

Valikaine „Male“

1. Õppesisu ja õpitulemused

Malelaud, malendid ja käigud, mõisted, mängu eesmärk, võimalikud mängutulemused

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Märkused
- Male ajaloo lühitutvustus - Malelaud: valged ja mustad väljad; laua õige asetus; liinid e vertikaalid, read e horisontaalid, diagonaalid; väljade nimed; tsenter ja laiendatud tsenter - Malendid, valged ja mustad malendid, nende nimetused, asetused algseisus ja nende käigud: vanker, oda, lipp, ratsu, ettur, kuningas - Vangerdamine: lühike ja pikk vangerdus - Malendite väärtused ja nende arvutamine ning võrdlemine (liitmine ja lahutamine) - Märgid +, -, =, >, < - Tuli: tule andmine erinevate malenditega; kaitse tule eest - Äratõmbetuli, kahekordne tuli - Matt: mati panemine erinevate malenditega - Viik: patt; igavene tuli; käikude kordamine; seisud, kus kumbki pool võita ei saa	- Teab, kust malemäng on pärit ja kui vana see on; teab, et erinevates keeltes võivad malenditel olla erinevad nimetused ja oskab tuua näiteid; teab, kust on pärit eestikeelne nimetus „male“. - Oskab asetada malelauda enda ette õigesti; teab mõisteid: valged ja mustad väljad (ka siis, kui ruudud on näiteks rohelist ja kollast värvi); liinid, read, diagonaalid, tsenter (keskkoht) ja oskab neid malelaua näidata; tunneb malelaua väljade nimetusi ja oskab neid kasutada. - Oskab asetada malendeid lauale algseisus; tunneb malendite käike, oskab leida malendite erinevaid teekondi mingile kindlale eesmärgile jõudmiseks; vähese arvu malendite korral oskab leida vastase vastukäiku (põhjus-tagajärg seosed). - Tunneb vangerdamise reegleid. - Oskab arvutada, kui palju väärtuspunkte on kummalgi mängijal; kas on võrdselt või kellel on rohkem ning mitme väärtuspunkti võrra rohkem või vähem. - Oskab anda erinevate malenditega tuld. - Oskab kuningat tulest päästa. - Oskab lahendada lihtsamaid äratõmbetule ja kahekordse tule paneku oskust vajavaid ülesandeid. - Oskab lahendada väheste malenditega ühekäigulisi matiülesandeid. - Oskab panna ühekäigulist matti erinevate malenditega, sh ka äratõmbetulega ja kahekordse tulega. - Teab lihtsamaid seise, kus kumbki pool ei saa võita.	- Male ajalooga tutvumine on nii ajaloo eelõppeks kui ka eesti keele õppeks - Liinide, ridade ja väljade õppimine sisaldab matemaatika eelõpet: kahemõõtmeline ruum - Malendite eesmärgistatud liikumine nõuab matemaatilist arvestamist - Malendite väärtuste arvutamine eeldab arvutamisoskust vahemikus 1-39 ning matemaatilist võrdlemisoskust - Malenotatsioon on eriline tingmärkide keel (seos keele ja matemaatikaga)

● Malenotatsioon	● Oskab panna lihtsamates seisudes igavest tuld. ● Teab, millal on käikude kordamisega viik. ● Oskab lahendada lihtsamaid ühekäigulisi patiülesandeid. ● Tunneb malenotatsiooni ja oskab selle abil seise ja partiisid üles kirjutada.	
--	--	--

Õpitulemused

Õpilane

- tunneb malelauda (kuidas on laud õiget pidi), teab kõigi väljade nimesid, oskab laual näidata diagonaale, ridu, liine ning tunneb mänguks vajalikke mõisteid
- oskab panna malendeid algseisu
- oskab kõigi malendite käike
- oskab võrrelda seisus valgete ja mustade malendite väärtusi
- oskab anda vastase kuningale tuld (väheste malenditega seisudes)
- oskab lahendada ühekäigulisi matiülesandeid (väheste malenditega seisudes)
- teab, millal on laual viik
- oskab mängu üles kirjutada

Strateegia ja taktika, nendega seotud mõisted

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Märkused
• Kahvel: erinevate malenditega kahvli panemine • Sidumine • Karjapoisi matt • Legali matt • Umbmatt e pimematt • Välja f7 (f2) ründamine	• Oskab lahendada ühekäigulisi kahvliülesandeid. • Oskab lahendada ülesandeid, kus ühe käiguga on vaja vastase malend siduda või juba olemasoleva sidumise korral kasutada sidumist materjali võiduks või mati panekuks. • Teab, mis on Karjapoisi matt ja oskab seda võimalusel panna; oskab ennast Karjapoisi mati eest kaitsta. • Tunneb ära Legali mati. • Teab, mis on umbmatt ja oskab seda kasutada lihtsamate ülesannete lahendamisel. • Teab, millised väljad kuninga ümber on kõige kergemini rünnatavad vangerdatud ja vangerdamata kuninga korral.	Läbivateks teemadeks on materjali võit ja vastase kuninga ründamine erinevate strateegiate ja taktikate abil.

Õpitulemused

Õpilane

- saab aru/oskab kasutada materjali võiduks kahvli ja sidumist
- saab aru/oskab võimalusel panna Karjapoisi matti
- saab aru/oskab ennast Karjapoisi mati eest kaitsta

Mängimine

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Märkused
• Mängimine portaalis Vint.ee • Klassi turniiril osalemine • Harjutuspartiide mängimine	• Oskab kasutada tundides õpitud teoreetilisi teadmisi praktilises mängus. • Oskab toime tulla oma emotsioonidega nii ebaõnnestumiste kui ka õnnestumiste korral. • Austab mängupartnerit.	Võimalus osaleda traditsioonilisel Laagri Kooli lahtistel meistrivõistlustel

Õpitulemused

Õpilane

- oskab mängu kasutada õpitut (Tsentril vallutamise eetturitega, vigurite arendamise järjekord, kuninga ohutus, vastase kuninga kinnipüüdmine, st matistamine.
- oskab tulla toime oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega
- austab vastast

Õppekirjandus

- I. G. Suhin „Shahmatõ, pervõi god“ I ja II osa Obninsk 2014
- V. Barski „Karvin malemetsas“ 1. ja 2. osa, Tänapäev 2012
- Erinevad arvutiprogrammid ja maleteemalised internetileheküljed

2. Hindamine

- mõistete äratundmine, teadmine ja nende seostamine konkreetsete ülesannete ja maleseisudega;
- õpitud teadmiste kasutamine ülesannetes, konkreetsete ülesannete lahendamine;
- analüüsimine ja arutlemine: põhjendamine, süntees, üldistamine, tulemuste hindamine, keerulisemate (mitme lahendusega või mitme erineva teema kooskasutamist vajavate) ülesannete lahendamine.

Laagri Kooli õppekava lisa 10
valikaine male ainekava
kinnitatud direktori käskkirjaga nr 1-5/28;
19.06.2025