 h1 格）。</p> <p>國王與城堡一起進行易位。要進行易位，國王和城堡必須在起始位置。</p>
2.	<p>說明如何進行易位。示範和個人棋盤。</p> <p>易位包含兩個部分。</p> <p>國王橫向移動兩格到城堡（例如，h1）。展示移動的第一部分：在 e1 的白國王移動到 g1。請學生在他們的棋盤上重複這個動作。</p> <p>然後白城堡跳過國王，站在它旁邊的格子。在 f1。展示移動的第二部分：在 h1 的白城堡移動到 f1。請學生在他們的棋盤上重複移動的第二部分。</p> <p>這是短易位。</p> <p>易位是國王的移動！易位從國王開始。然後是城堡。</p> <p>將白國王和城堡放回起始位置。</p> <p>還有長易位。展示移動的第一部分：在 e1 的白國王移動到 c1。請學生在他們的棋盤上重複這個動作。</p> <p>然後白城堡跳過國王，站在它旁邊的格子。在 d1。展示移動的第二部分：在 a1 的白城堡移動到 d1。請學生在他們的棋盤上重複移動的第二部分。</p> <p>這是長易位。</p> <p>用一隻手進行易位！</p> <p>首先，執行移動的第一部分：國王移動。把手從國王上移開。然後，用同一隻手，執行移動的第二部分：拿起城堡並跳過國王。把它放在國王旁邊的格子。</p>

2.1.	<p>拿起黑國王，把它放在起始位置（在 e8）。拿起兩個黑城堡，把它們放在起始位置（在 a8 和 h8）。</p> <p>黑國王也可以進行短易位和長易位。</p> <p>請學生在他們的棋盤上展示黑國王如何進行短易位。</p> <p>將黑國王和城堡放回起始位置。</p> <p>請學生在他們的棋盤上展示黑國王如何進行長易位。</p> <p><i>確保學生用一隻手進行易位。</i></p>
2.2.	<p>「短-長」遊戲</p> <p>在示範棋盤上，展示國王（白色或黑色）如何進行易位，並詢問學生這是什麼類型的易位：短易位還是長易位。</p>
2.3.	<p>地板棋盤上的練習與第 2.1 和 2.2 項類似。</p>
2.4.	<p>完成紙上練習 1-2（第 13 課）。</p> <p><i>先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。</i></p>
3.	<p>說明不允許進行易位的規則。示範棋盤。</p>
3.1.	<p>有些情況下無法進行易位。</p> <p>如果國王和城堡之間有其他棋子，則不允許進行易位。如果國王和城堡之間沒有棋子，你可以進行易位。</p> <p>局面 1。白方：Ke1。黑方：Rh1，Nf1。黑方：Ke8，Ra8。</p> <p>解釋並展示白國王和城堡不能進行短易位，因為白騎士「阻擋」了。</p> <p>看看黑方的棋子。黑國王和城堡能進行長易位嗎？能。請學生在示範棋盤上進行長易位。</p>
3.2.	<p>「可以-不可以」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，並詢問學生是否可以進行易位。如果可以進行易位，請學生在示範棋盤上操作。</p> <p>局面 1。白方：Ke1，Ra1，Bc1。</p> <p>局面 2。白方：Ke1，Rh1。</p> <p>局面 3。白方：Ke1，Ra1。</p> <p>局面 4。白方：Ke1，Rh1，Ng1。</p> <p>局面 5。黑方：Ke8，Ra8，Nb8。</p> <p>局面 6。黑方：Ke8，Ra8。</p> <p>局面 7。黑方：Ke8，Rh8，Bf8。</p> <p>局面 8。黑方：Ke8，Rh8。</p>
3.3.	<p>「短-長」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，並詢問學生可以進行哪種易位：短易位還是長易位。</p> <p>局面 1。白方：Ke1，Ra1，Rh1，Nb1。</p> <p>局面 2。白方：Ke1，Ra1，Rh1，Bf1。</p> <p>局面 3。黑方：Ke8，Ra8，Rh8，Bc8。</p> <p>局面 4。黑方：Ke8，Ra8，Rh8。</p>

	在局面 4，兩種易位都可以進行。
3.4.	在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 3.1 項，3.2 和 3.3 項）。 你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。
3.5.	完成紙上練習 3（第 13 課）。 <i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i>
4.	說明如果國王已經移動過，則不允許進行易位。示範棋盤。
4.1.	局面 1。白方：Ke1，Ra1，Rh1。黑方：Ke8，e7。 看看這個局面。白國王現在可以進行短易位或長易位。請學生展示短易位和長易位。但白方不想進行易位而且... 白方走了一步，例如，1. Ke2。黑方回應 1...e6。白方決定讓國王回到 e1 的起始位置（2.Ke1）黑方走 2. ...Ke7。現在白國王無法進行易位（無論是短易位還是長易位）。因為國王已經移動過而失去了這個機會。 如果想要進行易位，國王就不該移動。 局面 2。白方：Kd1，Rh1。 在遊戲最開始時白國王站在哪一格？在 e1。白國王現在是否在起始位置？否。白國王能進行短易位嗎？不能。 走 1.Ke1。白國王回到了 e1 的起始位置。白國王能進行短易位嗎？不能。因為已經移動過了。如果想要進行易位， 國王不能離開起始位置。 <i>解釋西洋棋的走子是輪流進行的：先白方走，然後黑方走。然後又輪到白方，接著是黑方。</i> <i>確保學生用一隻手進行易位。</i>
5.	說明如果城堡已經移動過，就不允許進行易位。示範棋盤。
5.1.	局面 1。白方：Ke1，Ra1，Rh1。黑方：Ke8，e7。 看看這個局面。白國王現在可以進行短易位或長易位。請學生展示短易位和長易位。但白方不想進行易位而且... 白方走了一步，例如，1. Rh8 並將軍黑國王。黑方回應 1...Kd7，逃離將軍。白方決定讓城堡回到 h1 的起始位置（2.Rh1）。黑方走 2...e5。 現在白國王不能進行短易位，因為白城堡已經從 h1 移動過。但是... 白國王可以進行長易位。因為 a1 的城堡沒有移動過。 城堡不能離開起始位置 ，這樣國王才有機會進行易位。
5.2.	「短-長」遊戲 在示範棋盤上擺放位置，並詢問學生可以進行哪種易位：短易位還是長易位。 局面 1。白方：Ke1，Rb1，Rh1。 局面 2。白方：Ke1，Ra1，Rh2。 局面 3。黑方：Ke8，Ra8，Rf8。 局面 4。黑方：Ke8，Rc8，Rh8。 局面 5。白方：Kf1，Ra1，Rh1。 在局面 5 中，由於國王已經移動過，所以無法進行任何易位。

5.3.	完成紙上練習 4 (第 13 課)。 <i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i>
6.	說明當國王被將軍時不能進行易位。示範棋盤。
6.1.	局面 1。白方：Ke1，Rb1，Rh1。黑方：Ke8，Bb4。 看看這個局面。什麼黑方棋子將軍了白國王？主教。 當國王被將軍時，你不能進行易位。 首先，你需要保護國王免於被將軍。什麼白方棋子可以保護國王免於被將軍？例如，你可以吃掉主教。在 b1 的城堡。請學生吃掉主教 (Rb4)。現在國王安全了。在下一步，它可以進行易位。 用黑國王走 1. ...Kd7。白國王可以進行哪種易位：短易位還是長易位？短易位。請學生進行短易位。 <i>確保學生用一隻手完成吃子和易位。</i>
6.2.	「可以-不可以」遊戲 在示範棋盤上擺放位置，並詢問學生是否可以進行易位。如果可以進行易位，請學生在示範棋盤上操作。 白國王能在局面 1-4 中進行易位嗎？黑國王能在局面 5-8 中進行易位嗎？ 局面 1。白方：Ke1，Rh1。黑方：Ke8，Re7。 局面 2。白方：Ke1，Rh1。黑方：Ke8，Rd7。 局面 3。白方：Ke1，Ra1。黑方：Ke8，Nf3。 局面 4。白方：Ke1，Ra1。黑方：Ke8，Qh4。 局面 5。白方：Ke1，Nc7。黑方：Ke8，Rh8。 局面 6。白方：Ke1，Bg6。黑方：Ke8，Rh8。 局面 7。白方：Ke1，Rf2。黑方：Ke8，Ra8。 局面 8。白方：Ke1，Qh8。黑方：Ke8，Ra8。
6.3.	在個人棋盤上進行的面對面課程與第 6.2 項類似。你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。
6.4.	完成紙上練習 5 (第 13 課)。 <i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i>
7.	說明如果國王在易位後被將軍則不允許進行易位。示範棋盤。
7.1.	局面 1。白方：Ke1，Rh1。黑方：Ke8，Rg6。 白國王是否在起始位置？是。白城堡是否在起始位置？是。白國王和白城堡之間有棋子嗎？沒有。白國王和城堡 沒有移動過 。黑城堡有將軍白國王嗎？沒有。 讓我們嘗試 用白方棋子進行短易位。走 1. 0-0。看看這個局面。在易位之後，黑城堡將軍了白國王。你不能讓國王處於被將軍的位置。 如果易位後國王會被將軍，則不能進行易位。
7.2.	「可以-不可以」遊戲 在示範棋盤上擺放位置，並詢問學生是否可以進行易位。如果可以進行易位，請學生在示範棋盤上操作。

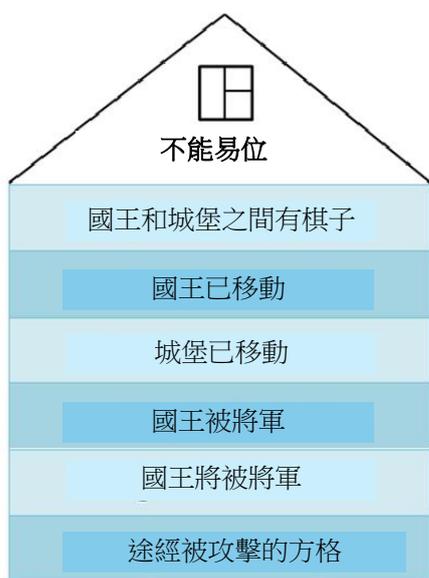
	<p>白國王能在局面 1-4 中進行易位嗎？黑國王能在局面 5-8 中進行易位嗎？</p> <p>局面 1。白方：Ke1，Rh1。黑方：Ke8，Rg7。</p> <p>局面 2。白方：Ke1，Rh1。黑方：Ke8，Be4。</p> <p>局面 3。白方：Ke1，Ra1。黑方：Ke8，Nb3。</p> <p>局面 4。白方：Ke1，Ra1。黑方：Ke8，b2。</p> <p>局面 5。白方：Ke1，Qd5。黑方：Ke8，Rh8。</p> <p>局面 6。白方：Ke1，Bf6。黑方：Ke8，Rh8。</p> <p>局面 7。白方：Ke1，Bc5。黑方：Ke8，Ra8。</p> <p>局面 8。白方：Ke1，Rc2。黑方：Ke8，Ra8。</p>
7.3.	<p>「短-長」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，並詢問學生可以進行哪種易位：短易位還是長易位。</p> <p>白國王在局面 1、2 中可以進行什麼樣的易位？黑國王在局面 3、4 中可以進行什麼樣的易位？</p> <p>局面 1。白方：Ke1，Ra1，Rh1。黑方：Ke8，Rc6。</p> <p>局面 2。白方：Ke1，Ra1，Rh1。黑方：Ke8，Bd4。</p> <p>局面 3。白方：Ke1，Nh6。黑方：Ke8，Ra8，Rh8。</p> <p>局面 4。白方：Ke1，b7。黑方：Ke8，Ra8，Rh8。</p>
7.4.	<p>在個人棋盤上進行的面對面課程與示範棋盤上的類似（第 7.2 和 7.3 項）。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號在他們的棋盤上擺出特定位置。</p>
7.5.	<p>完成紙上練習 6、7（第 13 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
8.	<p>介紹「被攻擊的方格」的概念，說明如果國王經過被攻擊的方格則不允許進行易位。</p> <p>示範棋盤。</p>
8.1.	<p>局面 1。白方：Ke1，Rh1。黑方：Ke8，Rf6。</p> <p>白國王是否在起始位置？是。白城堡是否在起始位置？是。白國王和白城堡之間有棋子嗎？沒有。白國王和城堡沒有移動過。黑城堡有將軍白國王嗎？沒有。</p> <p>看看黑城堡。它不允許白國王移動到 f1。在這個格子上放一個紅色磁鐵。這是一個被攻擊的方格。</p> <p>如果國王會經過被攻擊的方格，就不能進行易位。</p> <p>在介紹「被攻擊的方格」的概念時，你可以用以下解釋：國王不能穿過將軍。在移向城堡的路上，國王一次走兩步（到 f1，然後到 g1）。但在 f1 時，黑城堡會將軍白國王。學生已經知道國王不能置於被將軍的位置。因此，不允許途經被攻擊的方格進行易位。</p> <p>被攻擊格子的規則只適用於國王。它對城堡不起作用。</p>
8.2.	<p>「可以-不可以」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，並詢問學生是否可以進行易位。如果可以進行易位，請學生在示範棋盤上操作。</p>

	<p>白國王能在局面 1-4 中進行易位嗎？黑國王能在局面 5-8 中進行易位嗎？</p> <p>局面 1。白方：Ke1，Rh1。黑方：Ke8，Rf7。</p> <p>局面 2。白方：Ke1，Rh1。黑方：Ke8，Bc4。</p> <p>局面 3。白方：Ke1，Ra1。黑方：Ke8，Na3。</p> <p>局面 4。白方：Ke1，Ra1。黑方：Ke8，c2。</p> <p>局面 5。白方：Ke1，Qc5。黑方：Ke8，Rh8。</p> <p>局面 6。白方：Ke1，Bf5。黑方：Ke8，Rh8。</p> <p>局面 7。白方：Ke1，Bg5。黑方：Ke8，Ra8。</p> <p>局面 8。白方：Ke1，Rd2。黑方：Ke8，Ra8。</p>	
8.3.	<p>「短-長」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，並詢問學生可以進行哪種易位：短易位還是長易位。</p> <p>白國王在局面 1、2 中可以進行什麼樣的易位？黑國王在局面 3、4 中可以進行什麼樣的易位？</p> <p>局面 1。白方：Ke1，Ra1，Rh1。黑方：Ke8，Rd6。</p> <p>局面 2。白方：Ke1，Ra1，Rh1。黑方：Ke8，Bc4。</p> <p>局面 3。白方：Ke1，Ng6。黑方：Ke8，Ra8，Rh8。</p> <p>局面 4。白方：Ke1，c7。黑方：Ke8，Ra8，Rh8。</p>	
8.4.	<p>在個人棋盤上進行的面對面課程與示範棋盤上的類似（第 8.2 和 8.3 項）。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號在他們的棋盤上擺出特定位置。</p>	
8.5.	<p>完成紙上練習 8、9（第 13 課）。</p> <p>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</p>	
9.	圖卡範例	
易位	短易位	長易位
<p>短易位</p>		

長易位



不能易位



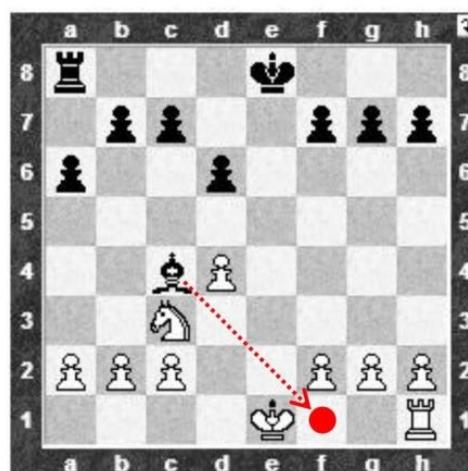
如果國王和城堡之間有其他棋子則不能易位



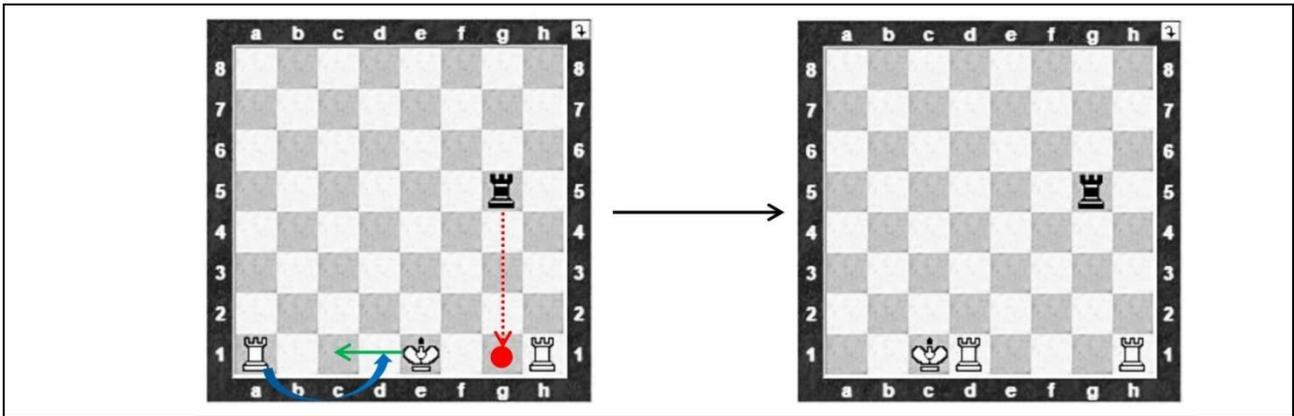
如果國王被將軍則不能易位



不能易位 途經被攻擊的方格



如果易位後國王會被將軍則不能易位



第 14 課 將殺

目標：

1. 介紹「將殺」的概念。
2. 說明將殺是下棋的目標。
3. 學習用不同的棋子將殺國王。
4. 說明一個國王不能將殺另一個國王。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	<p>問候。</p> <p>複習什麼是將軍，對付將軍的三種防禦方法（吃子、擋住、逃走）。</p> <p>你和另一個人下棋。你在下棋，遊戲應該結束。棋局如何結束？你應該對對手的國王發起一個無法防禦的將軍。這就叫做將殺。</p> <p>下棋的目標是將殺對手的國王。</p> <p>將殺結束遊戲。</p> <p>白國王不能將殺黑國王。黑國王也不能將殺白國王。</p>
2.	<p>說明如何用城堡將殺。示範棋盤。</p> <p>局面 1。白方：Kf6，Ra1。黑方：Kf8。</p> <p>請學生展示白城堡將軍黑國王（Ra8）。黑國王能吃掉白城堡嗎？不能。你不能擋住將軍。</p> <p>黑國王能逃到 e8 嗎？不能。因為白城堡可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 g8 嗎？不能。因為白城堡可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 f7 嗎？不能。因為白國王可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 g7 嗎？不能。因為白國王可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 e7 嗎？不能。因為白國王可以攻擊這個格子。</p> <p>在黑國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p>

	<p>沒有防禦將軍的方法。這意味著白城堡將殺了黑國王。遊戲結束。新的遊戲開始。</p> <p>局面 2。白方：Ke1。黑方：Ke3，Rh8。</p> <p>請學生展示黑城堡將軍白國王（Rh1）。</p> <p>白國王能吃掉黑城堡嗎？不能。你不能擋住將軍。</p> <p>白國王能逃到 d1 嗎？不能。因為黑城堡可以攻擊這個格子。</p> <p>白國王能逃到 f1 嗎？不能。因為黑城堡可以攻擊這個格子。</p> <p>白國王能逃到 e2 嗎？不能。因為黑國王可以攻擊這個格子。</p> <p>白國王能逃到 f2 嗎？不能。因為黑國王可以攻擊這個格子。</p> <p>白國王能逃到 d2 嗎？不能。因為黑國王可以攻擊這個格子。</p> <p>在白國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著黑城堡將殺了白國王。遊戲結束。</p>
2.1.	<p>「將軍-將殺」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺出局面，請學生說出城堡（白方或黑方）是將軍還是將殺了國王。如果城堡將軍了國王，那麼展示防禦方法。</p> <p>局面 1。白方：Kg1，Rc8。黑方：Kg8，f7，g7，h7。</p> <p>局面 2。白方：Kg1，Rc8。黑方：Kg8，Be6，f7，g7，h7。</p> <p>局面 3。白方：Kb1，Bf4，a2，b2，c2。黑方：Kc8，Rd1，b7。</p> <p>局面 4。白方：Kb1，a2，b2，c2。黑方：Kc8，Rd1，b7。</p> <p>與學生一起逐步研究局面：檢查所有對付將軍的防禦方法（吃子、擋住、逃走）。</p> <p>如果有防禦方法，那就是將軍。如果沒有防禦方法，那就是將殺。</p>
2.2.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 2 和 2.1 項）。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p>使用彩色籌碼標記國王（白方或黑方）不能移動到的格子。</p>
2.3.	<p>完成紙上練習 1-2（第 14 課）。</p> <p><i>先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成（使用箭頭、圓圈等）。</i></p>
3.	<p>說明如何用主教將殺。示範棋盤。</p> <p>局面 1。白方：Ka6，Bb3。黑方：Ka8，Bb8。</p> <p>請學生展示白主教如何將軍黑國王（Bd5）。黑方棋子能吃掉白主教嗎？不能。你能擋住這個將軍嗎？不能。</p> <p>黑國王能逃到 a7 嗎？不能。因為白國王可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 b7 嗎？不能。因為白國王和主教可以攻擊這個格子。</p> <p>在黑國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著白主教將殺了黑國王。遊戲結束。新的遊戲開始。</p> <p>局面 2。白方：Kh1，h2。黑方：Kf1，Bh5。</p>

	<p>請學生展示黑主教如何將軍白國王（Bf3）。白方棋子能吃掉黑主教嗎？不能。你能擋住這個將軍嗎？不能。</p> <p>白國王能逃到 g1 嗎？不能。因為黑國王可以攻擊這個格子。</p> <p>白國王能逃到 g2 嗎？不能。因為黑國王和主教可以攻擊這個格子。</p> <p>在白國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著黑主教將殺了白國王。遊戲結束。</p>
3.1.	<p>「將軍-將殺」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，請學生說出主教（白方或黑方）是將軍還是將殺了國王。如果主教將軍了國王，那麼展示防禦方法。</p> <p>局面 1。白方：Ka6，Bd5。黑方：Ka8，Bb8。</p> <p>局面 2。白方：Ka6，Bd5。黑方：Ka8，Rb8。</p> <p>局面 3。白方：Ka1，a2，e3。黑方：Kc2，Bd4。</p> <p>局面 4。白方：Ka1，a2。黑方：Kc2，Bd4。</p> <p>與學生一起逐步研究局面：檢查所有對付將軍的防禦方法（吃子、擋住、逃走）。</p> <p>如果有防禦方法，那就是將軍。如果沒有防禦方法，那就是將殺。</p>
3.2.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 3 和 3.1 項）。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p>使用彩色籌碼標記國王（白方或黑方）不能移動到的格子。</p>
3.3.	<p>完成紙上練習 3（第 14 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
4.	<p>解釋如何用皇后將殺。示範棋盤。</p> <p>局面 1。白方：Kd6，Qa7。黑方：Ke8。</p> <p>走 1.Qe7。</p> <p>白皇后將軍黑國王了嗎？是。黑國王能吃掉白皇后嗎？不能。因為白國王保護著白皇后。</p> <p>黑國王能逃到 d7 嗎？不能。因為白皇后可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 d8 嗎？不能。因為白皇后可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 f7 嗎？不能。因為白皇后可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 f8 嗎？不能。因為白皇后可以攻擊這個格子。</p> <p>在黑國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著白皇后將殺了黑國王。遊戲結束。新的遊戲開始。</p> <p>局面 2。白方：Kg1。黑方：Kf3，Qc2。</p> <p>走 1.Qg2。</p> <p>黑皇后將軍白國王了嗎？是。白國王能吃掉黑皇后嗎？不能。因為黑國王保護著黑皇后。</p>

	<p>白國王能逃到 f2 嗎？不能。因為黑皇后和國王可以攻擊這個格子。</p> <p>白國王能逃到 f1 嗎？不能。因為黑皇后可以攻擊這個格子。</p> <p>白國王能逃到 h2 嗎？不能。因為黑皇后和國王可以攻擊這個格子。</p> <p>白國王能逃到 h1 嗎？不能。因為黑皇后可以攻擊這個格子。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著黑皇后將殺了白國王。遊戲結束。</p> <p><i>提醒學生注意當將殺時，皇后（白方或黑方）相對於國王（分別為黑方或白方）的位置。還有白皇后是受保護的。</i></p>
4.1.	<p>「將軍-將殺」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，請學生說出皇后（白方或黑方）是將軍還是將殺了國王。如果皇后將軍了國王，那麼展示防禦方法。</p> <p>局面 1。白方：Ke6，Qe7。黑方：Kd7。</p> <p>局面 2。白方：Ke6，Qe7。黑方：Ke8。</p> <p>局面 3。白方：Kh1，h2。黑方：Kh8，Qf1。</p> <p>局面 4。白方：Kh1，Rg3，h2。黑方：Kh8，Qf1。</p> <p>局面 5。白方：Ka1。黑方：Ka8，Qa2，Bc4。</p> <p>局面 6。白方：Ka1。黑方：Ka8，Qa2。</p> <p>與學生一起逐步研究局面：檢查所有對付將軍的防禦方法（吃子、擋住、逃走）。</p> <p>如果有防禦方法，那就是將軍。如果沒有防禦方法，那就是將殺。</p>
4.2.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 4 和 4.1 項）。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p>使用彩色籌碼標記國王（白方或黑方）不能移動到的格子。</p>
4.3.	<p>完成紙上練習 4、5（第 14 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
5.	<p>解釋如何用騎士將殺。示範棋盤。</p> <p>局面 1。白方：Kc1，Ne3。黑方：Ka1，a2。</p> <p>請學生展示白騎士如何將軍黑國王（Nc2）。黑方棋子能吃掉白騎士嗎？不能。你能擋住這個將軍嗎？不能。</p> <p>黑國王能逃到 b1 嗎？不能。因為白國王可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 b2 嗎？不能。因為白國王可以攻擊這個格子。</p> <p>在黑國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著白騎士將殺了黑國王。遊戲結束。新的遊戲開始。</p> <p>局面 2。白方：Kg1，Rf1，f2，g3，h2。黑方：Kg8，Bf3，Ng5，g7。</p> <p>請學生展示黑騎士如何將軍白國王（Nh3）。白方棋子能吃掉黑騎士嗎？不能。你能擋住這個將軍嗎？不能。</p> <p>白國王能逃到 h1 嗎？不能。因為黑主教可以攻擊這個格子。</p>

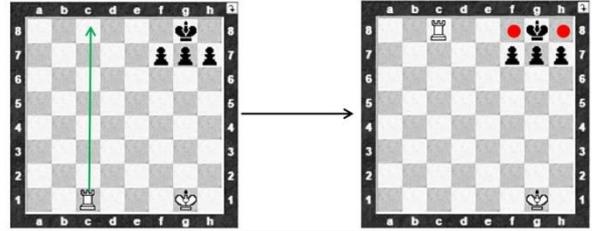
	<p>白國王能逃到 g2 嗎？不能。因為黑主教可以攻擊這個格子。</p> <p>在白國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著黑騎士將殺了白國王。遊戲結束。</p>
5.1.	<p>「將軍-將殺」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，請學生說出騎士（白方或黑方）是將軍還是將殺了國王。如果騎士將軍了國王，那麼展示防禦方法。</p> <p>局面 1。白方：Kh6，Ng6。黑方：Kh8。</p> <p>局面 2。白方：Kh6，Ng6，Nf6。黑方：Kh8。</p> <p>局面 3。白方：Kb1，Rc1，a2。黑方：Kb8，Bc3，Na3，b7。</p> <p>局面 4。白方：Kb1，Bc1，a2。黑方：Kb8，Bc3，Na3，b7。</p> <p>與學生一起逐步研究局面：檢查所有對付將軍的防禦方法（吃子、擋住、逃走）。</p> <p>如果有防禦方法，那就是將軍。如果沒有防禦方法，那就是將殺。</p>
5.2.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 5 和 5.1 項）。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p>使用彩色籌碼標記國王（白方或黑方）不能移動到的格子。</p>
5.3.	<p>完成紙上練習 6（第 14 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
6.	<p>解釋如何用士兵將殺。示範棋盤。</p>
6.1.	<p>局面 1。白方：Kf5，g3。黑方：Kh5，h6，h4。</p> <p>請學生展示白士兵如何將軍黑國王（g4）。黑國王能吃掉白士兵嗎？不能。因為白國王保護著它。你能用士兵擋住這個將軍嗎？不能。</p> <p>黑國王能逃到 g5 嗎？不能。因為白國王可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 g6 嗎？不能。因為白國王可以攻擊這個格子。</p> <p>在黑國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著白士兵將殺了黑國王。遊戲結束。新的遊戲開始。</p> <p>局面 2。白方：Kf5，f3。黑方：Kh5，g4，h6，h4。</p> <p>請學生展示白士兵如何將軍黑國王（fg）。</p> <p>黑國王能吃掉白士兵嗎？不能。因為白國王保護著它。你能用士兵擋住這個將軍嗎？不能。</p> <p>黑國王能逃到 g5 嗎？不能。因為白國王可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 g6 嗎？不能。因為白國王可以攻擊這個格子。</p> <p>在黑國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著白士兵將殺了黑國王。遊戲結束。新的遊戲開始。</p> <p>局面 3。白方：Ke1。黑方：Ke3，e2，f3。</p>

	<p>請學生展示黑士兵如何將軍白國王（f2）。</p> <p>白國王能吃掉 f2 格的黑士兵嗎？不能。因為黑國王保護著它。</p> <p>白國王能吃掉 e2 格的黑士兵嗎？不能。因為黑國王保護著它。</p> <p>白國王能逃到 d1 嗎？不能。因為 e2 格的黑士兵可以攻擊這個格子。</p> <p>白國王能逃到 f1 嗎？不能。因為 e2 格的黑士兵可以攻擊這個格子。</p> <p>白國王能逃到 d2 嗎？不能。因為黑國王可以攻擊這個格子。</p> <p>在白國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著黑士兵將殺了白國王。遊戲結束。新的遊戲開始。</p> <p>局面 4。白方：Ka1，Nb2，a2。黑方：Kc2，a3。</p> <p>請學生展示黑士兵如何將軍白國王（ab）。</p> <p>白國王能吃掉黑士兵嗎？不能。因為黑國王保護著它。</p> <p>白國王能逃到 b1 嗎？不能。因為黑國王可以攻擊這個格子。</p> <p>在 b1 格放置紅色磁鐵。</p> <p>沒有防禦將軍的方法。這意味著黑士兵將殺了白國王。遊戲結束。</p>
6.2.	<p>「將軍-將殺」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，請學生說出土兵（白方或黑方）是將軍還是將殺了國王。如果士兵將軍了國王，那麼展示防禦方法。</p> <p>局面 1。白方：Kf7，g7。黑方：Kh8，h7。</p> <p>局面 2。白方：Kf7，g7。黑方：Kh8，Be5，h7。</p> <p>局面 3。白方：Kd1，Nd2。黑方：Kf2，e2。</p> <p>局面 4。白方：Kd1，Nd2。黑方：Kf2，Rc5，e2。</p> <p>與學生一起逐步研究局面：檢查所有對付將軍的防禦方法（吃子、擋住、逃走）。</p> <p>如果有防禦方法，那就是將軍。如果沒有防禦方法，那就是將殺。</p>
6.3.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 6.1 和 6.2 項）。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p>使用彩色籌碼標記國王（白方或黑方）不能移動到的格子。</p>
6.4.	<p>完成紙上練習 7（第 14 課）。</p> <p>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</p>
7.	<p>圖卡範例。</p>

將殺

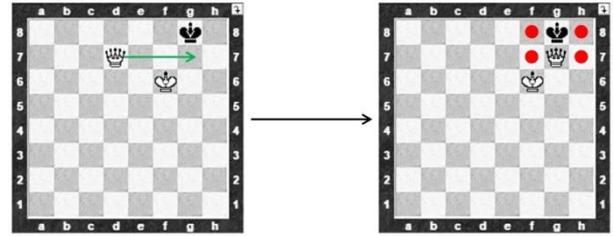
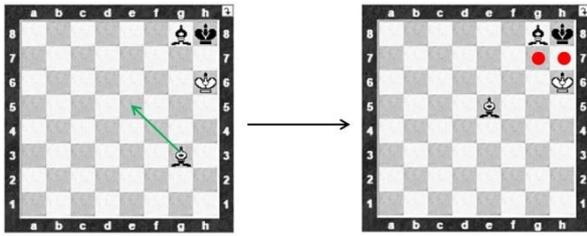
將軍

城堡將殺



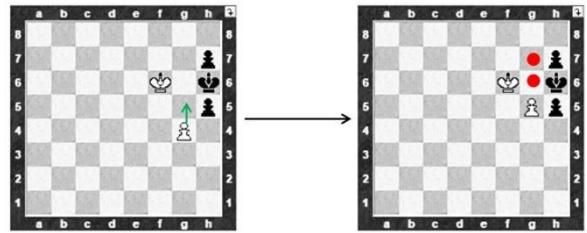
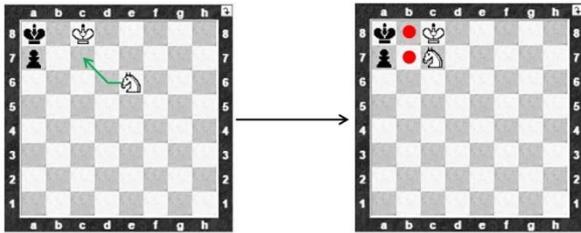
主教將殺

皇后將殺



騎士將殺

士兵將殺



第 15 課 和棋逼和

目標：

1. 介紹和棋的概念。
2. 介紹西洋棋遊戲最終結果的量化評估。
3. 解釋最簡單的和棋類型。
4. 介紹逼和的概念。
5. 解釋逼和是一種和棋。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、書面作業、實體活動。

設備：帶棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子組（每個棋盤一組）、個人棋盤用的彩色圓片（籌碼）、帶棋子的地板棋盤、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 複習西洋棋遊戲的目標是將殺對手的國王。複習用不同棋子將殺的方法。 提醒學生注意將殺首先是一個將軍。這個將軍沒有任何防禦方法。
2.	介紹西洋棋遊戲最終結果的量化評估。介紹和棋的概念。 如果你將殺對手，你得 1 分。如果你被將殺，你得 0 分。 有時遊戲結束了，但沒有任何一方將殺對手。這是 和棋 。每位玩家得到半分。半分用 $\frac{1}{2}$ 標記。 可以用某個物品來解釋西洋棋遊戲結果的量化評估。例如，一個代幣。 你將殺對手，你得到一整個代幣。你被將殺，你得不到代幣。如果是和棋，你得到半個代幣，對手得到半個代幣。
2.1.	「遊戲結束」遊戲。 老師對每個學生說：「你將殺了對手」。學生舉起數字 1 的卡片（或者，例如，一整個代幣）。 老師說：遊戲結束。和棋。學生舉起數字 $\frac{1}{2}$ 的卡片（或者，例如，半個代幣）。 老師對每個學生說：你被將殺了。學生舉起數字 0 的卡片。 老師也展示圖卡「你將殺了對手」、「你被將殺了」、「和棋」。 遊戲可以反過來玩。老師展示數字 1、 $\frac{1}{2}$ 、0 的卡片。學生舉起短句卡片「我將殺了對手」、「和棋」、「我被將殺了」。
3.	解釋最簡單的和棋類型。示範和個人棋盤。 局面 1。拿起白國王，放在 b6。拿起黑國王，放在 e8。解釋當棋盤上只剩下國王時是和棋。每位玩家得到半分。你半分，我半分。舉起和棋卡片（ $\frac{1}{2}$ ）。 局面 2。在局面 1 的基礎上加入一個白主教。拿起白主教，放在 e5。解釋當一方有國王和主教，而另一方只有國王時，這是和棋。每位玩家得到半分。你半分，我半分。舉起和棋卡片（ $\frac{1}{2}$ ）。

	<p>局面 3。把主教換成騎士。從棋盤上移走白主教。拿起黑騎士。放在 f6。解釋當一方有國王，而另一方有國王和騎士時，這是和棋。每位玩家得到半分。你半分，我半分。舉起和棋卡片（½）。</p>
3.1.	<p>「將殺或和棋」遊戲。</p> <p>在示範棋盤上擺放棋子。學生應該判斷是將殺還是和棋。</p> <p>局面 1。白方：Kf3。黑方：Kh3。</p> <p>遊戲是和棋結束，還是黑國王被將殺？和棋因為只剩下國王。和棋時每位玩家會得到幾分？半分。</p> <p>局面 2。白方：Kf3，Rh6。黑方：Kh3。</p> <p>遊戲是和棋結束，還是黑國王被將殺？白城堡將殺了黑國王。遊戲結束。白方會得到幾分？一分。黑方會得到幾分？零分。</p> <p>局面 3。白方：Kh1，h2。黑方：Kf2，Bf3。遊戲是和棋結束，還是白國王被將殺？黑主教將殺了白國王。遊戲結束。白方會得到幾分？零分。黑方會得到幾分？一分。</p> <p>局面 4。白方：Kh1。黑方：Kf2，Bh3。遊戲是和棋結束，還是白國王被將殺？和棋因為白方只有一個國王，而黑方有國王和主教。和棋時每位玩家會得到幾分？半分。</p> <p><i>提醒學生注意將殺首先是一個將軍（攻擊國王）。而且這個將軍（攻擊）沒有任何防禦方法。</i></p>
3.2.	在個人棋盤上的面對面課程與 3.1 項類似。
3.3.	完成紙上練習 1（第 15 課）。
4.	<p>介紹逼和的概念。解釋逼和是一種和棋。</p> <p>還有一些局面遊戲會以和棋結束。在西洋棋遊戲中，可能會出現國王沒有被將軍但沒有可走的步法。同色的棋子也沒有可走的步法。這就是逼和。逼和就是和局。逼和立即結束遊戲。每位玩家得到半分。</p> <p>局面 1。白方：Kh4，a6，h3。黑方：Kf4，Nf6，a7。</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，請學生說出白國王是否被將軍。</p> <p>1. 沒有將軍。</p> <p>白國王能移動到 h5 嗎？不能。因為黑騎士擋住了這個格子。白國王能移動到 g5、g4、g3 嗎？不能。因為黑國王擋住了這些格子。</p> <p>2. 白國王沒有可走的步法。</p> <p>a6 格的白方兵能移動嗎？不能。h3 格的白方兵能移動嗎？不能。</p> <p>3. 白方棋子沒有可走的步法。</p> <p>得出結論：逼和的「三沒有」規則。</p> <p>1. 沒有將軍。2. 國王沒有可走的步法。3. 棋子沒有可走的步法。</p> <p>這就是逼和。沒有玩家將殺對手。和棋逼和就是和局。</p> <p>你得半分。我得半分。</p> <p>用幾個不同的位置做同樣的練習。</p>

4.1.	<p>「是否逼和」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，請學生說出國王（白方或黑方）是否被逼和。如果不是逼和，那麼請他們展示可走的步法（分別是白方或黑方）。</p> <p>在局面 1-3 中黑國王是否被逼和？在局面 4-6 中白國王是否被逼和？</p> <p>局面 1。白方：Ke6，Qd6。黑方：Ke8。</p> <p>局面 2。白方：Ke6，Qd6。黑方：Ke8，h7。</p> <p>局面 3。白方：Ke6，Qd6，h6。黑方：Ke8，h7。</p> <p>局面 4。白方：Kh1。黑方：Kf3，Rg2。</p> <p>局面 5。白方：Kh1，e4。黑方：Kf3，Rg2，e6。</p> <p>局面 6。白方：Kh1，e5。黑方：Kf3，Rg2，e6。</p> <p>與學生一起逐步研究這些位置：檢查國王是否被將軍，國王是否能移動，同色的棋子是否能移動。</p> <p>如果是逼和，就是和棋。遊戲結束。每位玩家得到半分。如果不是逼和，遊戲繼續。</p>
4.2.	<p>在個人棋盤上的面對面課程與第 4 和 4.1 項類似。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p>使用彩色籌碼標記國王（白方或黑方）不能移動到的格子。</p>
4.3.	<p>完成紙上練習 2（第 15 課）。</p> <p><i>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</i></p>
5.	<p>解釋逼和與將殺的區別。示範棋盤。</p> <p>用位置作為例子解釋逼和與將殺的主要區別。</p> <p>將殺：1.國王被將軍。2.國王沒有可走的步法。3.同色的棋子沒有可走的步法。</p> <p>逼和：1.沒有將軍。2.國王沒有可走的步法。3.同色的棋子沒有可走的步法。</p> <p>如果你將殺對手，你得到 1（整）分。如果你逼和，你得到半分。一整分分成兩半：你一半，我一半。</p> <p>局面 1。白方：Ka1，h3。黑方：Kb3，Rc1，h4。</p> <p>黑城堡有將軍白國王嗎？是。</p> <p>1. 有將軍。</p> <p>白方棋子能吃掉黑城堡嗎？不能。你能擋住這個將軍嗎？不能。</p> <p>2.其他棋子沒有可走的步法。</p> <p>白國王能逃到 b1 嗎？不能。因為黑城堡可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 b2 嗎？不能。因為黑國王可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 a2 嗎？不能。因為黑國王可以攻擊這個格子。</p> <p>在白國王不能移動到的那些格子上放紅色磁鐵。</p> <p>3.國王沒有可走的步法。</p> <p>有將軍但沒有可走的步法 - 這是將殺。黑城堡將殺了白國王。黑方得到 1（整）分。白方得到 0 分。</p> <p>局面 2。白方：Ka1，h3。黑方：Kb3，Rb2，h4。</p>

	<p>黑城堡有將軍白國王嗎？不能。</p> <p>1.沒有將軍。</p> <p>白國王能吃掉黑城堡嗎？不能。因為黑國王保護著它。</p> <p>白國王能逃到 b1 嗎？不能。因為黑城堡可以攻擊這個格子。</p> <p>黑國王能逃到 a2 嗎？不能。因為黑國王和城堡可以攻擊這個格子。</p> <p>2.國王沒有可走的步法。</p> <p>白士兵能移動嗎？不能。</p> <p>3.其他白方棋子沒有可走的步法。</p> <p>沒有將軍，沒有可走的步法 - 這是逼和。逼和就是和局。白方得到半分。黑方得到半分。</p>
5.1.	<p>「將殺-逼和」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，請學生說出國王（白方或黑方）是被逼和還是被將殺。</p> <p>在局面 1-2 中黑國王是被逼和還是被將殺？在局面 3-4 中白國王是被逼和還是被將殺？</p> <p>局面 1。白方：Kf6，Rg7。黑方：Kh8。</p> <p>局面 2。白方：Kf6，Qg7。黑方：Kh8。</p> <p>局面 3。白方：Kh1。黑方：Kb8，Qf2。</p> <p>局面 4。白方：Kh1，h2。黑方：Kb8，Qf1。</p> <p>與學生一起逐步檢查每個位置。</p>
5.2.	<p>「將軍-將殺-逼和」遊戲</p> <p>在示範棋盤上擺放位置，請學生說出國王（白方或黑方）是被將軍、被將殺還是被逼和。</p> <p>在局面 1-3 中黑國王是被將軍、被將殺還是被逼和？在局面 4-6 中白國王是被將軍、被將殺還是被逼和？</p> <p>局面 1。白方：Kb6，Qc7。黑方：Kb8。</p> <p>局面 2。白方：Kb6，Qc7。黑方：Ka8。</p> <p>局面 3。白方：Kb6，Qc8。黑方：Ka8。</p> <p>局面 4。白方：Kh1，h2。黑方：Kf2，Bh3。</p> <p>局面 5。白方：Kh1，h2。黑方：Kf2，Bg2。</p> <p>局面 6。白方：Kh1，h3。黑方：Kf2，Bg2。</p> <p>與學生一起逐步檢查每個位置。</p>
5.3.	<p>在個人棋盤上進行面對面課程和在地板棋盤上進行課程的方式相同（第 5、5.1 和 5.2 項）。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號設置特定局面。</p> <p>使用彩色籌碼標記國王（白方或黑方）不能移動到的格子。</p>
5.4.	<p>完成紙上練習 3、4（第 15 課）。</p> <p>學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。</p>

6. 圖卡範例						
1	0	$\frac{1}{2}$	和棋			
一半	$\frac{1}{2}$ 一半	將殺	逼和			
你將殺了對手			我將殺了對手			
你被將殺了			我被將殺了			
和棋 		和棋 		和棋 		逼和 
<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; text-align: center;"> <p>逼和</p> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">國王未被將軍</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">國王無法移動</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px;">棋子無法移動</div> </div>			沒有將軍 沒有可走的步 法		將軍 沒有可走的步 法	
遊戲結束		遊戲結束時可得				
你將殺對手		1	一分			
和局		$\frac{1}{2}$	半分			
你被將殺		0	零分			

第 16 課 行為規範。棋鐘

目標：

1. 介紹「按規則比賽」、「西洋棋規則」的概念。
2. 解釋比賽期間的基本行為規範。
3. 介紹「棋鐘」的概念。
4. 介紹棋鐘。
5. 解釋使用棋鐘比賽的基本規則。

基本活動：教師講課、在示範棋盤上示範、個人棋盤面對面課程、棋鐘、書面作業、體育活動。

設備：帶有一套棋子和磁鐵的示範棋盤、個人棋盤、棋子套裝（每個棋盤一套）、個人棋盤用的彩色圓形（籌碼）、棋鐘（每個棋盤一個）、圖卡。

#	里程碑
1.	問候。 請學生在他們的棋盤上擺放起始位置。 你已經知道棋子如何移動。你知道什麼是將軍和將殺。今天讓我們一起下棋。西洋棋必須按規則比賽。有 西洋棋規則 。而且規則很多。今天你將學習西洋棋的基本規則。 讓學生坐在棋盤前執白色棋子。
1.1.	要有禮貌。 開始比賽前，你們需要互相握手。與每個學生握手。
1.2.	解釋執白色棋子的玩家先走。西洋棋裡的走子是輪流的。先是白方走，然後黑方走。然後又是白方走，然後黑方走。如此持續直到遊戲結束。輪流：白方-黑方-白方-黑方，依此類推。 因為學生執白子，請他們先走。然後你走。然後再請學生走。走 3-4 步。
1.3.	比賽期間保持安靜。 向學生解釋比賽時每個人都必須保持安靜。你們不能交談。你不能嘲笑對手。你不能打斷他們的思考，說「快走」。 老師可以放一段短片，展示西洋棋選手如何比賽：安靜、不說話、輪流走子。
1.4.	摸子走子。示範棋盤。 局面 1。白方：Kg1，Rf1，f2，g2，h2。黑方：Kg8，Re8，f7，g7，h7。 解釋有一條規則「如果你碰了一個棋子，你就必須移動它」。拿起白城堡並向學生解釋現在他們 必須 移動白城堡。你不能放開白城堡去移動其他白色棋子。 摸子走子！ 要小心！你不能在比賽中隨意碰棋子。你必須先移動你碰到的棋子。這就是規則。
1.5.	放開棋子即為一步。示範棋盤。

	<p>局面 1。白方：Kg1，Rf1，f2，g2，h2。黑方：Kg8，Re8，f7，g7，h7。 拿起白城堡，移到 e1 並放開。你「突然」注意到黑城堡可以吃掉白城堡並將殺白國王。 向學生解釋這一步已經走出。你不能重走。你不能拿起白城堡移到另一格。這就是規則。</p> <p>局面 2。白方：Kb1，Rd1，a2，b2，c2。黑方：Kb8，Re8，a7，b7，c7。 拿起白城堡，移到 e1，但不要放開。你注意到白城堡可能被黑城堡吃掉。但你還沒有放開白城堡，所以你可以把白城堡移到另一格，例如 f1。</p>
1.6.	<p>調整棋子。示範棋盤。</p> <p>局面 1。白方：Kb1，Rd1，a2，b2，c2。黑方：Kb8，Re8，a7，b7，c7。</p>
	<p>擺放位置時，故意把白國王放在不是 b1 的中心，而是稍微偏向 a1。 解釋他們想要移動白城堡到 f1。但他們注意到白國王放得不好（不在 b1 的中心）。你不能就這樣調整白國王。因為你將不得不移動白國王。摸子走子。怎麼辦？ 必須說「我要調整」（「J'adoube」），然後拿起白國王正確地放在 b1 上。示範說「我要調整」（「J'adoube」）並調整白國王的位置。現在你可以移動白城堡到 f1。你不能覺得被迫移動白國王。因為你說了「我要調整」（「J'adoube」）。這就是規則。 如果你想正確放置棋子，先說「我要調整」（「J'adoube」）。 請學生說「我要調整」（「J'adoube」）然後調整他們棋盤上任何放錯位置的棋子。</p>
1.7.	<p>解釋西洋棋的所有移動都用一隻手。個人棋盤。</p> <p>西洋棋的所有移動都用一隻手。你已經知道這條規則。用一隻手吃子。用一隻手易位。用一隻手升變士兵。</p> <p>你可以請學生使用棋盤符號擺放特定位置。</p> <p>局面 1。白方：Kg1，Rd1，a2，g2。黑方：Kg8，Bd6，g7。 白方現在可以吃掉什麼黑方棋子？白城堡可以吃掉黑主教。請用一隻手吃掉 Rd6。</p> <p>局面 2。白方：Kre1，Ra1，Rh1，Bg5，a2，b2，c2，f2，g2，h2。黑方：Ke8，Ra8，Rh8，Bc4，a7，b7，c7，f7，g7，h7。 白國王可以進行哪種易位：短易位還是長易位？長易位。因為黑主教阻擋了白國王通過被「攻擊的格子」f1。</p>
	<p>請學生用一隻手為白方做長易位。 黑國王可以做什麼樣的易位：短易位還是長易位？短易位。因為白主教阻擋了黑國王通過被「攻擊的格子」d8。請學生用一隻手為黑方做短易位。</p> <p>局面 3。白方：Kb7，c7。黑方：Kd7。 白士兵現在可以怎麼走？士兵可以走到 c8。你要把士兵升變成什麼棋子？升變成皇后。或者城堡。或者主教。或者騎士。由你選擇。確保學生用一隻手移動士兵並替換成另一個棋子。</p>

1.8.	<p>遊戲結束。怎麼辦？</p> <p>向學生解釋遊戲結束後，他們需要握手並把棋子放回起始位置。執白色棋子的學生擺放白色棋子。執黑色棋子的學生擺放黑色棋子。</p>
1.9.	完成紙上練習 1（第 16 課）。
2.	<p>棋鐘。</p> <p>向學生展示棋鐘。這是專門用於下棋的時鐘。它的用途是確保遊戲不會持續太長時間。很久以前，人們不使用棋鐘。所以他們可以下棋下好幾天，甚至幾個月。</p>
2.1.	<p>棋鐘有兩個錶盤。一個錶盤顯示白方的時間。另一個錶盤顯示黑方的時間。開啟棋鐘。</p> <p>棋鐘放在棋盤旁邊。在每個棋盤旁放置棋鐘並開啟，例如每位玩家每局一小時。靠近你的錶盤顯示你下棋的剩餘時間。一小時。靠近我的錶盤顯示我下棋的剩餘時間。一小時。</p>
	你必須在這段時間內（一小時）完成遊戲。你可以為每位玩家設定其他時間，例如 30 分鐘。
2.2.	<p>當其中一位玩家用完時間時，錶盤會顯示零。展示時間用完和棋鐘顯示零的情況。</p> <p>如果其中一位玩家用完時間，遊戲停止。你不能繼續下。</p>
3.	<p>如何使用棋鐘下棋。</p> <p>請學生擺放起始位置並坐在棋盤白方一側。</p>
3.1.	<p>如何開啟棋鐘。</p> <p>按「開始」鍵開啟棋鐘。展示開始鍵並請學生按下他們棋鐘上的開始鍵。白方的時間開始計時。</p>
3.2.	<p>如何切換棋鐘。解釋「用走子的手按棋鐘」的規則。</p> <p>個人棋盤上的棋鐘。</p> <p>請學生在棋盤上走子然後用同一隻手按下棋鐘頂部的按鈕。解釋並展示按下按鈕會暫停學生的時間並開始老師的時間。你的時間暫停了。我的時間開始了。</p> <p>記住規則：用走子的手按下頂部的按鈕。走一步應手並用同一隻手切換棋鐘。提醒學生注意這一點。</p> <p>同時，強調老師的時間已經暫停，現在學生的時間繼續計時。先走子，然後按下棋鐘頂部的按鈕。走 3-4 步。</p> <p>你可以放一段短片，展示西洋棋選手如何使用棋鐘下棋：先走子，然後切換棋鐘，用走子的手切換棋鐘。</p>
3.3.	<p>如何停止棋鐘。</p> <p>遊戲結束。你應該停止棋鐘。怎麼做？你需要按「開始」鍵。就是遊戲開始時按的那個。現在你需要按它來停止雙方的時間。</p> <p>請學生按下開始鍵來停止雙方的時間。</p>
4.	<p>「助手」遊戲</p> <p>示範棋盤。用合適的棋子替換彩色磁鐵（問號形狀的磁鐵）在棋盤上製造將殺。</p>

局面 1。白方：Kg1，Qg7，f2，g2，h2，g3 格放一個彩色磁鐵（問號）。黑方：Kg8，Qe6，Rf8，f7，h7。哪個白方棋子將軍了黑國王？白皇后。黑國王如何防禦這個將軍？黑國王可以吃掉白皇后。因為白皇后沒有保護。應該放什麼白方棋子替換彩色磁鐵（問號）來保護白皇后？白城堡。或者另一個白皇后。用白城堡替換彩色磁鐵（問號）。黑國王現在能吃掉白皇后嗎？不能。因為白城堡保護著白皇后。其他黑方棋子能吃掉白皇后嗎？不能。黑國王能擋住將軍嗎？不能。黑國王能逃到 h8 嗎？不能。因為白皇后可以攻擊這個格子。沒有防禦將軍的方法。這是將殺。白皇后將殺了黑國王。其他局面也是一樣，需要用適當的白方棋子替換問號，使黑國王被將殺。

局面 2。白方：Kg1，Qh7，Rf1，f2，g2，h2，g5 格放一個彩色磁鐵（問號）。黑方：Kg8，Qd6，Rf8，f7，g7。局面 3。白方：Kb1，Qb7，a2，b2，c2，d5 格放一個問號。黑方：Kb8，Rd6，Nc8，a7，c7。

局面 4。白方：Ke1，Ra7，h8 格放一個問號。黑方：Ke8。

4.1. 完成紙上練習 2（第 16 課）。
學生先在棋盤上完成練習，然後在紙上完成。

5. 圖卡範例。

棋鐘



兩個錶盤：

1. 顯示白方時間



2. 顯示黑方時間

時間結束

使用棋鐘比賽

按下棋鐘開始鍵

移動棋子後按棋鐘

單手下棋



開始鍵



切換鍵



西洋棋規則

握手

白方先行

比賽時保持安靜

摸子走子

放開棋子即為完成移動

「我要調整」

單手下棋

7.活躍的西洋棋遊戲

第 1 課

活動 1（中心）

目標：培養學生對中心的理解。

需要的物品：一張正方形紙（40x40 cm 或 15x15 in），一支紅色（或學生喜歡的任何顏色）鉛筆或記號筆。

做法：

- 折疊紙張成三角形。然後再折成更小的三角形。剪掉折疊的三角形尖端得到一個小洞。打開紙張並展示中心的洞。
- 在中心的洞周圍用鉛筆畫出。展示並說出「中心」。
- 把紙給學生（如果學生沒有語言障礙）展示並重複「中心」。
- 如果學生對獎勵反應良好，在成功展示和/或說出後給予獎勵。可以根據需要重複這個活動來加深理解。

活動 2

2.1（中心）

目標：培養學生對角落和中心的理解。

需要的物品：大型西洋棋棋子，一個地板棋盤，中心用棋子標記，箭頭指示從角落到中心的對角線方向。

做法：

- 與學生一起，手持棋子站在地板棋盤的角落並說：「我在角落。」
- 然後說：「我要去中心。」朝著箭頭方向走向中心並富有表情地說：「我正在去中心。」到達棋盤中心時說：「我在中心」，並把棋子放在中心。
- 請學生「走到中心位置」。
- 學生做同樣的事。如果學生不重複任務，就和他們一起做。
- 這樣，他們從所有角落走到棋盤中心並把棋子放在中心。
- 重複任務直到學生能正確且獨立地完成。當學生正確完成任務時，給予獎勵並逐步在普通棋盤上做同樣的事情來增加難度。

2.2（角落）

目標：培養學生對角落的理解。

需要的物品：棋子，一個地板棋盤，中心用棋子標記，箭頭指示從角落到中心的對角線方向。

做法：

- 站在地板棋盤的中心並邀請學生一起站。說：「**我在中心**」，「**我要去角落**。」走路並富有表情地說：「**我正在走向角落**」，把棋子放在角落。
- 請學生**去角落**。
- 這樣，學生從棋盤中心走到角落並把棋子放在那裡。如果學生不重複任務，就和他們一起做。
- 重複任務直到學生能正確且獨立地完成。當學生正確完成任務時，給予獎勵並逐步在普通棋盤上做同樣的事情來增加難度。

活動 3（角落）

目標：培養學生對角落的理解。

需要的物品：教室或如果教室不適合活動則使用地板棋盤。

做法：

- 展示教室（或地板棋盤）的角落，走過去觸摸角落。在角落放置棋子並說出「**角落**」。在另一個角落做同樣的事。請學生在第三和第四個角落自己放置物品並說「**角落**」。
- 請學生數有幾個角落 - 一起指出並數出它們。
- 然後學生走到並站在每個角落。
- 重複任務直到學生能正確且獨立地完成。當學生正確完成任務時，給予獎勵並逐步增加難度。

活動 4（中心，中心格）

目標：培養學生對中心格的理解。

需要的物品：紙棋盤，一支紅色（或學生喜歡的任何顏色）鉛筆或記號筆。

做法：

- 在紙棋盤上從角落到角落畫對角線。在線條相交的點畫一個粗點並說「**中心**」。
- 圈出那個點的所有 4 個格子。展示並說出「**中心格**」。
- 在另一個紙棋盤上畫對角線，給學生一支記號筆在中心畫點並圈出中心格並說出它們。
- 如果學生難以自己重複，協助他們並逐步讓他們做更多動作。
- 然後你可以請學生展示並重複（如果他們沒有語言障礙）「**中心格**」。
- 如果學生對獎勵反應良好，在成功展示和/或說出後給予獎勵。可以根據需要重複這個活動來加深理解。

