

VALIKAINEN NIMETUS: MALEÕPETUS

ÕPPEAINE KIRJELDUS:

Maleõpetuse eesmärgiks on õpilaste mälu, tähelepanu, leidlikkuse, loovuse ja otsustusvõime arendamine. Malemängu valdamine toetab õpilase loogilise mõtlemise arengut, tähelepanelikkust ja taiplikkust, kasvatab iseloomu, õpetab lahendama mitmesuguseid ülesandeid ning on eduka õppimise eeldus kõigis õppeaineis. Male arendab üldist probleemi lahendamise oskust, mis sisaldab oskust probleeme püstitada, sobivaid lahendusstrateegiaid leida ja neid rakendada, lahendusideed analüüsida.

ÕPITULEMUSED ja ÕPPESISU

I KOOLIASTE

2. klass

Õppe-eesmärgid:

- Õppida selgeks malendite algseis, malendite käigud ja tähtsamad malereeglid.
- Õppida selgeks mõisted tuli, matt, patt, viik, võit.
- Teada avangu põhitõdesid.
- Teada nelja põhilist taktikavõtet (kaksikähvardus, tulejoone avamine, kaitse kõrvaldamine, sidumine).
- Teada mõningaid lihtsamaid male lõppmänge.

ÕPITULEMUSED

Õpilane teab ja tunneb:

- 1) male mõistet ja tähtsamaid malereegleid;
- 2) malelaua õiget asendit;
- 3) kõigi väljade nimesid;
- 4) mänguks vajalikke mõisteid;
- 5) malendite algseisu;

- 6) oskab kõigi malendite käike;
- 7) avangupõhimõtteid;
- 8) mõisteid võit, viik, tuli, matt ja patt;
- 9) nelja tähtsamat taktikavõtet;
- 10) mõnda lihtsamat lõppmängu.

2. klassi lõpetaja oskab:

- 1) võrrelda seisus valgete ja mustade malendite väärtust;
- 2) anda vastase kuningale tuld;
- 3) kaitsta oma kuningat vastase tule eest;
- 4) teha ühekäigulisi matte erinevate malenditega;
- 5) otsustada, millal on laual võit;
- 6) otsustada, millal on laual viik;
- 7) osaleda maleturniiril;
- 8) toime tulla oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega;
- 9) vastasesse lugupidavalt suhtuda.

ÕPPESISU

- Malelaud. Malendid. Vankrikäik. Odakäik
- Ratsukäik
- Etturikäik. Etturi löömine "mööda minnes". Etturi lipustumine
- Lipukäik
- Kuningakäik. Tuli. Vangerdus. Matt. Patt
- Malendite väärtus. Avangu põhimõtted
- Malemäng maleprogrammi vastu
- Vint.ee konto tegemine
- Malemäng vint.ee-s
- Maleturniir vint.ee-s
- Malend tule all
- Tulest väljumine
- Malendite vahetus

- Kaitsete ja rünnete arv
- "Karjapoisi matt" ja selle tõrje
- Matistamine lipu ja vankriga
- Kaksikähvardus etturi ja odaga
- Kaksikähvardus vankri ja lipuga
- Kaksikähvardus kuninga ja ratsuga
- Matistamine lipuga
- Ühekäigulised matiülesanded
- Vabaetturi moodustamine. Etturiruut
- Vanker vabale liinile
- Tagarea nõrkus
- Viguri tulejoone avamine I
- Viguri tulejoone avamine II
- Kaitse kõrvaldamine I
- Kaitse kõrvaldamine II
- Ripuvad vigurid
- Kasulik vahekäik
- Kahjulik vahekäik
- Sidumine
- Sidumise ärakasutamine
- Viguri vabastamine sidumisest
- Maleturniir

3. klass

Õppe-eesmärgid.

- Õppida selgeks matistamine lipu ja vankri koostööga.
- Õppida selgeks matistamine kahe vankri koostööga.
- Järgida avangu põhitõdesid.
- Kasutada oma partiides õpitud taktikavõtteid.

