

# 日照职业技术学院教案

课程名称：象棋入门

理论实践授课时间：第 1 周至第 16 周，共 16 周，2 学分，32 学时

<b>教学内容</b>	认识中国象棋棋盘与棋子
<b>教学目标</b>	1、进一步认识中国象棋棋盘与棋子。2、了解象棋起源的故事。3、激发学生的学棋兴趣。
<b>教学重点难点</b>	认识中国象棋棋盘与棋子
<b>教具准备</b>	
<b>教 学 过 程</b>	
<p>一. 教师讲解象棋起源的故事。很久很久以前，我国有个很有本领的人叫舜，那时他是中华民族的首领。舜有个弟弟，名字叫“象”。舜非常希望自己的弟弟能成为一个有用的人，但象从小很不听话，不求上进，舜十分着急，每天都督促他学习本领，但效果不大。舜被迫采取了手段，把象关在屋子里，不让他出门，并派专人陪伴他，让他闭门思过。天长日久，舜怕象感到寂寞，就制作了一种棋戏，供他与陪伴人玩耍，以便磨炼他的性情，因舜的弟弟名象，就把这种棋戏称为“象棋”，从而流传至今。</p> <p>二、认真棋盘与棋子。 1、认识棋子。象棋子共有 32 个，分为红、黑两种着色，每种着色 16 个棋子，分为七个兵种。红方：帅一个，士、相、车、马、炮各两个，兵五个。黑方：将一个，士、象、车、马、炮各两个，卒五个。 2、认真棋盘。棋盘由 9 条横线和 10 条竖线组成，共构成 90 个交叉点，棋子就摆在这些交叉点。河界：棋盘中央没有划通直线的地方称为“河界”。它代表弈战双方的分界线。九宫：棋盘两端划有斜交叉线的地方称为“九宫”。划有斜交叉线的地方共有九个交叉点，将(帅)在棋盘上只能在这九个交叉点活动，所以称为“九宫”。“九宫”象征着弈战双方“国王”的宫殿，是双方将帅安身和活动的场所。</p> <p>四、棋子的摆法。</p> <p>五、小结</p>	

教学内容	棋子的走法
教学目标	1、初步掌握棋子的走法。
教学重点难点	棋子的走法
教具准备	
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、导入</p> <p>二、教师讲解象棋各棋子的走法。 1、车的走法车可以沿着所在直线或横线随意行走。进、退、横都可走，格数不限，但不可越过其它棋子跳着走。教师边讲解边演示，然后让学生练习。 2、炮的走法每一步棋的走法与车完全相同。练习 3、帅的走法帅只许在“九宫”内活动，每步棋可以沿着所在直线或棋线行走，一次只能走一格，进、退、横都可以。练习 4、兵的走法在没有过“河界”前，每一步棋只许沿着所在直线向前直走一格；过了“河界”后，每一步棋可以向前直走一格，也可以向左、右横走一格。兵在任何时候都不能后退。练习 5、马的走法。教师边讲解边演示马在棋盘上既不单纯走直线，也不单纯走横线，而是每一步棋走一走(一横)一斜，即沿着“日”字形的对角线走(俗称马走“日”字)，可退可进。如果在马行走的方向，与马紧邻的交叉点有其它棋子时(红黑不限)，马就不能跳过去(俗称“蹩马腿) 练习 6、相的走法相只能在自己一方河界内行走，每一步棋可以沿着对角线斜走两格(俗称相走“田”字)，进退均可。如果“田”字中心有其它棋子时(红黑不限)相就不能走过去，俗称“塞象眼”。练习 7、士的走法士只允许在“九宫”内活动，每一步棋可以沿着“九宫”内斜线走一格，进、退均可。练习</p> <p>三、小结</p> <p>四、综合练习</p>	

