

Male

IV klass

Õppesisu ja õpitulemused

Avangu-, kesk- ja lõppmängu teooria

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õpetundi- de arv	Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT)
<ul style="list-style-type: none"> • Kuningagambiit • Vene avang • Neljaratsu avang • Itaalia avang • Kaheratsu avang • Hispaania avang • Avangu-, kesk- ja lõppmängu seisude „retroanalüüs“ (analüüsiga seisust tagasi minek) • Keskmänguseisude analüüs ja plaanide tegemine • Lõppmängud, kus kuningas ja ettur on kuninga vastu: ruudu mõiste; opositsiooni mõiste; ettur seitsmendal (mustadel teisel) real; ettur kuuendal (kolmandal) real; ettur viiendal (neljandal) real; ettur neljandal (viiendal) real; 	<ul style="list-style-type: none"> • Oskab mängida Kuningagambiidi 2 esimest käiku, teab avangu ideed • Oskab mängida Vene avangu 4 esimest käiku. Teab, miks must ei tohi mängida 3. ...Rxe4 ja oskab selle korral valgetega võita materjali. • Oskab mängida Neljaratsu avangu peavariandi 7 esimest käiku. Teab, miks ei tohi peavariandi 7. käigul must valge käiku kopeerida ning oskab valgetega selle korral saada võiduseisu. • Oskab mängida Itaalia avangu 3 esimest käiku ja teab avangu ideed • Oskab mängida Kaheratsu avangu 3 esimest käiku ja teab avangu ideed • Oskab mängida Hispaania avangu 3 esimest käiku ja teab avangu ideed • Oskab analüüsida, kuidas olemasolev seis on saadud (milliste käikude ja variantidega, s.h. legaalsete (võimalike) ja mittelegaalsete (võimatute) seisude leidmine) • Oskab hinnata keskmänguseisudes, millised malendid seisavad positsiooniliselt hästi, millised mitte ja leida plaane, kuidas oma malendeid aktiveerida • Oskab lõppmängus, kus kuningas ja ettur on kuninga vastu: <ul style="list-style-type: none"> - arvestada ruudu reeglit (millal üksik kuningas jõuab etturi juurde ja millal mitte) ja millal tugevama poole kuningas saab takistada 	<p style="text-align: center;">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>ettur kolmandal (kuuendal) real; ettur teisel (seitsmendal) real</p>	<p>vastasekuningat etturi juurde jõudmast, millal mitte;</p> <ul style="list-style-type: none"> - arvestada opositsiooni (tulla võimalusel opositsiooni ning takistada vastase kuningal opositsiooni jõudmast); - tugevama poolena viia võimaluse korral ettur lippu kui ettur on seitsmendal (teisel), kuuendal (kolmandal), viiendal (neljandal), neljandal (viiendal), kolmandal (kuuendal) või teisel (seitsmendal) real - nõrgema poolena võimalusel viigistada, kui vastase ettur on seitsmendal (teisel), kuuendal (kolmandal), viiendal (neljandal), neljandal (viiendal), kolmandal (kuuendal) või teisel (seitsmendal) real 		
---	--	--	--

Strateegia ja taktika ülesanded

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õpetundide arv	Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT)
<ul style="list-style-type: none"> • Võiduülesanded lõppmängudes, kus kuningas ja ettur on kuninga vastu • Viigiülesanded lõppmängudes, kus kuningas on kuninga ja etturi vastu • 2-käigulised (keskmise raskusastmega) matikombinatsioonid, kus mati panekuks kasutatakse kaitse eemaldamist; „patarei“ meetodit; välja, liini, rea 	<ul style="list-style-type: none"> • Oskab võidetavas lõppmängus, kus on kuningas ja ettur kuninga vastu, leida ja teostada võidule viivat plaani • Oskab viigilises lõppmängus, kus kuningas on kuninga ja etturi vastu, leida ja teostada viigistavat plaani • Oskab lahendada 2-käigulisi matiülesandeid, kasutades õpitud taktikalisi meetodeid ning leida lahendus ka siis, kui vajalikku meetodit ei ole ülesandes ette öeldud 	<p>8</p>	<p>Eesmärgile jõudmiseks seisudes sarnasuste/samasuste leidmine, üldistamine, plaani valimine paljude võimalike hulgast.</p>

<p>või diagonaali vabastamist; kuninga blokeerimist; kuninga meelitamist vajalikule väljale (kahingu abil); kuningat kaitseva etturi mahavõtmist või etturiketi lõhkumist;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materjali võidu ülesanded (keskmise raskusastmega) kasutades sidumist 	<ul style="list-style-type: none"> • Oskab võita materjali, kasutades ära täielikku või mittetäielikku sidumist 		
--	--	--	--

Treening- ja võistluspartiid

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õppe-tundide arv	Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT)
<ul style="list-style-type: none"> • Teemaatiliste treeningseisude mängimine • teemaatiliste treeningpartiid mängimine • õpperühma malevõistluste mängimine 	<ul style="list-style-type: none"> • etteantud eesmärgile jõudmiseks oskab leida konkreetset 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 	11	.Maleklasside aastalõputurniir

Ajavaru kordamiseks 2 tundi

Õpitulemused

Avangu- ja lõppmänguteooria

Õpilane

- Õpilane tunneb Kuningagambiidi, Vene, Neljaratsu, Kaheratsu ja Hispaania avangu esimesi käike, teab nendeavangute ideid ning kasutab neist vähemalt ühte enda mängupraktikas
- Oskab lihtsamates keskmänguseisudes hinnata, millised malendid seisavad positsiooniliselt hästi, millised mitte ja oma hinnangut põhjendada ning leida plaane, kuidas passiivselt seisvaid malendeid aktiveerida
- Lõppmängudes, kus kuningas ja ettur on kuninga vastu, oskab võimaluse korral tugevama poolena võita või võimaluse korral nõrgema poolena teha viiki, kui ettur on seitsmendal (teisel) või kuuendal (kolmandal) real

Strateegia ja taktika ülesanded

Õpilane

- Oskab leida etteantud lõppmänguseisudes, kus kuningas ja ettur on kuninga vastu, tugevama poolega võimaluse korral võidu- ja nõrgema poolega võimaluse korral viigiplaani
- Oskab matiülesannete lahendamisel kasutada õpitud taktikaid
- Oskab ülesannetes sidumist võimaluse korral kasutada materjali võiduks

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“ II osa Obninsk 2014
- J. Randviir „Matt“, Eesti Raamat 1975
- H. Pohla „Ettevaatust – lõks“, Eesti Raamat 1975
- S. B. Kubnitskii „Polnõi kurs shahmat“ Astrel: Poligrafizant 2010
- V. Kostrov, P. Rozhkov “1000 shahmatnõh zadatsh 2“ Litera 2006

- V. Kostrov, P. Rozhkov „1000 shshmatnõh zadatsh 3“ Litera 2003
- 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, initsiatiivi haaramine, positsioonilise ja materiaalse paremusel realiseerimine, halvemas seisus vastumängu leidmine, lõppmängu tehnikate oskuslik ja plaanipärane kasutamine, 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; mänguoskuse; 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

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.