活動 5（角落和邊）

目標：培養學生對角落和邊的理解。

需要的物品：紙棋盤，一支紅色（或學生喜歡的任何顏色）鉛筆或記號筆。

做法：

- 用彩色鉛筆圈出紙的角落並說「**角落（邊）**」，展示並重複「**角落（邊緣）**」。

- 如果學生沒有語言障礙，請他們展示並重複「**角落（邊緣）**」。
- 如果學生對獎勵反應良好，在成功展示和/或說出後給予獎勵。

活動 6（邊，箭頭）

目標：培養學生跟隨箭頭方向、遵循簡單的單一動作指示、將注意力集中在必要的屬性（箭頭）上的能力。

需要的物品：地板棋盤，大型印刷的長短箭頭或箭頭貼紙。

做法：

- 開始任務前，在地板棋盤上不同方向放置（或貼）長短箭頭。
- 站在地板棋盤的一側並說：「**我正在跟隨箭頭**」並朝這個方向走，在箭頭尖端停下。
- 學生站在另一個箭頭的起點。請學生**沿著箭頭走**。
- 然後你可以增加任務難度，如果學生能分辨「長」或「短」的概念，輪流用指示「我沿著短（或長）箭頭走」並指示學生「跟隨短（或長）箭頭」做相同的步驟。你可以透過在地板棋盤上放 2-3 個箭頭來逐步增加難度。
- 如果學生正確遵循指示，給予獎勵。

活動 7（橫向和直向移動）

目標：培養學生跟隨箭頭方向的能力，介紹「橫向，直向」的概念。

需要的物品：棋盤，不同長度的箭頭，棋子。

做法：

- 在棋盤上橫向和直向放置 2 個箭頭，並在箭頭起點放置棋子。
- 沿著箭頭向右或向左移動棋子遠離學生並說「**我在橫向移動**」。
- 沿著箭頭向前移動棋子遠離學生並說「**我在直向移動**」。
- 然後把棋子放回並請學生「**橫向移動**」，「**直向移動**」，讓學生重複動作。
- 你可以透過在棋盤上交替改變箭頭的初始位置來逐步增加難度。
- 如果學生正確遵循指示，給予獎勵。

活動 8

8.1（黑，白）

目標：培養學生對「白」，「黑」的理解。

需要的物品：地板棋盤，黑白卡片，棋盤。

做法：

- 站在地板棋盤的黑格上並說出「**黑**」，舉起黑色卡片。走到下一個白格並說「**白**」，舉起白色卡片，依此類推。
- 與學生一起做同樣的事。
- 你可以增加難度。請學生踏上黑格，然後說「**黑**」並舉起黑色卡片。白格也是一樣。

- 如果學生正確遵循指示，給予獎勵。

如果教室空間不夠，你可以在棋盤上做同樣的任務。

8.2（黑，白）

目標：培養學生對「白」，「黑」的理解。

需要的物品：畫有格子的彩色紙（你可以先有四個格子，然後增加到棋盤上的數量），黑白鉛筆和棋子。

做法：

- 說「黑」，拿黑色鉛筆塗第一個格子，然後說「白」，拿白色鉛筆塗下一個格子。
- 與學生一起做同樣的事。
- 你可以逐步鼓勵學生獨立完成任務。
- 你也可以請學生塗更多格子。
- 如果學生正確遵循指示，給予獎勵。

活動 9（數字 1-8，字母 A-H）

目標：培養學生數數和找出數字 1-8 和字母 A-H 的能力。

需要的物品：兩套數字 1-8 和字母 A-H 的卡片，棋盤，地板棋盤。

做法：

- 首先，在桌子上從學生處直向擺放數字卡片，按遞增順序排列。把另一套數字放在旁邊。
- 說「一」。從第二套拿出「一」放在第一套的數字旁邊。對其他數字做同樣的事直到 8。請學生自己做同樣的事。
- 如果一次 8 個數字對學生來說太多，先從學生能完成的最大數字開始，然後逐漸增加數字。
- 當學生學會數字後，你可以用不同順序給出指示，例如「1，4，2，7，5，...等」。
- 你可以在棋盤和/或地板棋盤上做同樣的練習。
- 然後用字母 A-H 做同樣的練習。
- 如果學生正確遵循指示，給予獎勵。

活動 10（對角線）

目標：培養對角線的概念。

需要的物品：正方形/長方形紙，尺，鉛筆/記號筆。

做法：

- 與學生一起折疊紙張使其成為三角形，然後打開紙張。展示得到的對角折痕，用鉛筆在折痕上畫線並展示線條時重複「**長對角線**」。展示並重複：「**長對角線**」。你可以請學生展示並重複（如果學生沒有語言障礙）。
- 你可以在紙棋盤上做。打開紙張，在折痕上畫對角線。你也可以在紙的另一面畫長對角線。在比較和全局閱讀卡片上展示它。
- 如果學生已理解並掌握了長對角線，以同樣的方式在紙棋盤上展示和畫出小對角線。
- 如果學生對獎勵反應良好，在成功展示和/或說出後給予獎勵。

活動 11（對角線，最長和最短對角線）

目標：培養對角線、短對角線、長對角線的概念。

需要的物品：地板棋盤，數字卡片。

做法：

- 請學生（幫助他們）站在地板棋盤的一個角落，並給出指示從一個角落走（走一步）**到對面的角落（從A1到H8），即對角走。**
- 邀請學生一邊走一邊數。引導學生注意**長對角線**有 8 步。同時隨著步伐從一數到八（8 個格子）並展示相應的「8」卡片。當學生沿著 8 個格子的長對角線走時，在對角線的開始和結束時說「**最長對角線**」。
- 然後學生沿著下一個對角線走，分別是 7，6 等等，直到**最短**的。在最短的那條上說「**最短對角線**」。
- 一開始，你可以幫助他們完成任務。然後學生應該獨立行走，例如沿著最長的對角線。
- 你可以使用箭頭做任務。
- 重複任務直到學生能正確且獨立地完成。當學生正確完成任務時，給予獎勵並逐步增加難度。

第 2 課

活動 1

1.1. (棋子，黑白棋子)

目標：培養學生按顏色區分棋子的能力（以棋子為例）。

需要的物品：兩個白色和黑色的盒子，白色和黑色棋子。

做法：

- 把盒子和棋子放在學生面前。邀請學生按顏色擺放棋子。
- 拿一個白色棋子，放在白色盒子裡並說「白色棋子」。
- 然後請學生找出白色棋子並放入白色盒子。黑色棋子也是一樣。
- 你可以增加難度，用混合順序擺放棋子。

1.2. (棋子，黑白棋子)

目標：培養學生按形狀區分棋子的能力（以棋子為例）。

需要的物品：盒子，帶魔鬼氈的護貝棋子圖片，白色和黑色棋子。

做法：

- 在學生面前放置 3 個盒子和 3 種棋子（例如，士兵、騎士和城堡）。邀請學生按形狀擺放棋子。
- 拿一個棋子（例如，白士兵）放入帶有相應圖像的盒子並說「白士兵」。
- 請學生找出白士兵並放入白士兵的白色盒子。城堡和騎士也是一樣。你可以用混合順序做任務。
- 你也可以增加難度，添加棋子和帶有相應圖片的盒子。
- 當學生成功完成任務時，給予獎勵。繼續做任務直到學生能獨立完成。之後你可以增加難度。

活動 2 (棋子)

目標：培養學生識別棋子的能力。

需要的物品：未完成的棋子圖像，未完成的部分用虛線畫出，鉛筆或記號筆。

做法：

- 展示未完成的棋子圖像，未完成的部分用虛線畫出，邀請學生完成圖像，然後說出其中的棋子。
- 你可以先使用只缺少很小一部分的圖像。
- 繼續做任務直到學生能獨立完成繪畫並說出棋子名稱。之後你可以增加難度：例如，給出 2-3 個棋子的不完整圖像。繼續做任務直到學生能獨立完成。
- 當學生成功完成任務時，給予獎勵。繼續做任務直到學生能獨立完成。

活動 3

目標：培養學生識別棋子的能力。

需要的物品：切成拼圖的護貝黑白棋子。

做法：

- 展示由兩部分組成的棋子，將它們連接成完整的圖像並說出名稱。
- 請學生連接棋子的兩半以得到完整的圖像並說出名稱。引導學生注意條件的變化。
- 你可以增加難度，添加拼圖片，然後可以嘗試不規則切割。
- 繼續做任務直到學生能獨立完成。之後你可以增加難度：添加其他棋子，引入不同顏色，將圖像切成更多部分。在成功完成任務時，獎勵學生並強調他們的成功。

活動 4

目標：培養學生識別棋子的能力。

需要的物品：灰色背景上的白色和黑色棋子印在單獨的 A6 紙上（105x148 mm 或 4x6 in）。

做法：

- 折疊印有棋子的紙張使圖像在裡面。一次給學生一張這樣的紙。
- 請學生打開紙張並說出上面的棋子。
- 學生說出棋子名稱，如果答案正確，給予獎勵。
- 你可以在一個小組中做任務，一張一張地發給所有學生。

活動 5

目標：培養學生找到正確擺放棋子的能力。

需要的物品：棋盤和棋子。

做法：

- 在棋盤上擺放棋子。一個白色棋子站在黑色棋子中間的同一格，一個黑色棋子站在白色棋子中間。
- 問學生哪些棋子不在它們的位置上並讓他們擺正。
- 如果學生無法完成任務，那麼展示並自己做。
- 然後你可以用其他棋子做任務。你可以透過交換越來越多的棋子來逐步增加難度。
- 在成功完成任務時，獎勵學生並強調他們的成功。

第 3 課

活動 1

1.1 (直線和橫線的標示)

目標：培養學生對直線和橫線標示的認識，以及專注力、注意力和記憶力。

需要的物品：棋盤，帶字母 A-H 和數字 1-8 的卡片

做法：

- 放置棋盤和 3 個印在紙上的直線符號。
- 問學生 A 在棋盤上的哪裡。指向棋盤，在印出的字母中找到它並把它放在棋盤上的字母「A」下面。對接下來的三個字母做同樣的事。
- 然後邀請學生在棋盤上找到並展示 A。- 如果學生覺得困難，幫助他們。- 請學生在紙上找到 A，拿起它並放在棋盤上。
- 對其他字母和數字做同樣的事，逐漸增加到「H」和「8」。
- 無論學生是否有語言障礙，在展示時都要說出字母和數字。如果學生沒有語言障礙，他們也要說出字母（或數字）。
- 如果任務正確完成，獎勵學生。

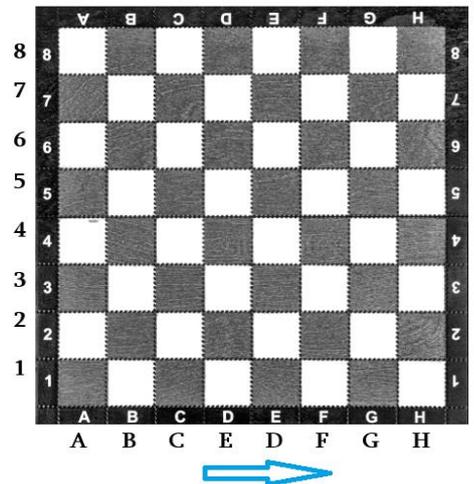
1.2

目標：培養學生對直線和橫線標示的認識，以及專注力、注意力和記憶力。

需要的物品：棋盤，帶字母 A-H 和數字 1-8 的卡片

做法：

- 將印有字母和數字的卡片放在棋盤符號旁。先交換其中 2 張，然後 3 張，依此類推。
- 請學生將它們放回正確位置。如果學生覺得困難或不理解指示，請自行示範。逐漸邀請學生自行完成任務。
- 如果學生做得正確，你也可以交換直線和橫線的標籤。
- 無論學生是否有語言障礙，在展示時都要說出字母和數字。如果學生沒有語言障礙，他們也要說出字母（或數字）。
- 例如：



1.3

目標：培養學生對直線和橫線標示的認識，以及專注力、注意力、記憶力和比較能力。

需要的物品：印有字母 A-H 和數字 1-8 的卡片

做法：

- 將印有字母 A-H（或數字 1-8）的卡片排成一行放在桌上（無需棋盤）。交換 2 張卡片並請學生將它們放回正確位置。
- 然後你可以透過交換更多字母（或數字）來增加難度。
- 你也可以增加難度，在字母排列中放入數字等。
- 或將它們混合擺放，請學生將它們排列正確。
- 無論學生是否有語言障礙，在展示時都要說出字母和數字。如果學生沒有語言障礙，他們也要說出字母（或數字）。
- 如果任務正確完成，獎勵學生。

1.4

目標：培養學生對直線和橫線標示的認識，以及專注力、注意力、記憶力，和「相鄰」的概念。

需要的物品：印有字母 A-H 和數字 1-8 的卡片

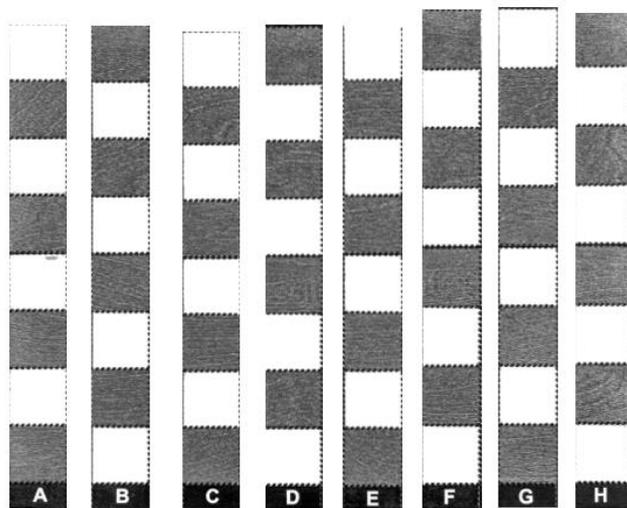
做法：

- 將印有字母 A-H（或數字 1-8）的卡片排成一行放在桌上。
- 請學生指出「A」、「B」等字母旁邊的字母。接著進行數字練習。
- 如果學生覺得困難，幫助他們，但逐漸讓學生自行完成任務。
- 無論學生是否有語言障礙，在展示時都要說出字母和數字。如果學生沒有語言障礙，請他們念出字母或數字。
- 如果任務正確完成，獎勵學生。

1.5

目標：培養學生對直線和橫線標示的認識，以及專注力、注意力、記憶力，和「相鄰」的概念。

需要的物品：如範例所示的棋盤條。



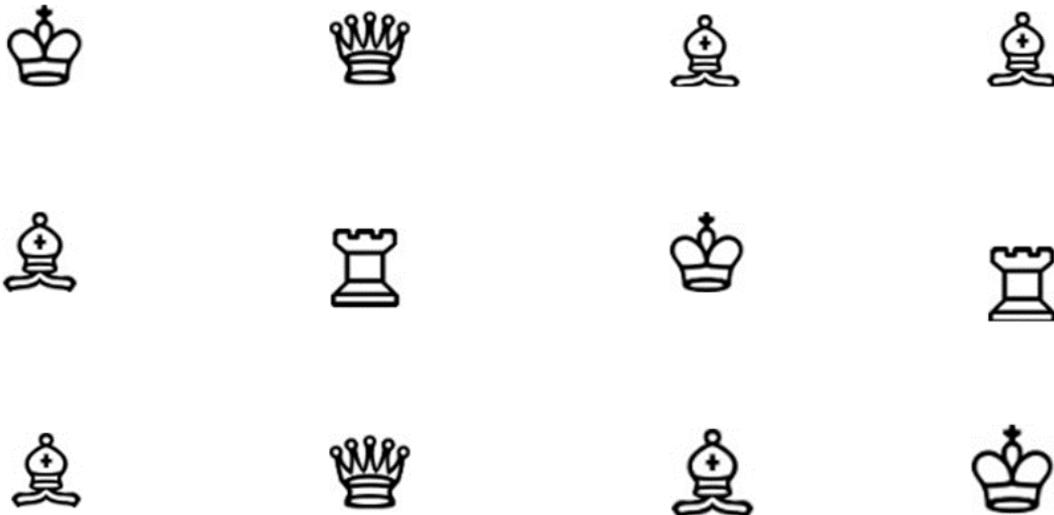
做法：

- 指著字母並念出它們。交換條子並請學生將它們放回正確位置，或按字母（數字）組裝棋盤。
- 透過交替排列棋盤條，如果學生沒有語言障礙，讓他們念出字母（或數字）。
- 你也可以使用印有棋子初始位置的棋盤。
- 如果任務正確完成，獎勵學生。

活動 2（根據視力測試調整的棋子簡稱）

目標：學習棋子簡稱，培養注意力、視覺感知、比較能力。

需要的物品：A4 紙（如下例所示），鉛筆，寫有棋子簡稱的卡片（K、Q、R、B、N）和空白卡片（用於兵）— 5x5 cm/2x2 in。



做法：

- 按照此模型製作激勵教材。首先，混合排列 3 個棋子。
- 請學生在棋子下方寫出其名稱（如圖所示）（或如果學生無法書寫，則使用印有名稱的卡片），並展示頂行。
- 如果學生無法完成任務，幫助他們比較棋子。
- 如果學生一開始難以處理第一行的多個棋子，那麼你可以先只放一個棋子，然後逐漸增加其他棋子，例如：



K



- 如果使用士兵，則下方不寫任何內容，也不放置卡片。
- 無論學生是否有語言障礙，在展示時都要說出字母和數字。如果學生沒有語言障礙，請他們念出名稱。
- 如果任務正確完成，獎勵學生。

活動 3

目標：提升學生的注意力，視覺追蹤線條的能力（促進預備技能），找出棋盤上的方格，學習棋子簡稱。

需要的物品：表格（如範例所示），鉛筆。

3.1

做法：

- 準備一張表格（範例 1），一邊是棋子簡稱，另一邊是棋子圖像。你可以從三個棋子及其簡稱開始。
- 請學生將棋子與其簡稱連接起來。
- 你可以透過增加棋子數量來逐漸增加難度。

範例 1

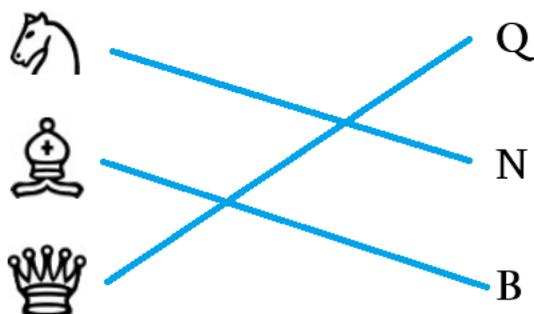


3.2

做法：

- 準備一張表格（範例 2），一邊是棋子簡稱，另一邊是棋子圖像。你可以從三個棋子及其簡稱開始。
- 請學生找出棋子與其簡稱的連結，並找出錯誤的連結。
- 你可以透過增加棋子數量來逐漸增加難度。

範例 2

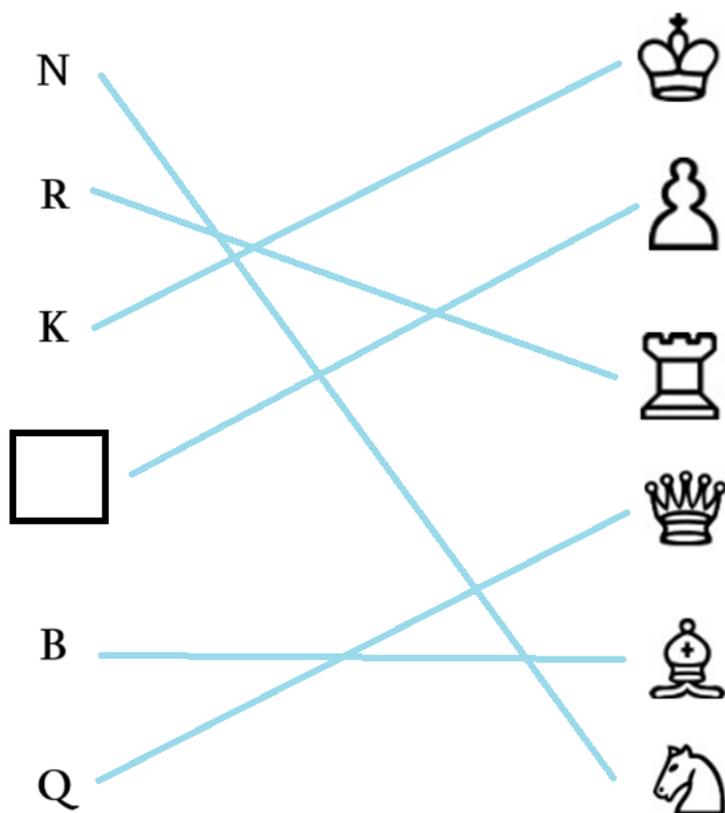


3.3

做法：

- 準備一張表格（範例 3），一邊是棋子簡稱，另一邊是棋子圖像。它們用直線連接。你可以從三個棋子及其簡稱開始。
- 請學生追蹤棋子與其簡稱。用手指（鉛筆）指示通向棋子的路徑。
- 你可以透過增加棋子數量來逐漸增加難度。

範例 3

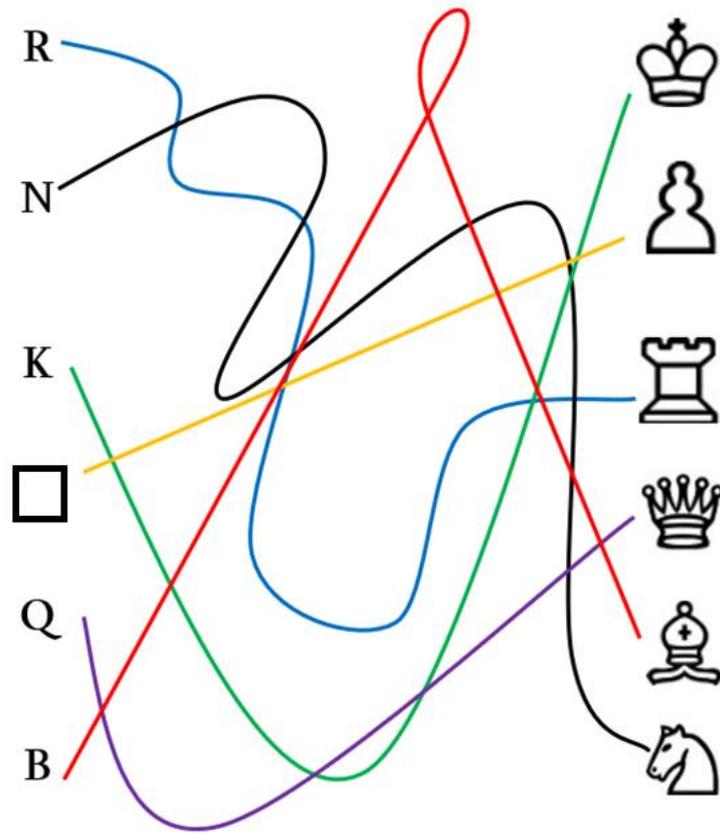


3.4

做法：

- 準備一張表格（範例 4），一邊是棋子簡稱，另一邊是棋子圖像。它們用曲線連接。你可以從三個棋子及其簡稱開始。或者，你可以先使用不同顏色的連接線以便於追蹤，然後將它們變成黑色。
- 請學生追蹤棋子與其簡稱。用手指（鉛筆）指示通向棋子的路徑。
- 一開始曲線不要混得太複雜。隨著學生發展追蹤線條的能力，增加線條的複雜度。你可以透過增加棋子數量來逐漸增加難度。可以交換棋子圖像和簡稱的行。
- 每次成功完成任務後，獎勵學生。

範例 4



第 4-11 課西洋棋子及其價值

活動（棋子商店）

目標：培養物件價值的概念（例如，西洋棋子），提升視覺主動思維。

需要的物品：帶魔鬼氈的護貝棋盤，寫有價值的護貝棋子（多個士兵），四個棋子盒。

1.

做法：

- 將棋子卡片放置並固定在棋盤上，只留出一個棋子（城堡、騎士、皇后或主教）的空位。
- 在學生面前放置一個裝有士兵的盒子，在教師面前放置裝有城堡、騎士、皇后、主教的盒子。
- 請學生填補空位（例如，一個騎士），你從盒子拿 3 個士兵。學生從盒子拿 3 個士兵，交給教師，教師給他們騎士並請將它放在適當位置。繼續與其他棋子交換。
- 如果成功，獎勵學生。

2.

做法：

- 將棋子卡片放置並固定在棋盤上，留出兩個或更多棋子（城堡、騎士、皇后或主教）的空位。
- 在學生面前放置一個裝有士兵的盒子，在教師面前放置裝有城堡、騎士、皇后、主教的盒子。
- 請學生填補空位：學生從盒子給你相當於城堡或騎士價值的士兵。學生從盒子數 3 個和 5 個士兵，交給教師，教師用相應的棋子交換並說：「把它放在適當位置。」繼續進行其他棋子。
- 如果成功，獎勵學生。

3.

做法：

- 在學生面前放置一個空棋盤和一個裝有士兵的盒子。任務是在棋盤上擺放所有棋子。教師「販賣」棋子。學生用士兵「付款」來「購買」其他棋子。
- 例如，學生從銀行拿 5 個士兵並用它們換取一個城堡。
- 繼續進行其他棋子。
- 如果學生難以遵循指示，與他們一起重複所有步驟幾次。
- 如果成功，獎勵學生。

4.

做法：

- 在你面前放置一個空棋盤，在學生面前放置裝有其他棋子（皇后、主教、城堡和騎士）的盒子。任務是在棋盤上擺放棋子。請學生用 3 個士兵「賣」給你一個騎士。將士兵給學生。學生在盒子中找到一個騎士並給你。
- 繼續進行其他棋子。
- 如果學生難以遵循指示，與他們一起重複所有步驟幾次。
- 如果成功，獎勵學生。

註：

- 這些任務也可以用其他棋子或卡片的組合來完成（例如，盒子內只有數字卡片；用其他棋子付款並獲得士兵；或用一個主教和 2 個士兵交換一個城堡），等等。
- 你可以在桌上放置棋子的價值表（「價目表」）。
- 始終把國王留在棋盤上並說：「國王是無價的」，或「國王買下主教（其他棋子）。」

8. 認知活動

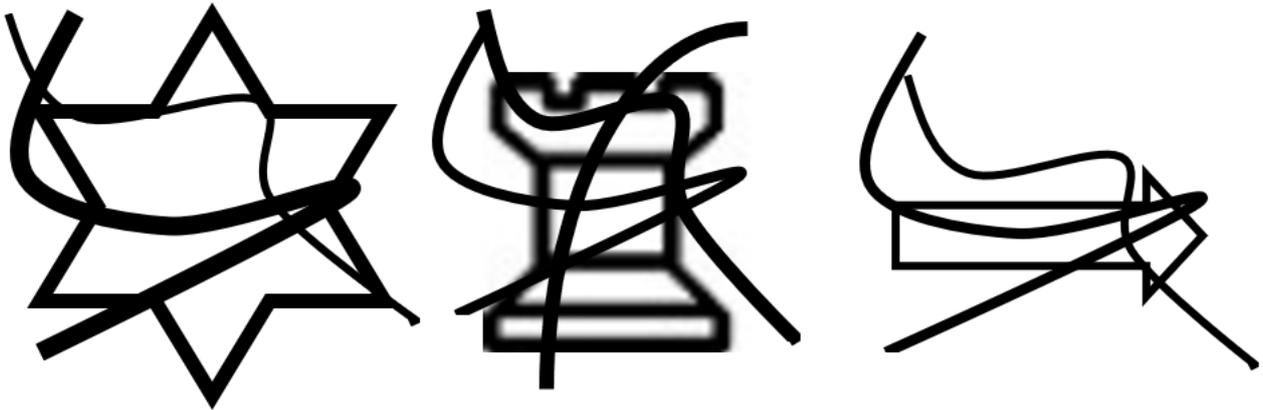
活動 1. 混合圖片

目標：提升學生的注意力、視覺感知。

需要的物品：印刷表格（見下面的例子），彩色鉛筆

做法：

- 請學生在混合圖片中找出物體，為它們上色，哪一個是棋子，說出它們的名稱，它的價值是多少，寫下來等等。



- 可以使用各種其他棋子和其他圖片。
- 如果成功，獎勵學生。

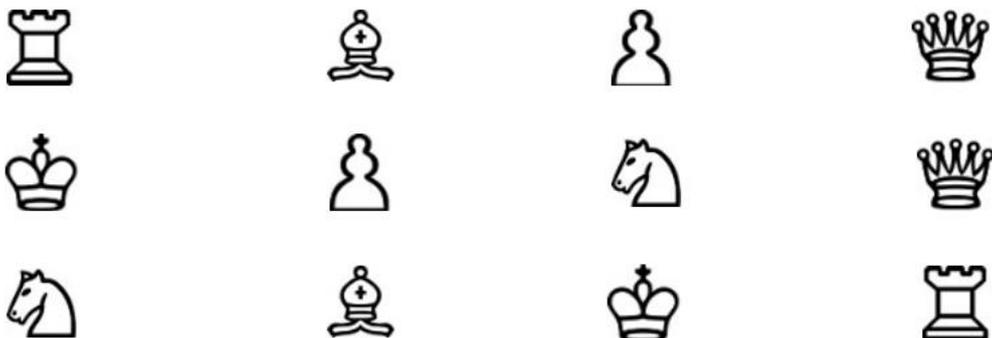
活動 2. 找配對

目標：提升學生的注意力、視覺感知、工作記憶力、比較能力。

需要的物品：印刷表格（見下面的例子），彩色鉛筆。

做法：

- 請學生為每個棋子找到一個配對，用他們選擇的顏色圈出一對。
- 你可以使用不同組合的棋子，黑白皆可。你也可以使用非棋子；如果學生難以處理多個物體，則減少數量；如果學生能應付，則透過添加更多棋子來增加難度；交換它們的位置，使學生不會在相同的地方尋找。



活動 3. 找出不合適的

目標：提升學生的注意力、視覺感知、工作記憶力、比較能力。

需要的物品：印刷表格（見下面的例子），彩色鉛筆。

做法：

- 請學生找出一對棋子，用他們選擇的顏色圈出一對，找出不合適的棋子，並說出它的名稱。
- 你可以使用不同組合的棋子，黑白皆可。你也可以使用非棋子；如果學生難以處理多個物體，則減少數量；如果學生能應付，則透過添加更多棋子來增加難度；交換它們的位置，使學生不會在相同的地方尋找。

範例 1



- 你可以透過翻轉圖片來增加難度。

範例 2



- 你可以將它們放在行列之外。

範例 3



活動 4.房子

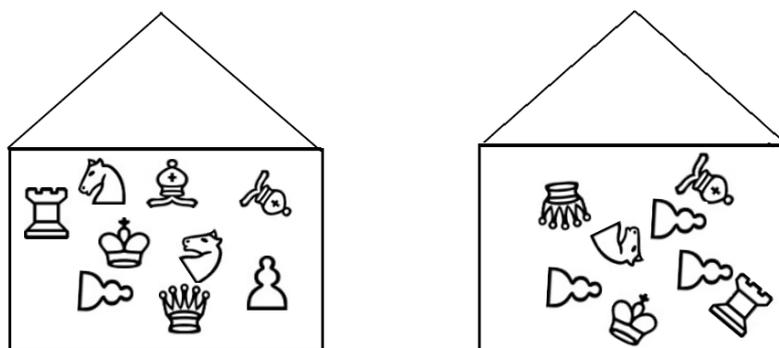
目標：提升學生的注意力、比較技能、工作記憶力、視覺感知、計數能力、區分數量和價值的能力。

需要的物品：印刷表格（見下面的例子），鉛筆。

做法：

- 給每個學生一個指示：
 - ✓ 數一數每個房子裡有多少個棋子，在每個房子的屋頂上寫下數字。哪裡的棋子比較多？
 - ✓ 說出每個棋子的價值（你可以在棋子上寫下價值），加總每個房子裡棋子的價值，在屋頂上方寫下答案。
 - ✓ 比較，哪裡比較多？
- 你可以透過在每個房子添加棋子來增加難度。
- 你可以改變每個房子裡棋子的數量和價值。
- 你也可以使用盒子和棋子代替房子和棋子的圖片，並在每個盒子上放置卡片來寫下結果。
- 如果學生記憶力好，可以不用寫下結果。
- 在成功完成任務時，獎勵學生並強調他們的成功。

例如：



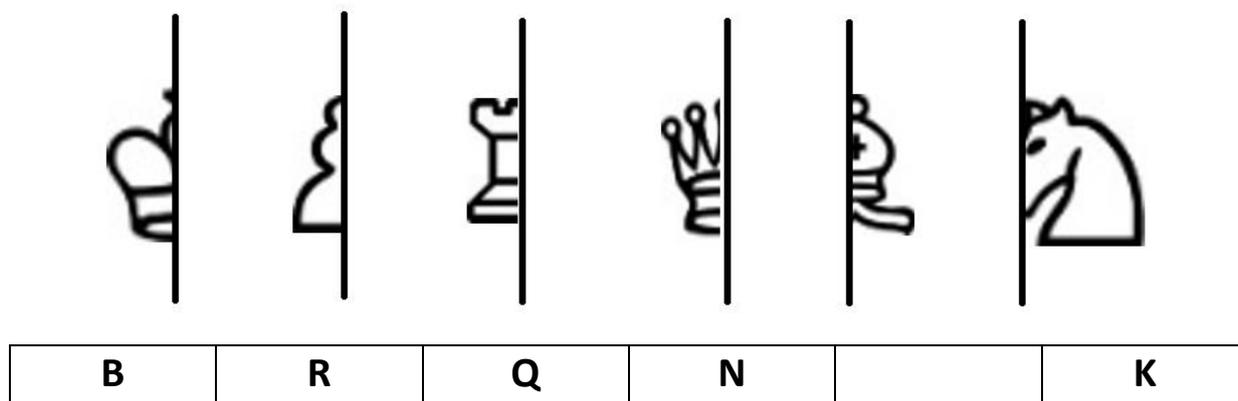
活動 4.隱藏的棋子

目標：提升學生的注意力、視覺認知、圖像與簡稱的關係。

需要的物品：印有不完整棋子圖片的印刷表格（見下面的例子），鉛筆。

做法：

- 詢問學生這裡隱藏了什麼棋子在思維中說出它的名稱（如果學生沒有語言障礙），將它與其簡稱連接起來。
- 如果學生感到困難，你可以幫助他們處理一個圖像。
- 在成功完成任務時，獎勵學生並強調他們的成功。



活動 5.名稱（此任務適用於認識字母、會閱讀的學生）

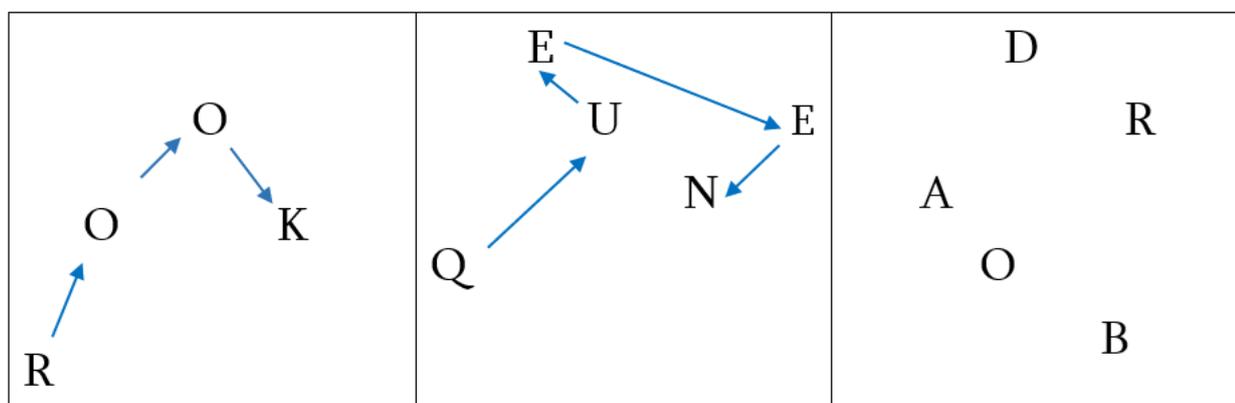
目標：提升學生的注意力、視覺認知、心理綜合運作及在思維中，將不同點整合為整體的能力。

需要的物品：印有字母順序混亂但可組成單詞（可以是西洋棋相關詞）的印刷表格（見下面的例子），鉛筆。

做法：

- 請學生連接字母以得到 ROOK（城堡）、QUEEN（皇后）、BOARD（棋盤）等單詞。

範例

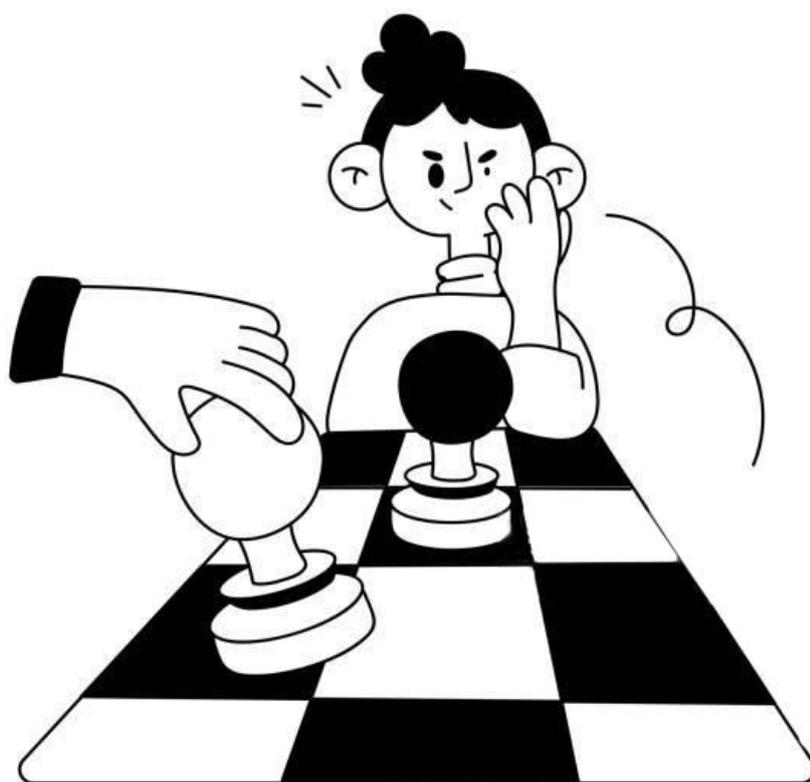


注意：藍色箭頭顯示如何用鉛筆連接字母。

- 你可以寫下不同物品的名稱。
- 你可以透過不說出會得到什麼單詞來增加難度，而是給學生提示：寫了什麼西洋棋單詞，或哪個單詞與西洋棋無關等。
- 你可以進一步增加難度，在一個方格中以混亂順序寫 2-3 個單詞，讓學生尋找他們需要的字母。
- 在成功完成任務時，獎勵學生並強調他們的成功。

第 2 部分

西洋棋課程計畫

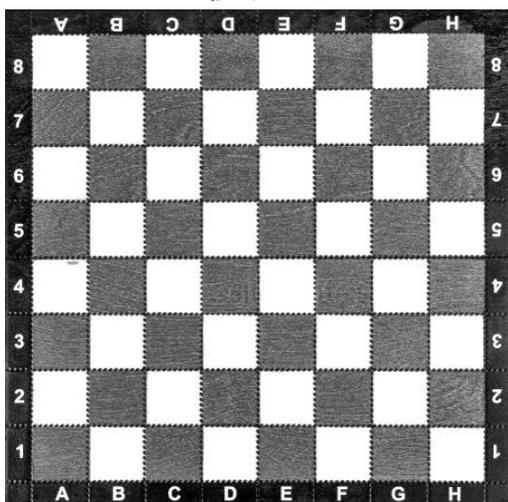


第 1 課 西洋棋棋盤

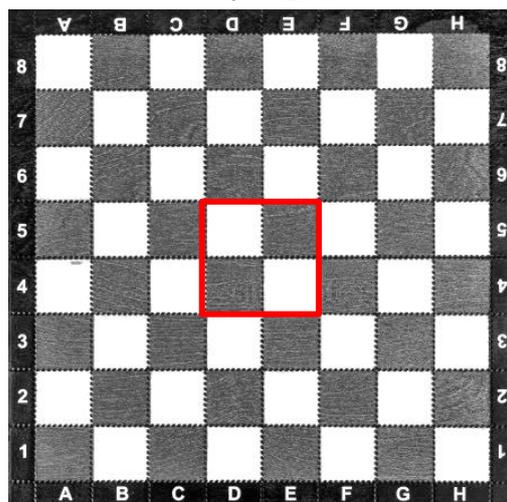
要下西洋棋，你需要一個棋盤和棋子。今天你將了解棋盤。

棋盤由小格子組成。一個格子稱為**方格**。所有淺色方格是**白色**的；深色方格是**黑色**的。棋盤有中心、角落和邊緣。

棋盤

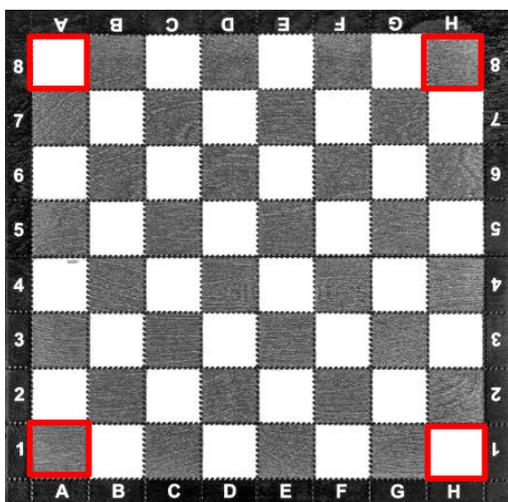


中心



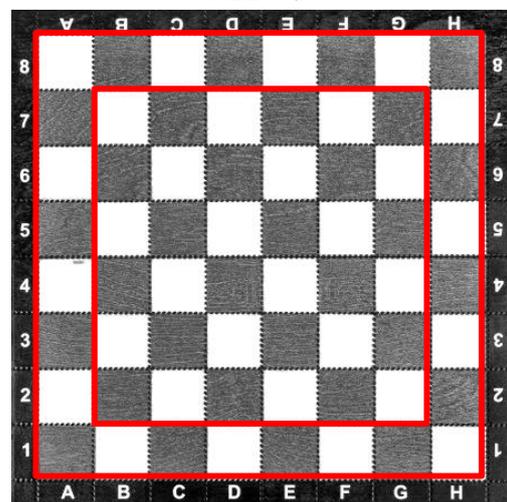
中心有 4 個方格：2 個白色和 2 個黑色

角落



角落有 4 個方格：2 個白色 2 個黑色

邊緣

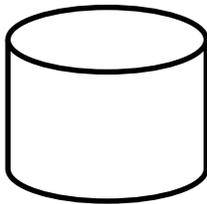
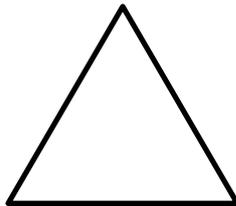
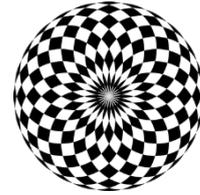
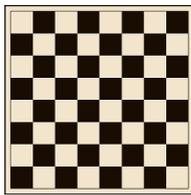


一個棋盤有 4 個邊緣

棋盤的擺放位置要使右邊的角落方格是白色！

練習 1

在這些物品中找出棋盤並圈出它們。



練習 2 找出西洋棋詞彙

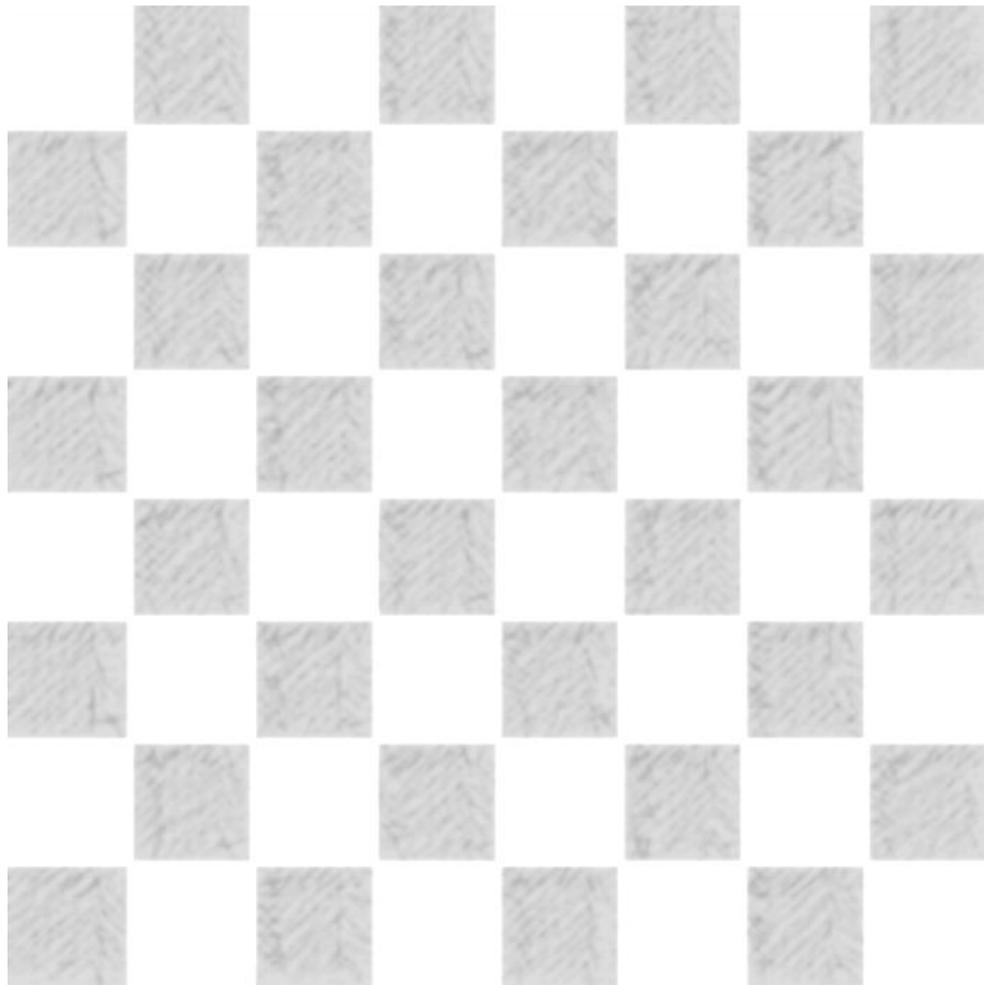
FIELD (場地)

LAWN (草地)

SQUARE (方格)

PLAIN (平原)

練習 3 為棋盤上色。



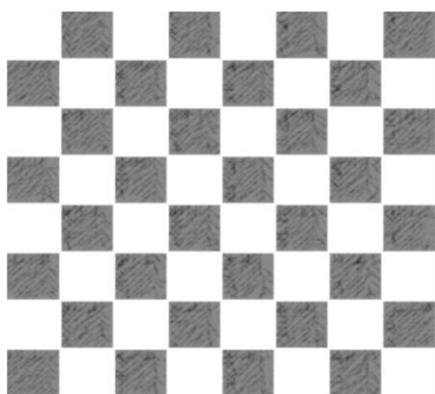
練習 4 回答問題。選擇正確答案。

棋盤的形狀是什麼？

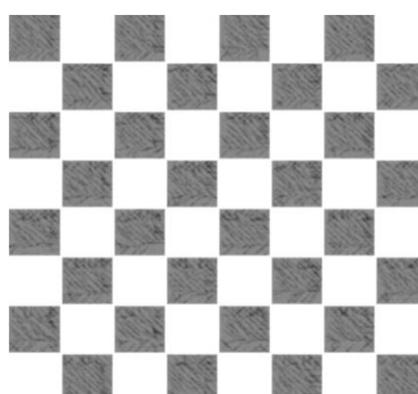
- 正方形
- 圓形
- 三角形

練習 5 棋盤畫得正確嗎？

圈出正確答案。



是 否



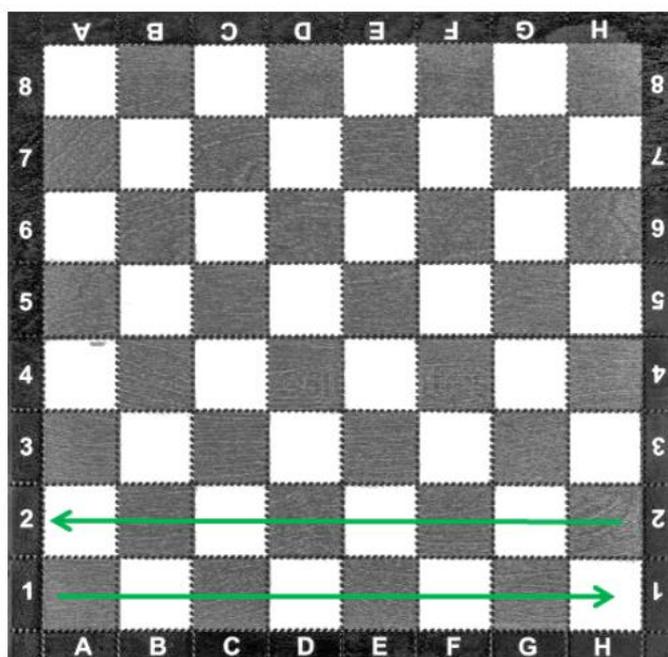
是 否

橫線 (列)

棋盤有黑白方格。方格組成有不同名稱和方向的線。

你將學習的第一種線是橫線。

橫線是一條從右到左（或從左到右）的黑白方格。每條橫線有八（8）個方格。



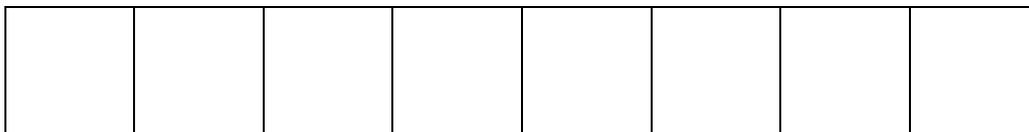
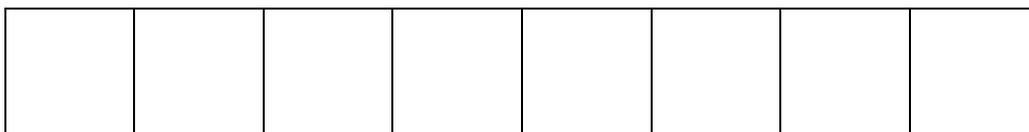
棋盤上有八（8）條橫線。

橫線上的方格顏色交替：黑色-白色-黑色-白色-黑色-白色-黑色-白色（或相反）。

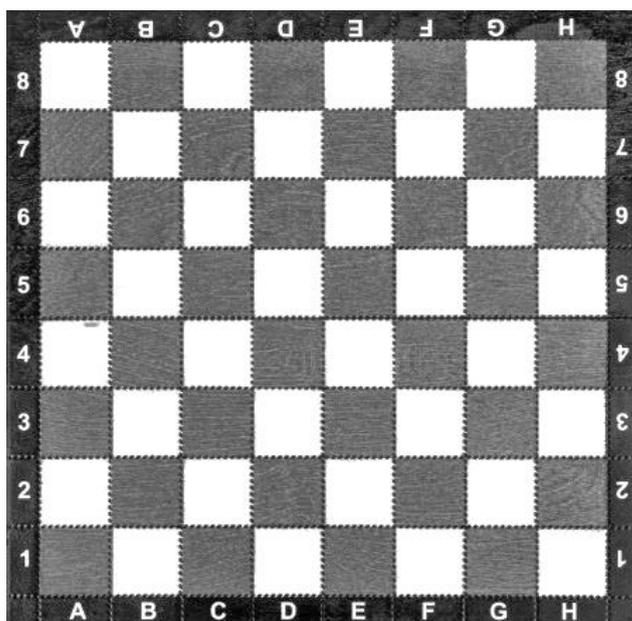


練習 6 為橫線上色。

記住！橫線上的方格顏色是交替的。

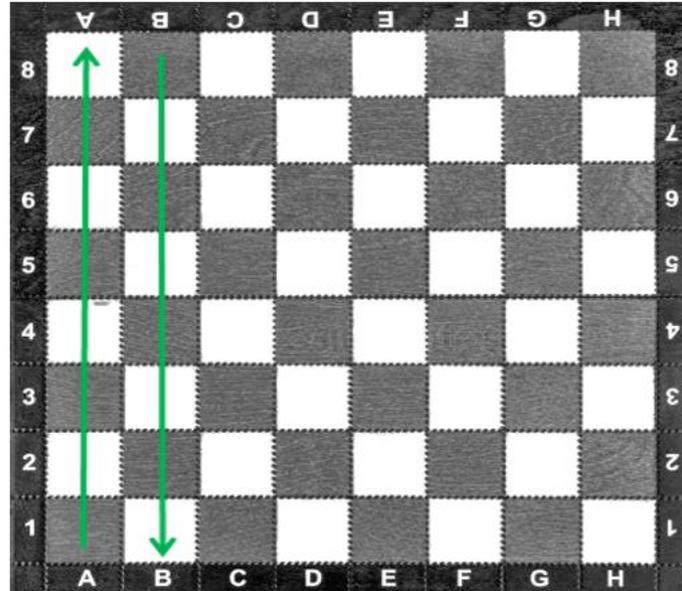


練習 7 用箭頭在棋盤上指出第 2 條和第 5 條橫線。



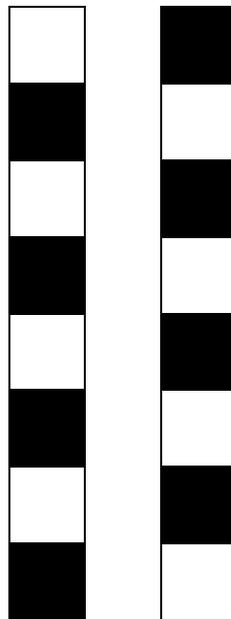
直線（行）

直線是一條從下到上（或從上到下）的黑白方格。每條直線有八（8）個方格。



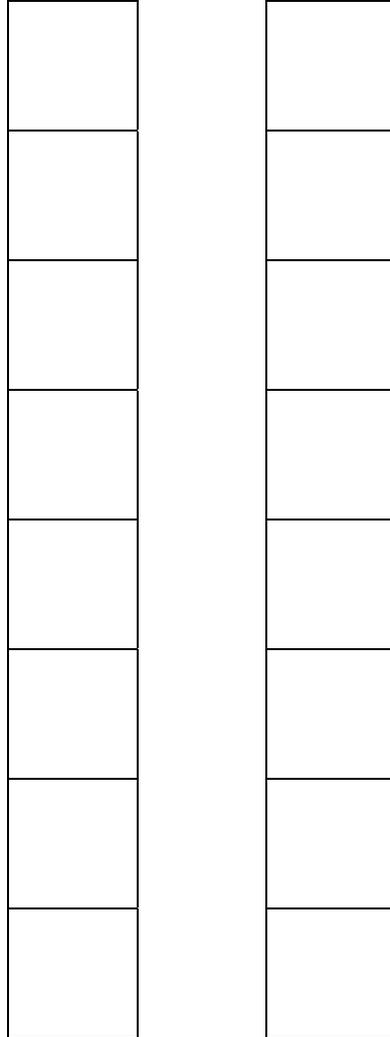
棋盤上有八（8）條直線，與橫線數量相同。

直線上的方格顏色交替：**黑色-白色-黑色-白色-黑色-白色-黑色-白色**（或相反）。



練習 8 為直線上色。

記住！直線上的方格顏色是交替的。



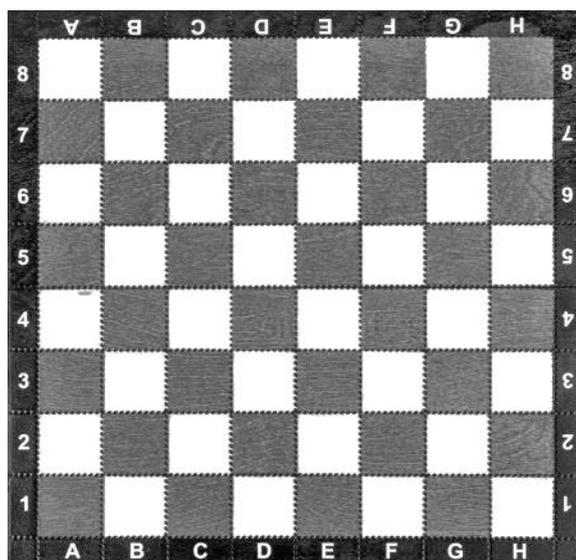
練習 9 找出不合適的詞。

HORIZONTAL (橫向)

HORIZON (地平線)

VERTICAL (直向)

