

Male

II klass

Õppesisu ja õpitulemused

Avangu-, keskmängu ja lõppmängu teooria

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õpetundi arv	Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT)
<ul style="list-style-type: none"> Vigurite areng avangus (lahtiste avangute näidetest): tsentri olulisus – võitlus tsentri pärast; kergete vigurite areng tsentri suunas; erinevad võimalused kergete vigurite arengus, vangerduse olulisus; mänguplaanid eri tiibadele vangerduse korral; ohud lipu liiga varajase mängutoomise korral Positsiooniline ja materiaalne ülekaal avangus ja keskmängus (gambiitide näitel) Lõppmängud: matt üksikule kuningale kahe vankriga (kuninga abita), patiohud Lõppmängud: matt üksikule kuningale vankri ja lipuga (kuninga abita), patiohud 	<ul style="list-style-type: none"> Õpilane teab, kuidas on avangus kasulik oma malendeid arendada ning oskab seda konkreetsete näidete varal selgitada; teab, miks on kasulik vangerdada ning oskab selgitada, millal on parem teha lühikest, millal pikka vangerdust; oskab hinnata tsentri tähtsust ning võidelda tsentri eest; teab, miks ei ole hea käia avangus, kui areng ei ole veel lõpetatud, mitu korda sama viguriga; teab, miks ei ole hea tuua lippu liiga vara mängu ja oskab enda huvides ära kasutada vastase liiga varast põhjendamatu lipu mängutoomist Õpilane oskab hinnata seisu nii materiaalselt kui ka positsiooniliselt Õpilane oskab panna üksikule kuningale kahe vankriga (kuninga abita) matti ning vältida patti. Õpilane oskab panna üksikule kuningale lipu ja vankriga (kuninga abita) matti ning vältida patti. Õpilane oskab panna üksikule kuningale lipu ja kuningaga matti ning vältida patti. Õpilane oskab panna üksikule kuningale vankri ja kuningaga matti ning vältida patti. Õpilane oskab võimaluse korral lihtsustada seisu nii, et läheb sellisesse õpitud lõppmängu, mida ta oskab võita. 	8	<ul style="list-style-type: none"> Malenotatsioon on eriline tingmärkide keel (seos keele ja matemaatikaga) Maleseisudes variantide arvestamised nõuavad geomeetriliste kujundite (ruut, kolmnurk) tundmist ning nendega seotud seaduspärasuste mõistmist (seos matemaatikaga)

<ul style="list-style-type: none"> • Lõppmängud: matt üksikule kuningale lipu ja kuningaga, patiohud • Lõppmängud: matt üksikule kuningale vankri ja kuningaga, patiohud • Võiduseisu realiseerimine: üleminek seisu lihtsustamise teel võidetud lõppmängu 			
---	--	--	--

Strateegia ja taktika (avangus, keskmängus ja lõppmängus)

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õpetundide arv	Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT)
<ul style="list-style-type: none"> • 2-käigulised materjali võidu kombinatsioonid lõppmängus: lipu, vankri, oda, ratsu ja etturi võitmise kombinatsioonid kasutades sidumist, äratõmbetuld, kahekordset tuld, blokeerimist, kaitse eemaldamist, topeltähvardust (kahvlit) jt taktikaid 	<ul style="list-style-type: none"> • Õpilane oskab lahendada õpitud seisudele sarnaseid 2-käigulisi materjali võidu kombinatsioone nii lõppmängus, keskmängus kui ka avangus. • Õpilane oskab materjali võiduks kasutada erinevaid õpitud taktikaid (sidumist, äratõmbetuld, kahekordset tuld, kaitse eemaldamist, blokeerimist, topeltähvardust jt) ja vajadusel neid omavahel kombineerida. • Tundes erinevaid materjali võitu võimaldavaid 	14	<p>Läbivateks teemadeks on materjali võidu ja vastase kuninga matistamise erinevad taktikad ning erinevad rünnaku- ja kaitsestrateegiad.</p> <p>Kõik käsitletavat teemad nõuavad sarnaste situatsioonide äratundmisoskust ning arendavad üldistamisoskust. Kõigi teemade</p>