教学内容	吃子的方法
教学目标	1、进一步掌握象棋各兵种的走法。 2、初步掌握棋子吃子的方法。
教学重点难点	棋子的走法
教具准备	
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、复习复习棋子的走法。</p> <p>二、学习吃子的方法。教师边演示边讲解除炮以外，棋子的吃法与它的走法完全相同，棋子怎么走就可以怎么吃，也就是说一个棋子可以走到的位置上有对方棋子存在，它就可以把对方棋子“吃掉”(拿出棋盘外)而占领那个位置。只有炮吃子与它的走法不同，它必须沿着所在直线或横线隔一个棋子跳吃(中间所隔棋子红、黑不限)，俗称炮“隔山打”。</p> <p>三、练习</p> <p>1、教师在棋盘上走棋，让学生判断走子或吃子是否符合规定。</p> <p>2、学生练习</p> <p>四、小结</p>	

教学内容	胜负与和棋
教学目标	<p>1、初步了解象棋在什么情况下为胜，在什么情况下为和棋。</p> <p>2、初步知道棋规“将、帅不能在同一直线上直接见面。”</p>
教学重点难点	
教具准备	
<p><b>教 学 过 程：</b></p> <p>一、复习棋子的走法与吃子法。</p> <p>二、介绍棋规“将、帅不能在同一直线上直接见面”。讲解并演示：象棋规则规定双方将、帅不能在同一条直线上直接见面。</p> <p>三、介绍介绍象棋产生“胜负与和棋”的情况。举例讲解：如果一方将（帅）不可避免地要和对方帅（将）在同一直线上直接见面，或不可能避免在下一着要被对方吃掉时即算输棋，而对方则算取胜，如果双方都无法取胜算作和棋。图 1 图 2 例：图 1 红方先走，可走车到黑方底线捉将。黑方为了保将只有落士，这样黑将要与红帅见面，但这是不允许的，此时即算红胜，黑负。此时如果轮到红方走棋，可把车前进一步，这样黑将不可避免地要被红方吃掉，就算红胜，黑负。图 2 双方所剩子力都没有能力战胜对方，这种局面双方可算和棋。</p> <p>四、练习。 1、教师摆出一些棋局，让学生判断双方是否产生胜负或和棋。 2、全盘练习。</p> <p>五、小结。</p>	

教学内容	棋子的价值																																				
教学目标	1、初步了解象棋七个兵种的价值。 2、进一步掌握棋子的走法与吃子的方法。																																				
教学重点难点																																					
教具准备																																					
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、导入同学们学会下棋之后，双方为了胜利，需要调动子力在棋盘上不停战斗。棋子战斗就必然要进行一些子力交换，也就是说有时要吃掉对方一些棋子，而自己的棋子也难免要被对方吃掉。那么怎样衡量双方的得失呢？有的同学用双方所吃掉的棋子数量来衡量，认为对方吃掉我 5 个棋子，我也吃掉对方个棋子，就得失相当，两不吃亏。其实单纯用吃掉的棋子数量作为衡量标准是错误的，是不能准确、真实地反映子力得失程度的。棋子的得失不仅由数量决定，而更重要的是由字的质量所决定。棋子由于兵种中同，它在棋盘上的不一样，因而棋子的作用和重要程度也各不相同。</p> <p>二、介绍为了指导同学们在弈战过程中正确地进行交换，我们以未过河兵（卒）为基准，把它定为 1 分，然后再根据各个兵种的本领大小，把它们统一换算成分值，列表如下：棋子价值表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>兵种</th> <th>未过河兵（卒）</th> <th>过河兵（卒）</th> <th>士</th> <th>象</th> <th>马</th> <th>炮</th> <th>车</th> <th>将（帅）</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>最大控制范围</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>控制交叉点</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>8</td> <td>15</td> <td>17</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>分值</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>4.5</td> <td>9</td> <td>9</td> </tr> </tbody> </table> <p>，车它在棋盘上最多能控制 17 个交叉点，它的价值最高，定为 9 分；炮在有炮架的情况下最多可发控制 15 个交叉点，字为 4.5 分；马在棋盘中央最多可以控制 8 个交叉点，字为 4 分；士、象（相）最多可以控制 4 个交叉点，字为 2 分；过河兵（卒）最多可以控制 3 个交叉点，字为 2 分；将（帅）是双方胜负的标志，它不能被对方吃掉，不担负和其它棋子进行交换的任务，所以无须给它们规定具体价值。（教师边讲解边演示）。棋子价值表可以清楚地体现出各个兵种本领的大小，也能体现出各个兵种之间的价值关系。从表中可以看出车的本领最大，炮、马其次。前面所说车换马，双方虽然是一个换一个，但车方则遭受了巨大损失。对表中保个兵种的价值进行比较可以看出：一车的价值相当于一炮、一马，或双炮或双马；一炮的价值相当于一马；双炮的价值相当于双马或一马、一炮；车、马、炮的价值相当于车、双炮或车、双马或双车；一马或一炮的价值相当于双士或双象（相）或两个过河兵（卒）；一个过河兵（卒）的价值相当于一个士或一个象（相）。棋子价值表中所列棋子价值及它们之间的关系，是棋手们从大量实践中总结出来的，它可供初学象棋的同学们在下棋交换时进行参考，可以使你在交换子力时不受损失，即使受了损失，也能知道自己损失的大小，做到心中有数。但要提醒同学们注意，棋子价值表切不可生搬硬套。因为棋子在棋盘上不停地走动，它们的真实价值不仅与棋子的数量与质量不关系，而且很大程度是由棋子所处的位置所决定，所以到底谁的大，不能用静止的眼光看问题，要看这个棋子在棋盘所处的位置，以及它在双方战斗中发挥的作用来作具体分析。为了全局，为了胜利，有时价值最大的车也要断然舍去，而有时价值最小的兵（卒），如果棋局需要也要不借代价全力保护。</p> <p>三、练习教师摆出双方互相交换子力的棋局，让学生在交换过程中谁合算，谁吃亏。</p> <p>四、小结。</p>		兵种	未过河兵（卒）	过河兵（卒）	士	象	马	炮	车	将（帅）	最大控制范围									控制交叉点	3	3	4	4	8	15	17	17	分值	1	2	2	2	4	4.5	9	9
兵种	未过河兵（卒）	过河兵（卒）	士	象	马	炮	车	将（帅）																													
最大控制范围																																					
控制交叉点	3	3	4	4	8	15	17	17																													
分值	1	2	2	2	4	4.5	9	9																													