練習 10 用箭頭在棋盤上指出兩條最外側的直線。



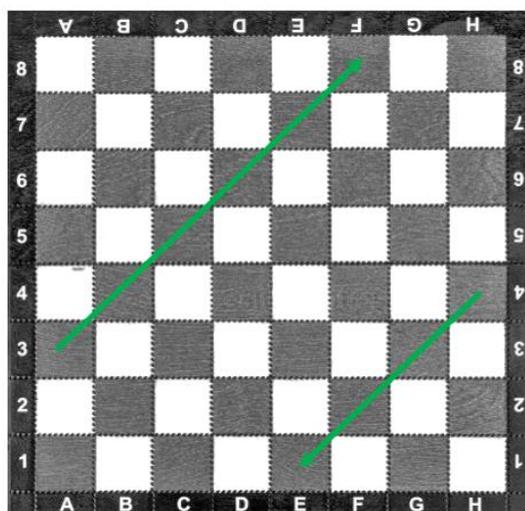
練習 11 回答問題。選擇正確答案。

棋盤上有多少條直行？

- 6
- 7
- 8

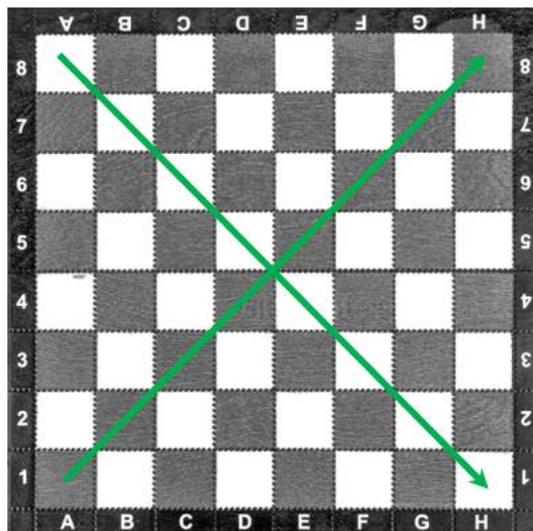
對角線

對角線是一條由相同顏色的方格以角相連組成的線。

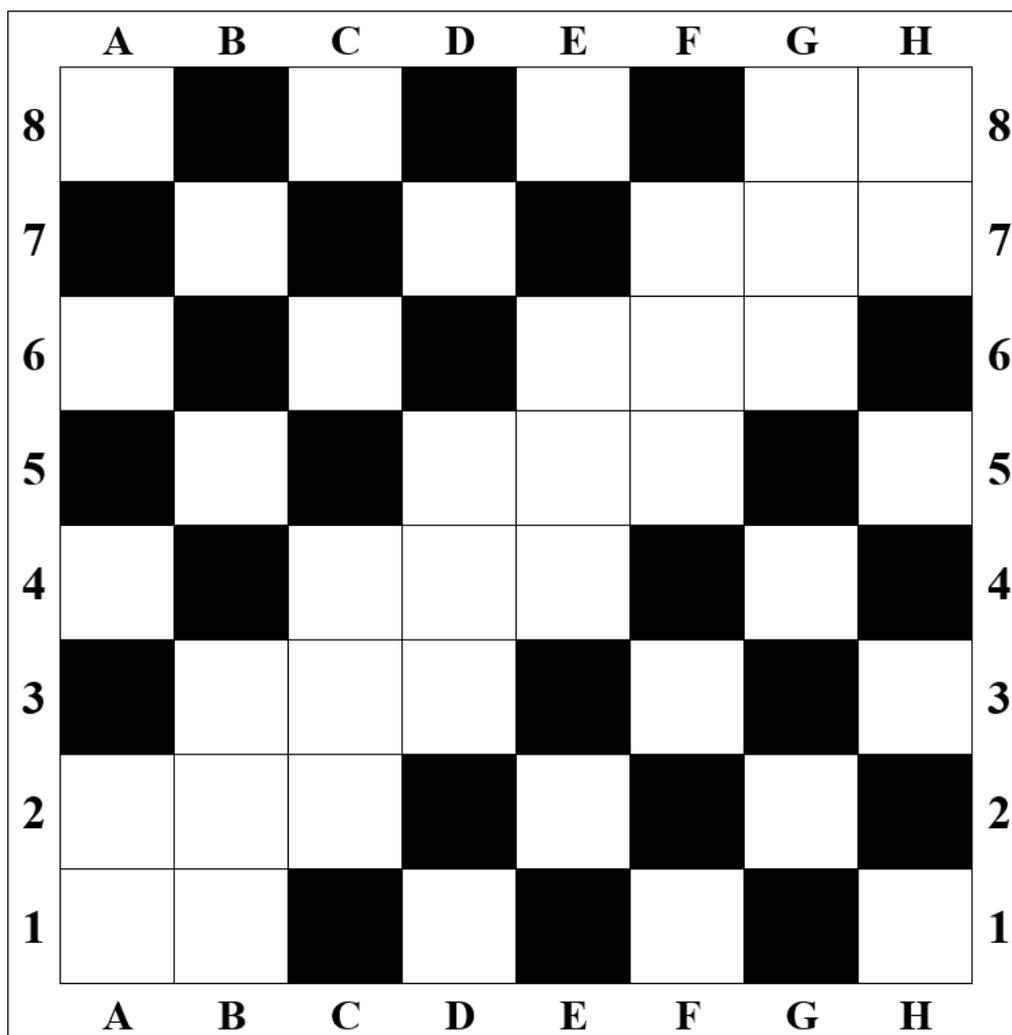


棋盤上有長對角線和短對角線。

長對角線是由八（8）個白色或黑色方格組成的線。



練習 12 為一條長黑對角線上色。



練習 13 找出西洋棋詞彙。

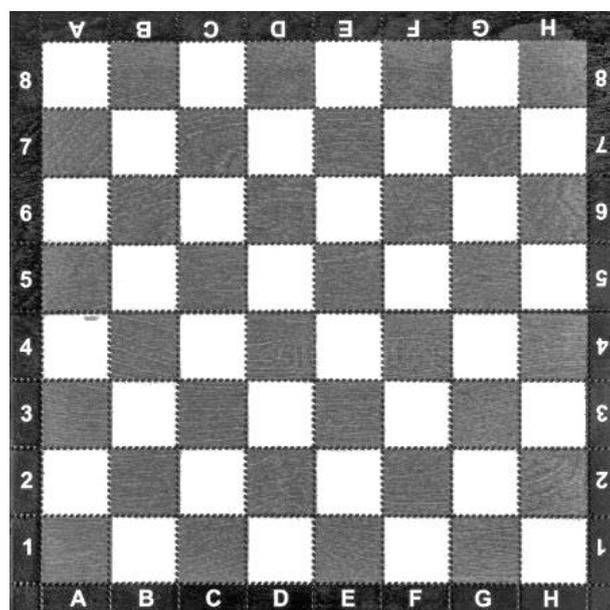
DIALOG (對話)

DIAGRAM (圖表)

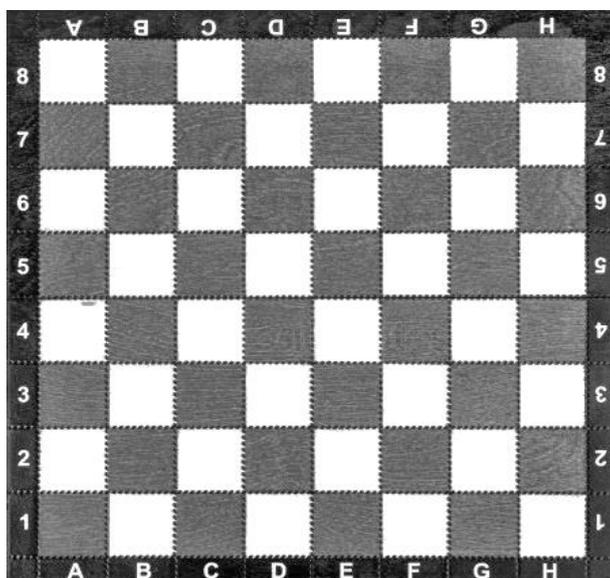
DIAGONAL (對角線)

DIALECT (方言)

練習 14 用箭頭指出最長的白色對角線。

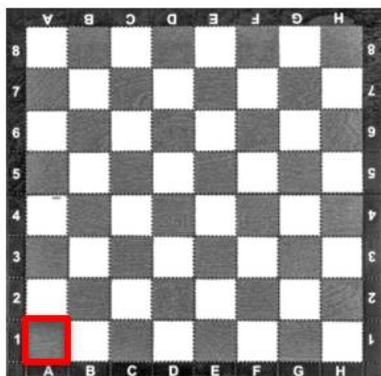


用箭頭指出兩條最短的黑色對角線。

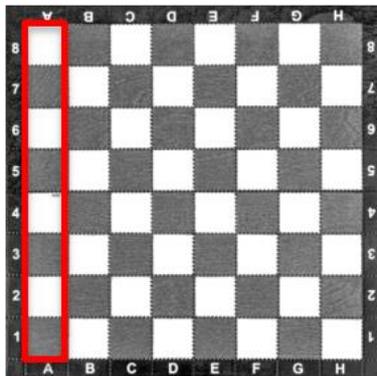


練習 15 用箭頭連接單詞和圖片。

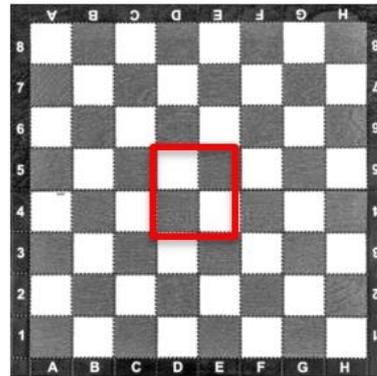
CORNER (角落)



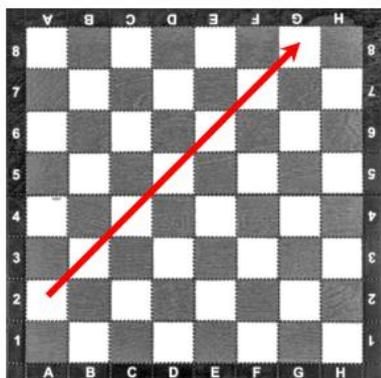
CENTER (中心)



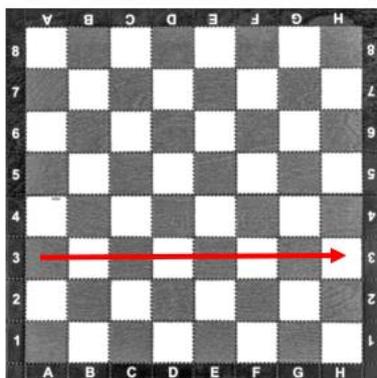
EDGE (邊緣)



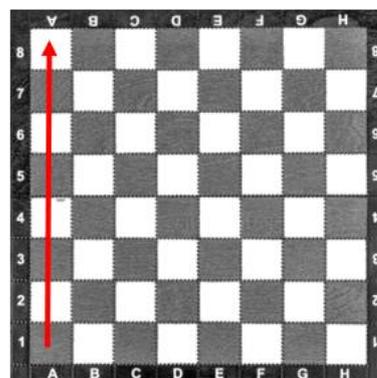
VERTICAL (直向)



DIAGONAL (斜向)



HORIZONTAL (橫向)



第 2 課 棋子起始位置

你已經了解了棋盤，現在是時候認識棋子了。棋盤上有白色棋子（淺色）和黑色棋子（深色）。

這是你棋盤上棋子的樣子：



國王 皇后 主教 騎士 城堡 士兵

國王 皇后 主教 騎士 城堡 士兵

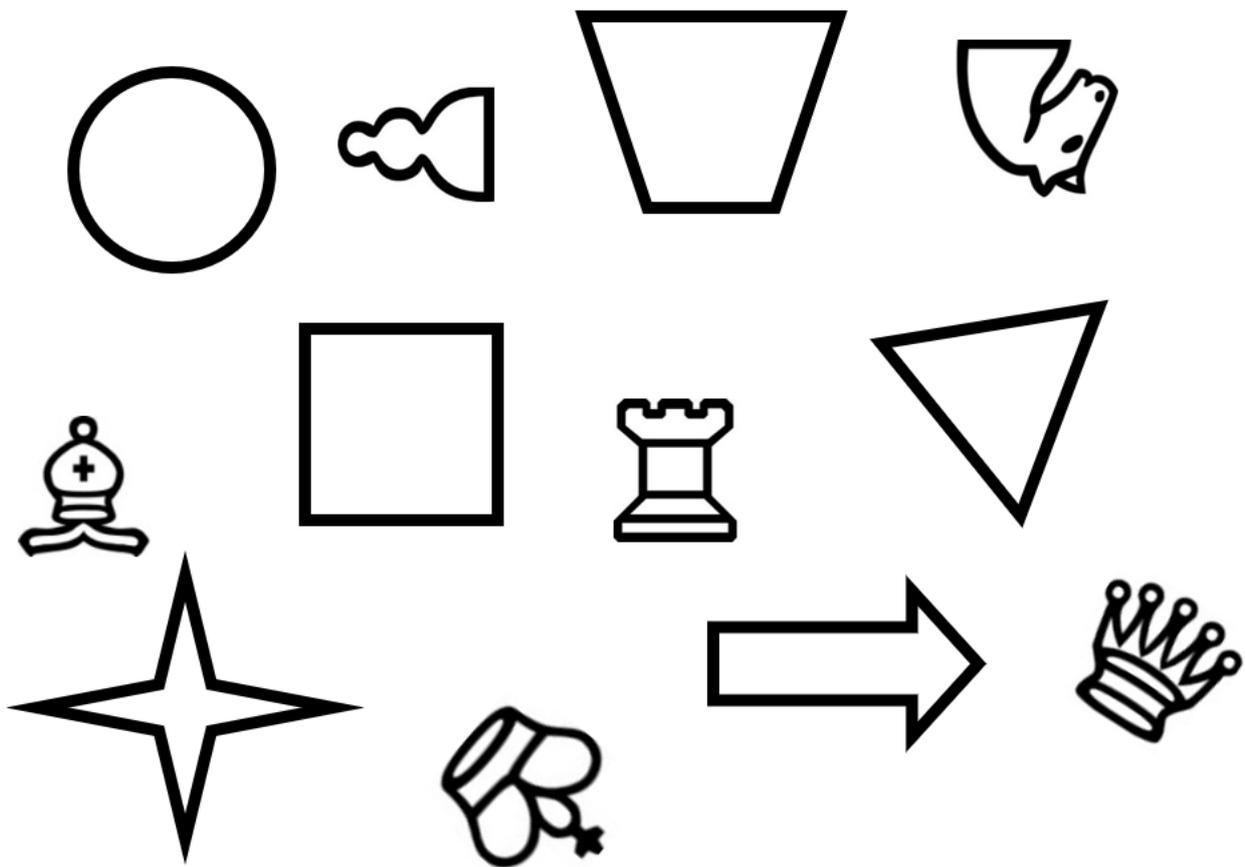
在書中，棋子會以不同方式顯示。看看並記住。

											
國王	皇后	城堡	主教	騎士	士兵						

每支軍隊由以下數量的棋子組成：

棋子數量	棋子名稱	棋子數量
白方		黑方
2	城堡	2
2	騎士	2
2	主教	2
1	皇后	1
1	國王	1
8	士兵	8

練習 1 找出棋子並為它們上色。



練習 2 找出西洋棋詞彙。

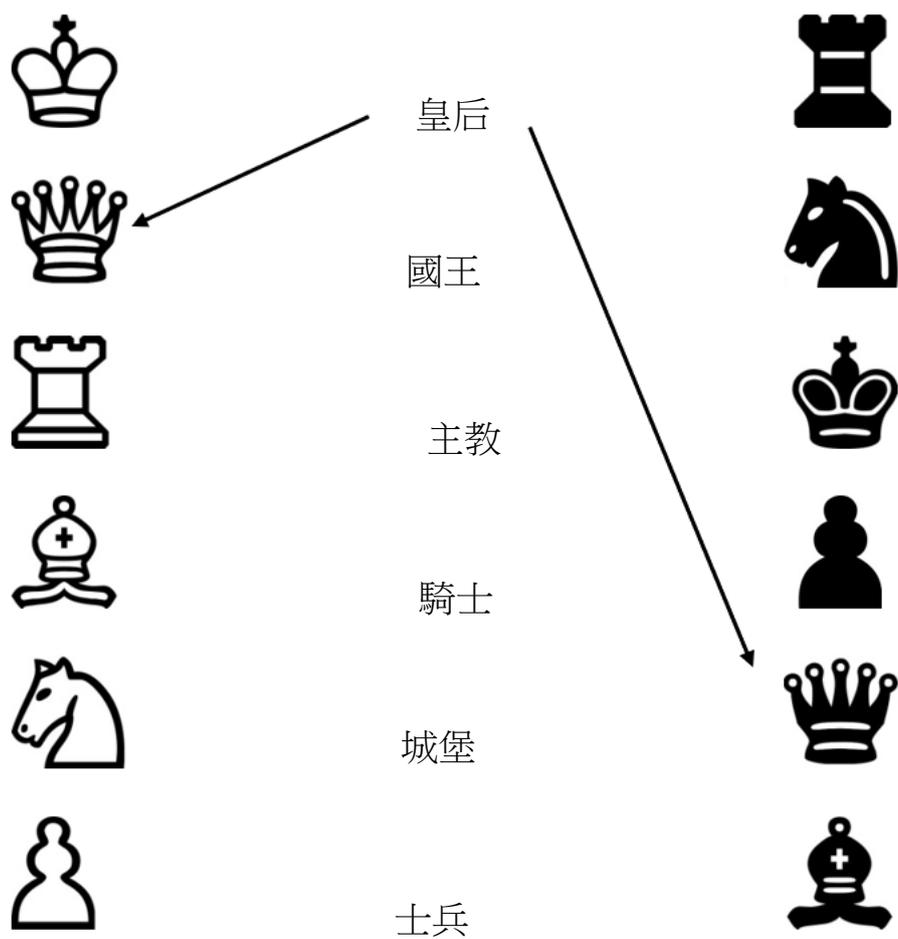
LORD (領主)

EMPEROR (皇帝)

KING (國王)

PRINCE (王子)

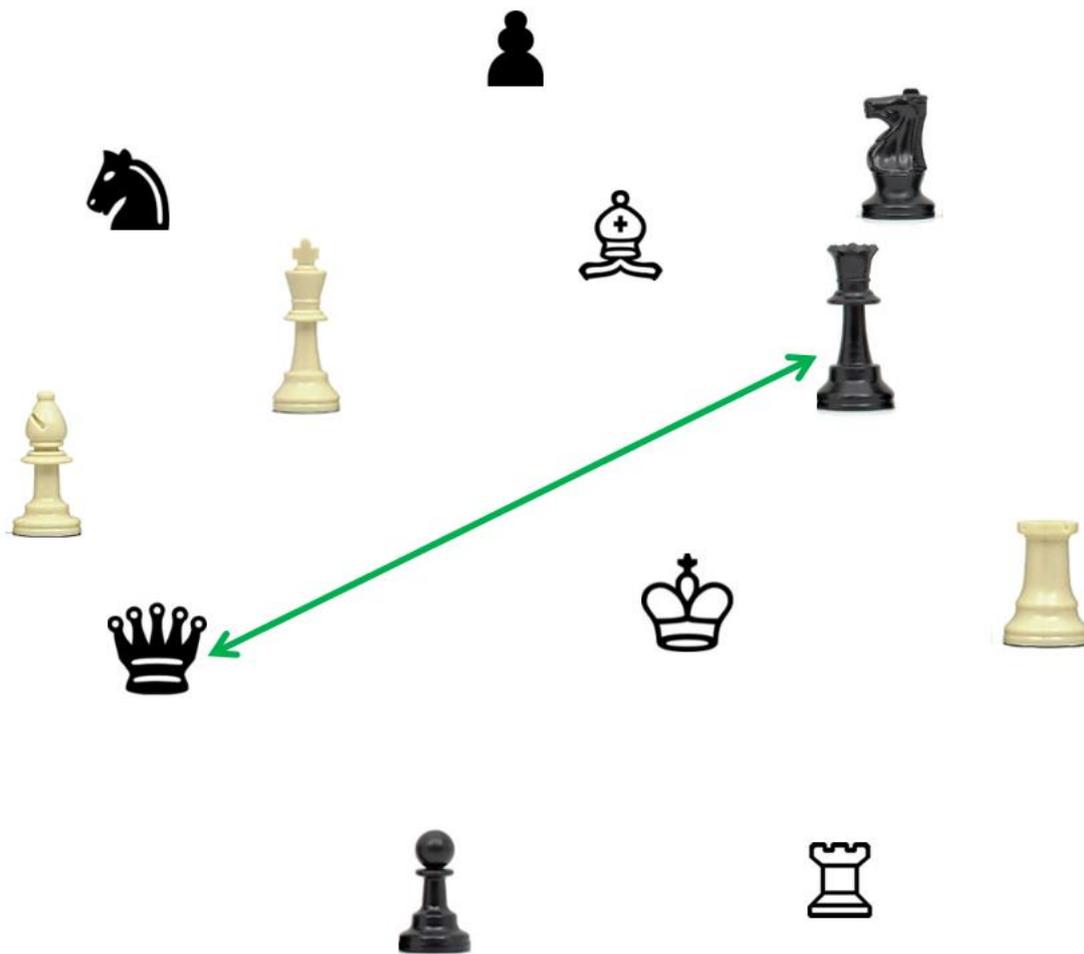
練習 3 用箭頭連接棋子的名稱和圖片。



練習 4 為城堡上色，使第四個為黃色，第一個和中間的顏色相同，第二個和最後一個顏色不同。



練習 5 用箭頭連接相同的棋子圖片。



練習 6 找出不合適的詞。

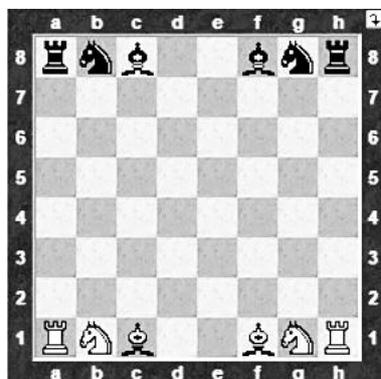
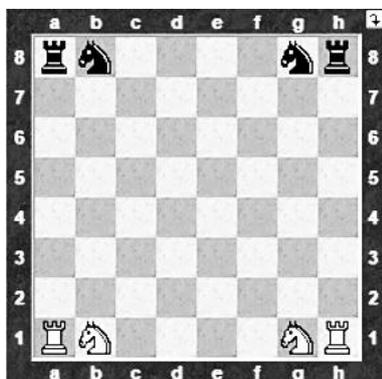
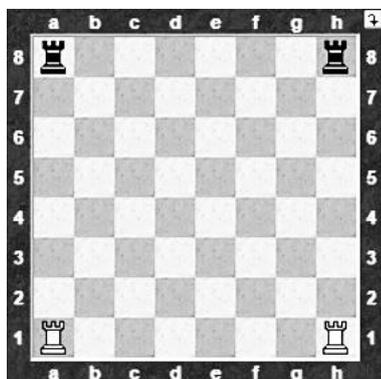
KNIGHT (騎士)

HORSEMAN (騎師)

BISHOP (主教)

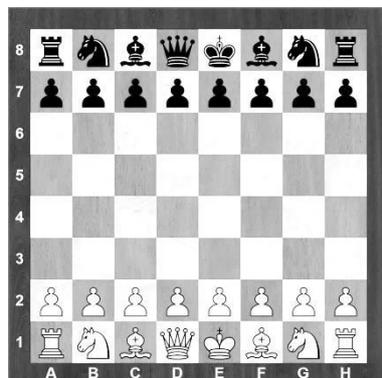
起始位置

在西洋棋中，每個棋子首先要就位以開始戰鬥。
城堡放在棋盤的角落。騎士站在城堡旁邊。然後是主教。



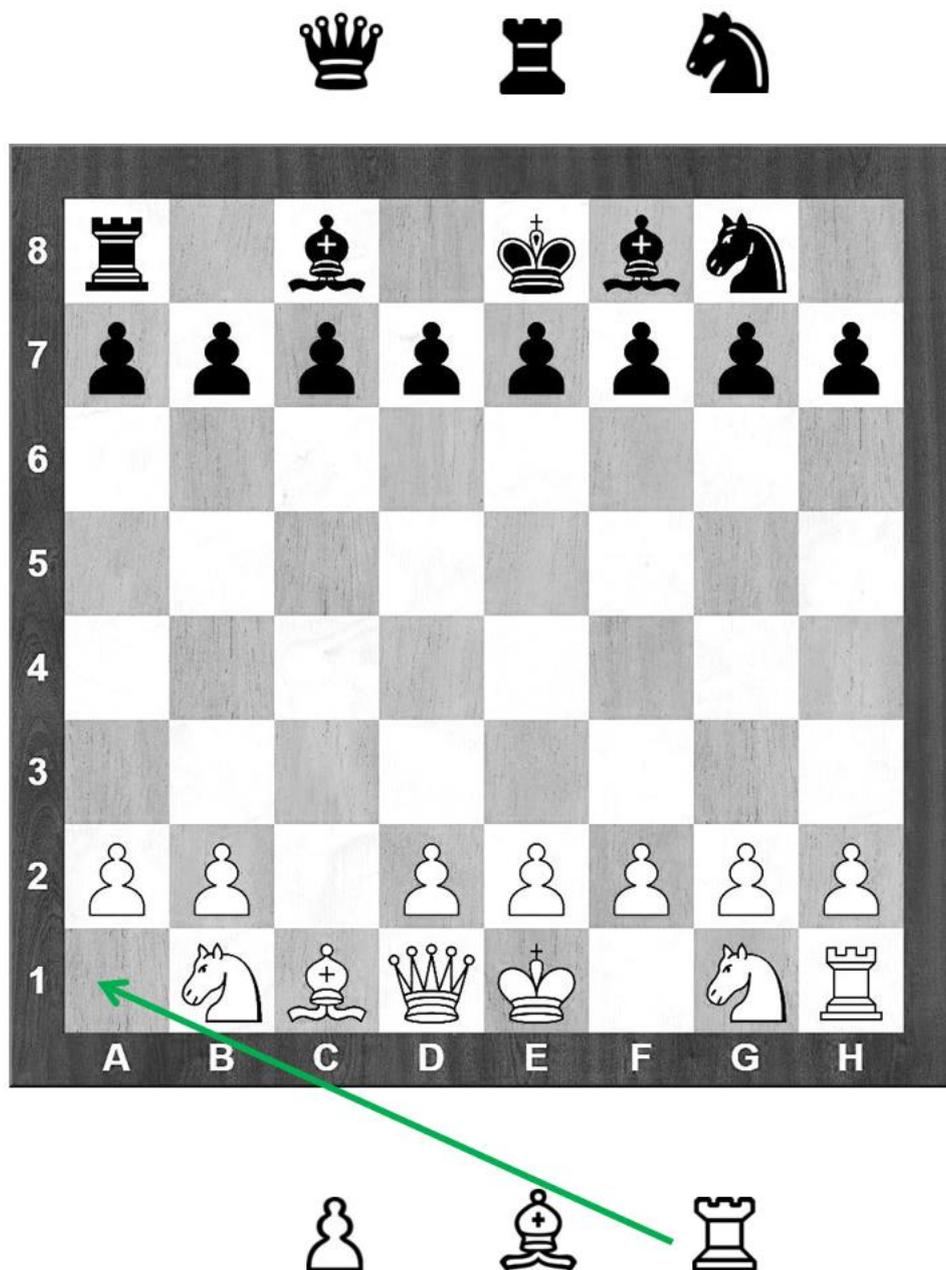
皇后和國王的位置在哪裡？

記住規則：「皇后喜歡自己的顏色。」白皇后在白色方格上，黑皇后在黑色方格上。國王站在皇后旁邊。



士兵放在所有棋子的前面。
這稱為**起始位置**。

練習 7 用箭頭指示棋子應該站在哪裡。



練習 8 回答問題。選擇正確答案。

在起始位置時棋盤上有多少個騎士？

- 2
- 3
- 4

練習 9 圈出位置錯誤的白色和黑色棋子。



練習 10 回答問題。選擇正確答案。

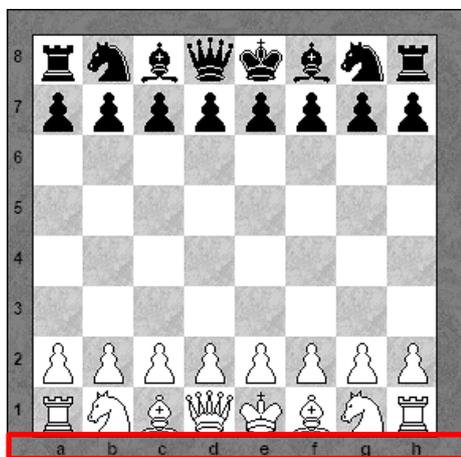
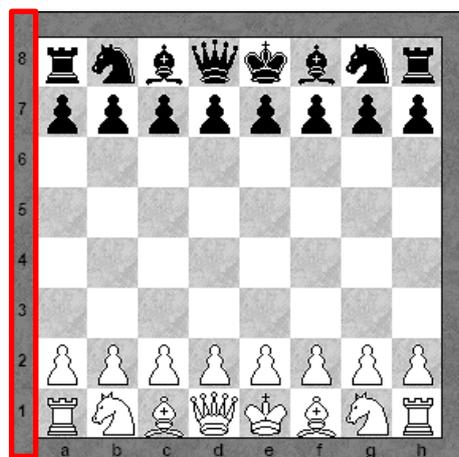
在起始位置時第八（8）橫線上有多少個棋子？

- 7
- 8
- 9

第 3 課 棋盤符號

棋盤上有八（8）條橫線。

每條橫線都有一個數字，從白方這邊開始：1、2、3、4、5、6、7、8。



棋盤上也有八（8）條直線。它們用字母 a 到 h 標記：

a、b、c、d、e、f、g、h。

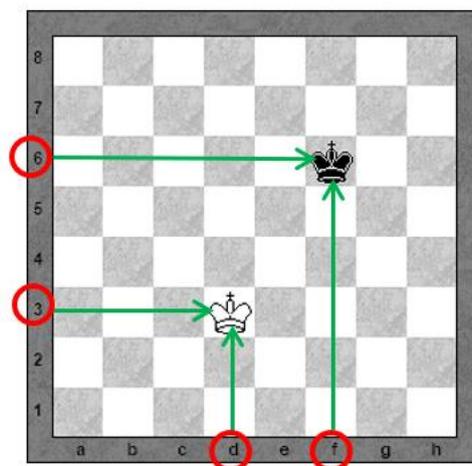
直線可以用大寫字母：

A、B、C、D、E、F、G、H。

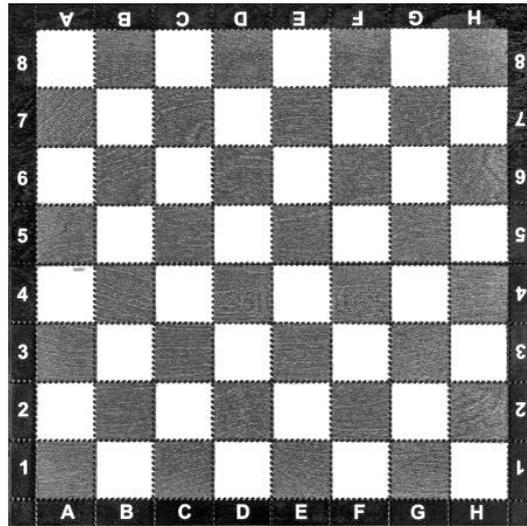
每個方格都位於直線和橫線的交叉點。因此方格以字母（與直線相同）和數字（與橫線相同）來命名。方格的名稱先是字母，然後是數字。

白國王站在 d 線和第 3 橫線的交叉點。所以說白國王在 d3。

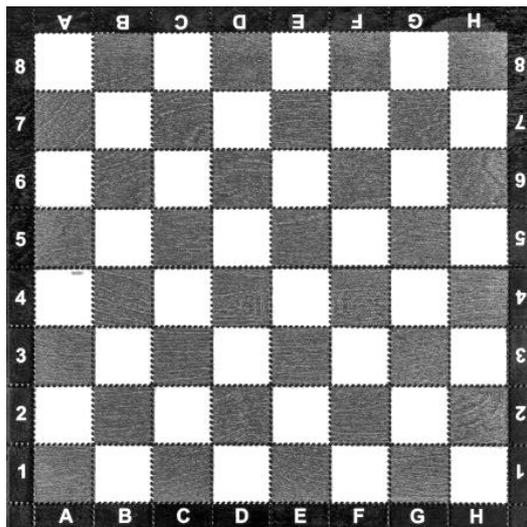
黑國王站在 f 線和第 6 橫線的交叉點。也就是在 f6。



練習 1 用箭頭在棋盤上標示出第 2、5 和 6 橫線。

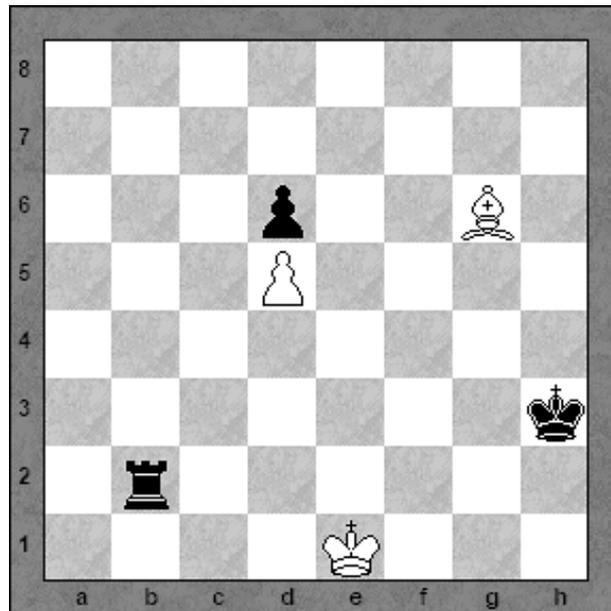


練習 2 用箭頭在棋盤上標示出 B、E 和 H 直線。



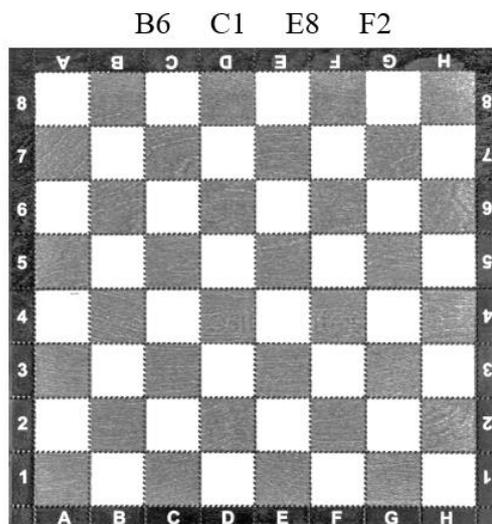
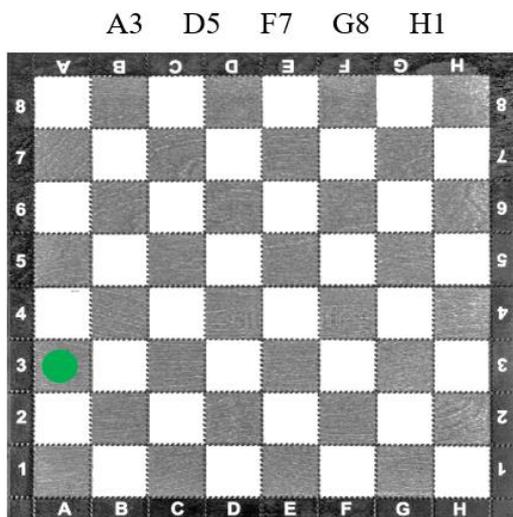
練習 3 看棋盤。

每個棋子站在哪個方格上？選擇正確答案。



白國王： <ul style="list-style-type: none">• a1• e1• e2	黑國王： <ul style="list-style-type: none">• h2• a2• h3
白主教： <ul style="list-style-type: none">• g6• g7• g1	黑城堡： <ul style="list-style-type: none">• b2• c3• c2
白士兵： <ul style="list-style-type: none">• d4• d5• d6	黑士兵： <ul style="list-style-type: none">• d4• d5• d6

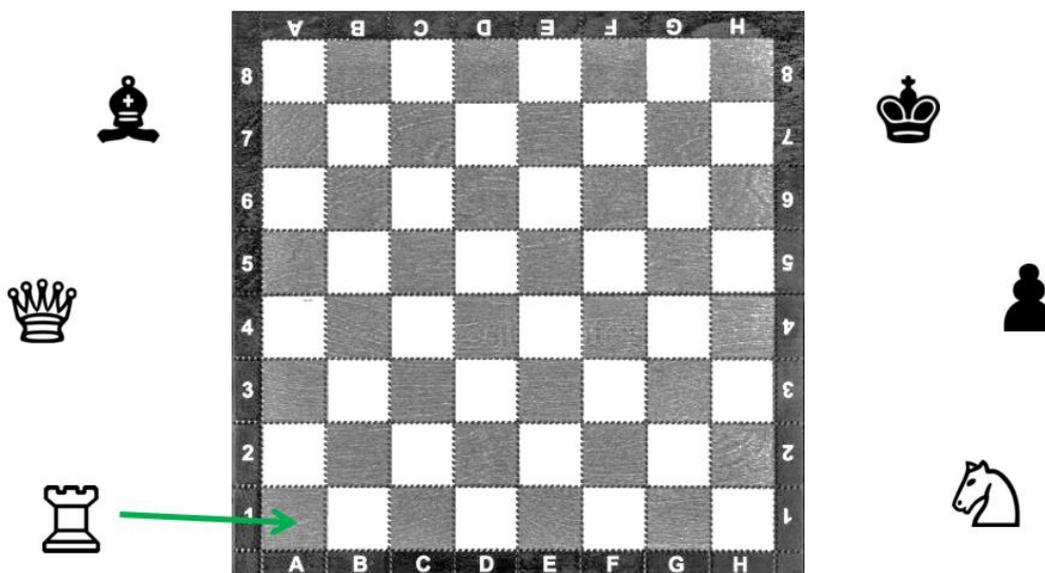
練習 4 在以下方格畫出圓圈。



練習 5 在以下方格放置棋子：

- 白城堡在 C1
- 白皇后在 D5
- 白騎士在 F3
- 黑國王在 E8
- 黑主教在 A7
- 黑士兵在 H6

用箭頭表示棋子正確的放置位置。



你已經學會了棋盤上的方格。現在你將了解棋子在書中如何表示。

在書中表示棋子時，使用字母（縮寫記號）或符號：

名稱	縮寫	符號
國王	K	
皇后	Q	
城堡	R	
主教	B	
騎士	N	
士兵		

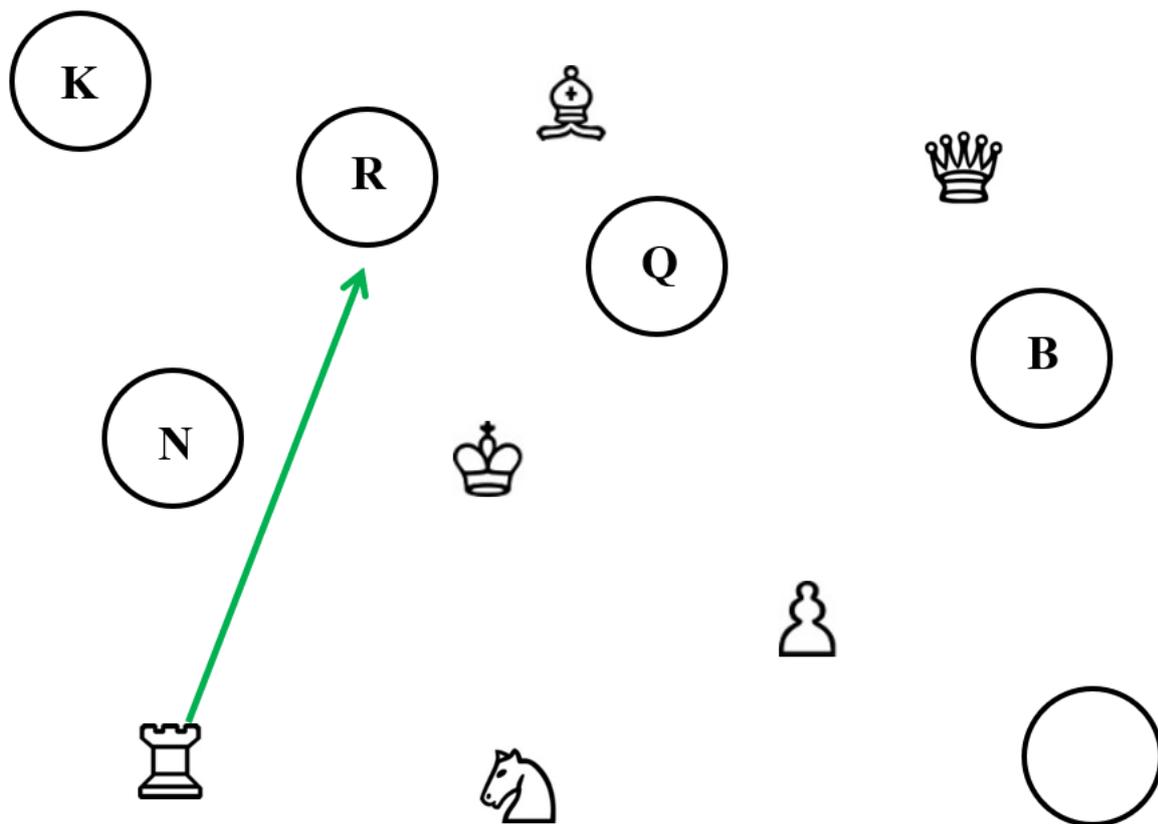
注意！士兵在記號中沒有字母。

棋子和方格記號的例子：



- Kg2（國王）
- Qa4（皇后）
- Re8（城堡）
- Bf6（主教）
- Nc6（騎士）
- d3（士兵）

練習 6 用箭頭連接棋子的符號（圖像）和它的字母（縮寫記號）。



練習 7 找出不合適的詞。

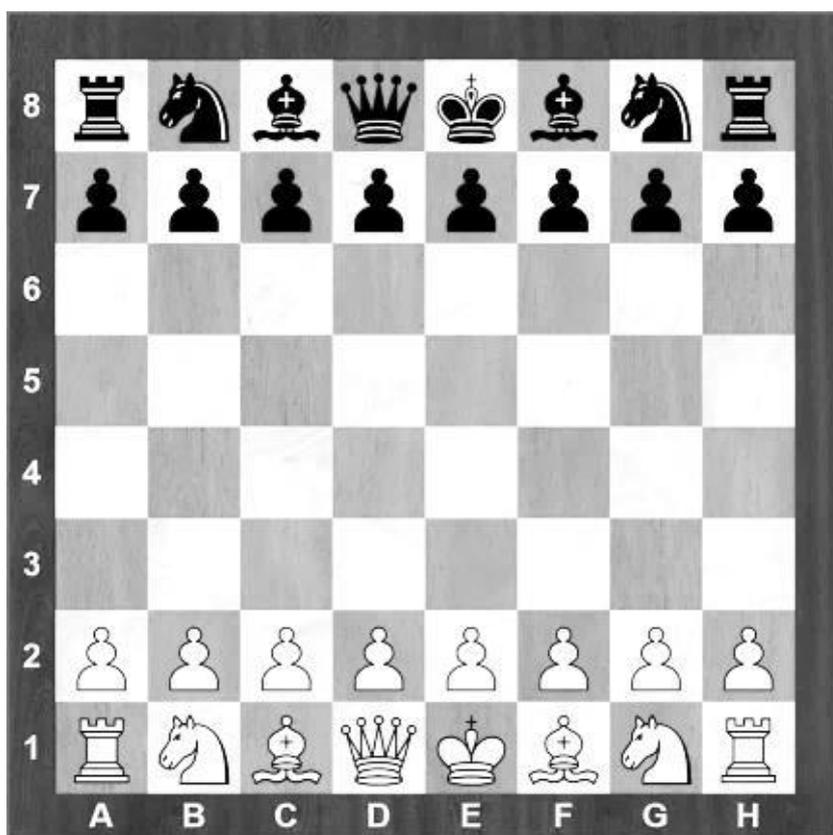
QUEEN（皇后）

PAWN（士兵）

SOLDIER（軍人）

KING（國王）

練習 8 看起始位置。選擇正確答案。



1.c 線上有多少個棋子？

- 1
- 3
- 4

2.第 3 橫線上有幾個棋子？

- 0
- 1
- 8

3.e1 上是什麼棋子？

- 白皇后
- 黑國王
- 白國王

3.c8 上是什麼棋子？

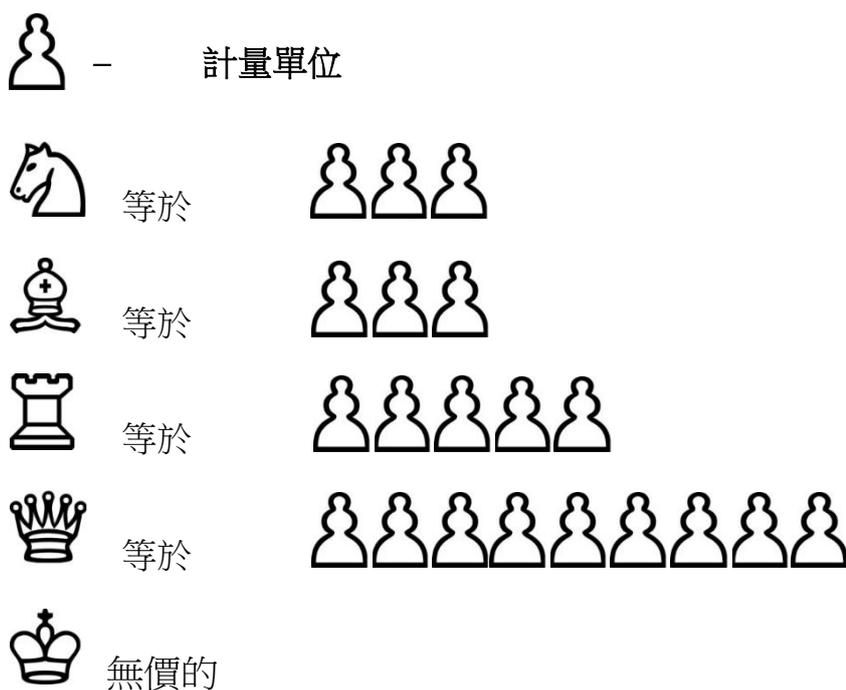
- 黑騎士
- 黑主教
- 黑皇后

第 4 課 棋子的價值

每個棋子都有其價值。士兵子力分數為 1 分，騎士 3 分，主教 3 分，城堡 5 分，皇后 9 分。

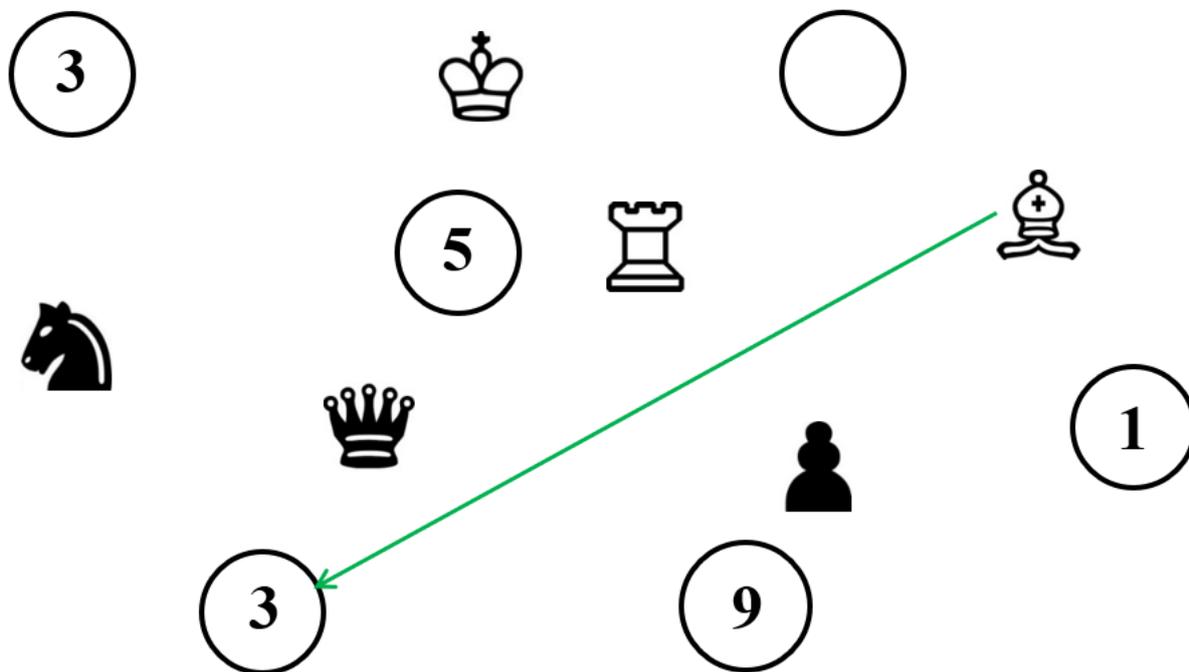
國王是最主要的棋子。它是無價的！

在西洋棋中，棋子的計量單位是士兵。一般認為騎士值 3 個士兵，主教值 3 個士兵，城堡值 5 個士兵，皇后值 9 個士兵。

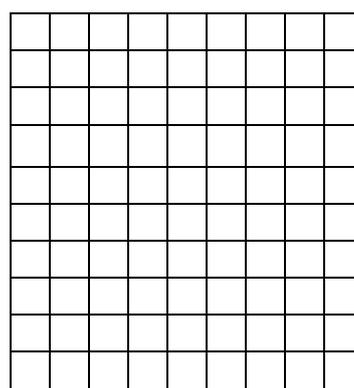
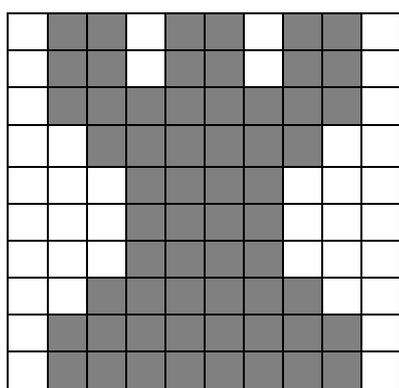


國王是特殊的棋子。它的價值不以士兵來衡量，因為國王不能與任何棋子或士兵交換。

練習 1 用箭頭連接棋子和它的價值。



練習 2 畫出相同的棋子。



練習 3 根據棋子的價值塗色相應數量的士兵。記住國王是無價的！



練習 4 計算棋子的總和。在方框中寫下你的答案。

$$\text{兵} + \text{馬} = \square$$

$$\text{象} + \text{兵} = \square$$

$$\text{馬} + \text{象} = \square$$

$$\text{車} + \text{兵} = \square$$

$$\text{兵} + \text{王} = \square$$

$$\text{車} + \text{象} = \square$$

練習 5 圈出價值較高的棋子。

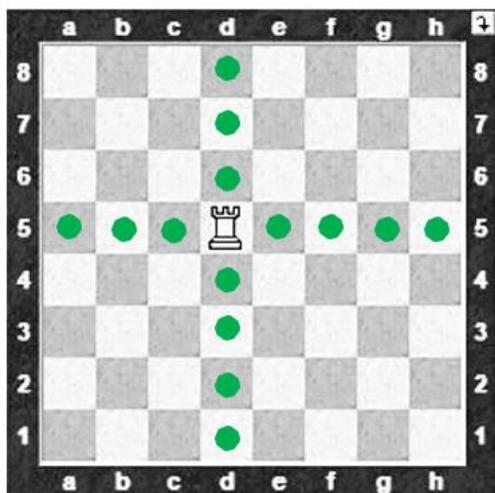


練習 6 圈出價值較高的棋子。



第 5 課 城堡

現在我們來學習城堡如何移動。拿一個白城堡放在棋盤的 d5 位置。



城堡只能沿直線移動：橫向和直向。

一次移動中，城堡可以移動到其橫線或直線上的任何方格。

綠圈表示白城堡可以橫向移動到的方格：a5、b5、c5、e5、f5、g5、h5，以及直向移動到的方格：d1、d2、d3、d4、d6、d7、d8。

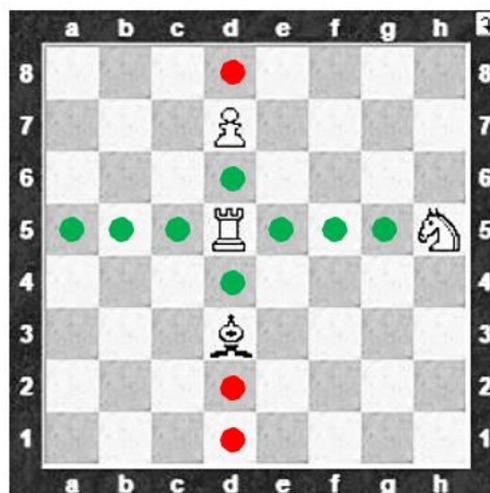
如果城堡在移動路徑上遇到同色的棋子，城堡不能跳過它（或與它站在同一個方格上）。

白士兵、白主教和白騎士擋住了白城堡的路。

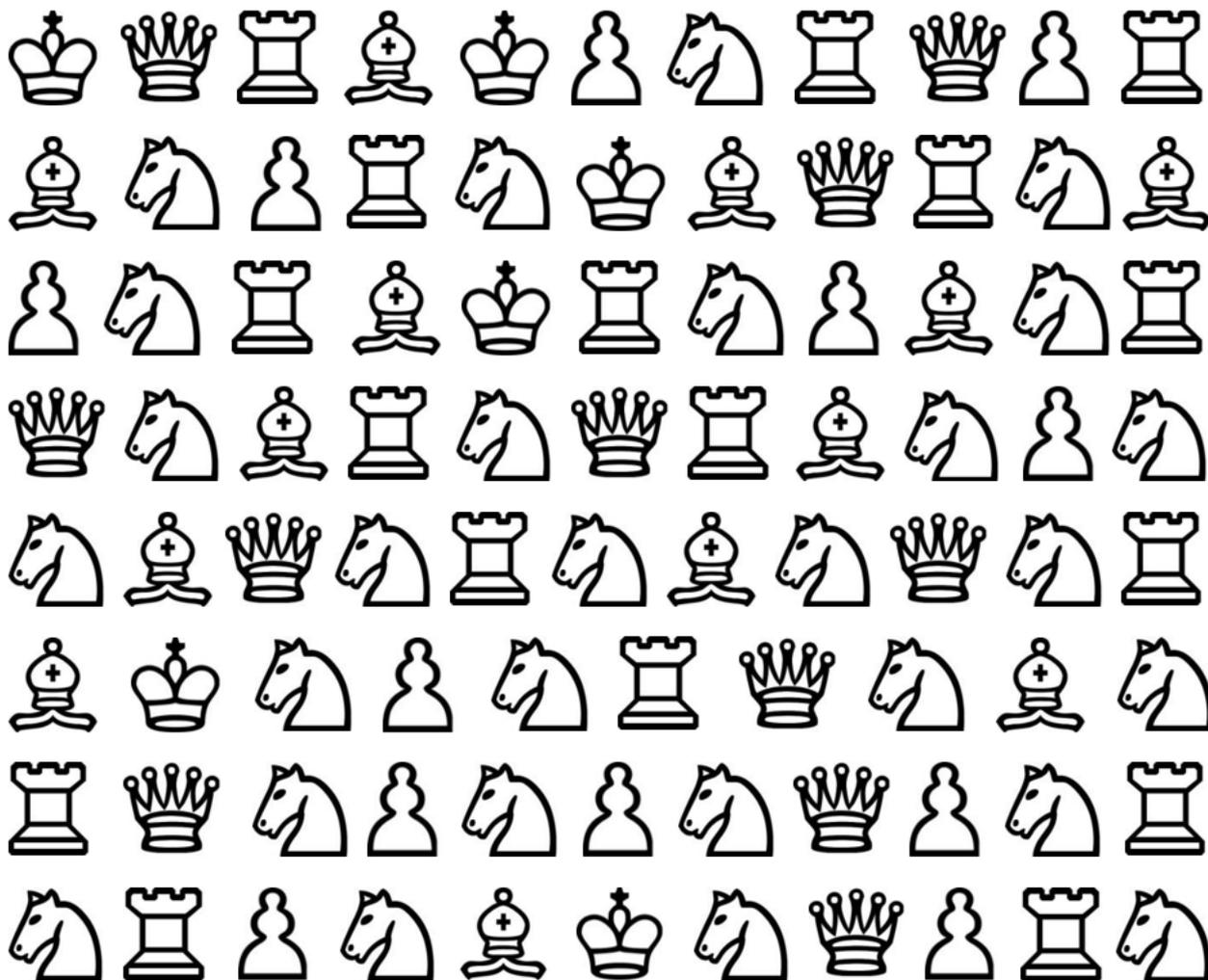
白城堡不能跳過這些棋子或與它們站在同一個方格上。

不能闖紅燈！

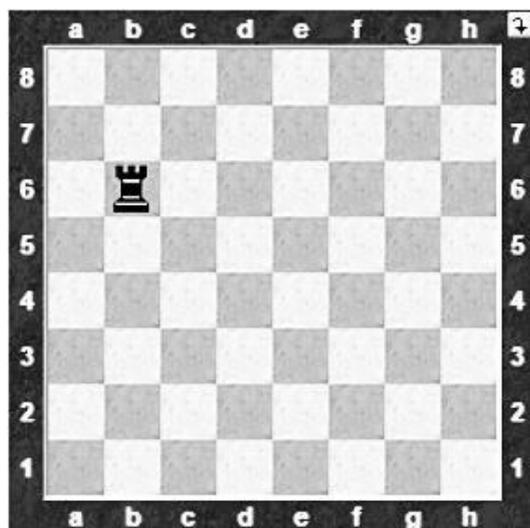
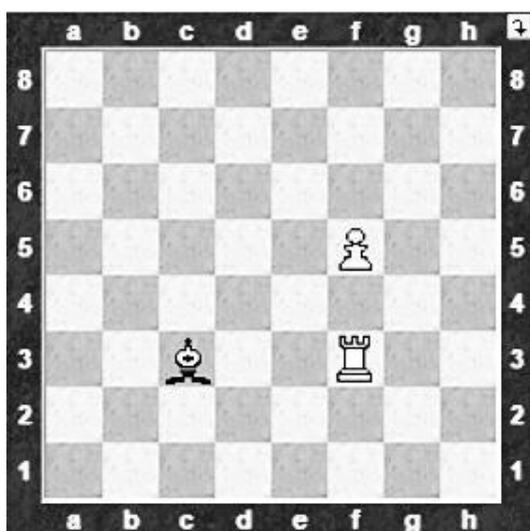
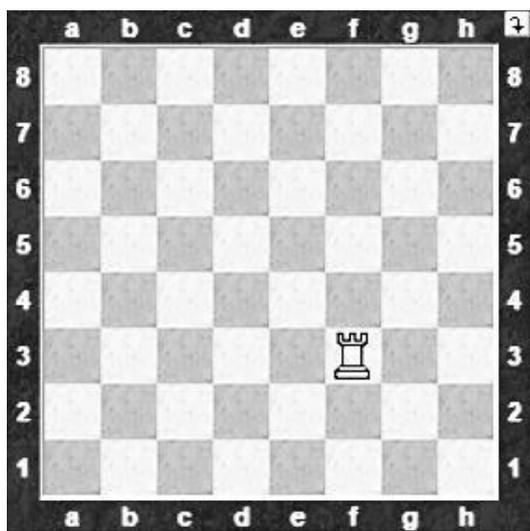
紅點表示白城堡不能移動到 d1、d2 和 d8。