- Teada lihtsamaid male lõppmänge.

ÕPITULEMUSED

Õpilane teab ja tunneb:

- 1) male reegleid;
- 2) malendite algseisu;
- 3) kõigi malendite käike;
- 4) avangupõhimõtteid;
- 5) erinevaid taktikavõtteid;
- 6) lihtsamaid keskmängu põhimõtteid;
- 7) lihtsamaid lõppmänge.

3. klassi lõpetaja oskab:

- 1) teha matti lipu ja vankri koostöös;
- 2) teha matti kahe vankri koostöös;
- 3) hinnata maleseisu;
- 4) tõrjuda vastase kerget rünnakut;
- 5) kasutada malepartiis taktikavõtteid;
- 6) teha ühe- ja kahekäigulisi matte erinevate malenditega;
- 7) otsustada, millal on laual võit;
- 8) otsustada, millal on laual viik;
- 9) osaleda maleturniiril;
- 10) toime tulla oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega;
- 11) vastasesse lugupidavalt suhtuda.

ÕPPESISU

- Vigur lõksus
- Viguri tulejoone avamine (äratõmbetuli)
- Viguri tulejoone avamine (kahekordne tuli)
- Odamatt

- Odakahing
- Ratsumatt
- Ratsukahvel
- Vankri sissetung 7. (2.) reale
- Kaitsmata tagarida
- Poolvabade liinide kasutamine rünnakuks
- Kaugele jõudnud etturi lipustamine
- Etturiläbimurre
- Vangerdamata kuninga ründamine
- Vangerdanud kuninga ründamine
- Seisu tugevdamine keskmängus
- Vastase seisu nõrgestamine
- Vastase rünnaku tõrjumine
- Mänguplaan ülekaalukas seisus
- Mänguplaan halvemas seisus
- Viigivõimalused kaotusseisus
- Lipp vankri vastu
- Lipp kauge kaitstud vabaetturi vastu
- Vanker kerge viguri vastu
- Vanker etturite vastu
- Vanker kaitstud vabaetturi(te) vastu
- Vankrilõppmäng
- Odalõppmäng
- Lahkvärvi odad
- Oda ratsu vastu
- Kuninga matistamine lipu ja vankriga
- Kuninga matistamine kahe vankriga
- Taktikaülesanded I
- Taktikaülesanded II
- Maleturniir

II KOOLIASTE

4. klass

Õppe-eesmärgid.

- Õppida selgeks matistamine lipu ja kuninga koostöoga.
- Järgida avangu põhitõdesid.
- Kasutada oma partiides õpitud taktikavõtteid.
- Koostada partii ajal malemängu plaan ja püüda seda ellu viia.
- Osata tegutseda etturilõppmängus.

ÕPITULEMUSED

Õpilane teab ja tunneb:

- male reegleid;
- avangupõhimõtteid;
- erinevaid taktikavõtteid;
- malepartii planeerimist;
- keskmängu põhimõtteid;
- etturilõppmängu.

4. klassi lõpetaja oskab:

- 1) teha matti lipu ja vankri koostöös;
- 2) teha matti kahe vankri koostöös;
- 3) teha matti kuninga ja lipu koostöös;
- 4) hinnata maleseisu;
- 5) tõrjuda vastase rünnakut;
- 6) kasutada partiis erinevaid taktikavõtteid;
- 7) teha ühe- ja kahe- või kolmekäigulisi matte erinevate malenditega;
- 8) tegutseda etturilõppmängus;
- 9) otsustada, millal on laual võit;

- 10) otsustada, millal on laual viik;
- 11) osaleda maleturniiril;
- 12) toime tulla oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega;
- 13) vastasesse lugupidavalt suhtuda.

