

Male

III klass

Õppesisu ja õpitulemused
Avangu- ja lõppmängu teooria

| Õppesisu | Taotletavad õpitulemused | Õpetundi- de arv | Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT) |
|---|---|---------------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Etturite edasiliikumine lõppmängus, kasutades sidumist, etturite tee vabastamist liikumist takistavatest malenditest; seotud etturite koostöö edasiliikumisel; kahe mitteseotud etturi koostöö – „püksid“ • Viik: mittevõidetavad seisud, igavene tuli, patt. Millal ja kuidas lihtsustada seisu, et minna viigilisse lõppmängu? • Ohud vankri liiga varajasel mängutoomisel avangus • Ohud lipu liiga varajasel väljatoomisel avangus • Ohud kuninga mängutoomisel avangus • Ohud vastase käikude kopeerimise „ahvimise“ korral avangus • Avanguprintsiibid: kergete vigurite kiire areng; võitlus tsentri pärast; | <ul style="list-style-type: none"> • Oskab lõppmängus võimaluse korral etturitega edasi muundumisvälja suunas liikuda kasutades selleks erinevaid õpitud teoreetilisi teadmisi • Teab millal ja kuidas viigilisse lõppmängu minna • Teab, miks ei ole kasulik vankri ja lipuga avangus liiga vara mängu tulla ja oskab vastase seesuguse mängu korral saada positsioonilist või materiaalselt paremust • Teab, miks kuningat avangus mängu ei ole hea tuua ning oskab vastase sellise mängu korral tema kuningat edukalt rünnata • Teab, miks ei ole kasulik vastase mängu kopeerida ning juhul, kui vastane „ahvib“ ta mängu, oskab saada initsiatiivi • Teab avanguprintsiipe ning oskab nende järgi mängida; teab, millised rünnakuvõimalused tekkivad, kui vastane ei järgi neid printsiipe • On tuttav enimmängitavate avangute erinevate etturistruktuuridega ning saab aru nende kasudest ja puudustest • Teab, kuidas mängida ja millised on ohud, järgmistes lõppmängudes: : kuningas ja vanker kuninga ja vankri vastu (viik, kuid teab, millistes seisudes ühel poolel võiduvõimalused); kuningas ja lipp kuninga ja lipu vastu (viik, kuid teab, millistes seisudes ühel poolel võiduvõimalused); kuningas ja lipp kuninga ja vankri vastu (tugevama poole võit, kuid teab, millises seisus nõrgemal poolel viigi- või ka | <p>14</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Lõiming matemaatikaga -- variantide arvestamine maleseisudes nõuab matemaatilist arvestusoskust ning geomeetria seaduspärasuste tundmist (üks suurepärasemaid näiteid on tšehhi suurmeistri Richard Reti maailmakuulus etturietüüd). |

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>vangerdamine – millal ja millisele tiivale</p> <ul style="list-style-type: none"> Etturistruktuur erinevates avangutes Avangulõksud „Surematu partii“ ja „Igihalja partii“ näitel Lõppmängud: kuningas ja vanker kuninga ja vankri vastu; kuningas ja lipp kuninga ja lipu vastu; kuningas ja lipp kuninga ja vankri vastu; kuningas ja lipp kuninga ja oda vastu; kuningas ja lipp kuninga ja ratsu vastu; kuningas ja vanker kuninga ja oda vastu; kuningas ja vanker kuninga ja ratsu vastu; kuningas ja kaks oda kuninga vastu; kuningas, oda ja ratsu kuninga vastu; kuningas ja ääreettur kuninga vastu | <p>võiduvõimalused); kuningas ja lipp kuninga ja oda vastu (tugevama poole võit, kuid teab, millistes seisudes nõrgemal poolel viigivõimalused); kuningas ja lipp kuninga ja ratsu vastu (tugevama poole võit, kuid teab, millistes seisudes nõrgema poole viigivõimalused); kuningas ja vanker kuninga ja oda vastu (teab, millal viik ja millal tugevama poole võit); kuningas ja vanker kuninga ja ratsu vastu (teab, millal viik ja millal tugevama poole võit); kuningas ja kaks oda kuninga vastu (teab, et tugevam pool saab võita ja oskab lihtsamates seisudes ka ise vastase kuningat matistada) ; kuningas, oda ja ratsu kuninga vastu (teab, et tugevam pool saab võita ja oskab seisudes, kus on 3-4 käiku matini, seda ise teha); kuningas ja ääreettur kuninga vastu (teab, et viik, kui kaitseva poole kuningas jõuab etturi ette)</p> | | |
|---|--|--|--|

Kombinatsioonid ja taktika

| Õppesisu | Taotletavad õpitulemused | Õppe-tundide arv | Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT) |
|--|---|------------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Mati- ja materjali võidu kombinatsioonid (raskemad 2-käigulised ja 3-käigulised tüüpülesanded) avangus, kesk- ja lõppmängus, kasutades vigurite tee avamist, vastase kaitse eemaldamist või selle tee katmist, | <ul style="list-style-type: none"> Oskab õpitud tüüpseisudes ja sarnastes seisudes kasutada materjali võiduks ja matistamiseks olulisi taktikalisi tehnikaid Oskab võimalusel kasutada tüüpseisudes õpitud viigistamiseks vajalikke seisu lihtsustamise taktikalisi võimalusi | 8 | Eesmärgile jõudmiseks seisudes sarnasuste/samasuste leidmine, üldistamine, plaani valimine paljude võimalikehulgast. |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>blokeerimist, sidumist, kahekordset tuld, topeltrünnakut</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3-käigulised matikombinatsioonid keskmängus, kasutades kuninga meelitamist matistamiseks vajalikule väljale, vastase kaitse väljalülitamist, kuningat kaitseva etturistruktuuri lõhkumist, rünnakuks vajaliku malendi tee avamist, „röntgeni“ meetodit „patarei“ meetodit • Tüüpilised kombinatsioonid viigi (pati, igavese tule, käikude kordamise, mittevõidetava seisu) saamiseks • Avangus vangerdamata kuninga ründamine kõige nõrgema punkti - välja f7 (f2) kaudu | <ul style="list-style-type: none"> • Oskab seisudes, kus väli f7 (f2) on piisava kaitseta, seda edukalt rünnata | | |
|--|--|--|--|