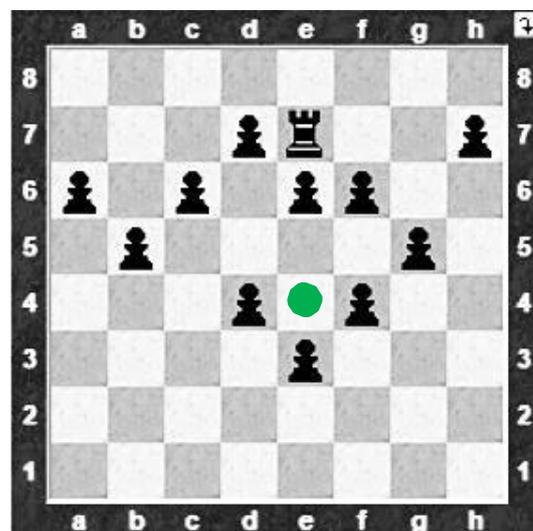
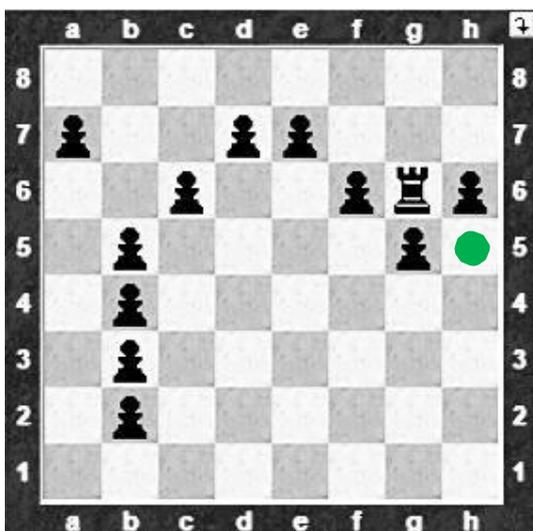
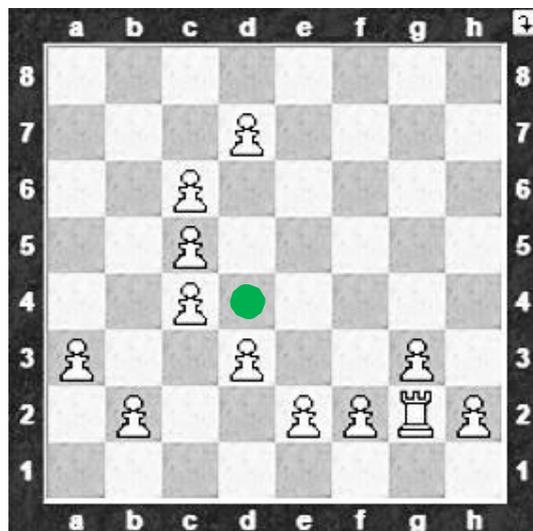
練習 1 找出並圈出所有的城堡。



練習 2 在城堡可以移動到的方格畫圓圈。

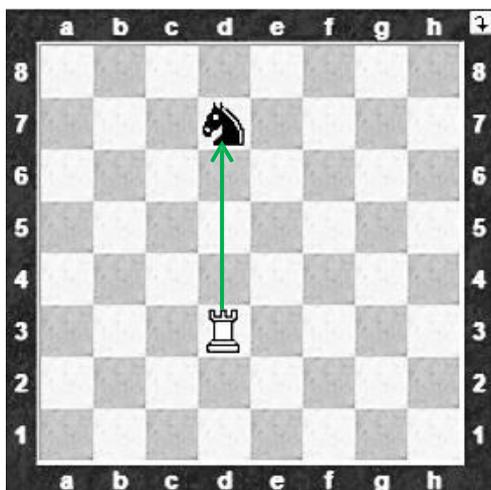


練習 3 引導城堡穿過迷宮到達綠點。只有城堡可以移動。用箭頭表示解法。
 記住城堡不能跳過其他棋子！

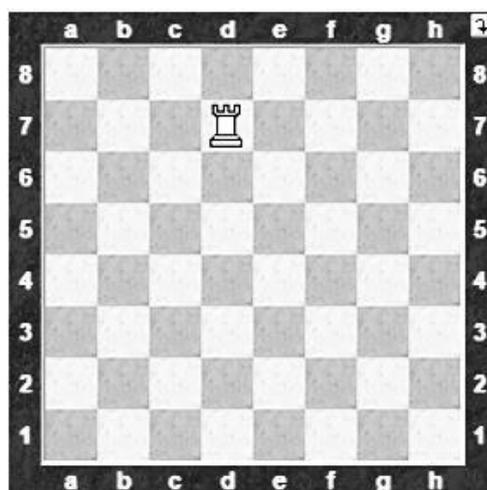


如果對方棋子在城堡的移動路徑上，**城堡可以吃掉它**。白城堡吃黑色棋子。黑城堡吃白色棋子。

吃子過程如下：移除對方的棋子，你的城堡佔據被吃掉棋子的方格。被吃掉的棋子放在棋盤旁邊。**注意！用一隻手吃掉棋子！**



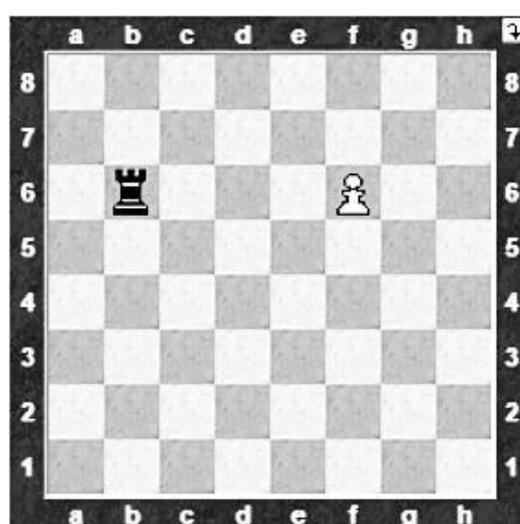
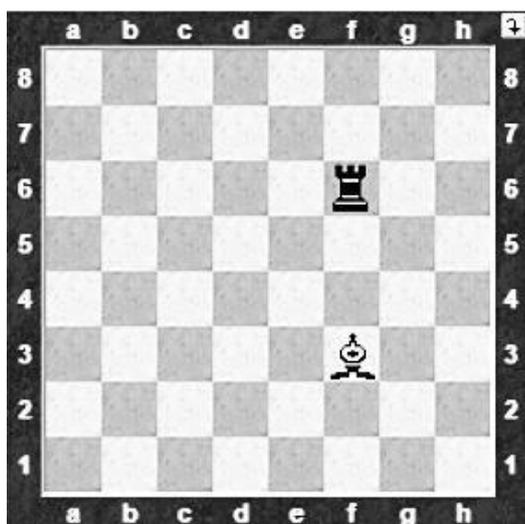
白城堡吃掉黑騎士。



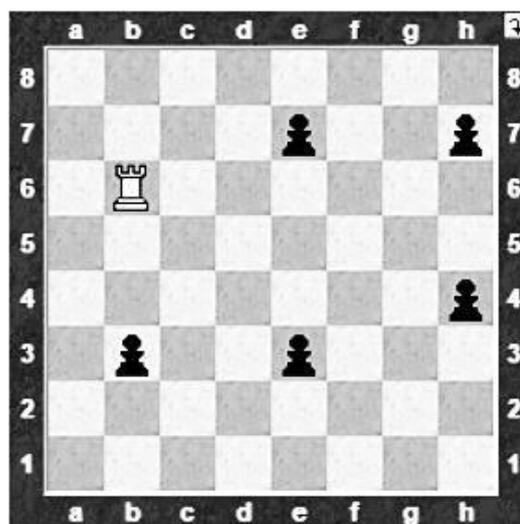
白城堡取代騎士的位置。
騎士被移出棋盤。



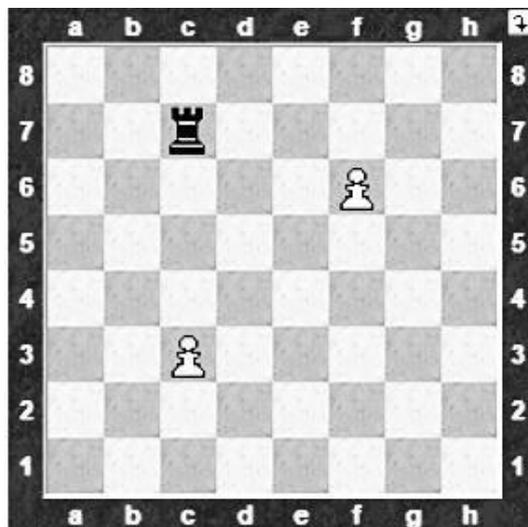
練習 4 用黑城堡吃掉白色棋子。用箭頭表示解法。



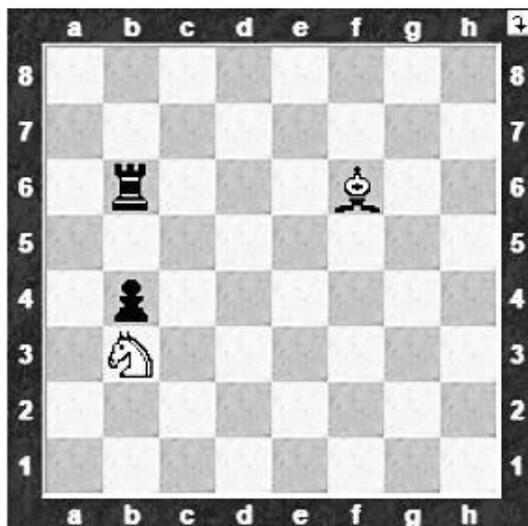
練習 5 用白城堡吃掉所有黑士兵。白城堡移動一次吃掉一個黑士兵。用箭頭表示解法。



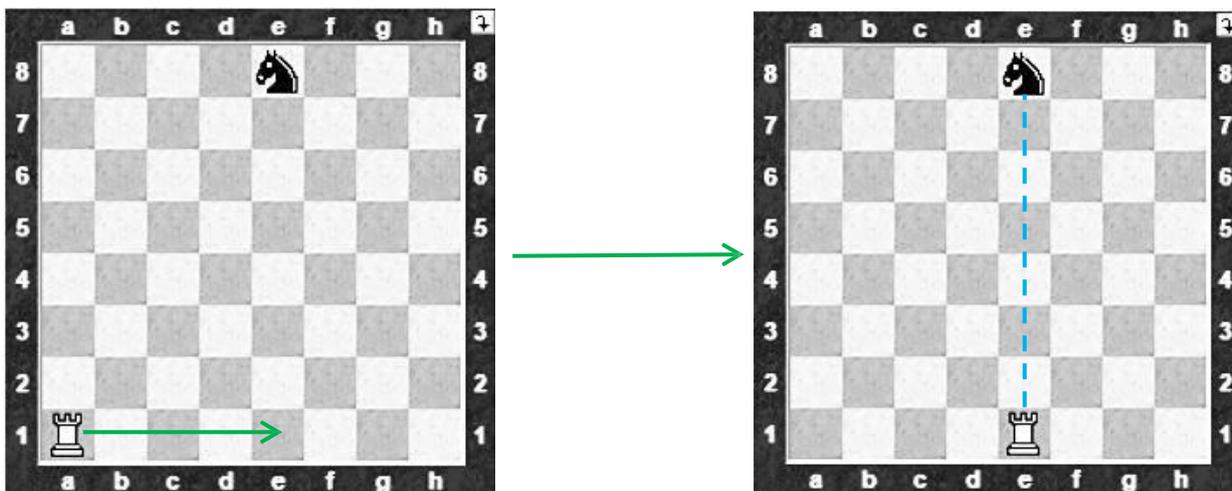
練習 6 黑城堡只能吃掉一個白色棋子。是哪一個？用箭頭表示解法。



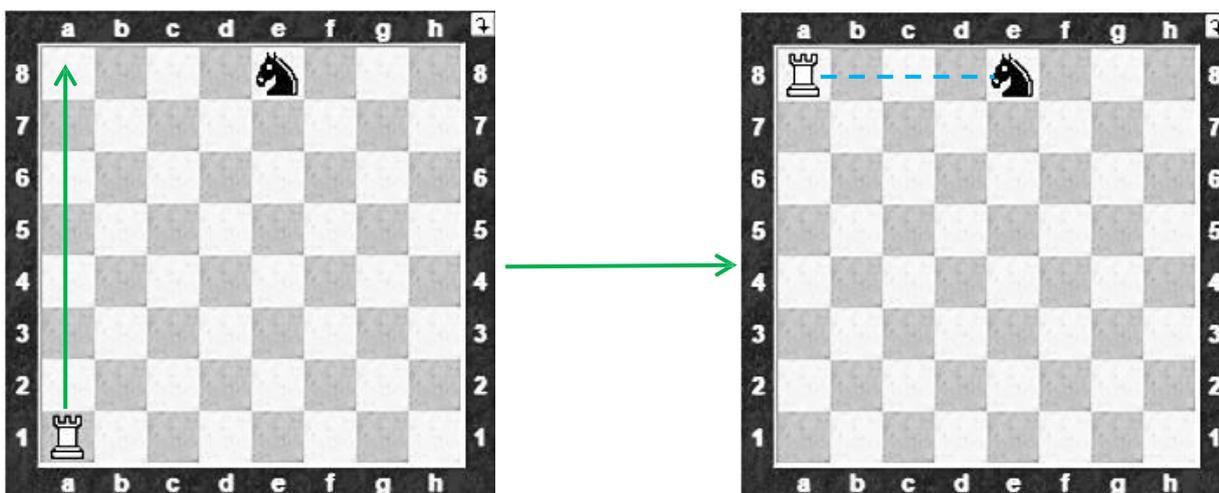
記住黑城堡不能跳過黑色棋子！



城堡可以**攻擊**對方**棋子**。白城堡攻擊黑色棋子。黑城堡攻擊白色棋子。
白城堡移動到 e1。它**攻擊**黑騎士。它想吃掉騎士。



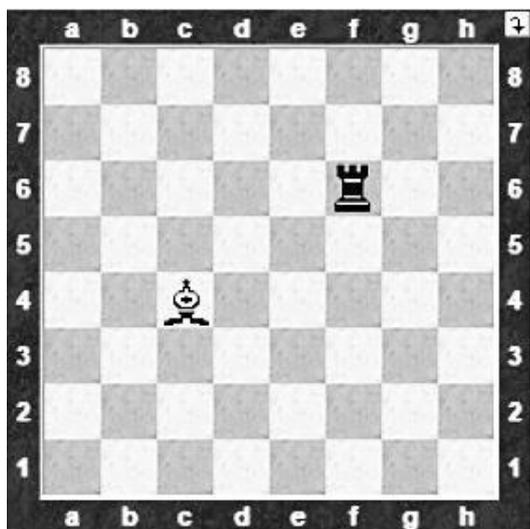
白城堡還可以移動到 a8。它也會**攻擊**黑騎士。



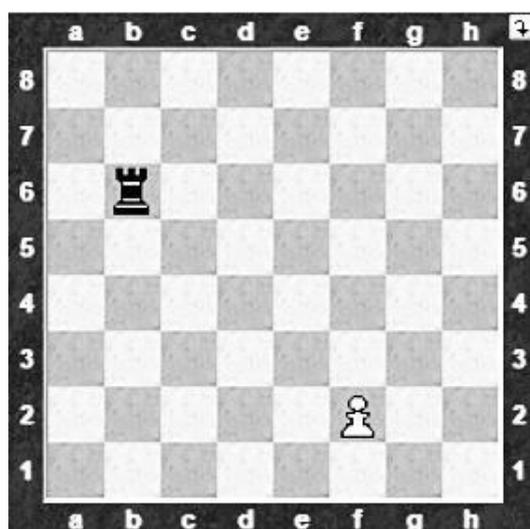
攻擊是指對敵方棋子構成捕捉、威脅的狀態。

練習 7 用黑城堡攻擊白色棋子。用箭頭表示解法。

兩種攻擊方式



兩種攻擊方式

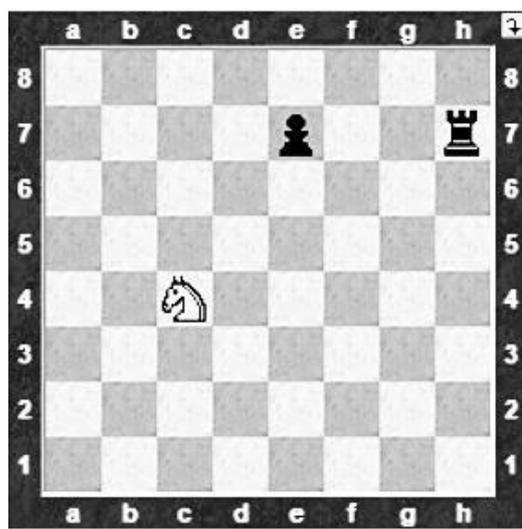


記住黑城堡不能跳過棋子！

一種攻擊方式



一種攻擊方式

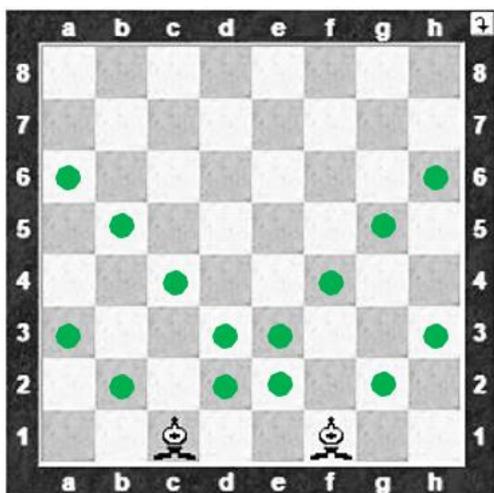


練習 8 引導白城堡穿過迷宮吃掉黑騎士。
 要小心！黑城堡可以吃掉你的城堡。
 用箭頭表示解法。



第 6 課 主教

現在我們來學習**主教**如何**移動**。拿兩個**白主教**。把其中一個放在棋盤的 **c1**，另一個放在 **f1**。



主教只能斜向**移動**。

一開始站在**白色方格**上的**主教**只能沿**白色對角線**移動。

一開始站在**黑色方格**上的**主教**只能沿**黑色對角線**移動。

一次移動中，**主教**可以移動到其對角線上的任何方格。

綠點表示**白主教**可以斜向移動到的方格。

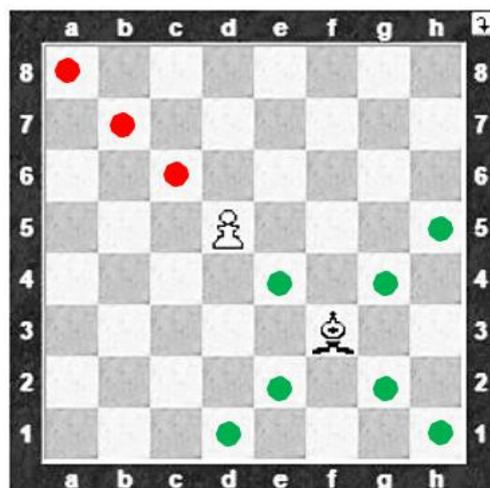
如果**主教**在移動路徑上遇到同色**棋子**，**主教**不能跳過它（或與它站在同一個方格上）。

白**士兵**擋住了**白主教**的路。

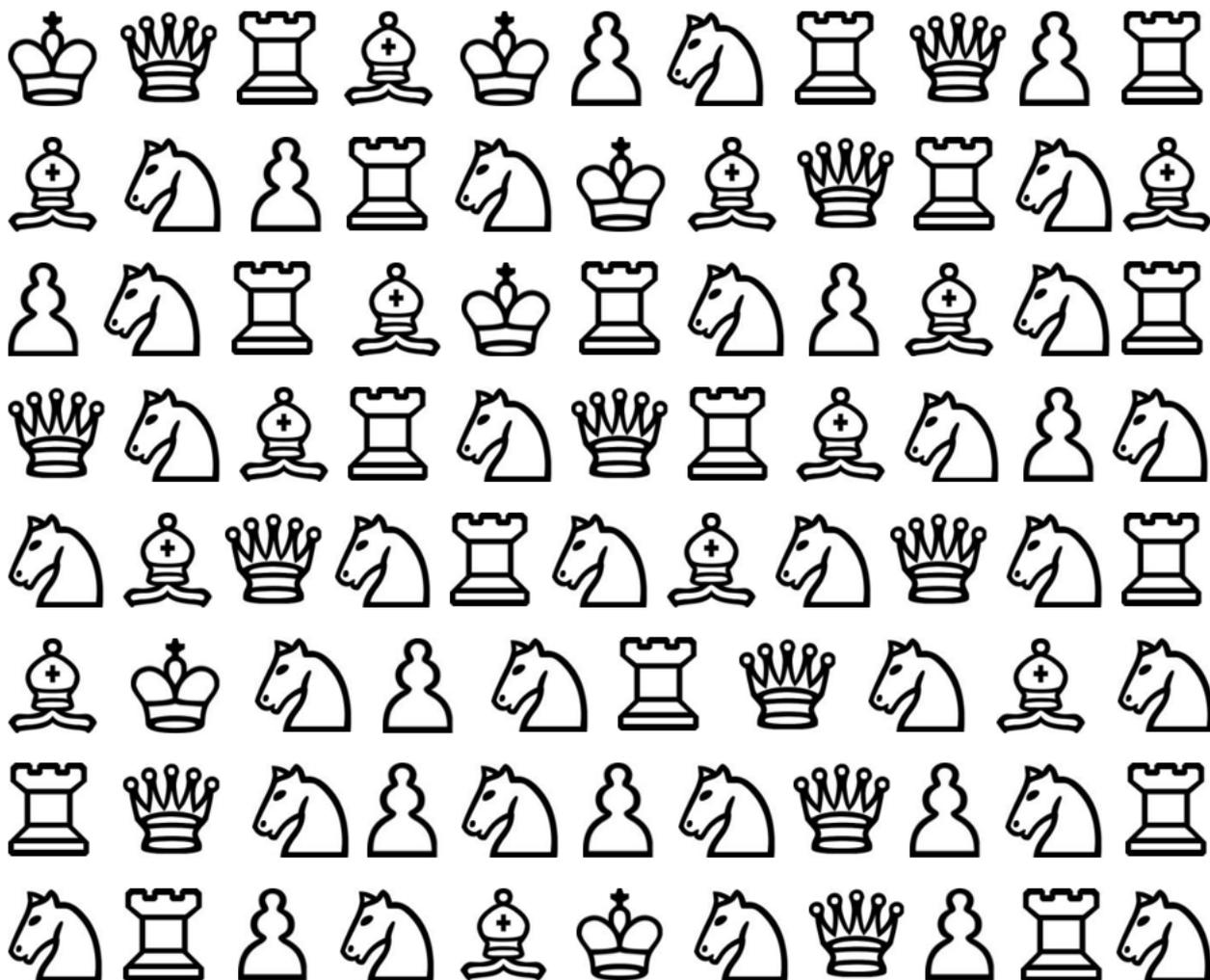
白主教不能跳過**士兵**或站在同一個方格上。

不能闖紅燈！

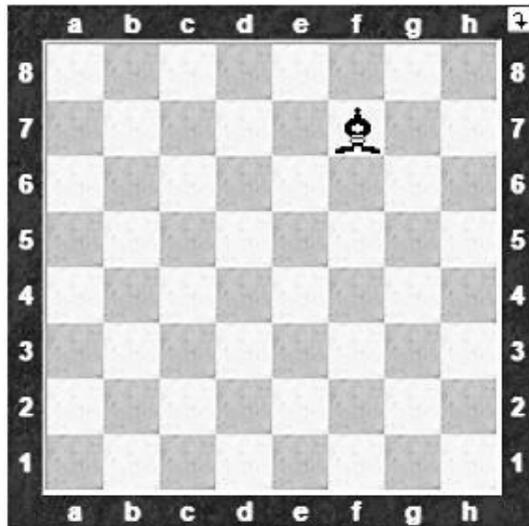
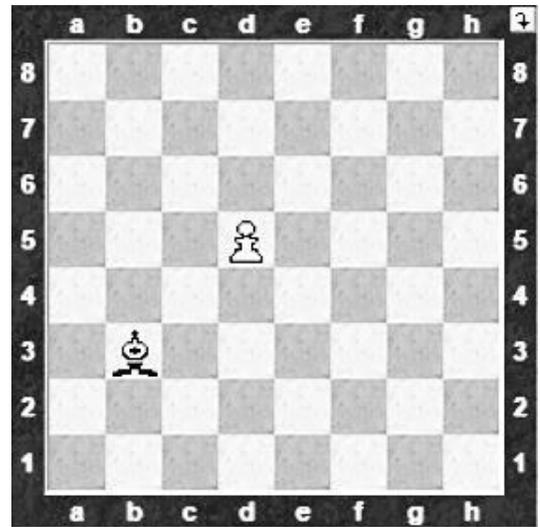
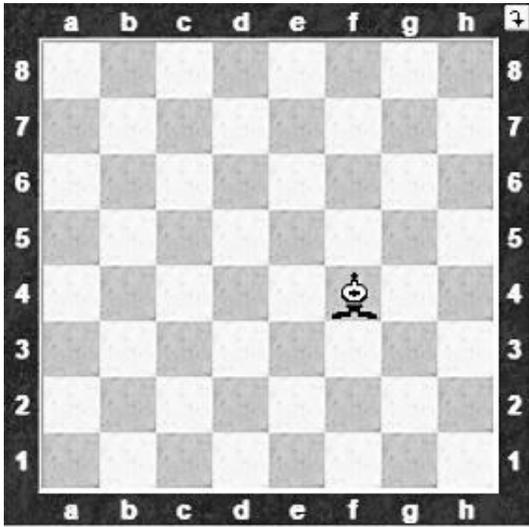
紅點表示**白主教**不能移動到 **c6**、**b7** 和 **a8**。



練習 1 找出並圈出所有的主教。

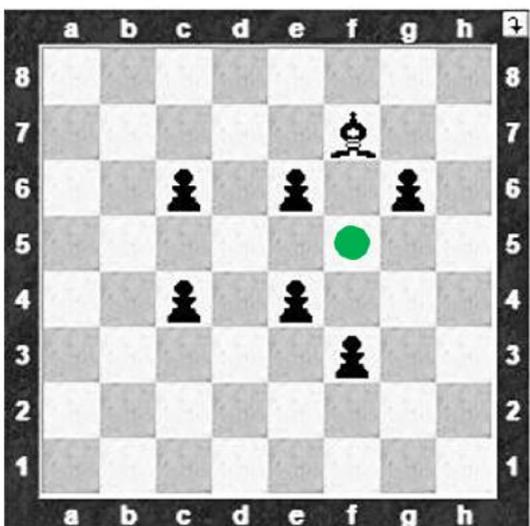
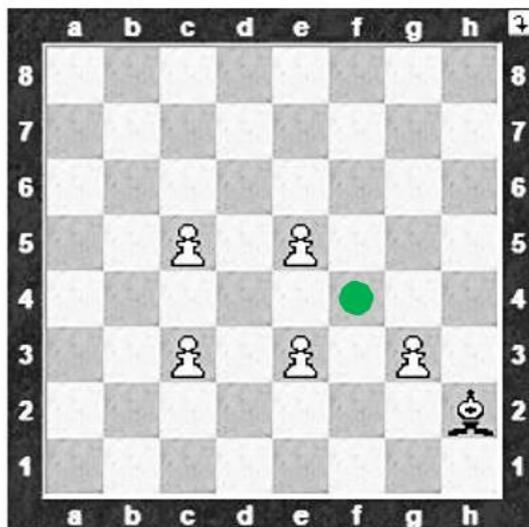
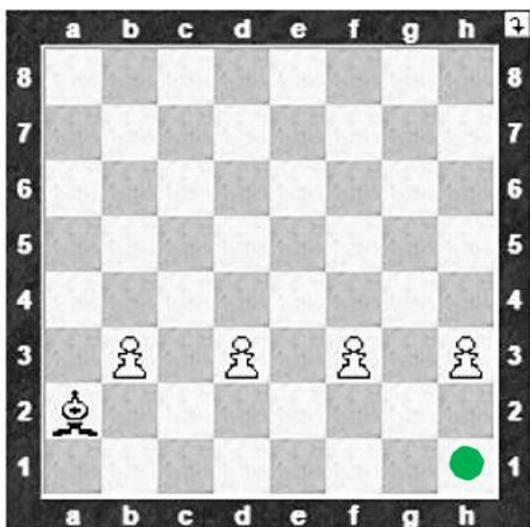


練習 2 在主教可以移動到的方格畫圓圈。



練習 3 引導主教穿過迷宮到達綠點。只有主教可以移動。用箭頭表示解法。

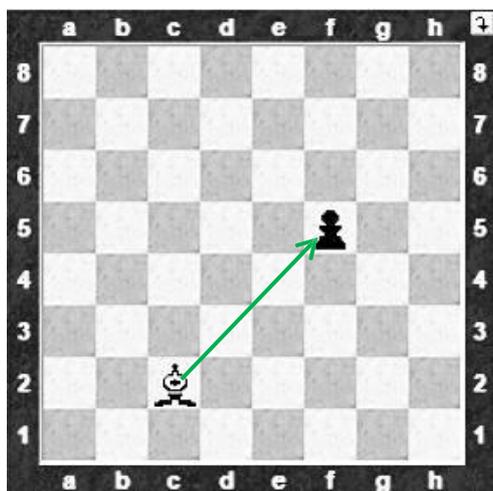
記住主教不能跳過其他棋子！



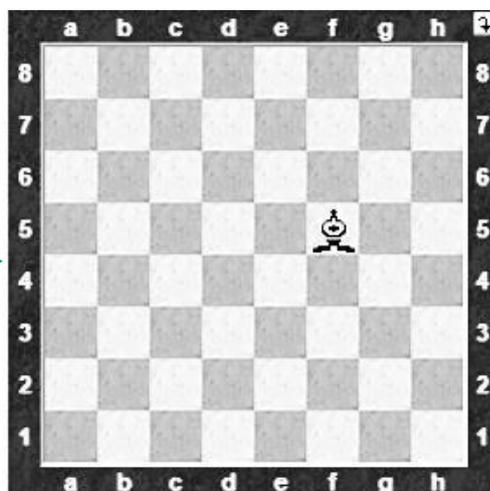
如果對方棋子在主教的移動路徑上，主教可以吃掉它。白主教吃黑色棋子。黑主教吃白色棋子。

吃子過程如下：移除對方的棋子，你的主教佔據被吃掉棋子的方格。被吃掉的棋子放在棋盤旁邊。

注意！用一隻手吃掉棋子！

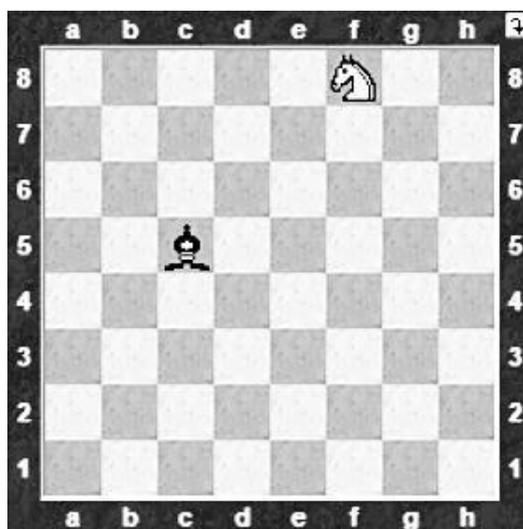
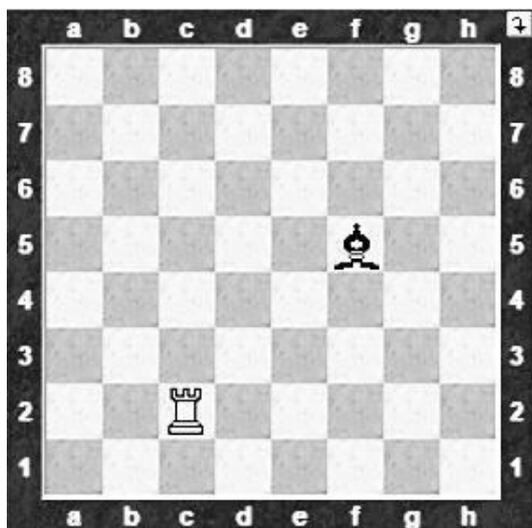


自主教吃掉黑士兵。



自主教站在士兵的方格上。
士兵被移出棋盤。

練習 4 用黑主教吃掉白色棋子。用箭頭表示解法。



練習 5 用白主教吃掉所有黑士兵。白主教移動一次吃掉一個黑士兵。用箭頭表示解法。



練習 6 黑主教只能吃掉一個白色棋子。
是哪一個？用箭頭表示解法。



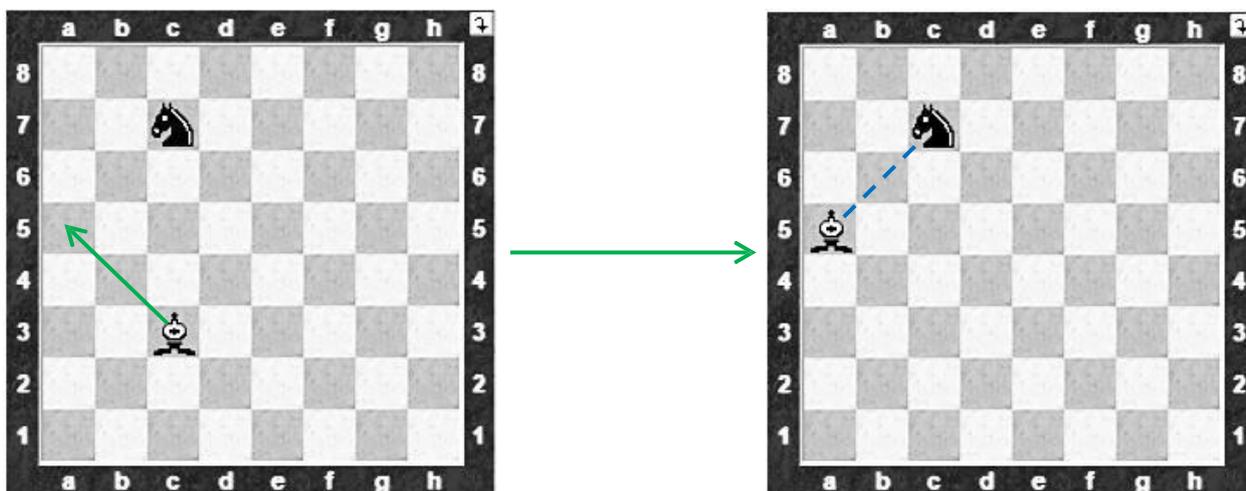
記住黑主教不能跳過黑色棋子！



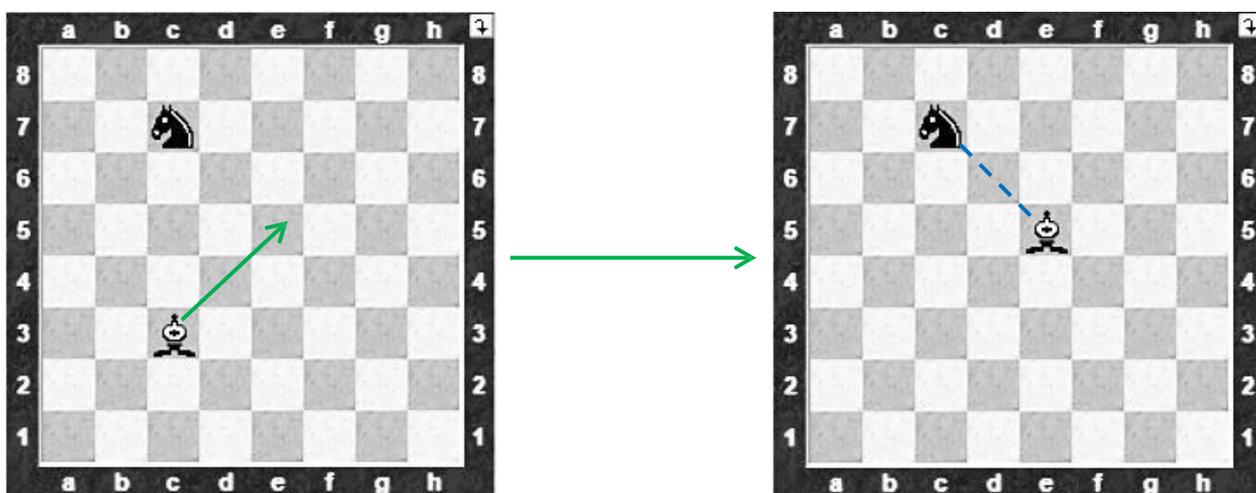
主教可以**攻擊**對方**棋子**。白主教攻擊黑色棋子。黑主教攻擊白色棋子。

攻擊是指對敵方棋子構成捕捉、威脅的狀態。

白主教**斜向移動**到 a5 並斜向**攻擊**黑騎士。它想吃掉騎士。

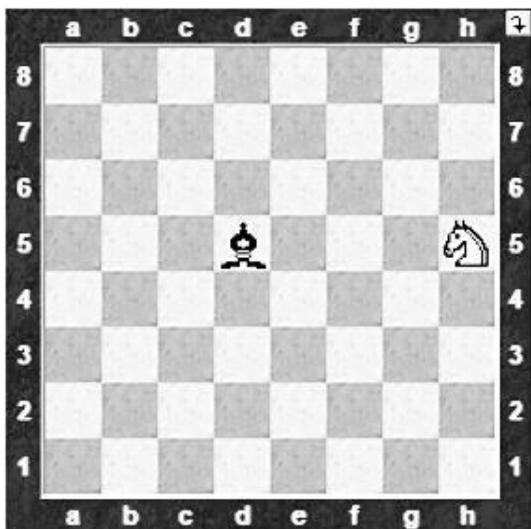


白主教還可以移動到 e5。它也會攻擊黑騎士。



練習 7 用黑主教攻擊白色棋子。用箭頭表示解法。

兩種攻擊方式



兩種攻擊方式



記住黑主教不能跳過棋子！

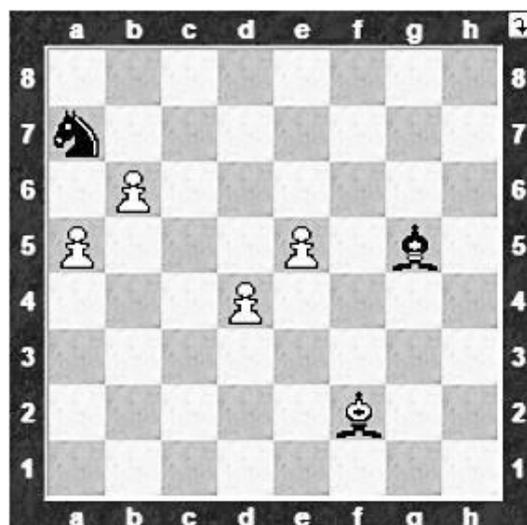
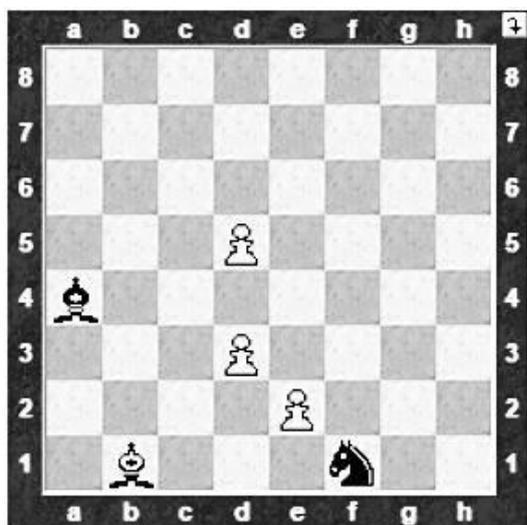
一種攻擊方式



一種攻擊方式

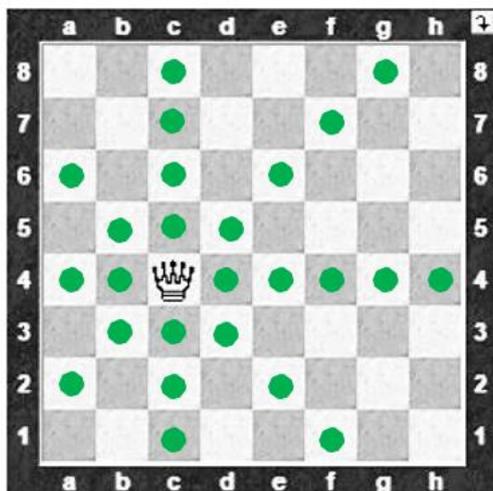


練習 8 引導白主教穿過迷宮吃掉黑騎士。
 要小心！黑主教可以吃掉你的主教。
 用箭頭表示解法。



第 7 課 皇后

皇后是最強的棋子！



皇后可以橫向、直向（像城堡一樣）和斜向（像主教一樣）移動。

皇后一次移動可以到達其橫線、直線和對角線上的任何方格。

綠點表示白皇后可以橫向、直向和斜向移動到的方格。

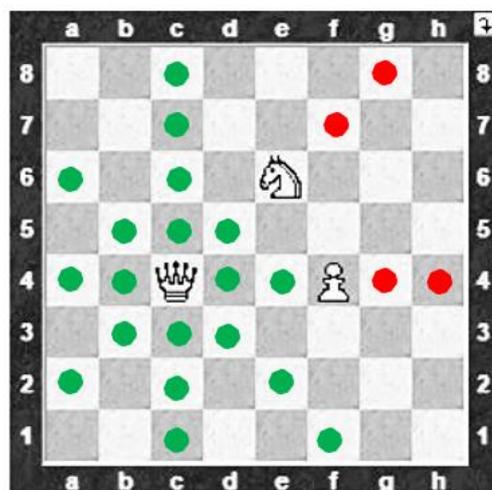
如果皇后在移動路徑上遇到同色棋子，皇后不能跳過它（或與它站在同一個方格上）。

白士兵和白騎士擋住了白皇后的路。

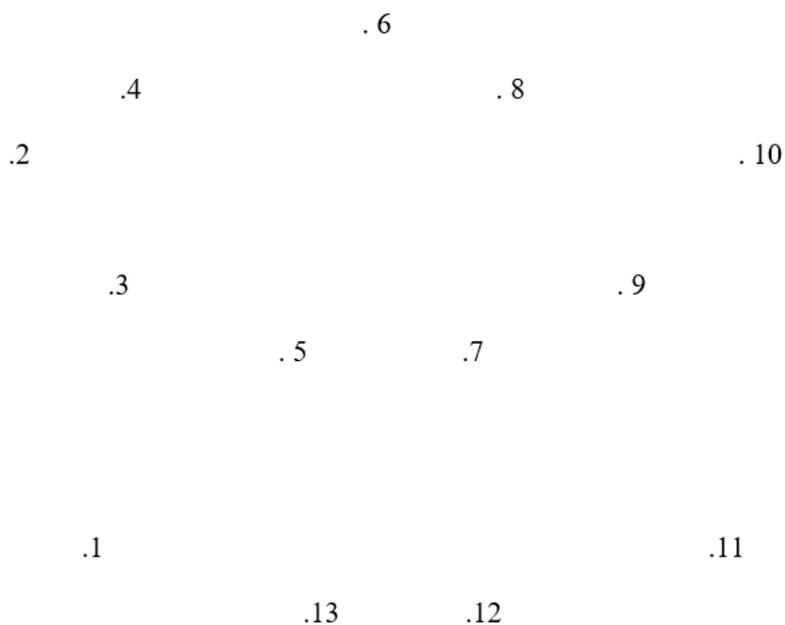
白皇后不能跳過這些白色棋子或站在同一個方格上。

不能闖紅燈！

紅點表示白皇后不能移動到 g5、h5、f7 和 g8。



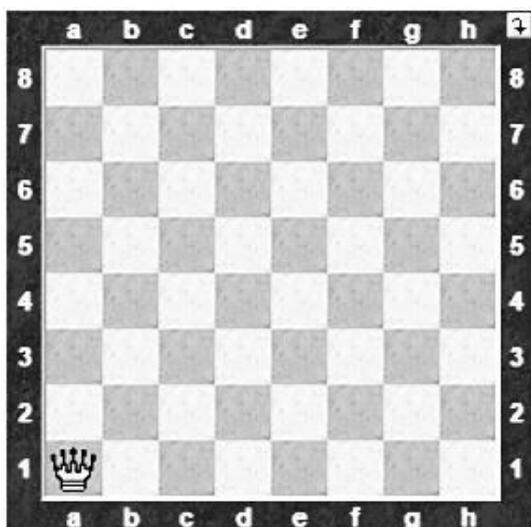
練習 1 這裡隱藏著什麼棋子？連接數字你就會發現！從 1 開始連接到 2。然後連接 2 到 3。繼續按正確順序連接數字。



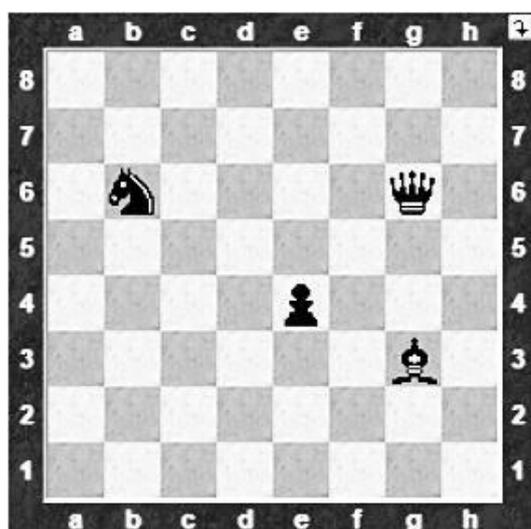
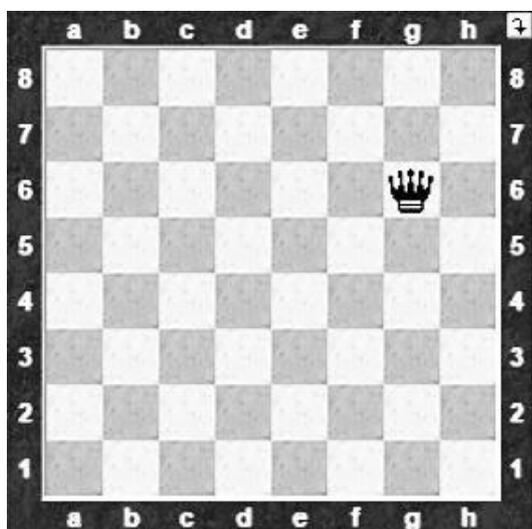
練習 2 在每行找出西洋棋詞彙。

- | | | | |
|---------------|-------------|---------------|---------------|
| LADY (女士) | CROWN (皇冠) | QUEEN (皇后) | PRINCESS (公主) |
| HORSEMAN (騎師) | KNIGHT (騎士) | CHAMPION (冠軍) | WARRIOR (戰士) |
| LAWN (草地) | FIELD (場地) | AREA (區域) | SQUARE (方格) |

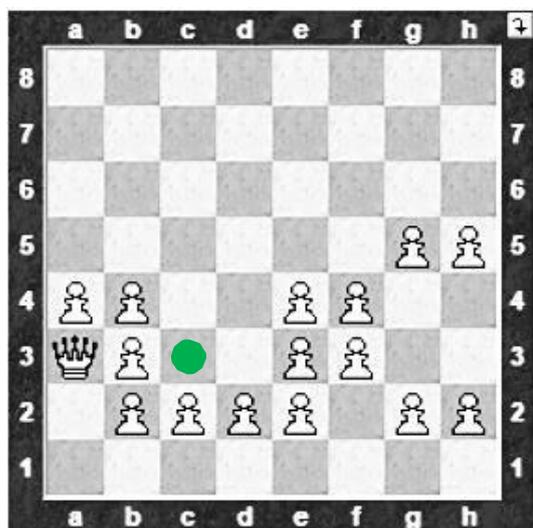
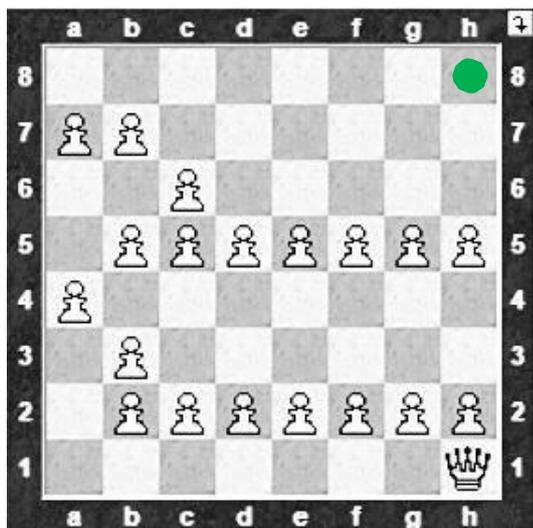
練習 3 在白皇后可以移動到的方格畫圓圈。



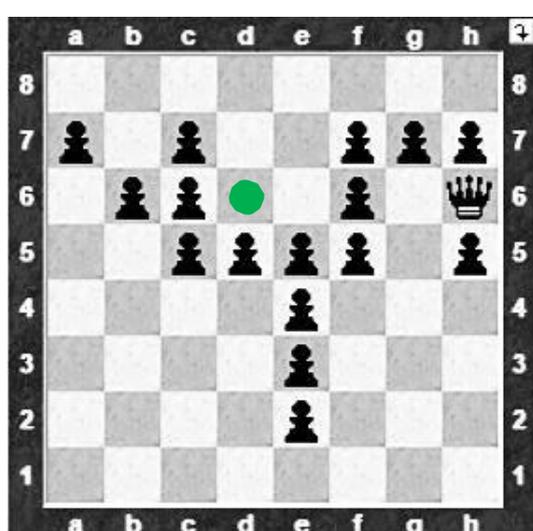
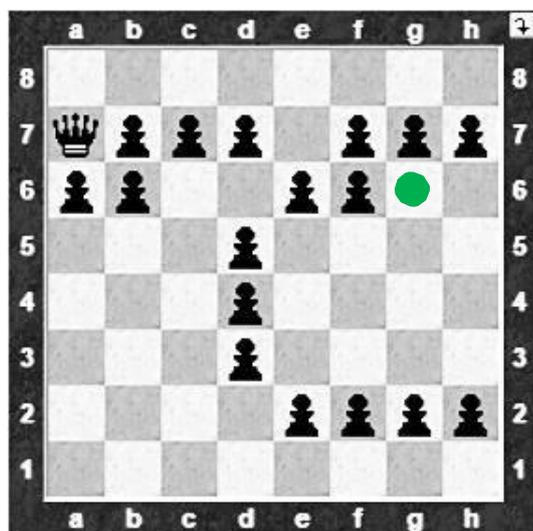
在黑皇后可以移動到的方格畫圓圈。



練習 4 引導白皇后穿過迷宮到達綠點。只有白皇后移動。用箭頭表示解法。
 記住皇后不能跳過其他棋子！

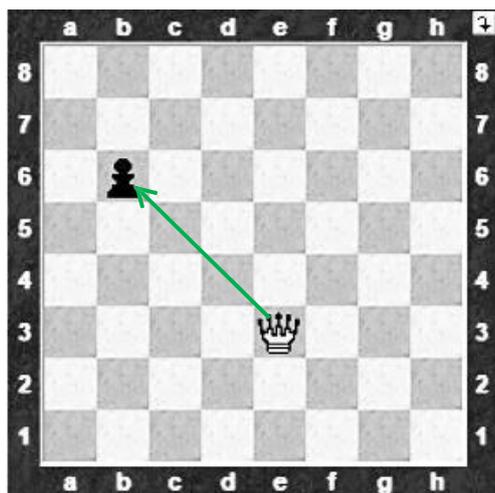


引導黑皇后穿過迷宮到達綠點。只有黑皇后移動。用箭頭表示解法。

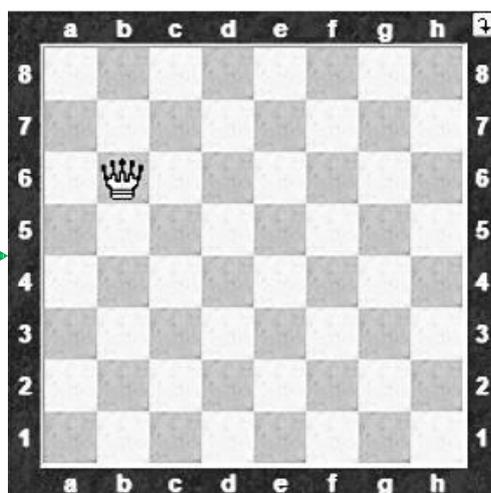


如果對方棋子在皇后的移動路徑上，皇后可以吃掉它。白皇后吃黑色棋子。黑皇后吃白色棋子。

吃子過程如下：移除對方的棋子，你的皇后佔據被吃掉棋子的方格。被吃掉的棋子放在棋盤旁邊。注意！用一隻手吃掉棋子！



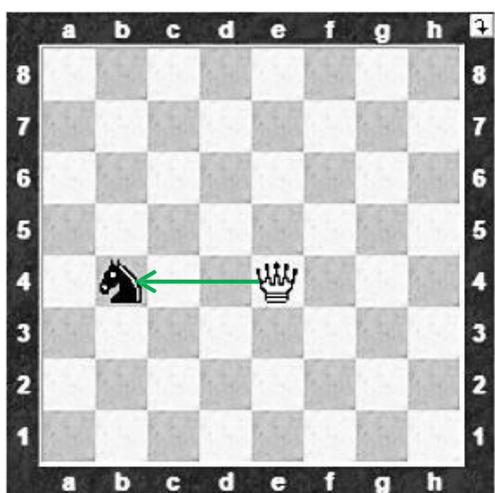
白皇后斜向吃掉黑士兵。白皇后取代士兵的位置。



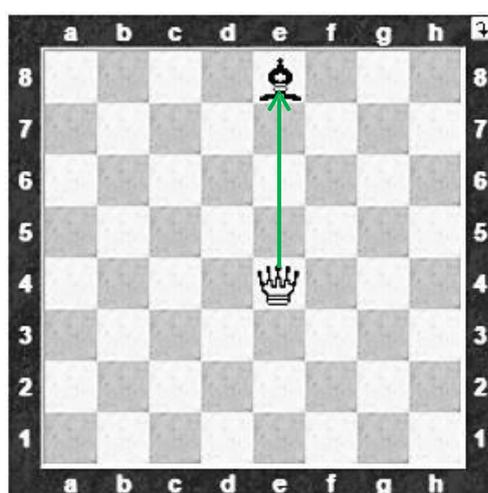
白皇后取代士兵的位置。士兵被移出棋盤。



看白皇后如何橫向和直向吃掉黑色棋子。

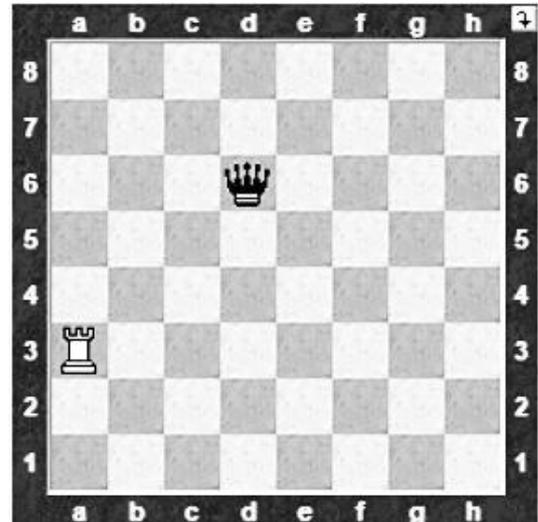
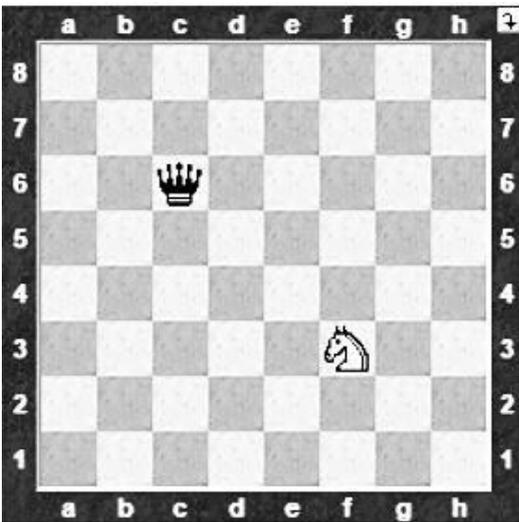
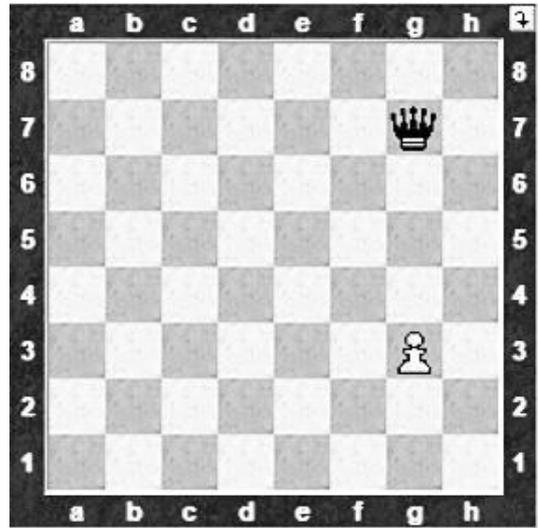
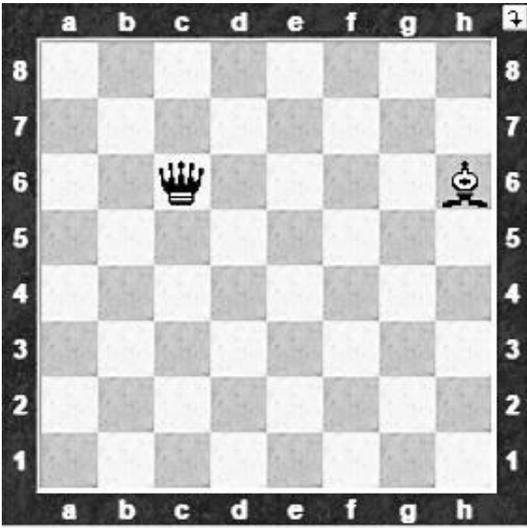


白皇后橫向吃掉黑騎士。

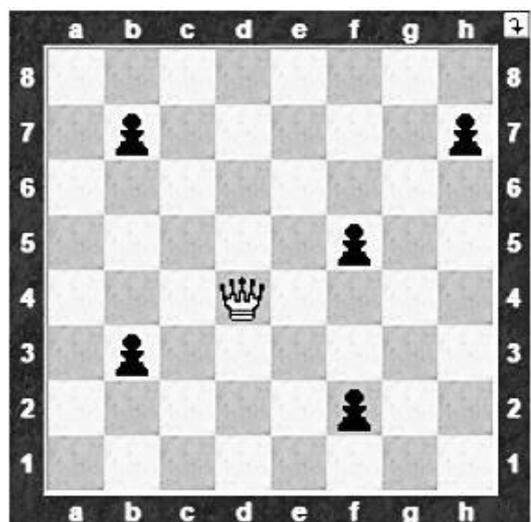
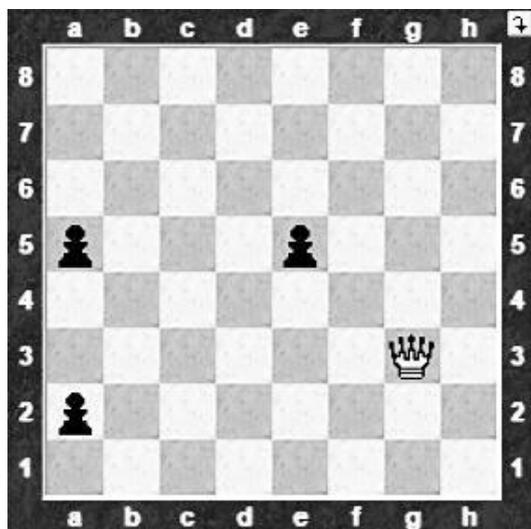


