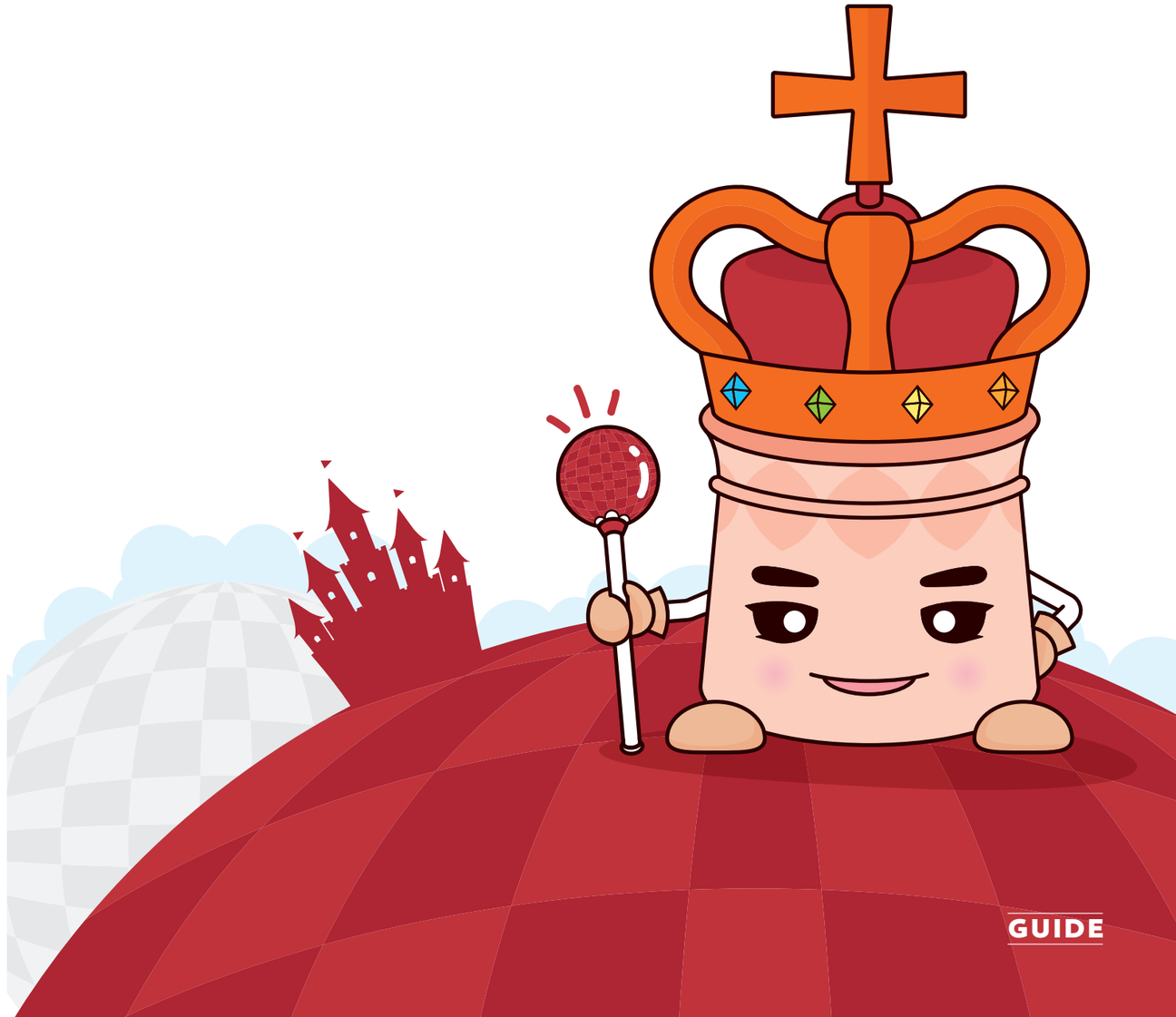
I'm the King



T Chess

저자 **오미연** | 출판 **(주)티체스** | 신고번호 **제2013-000017호** | 대표전화 **1688-7379** | 홈페이지 **www.mindchess.com**
Copyright 2019. OHMIYEON. All rights reserved.

이 책은 저자와의 협의하에 인지를 붙이지 않습니다.
이책에 실린 글과 그림 및 사진을 무단으로 복제를 금하며, 마인드체스 프로그램 교재이므로
승인없이 무단으로 교육용, 사업용 등의 용도로 복제 및 사용시 민·형사상에 책임을 져야 합니다.

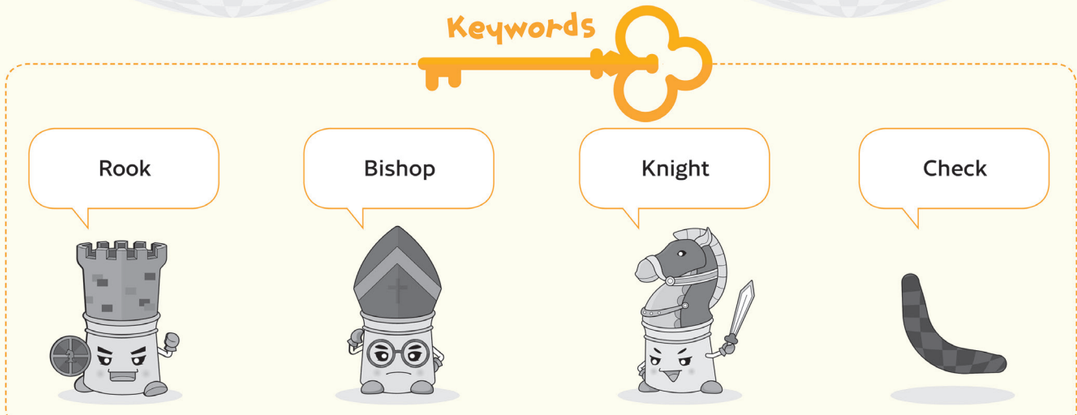
GUIDE

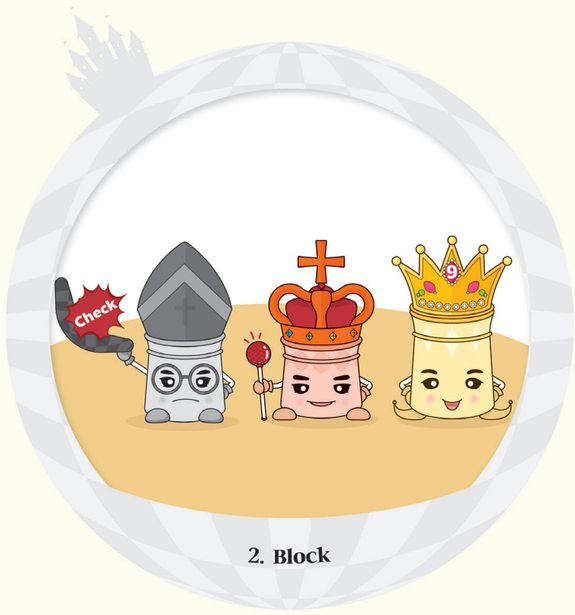
GUIDE

I'm the King 8 교육계획안

교재	I'm the King 8	단계	Step 8 – Get out of Check

교육목표	**체크를 당한 킹은 반드시 '체크'에서 벗어나야 합니다.** **체크를 피하는 방법은 3가지 방법은** 1. 체크한 상대 기물을 잡거나 2. 체크한 상대 기물을 막거나 3. 체크 당한 킹 스스로 안전한 자리로 탈출해야 합니다.		
1주 차	**이야기 나누기**	**킹마인드 스토리**	**교육 활동**
	킹마인드가 체크를 받았으면 어떻게 할까요?	잡아라~	• 킹1 – Capture • 보드 – 체크 1,2,3 (퀸) • 게임 – 도전 1,2,3 (5분)
Teaching Guide	G1. 킹의 두 번째 규칙은(Rule)은 '체크'입니다. G2. 킹을 공격할때는 꼭 '체크'라고 불러주세요.		
2주 차	**이야기 나누기**	**킹마인드 스토리**	**교육 활동**
	체크를 피하는 3가지 방법	막아라~	• 킹2– Block • 보드 – 체크 1,2,3 (룩) • 게임– 도전 1,2,3 (5분)
Teaching Guide	G1. '체크'를 당한 킹은 꼭 움직여서 공격에서 벗어나야 합니다. G2. 체크를 피하는 3가지 방법을 사용합니다.		
3주 차	**이야기 나누기**	**킹마인드 스토리**	**교육 활동**
	잡!막!피!	피해라~	• 킹3 – Move • 보드 – 체크 1,2,3 (나이트) • 게임– 도전 1,2,3 (5분)
Teaching Guide	G1. 체크를 피하는 3가지 방법을 사용합니다.		
4주 차	**이야기 나누기**	**킹마인드 스토리**	**교육 활동**
	킹처럼 생각하기		• 교재 – Queen Card • 보드 – 체크 1,2,3 (룩 vs 퀸) • 게임 – 도전 1,2,3 (5분)
Teaching Guide	G1. 〈킹의 에티켓: 체스 시계 사용법〉 동일한 시간동안 미션을 모두 성공하도록 가이드 합니다. G2. 이번 달의 체스카드는 퀸입니다. 잘 보관해주세요.		
게시판	1. '체크'와 '체크 피하기'는 체스 게임을 승리를 배우는 기본 교육입니다. 수업 중 또는 게임 중 체크 상태가 나타나면 플레이어 두 명 모두에게 체크를 알려주시고 체크와 체크 피하기를 하도록 가이드 합니다.		





이야기 나누기

체크를 받았다면
어떻게 해야 할까요?