教学内容	象棋记录
教学目标	了解象棋记录的作用。 2、初步理解象棋记录四个字各自的含义，初步学会象棋记录法。
教学重点难点	
教具准备	
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、导入 1、教师简单介绍提高象棋水平的方法。 2、下棋自古被称为“手谈”。我们把棋手们用手“谈”的话记录下来就形成了象棋的语言。象棋语言是象棋千百年来久盛不衰的传播媒介。同学们学会象棋语言是研究象棋艺术和提高象棋水平的重要手段。象棋语言的形式一般分为完整记录法和简易记录法两种。这节课我们就来学习完整记录法。</p> <p>二、学习 1、教师边走棋边把完整记录法写于黑板上。①炮二平五 炮8平5 ②马二进三 马8进7 ③车一平二 卒7进1 ④车二进四 车9平8 ⑤车二进五 马7退8 2、学习记录法四个字的含义。学生观察后讨论：①第一个字表示什么？（所走棋子的名称）②第二个字表示什么？（棋子走动前所在直线的号码）③第三个字表示什么？（棋子走动的方向，向前走用“进”，向后走用“退”，横走用“平”）④第四个字表示什么？（棋子进、退的格数或是棋子到达新的直线的号码）</p> <p>三、练习 1、教师指着大棋盘上的棋子，学生说出前两个字。 2、教师说出前两个字，让学生指出棋子。 3、教师走动棋子，让学生说出四个字。</p> <p>四、学习简易记录法 1、教师在黑板上完整记录的旁边写出简易记录，让学生观察后讨论。简易记录法与完整记录法有什么区别？通过讨论得出：简易记录法是完整记录法的简化，记录每一着棋时，它把完整记录法的四个部分简化为三部分。从表中可以看到，棋子如果棋走时，简易记录法就把完整记录法的第三个字省略掉即可；棋子如果进、退，简易记录法省掉第三个字，然后在第四个字的下方划上符号“—”表示进，在上方划上符号“—”表示退。同时，简易记录法双方都用阿拉伯数字记录。四、练习教师走棋，学习用简易记录法进行记录。</p> <p>五、小结</p>	