白皇后直向吃掉黑主教。

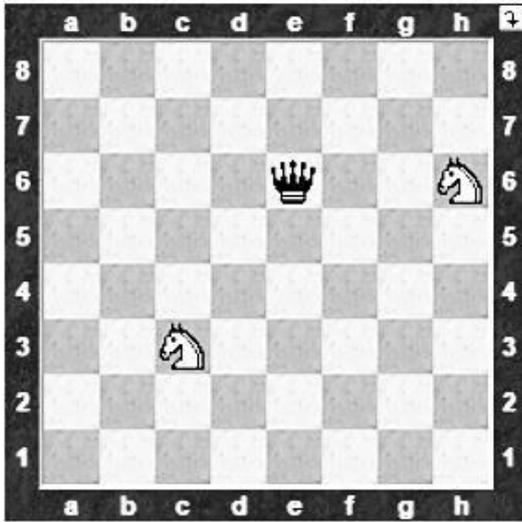
練習 5 用黑皇后吃掉白色棋子。用箭頭表示解法。



練習 6 用白皇后吃掉所有黑士兵。白皇后移動一次吃掉一個黑士兵。用箭頭表示解法。



練習 7 黑皇后只能吃掉一個白色棋子。
是哪一個？用箭頭表示解法。

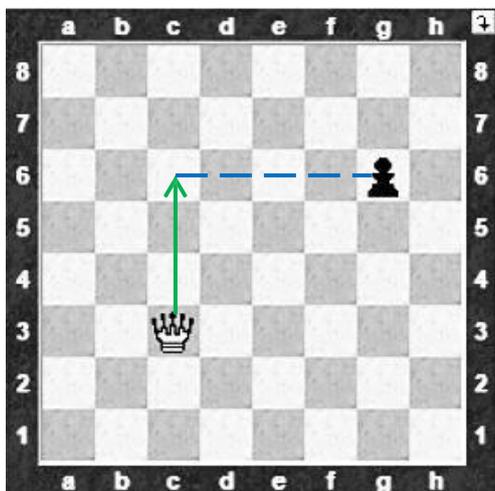


記住黑皇后不能跳過黑色棋子！

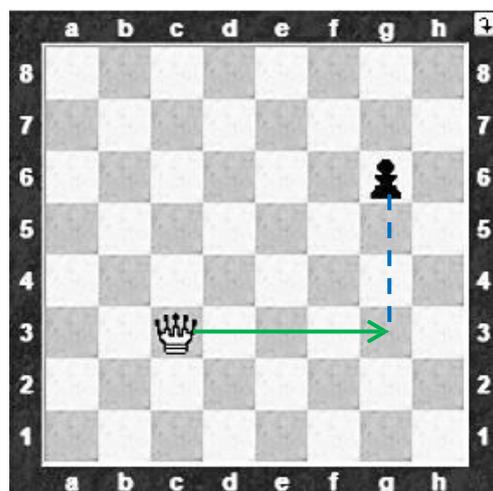


皇后可以攻擊對方棋子。白皇后進攻黑色棋子。黑皇后進攻白色棋子。

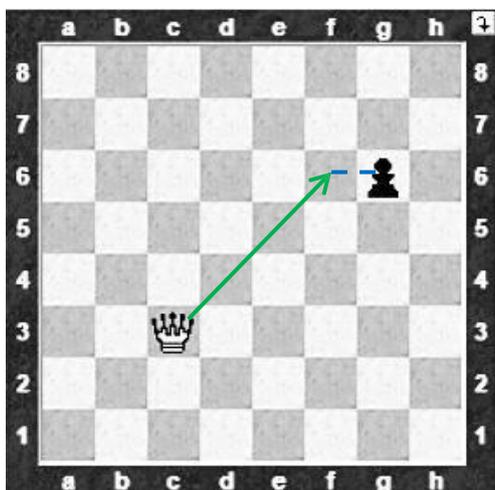
攻擊是指對敵方棋子構成捕捉、威脅的狀態。



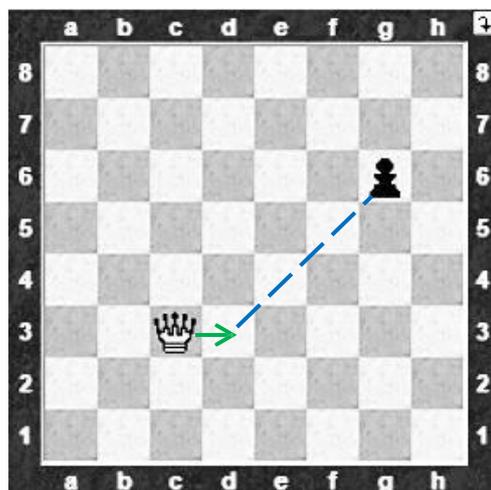
白皇后直向移動到 c6 並橫向攻擊黑士兵。



白皇后橫向移動到 g3 並直向攻擊黑士兵。



白皇后斜向移動到 f6 並橫向攻擊黑士兵。



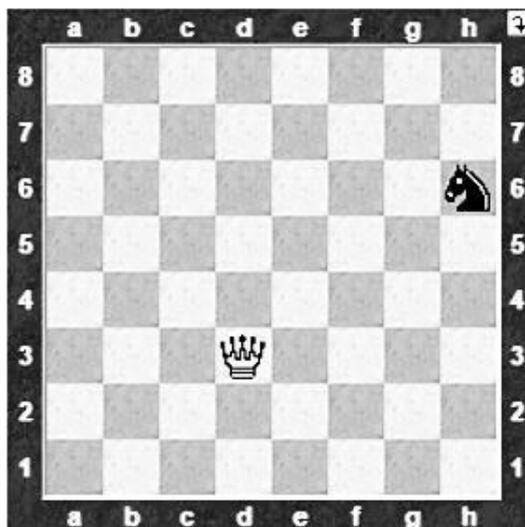
白皇后橫向移動到 d3 並斜向攻擊黑士兵。

練習 8 用白皇后攻擊黑色棋子。用箭頭表示解法。

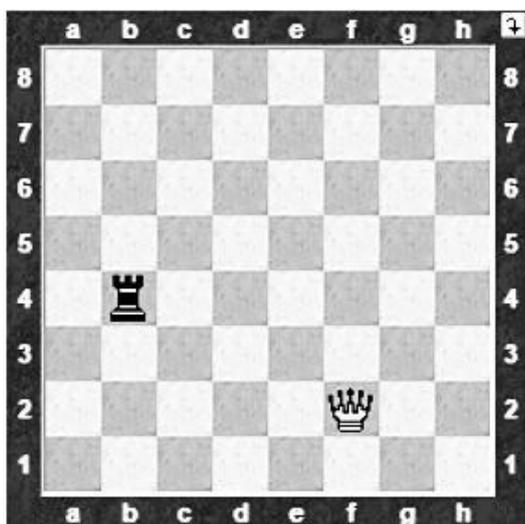
白皇后直向移動並橫向攻擊黑士兵。



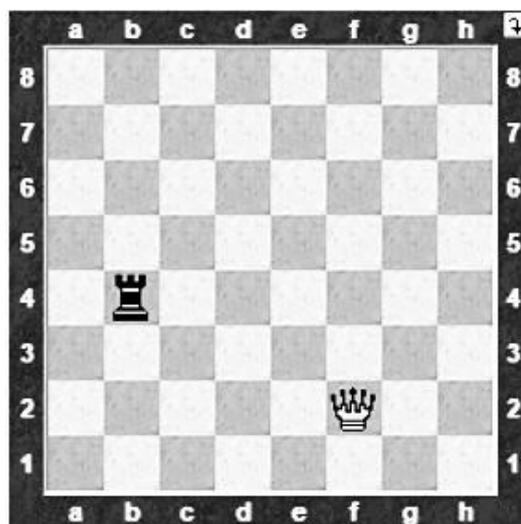
白皇后橫向移動並直向攻擊黑騎士。



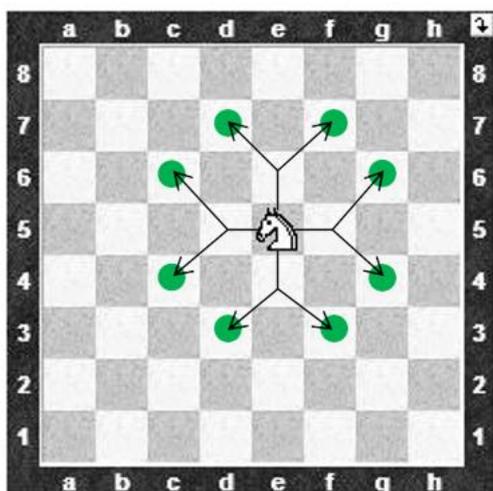
白皇后橫向移動並斜向攻擊黑城堡。



白皇后斜向移動並攻擊黑城堡。



第 8 課 騎士

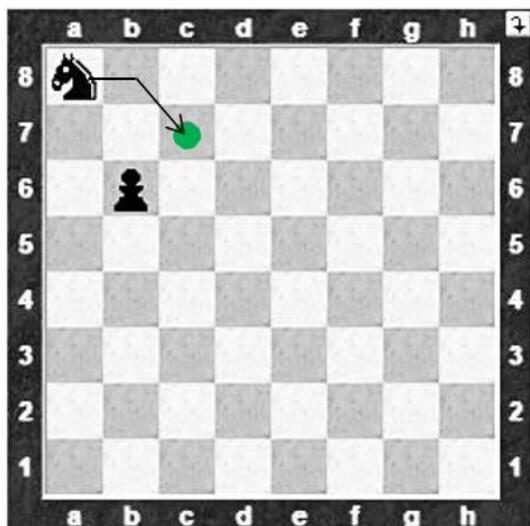
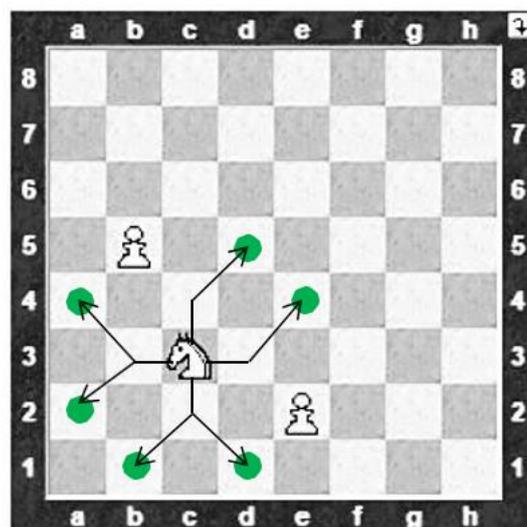


騎士移動時先往任一橫向或直向方向（往前↑、往後↓、向右→、往左←）走一格，然後斜向（↖ ↗ ↘ ↙）走一格並停在該格。騎士不能停在路徑中間。

綠點表示白騎士可以移動到的方格。箭頭表示騎士可以移動的方向。

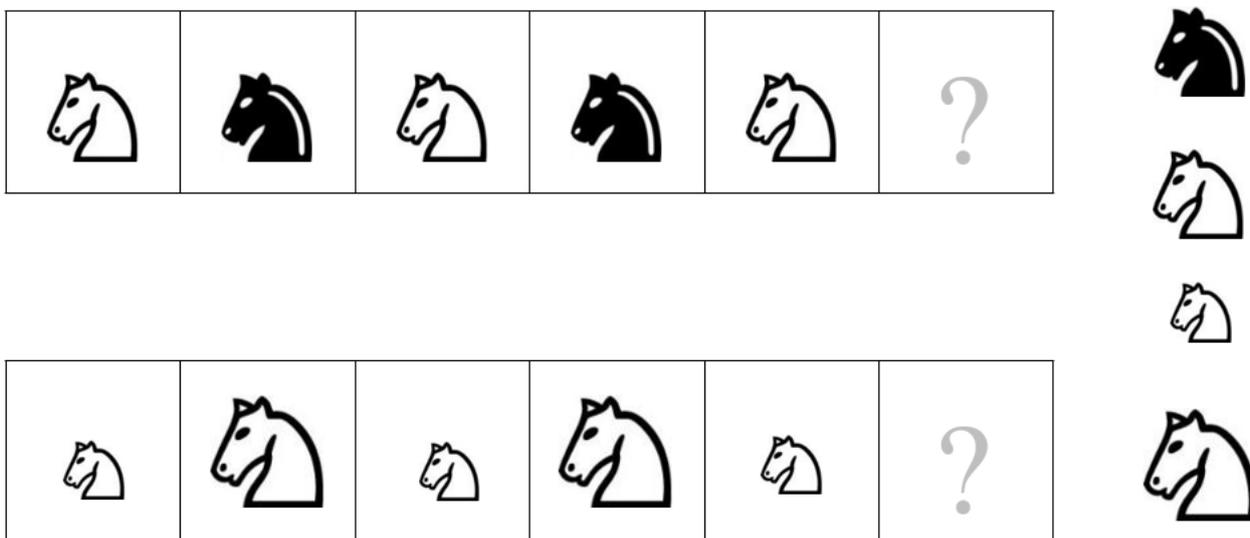
白騎士可以移動到 a2、a4、b1、d1、d5 和 e4。b5 和 e2 被白士兵佔據。

白騎士不能站在白士兵所在的方格上。

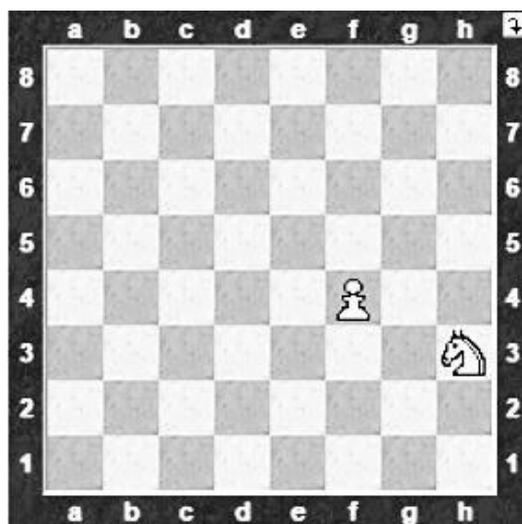
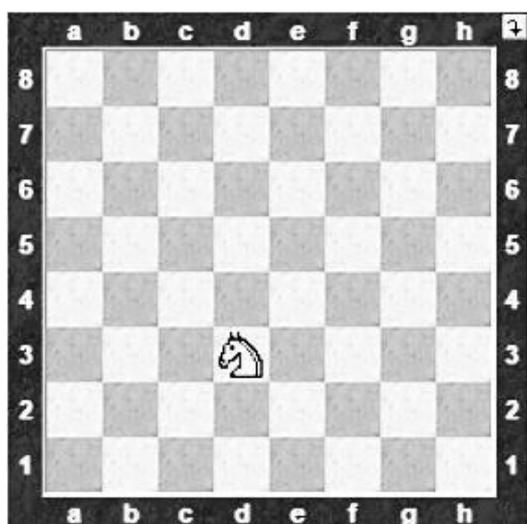


黑騎士只能移動到 c7。

練習 1 哪個騎士應該移動到最後一格？用箭頭表示解法。

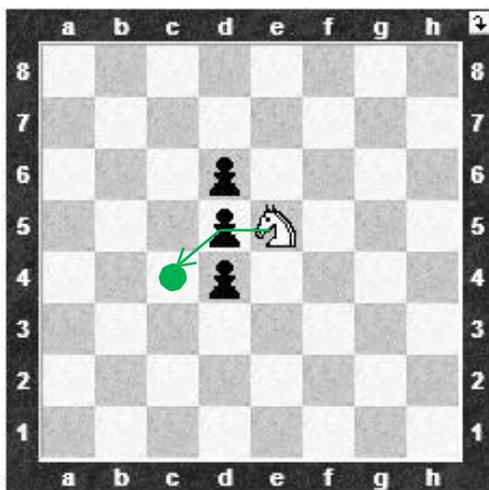


練習 2 在白騎士可以移動到的方格畫圓圈。



騎士可以跳過同色和異色的棋子。白騎士可以跳過白色和黑色棋子。黑騎士可以跳過黑色和白色棋子。

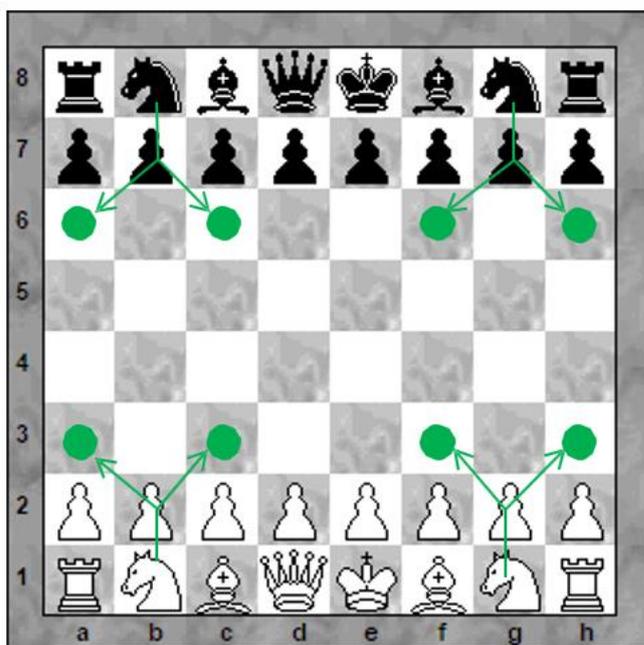
跳過對方棋子時，騎士不會吃掉它們。它們留在棋盤上。



白騎士想移動到 c4。

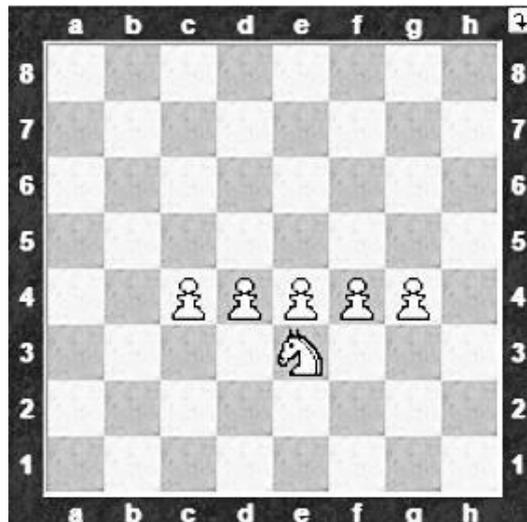


白騎士跳過黑士兵並站在 c4。黑士兵留在棋盤上。

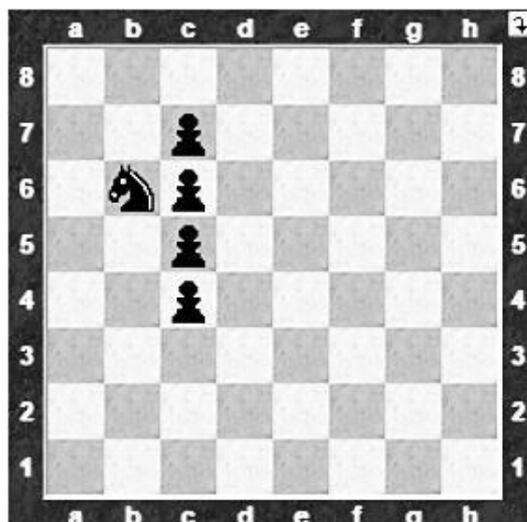


從起始位置，b1 的白騎士可以移動到 a3 或 c3。g1 的白騎士可以移動到 f3 或 h3。b8 的黑騎士可以移動到 a6 或 c6。g8 的黑騎士可以移動到 f6 或 h6。

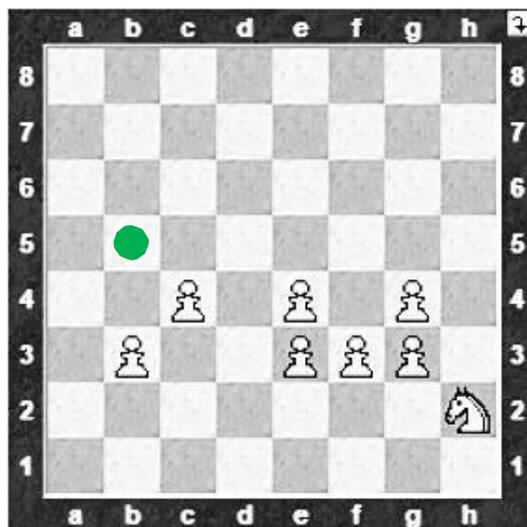
練習 3 在白騎士可以移動到的方格畫圓圈。



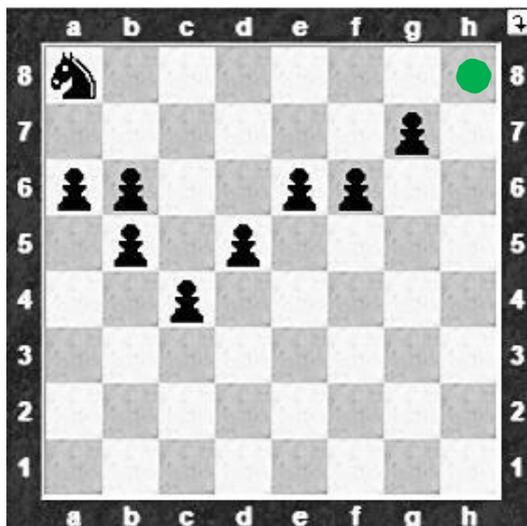
在黑騎士可以移動到的方格畫圓圈。



練習 4 引導白騎士穿過迷宮到達綠點。只有白騎士移動。用箭頭表示解法。

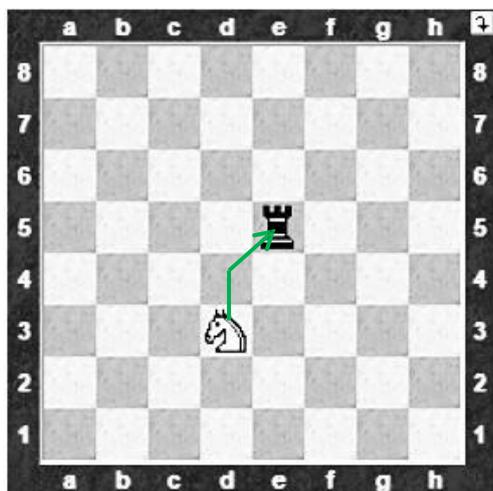


引導黑騎士穿過迷宮到達綠點。只有黑騎士移動。用箭頭表示解法。

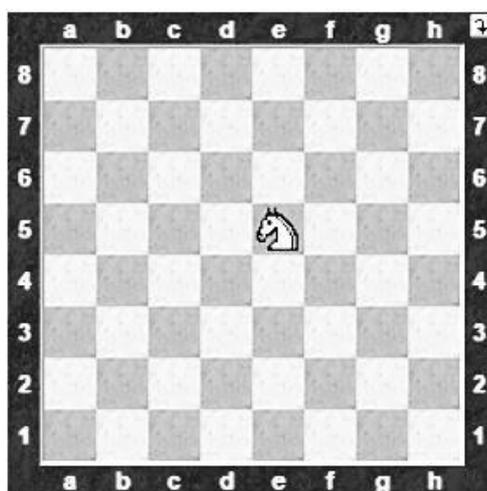


騎士可以吃掉位於其可移動到的方格上的對方棋子。白騎士吃黑色棋子。黑騎士吃白色棋子。

吃子過程如下：移除對方的棋子，你的騎士佔據被吃掉棋子的方格。被吃掉的棋子放在棋盤旁邊。注意！用一隻手吃掉棋子！



白騎士吃掉黑城堡。



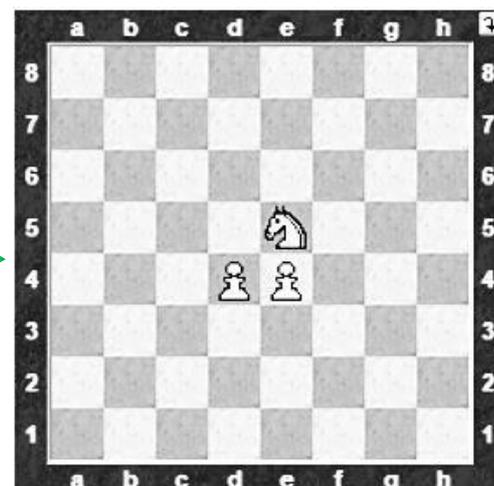
白騎士取代城堡的位置。
城堡被移出棋盤。



看白騎士如何透過跳躍來吃掉黑色棋子。



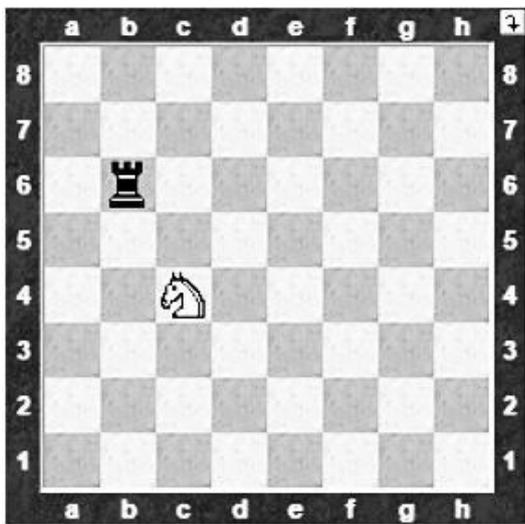
白騎士跳過白士兵並吃掉黑士兵。



白騎士佔據被吃掉的黑士兵的位置。



練習 5 用白騎士吃掉黑色棋子。用箭頭表示解法。



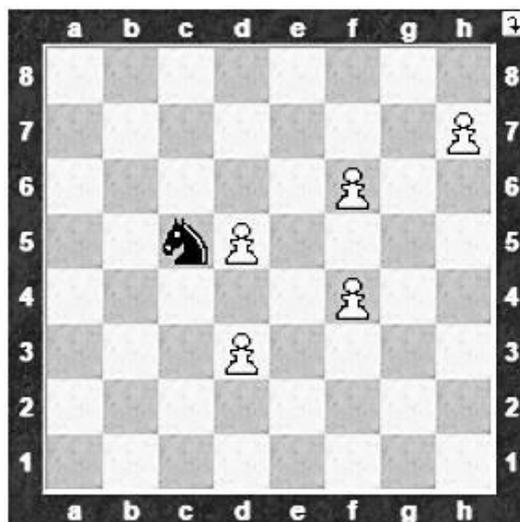
用黑騎士吃掉白色棋子。用箭頭表示解法。



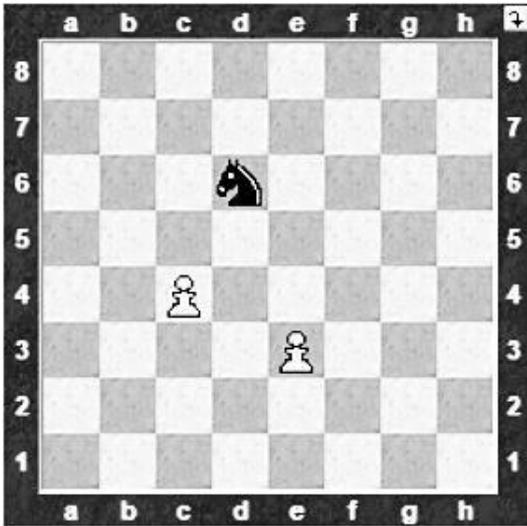
練習 6 用白騎士吃掉所有黑士兵。白騎士移動一次吃掉一個黑士兵。用箭頭表示解法。



用黑騎士吃掉所有白士兵。黑騎士一次移動吃掉一個白士兵。用箭頭表示解法。

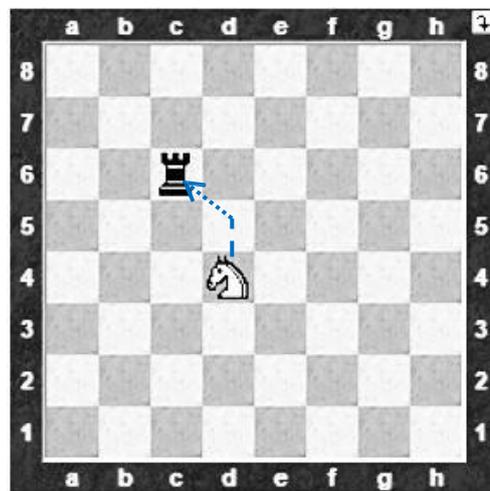
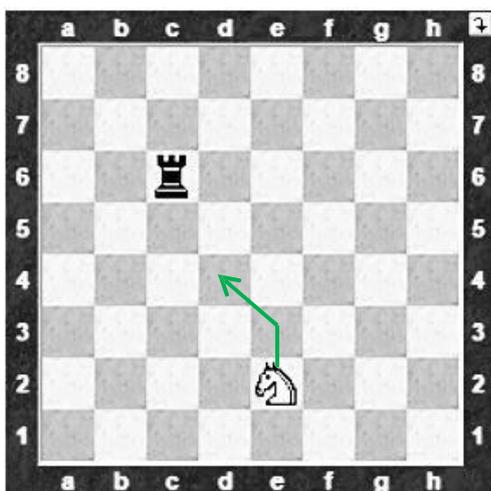


練習 7 黑騎士只能吃掉一個白色棋子。
是哪一個？用箭頭表示解法。

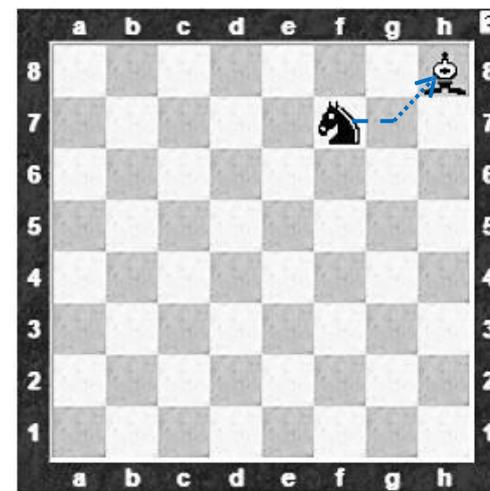
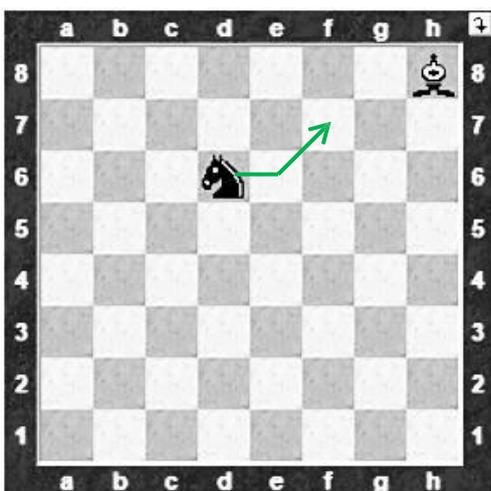


騎士可以攻擊對方**棋子**。白騎士進攻黑色棋子。黑騎士進攻白色棋子。

攻擊是指對敵方棋子構成捕捉、威脅的狀態。

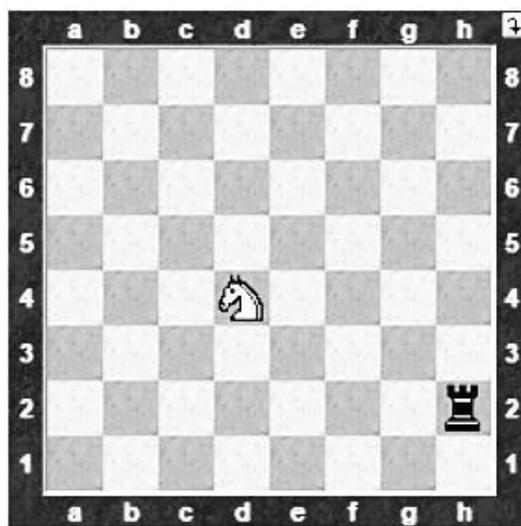
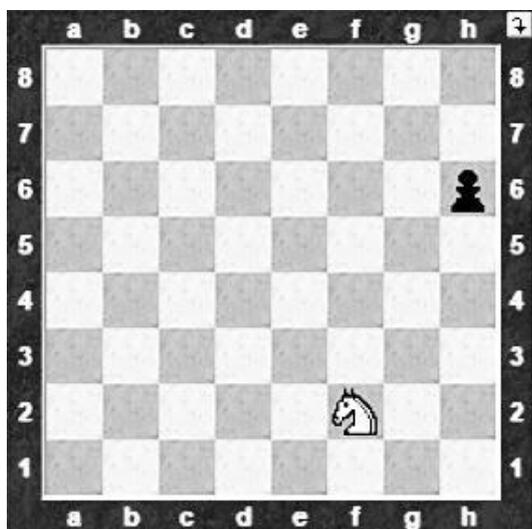


白騎士移動到 d4 並攻擊黑城堡。

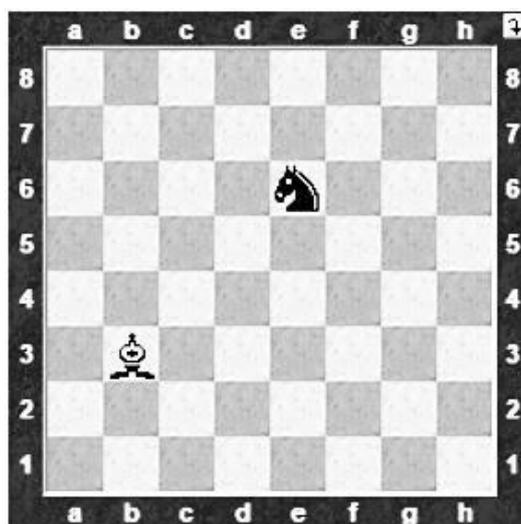
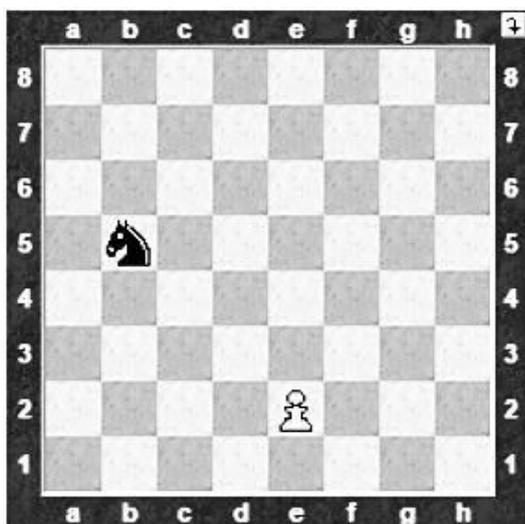


黑騎士移動到 f7 並攻擊白主教。

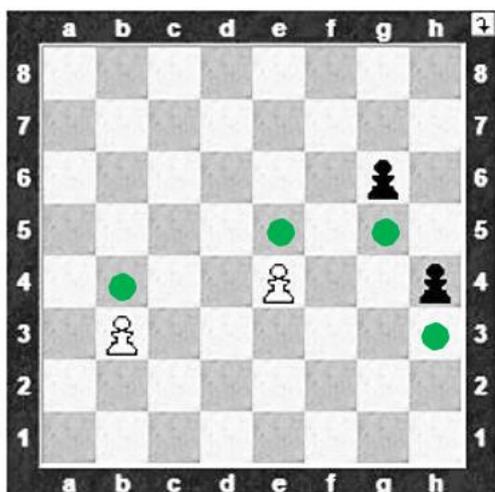
練習 8 用白騎士攻擊黑色棋子。用箭頭表示解法。



用黑騎士攻擊白色棋子。用箭頭表示解法。



第9課 士兵



士兵只能向前直走一格。

白士兵朝第 8 條橫線移動。黑士兵朝第 1 條橫線移動。

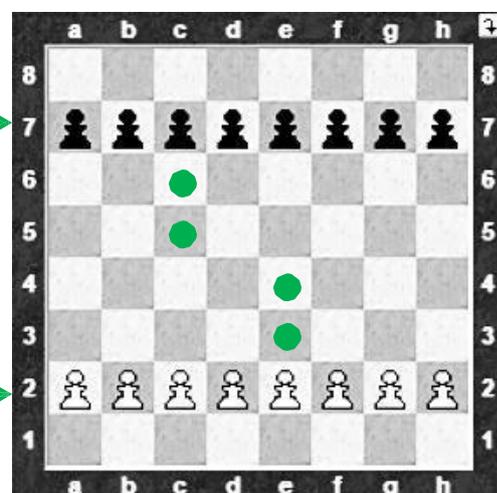
士兵不能後退！

綠點表示每個士兵可以移動到的方格。b3 的白士兵移動到 b4。e4 的白士兵移動到 e5。g6 的黑士兵移動到 g5。h4 的黑士兵移動到 h3。

黑士兵的起始位置（第 7 條橫線）



白士兵的起始位置（第 2 條橫線）



但從起始位置（白士兵在第 2 條橫線，黑士兵在第 7 條橫線），每個士兵可以一次走一格或兩格。

從起始位置士兵要走幾格由你決定：一格或兩格。

e2 的白士兵可以移動到 e3 或 e4。之後，它只能向前走一格。

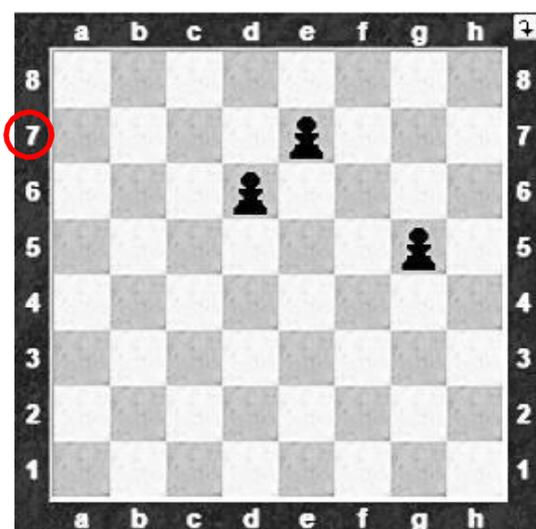
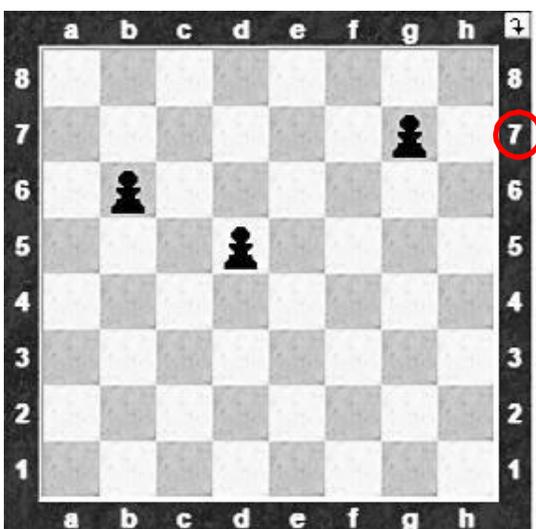
在 c7 的黑士兵可以移動到 c6 或 c5。之後，它只能向前走一格。

士兵不能後退！

練習 1 在每個白士兵可以移動到的方格畫圓圈。記住士兵如何從起始位置移動！



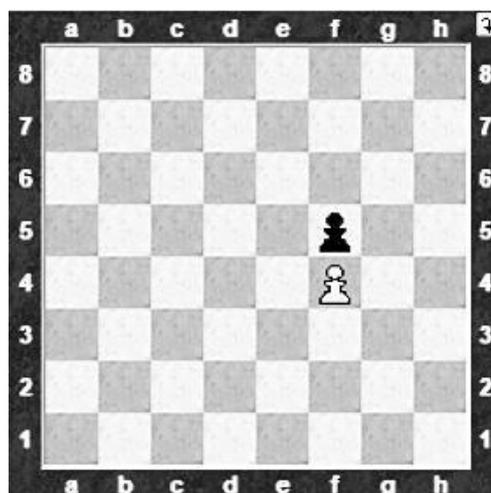
在每個黑士兵可以移動到的方格畫圓圈。記住士兵如何從起始位置移動！



如果對方的棋子擋住了士兵的路，那麼士兵不能再前進，必須留在原地。



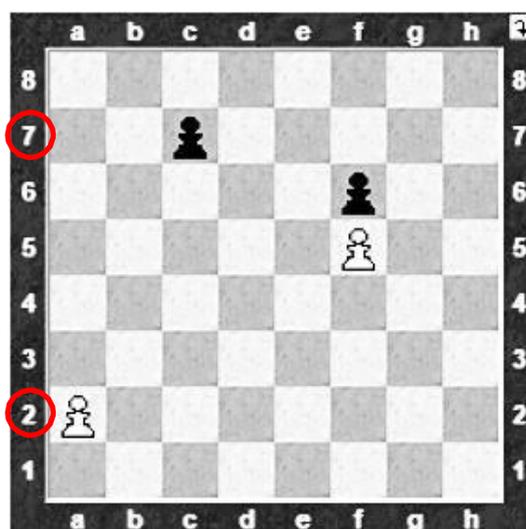
d5 的白士兵不能移動。



f4 的白士兵和 f5 的黑士兵不能移動。

練習 2 在白士兵和黑士兵可以移動到的方格畫圓圈。

哪些士兵不能移動？把它們圈起來。

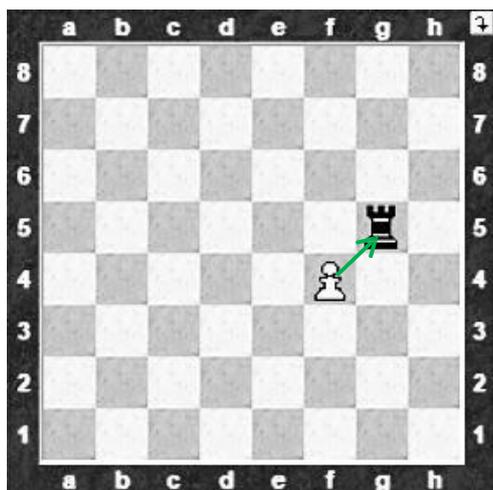
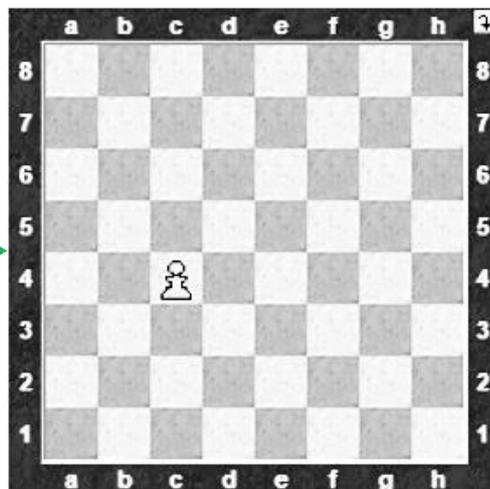
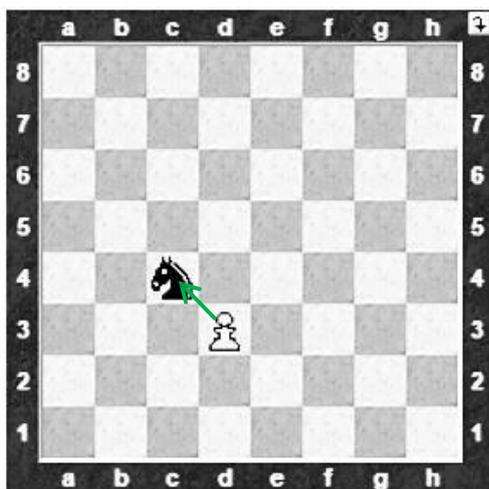


士兵只能吃掉斜前方一格的棋子，並佔據被吃掉棋子的位置。被吃掉的棋子放在棋盤旁邊。

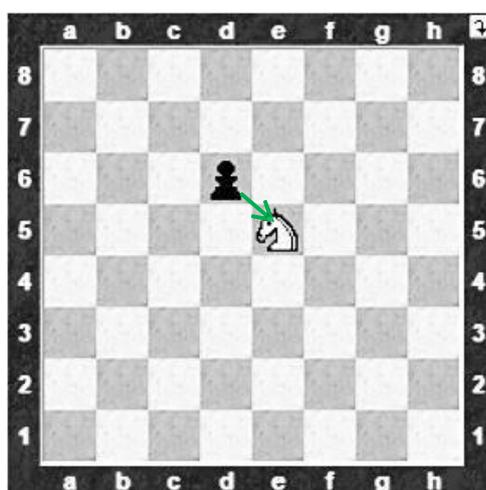
注意！用一隻手吃掉棋子！

白士兵吃黑色棋子。黑士兵吃白色棋子。

士兵不能向後吃子！

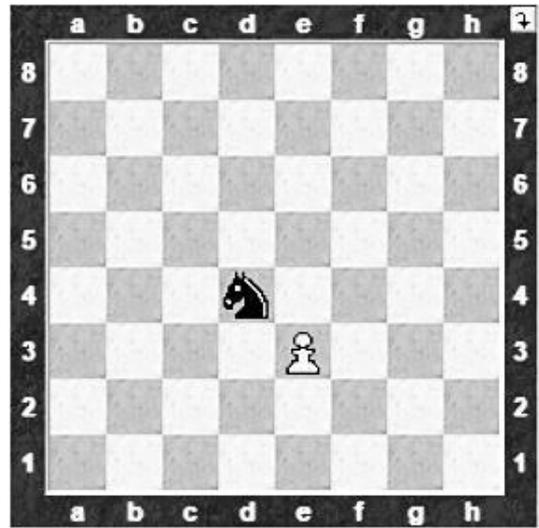


白士兵吃掉黑城堡。



黑士兵吃掉白騎士。

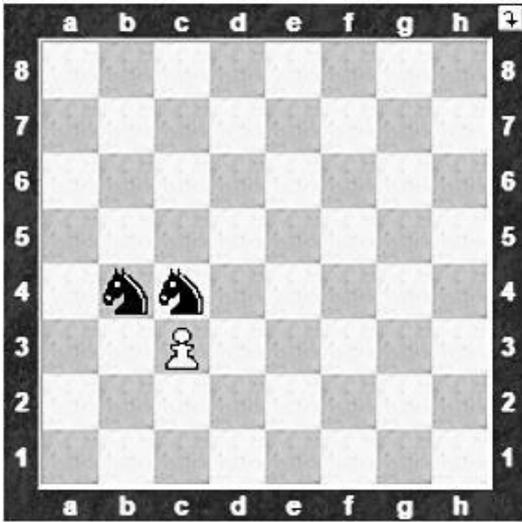
練習 3 用白士兵吃掉黑色棋子。 用箭頭表示解法。



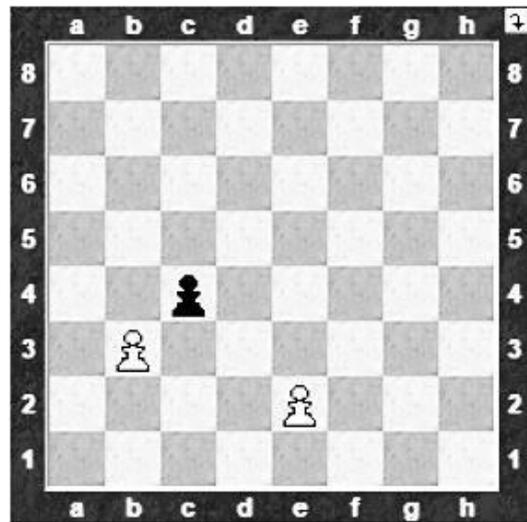
用黑士兵吃掉白色棋子。 用箭頭表示解法。



練習 4 白士兵只能吃掉一個黑色棋子。
是哪一個？用箭頭表示解法。



黑士兵只能吃掉一個白色棋子。是哪一個？用箭頭表示解法。



練習 5 用白士兵吃掉所有黑色棋子。白士兵一次移動吃掉一個黑色棋子。用箭頭表示解法。



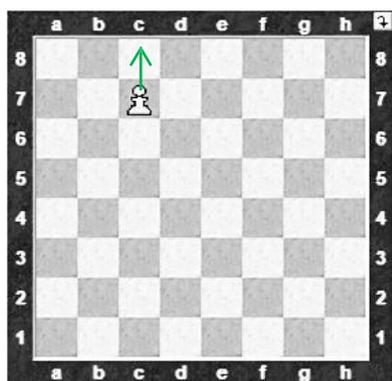
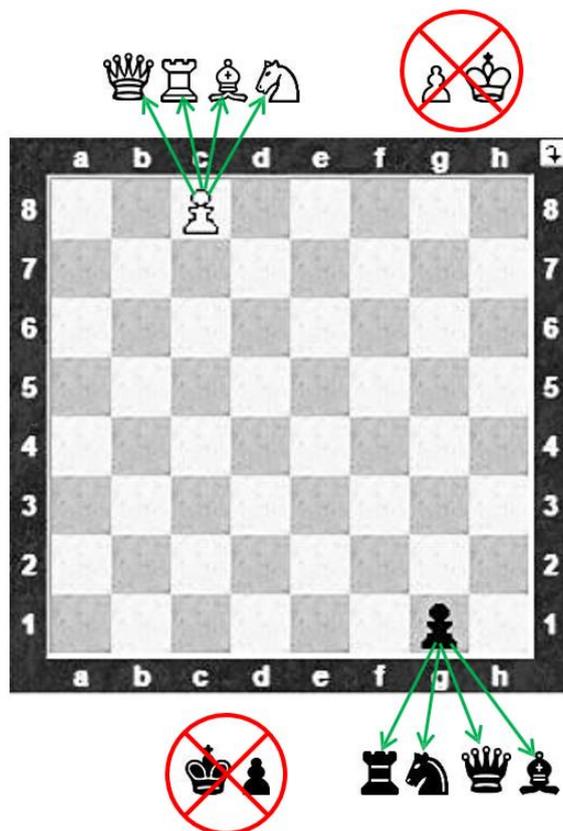
用黑士兵吃掉所有白色棋子。黑士兵一次移動吃掉一個白色棋子。用箭頭表示解法。



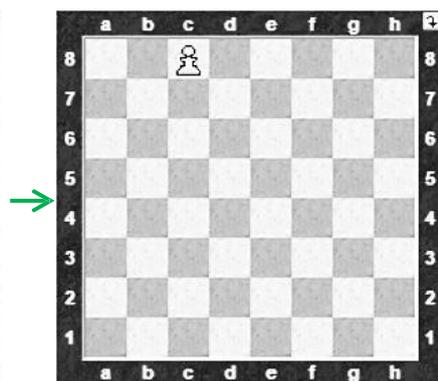
士兵的升變

當白士兵到達第 8 條橫線，黑士兵到達第 1 條橫線時，它（士兵）可以升變成四個棋子之一：皇后、城堡、主教或騎士。由你選擇升變成哪一個。

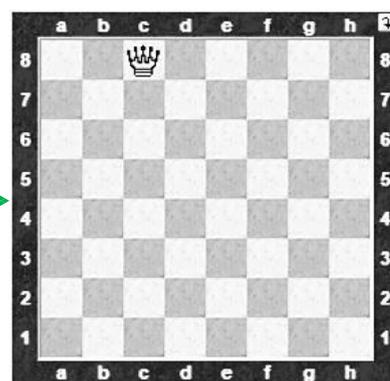
士兵不能升變成國王或保持為士兵。



白士兵移動到 c8。



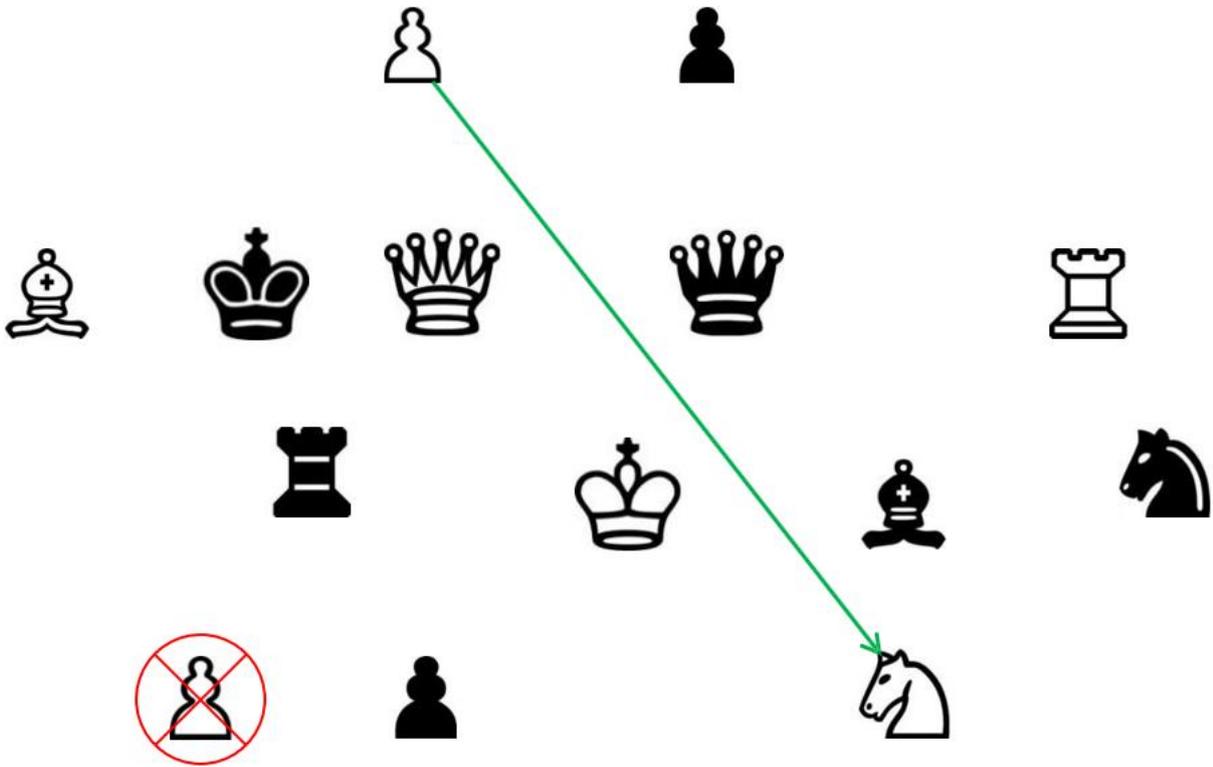
白士兵停在 c8。士兵不能再前進。



白士兵換成白皇后。我們將士兵升變成皇后。

練習 6 白士兵和黑士兵可以升變成什麼棋子？白士兵變成白色棋子。黑士兵升變成黑色棋子。用箭頭表示解法。

把士兵不能升變成的棋子劃掉。



練習 7 在每行找出西洋棋詞彙。

CROOK (騙子) ROOK (城堡) BOOK (書本)

COOK (廚師) LAWN (草地) DAWN (黎明)

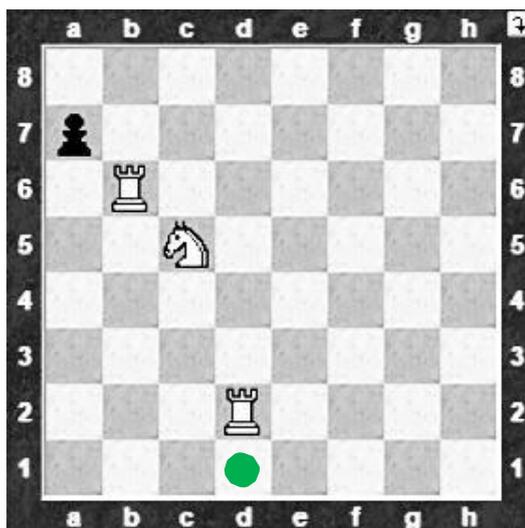
PAWN (士兵) SWARM (群集)

練習 8 讓白士兵到達綠點。白士兵既可以移動也可以吃掉黑色棋子。只有白士兵移動和吃子。用箭頭表示解法。



你要將白士兵升變成哪個棋子？

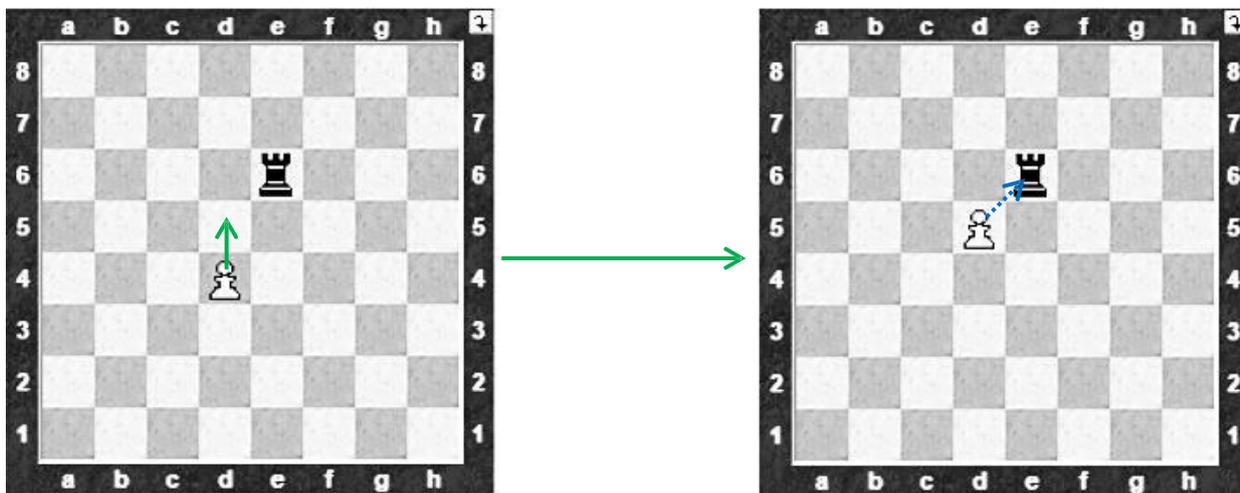
讓黑士兵到達綠點。黑士兵可以移動和吃掉白色棋子。只有黑士兵移動和吃子。用箭頭表示解法。