준비하기 대형보드, 강의용 체스보드세트, 이달의 보상 배지

이야기 나누기 대형(대형보드 또는 책상자리)에서 **〈마인드체스 인사〉**활동으로 수업을 시작합니다.
친구들에게 이달의 보상 배지를 소개해주세요.

1. 아임더킹 7에서 배운 체크(룩으로 체크)를 함께 복습합니다.
   교사는 강의용 보드 위에서 룩으로 체크하는 것을 시각적으로 보여주면서 가이드 합니다.
2. 아임더킹 8에서는 킹블랙과 블랙친구가 킹마인드를 공격한다고 이야기합니다.
   교사는 강의용 보드 위에서 블랙룩이 킹마인드를 체크하는 것을 보여주면서 가이드 합니다.
3. 체크를 받는 킹마인드는 어떻게 해야 하는지 함께 이야기 나눕니다.
   교사는 킹마인드가 피하거나 (함께 세팅된 퀸) 퀸에게 잡아라~ 라고 유도합니다.
4. 친구들과 함께 킹마인드에게 체크를 받았을 때 어떻게 하면 될지 물어보자고 이야기 나눕니다.

[킹마인드 스토리 – 잡아라~]로 연결합니다.

킹마인드 스토리

체크를 피하는 방법
첫 번째, 잡아라~

준비하기 강의용 체스보드세트, 블랙 체크부메랑카드(첨부파일), 아임더킹8 교재, 색연필

다 같이 킹마인드를 불러볼까요? (다 함께) **킹마인드 나와라 ~ (교사 킹마인드 변신)**

친구들 안녕~ 오늘 킹블랙과 블랙친구들을 나를 공격할 거야.
체스는 나만 공격 하는 것이 아니라 킹 두 명이 서로 좋은 생각으로 대결은 하는 게임이기 때문이야.
그럼, 킹블랙과 블랙친구들이 날 체크하면 꼭 체크에서 벗어나야 돼.
만약, 체크를 받고 움직일 수 없게 되면 내가 항복을 해야 하고 나는 지게 되거든.
하지만 걱정하지 말아.
나는 체크를 피하는 방법을 알고 있지. 자, 이제부터 내가 퀸과 함께 보여줄게.
(교재 킹1. Capture를 세팅합니다)

[마인드 체스월드 –교재. 킹1 Capture]로 바로 연결합니다

마인드 체스월드

교재

킹1. Capture

준비하기 강의용 체스보드세트, 블랙 체크부메랑카드(첨부파일), 아임더킹8 교재, 색연필

1. 친구들은 아임더킹8호 교재와 색연필을 준비합니다.
2. 킹마인드를 체크하는 블랙룩을 찾아서 동그라미로 표시해주세요.
3. 체크를 피하는 방법 중 '퀸! 블랙룩을 잡아'라고 이야기한 후 퀸의 화살표를 따라 움직이고 블랙룩을 동그라미로 표시하여 잡아주세요.
4. 함께 활동 한 친구들의 교재에 커다란 동그라미를 그려주고 칭찬합니다.

보드

체크 1,2,3(퀸)

준비하기 개인용 체스보드세트

목표 연속 체크를 통해서 체크하는 법(공격)과 안전한 자리로 피하는 법(방어)을 함께 배웁니다.
방법 스터디 짝꿍끼리 백과 흑을 번갈아서 해서 공격과 방어의 모두 경험하는 활동입니다.

1. 백(킹, 퀸)과 흑(킹)을 세팅하여 준비합니다.
   (킹과 퀸을 제외한 기물들은 비닐 지퍼백에 담아 앞에 놓거나 마인드체스에 올려놓습니다.)
2. 체크 1,2,3 게임을 진행합니다.
   ① 퀸이 체크를 하는 경우에는 '체크'라고 얘기하고 킹블랙은 안전한 곳으로 피합니다.
   ② 퀸이 체크를 하지 않을 경우에는 '체크'말하지 않고 움직이고 킹블랙은 안전한 곳으로 움직입니다.
   ③ 체크 1,2,3는 체크를 연속으로 1번~5번(횟수는 교사가 수준에 맞게 정함) 미션으로 진행합니다.
   또는 3번(횟수는 교사가 수준에 맞게 정함) 체크하기 미션으로 진행합니다.

마인드 체스월드

게임

도전 1,2,3

〈이달의 기본 게임〉

준비하기 개인용 체스보드세트

목표 전체 기물을 세팅하여 게임을 합니다.
방법 글로벌 에티켓에 맞춰 5분의 시간 안에(전체 10분) 상대 기물을 많이 잡는 게임입니다.

1. 스타팅 포지션을 세팅하여 준비합니다.
   세팅 시 폰이 기물들의 길을 막고 있으므로 c,d,e,f 폰은 세팅하지 않습니다.(이달의 기본 게임)
2. 도전 1,2,3 게임을 진행합니다.
   ① 글로벌 에티켓에 맞춰 진행합니다.
   ② 도전 1,2,3는 상대방 기물 1개 잡기, 2개 잡기, 3개 잡기를 하는 미션입니다.
3. 체스 시계가 있다면 5분 경기를 진행하고 시계가 없다면 전체 10분을 공지하고 시간에 맞게 게임을 끝냅니다.

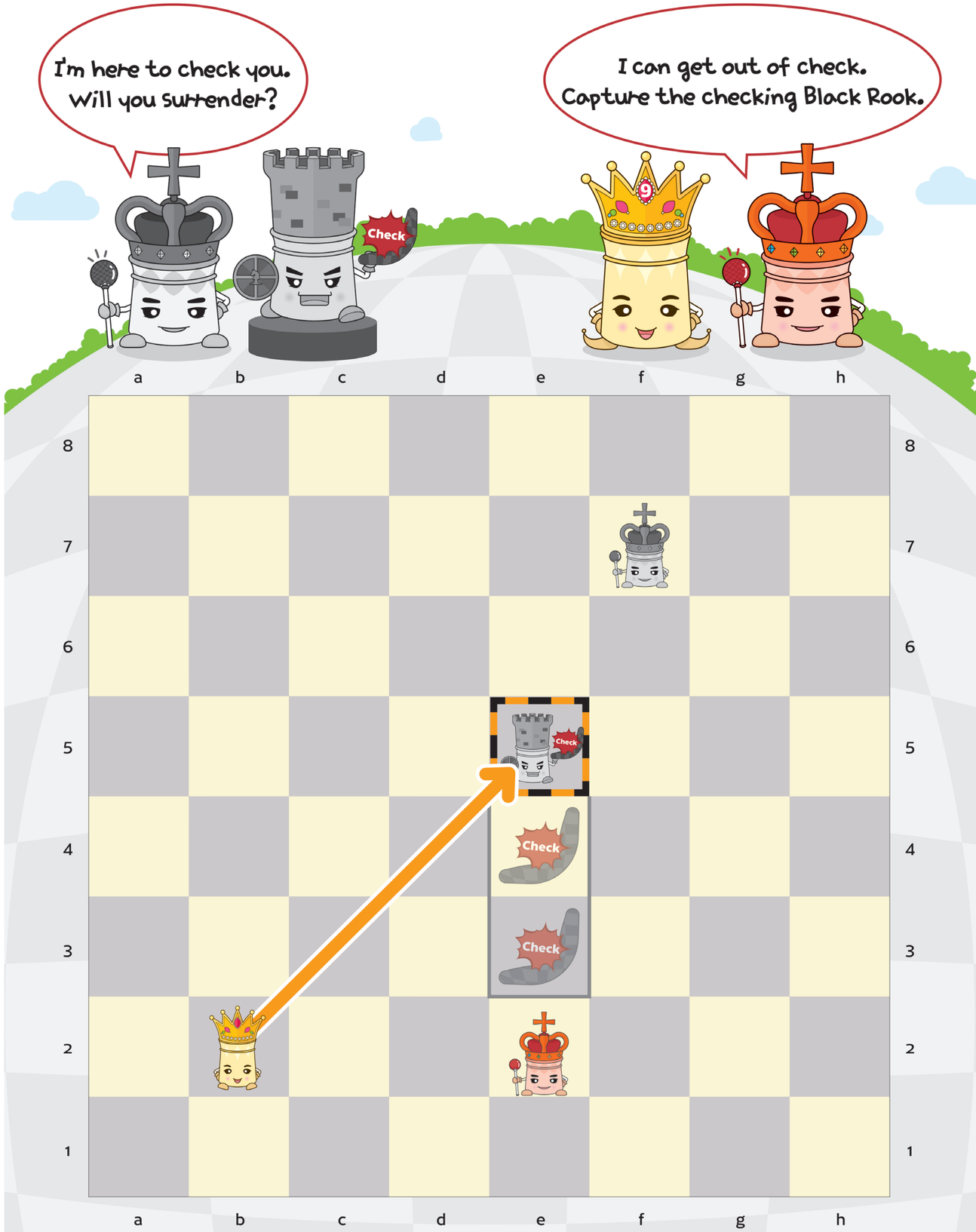
이야기 나누기

마인드체스 인사

준비하기 보상 배지

규칙을 잘 지킨 친구(들)를 **〈나이스킹〉**을 뽑은 후 이유를 설명한 후 배지를 보상합니다.
〈나이스킹〉이 교사 대신 〈마인드체스 인사〉활동을 하고 마무리합니다.

아임더킹 8에서는 체스의 뜻과 동작을 한 달 동안 반복해주세요.



이야기 나누기

체크를 피하는 방법

준비하기 대형보드, 강의용 체스보드세트, 이달의 보상 배지

이야기 나누기 대형(대형보드 또는 책상자리)에서 **〈마인드체스 인사〉**활동으로 수업을 시작합니다.