Treening- ja võistluspartiid

| Õppesisu | Taotletavad õpitulemused | Õppe- tundide arv | Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT) |
|----------|--------------------------|----------------------|---|
|----------|--------------------------|----------------------|---|

| | | | |
|---|--|-----------|---------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • Teematiliste treeningseisude mängimine • teematiliste treeningpartiide mängimine • õpperühma malevõistluste mängimine | <ul style="list-style-type: none"> • etteantud eesmärgile jõudmiseks oskab leida konkreetsetes seisus võimalikke plaane, nendest valida enda hinnangul parima ja seda ellu viia • oskab kasutada tundides õpitud teoreetilisi teadmisi praktilises mängus • oskab mängu ajal teha iseseisvalt plaane ja neid realiseerida • oskab toime tulla oma emotsioonidega nii ebaõnnestumiste kui ka õnnestumiste korral • austab mängupartnerit | <p>11</p> | <p>.Maleklasside aastalõputurniir</p> |
|---|--|-----------|---------------------------------------|

Ajavaru kordamiseks 2 tundi

Õpitulemused

Avangu- ja lõppmänguteooria

Õpilane

- Teab põhilisi avanguprintsiipe ja oskab neid oma mängus kasutada
- Teab, et vankrit, lippu ja kuningat ei ole hea avangus liiga vara mängu tuua
- Teab, et vastase mängu kopeerimisega ei saa initsiatiivi ja miks see võib olla ohtlik
- Oskab lõppmängus lihtsamates seisudes etturite edasiliikumiseks teed vabastada
- Teab viigivõimalusi: patt, igavene tuli, käikude kordamine, mittevõidetavad seisud ning oskab lihtsamates seisudes minna üle viigilisse lõppmängu
- Oskab üksiku kuningaga võimaluse korral viigistada kuninga ja ääreetturi vastu

Kombinatsioonid ja taktika

Õpilane

- Oskab lahendada 2- või 3-käigulisi materjali võidu ja matikombinatsioone nii avangu, kesk- ja lõppmängu seisudes kasutades selleks erinevaid taktikalisi meetodeid
- Oskab seisudes, kus väli f7 (f2) on piisava kaitseta, seda edukalt rünnata
- Oskab lihtsamates seisudes kasutada taktikalisi võimalusi viigi saavutamiseks

Treening- ja võistluspartiid

Õpilane

- oskab mängu ajal luua eesmärgistatud plaane ning neid võimaluse korral ellu viia
- oskab leida sarnasusi/samasusi enda partiides tekkivate seisude ja õpitud temaatiliste seisude vahel ning kanda ideid üle ühest seisust teise
- oskab tulla toime oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega
- austab vastast

Õppekirjandus

- I. G. Suhin „Shahmatõ, tretii god“ I ja II osa Obninsk 2014
- V. Barski „Karvin malemetsas“ 2. osa, Tänapäev 2012
- J. Randviir „Matt“, Eesti Raamat 1975
- H. Pohla „Ettevaatust – lõks“, Eesti Raamat 1975
- Erinevad maleteemalised internetileheküljed

Hindamine

Male õpitulemusi hinnates võetakse aluseks tunnetuslikud protsessid ja nende hierarhiline ülesehitus:

- Mõistete äratundmine, teadmine ja nende seostamine konkreetsete ülesannete ja maleseisudega
- Õpitud teadmiste kasutamine ülesannetes, treeningseisude mängimises ja partiides: vigurite areng, taktikate ja strateegiate valimine, konkreetsete ülesannete lahendamine
- Analüüsimine ja arutlemine: põhjendamine, süntees, üldistamine, tulemuste hindamine, keerulisemate (mitme lahendusega või mitme erineva teema kooskasutamist vajavate) ülesannete lahendamine

Hindamise vormidena kasutatakse kujundavat ja kokkuvõtvat hindamist.

Kujundav hindamine annab infot ülesannete üldise lahendamisoskuse; mänguuskuse; loova ja loogilise mõtlemise ning õpilase suhtumise kohta maletunnis õpitavasse:

- Õppetunni või muu õppetegevuse ajal antakse õpilasele tagasisidet teadmiste ja oskuste ning õpilase hoiakute ja väärtuste kohta
- Koostöös kaaslaste ja õpetajaga saab õpilane seatud eesmärkide ja õpitulemuste põhjal täiendavat, julgustavat ning konstruktiivset tagasisidet oma tugevuste ja nõrkuste kohta
- Paaris- ja rühmatööde ning individuaalsete ülesannete puhul ei hinnata mitte ainult töö tulemust, vaid ka protsessi
- Kirjalikke ülesandeid hinnates parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata

Kokkuvõtva hindamise korral võrreldakse õpilase arengut õppekavas toodud oodatavate tulemustega, kasutades numbrilist hindamist. Õpilaste teadmisi ja oskusi kontrollitakse kolmel tasemel:

- teadmine,
- rakendamine,
- analüüsimine, arutlemine.

Õpilane saab

- hinde „hea”, kui ta on omandanud male ainekavas esitatud õpitulemused teadmise ja rakendamise tasemel,
- hinde „väga hea”, kui ta on omandanud õpitulemused analüüsimise ja arutlemise tasemel.