你要將黑士兵升變成哪個棋子？

士兵可以**攻擊**對方的**棋子**。白士兵攻擊黑色棋子。黑士兵攻擊白色棋子。

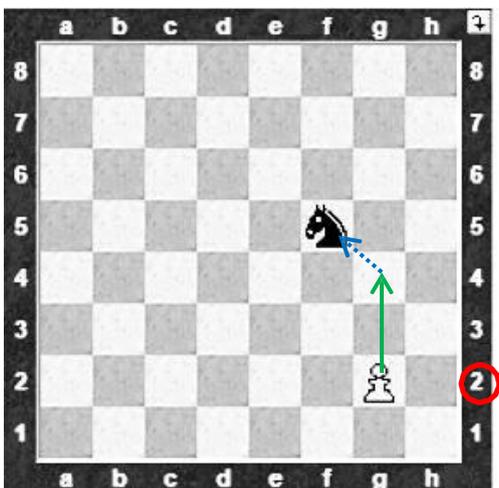
攻擊是指對敵方棋子構成捕捉、威脅的狀態。



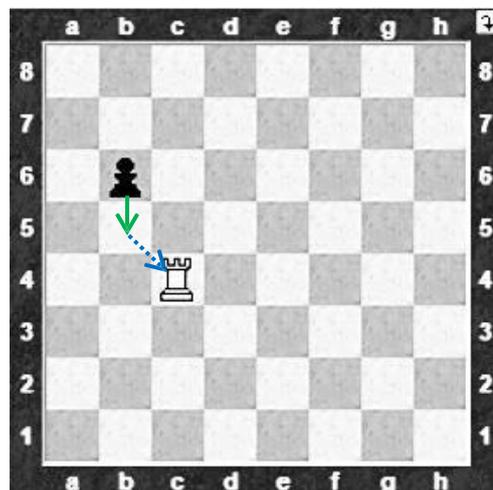
白士兵移動到 d5 並斜向攻擊黑城堡。

士兵直向移動和斜向攻擊！

看看更多白士兵（從起始位置）和黑士兵如何攻擊的例子：



白士兵移動到 g4 並攻擊黑色騎士。

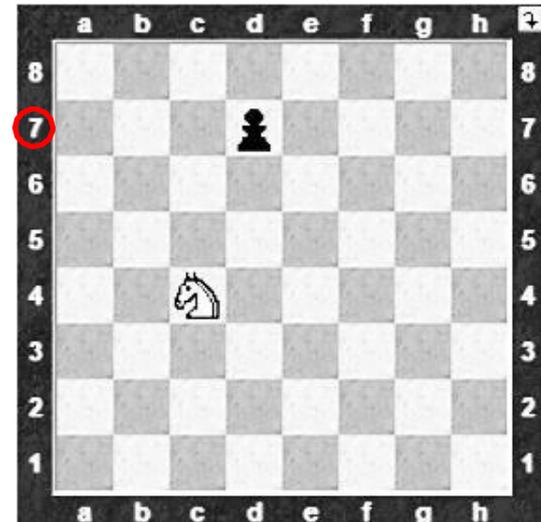


黑士兵移動到 b5 並攻擊白城堡。

練習 9 用白士兵攻擊黑色棋子。用箭頭表示解法。



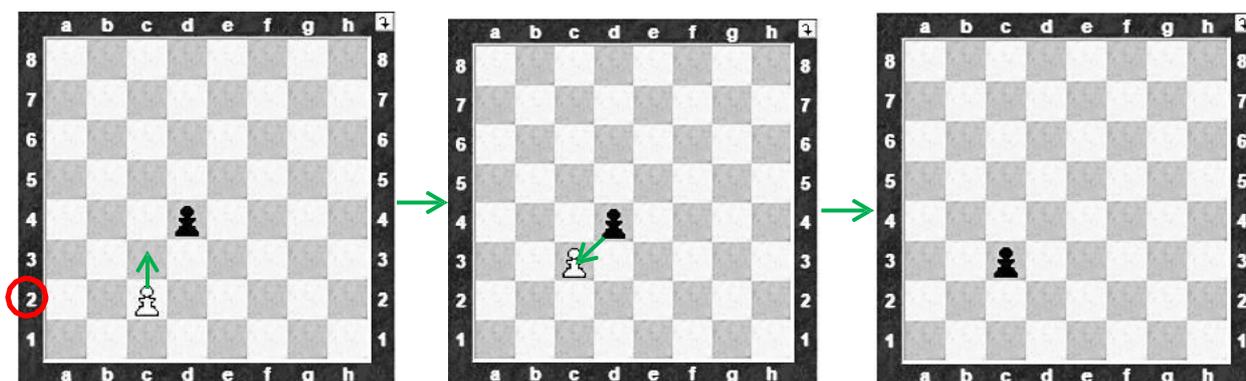
用黑士兵攻擊白色棋子。用箭頭表示解法。



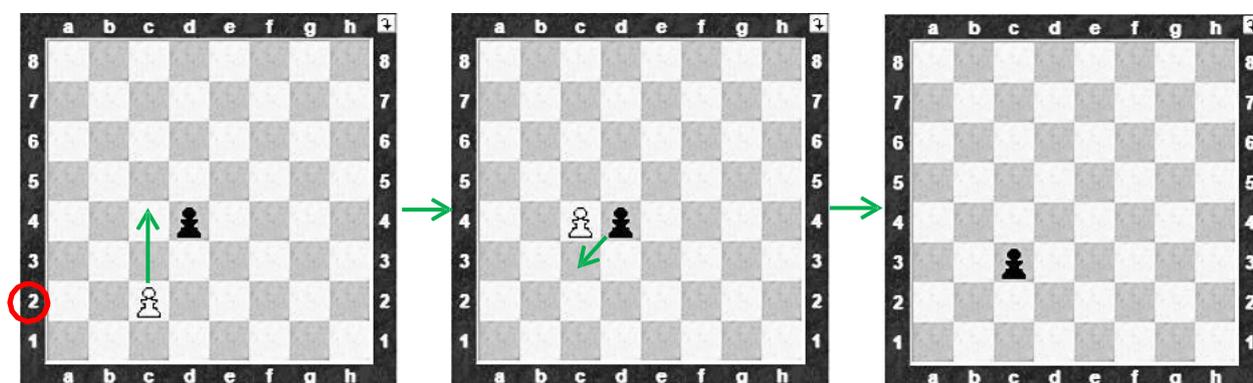
吃過路兵

士兵還有一個有趣的特點，**吃過路兵（或路過吃子）**。

看看下面的局面。在 c2 的白士兵（**從起始位置**）移動到 c3。然後在 d4 的黑士兵可以吃掉白士兵。



你已經知道白士兵**從起始位置**可以直向前進**2 格**。看看下面的局面。



白士兵從起始位置前進 2 格並經過 c3，在那裡它本可以被黑士兵吃掉。

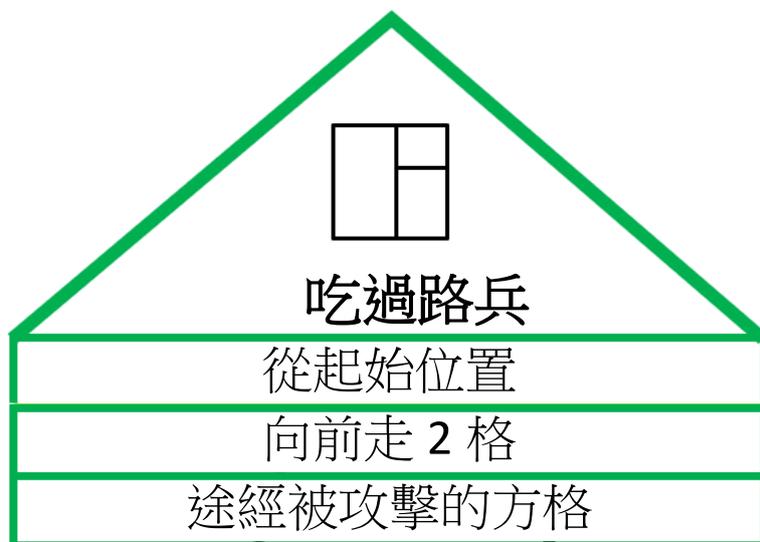
但是黑士兵仍然可以吃掉白士兵（路過吃子）。

白士兵被移出棋盤，黑士兵移到 c3。

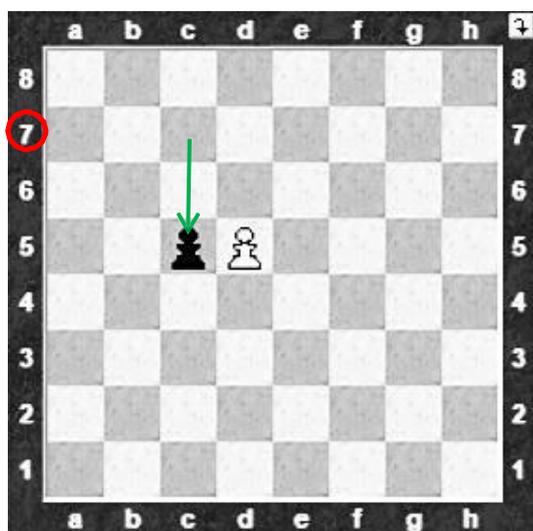
白士兵經過的 c3 格稱為**被攻擊的方格**。

吃過路兵只適用於士兵，其中一個士兵從起始位置前進 2 格並經過被攻擊的方格。

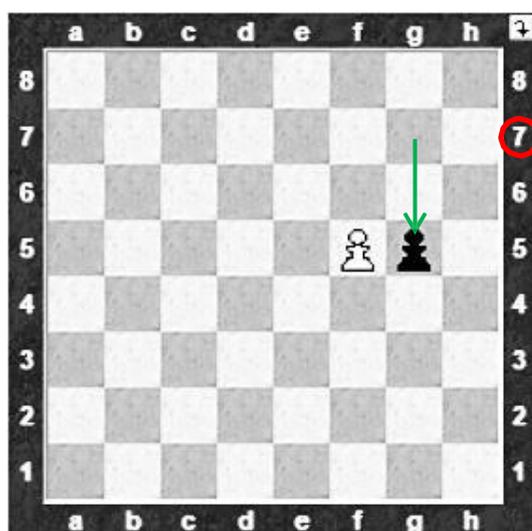
必須立即進行路過吃子，這個機會在下一步就會消失。



練習 10 用白士兵過路吃掉黑士兵。用箭頭表示解法。



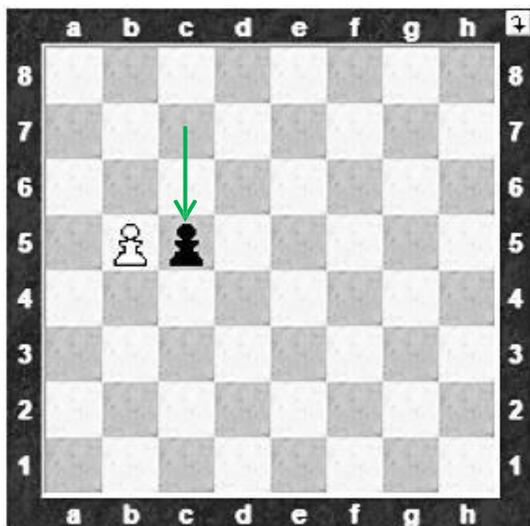
黑士兵從 c7 移動到 c5。



黑士兵從 g7 移動到 g5。

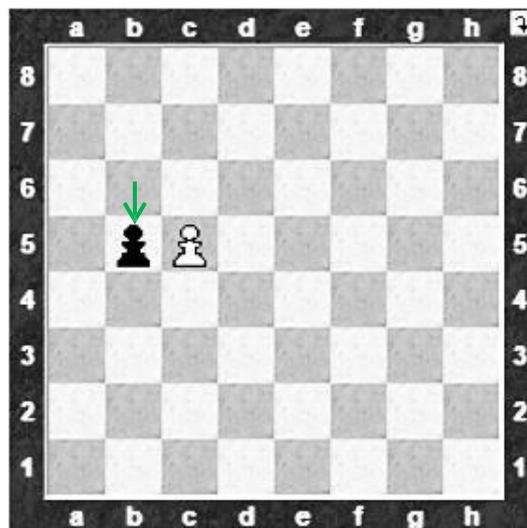
練習 11 白士兵能否過路吃掉黑士兵？
圈出正確答案。

黑士兵從 c7 移動到 c5。



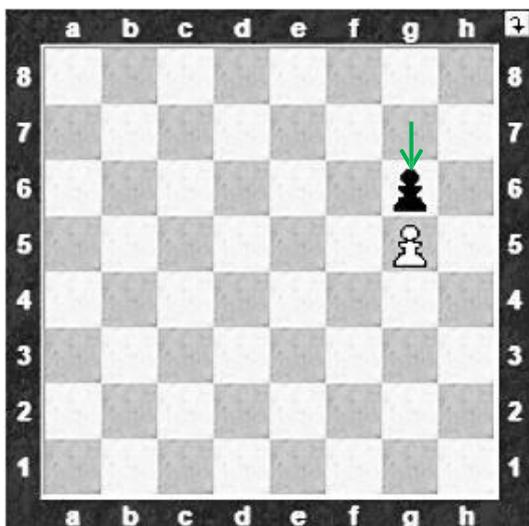
是 否

黑士兵從 b6 移動到 b5。



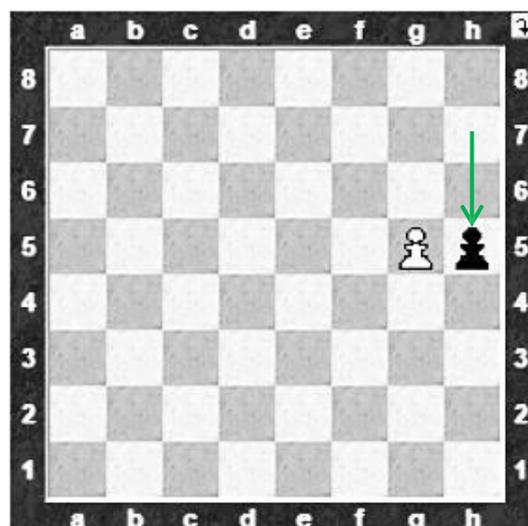
是 否

黑士兵從 g7 移動到 g6。



是 否

黑士兵從 h7 移動到 h5。



是 否

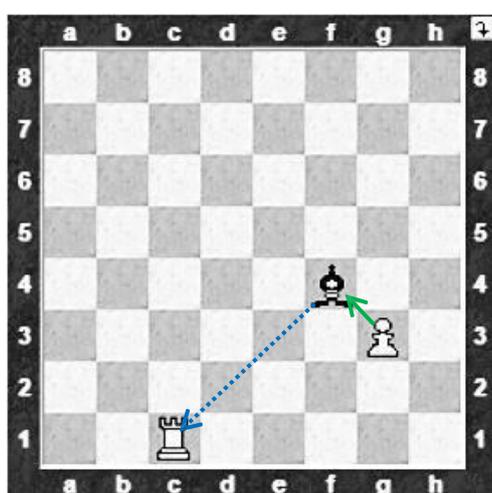
第 10 課 防守 雙重攻擊

當你的棋子被對手的棋子攻擊時，必須進行防守。

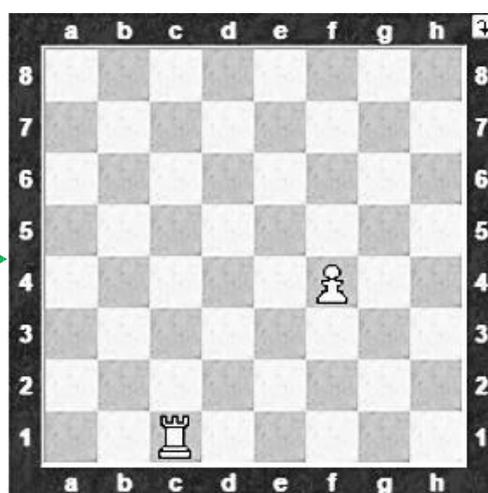
有三種方式來防守棋子：

1. 吃掉正在攻擊的棋子
2. 逃離攻擊
3. 用你的其他棋子保護一個棋子。

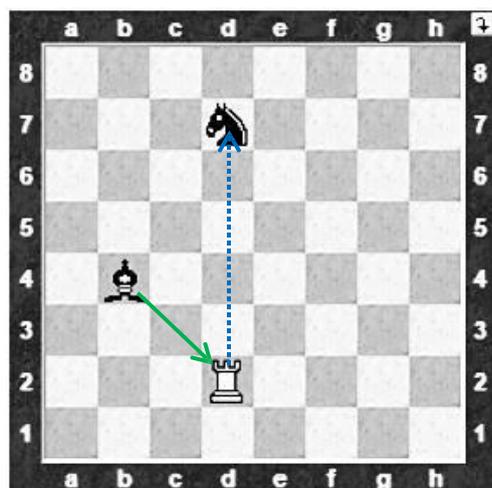
1. 吃掉攻擊的棋子



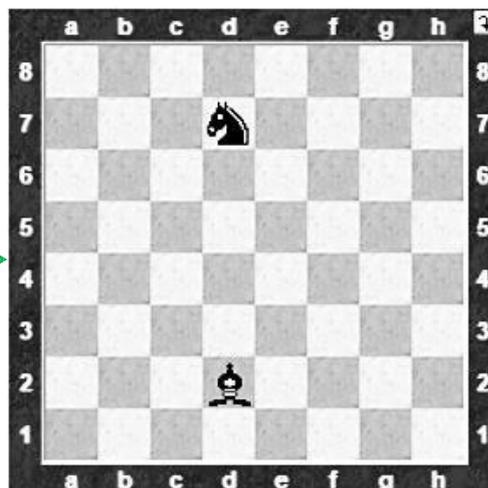
黑主教攻擊白城堡。
白士兵吃掉黑主教。



白士兵吃掉黑主教。
黑主教沒有攻擊白城堡。



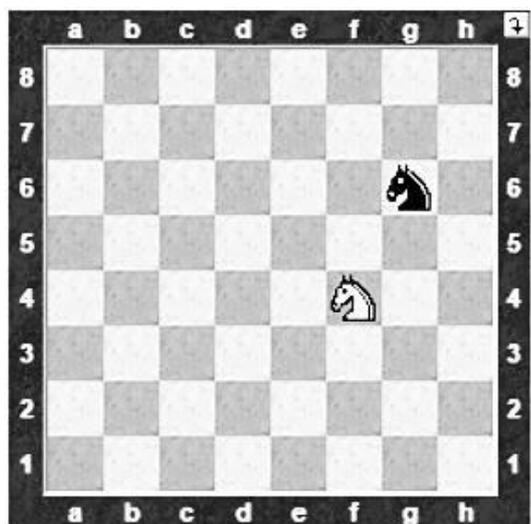
白城堡攻擊黑色騎士。
黑主教吃掉白城堡。



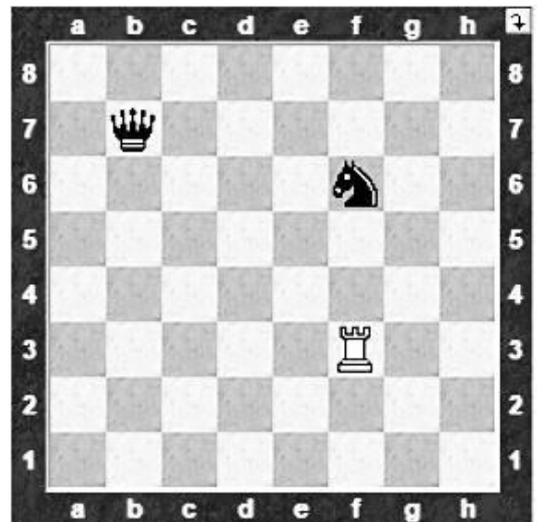
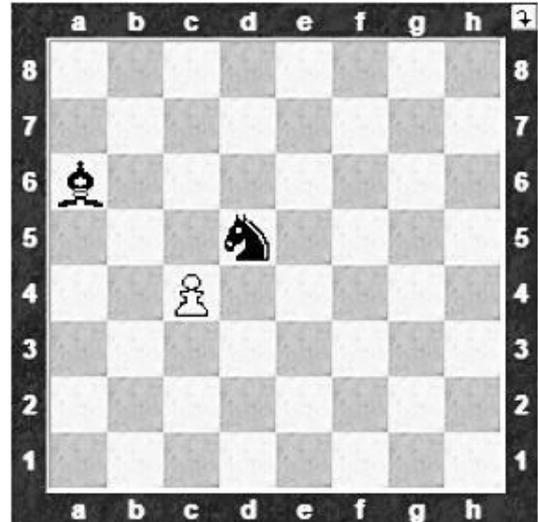
黑主教吃掉白城堡。
白城堡沒有攻擊黑主教。



練習 1 吃掉攻擊白騎士的黑色棋子。
用箭頭表示解法。

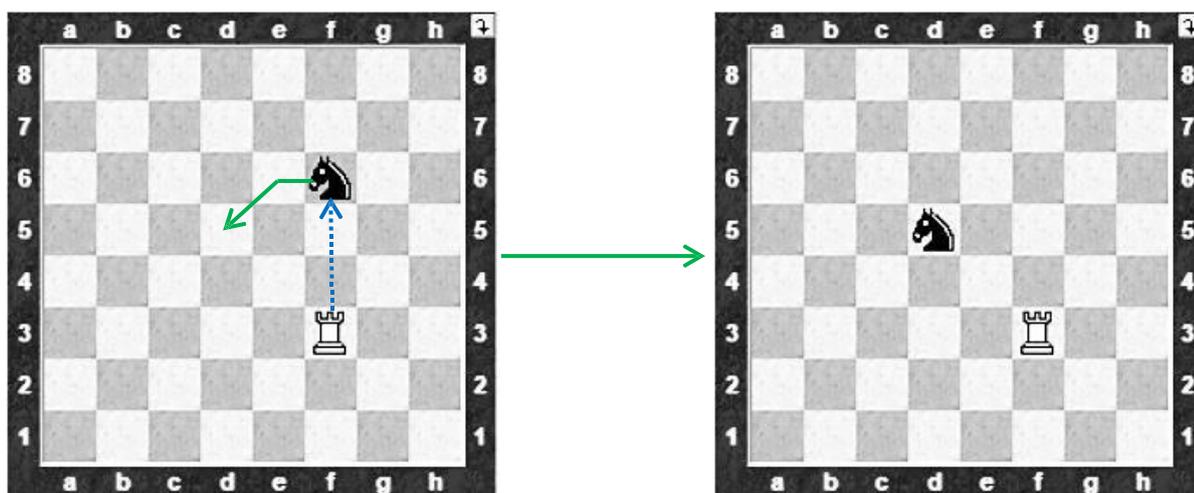


練習 2 吃掉攻擊黑色騎士的白色棋子。
用箭頭表示解法。



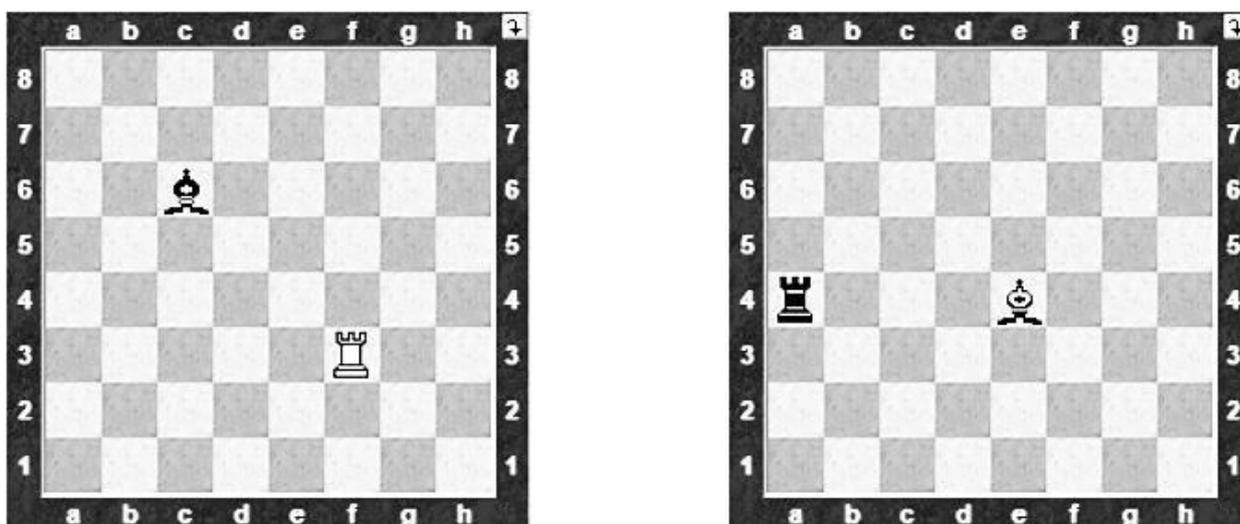
2. 逃離攻擊

在 f3 的白城堡攻擊黑色騎士。
騎士移動到 ed5 來逃離攻擊。

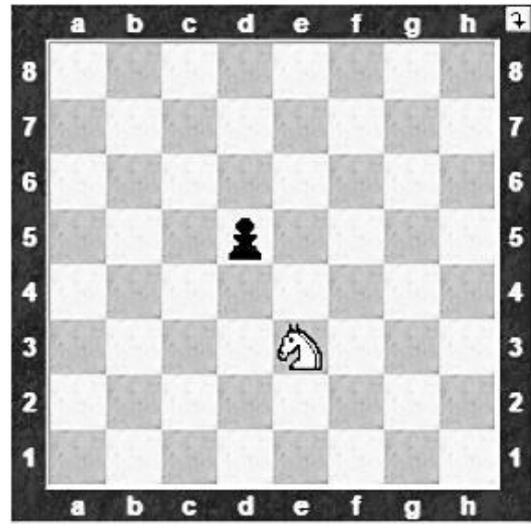
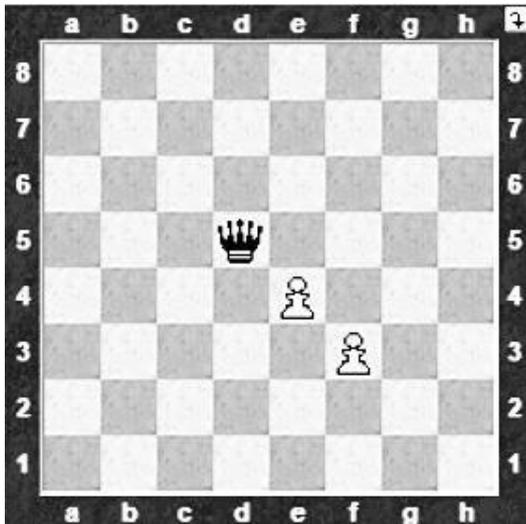


白城堡沒有攻擊黑色騎士。

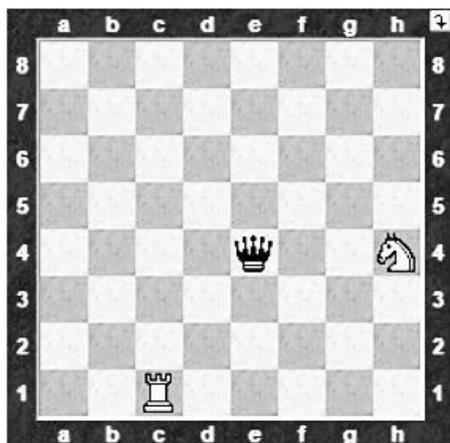
練習 3 用白色棋子逃離攻擊。用箭頭表示解法。



練習 4 用黑色棋子逃離攻擊。用箭頭表示解法。



3. 用你的其他棋子保護一個棋子

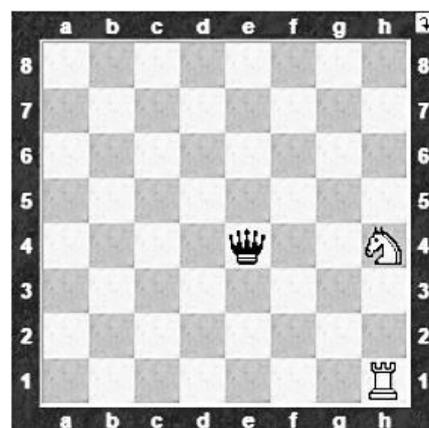


在 e4 的黑皇后攻擊白騎士。

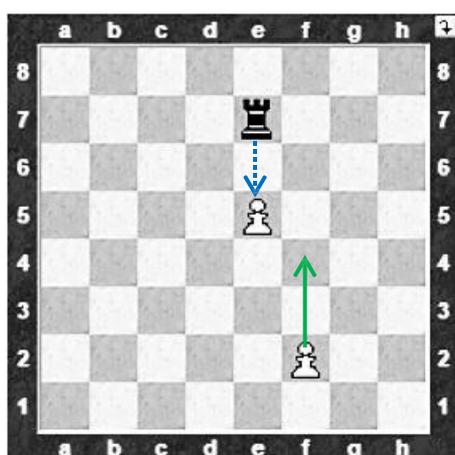
騎士沒有好的移動選擇。如果白騎士移動到 g6 或 f5，或 f3，或 g2，它會被黑皇后吃掉。

白騎士應該被另一個白色棋子保護。在這個局面中，白騎士將被白城堡保護。

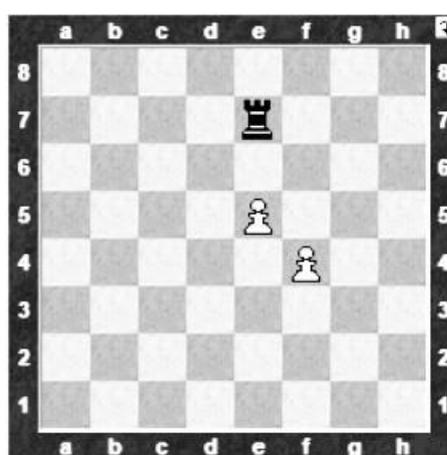
白城堡移動到 h1 並保護白騎士。如果黑皇后吃掉白騎士，那麼它（黑皇后）將被白城堡吃掉。



另一個防守的例子。

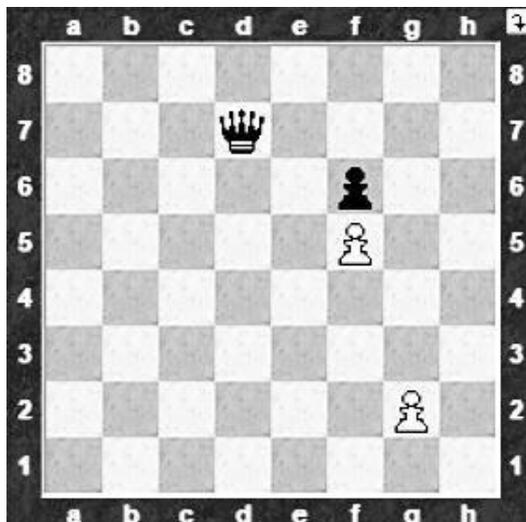
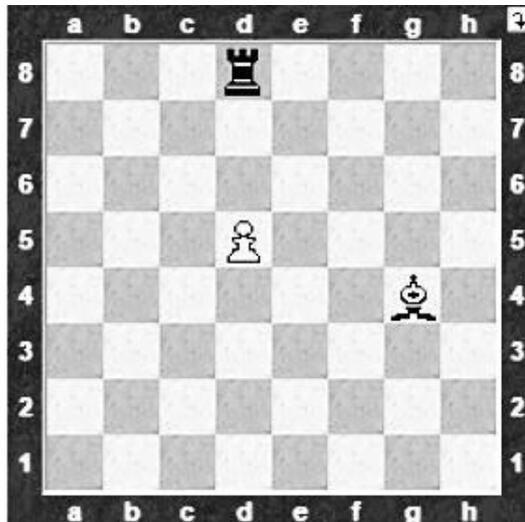


黑城堡攻擊在 e5 的白士兵。



在 f2 的白士兵移動到 f4 並保護在 e5 的白士兵。

練習 5 用另一個白色棋子保護白士兵。用箭頭表示解法。

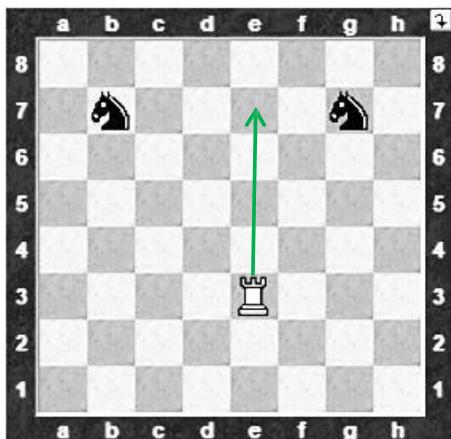


練習 6 用另一個黑色棋子保護黑士兵。用箭頭表示解法。

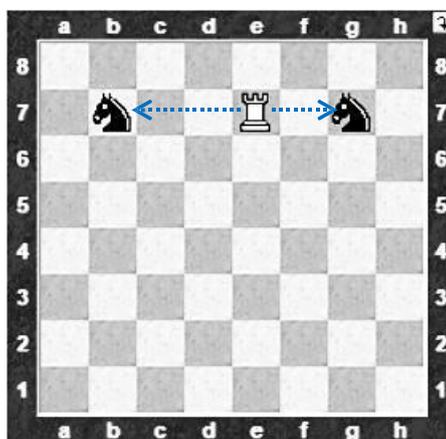


雙重進攻

任何棋子都可以同時攻擊對方的兩個棋子。這種攻擊稱為**雙重攻擊**。

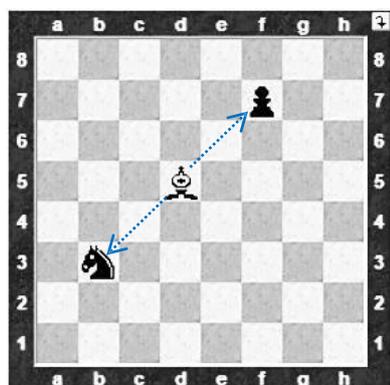


白城堡移動到 e7 並同時攻擊兩個黑色騎士。

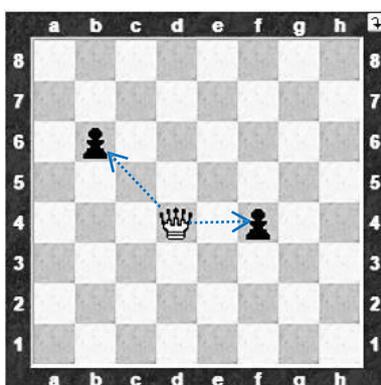


白城堡的雙重攻擊。

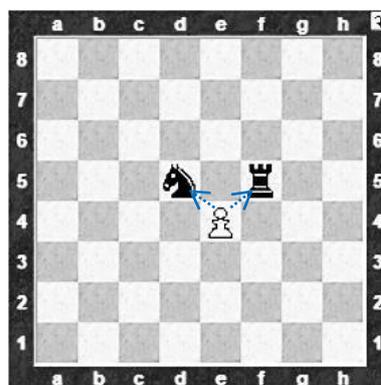
看看更多雙重攻擊的例子。



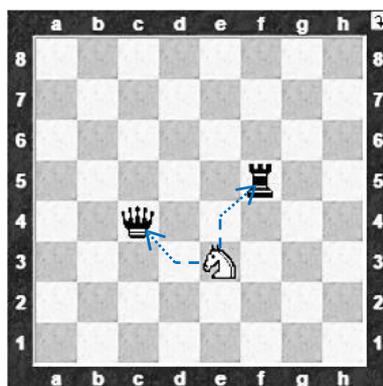
白主教的雙重攻擊。



白皇后的雙重攻擊。

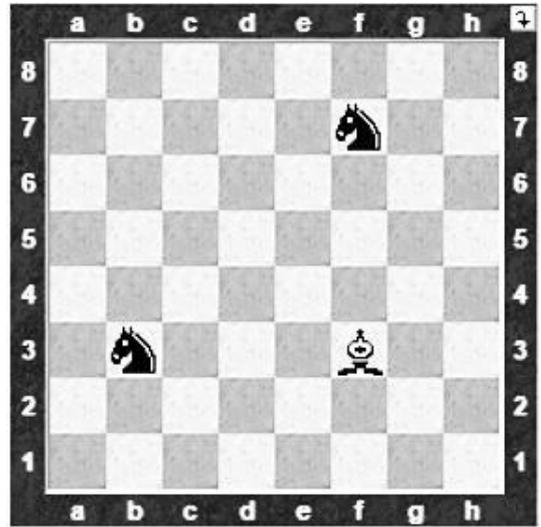


白士兵的雙重攻擊。

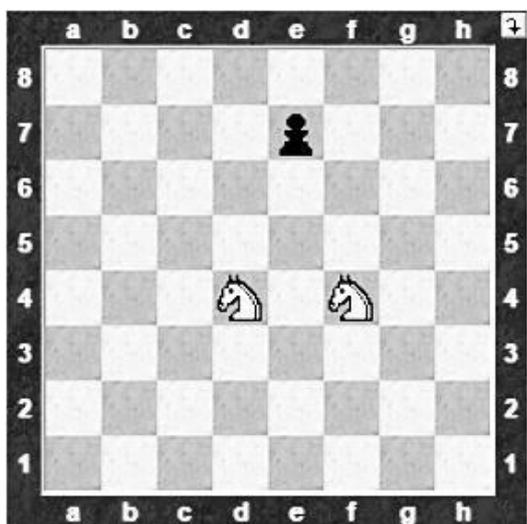
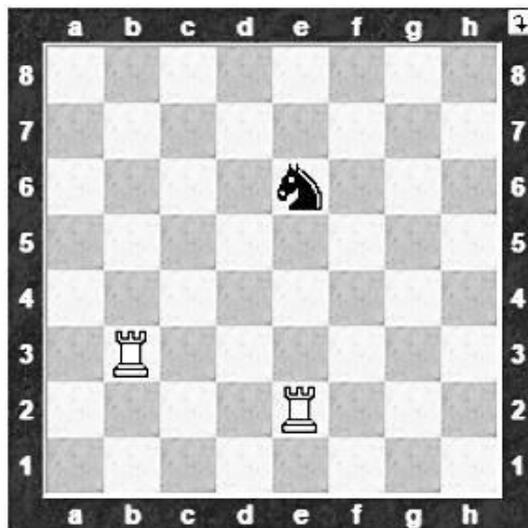


白騎士的雙重攻擊。

練習 7 用白色棋子進行雙重攻擊。用白色棋子同時攻擊兩個黑色棋子。用箭頭表示解法。



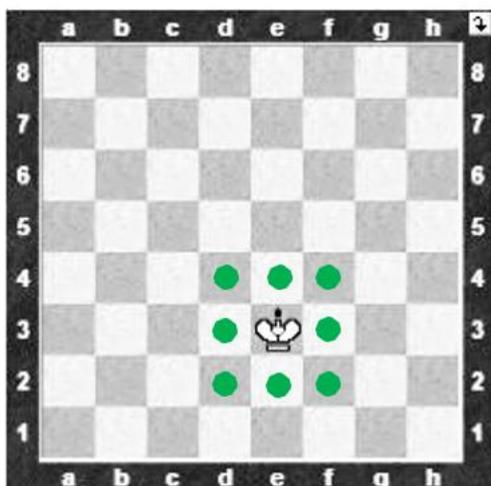
練習 8 用黑色棋子進行雙重攻擊。用黑色棋子同時攻擊兩個白色棋子。用箭頭表示解法。



第 11 課 國王

國王是西洋棋中**最重要**的棋子。沒有國王就不能下棋。

除了國王之外，任何棋子都可以被吃掉。**國王不能被吃掉**。

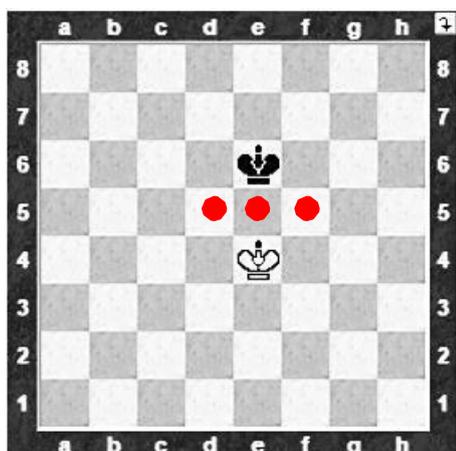
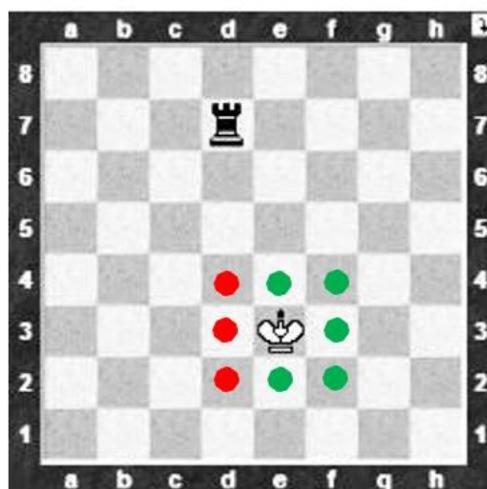


國王一次移動一格，可以橫向、直向和斜向移動。

國王是一個特殊的棋子。它不能處於對手棋子的攻擊之下。

白國王不能移動到受黑色棋子攻擊的位置。黑國王不能移動到受白色棋子攻擊的位置。

黑城堡不允許白國王移動到 d2、d3、d4。



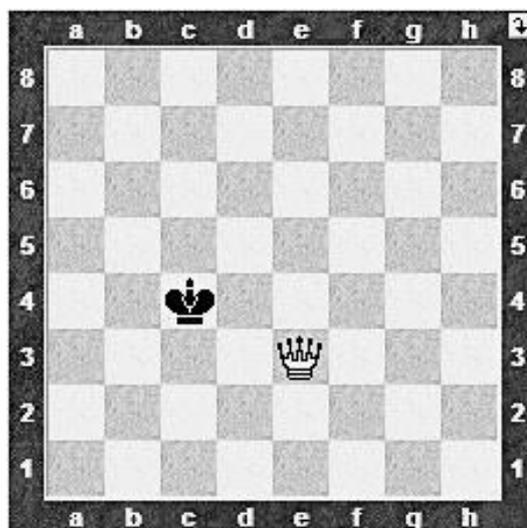
在西洋棋中，**國王不能相鄰**！

白國王不能移動到 d5、e5、f5。黑國王也不能移動到 d5、e5、f5。

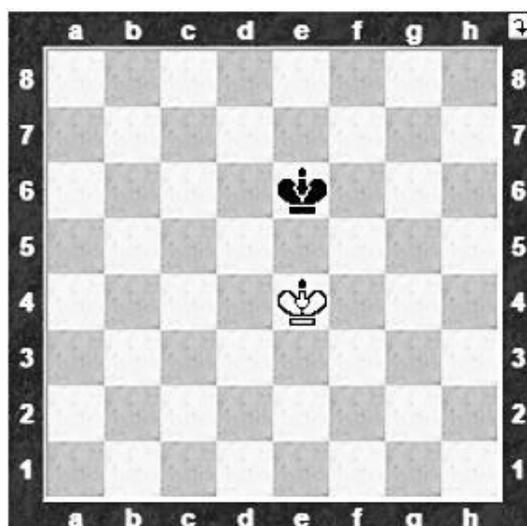
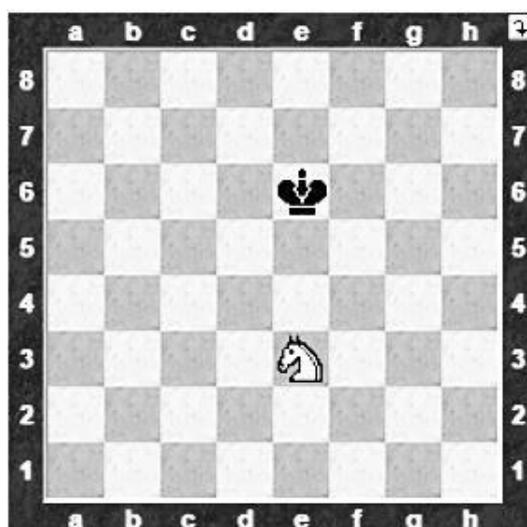
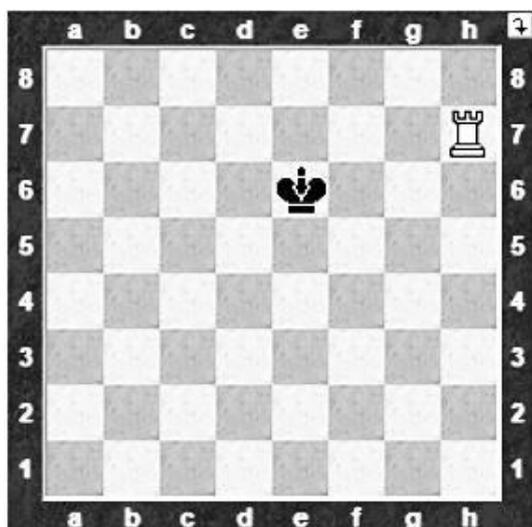
練習 1 在白國王可以移動到的方格上畫圓圈。要小心！白國王不能移動到受黑色棋子攻擊的位置。



在黑國王可以移動到的方格上畫圓圈。要小心！黑國王不能移動到受白色棋子攻擊的位置。

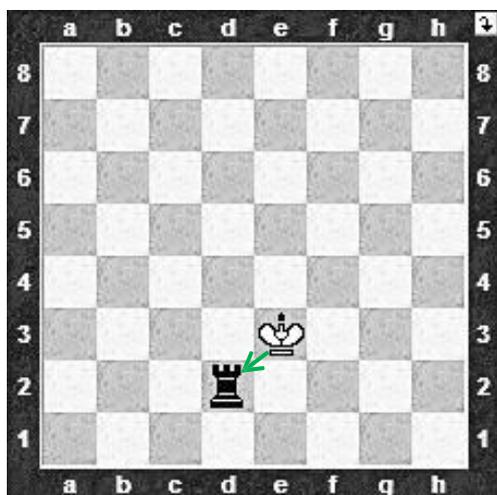


練習 2 在黑國王可以移動到的方格上畫圓圈。要小心！黑國王不能移動到受白色棋子攻擊的位置。

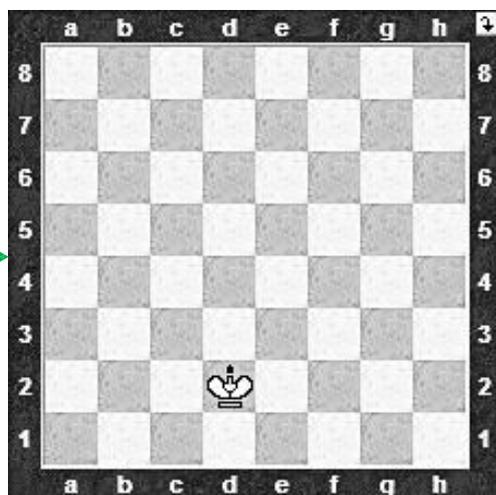


國王不能相鄰！

國王吃掉對方的棋子的方式和移動方式相同：橫向、直向和斜向移動一格。白國王吃掉黑色棋子。黑國王吃掉白色棋子。

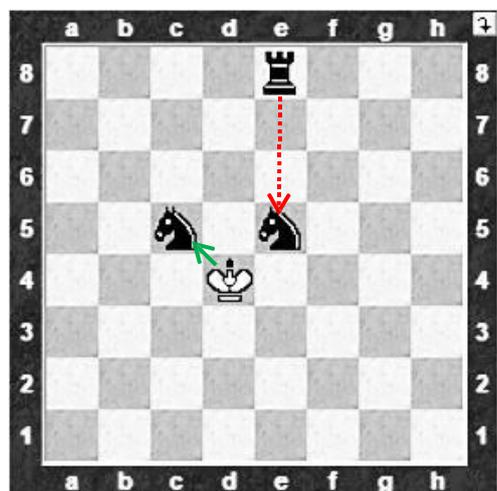


白國王吃掉黑城堡。



白國王佔據黑城堡的位置。

國王不能吃掉被保護的棋子。

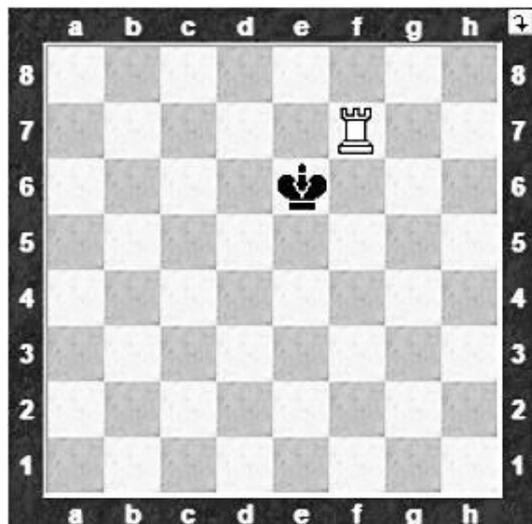


白國王只能吃掉在 c5 的黑色騎士。它不能吃掉在 e5 的黑色騎士，因為這個騎士受到在 e8 的黑城堡的保護。

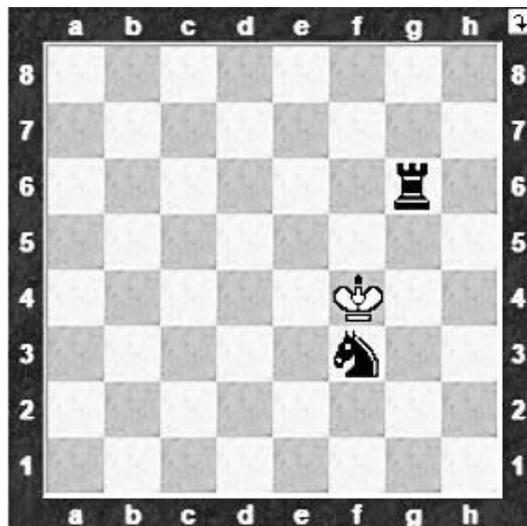
練習 3 用白國王吃掉黑色棋子。用箭頭表示解法。



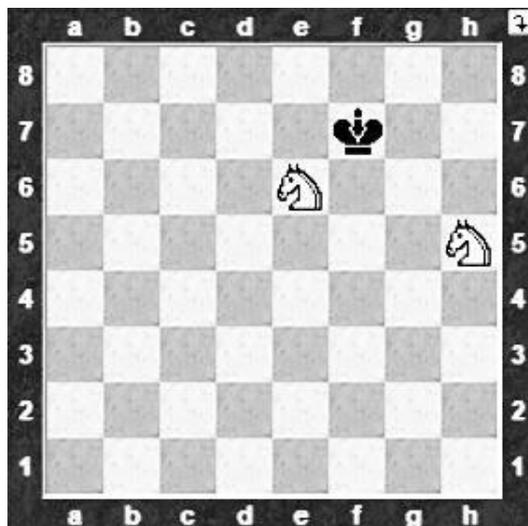
用黑國王吃掉白色棋子。用箭頭表示解法。



練習 4 白國王可以吃掉哪個黑色棋子？用箭頭表示解法。



黑國王可以吃掉哪一個白色棋子？用箭頭表示解法。



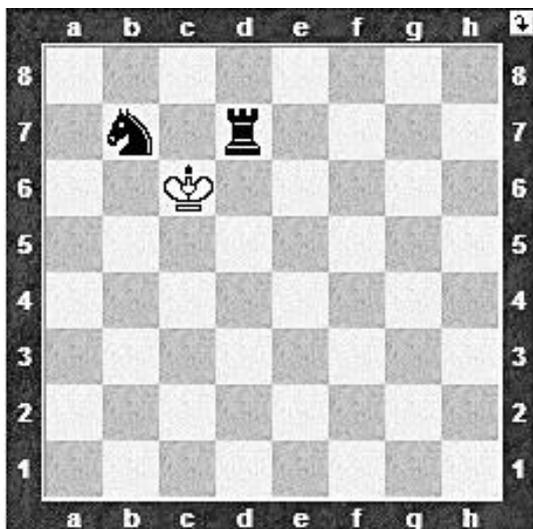
練習 5 用白國王吃掉所有黑色棋子。白國王移動一次吃掉一個黑色棋子。用箭頭表示解法。



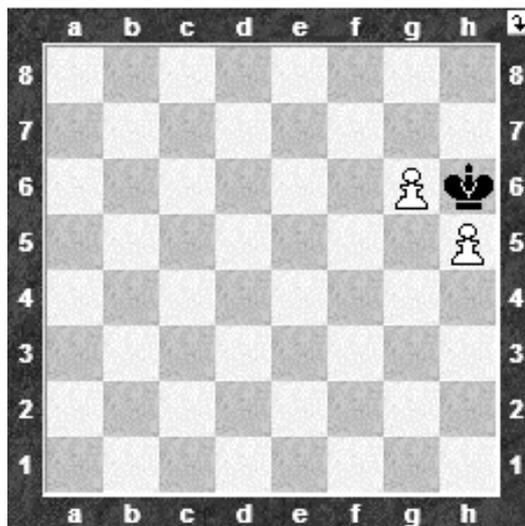
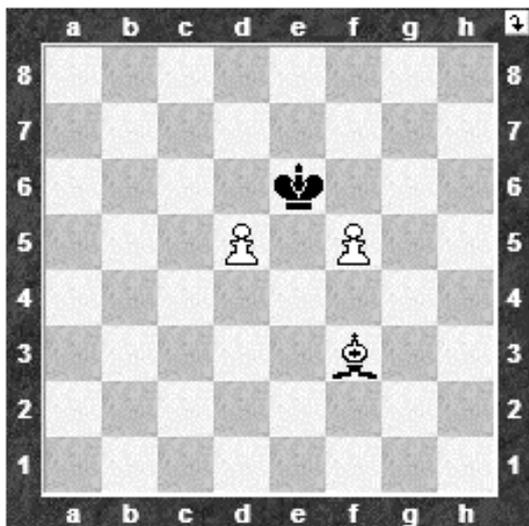
用黑國王吃掉所有白色棋子。黑國王移動一次吃掉一個白色棋子。用箭頭表示解法。



練習 6 用白國王吃掉沒有被保護的黑色棋子。用箭頭表示解法。

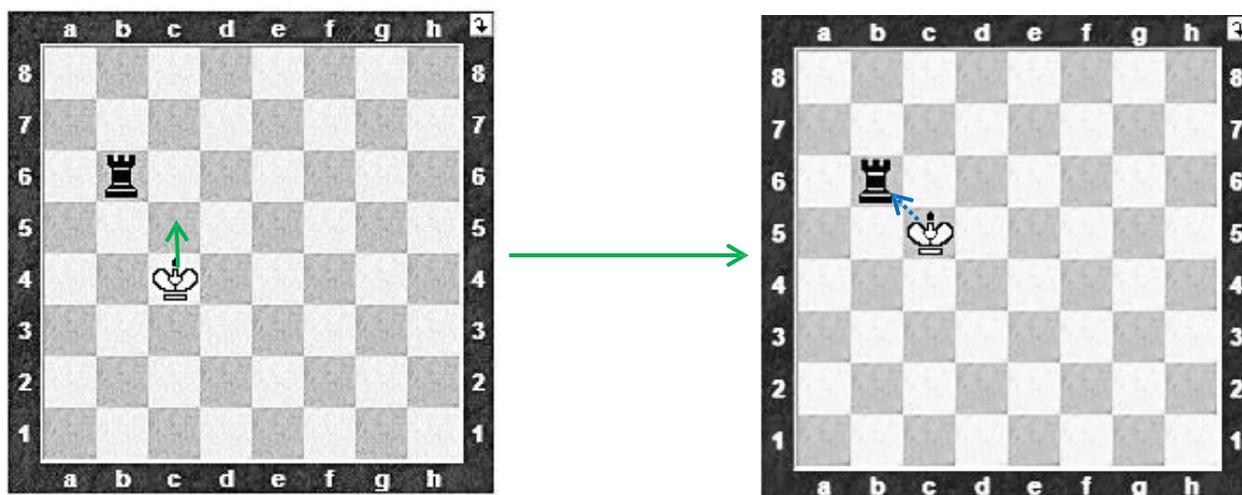


用黑國王吃掉沒有被保護的白色棋子。用箭頭表示解法。



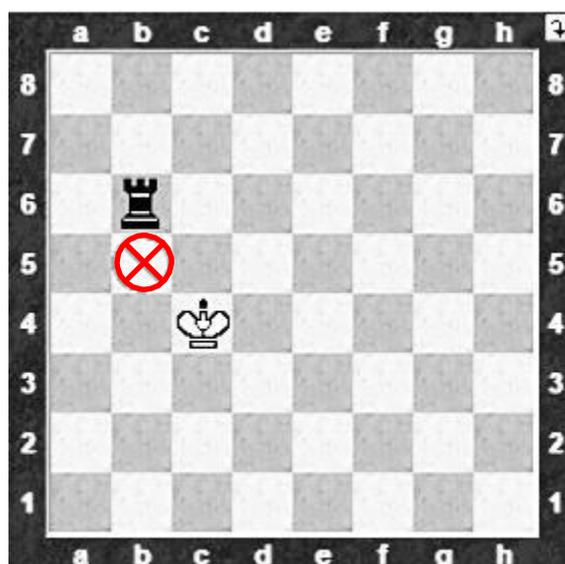
國王可以**攻擊**對方的棋子。白國王攻擊黑色棋子。黑國王攻擊白色棋子。

攻擊是指對敵方棋子構成捕捉、威脅的狀態。

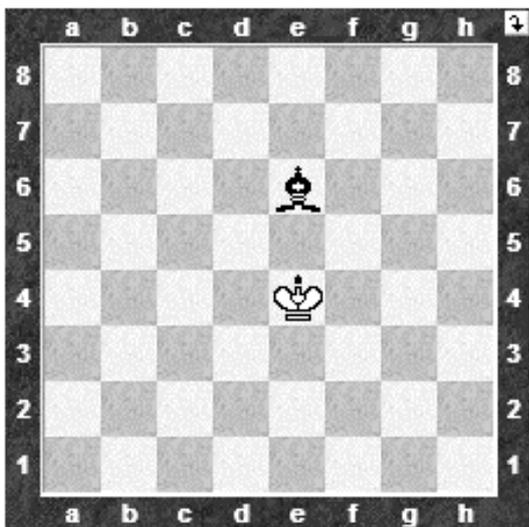


白國王直向移動到 c5 並斜向攻擊黑城堡。

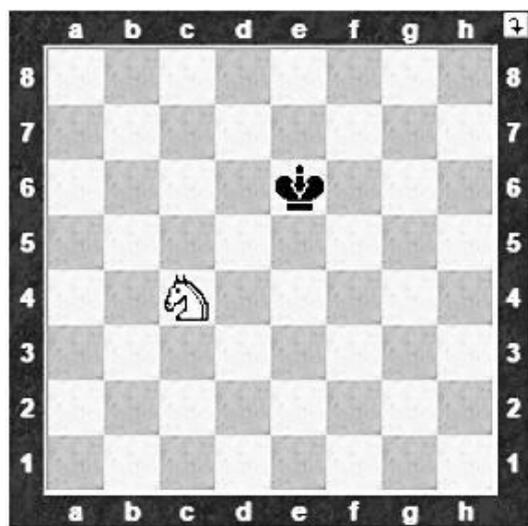
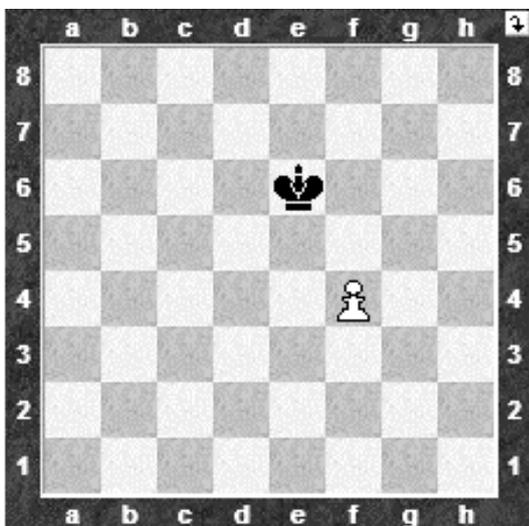
白國王不能移動到 b5，因為會落入黑城堡的攻擊範圍。