1. 지난주에 배운 킹마인드가 체크 당했을 때 어떻게 했는지 함께 복습합니다.
   교사는 강의용 보드 위에서 킹1. Capture를 시각적으로 보여주면서 가이드 합니다.
2. 1번과 연결하여 퀸이 없다면 킹마인드는 체크 상태인데 어떻게 할지 이야기 나눕니다.
   교사는 강의용 보드 위에서 퀸을 빼고 시각적으로 보여주면서 가이드 합니다.
   친구들은 퀸이 없어서 블랙룩을 잡을 수 없다고 이야기하도록 유도하고 킹마인드는 피해야 한다고 이야기하도록 유도합니다.
3. 교사는 친구들에게 우리는 잘 모르니 킹마인드에게 체크한 상대방을 잡을 수 없다면 어떻게 해야 하는지 물어보자고 이야기 나눕니다.

[킹마인드 스토리 – 막아라~]로 연결합니다.

킹마인드 스토리

체크를 피하는 방법
두 번째, 막아라~

준비하기 강의용 체스보드세트, 블랙 체크부메랑카드(첨부파일), 아임더킹8 교재, 색연필

다 같이 킹마인드를 불러볼까요? (다 함께) **킹마인드 나와라 ~ (교사 킹마인드 변신)**

(이야기 나누기와 연결하여 킹1.Capture가 연결되어 있습니다)
친구들 안녕~ 오늘은 어떤 것이 궁금하니?
(킹1. Capture 세팅을 보고 퀸이 사라져서 체크 상태인데 블랙 룩을 잡을 수 없다고 어떻게 하냐고 물어봅니다)
아, 그래서 걱정을 하고 있구나!
체크를 피하는 방법은 잡는 방법도 있지만 다른 방법도 있어!
체크를 피하는 두 번째 방법은 바로 막는 거야! 자, 내가 가르쳐 줄게.
(교재 킹2. 킹2. Block를 세팅합니다)

[마인드 체스월드 –교재. 킹2 Block]로 바로 연결합니다

마인드 체스월드

교재

킹2. Block

준비하기 강의용 체스보드세트, 블랙 체크부메랑카드(첨부파일), 아임더킹8 교재, 색연필

1. 친구들은 아임더킹8호 교재와 색연필을 준비합니다.
2. 킹마인드를 체크하는 블랙비숍을 찾아서 동그라미로 표시해주세요.
3. 체크를 피하는 방법 중 '퀸! 블랙비숍을 막아'라고 이야기한 후 퀸의 화살표를 따라 움직이고 블랙비숍을 막는 자리에서 멈춰서 색을 칠해주세요.
4. 함께 활동 한 친구들의 교재에 커다란 동그라미를 그려주고 칭찬합니다.

마인드 체스월드

보드

체크 1,2,3(룩)

준비하기 개인용 체스보드세트

목표 연속 체크를 통해서 체크하는 법(공격)과 안전한 자리로 피하는 법(방어)을 함께 배웁니다.
방법 스터디 짝꿍끼리 백과 흑을 번갈아서 해서 공격과 방어의 모두 경험하는 활동입니다.

1. 백(킹,룩)과 흑(킹)을 세팅하여 준비합니다.
   (킹과 룩을 제외한 기물들은 비닐 지퍼백에 담아 앞에 놓거나 마인드체스에 올려놓습니다.)
2. 체크 1,2,3 게임을 진행합니다.
   ① 룩이 체크를 하는 경우에는 '체크'라고 얘기하고 킹블랙은 안전한 곳으로 피합니다.
   ② 룩이 체크를 하지 않을 경우에는 '체크'말하지 않고 움직이고 킹블랙은 안전한 곳으로 움직입니다.
   ③ 체크 1,2,3는 체크를 연속으로 1번~5번(횟수는 교사가 수준에 맞게 정함) 미션으로 진행합니다.
   또는 3번(횟수는 교사가 수준에 맞게 정함) 체크하기 미션으로 진행합니다.

마인드 체스월드

게임

도전 1,2,3
(5분)

〈이달의 기본 게임〉

준비하기 개인용 체스보드세트

목표 전체 기물을 세팅하여 게임을 합니다.
방법 글로벌 에티켓에 맞춰 5분의 시간 안에(전체 10분) 상대 기물을 많이 잡는 게임입니다.

1. 스타팅 포지션을 세팅하여 준비합니다.
   세팅 시 폰이 기물들의 길을 막고 있으므로 c,d,e,f 폰은 세팅하지 않습니다.(이달의 기본 게임)
2. 도전 1,2,3 게임을 진행합니다.
   ① 글로벌 에티켓에 맞춰 진행합니다.
   ② 도전 1,2,3는 상대방 기물 1개 잡기, 2개 잡기, 3개 잡기를 하는 미션입니다.
3. 체스 시계가 있다면 5분 경기를 진행하고 시계가 없다면 전체 10분을 공지하고 시간에 맞게 게임을 끝냅니다.

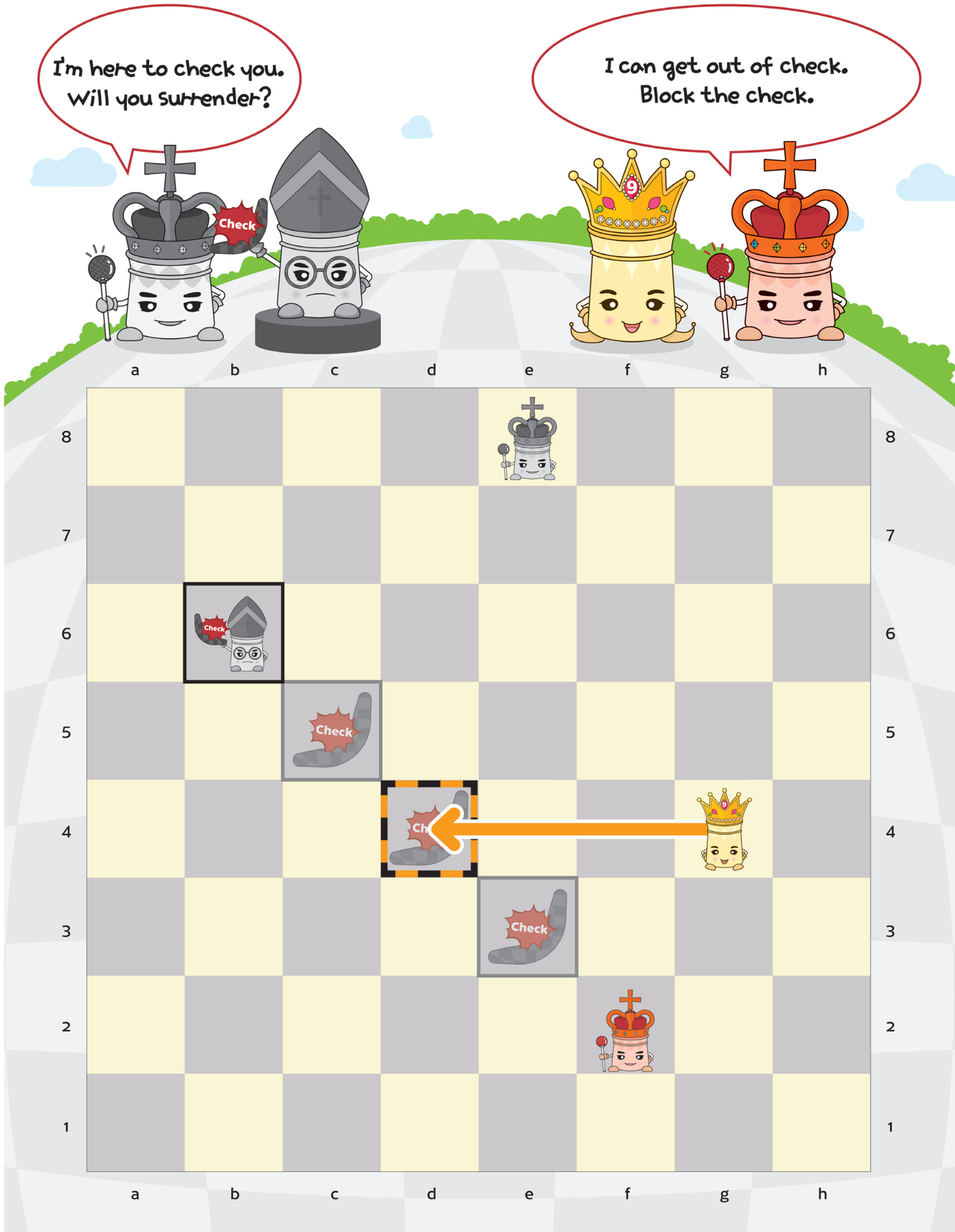
이야기 나누기

마인드체스 인사

준비하기 보상 배지

규칙을 잘 지킨 친구(들)를 **〈나이스킹〉**을 뽑은 후 이유를 설명한 후 배지를 보상합니다.
〈나이스킹〉이 교사 대신 〈마인드체스 인사〉활동을 하고 마무리합니다.

아임더킹 8에서는 체크의 뜻과 동작을 한 달 동안 반복해주세요.



이야기 나누기

잡아! 막아! 피해!

준비하기 대형보드, 강의용 체스보드세트, 이달의 보상 배지

이야기 나누기 대형(대형보드 또는 책상자리)에서 **〈마인드체스 인사〉**활동으로 수업을 시작합니다.