教学内容	术语：捉 将 应将
教学目标	1、初步理解“捉、将、应将”等基本手法的意思。 2、 能在实战中应用“捉、将、应将”等基本手法。
教学重点难点	
教具准备	
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、导入象棋中的七个兵种，虽然走法不同，性能各异，但它们却能以各自不同的方式来完成对局者的作战目的。我们把对局者为了达到某一作战目的而经常使用的各个兵种的走法称为基本手法。</p> <p>二、学习 1、学习基本手法“捉” ①讲解：一方走子直接威胁对方棋子（除将帅之外）准备下一着把它吃掉，这种走法就称为“捉”。“捉”是进攻手段，它是消灭对方棋子的有效方法，有时通过“捉”也可以达到争先取势的目的。 ②举例：图略 2、学习基本手法“将” ①讲解：一方走子直接威胁对方将（帅），准备下一着把它吃掉就称为“将”，也称“将军”。“将”就是捉对方将（帅），它是棋局取胜的手段，有时通过“将军”把对方将（帅）逼到不利位置，为其它棋子进攻创造条件。 ②举例说明：（例子略） 3、学习基本手法“应将” ①讲解：一方将军时，对方必须应将。应将就是应付对方的将军。它是防守手段。被将军的一方必须采取各种办法来解除对方棋子对自己将（帅）的威胁。用炮将军时对方有四种应将办法；用车、马将军时，对方有三种办法；而用兵（卒）将军时，对方只有二种应将办法。 ②举例：（例子略）</p> <p>三、小结</p>	

教学内容	第一手棋走到哪里好？
教学目标	让学生了解第一手棋走到哪里好？
教学重点难点	
教具准备	
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、导入：同学们学会了下棋，一定非常想知道第一步棋到底走哪个棋子好，这个棋子究竟应该走到什么地方，不同风格的同学可能有不同的选择。俗话说：“万事开头难”，我们有必要认真地研究一下这个问题。</p> <p>二、介绍：教师边介绍边走棋。从理论上讲，红方先走时，第一着棋 16 个棋子都可走动。但从实战角度来看，有些棋子第一步不宜走动。将（帅）是双方胜负的标志，为了安全，它应深藏“九宫”原始位置，宜静不宜动。如果第一步走车，马就会被对方炮立即吃掉，可见车第一步也不宜轻易走动。假如第一步走士，不但阻断了车在二路横线上的活动通道，而且会过早暴露将（帅）的出口，易被对方所乘，所以，第一步走士的情况极少。这样，第一步棋可以走动的棋子只剩相、马、炮、兵这四个兵种第一手棋可能走到什么地方去。相：一般都飞到中路，保持双相连环，共同守卫“九宫”。第一着棋把相飞到边线几乎没有。马：第一手一般都跳向中央，以便保卫中兵，拱卫“九宫”。第一手棋把马走向边线的较少。炮：由于炮隔子才能发挥威力，所以第一手走炮时一般都把炮藏在己方阵内，向敌方阵地进行远慑。第一手把炮在直线上进退者极少，尤其不能用炮打对方马。第一手棋如果用炮打马，对方可以抢先出车，于己方大为不利。第一手棋如果走炮时，一般都横走，但第一手把炮走到边线者也极少。因为这样走，炮将远离中央战场，给对方“九宫”的压力较小。兵：中兵是“九宫”门户，第一手棋不宜轻动，第一手走兵时，一般都走三、七两个兵，这样既可开通己方马路，又可抑制对方马头。综合以上分析，我们可以发现相、马、炮、兵四个兵种第一手棋一般都有几下几种走法：相：第一手一般都飞到中线，形成飞相局。两个相共有两种走法。马：第一手一般都跳向中央，两个马共有两个走法。红方第一手走马二进三，就形成了起马局，当然红方选择马八进七也可以。炮：第一手一般只有横走的五种选择，两个炮共有十种走法。红方第一手炮二平五就形成中炮局。红方当然也可以选择走炮二平三称为兵底炮；炮二平四称为士角炮；炮二平六称为过宫炮；炮二平七称为金钩炮。兵：第一手一般都走三、七兵，两个兵共有两种走法。红方第一手走兵三进一，这样就形成了挺兵局，也称“仙人指路”。通过以上研究同学们不难明白，第一手棋可以走相、马、炮、兵四个兵种子之一，它们共有十六个位置可供选择，第一手棋把这个四个兵种之一走到十六个位置上的任何一个都算好。黑方可以根据红方第一手棋走动棋子的种类，以及这个棋子所到达的位置来决定自己的作战方案，一般情况下，黑方也应该相应走动象、马、炮、卒四个兵种之一，把它走到上述十六个位置中的一个去应战。这样双方就形成各式各样的开局体系，展开全面战斗，关于具体的开局方法，我们在以后再学习。</p> <p>三、练习</p> <p>四、小结</p>	