練習 7 用白國王攻擊黑色棋子。要小心！白國王不能移動到受黑色棋子攻擊的位置。用箭頭表示解法。

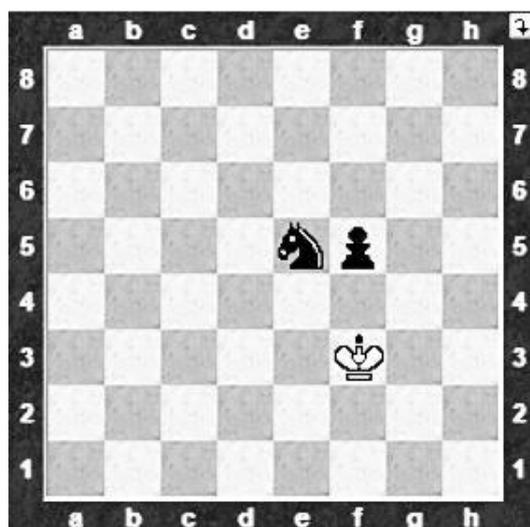


用黑國王攻擊白色棋子。要小心！黑國王不能移動到受白色棋子攻擊的位置。用箭頭表示解法。



練習 8 雙重進攻

用白國王同時攻擊兩個黑色棋子。要小心！白國王不能移動到受黑色棋子攻擊的位置。用箭頭表示解法。



用黑國王同時攻擊兩個白色棋子。要小心！黑國王不能移動到受白色棋子攻擊的位置。用箭頭表示解法。



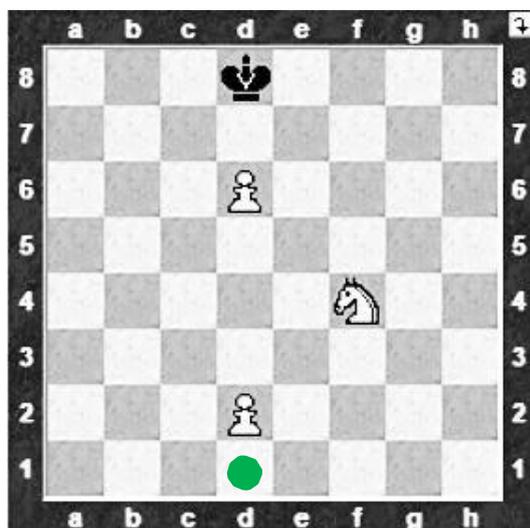
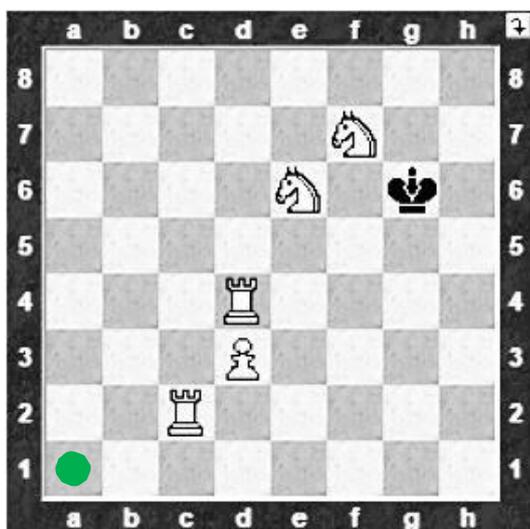
練習 9 讓白國王到達綠點。白國王可以移動、攻擊和吃掉黑方棋子。只有白國王可以移動、攻擊和吃子。用箭頭表示解法。

要小心！白國王不能移動到受黑色棋子攻擊的位置。



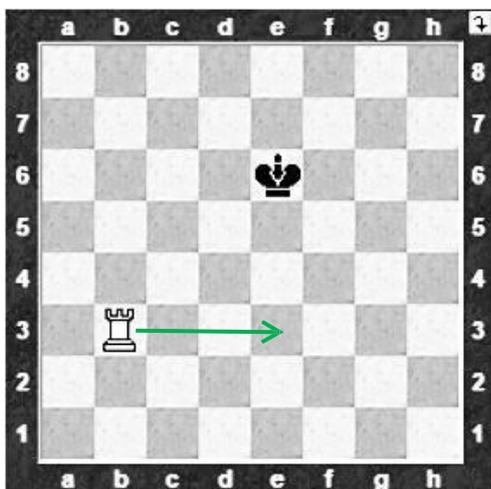
讓黑國王到達綠點。黑國王可以移動、攻擊和吃掉白色棋子。只有黑國王移動、攻擊和吃子。用箭頭表示解法。

要小心！黑國王不能移動到受白色棋子攻擊的位置。

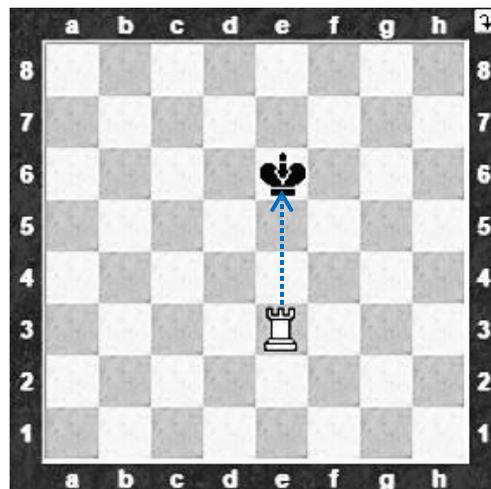


第 12 課 將軍

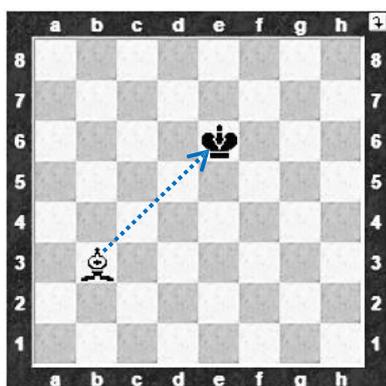
將軍是指當對方的棋子攻擊國王的情況。白方棋子將軍黑國王。黑方棋子將軍白國王。白國王不能將軍黑國王。而且黑國王不能將軍白國王。因為國王不能相鄰。看看白色棋子如何將軍黑國王。



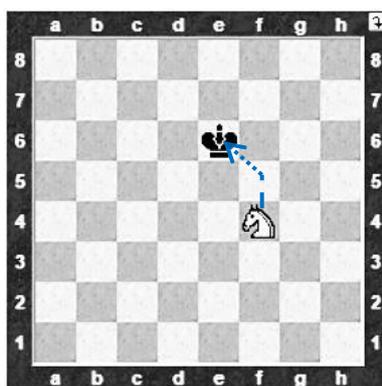
白城堡移動到 e3 並攻擊黑國王。



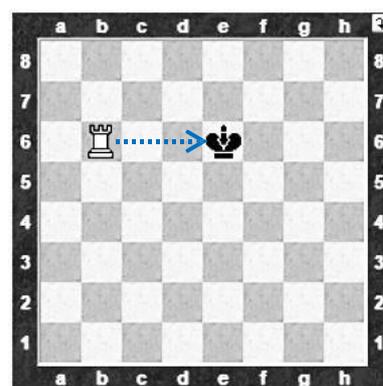
白城堡將軍黑國王。



白主教將軍黑國王。



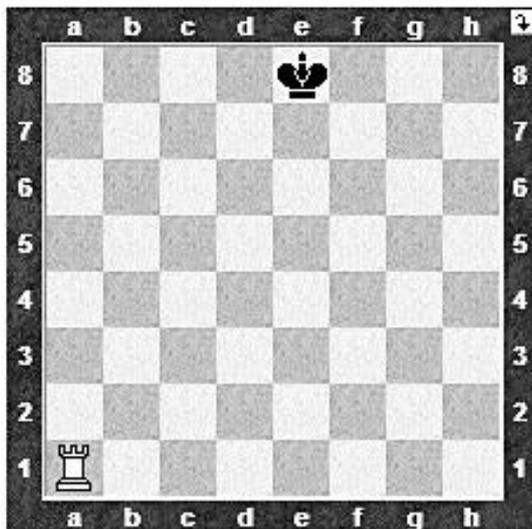
白騎士將軍黑國王。



白城堡將軍黑國王。

練習 1 用白色棋子將軍黑國王。用箭頭表示解法。

白城堡有 2 種移動方式可以將軍

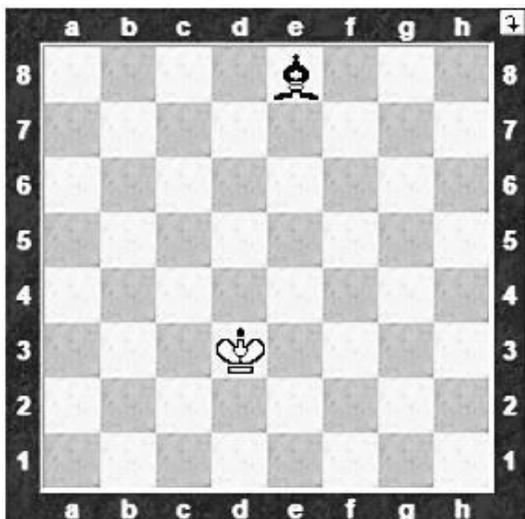


白主教有 2 種移動方式可以將軍



用黑色棋子將軍白國王。用箭頭表示解法。

黑主教有 2 種移動方式可以將軍

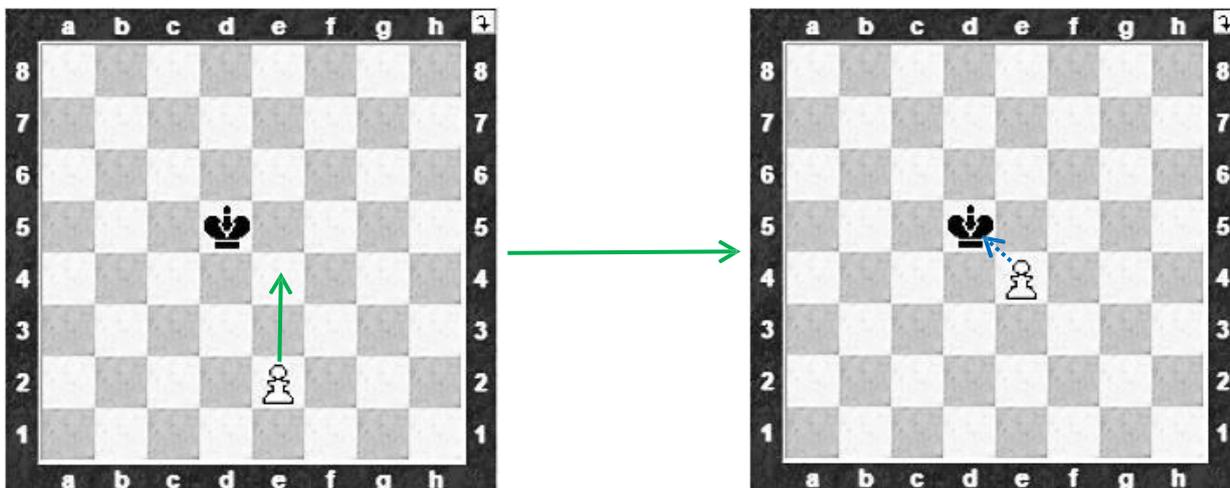


黑騎士有 2 種移動方式可以將軍



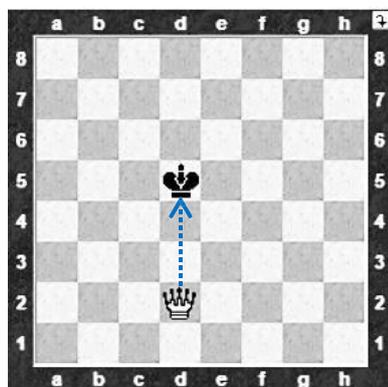
士兵將軍 皇后將軍

看看白士兵如何將軍黑國王。

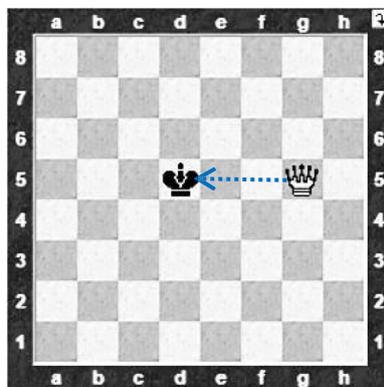


白士兵從起始位置直向移動到 e4（一次前進兩格）並斜向將軍黑國王（向前一格，向左）。

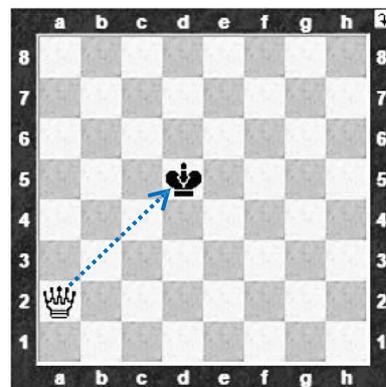
看看白皇后如何將軍黑國王。



白皇后直向將軍。



白皇后橫向將軍。



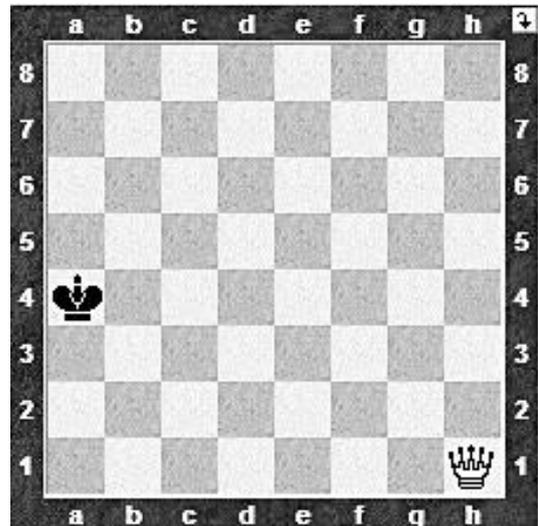
白皇后斜向將軍。

練習 2 用白色棋子將軍黑國王。用箭頭表示解法。

白士兵有 1 種移動方式可以將軍



白皇后有 6 種移動方式可以將軍

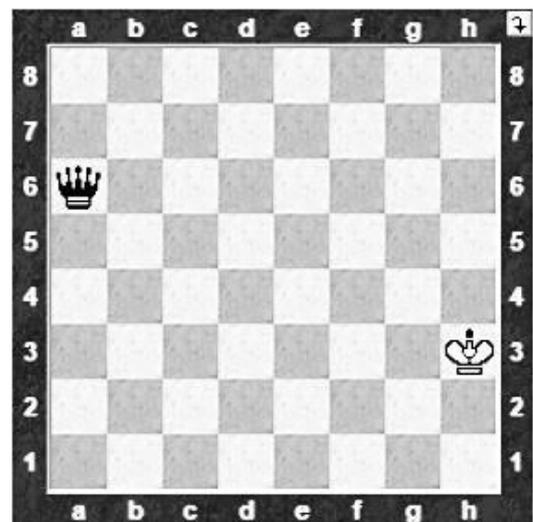


用黑色棋子將軍白國王。用箭頭表示解法。

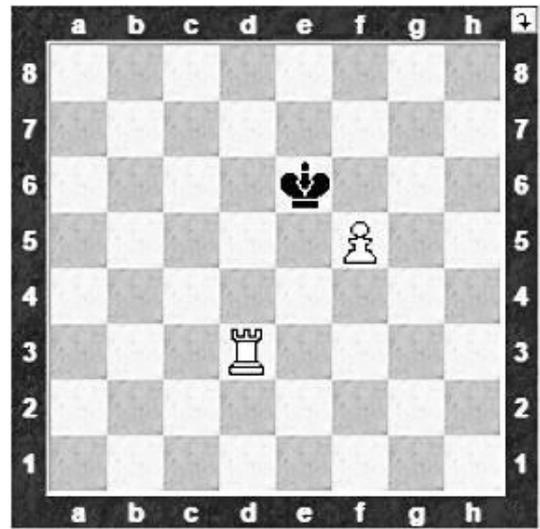
黑士兵有 1 種移動方式可以將軍



黑皇后有 6 種移動方式可以將軍



練習 3 圈出將軍黑國王的白色棋子。



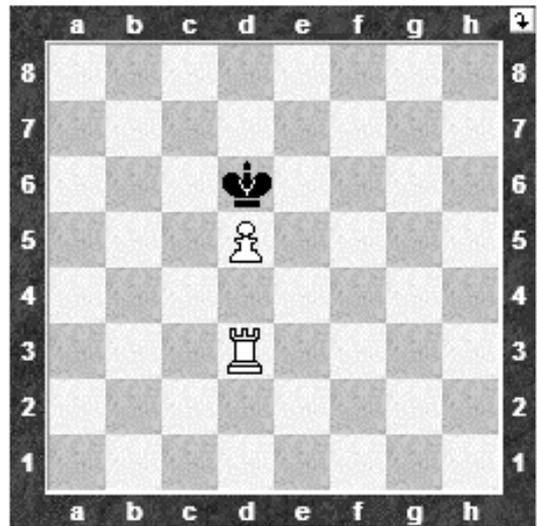
圈出將軍白國王的黑色棋子。



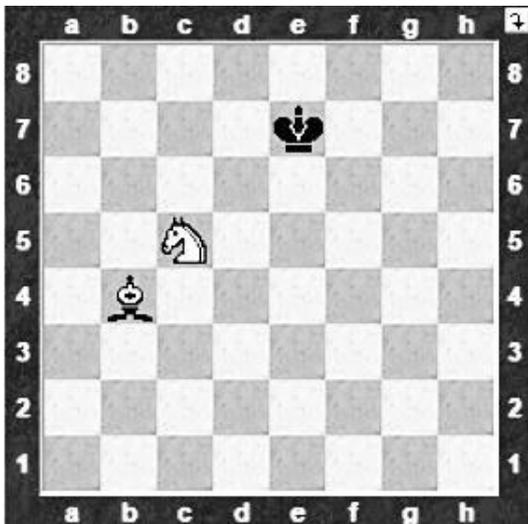
練習 4 仔細看這些局面。回答問題：白色棋子有沒有將軍黑國王？圈出正確答案。



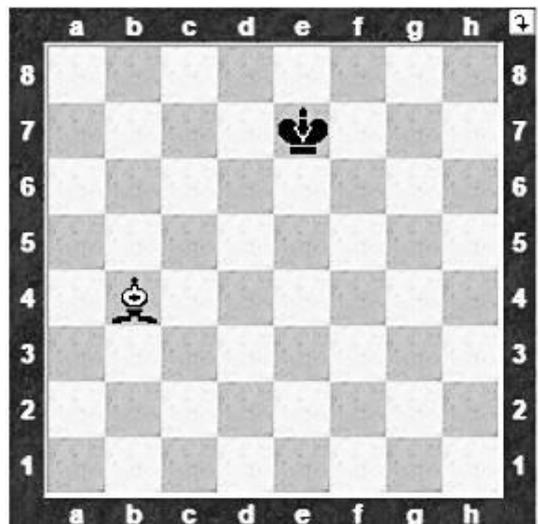
有 沒有



有 沒有



有 沒有



有 沒有

在西洋棋中，國王不能被將軍。國王必須從將軍中被保護。

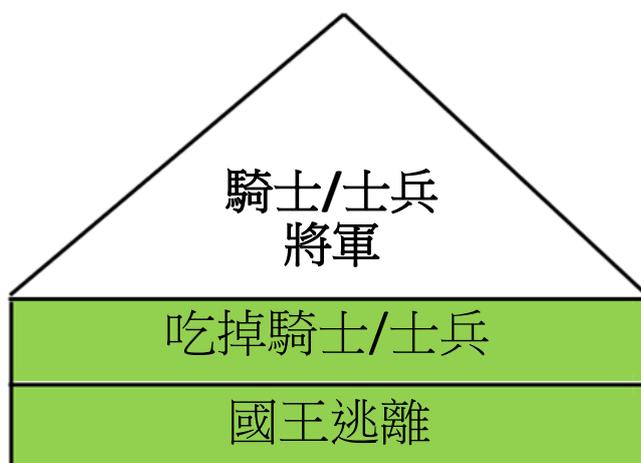
有三種方式可以保護國王免於被將軍：

- 吃掉將軍的棋子。
- 用你的其他棋子阻擋將軍。
- 讓國王逃脫。

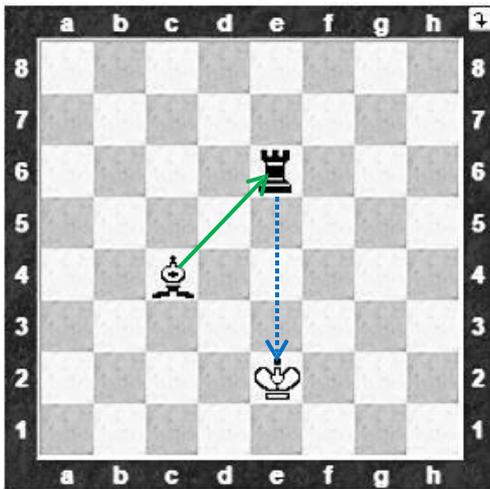


如果騎士或士兵將軍國王，那麼只有兩種方式可以保護國王：

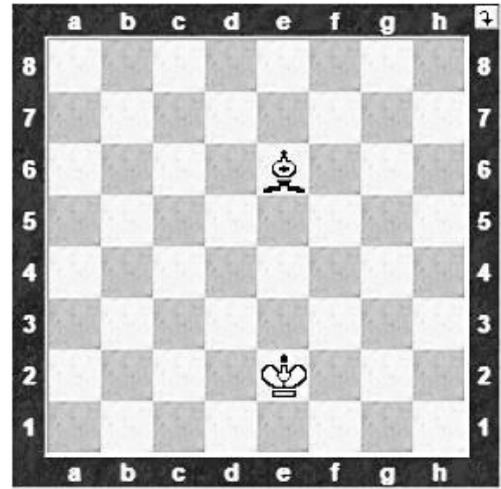
- 吃掉騎士或士兵。
- 讓國王逃脫。



1. 吃掉將軍的棋子

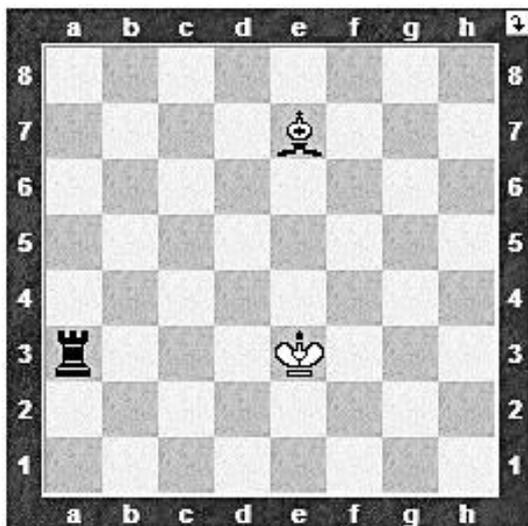


黑城堡將軍白國王。白主教吃掉黑城堡。



白主教可以吃掉黑城堡。主教佔據被吃掉的城堡的位置。白國王沒有被將軍。

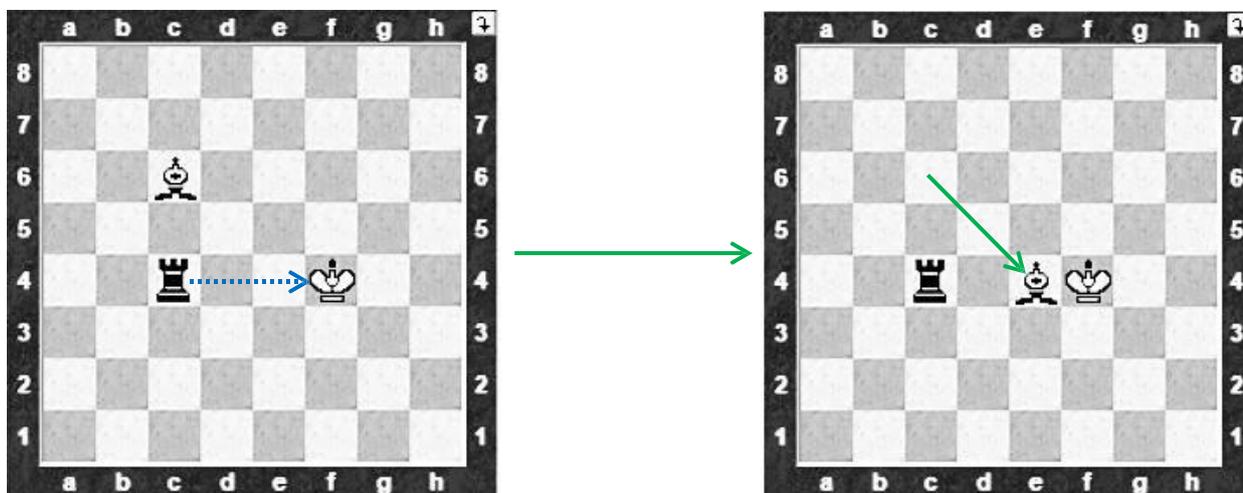
練習 5 吃掉將軍白國王的黑色棋子。用箭頭表示解法。



練習 6 吃掉將軍黑國王的白色棋子。用箭頭表示解法。

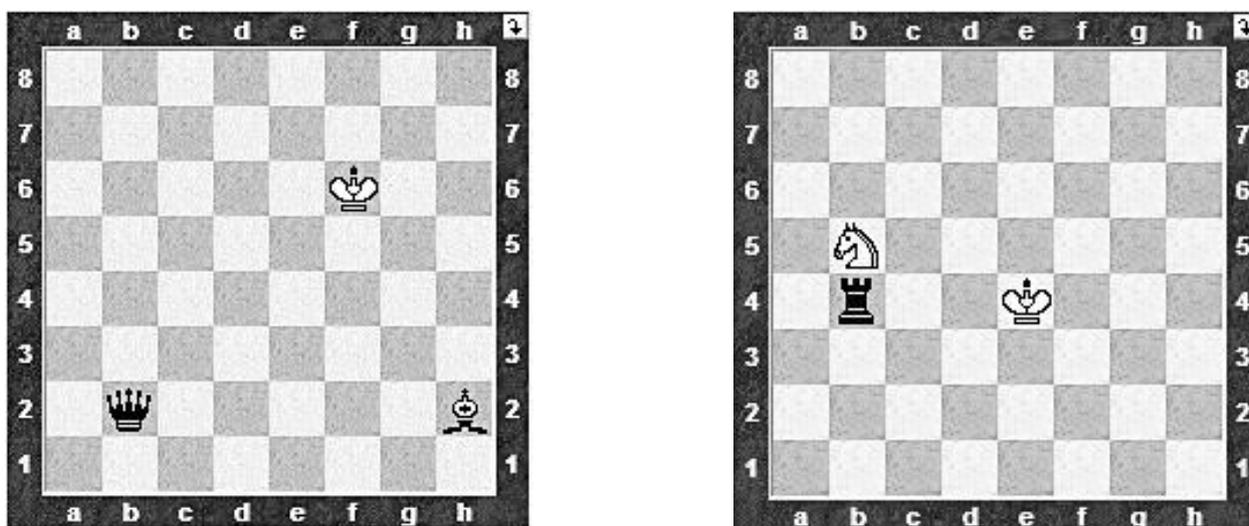


2. 用你的其他棋子阻擋被將軍

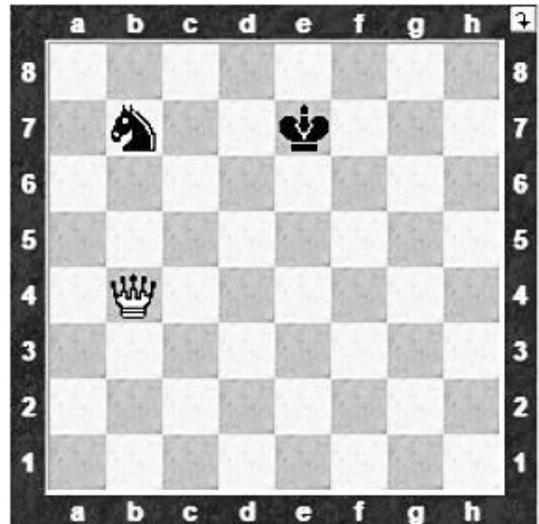
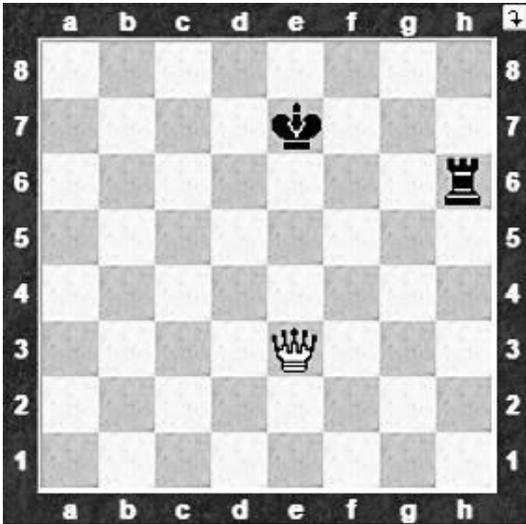


黑城堡將軍白國王。白主教移動到 e4 並阻擋白國王免於被將軍。沒有將軍。

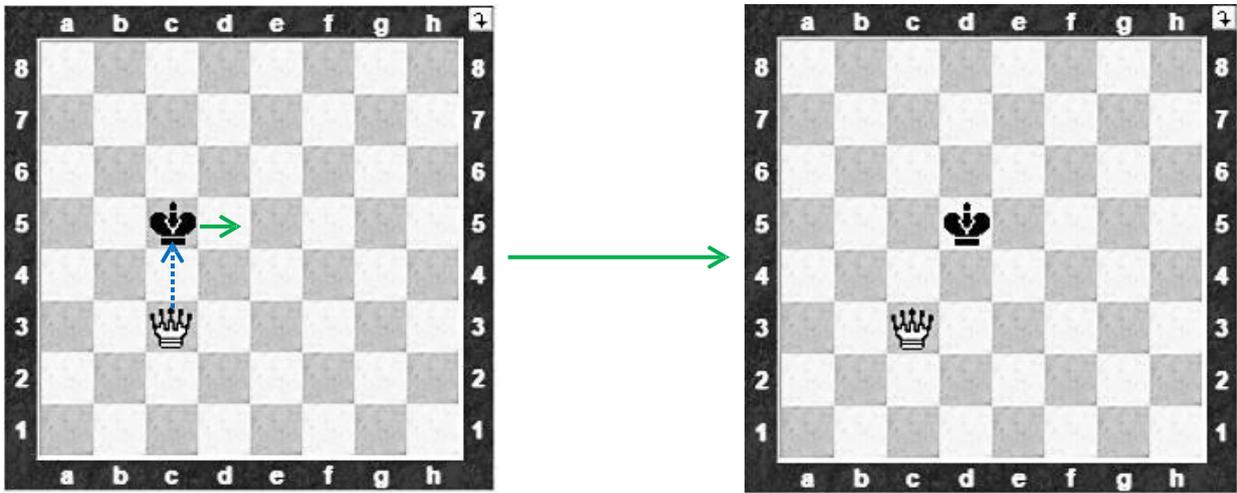
練習 7 黑色棋子正在將軍白國王。用另一個白色棋子阻擋白國王免於被將軍。用箭頭表示解法。



練習 8 白色棋子正在將軍黑國王。用另一個黑色棋子阻擋黑國王免於被將軍。用箭頭表示解法。

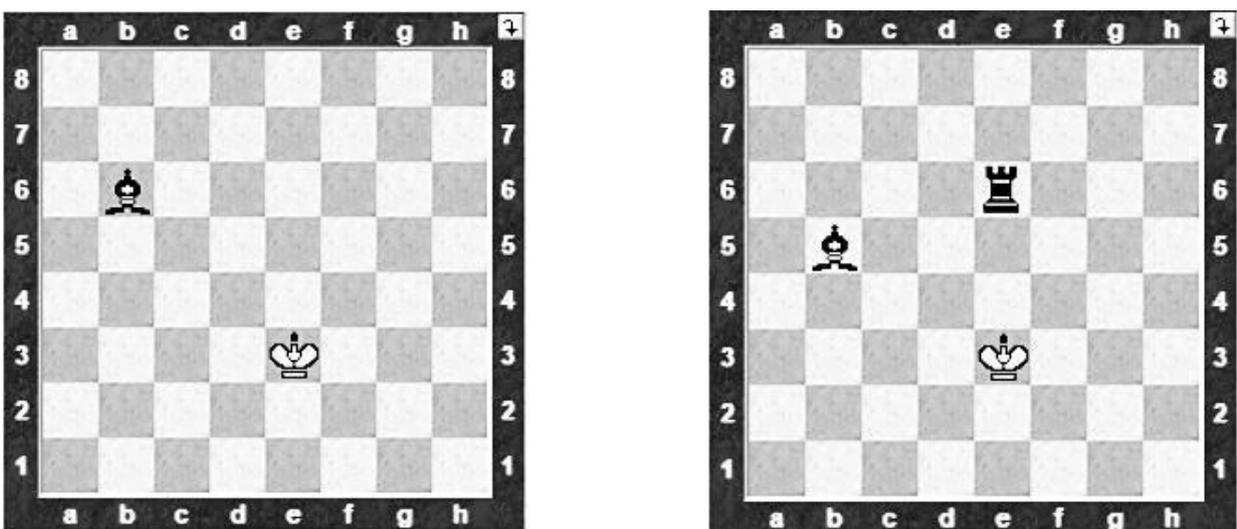


3. 逃離將軍

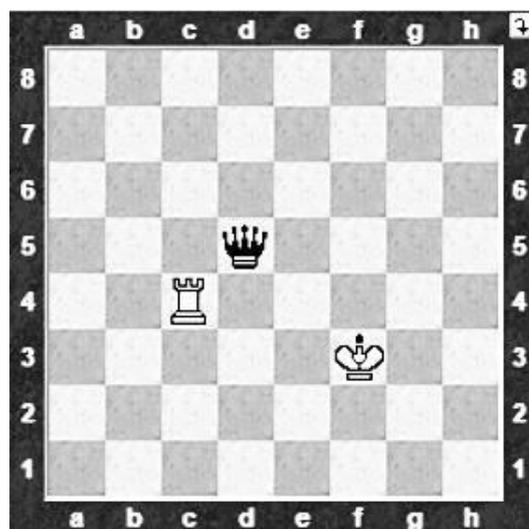
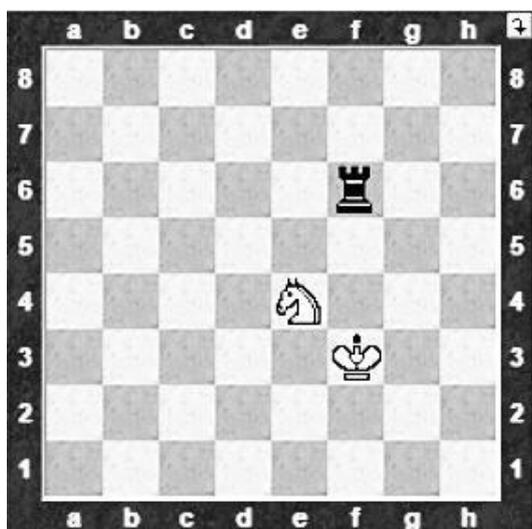


白皇后正在將軍黑國王。你不能吃掉白皇后。你不能用另一個黑色棋子阻擋它。黑國王逃離將軍。例如，到 d5（或 d6、b6、b5）。沒有將軍。

練習 9 黑色棋子正在將軍白國王。用白國王逃離將軍。用箭頭表示解法。要小心！白國王不能移動到受黑色棋子攻擊的位置。



練習 10 黑色棋子正在將軍白國王。選擇最好的防禦方式來應對將軍。用箭頭表示解法。



白色棋子正在將軍黑國王。選擇最好的防禦方式來應對將軍。用箭頭表示解法。

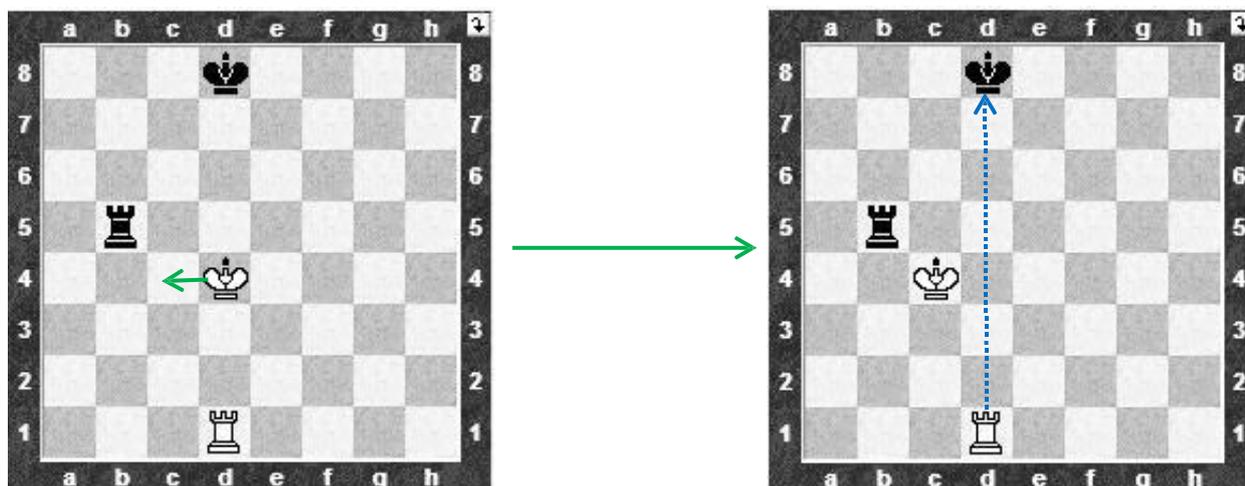


要小心！
黑國王不能移動到受白色棋子攻擊的位置。

閃將 雙重將軍

有各種不同的將軍。

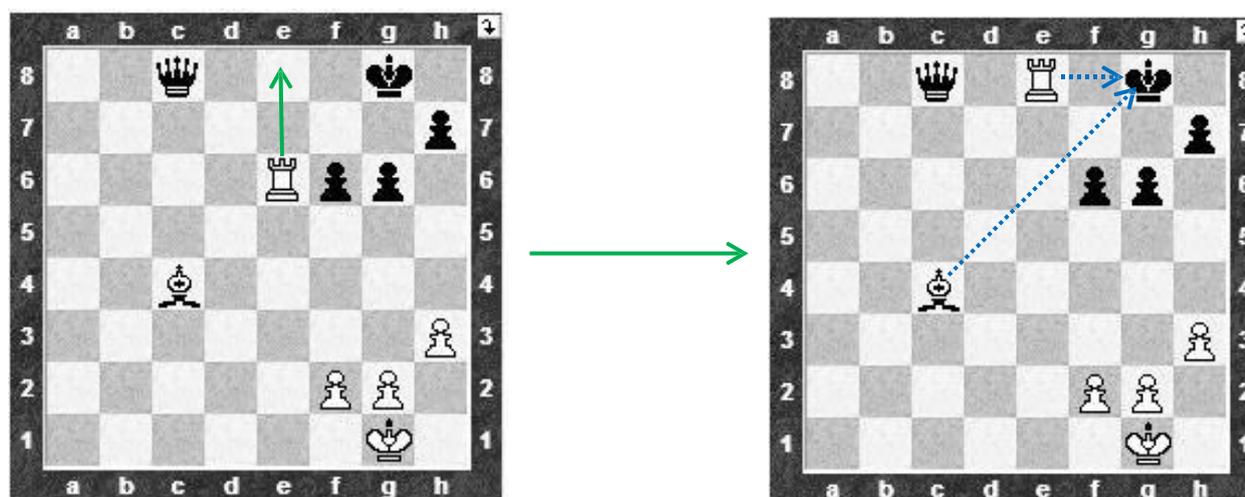
閃將是指一個棋子移動的同時為另一個棋子打開將軍的路線。



白城堡想要將軍黑國王。但是白國王擋住了路。白國王移動到 c4（c3、e3、e4、e5 也可以）並為白城堡打開將軍的路線。

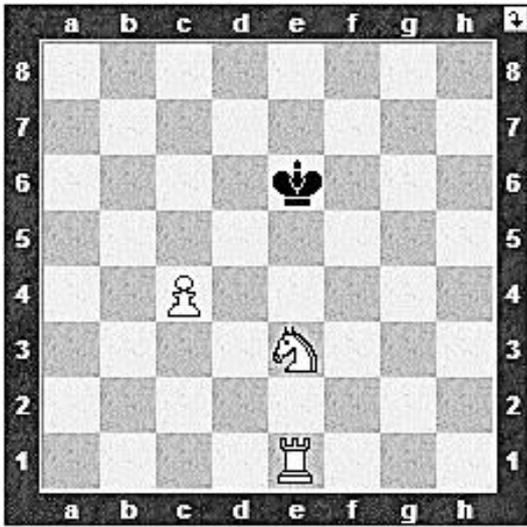
雙重將軍是指兩個棋子同時將軍國王的情況。

白城堡移動到 e8。白城堡和白主教都在將軍國王。

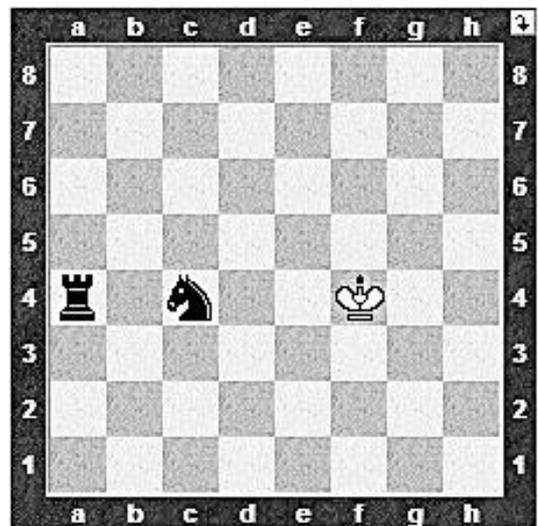


對付雙重將軍只有一個防禦方式—逃脫。用黑皇后吃掉城堡沒有用，因為主教仍在將軍國王。用黑皇后吃掉主教沒有用，因為城堡仍在將軍國王。

練習 11 閃將黑國王。一個白色棋子移動，另一個白色棋子將軍。用箭頭表示解法。

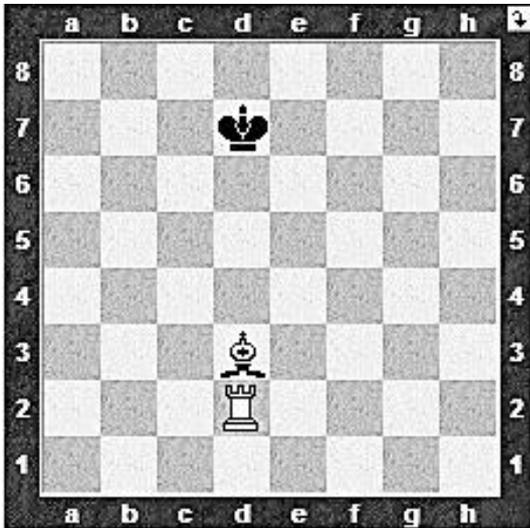


「閃將白國王」。用箭頭表示解法。
一個黑色棋子移動，另一個黑色棋子將軍。



練習 12 用「白色棋子」雙重將軍「黑國王」。用箭頭表示解法。

2 種方法

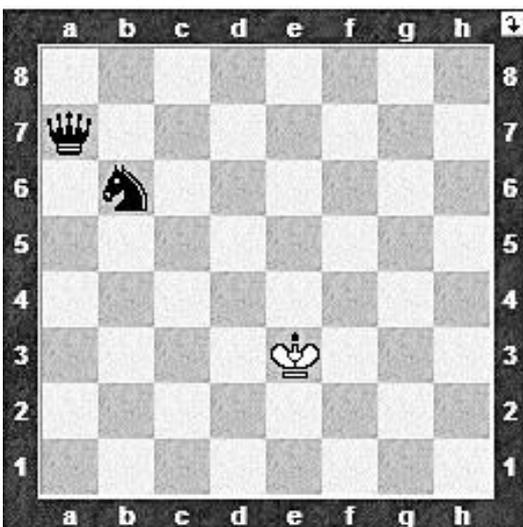


2 種方法

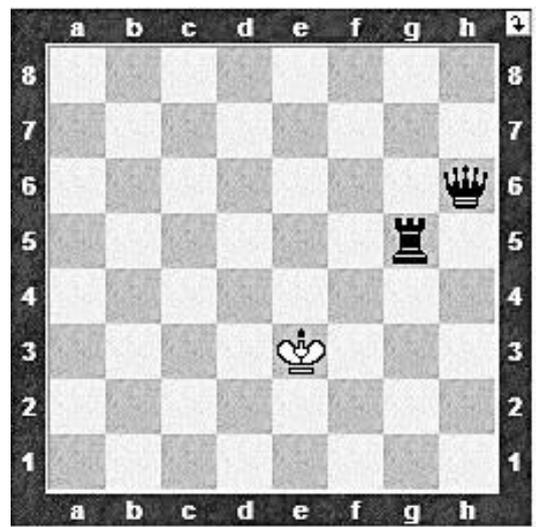


用黑色棋子雙重將軍白國王。用箭頭表示解法。

2 種方法



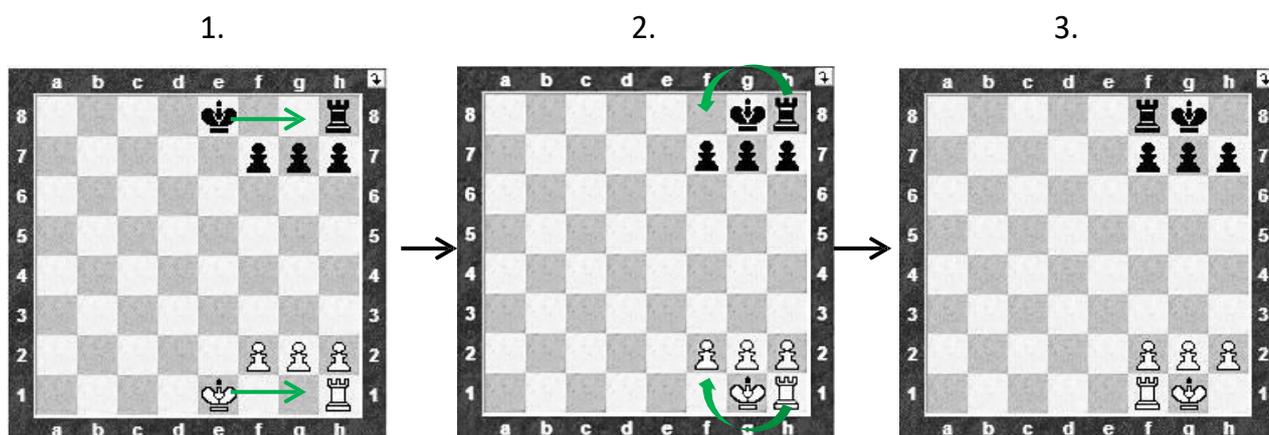
2 種方法



第 13 課 易位

國王是最重要的棋子。必須保護國王。國王有一個特殊的招式。這個招式稱為**易位**。易位是為了讓你的國王躲避對方的棋子。

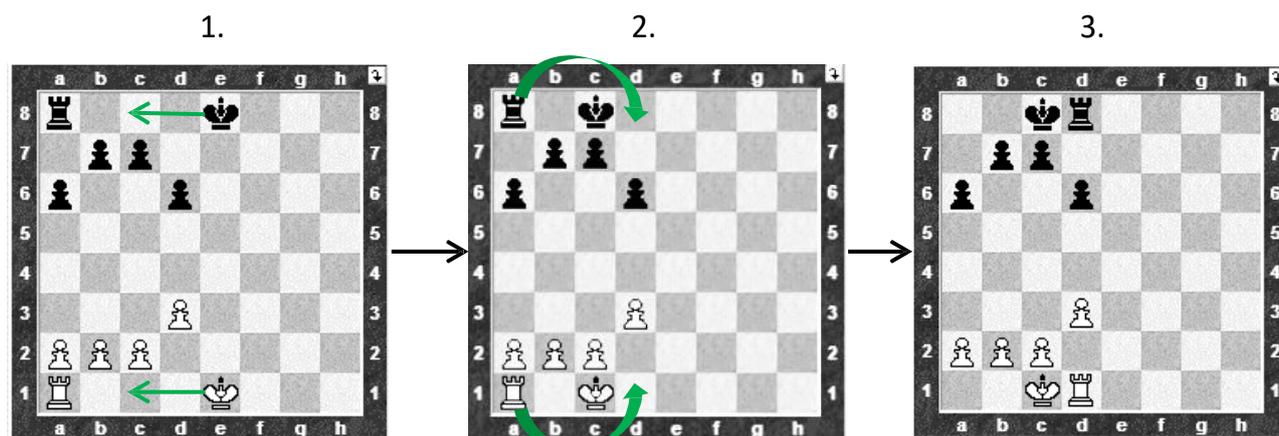
易位是**國王**的招式！每局遊戲只能使用一次。



在 e1 的白國王（在 e8 的黑國王）橫向移動 2 格到 h1（h8）的城堡。

白城堡（黑城堡）跳過國王並站在 f1（f8）。

這是短易位。



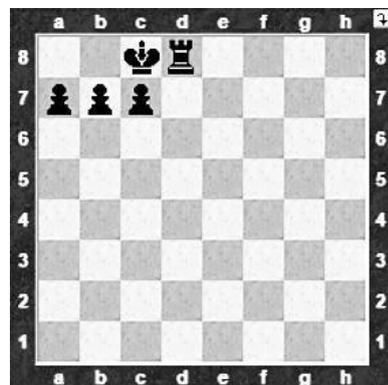
在 e1 的白國王（在 e8 的黑國王）橫向移動 2 格到 a1（a8）的城堡。

白城堡（黑城堡）跳過國王並站在 d1（d8）。

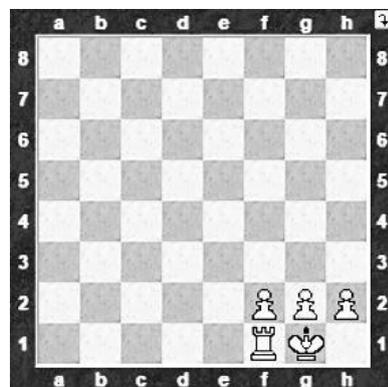
這是長易位。

練習 1 用箭頭連接文字和圖片（位置）。

短易位



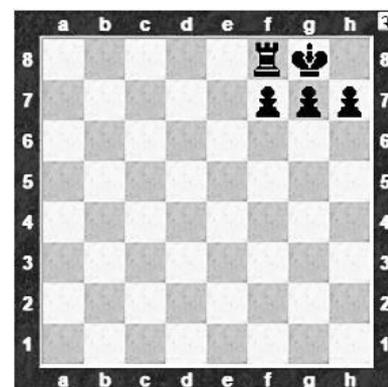
長易位



短易位



長易位

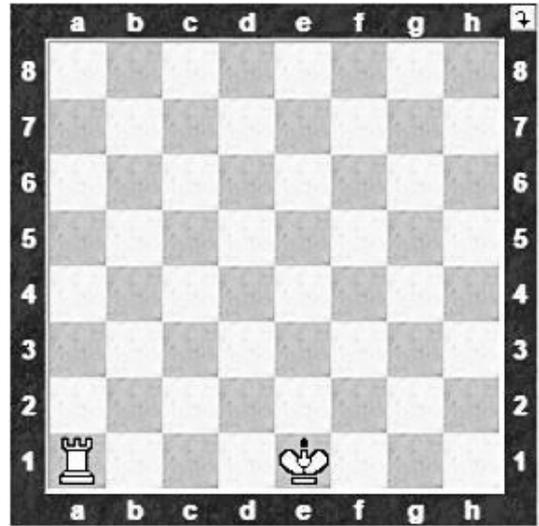


練習 2 用「白色棋子」進行易位。進行易位時，先移動國王，然後移動城堡。用箭頭表示解法。

短易位

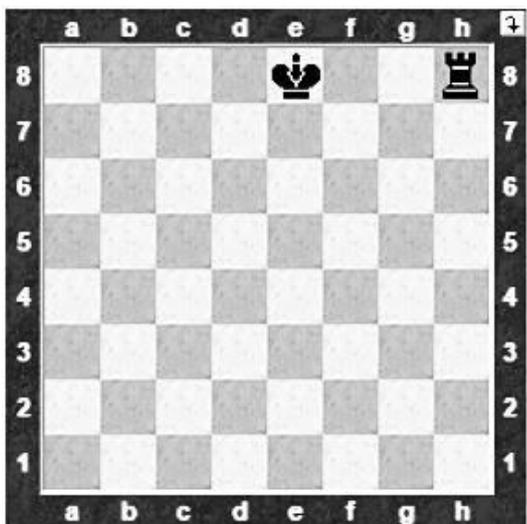


長易位



用黑色棋子進行易位。進行易位時，先移動國王，然後移動城堡。用箭頭表示解法。

短易位

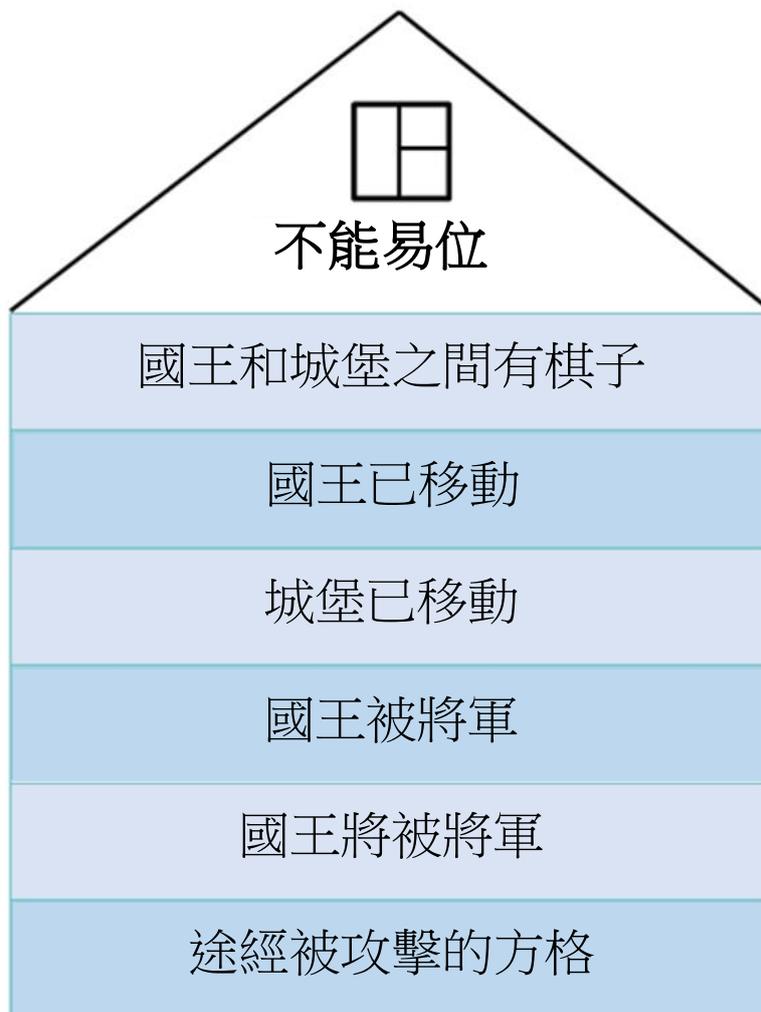


長易位

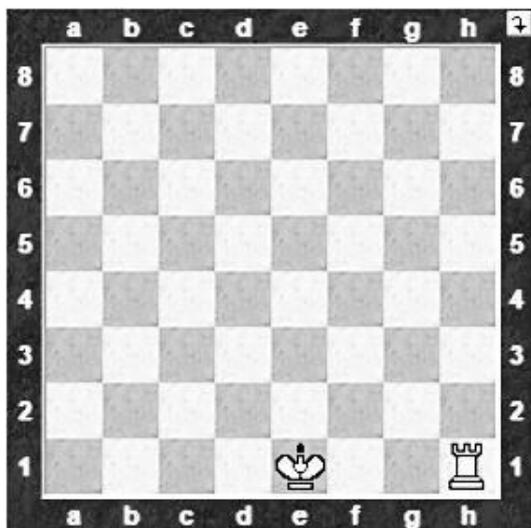


以下情況無法進行易位：

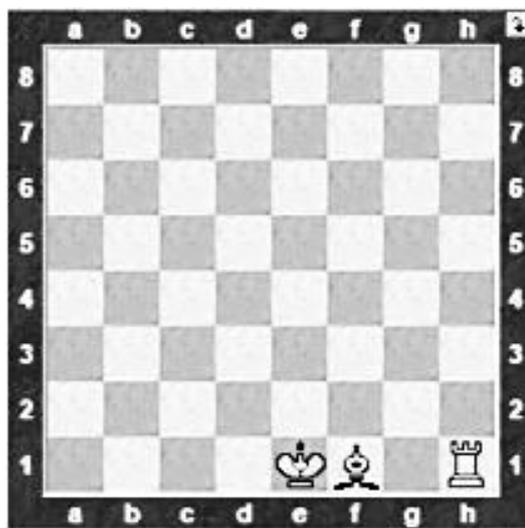
- 國王和想要進行易位的城堡之間有棋子。
- 國王已經移動過。
- 想要進行易位的城堡已經移動過。
- 國王正在被將軍。
- 易位後國王會被將軍。
- 當進行易位時，國王經過「被攻擊的方格」。



練習 3 回答問題：「白國王能否進行易位？」圈出正確答案。

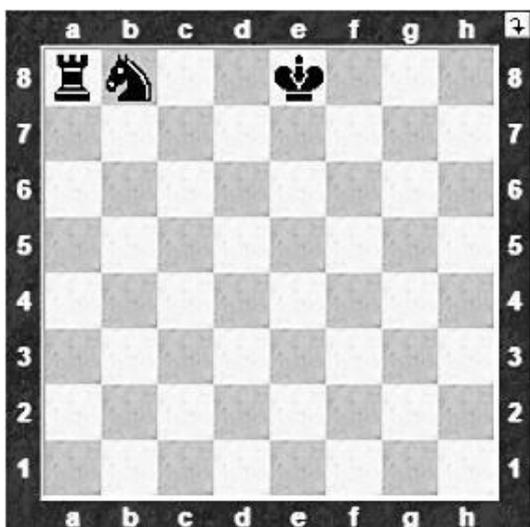


能 不能

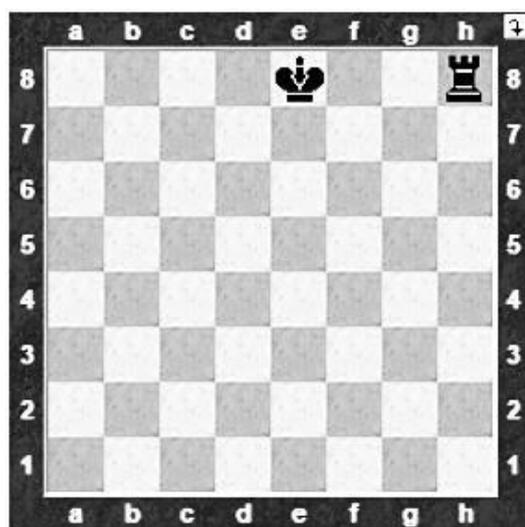


能 不能

黑國王能否進行易位？圈出正確答案。

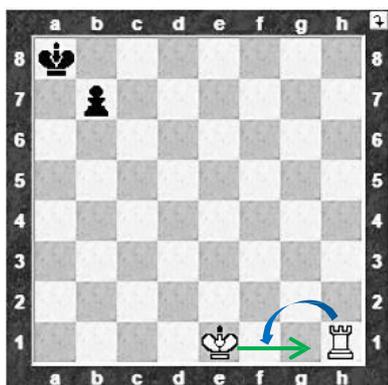


能 不能

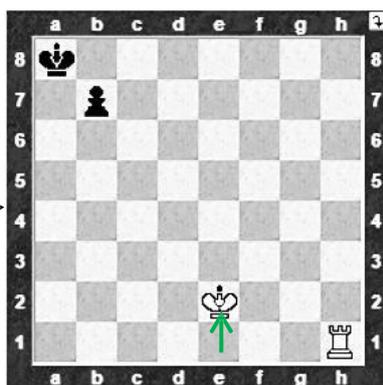


能 不能

國王移動過就無法進行易位。



現在白色棋子可以進行易位。但是...