1. 킹마인드가 체크를 피하는 첫 번째 방법 '잡아라'를 복습합니다.
   교사는 강의용 보드 위에서 킹1. Capture를 시각적으로 보여주면서 가이드 합니다.
2. 킹마인드가 체크를 피하는 두 번째 방법 '막아라'를 복습합니다.
   교사는 강의용 보드 위에서 퀸을 빼고 시각적으로 보여주면서 가이드 합니다.
3. 오늘은 체크를 피하는 세 번째 방법 ' 안전하게 피하는 방법'을 킹마인드가 알려준다고 이야기합니다.

[킹마인드 스토리 – 피해라~]로 연결합니다.

이야기 나누기

체크를 피하는 방법
세 번째, 피해라~

준비하기 강의용 체스보드세트, 블랙 체크부메랑카드(첨부파일), 아임더킹8 교재, 색연필

다 같이 킹마인드를 불러볼까요? (다 함께) **킹마인드 나와라 ~ (교사 킹마인드 변신)**

친구들 안녕~ 내가 체크 피하는 방법을 알려주었지?
첫 번째는 나를 체크한 기물을 잡아라! 두 번째는 체크한 기물을 막아라!
그리고 마지막으로 친구들의 도움을 받지 않고 내가 스스로 안전한 곳으로 피하는 거야.
그리고 내가 움직일 때는 잡히는 자리로 가면 안 되므로 생각을 잘해서 움직여야 돼.
너희들도 모두 똑똑하니 나처럼 안전한 곳으로 잘 움직일 수 있을 거야!
그럼, 나와 같이 체크를 피하는 세 번째 방법을 배워 볼까? (교재 킹3. Move를 세팅합니다)

[마인드 체스월드 –교재. 킹3 Move]로 바로 연결합니다

마인드 체스월드

교재

킹3. Move

준비하기 강의용 체스보드세트, 블랙 체크부메랑카드(첨부파일), 아임더킹8 교재, 색연필

1. 친구들은 아임더킹8호 교재와 색연필을 준비합니다.
2. 킹마인드를 체크하는 블랙나이트를 찾아서 동그라미로 표시해주세요.
3. 블랙나이트가 체크하는 곳을 점프턴 줄을 따라 모두 표시해주세요.
3. 블랙나이트가 킹마인드를 체크하고 있습니다. 킹마인드가 움직일 수 있는 안전한 자리에 동그라미가 있습니다.
   원하는 자리를 정하고 한 개의 동그라미에 색을 칠해주세요.
4. 함께 활동 한 친구들의 교재에 커다란 동그라미를 그려주고 칭찬합니다.

마인드 체스월드

보드

체크 1,2,3 (나이트)

준비하기 개인용 체스보드세트

목표 연속 체크를 통해서 체크하는 법(공격)과 안전한 자리로 피하는 법(방어)을 함께 배웁니다.
방법 스터디 짝꿍끼리 백과 흑을 번갈아서 해서 공격과 방어의 모두 경험하는 활동입니다.

1. 백(킹,나이트)과 흑(킹)을 세팅하여 준비합니다.
   (킹과 나이트을 제외한 기물들은 비닐 지퍼백에 담아 앞에 놓거나 마인드체스에 올려놓습니다.)
2. 체크 1,2,3 게임을 진행합니다.
   ① 나이트가 체크를 하는 경우에는 '체크'라고 얘기하고 킹블랙은 안전한 곳으로 피합니다.
   ② 나이트가 체크를 하지 않을 경우에는 '체크'말하지 않고 움직이고 킹블랙은 안전한 곳으로 움직입니다.
   ③ 체크 1,2,3는 체크를 연속으로 1번~5번(횟수는 교사가 수준에 맞게 정함) 미션으로 진행합니다.
   또는 3번(횟수는 교사가 수준에 맞게 정함) 체크하기 미션으로 진행합니다.

마인드 체스월드

게임

도전 1,2,3
(5분)

〈이달의 기본 게임〉

준비하기 개인용 체스보드세트

목표 전체 기물을 세팅하여 게임을 합니다.
방법 글로벌 에티켓에 맞춰 5분의 시간 안에(전체 10분) 상대 기물을 많이 잡는 게임입니다.

1. 스타팅 포지션을 세팅하여 준비합니다.
   세팅 시 폰이 기물들의 길을 막고 있으므로 c,d,e,f 폰은 세팅하지 않습니다.(이달의 기본 게임)
2. 도전 1,2,3 게임을 진행합니다.
   ① 글로벌 에티켓에 맞춰 진행합니다.
   ② 도전 1,2,3는 상대방 기물 1개 잡기, 2개 잡기, 3개 잡기를 하는 미션입니다.
3. 체스 시계가 있다면 5분 경기를 진행하고 시계가 없다면 전체 10분을 공지하고 시간에 맞게 게임을 끝냅니다.

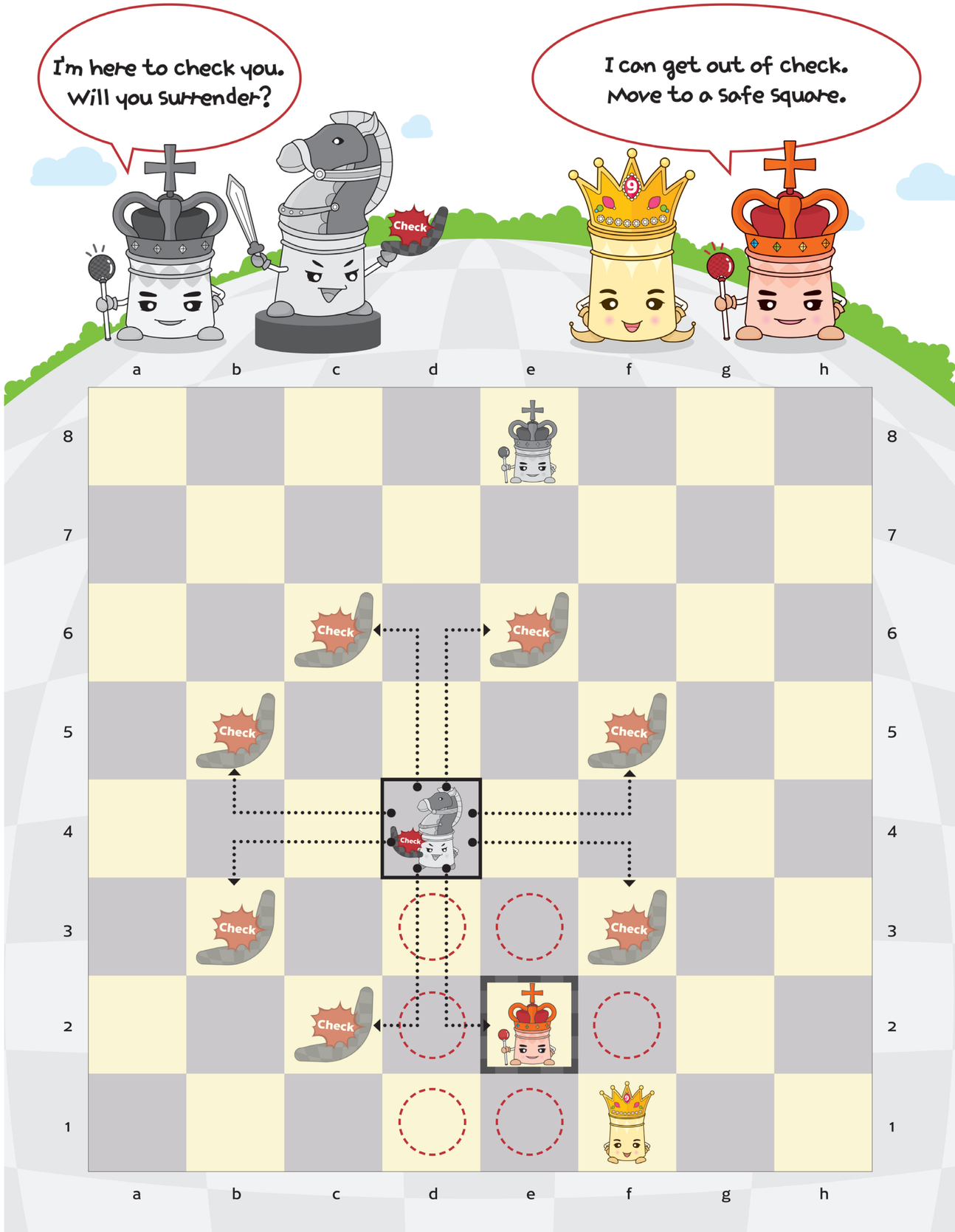
이야기 나누기

마인드체스 인사

준비하기 보상배지

규칙을 잘 지킨 친구(들)를 **〈나이스킹〉**을 봅은 후 이유를 설명한 후 배지를 보상합니다.
〈나이스킹〉이 교사 대신 〈마인드체스 인사〉활동을 하고 마무리합니다.

아임더킹 8에서는 체크의 뜻과 동작을 한 달 동안 반복해주세요.



이야기 나누기

킹처럼 생각하기

준비하기 대형보드, 강의용 체스보드세트, 개인용 체스보드세트

이야기 나누기 대형(대형보드 또는 책상자리)에서 **〈마인드체스 인사〉**활동으로 수업을 시작합니다.

1. 킹1.Capture로 체크와 체크 피하기를 모두 복습합니다.
2. 보드. 체크 1,2,3 (룩 vs 퀸)은 백과 흑, 즉 두 명의 플레이어가 방어와 공격을 모두 생각하는 활동입니다. 강의용 보드에서 교사와 친구들이 두 팀으로 이야기 나누면서 활동합니다.
3. 활동을 하고 서로 이야기를 나눈 후 파트너와 **[마인드 체스월드 – 보드. 체크1,2,3 (룩vs퀸) 또는 도전 1,2,3] 중 선택하여 활동합니다.**

마인드 체스월드

교재

Queen Card

준비하기 아임더킹8 교재, 가위, 색연필

1. 퀸 카드 만들기 활동을 진행합니다.
2. 교사가 준비하는 경우에는 잘라서 보관합니다.