<b>教学内容</b>	产生胜负的类型
<b>教学目标</b>	1、让学生初步了解产生胜负及和棋的常见类型。 2、初步理解“将死”、“送将”、“困毙”、“认输”等的含义
<b>教学重点难点</b>	1、让学生初步了解产生胜负及和棋的常见类型。 2、初步理解“将死”、“送将”、“困毙”、“认输”等的含义
<b>教具准备</b>	
<b>教 学 过 程</b>	
<p>一、导入：我们知道将（帅）的存亡是双方产生胜负和的标志，现在我们把棋局产生胜负和的类型分述如下。</p> <p>二、介绍：产生胜负的类型（棋例略） 1、送将当一方“将军”时，对方没有“应将”，没有应将方即负；一方走子后，造成把自己的将送给对方吃的现象，走子方即负。 2、将死当一方“将军”时，对方无法应将，即算“将死”，此时“将军”方胜，被“将军”方负。 3、困毙如果轮到一方走棋时，它的每一个棋子都没有符合规定的着法可走，即算困毙。此时对方虽然没有“将军”，但自己没有棋子可走算对方胜，被困毙方负。 4、一方主动认输有时棋局虽然没有结束，但一方主动认输，即算对方胜，认输方负，这一般有三种情况：①一方多子；②一方多兵；③一方胜势。 5、一方走了禁止着法而不改变者。</p> <p>三、练习教师摆出棋例，让学生判断哪方胜，哪方负。</p> <p>四、介绍：和棋产生的类型（棋例略） 1、双方无力“将死”对方 2、一方提和，对方表示同意 3、双方走出允许着法而不变着者 4、六十回合自然限着如果从一盘棋的某一着算起，双方至少在六十回合内都没有吃对方任何一个棋子，即算和棋。</p> <p>五、练习</p>	

教学内容	车杀单将 马杀单将 兵杀单将
教学目标	1、初步掌握“车杀单将、马杀单将、兵杀单将”的的规律与技巧。
教学重点难点	1、初步掌握“车杀单将、马杀单将、兵杀单将”的的规律与技巧。
教具准备	
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、导入当对方只剩一个单将时，你用车、马、炮、兵四个兵种中的一个能战胜对方而取胜吗？这一课我们专门研究单子擒将的规律与技巧。</p> <p>二、新授（一）车杀单将 1、摆出棋局（图略），学生试走并讨论。 2、总结：单车可必胜一个将，取胜的办法有两种，一种是逼迫对方将与己方帅在同一直线上直接见面；一种是逼迫对方将无路可走而困毙。（二）马杀单将（图略）方法同上总结：单马可必胜单将，取胜办法只有困毙一种。</p> <p>三、兵杀单将（图略） 1、摆出棋局，学生试走并讨论。 2、总结：单兵只要不在对方底线，可必胜一个将，取胜的办法只有困毙一种。</p> <p>四、练习两生一组，学生任意摆出车（马、兵）杀单将棋局，然后练习。</p>	