<ul style="list-style-type: none"> • 2-käigulised materjali võidu kombinatsioonid keskmängus kasutades erinevaid taktikaid • 2-käigulised materjali võidu kombinatsioonid avangus kasutades erinevaid taktikaid • Materjali kaitsmine lõppmängus, keskmängus ja avangus: ründava malendi löömine, rünnaku alt äraminek, rünnatava malendi kaitsmine, ründava malendi tee blokeerimine, vasturünnak jt kaitsestrateegiad • Tüüpilised 2-käigulised matikombinatsioonid (erinevate malenditega) lõppmängus • Tüüpilised kaitsevõimalused mati eest lõppmängus • Tüüpilised 2-käigulised matikombinatsioonid keskmängus • Kaitse mati eest keskmängus • Tüüpilised 2-käigulised matikombinatsioonid avangus • Kaitse mati eest avangus • Viigikombinatsioonid kesk- ja lõppmängus: patt, igavene tuli, käikude kordamine. 	<p>tüüpseise, oskab õpilane ka võõrastes seisudes teha üldistusi ja leida sarnasusi õpitud tüüpseisudega.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Õpilane oskab õpitud seisudele sarnastes situatsioonides rünnaku alla jäädes oma seisu materjali kaotuse eest võimaluse korral kaitsta nii lõppmängus, keskmängus kui ka avangus kasutades selleks erinevaid kaitsetehnikaid: ründava malendi löömist, rünnaku alt äraminekut, rünnatava malendi kaitsmist, ründava malendi tee katmist, vasturünnakut. • Tundes erinevaid kaitsetehnikaid, oskab õpilane ka võõrastes seisudes leida konkreetsele seisule sobiva kaitse. • Õpilane oskab lahendada õpitud tüüpseisudele sarnaseid 2-käigulisi matikombinatsioone nii lõppmängus, keskmängus kui ka avangus. • Õpilane oskab õpitud seisudele sarnastes olukordades kuningat mati eest kaitsta. • Õpilane oskab õpitud viigikombinatsioonidele sarnastes seisudes teha viiki: patti, igavest tuld, käikude kordamist. • Õpilane oskab hinnata seisu, millal on mõistlik viiki teha ja millal tasub edasi võidule mängida. 	<p>hulgas on ülesandeid, mida on võimalik lahendada mitmel erineval moel. Seega peab õpilane suutma teha valiku, millist lahendusteed kasutab ning oskama oma valikut põhjendada.</p>
--	--	---

Treening- ja võistluspartiid

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õpetundide 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"> • oskab leida plaani, kuidas konkreetses treeningseisus etteantud eesmärgile jõuda ning seda plaani ka ellu viia • oskab avanguosas arendada malendeid aktiivselt • oskab kasutada tundides õpitud teoreetilisi teadmisi nii partii avangu, keskmängu kui ka lõppmängu osas • oskab mängu ajal teha iseseisvalt plaane ja neid ellu viia • oskab kasutada erinevaid õpitud strateegiaid ja taktikaid • oskab end kaitsta vastase rünnaku eest • oskab toime tulla oma emotsioonidega nii ebaõnnestumiste kui ka õnnestumiste korral • austab mängupartnerit 	11	.Maleklasside aastalõputurniir

Ajavaru kordamiseks 2 tundi

Õpitulemused

Avangu-, keskmängu ja lõppmängu teooria

Õpilane

- oskab arendada oma vigureid lahtistele avangutele iseloomulikul viisil
- oskab hinnata seisu materiaalselt
- oskab matistada üksikut kuningat kahe vankriga, lipu ja vankriga, lipu ja kuningaga

Strateegia ja taktika (avangus, keskmängus ja lõppmängus)

Õpilane

- oskab lahendada lihtsamaid 2-käigulisi materjali võidu kombinatsioone avangu, kesk- ja lõppmängu seisudes (kui võimalikud taktikad on ette antud)
- oskab lahendada ülesandeid, kus tuleb kaitsta end lihtsamates avangu, kesk- ja lõppmängu seisudes materjali kaotusest
- oskab lahendada lihtsamaid 2-käigulisi matikombinatsioone avangu, kesk- ja lõppmängu seisudes, kasutades õpitud taktikaid
- oskab lihtsamates seisudes kaitsta end mati eest
- oskab lahendada lihtsamaid viigikombinatsioone

Treening- ja võistluspartiid

Õpilane

- oskab mängu ajal luua eesmärgistatud plaane ning viib neid võimaluse korral ellu
- oskab oma mängus kasutada (osaliselt) teoorias õpitut
- oskab suure materiaalse ülekaaluga seise realiseerida võiduks

Õppekirjandus

- I. G. Suhin „Shahmatõ, vtoroi god“ I ja II osa Obninsk 2014
- V. Barski „Karvin malemetsas“ II 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.