마인드 체스월드

보드

체크 1,2,3
(룩 vs 퀸)

준비하기 개인용 체스보드세트

목표 연속 체크를 통해서 체크하는 법과 체크를 피하는 방법을 함께 배웁니다.
방법 1. 기존대로 룩으로 체크 1,2,3를 합니다.
2. 백은 킹과 룩, 흑은 킹과 퀸을 세팅하여 기존과 동일한 방법으로 체크합니다.

1.① 아임더킹 7 킹1. Check by Rook을 세팅하여 준비합니다.
(룩과 킹을 제외한 기물들은 비닐 지퍼백에 담아 앞에 놓거나 마인드체스에 올려놓습니다.)
② 체크 1,2,3 게임을 진행합니다.
– 룩이 체크를 하는 경우에는 '체크'라고 얘기하고 킹블랙은 안전한 곳으로 피합니다.
– 룩이 체크를 하지 않을 경우에는 말하지 않고 움직이고 킹블랙은 안전한 곳으로 움직입니다.
– 체크 1,2,3는 체크를 연속으로 1번, 2번, 3번 하는 미션입니다.

2.① 백(킹과 룩1개), 흑(킹, 퀸) 세팅하여 준비합니다.
(세팅 외 기물들은 비닐 지퍼백에 담아 앞에 놓거나 마인드체스에 올려놓습니다.)
② 체크 1,2,3 게임을 진행합니다.
– 백은 자기 순서에 백룩으로 블랙킹을 체크합니다.
또는 체크를 받고 있다면 안전하게 피하거나 백룩으로 상대 퀸을 잡도록 명령합니다.
– 흑은 자기 순서에 백퀸으로 화이트킹을 체크합니다.
또는 체크를 받고 있다면 안전하게 피하거나 흑퀸으로 상대 룩을 잡도록 명령합니다.
③ 백, 흑 모두 공격 또는 방어를 하는 체크 1,2,3는 연속이 아닌 먼저 1번, 2번, 3번 하는 미션입니다.

백과 흑, 두 명의 플레이어가 공격과 방어를 모두 하는 것으로 이론으로 알고 있지만 실제로 움직임과 전략적 사고를 한 번에 하는 활동이 낯설기 때문에 원활하게 이뤄지지 않는다고 생각되지만 도전 1,2,3와 함께 친구들에게 다양하게 활동하는 신나는 게임으로 인식되므로 여유롭게 즐기도록 가이드 하시기 바랍니다. (이번 달의 필수 활동이 아닌 선택 활동입니다)

마인드 체스월드

게임

도전 1,2,3
(5분)

〈이달의 기본 게임〉

준비하기 개인용 체스보드세트

목표 전체 기물을 세팅하여 게임을 합니다.
방법 글로벌 에티켓에 맞춰 5분의 시간 안에(전체 10분) 상대 기물을 많이 잡는 게임입니다.

1. 스타팅 포지션을 세팅하여 준비합니다.
세팅 시 폰이 기물들의 길을 막고 있으므로 c,d,e,f 폰은 세팅하지 않습니다.(이달의 기본 게임)
2. 도전 1,2,3 게임을 진행합니다.
① 글로벌 에티켓에 맞춰 진행합니다.
② 도전 1,2,3는 상대방 기물 1개 잡기, 2개 잡기, 3개 잡기를 하는 미션입니다.
3. 체스 시계가 있다면 5분 경기를 진행하고 시계가 없다면 전체 10분을 공지하고 시간에 맞게 게임을 끝냅니다.

이야기 나누기

마인드체스 인사

준비하기 보상배지

한 달 동안 멋진 모습을 보여준 우리 친구들을 모두 **〈나이스킹〉으로 칭찬하고**
이달의 보상 배지를 모두에게 줍니다.
〈마인드체스 인사〉활동으로 마무리합니다.

Check

- Check is an attack on the King.
- When the King is in check, it must move out of check immediately.

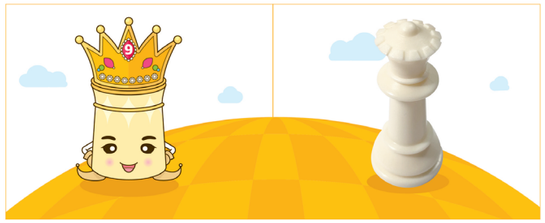
Getting out of check : 3 methods

- Capture the checking piece.
- Block the check.
- Move the king to a safe square.

Queen's move

- Queen moves Rank, File and Diagonal.
- Queen can move freely.

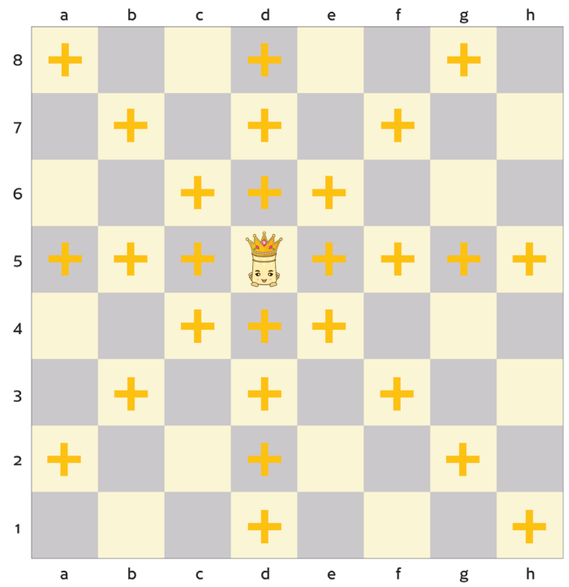
Mind Chessworld - Queen Card(Move Card)



Name
Powerful Queen

Move &Capture
Go Rank, File and Diagonal

Power
Can move freely



글로벌 리더십 교육
Part 2. I'm the King 규칙 배우기

1 체스 보드와 기물의 구성 및 명칭

체스는 세계 공용으로 정해진 규격과 규칙을 가지고 있으며 다양한 재질로 만든 체스 세트를 사용합니다.
체스는 학교, 아카데미, 일반 대회, 국제 대회등 용도에 맞는 규격과 규칙을 갖고 있습니다.

2 체스 규칙 How to move pieces

체스에서 기물은 한자이고 영어로는 Piece라고 말하는데 퀸, 룩, 비숍, 나이트를 말하고
킹과 폰은 기물이라고 표현하지만 영어로는 Piece라고 사용하지 않고 the를 붙여서 the King
the pawn이라고 말합니다.

3 체스 규칙 Chess Notation

체스는 세계공통의 규칙으로 읽고 쓰는 방법을 가지고 있으면 이것을 '대수기보법'이라고 합니다.

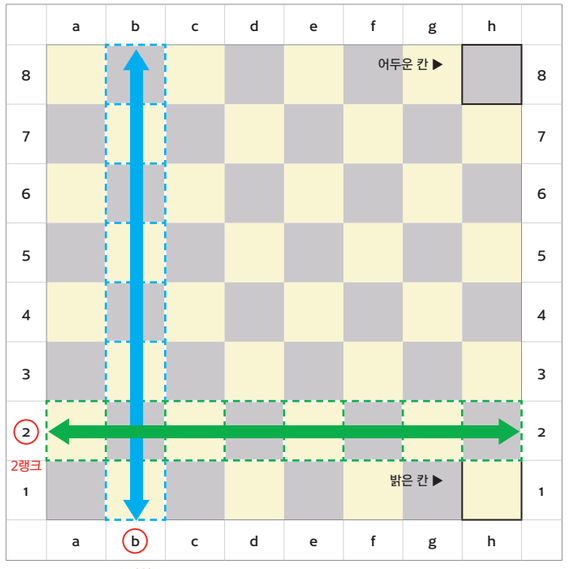
4 체스 규칙 Checkmate

체스에서 이기는 방법은 상대 킹을 '체크'하여 상대 킹이 '체크' 상태를 벗어나지 못하고 항복하는 것입니다.
이것을 체크메이트라고 하고 '킹이 죽었다'라는 의미입니다.

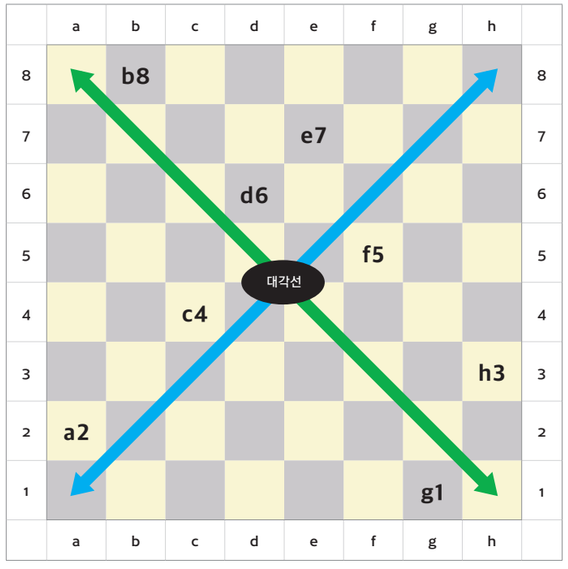
5 체스 규칙 Stalemate

체스는 경기에서 이기는 법과 무승부하는 방법이 있습니다.
무승부의 다양한 방법 중 스테일메이트는 '체크' 상태가 아닌데도 킹과 기물 모두가 움직일 수
없어 경기를 더 이상 지속되지 못하고 승부가 나지 않은 채 그대로 끝나는 경우를 말합니다.