教学内容	棋规简介：禁止着法
教学目标	1、让学生初步了解常见的禁止着法。 2、初步理解“长将”、“长杀”、“长捉”的含义
教学重点难点	
教具准备	
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、导入：小故事：一天，两个小同学为了一盘棋发生了争执。拿黑棋的同学说：“老师，他用兵总将我。”另一个说：“老师，我不将他就要输棋啦。”（教师摆出棋局并出走着法，图略）图中局面黑方只要将军就可取胜。红方不愿输棋，于是用兵不停地将军，这样走到底行不行呢？我们知道象棋是一种体育竞赛项目，要竞赛，运动员之间就难免要发生一些纠纷。为了圆满地解决对弈中双方可能出现的问题，国家体委制定了详尽的象棋竞赛规则。这节课我们就来学习几种常见的禁止着法。</p> <p>二、学习 1、学习禁止着法“长将” ①讲解：一方走子不停顿地“将军”形成循环者称为“长将”。②教师摆出棋局，并走出着法（图 1） 棋规明确规定，任何棋子在任何情况下均不可单方面地“长将”。图 1 着法红先：车四平五 将 5 平 6；车五平四 将 6 平 5；车四平五 将 5 平 6；车五平四 将 6 平 5；车四平五 将 5 平 6…… 红车步步“将军”就是“长将”。黑方虽可走将 5 平 4，但红方无权强迫对方走棋。此局虽然红车除了“将军”之外没有其它棋子可走，也不能“长将”，只好认负。 2、“长杀”①讲解：一方走子不停地威胁对方将（帅），准备下一着棋把它将死，这种走法就称为“长杀”，也称“长要杀”。（图 2） ②举例：兵三平四 炮 9 平 7；车三平二 炮 7 平 8；车二平一 炮 8 平 9；车一平三 炮 9 平 7…… 红车步步威胁黑将，准备下一步到底把它将死，红车所走着法就是“长杀”，虽然一旦变着，黑方卒 5 进 1，红方就要输棋，也无可奈何，只好认负。 3、“长捉” ①讲解：一方走子不停顿地捉吃对方没有其它子力保护的棋子称为“长捉”。（捉未过河兵（卒）不算捉子之列） ②举例（略）</p> <p>三、练习教师摆出一些棋局，学生讨论是否“长将”、“长杀”或“长捉”。</p> <p>四、小结</p>	

教学内容	“棋规简介：允许着法”
教学目标	1、让学生初步了解常见的禁止着法。 2、初步理解“长将”、“长杀”、“长捉”的含义
教学重点难点	1、让学生初步了解常见的允许着法。 2、初步理解“长跟”、“长拦”、“长兑”、“长献”、“一打一闲”等的含义
教具准备	
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、导入：一次，两个小同学参加比赛，走成图1局面。着法黑先： ……………车2平1；炮九平八 车1平2；炮八平九 车2平1；炮九平八 车1平2……………以上红炮总想摆脱黑牵制而抽吃黑卒，黑方总不让红方达到目的。红方非常恼火，请来裁判说：“黑车总吃我炮。”裁判看了棋局回答说：“你的炮有车保护是“有根子”，黑车算跟炮而不算吃炮，黑方可以总这样走下去。”结果红炮无法脱身，只好和棋。 这是为什么呢？原来象棋规则中规定了一些着法为允许着法，允许着法就是允许对局双方循环往复不停顿地走下去的着法。双方走了允许着法而不改变者可判和棋。</p> <p>二、介绍： 1、允许着法共分三大类：1、双方所走着法都没有“长打”性质；2、帅（将）和兵（卒）所走着法都具有“长打”性质；3、双方所走着法都有“长打”性质。 2、举例介绍（图例略）(1)长跟一方走子循环往复不停顿地盯住对方“有根子”，限制它的活动自由，同时又不具有捉子性质，称为“长跟”。(2)长拦一方走子循环往复不停顿地拦挡对方棋子，不让它通过，同时又不具有捉子性质，称为“长拦”。(3)长兑一方走子循环往复不间断地和对方相同棋子或价值相当棋子进行邀兑，就称为“长兑”。(4)长献一方走子循环往复不间断地把自己的“无根子”主动送给对方相同棋子吃，就称为“长献”。(5)一打一闲一方走子“打着”与“闲着”循环往复交替进行，称为“一打一闲”。</p> <p>三、练习教师摆出棋例，让学生判断是允许着法还是禁止着法。</p>	