ÕPPESISU

- Etturi lipustumine
- Etturi löömine "mööda minnes". Vangerdus
- Malendite väärtus
- Viigireeglid
- Matistamine lipuga
- Matistamine vankriga
- Mängu alustamine I
- Mängu alustamine II
- Keskmängu üleminek
- Materiaalse ülekaalu realiseerimine I
- Materiaalse ülekaalu realiseerimine II
- Etturilõppmäng I
- Etturilõppmäng II
- Etturilõppmäng III
- Raskete vigurite halb asetus
- Sidumine
- Sidumisest vabanemine
- Kaksikähvardus
- Varjatud tuli vigurile
- Varjatud tuli kuningale
- Kahekordne tuli kuningale
- Odakombinatsioonid
- Odakahing h7-le
- Ratsumatt

- Ratsukahvel
- Etturiläbimurre
- Etturikahvel
- 8. rea nõrkuse kasutamine
- Vankrite sissetung 7. reale
- Vankri ja oda koostöö
- Vankri ja ratsu koostöö
- Viguri tõrjumine halvale väljale
- Taktikaülesanded I
- Taktikaülesanded II
- Maleturniir

Maleõpetuse ainekava ringitunnina 5. klassis

Õppe-eesmärgid:

- Õppida selgeks matistamine vankri ja kuninga koostööga.
- Järgida avangu põhitõdesid.
- Kasutada oma partiides õpitud taktikavõtteid.
- Koostada partii ajal malemängu plaan ja püüda seda ellu viia.
- Osata tegutseda kõikides lõppmängudes.

ÕPITULEMUSED

Õpilane teab ja tunneb:

- 1) male reegleid;
- 2) avangupõhimõtteid;
- 3) erinevaid taktikavõtteid;
- 4) malepartii planeerimist;
- 5) keskmängu põhimõtteid;
- 6) kõiki lõppmänguliike.

5. klassi lõpetaja oskab:

- 1) teha matti lipu ja vankri koostöös;
- 2) teha matti kahe vankri koostöös;
- 3) teha matti kuninga ja lipu koostöös;
- 4) teha matti kuninga ja vankri koostöös;
- 5) hinnata maleseisu;
- 6) planeerida oma tegevust malepartiis;
- 7) tõrjuda vastase rünnakut;
- 8) organiseerida rünnakut vastase kuningale;
- 9) kasutada partiis erinevaid taktikavõtteid;
- 10) lahendada ühe- ja kahe- või kolmekäigulisi matiülesandeid;
- 11) lahendada materjalivõiduülesandeid;
- 12) tegutseda kõikides lõppmängudes;
- 13) otsustada, millal on laual võit;
- 14) otsustada, millal on laual viik;
- 15) osaleda maleturniiril;
- 16) toime tulla oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega;
- 17) vastasesse lugupidavalt suhtuda.

ÕPPESISU

- Kuninga põgenemistee sulgemine
- Kaitse kõrvaldamine
- Välja vabastamine
- Viguri tulejoone avamine
- Viguri tulejoone sulgemine
- Kahing välja hõivamiseks
- Kuningaseisu lõhkumine matirünnakul
- Liitmotiiviga kombinatsioonid
- Püüniskombinatsioonid
- Vangerdamata kuninga ründamine I

- Samapoolse vangerdusega kuningarünnak I
- Eripoolse vangerdusega kuningarünnak I
- Etturi karjäär avangus
- Maleminiatuurid
- Maleminiatuurid
- Enametturiga etturilõppmäng
- Kaugema vabaetturiga etturilõppmäng
- Kaitstud vabaetturiga etturilõppmäng
- Lipp kauge vabaetturi vastu
- Lipulõppmäng
- Oda ääreetturiga
- Ratsu ääreetturiga
- Enametturiga vankrilõppmäng
- Aktiivne vanker
- Oda on ratsust tugevam
- Ratsu on odast tugevam
- Samavärviliste odade lõppmäng
- Lahkvärvi odade lõppmäng
- Head ja halvad odad
- Tugevad ja nõrgad väljad
- Etturinõrkused
- Võitlus vaba liini hõivamiseks
- Taktikaülesanded
- Maleturniir