1 체스 보드와 기물의 구성 및 명칭



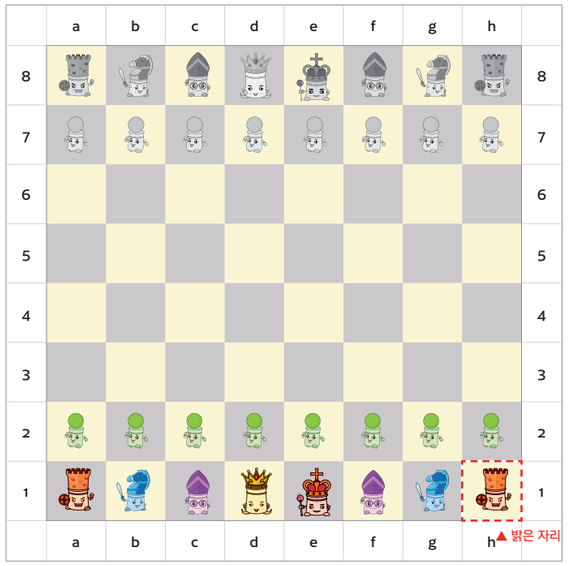
〈그림 1-1〉



〈그림 1-2〉

체스 보드의 구성과 명칭 (그림1-1, 그림 1-2)

* 체스 보드는 밝은 색 칸과 어두운 색 칸으로 이루어져 있다.
* 보드의 밝고 어두운 칸이 가로로 연결된 것을 랭크라 한다
* 보드의 밝고 어두운 칸이 세로로 연결된 것을 파일이라 한다.
* 같은 색의 칸을 연결된 것을 다이애거널이라 한다
* 각 칸에는 이름이 있고 각 칸을 이름은 파일의 알파벳과 랭크의 숫자로 구성되어 있다.

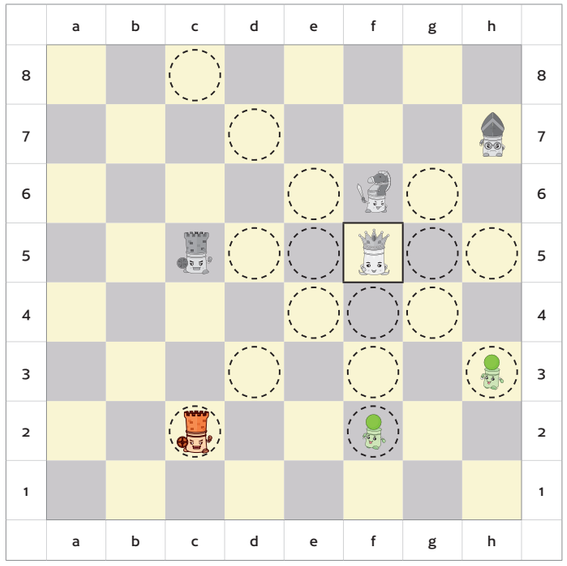


〈그림 1-3〉

〈그림 1-4〉

체스 보드의 구성과 명칭 (그림1-3, 그림 1-4)

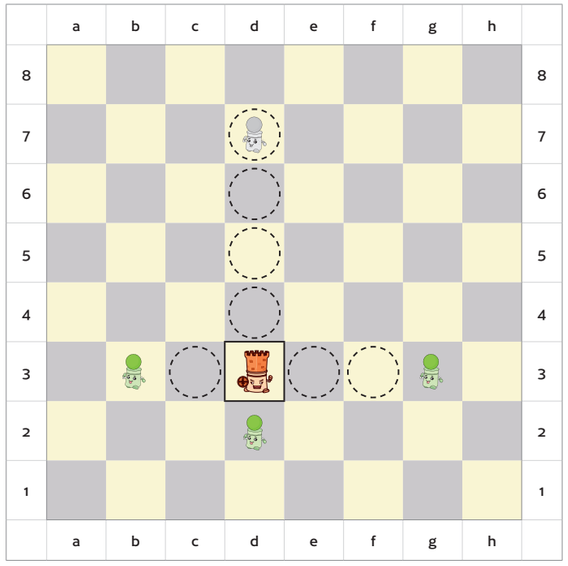
* 보드의 오른쪽 맨 끝이 밝은 색으로 되어 있어야 한다.
* 기물은 바르게 놓인 보드 위에 약속된 스타팅 포지션을 놓아야 한다.
* 기물은 백16개, 흑 16개 총 32개로 구성되어 있다.



〈그림 2-1〉

퀸의 규칙 (그림2-1)

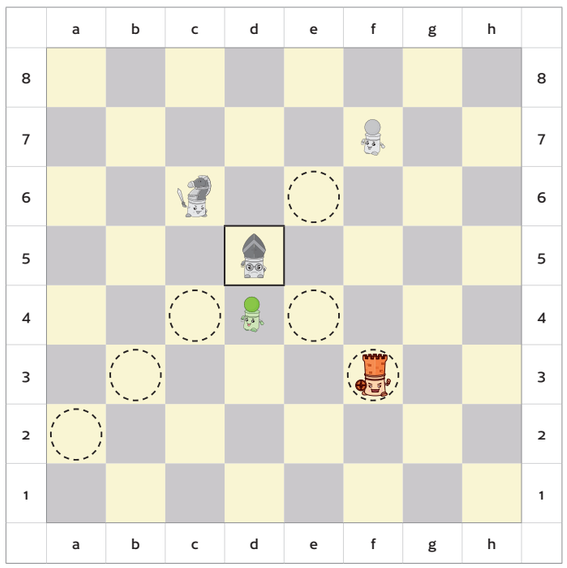
* 랭크, 파일, 다이애거널로 한 번에 한 방향으로 자유롭게 움직이며 잡는 것도 같다.
* 기물을 건너 뛸 수 없다.



〈그림 2-2〉

룩의 규칙 (그림2-2)

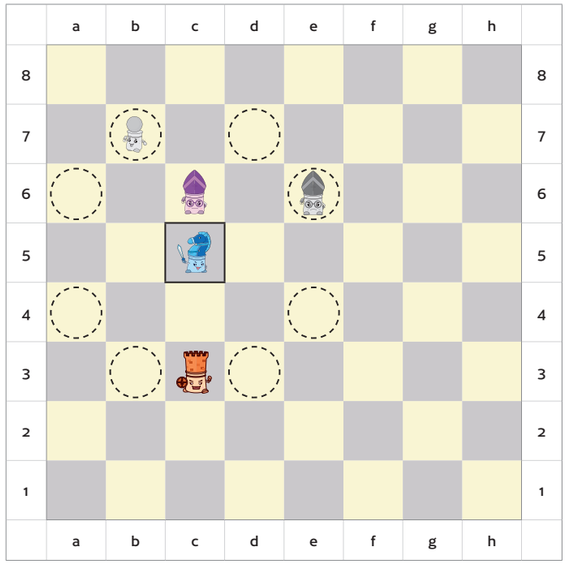
* 랭크와 파일로 한 번에 한 방향으로 자유롭게 움직이며 잡는 것도 같다.
* 기물을 건너 뛸 수 없다.



〈그림 2-3〉

비숍의 규칙 (그림2-3)

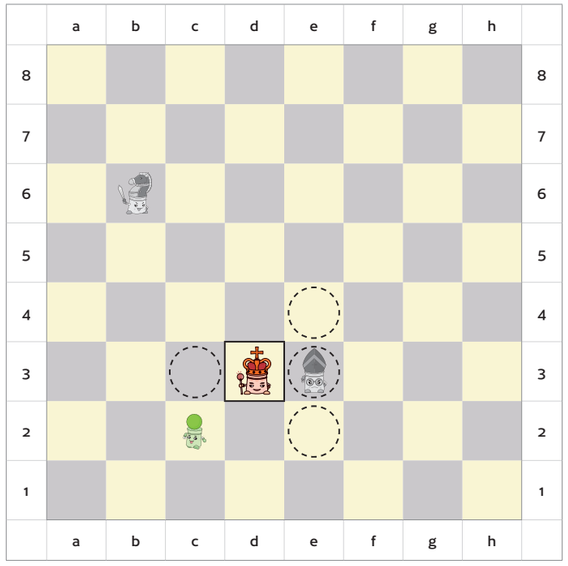
* 다이애거널로 한 번에 한 방향으로 자유롭게 움직이며 잡는 것도 같다.
* 기물을 건너 뛸 수 없다.



〈그림 2-4〉

나이트의 규칙 (그림2-4)

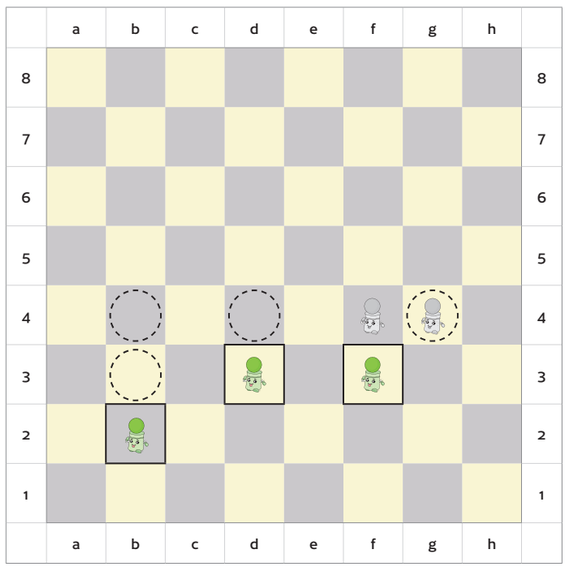
* 영어의 L자 모양으로 랭크(파일) 2칸 움직인 후 파일(랭크) 1칸 자리로 움직이며 잡을 수 있다.
* 기물을 건너 뛸 수 있다.