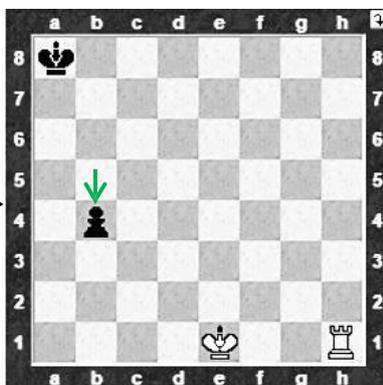
白國王移動到 e2。



黑士兵移動到 b5。



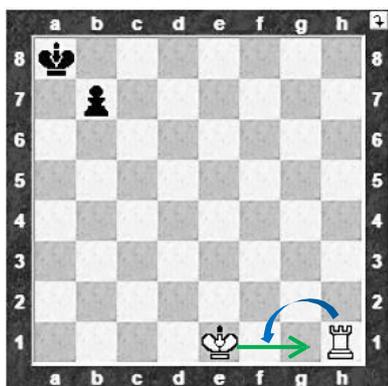
白國王移回 e1。



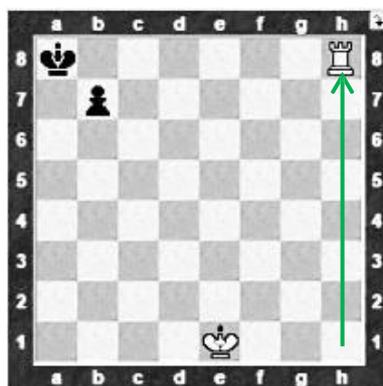
黑士兵移動到 b4。

現在白國王不能進行易位。因為白國王已經移動過。

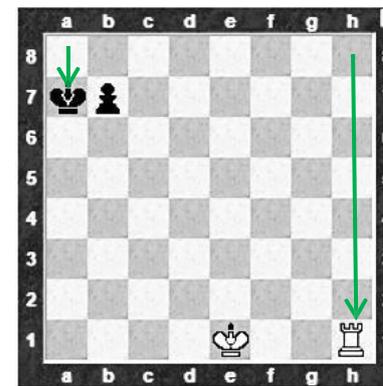
城堡移動過就無法進行易位。



現在白色棋子可以進行易位。但是...



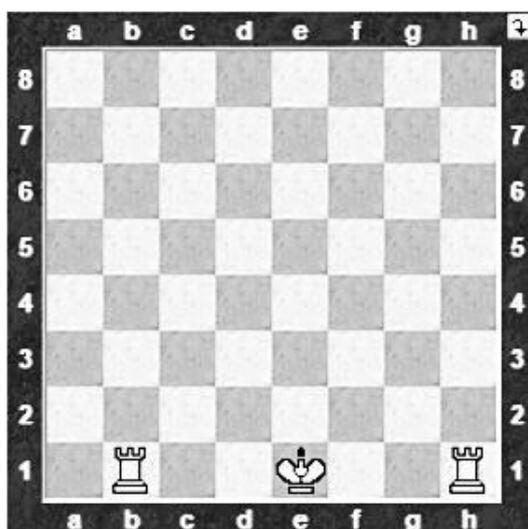
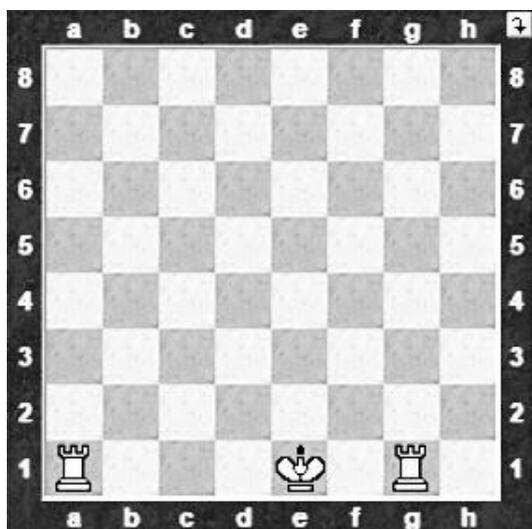
白城堡移動到 h8 並將軍黑王。



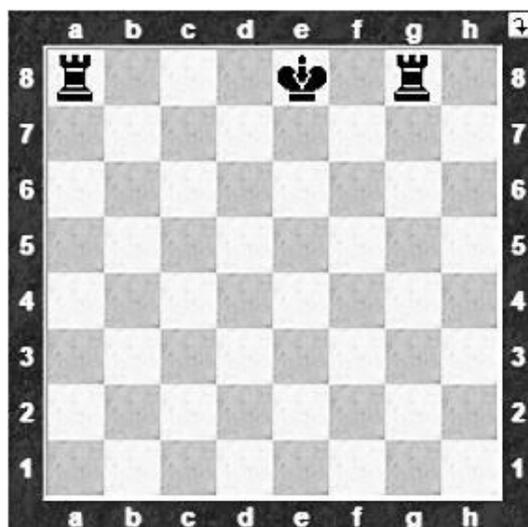
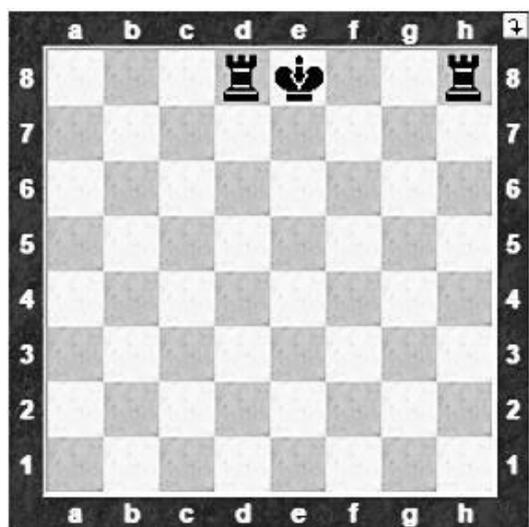
黑國王移動到 a7。白城堡移回 h1。

現在白國王不能進行易位。因為城堡已經移動過。

練習 4 回答問題：「白國王可以進行哪種易位？」短易位還是長易位？用箭頭表示解法。



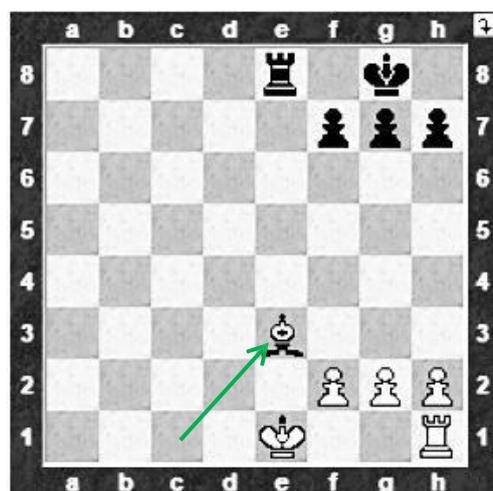
黑國王可以進行哪種易位：短易位還是長易位？用箭頭表示解法。



國王被將軍時不能進行易位。



黑城堡將軍白國王。你不能進行易位。



你必須保護白國王免受將軍。白主教移動到 e3 位置保護白國王。白國王沒有被將軍。



黑城堡移動到 a8。現在白國王可以進行易位。



練習 5 回答問題：「白國王能否進行易位？」圈出正確答案。

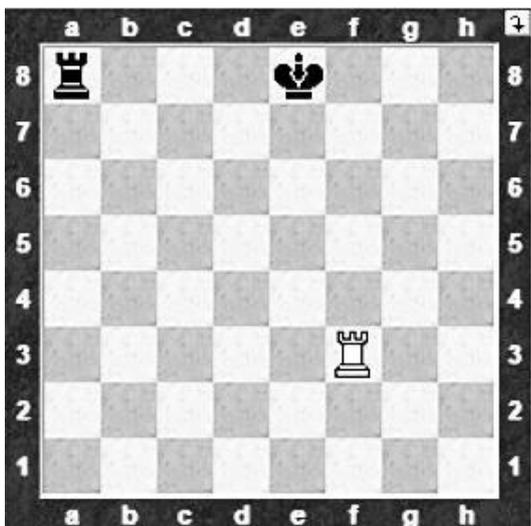


能 不能

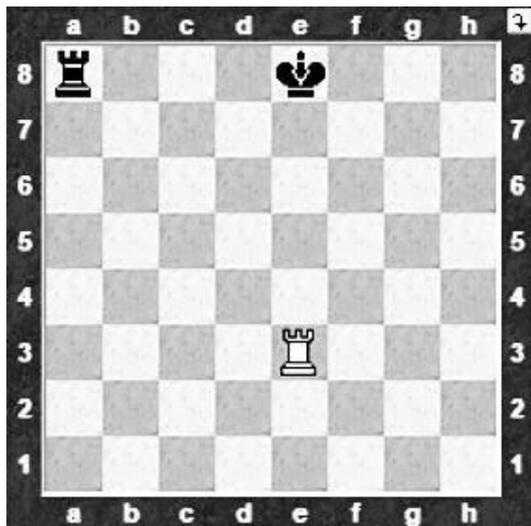


能 不能

黑國王能否進行易位？圈出正確答案。

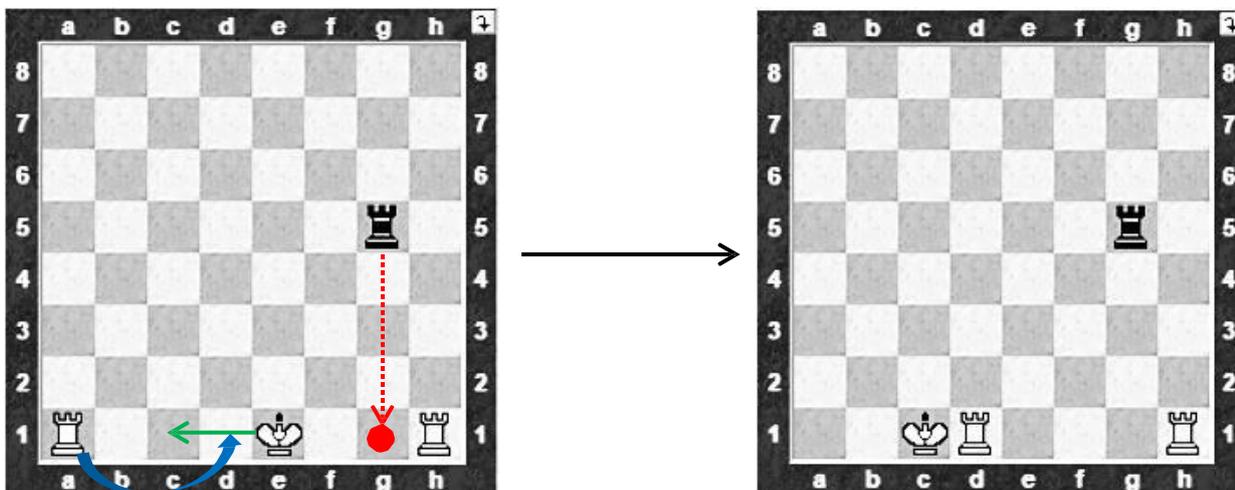


能 不能



能 不能

如果國王移動後會被將軍就不能進行易位。

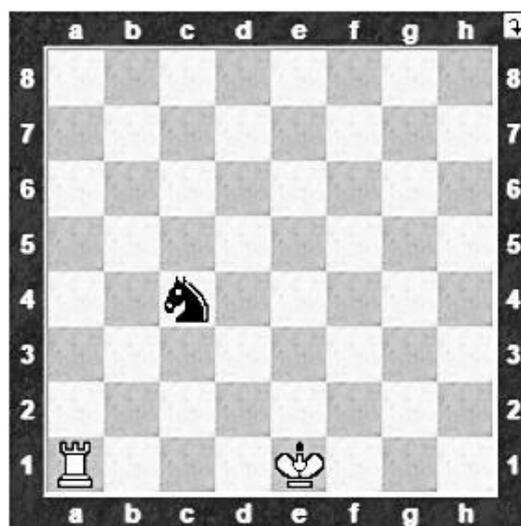


黑城堡不允許白國王移動到 g1。現在白國王不能進行短易位。但是白國王可以進行長易位。

練習 6 白國王能進行長易位嗎？圈出正確答案。



能 不能

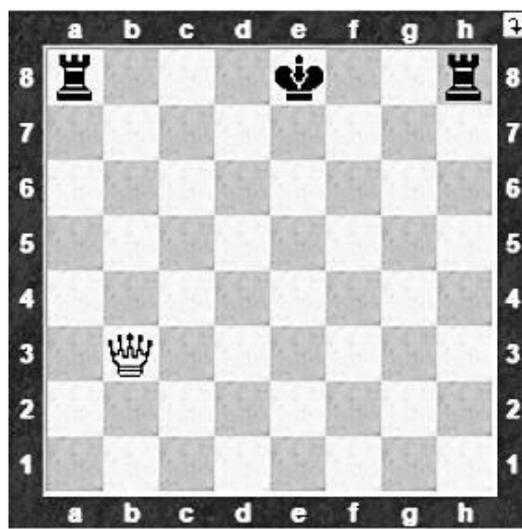


能 不能

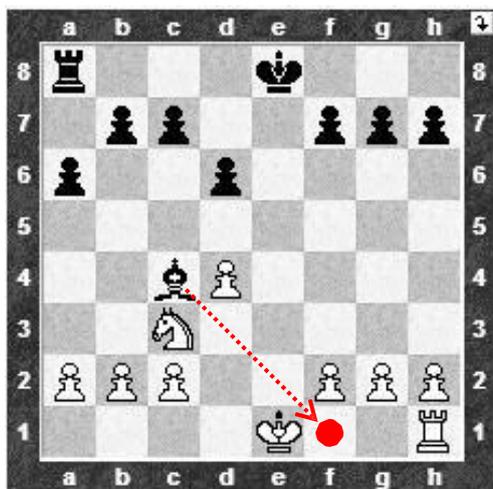
練習 7 白國王可以進行什麼樣的易位：短易位還是長易位？用箭頭表示解法。



黑國王可以進行哪種易位：短易位還是長易位？用箭頭表示解法。



如果國王經過被攻擊的方格就不能進行易位。



在這個位置，白國王不能進行易位。因為黑主教不允許白國王經過 f1，而國王將要移動到 g1。

f1 被稱為被攻擊的方格。

練習 8 白國王能進行短易位嗎？圈出正確答案。

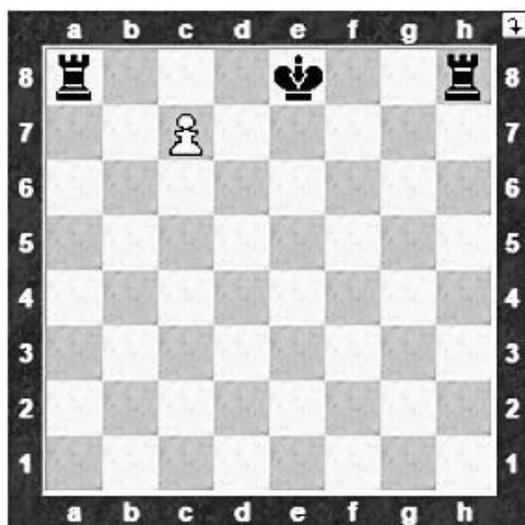
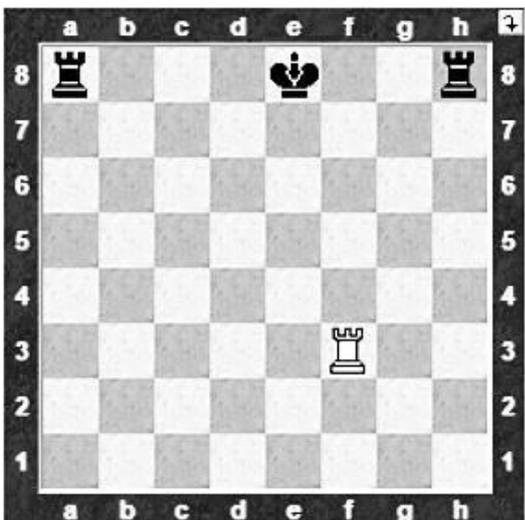


能 不能



能 不能

練習 9 黑國王可以進行哪種易位：短易位還是長易位？用箭頭表示解法。



第 14 課 將殺

當你下棋時，你的目標是將殺對手的國王。

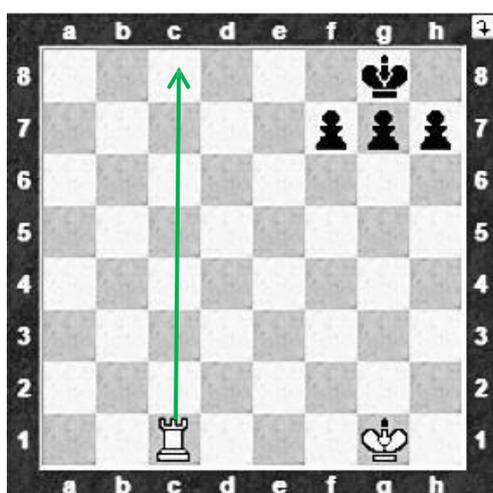
將殺是一種無法避免的將軍（你不能吃掉攻擊國王的棋子；你不能用其他棋子保護國王；你的國王不能逃脫）。

將殺對手就贏得比賽。將殺結束遊戲。

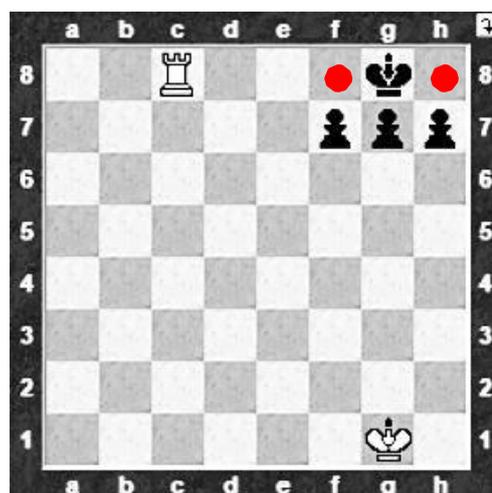
白國王不能將殺黑國王。黑國王也不能將殺白國王。

看看你如何用不同的棋子將殺。

城堡將殺



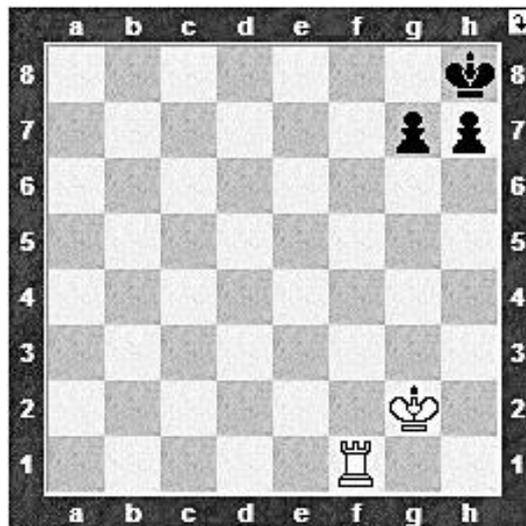
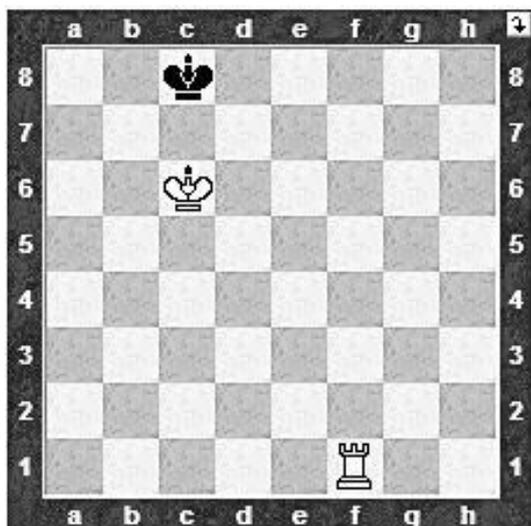
白城堡移動到 c8 並將軍黑國王。



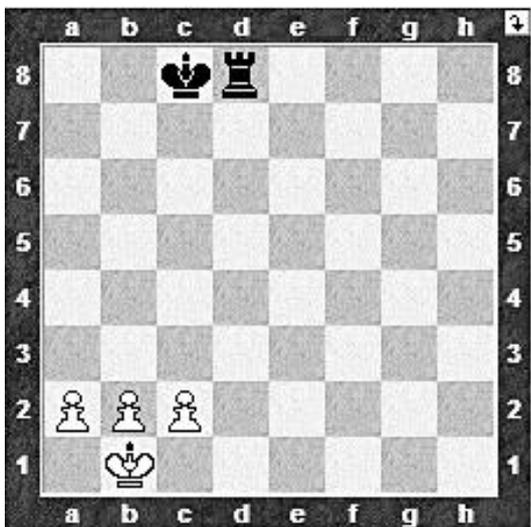
1. 你不能吃掉白城堡。
2. 黑國王不能被保護免受將軍。
3. 黑國王不能移動到 f8 和 h8。

沒有防禦將軍的方法。白城堡將殺黑國王。

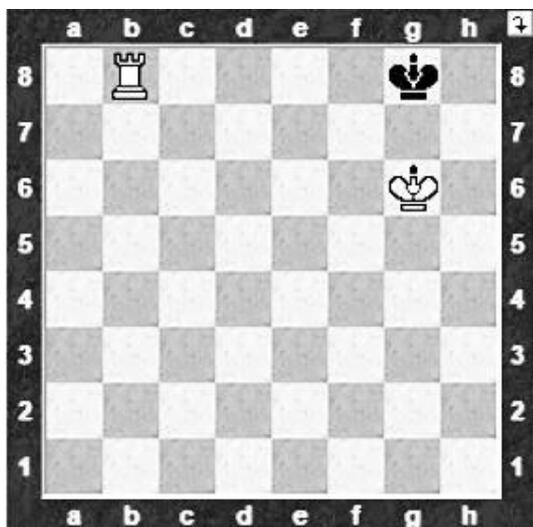
練習 1 用白城堡將殺黑國王。用箭頭表示解法。



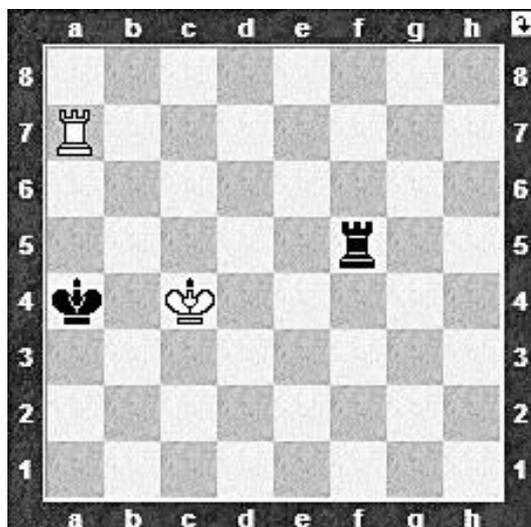
用黑城堡將殺白國王。用箭頭表示解法。



練習 2 回答問題。白城堡是將軍還是將殺了黑國王？圈出正確答案。



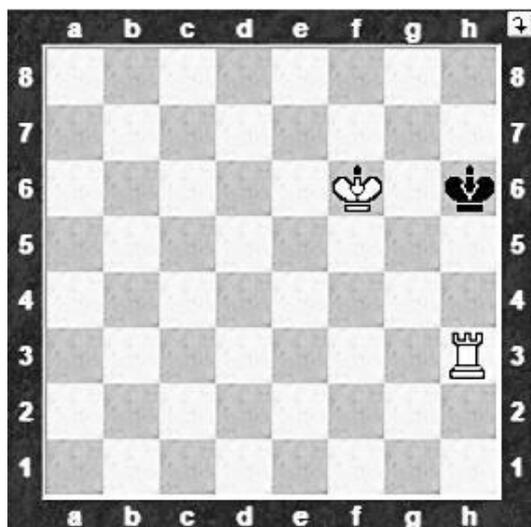
將軍 將殺



將軍 將殺

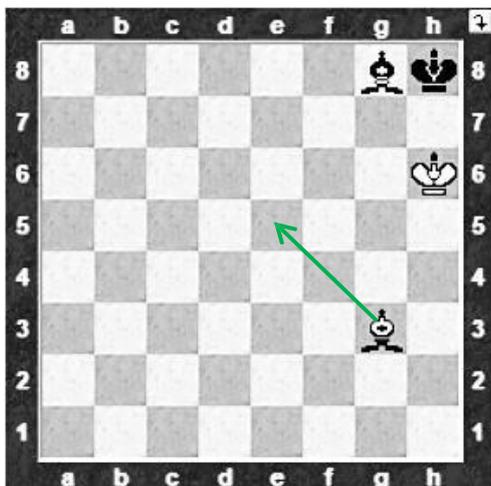


將軍 將殺

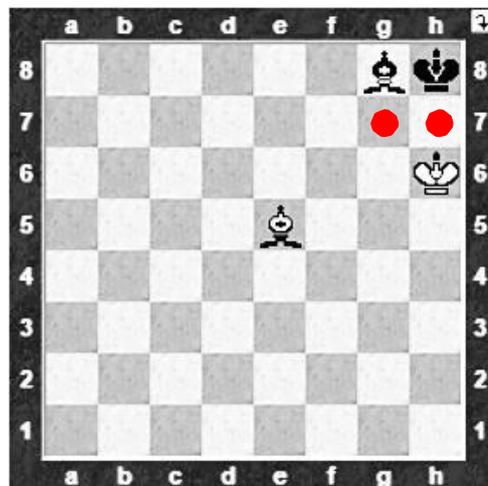


將軍 將殺

主教將殺



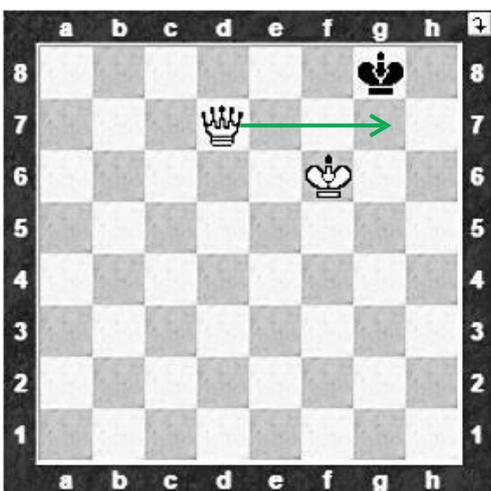
白主教移動到 e5 並將軍黑國王。



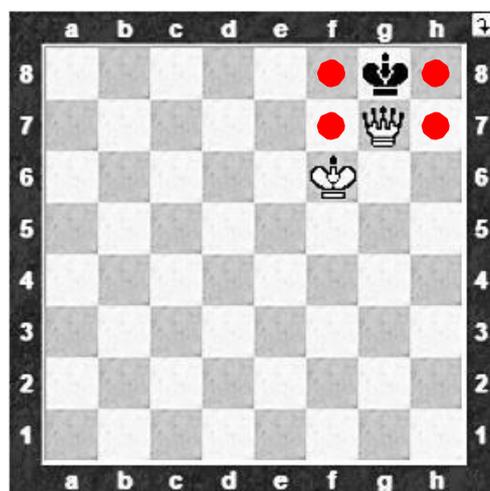
1. 你不能吃掉白主教。
2. 黑國王不能被保護免受將軍。
3. 黑國王不能移動到 g7 和 h7。

沒有防禦將軍的方法。白主教將殺黑國王。

皇后將殺



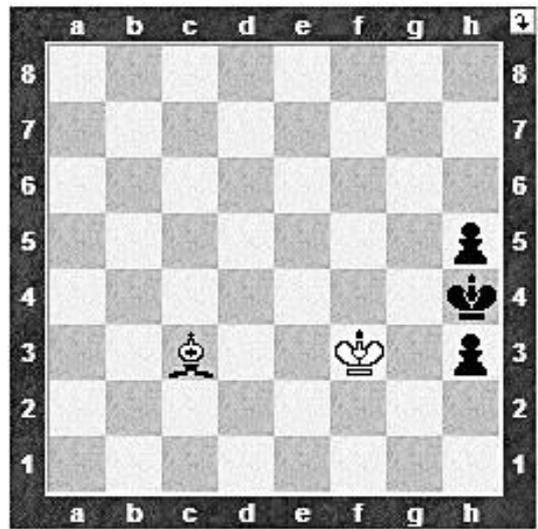
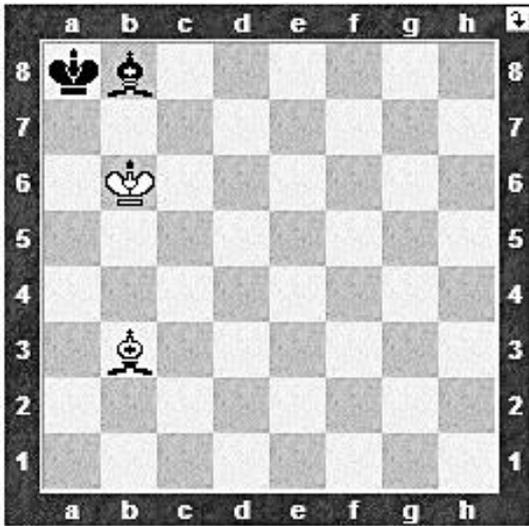
白皇后移動到 g7 並將軍黑國王。



1. 你不能吃掉白皇后。
2. 黑國王不能被保護免受將軍。
3. 黑國王無法移動到 f8、f7、h8 和 h7。

沒有防禦將軍的方法。白皇后將殺黑國王。

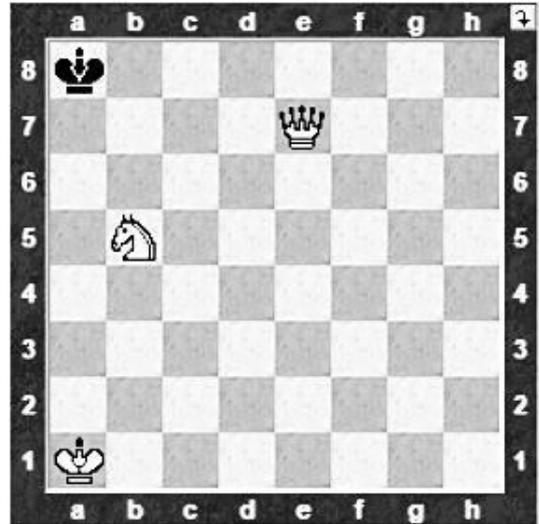
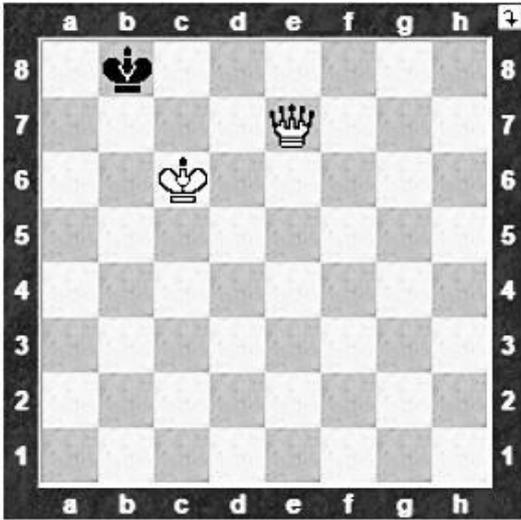
練習 3 用白主教將殺黑國王。用箭頭表示解法。



用黑主教將殺白國王。用箭頭表示解法。



練習 4 用白皇后將殺黑國王。用箭頭表示解法。



用黑皇后將殺白國王。用箭頭表示解法。



練習 5 回答問題。白主教是將軍還是將殺了黑國王？圈出正確答案。



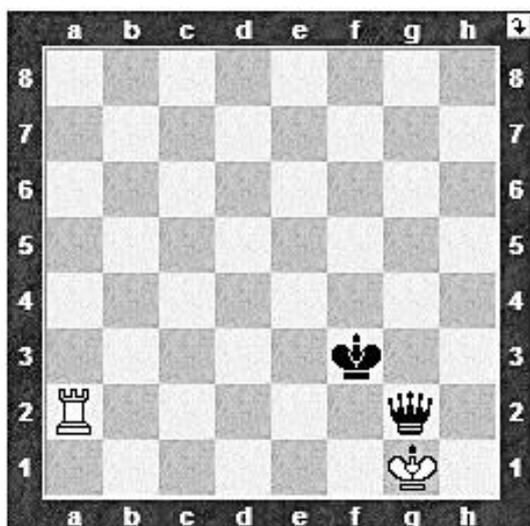
將軍 將殺



將軍 將殺

回答問題。黑皇后是將軍還是將殺了白國王？

圈出正確答案。

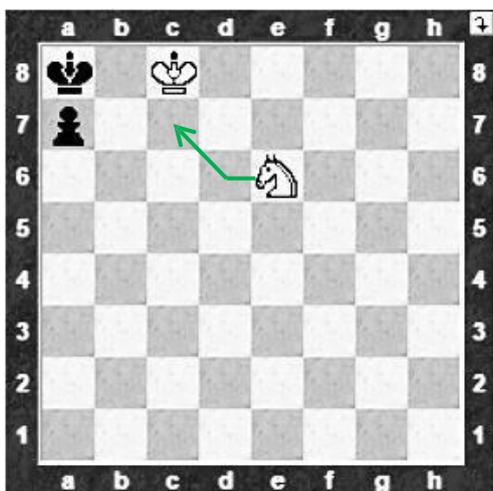


將軍 將殺

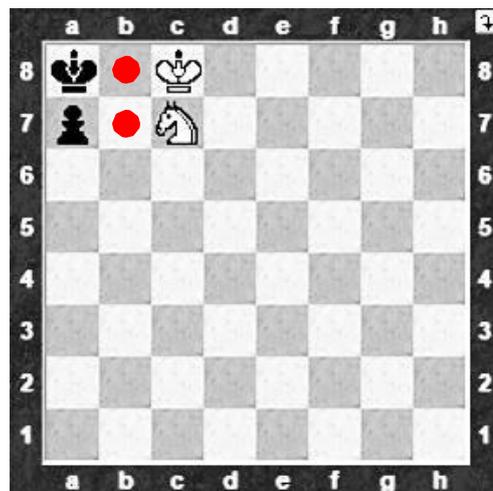


將軍 將殺

騎士將殺



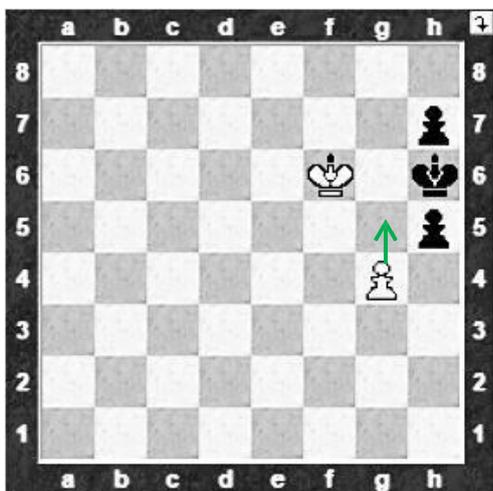
白騎士移動到 c7 並將軍黑國王。



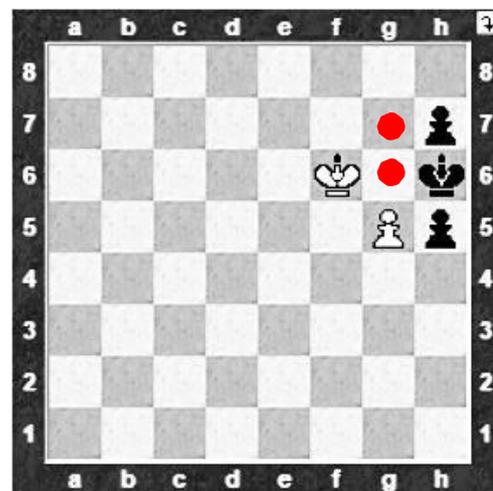
1. 無法吃掉白騎士。
2. 黑國王不能被保護免受將軍。
3. 黑國王無法移動到 b8 和 b7。

沒有防禦將軍的方法。白騎士將殺黑國王。

士兵將殺



白士兵移動到 g5 並將軍黑國王。



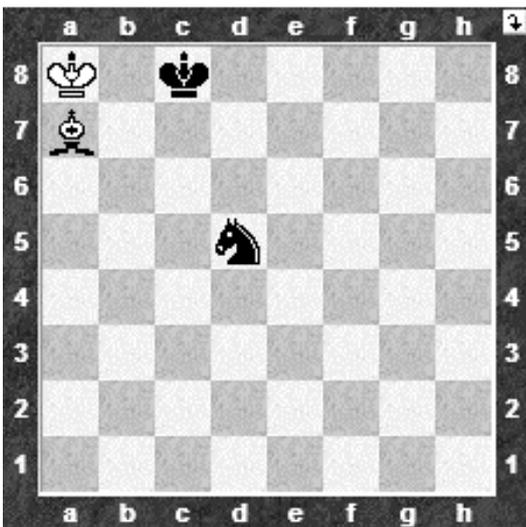
1. 無法吃掉白士兵。
2. 黑國王不能被保護免受將軍。
3. 黑國王無法移動到 g6 和 g7。

沒有防禦將軍的方法。白士兵將殺黑國王。

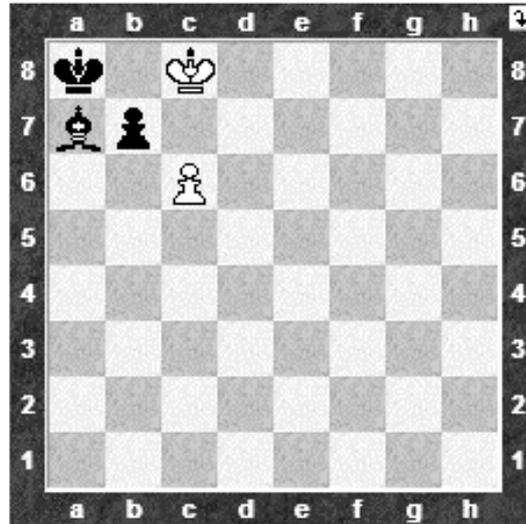
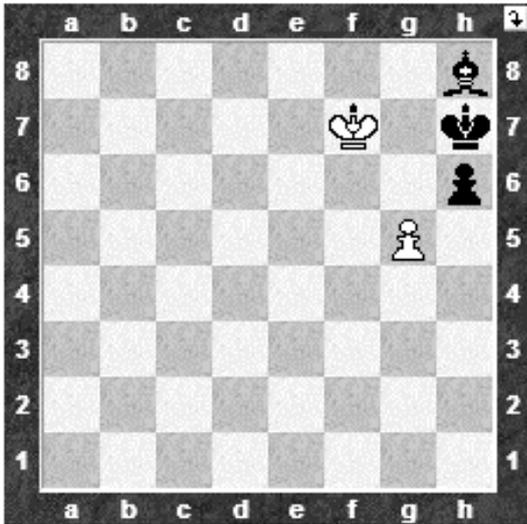
練習 6 用白騎士將殺黑國王。用箭頭表示解法。



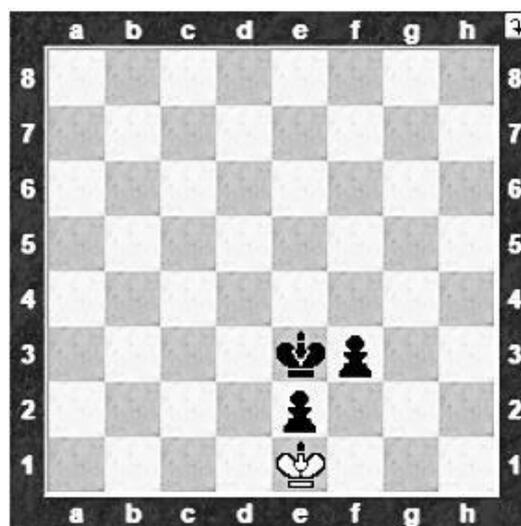
用黑騎士將殺白國王。用箭頭表示解法。



練習 7 用白士兵將殺黑國王。用箭頭表示解法。



用黑士兵將殺白國王。用箭頭表示解法。



第 15 課 和棋 逼和

當你下棋時，你的目標是將殺對手的國王。

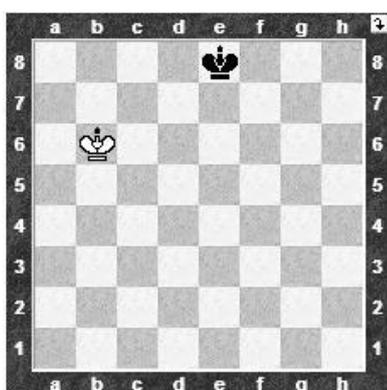
如果你將殺對手，你得 **1** 分。如果你被將殺，你得 **0** 分。

有時遊戲結束了，但沒有任何一方將殺對手。這是**和棋**。每位玩家得到半分。半分用 $\frac{1}{2}$ 表示。

比賽結束	你在比賽結束時得分	
你將殺對手	1	一分
和局	$\frac{1}{2}$	半分
你被將殺	0	零分

看看這些沒有任何一方能贏的局面。

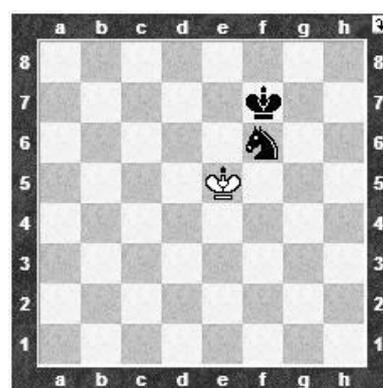
和局



棋盤上只剩下國王。



一方有主教和國王。另一方只有國王。



一方有騎士和國王。另一方只有國王。

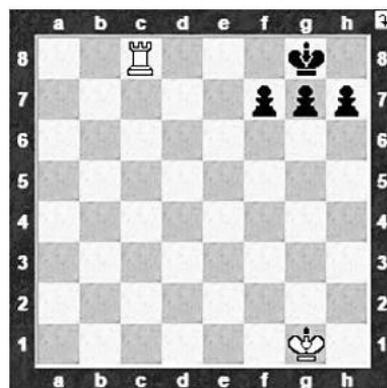
練習 1 用箭頭連接文字、圖片和數字。

將殺

$\frac{1}{2}$

和局

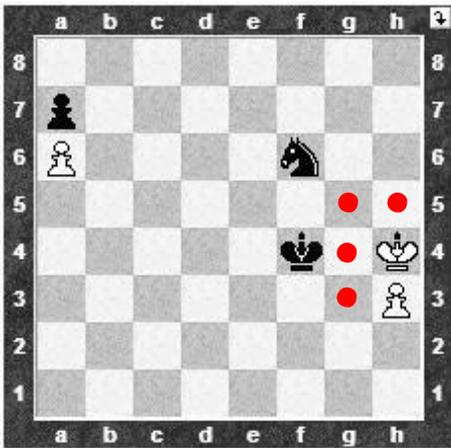
1



在某些局面下棋局也會以和棋結束。

在西洋棋比賽中，有時國王沒有被將軍但卻無處可走。同色的棋子也都無法移動。這就是逼和。

逼和就是和局。



看看這個局面。輪到白方走棋。

1. 白王沒有被將軍。
2. 白國王沒有可走的步法。
3. 白方的棋子無處可走。

這就是逼和。逼和就是和局。如果棋盤上出現逼和，比賽以和棋結束（ $\frac{1}{2}$ ，每位棋手得半分）。

逼和立即結束遊戲。

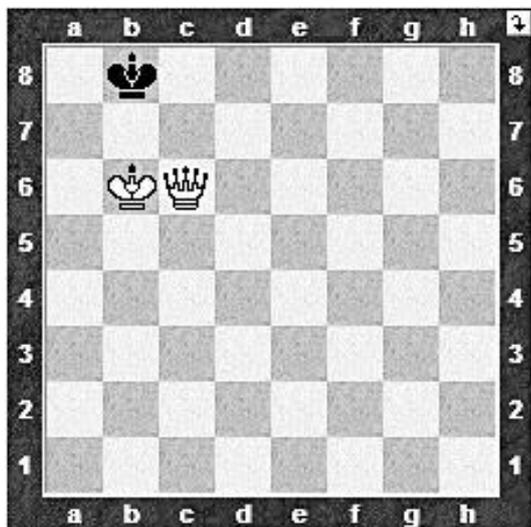
逼和

國王未被將軍

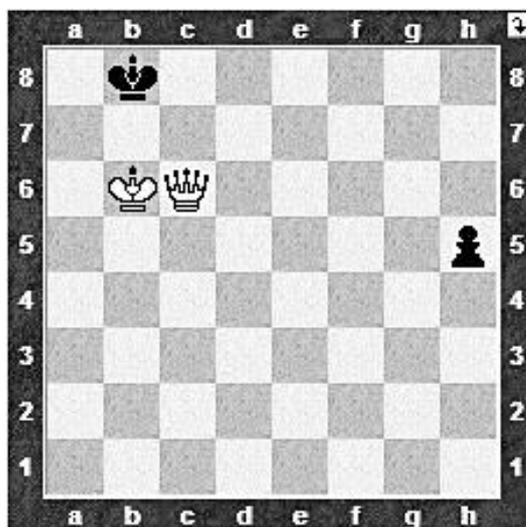
國王無法移動

棋子無法移動

練習 2 回答問題。黑國王是否被逼和？
輪到黑方走棋。圈出正確答案。



逼和 沒逼和



逼和 沒逼和

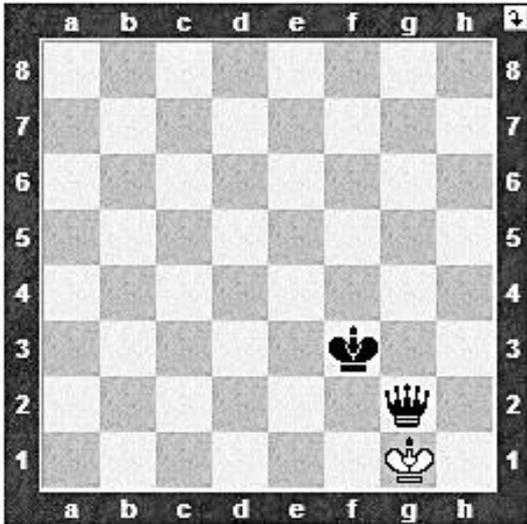


逼和 沒逼和

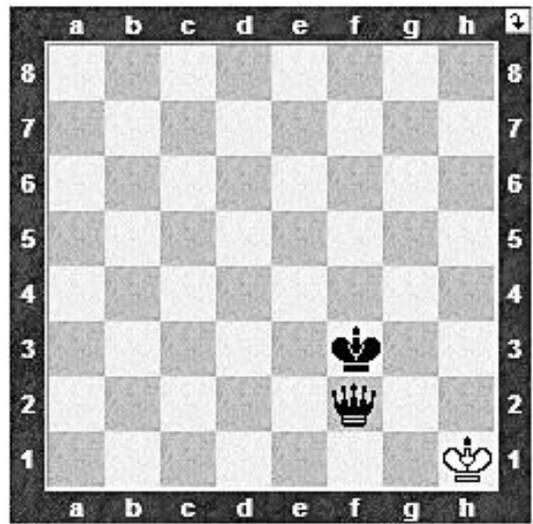


逼和 沒逼和

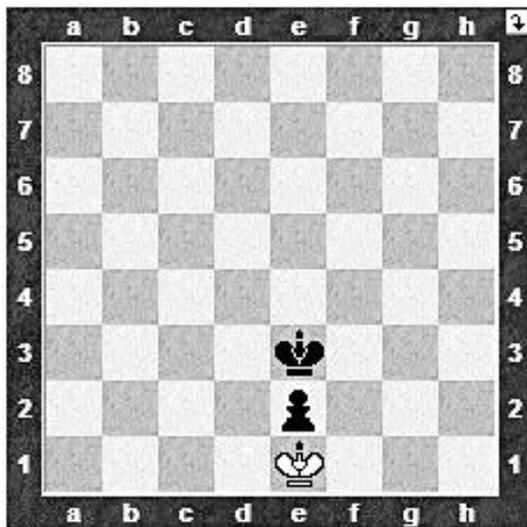
練習 3 回答問題。白國王是被逼和還是被將殺？
輪到白方走棋。圈出正確答案。



將殺 逼和



將殺 逼和



將殺 逼和

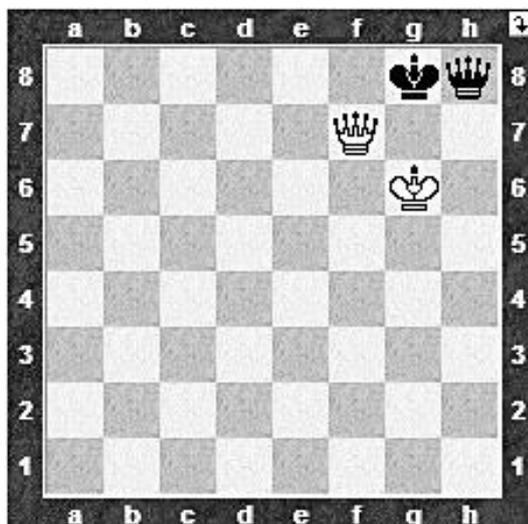


將殺 逼和

練習 4 回答問題。黑國王是被將軍、將殺還是逼和？圈出正確答案。
 如果黑國王被將軍，請用箭頭指出防守的方法。



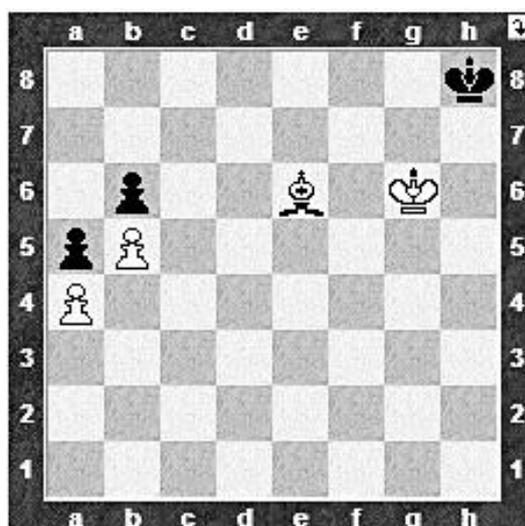
將軍 將殺 逼和



將軍 將殺 逼和



將軍 將殺 逼和



將軍 將殺 逼和

第 16 課 行為規範

下棋時，人們必須遵守**規則**。西洋棋有許多規則，今天你不可能學會所有的規則。因此，我們會介紹必須記住的基本規則。

1.要有禮貌。

棋手之間必須保持禮貌。比賽應該始於握手並以握手結束。

2.比賽期間保持安靜。

比賽時必須保持安靜和秩序。你不能討論對手和自己的走步。嘲笑對手的錯著或吹噓自己的走步都是不禮貌的。**西洋棋禁止提示**。

3.摸子走子。

如果輪到走棋的一方觸碰了自己的棋子，就必須用這個棋子走棋（如果這個棋子可以移動）。如果這個棋子不能移動，則可以移動其他棋子。
如果棋手觸碰了對手的棋子，就必須吃掉這個棋子（如果這步棋可行）。

4.放開棋子即為一步。

當棋手將棋子從一格移到另一格並放開手時，這步棋就完成了。**如果這步棋可行，就不能收回**。但是，如果手還沒有離開棋子，則可以改走另一步，但必須用同一個棋子。

5.調整棋子。

在下棋時，有時棋子排列不整齊，在格子上的位置偏離。如果棋手想要調整自己的棋子（或對手的棋子），然後走棋，必須說「**j'adoube**」（法語，意為「我要調整」）。然後棋手可以調整一個或數個棋子並走棋。

6.用單手下棋。

西洋棋比賽中的所有行動都用一隻手完成，包括吃子、易位、士兵的升變。

練習 1 連接方框使其成為正確的陳述。

在比賽開始時，你需要

提示走步。

在比賽過程中，你需要

握手。

在比賽過程中，禁止

保持沉默。

如果你觸碰一個棋子

用單手。

你應該走棋

移動它。

棋鐘

棋鐘是一種專門用於下西洋棋的計時器。



每位棋手都有自己的計時盤。計時盤顯示棋手在比賽中剩餘的時間。在比賽開始時，雙方棋手擁有相同的時間。

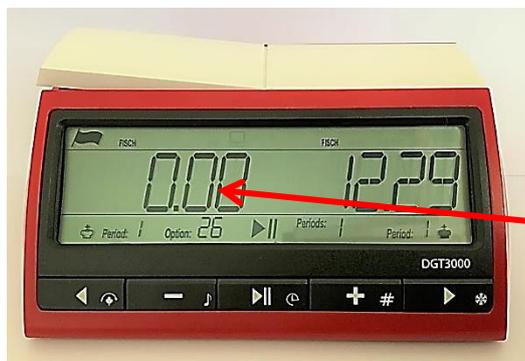


白方有 15 分鐘 10 秒鐘的整場比賽時間。

黑方有 15 分鐘 10 秒鐘的整場比賽時間。

可以為每位棋手設定任何時間：一小時、兩小時、30 分鐘等，作為每場比賽的時間。

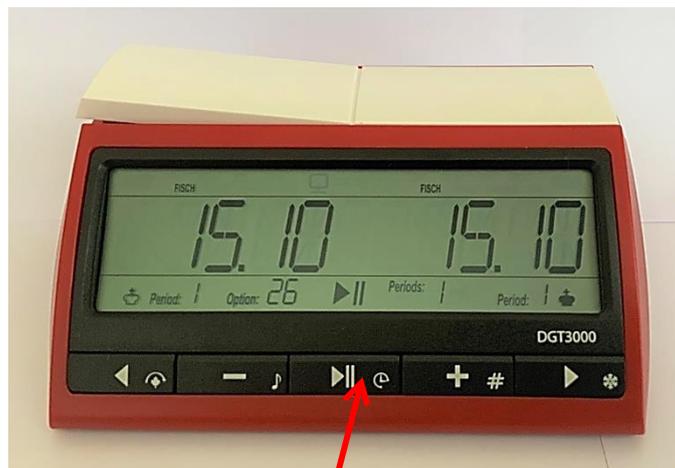
比賽必須在時間用完前結束。當時間用完時，計時盤將顯示零。



白方已用完時間。比賽停止。你不能繼續下。

如何使用計時器？

1.開啟棋鐘。



計時器電源按鈕

如果你想完全停止計時器，按下此按鈕。

2.你走棋後按下頂部的按鈕。按下頂部按鈕將停止你的時間並開始對手的時間。



走棋後按下按鈕。

3.用走棋的同一隻手按下計時器。

西洋棋計時器的外觀可能不同。但使用規則都是相同的。

測驗 1. 應該在問號處放置哪個白色棋子來將殺黑國王？在下方寫下解答。



測驗 2. 應該在問號處放置哪個黑色棋子來將殺白國王？在下方寫下解答。



如需更多資訊，請聯繫：

Anastasia Sorokina，計畫負責人
a.sorokina@fide.com

Maria Tamkovich，計畫協調員
infinitechess@fide.com



© 2021 – 2024.FIDE。版權所有