教学内容	兵类残局：兵士巧胜单士、双兵胜双士
教学目标	： 1、初步掌握“兵士巧胜单士、双兵胜双士”的规律与技巧。
教学重点难点	： 兵类残局：兵士巧胜单士、双兵胜双士的规律与技巧。
教具准备	
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、导入这一课我们专门研究一下兵在残局中的作战力量。小兵虽然行动迟缓，力量较小，但他们联合起来却能发挥巨大作用。</p> <p>二、新授（一）学习“兵士胜单士”残局（图 1） 1、讲解：单兵一般不能胜单士，但兵与帅的位置较好时，也有取胜的可能。 2、摆出棋局，学生试走并讨论。 3、教师小结着法： 图 1 图 2 着法红先胜：兵五进一 士 5 退 4；兵五平四！士 4 进 5；兵平到无士的一边控制黑将的活动，是取胜的关键。如兵五平六走到有士的一边则将 5 平 6，红方无法取胜。黑方如将 5 平 6，则帅五平四。兵四进一 士 5 进 4；帅五平六 士 4 退 5；帅与兵分别控制黑将向两侧的活动通道，称为“左兵右帅”，是用兵诀窍。黑方如走将 5 平 4，则兵四平五速胜。仕五退四 士 5 进 6；帅六进一！士 6 退 5；帅六平五 将 5 平 4；兵四平五 红胜。（二）学习“双兵胜双士”残局（图 2） 1、介绍：双兵只要具备以下两个条件，一般可必胜双士。兵不能走到对方底线；其中一个兵必须是高兵。没有进入对方三路横线的兵称为高兵。 2、学生试走。 3、教师小结：着法红先胜： 1. 兵七进一 将 4 退 1 如改将 4 进 1，则兵四平五，再兵五进一胜。 2. 帅五进一 ..... 良好的等着。 2. .... 士 5 进 4 3. 兵四进一 士 4 退 5 如改走士 6 进 5，则兵四平五，与基本胜法同。 4. 兵四平五 将 4 平 5 5. 兵五进一 士 6 进 5 6. 兵七平六再兵六平五吃士胜。</p> <p>三、练习：两生一组练习以上两则残局。</p>	

教学内容	兵类残局：双兵胜双象 双兵胜单缺士
教学目标	1、初步掌握“双兵胜双象 双兵胜单缺士”的规律与技巧。
教学重点难点	兵类残局：双兵胜双象 双兵胜单缺士
教具准备	
<p><b>教 学 过 程</b></p> <p>一、导入这一课我们继续研究兵在残局中的作战力量。</p> <p>二、新授（一）学习“双兵胜双象”残局（图 1） 1、讲解：双兵只要具备胜双士的两个条件，有能力必胜双象。 2、摆出棋局，学生试走并讨论。 3、教师小结着法：图 1 图 2 着法红先胜高兵和低兵依仗主帅助攻，可以战胜双象。 1. 兵八平七 将 4 平 5 2. 兵六平五 ..... 正着。如急于兵六进一，则将 5 平 6。在此局势下，红方无法取胜。 2. .... 象 5 退 7 3. 帅五平六 ..... 先帮助兵占立六路要道。 3. .... 象 7 进 5 4. 兵七平六 将 5 平 6 5. 帅六平五 象 5 进 3 6. 兵五平四 象 3 退 5 7. 帅五平四 ..... 用帅助攻，奠定胜局。 7. .... 象 5 进 3 8. 兵四进一 将 6 退 1 9. 兵四进一 将 6 平 5 10. 兵四进一（二）学习“双兵胜单缺士”残局（图 2）双兵形成右兵左帅可胜单缺士。方法同上。着法红先胜 1. 兵五平四 士 4 进 5 2. 兵四平三 士 5 进 4 3. 兵三进一 将 5 平 6 4. 兵三平四 象 5 进 7 5. 帅五平四 ..... 关键之着，由此奠定胜局。 5. .... 象 7 退 5 6. 兵四进一 将 6 平 5 7. 兵四进一</p> <p>三、总结四、练习两生一组练习上述两则残局，教师巡视。</p>	