〈그림 2-5〉

킹의 규칙 (그림 2-5)

* 방향에 상관 없이 1칸만 움직이며 잡는 것도 같다.
* 킹은 잡을 수도 없고 잡히는 자리로 갈 수도 없다.

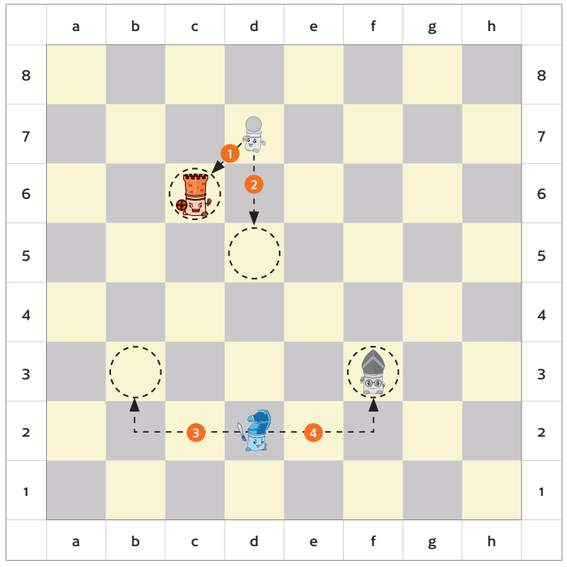


〈그림 2-6〉

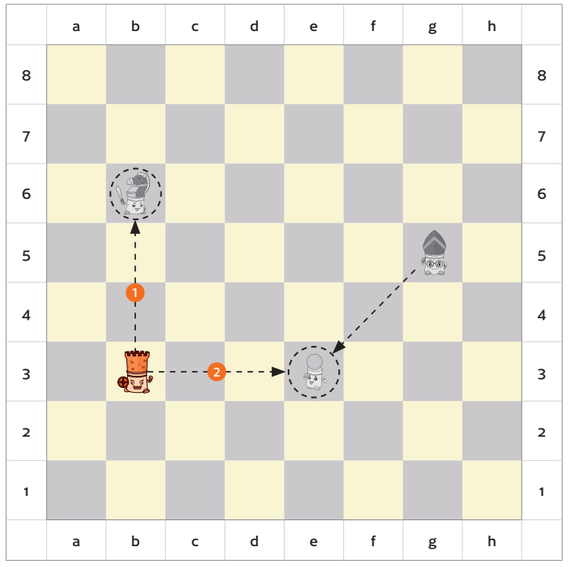
폰의 규칙 (그림 2-6)

* 움직일 때 – 앞으로 한 칸 움직인다.
  (처음 자리에서 두 칸도 갈수 있다)
* 잡을 때– 다이애거널 앞으로 한 칸 움직여서 잡을 수 있다.

3 체스 규칙 Chess Notation



〈그림 3-1〉



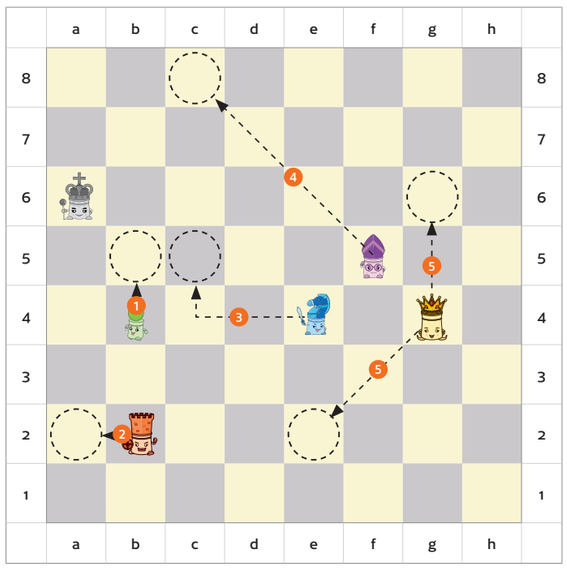
〈그림 3-2〉

대수기보법 (그림3-1)

* 체스는 움직이는 것을 모두 기호로 표시한다.
* K(킹), Q(퀸), R(룩), N(나이트), B(비숍), 폰은 파일로 표시
* 기물잡다 x , 체크 +, 체크메이트 #
  ① 흑d폰이 백룩 잡는다면 - dxc6
  ② 흑d폰이 앞으로 2칸 움직이면 - d5
  ③ 백나이트가 b3으로 움직이면 Nb3
  ④ 백나이트가 흑비숍을 잡는다면 - Nxf3

가치 점수 (그림3-2)

* 체스는 각 기물마다 가치점수를 가지며 이는 기물의
  교환할 때 가장 기본적인 기준이 된다.
* 폰-1점(기준),, N-3점(폰3개의 가치), B-3, K-4, R-5, Q-9
  ① 백룩이 흑나이트를 잡는다면 - Rxb6 (+3)
  ② 백룩이 흑폰을 잡는다면 - Rxe3 (+1)
  이경우 흑비숍이 다시 되잡기하면 - Bxe3 (-5)
  (되잡기로 -4점으로 손해를 본다)

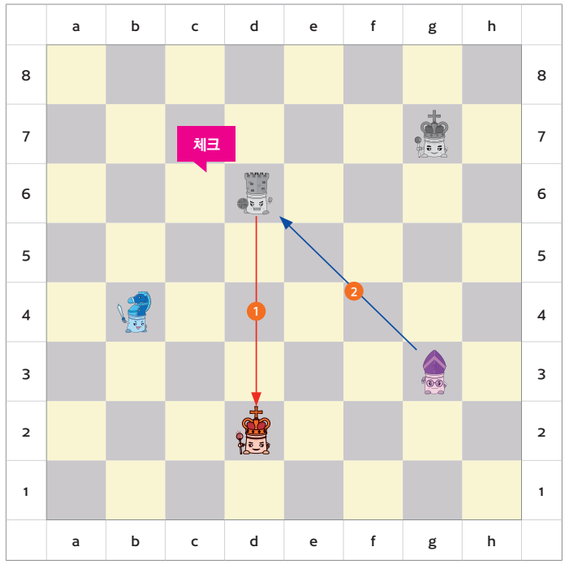


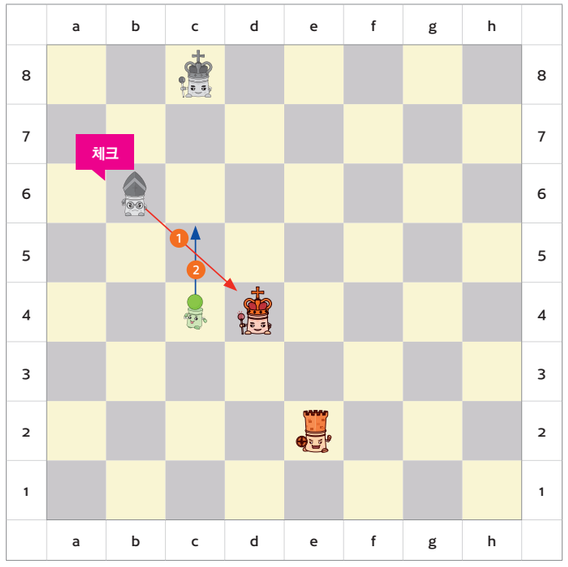
〈그림 3-3〉

체크 (그림 3-3)

* 킹은 잡을 수 없기 때문에 가치점수(5점)은 상징적이다.
* 기물들이 킹을 잡을 수 있는 자리로 행마(공격)하는 것을
  체크라 하고 + 표시한다.
  ① b폰이 체크하면 - b5+
  ② 룩이 체크하면 - Ra2 +
  ③ Nc5+
  ④ Bc8+
  ⑤ Qg6+, Qe2+

4 체스 규칙 Checkmate



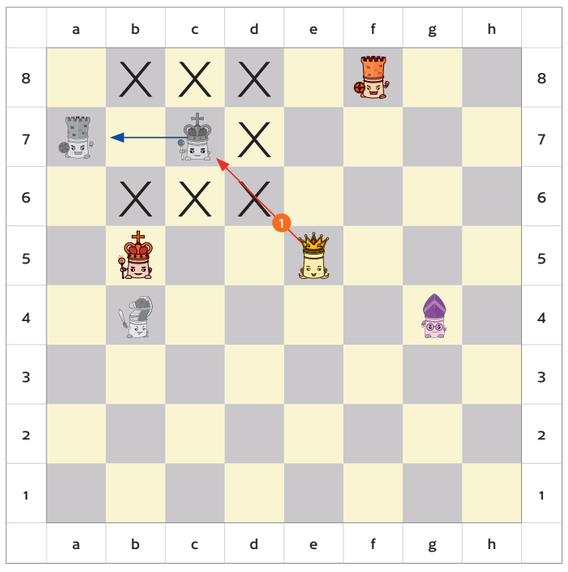


체크 피하는 방법 1 (그림 4-1)

* 킹이 체크당한 상태에서 메이트를 피하기 위해서
  3가지 방법을 사용한다.
* 첫 번째 체크한 상대 기물을 잡아 체크를 피한다.
  1. … Rd6+(흑룩이 백킹을 체크한다)
  2. Bxd6
  (백비숍이 흑룩을 잡아 체크를 피한다.)

체크 피하는 방법 2 (그림 4-2)

* 킹이 체크당한 상태에서 메이트를 피하기 위해서
  3가지 방법을 사용한다.
* 두 번째 체크한 상대 기물의 자리를 막아 체크를 피한다.
  1. … Bb6+(흑비숍이 백킹을 체크한다)
  2. C5
  (c폰이 흑비숍의 길을 막아 체크를 피한다.)



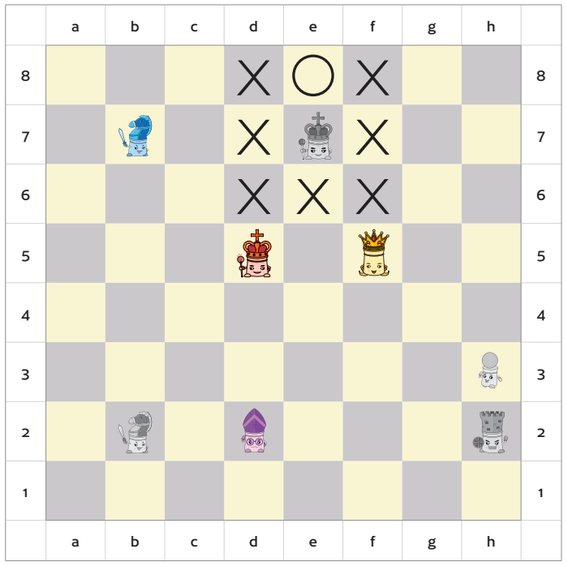
〈그림 4-3〉

체크 피하는 방법 3 (그림 4-3)

* 킹이 체크당한 상태에서 메이트를 피하기 위해서
  3가지 방법을 사용한다.
* 세 번째 킹이 잡히지 않는 안전한 자리로 움직인다.
  1. Qd5+ Kb7
  (백퀸이 흑킹을 공격하고
  흑킹은 안전한 자리로 피해 체크를 피한다.)

* 3가지 방법으로 체크 상태를 벗어나지 못하면
  “체크메이트”로 게임이 끝난다.

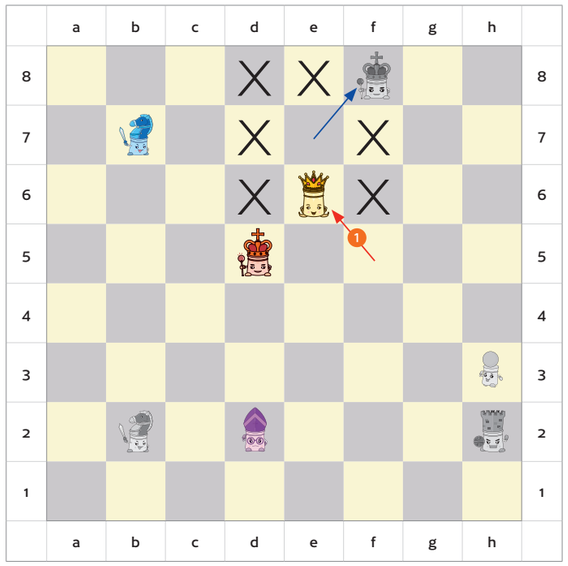
4 체스 규칙 Checkmate



〈그림 4-4〉

체크메이트1 (그림 4-4)

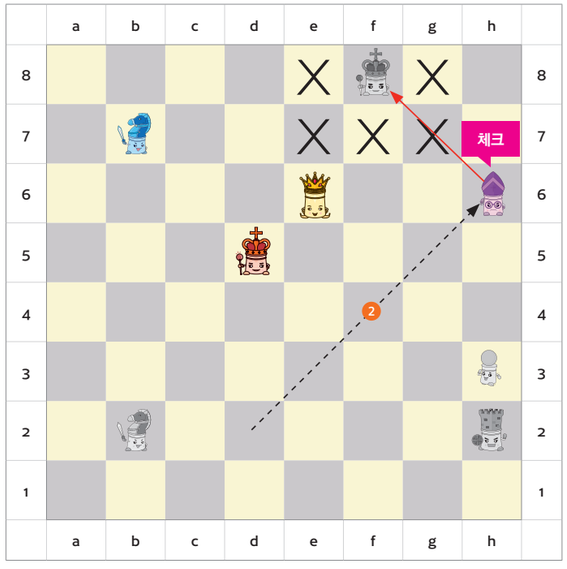
* 백차례입니다.
* 흑킹이 움직일 수 자리는 1군데입니다.
* 백은 체크로 흑킹이 움직일 수 있는 자리를 모두 빼앗아 흑킹을 항복을 받아내야합니다.
이것을 '체크메이트'라고 합니다.



〈그림 4-5〉

체크메이트2 (그림 4-5)

1. Qe6+ Kf8
(백퀸이 e6로 움직여서 체크와 동시에 흑킹이 움직일 수 있는 자리가 없어졌습니다.)
(흑킹은 f8로 피합니다)



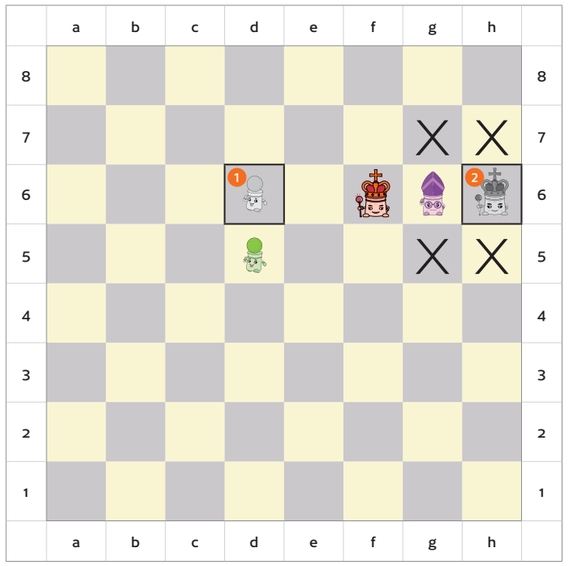
〈그림 4-6〉

체크메이트3 (그림 4-6)

2. Bh6 ++
(백비숍이 체크를 하고 흑킹은 움직일 수가 없습니다)

* 흑킹은 체크를 피할 수 없기 때문에 항복을 하고 이것을 '체크메이트 시켰다'라고 합니다.

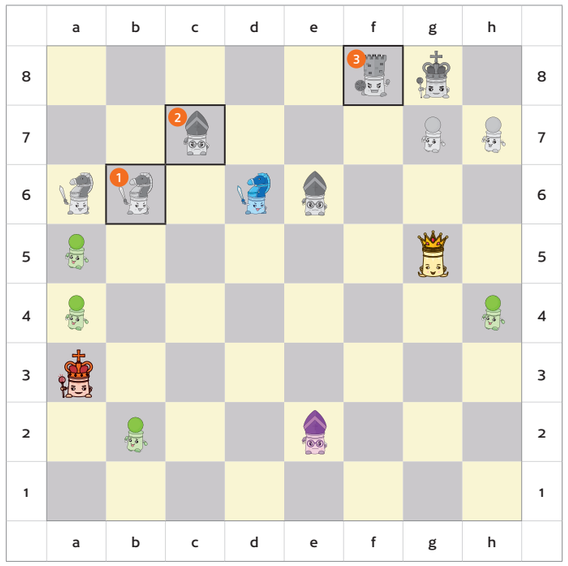
5 체스 규칙 Stalemate



〈그림 5-1〉

스테일메이트 (그림 5-1)

* 체스에서는 메이트를 할 수도 없고(승) 체크메이트가 될 수도(패) 없는 없는 경우가 있습니다.
* 스테일메이트는 이런 무승부 중의 한가지 입니다.
자기 순서에 킹을 포함한 모든 기물이 움직일 수 없는 상태를 말합니다.
* 체스는 자기 순서를 건너뛸 수 없기 때문에 게임을 진행할 수 없는 상태가 되고 승패를 알 수 없기 때문에 무승부가 되는 것을 말합니다.

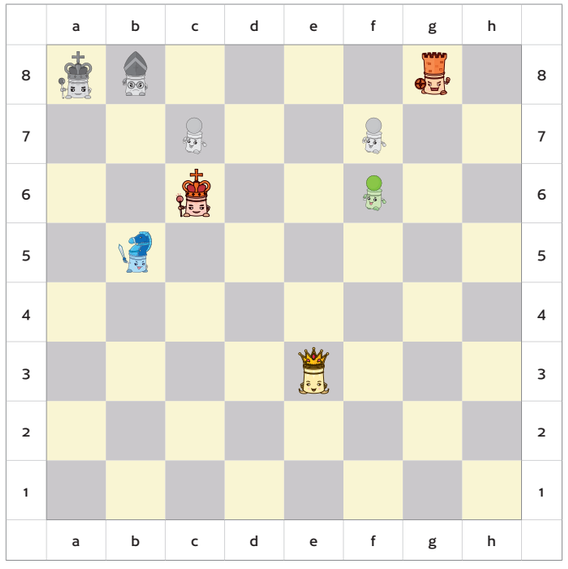


〈그림 5-2〉

체크메이트 Puzzle 1 (그림 5-2)

Q. 백차례입니다.
흑이 백킹을 다음과 같이 체크합니다.
백의 대응수를 기보로 적으시오.

A. ① 1. … Nc4+ 2. ( )
② 1. … Bxd6+ 2. ( )
③ 1. … Rf3+ 2. ( )



〈그림 5-3〉

체크메이트 Puzzle 2 (그림 5-3)

* Q1. 백차례입니다.
백 1수로 체크메이트(++)하시고 기보로 적으세요.
A1. ( )

* Q2. 백차례입니다.
백 1수로 스테일메이트 만들고 기보로 적으세요.
A2. ( )