

TALLINNA NÕMME NOORTEMAJA MALERING

Sihtgrupp: 5-19.aastased
Õppetöö maht: 6 õppetundi nädalas 2 korda, 3 järjestikust õppetundi nädalas
Õppetöö kestvus: 35 nädalat
210 õppetundi aastas, sellest 42 õppetundi teoreetilist osa
168 õppetundi praktilist osa

I ÜLDOSA

- mitmekesistada õpilaste koolivälisest tegevusest ja anda võimalus vaba aja sihipäraseks sisustamiseks
- malemängu kaudu arendada ja süvendada mitmesuguseid isiksuse arengus vajalikke omadusi ja oskusi: abstraktne mõtlemine, püsivus, eesmärkide püstitamine ja nende täitmine, iseseisva töö oskus, enesevalitsemine ja käitumine pingelistes sportlikes olukordades, vastaste austamine jne.

II ÕPPE-EESMÄRGID

Algajatele malehuvilistele tutvustatakse

- malemängu põhialuseid
- malemängu taktikalisi võtteid, kombinatsioone, ülesandeid, lõkse, kuningarünnakuid
- lihtsamaid lõppmänge
- strateegia elemente

Edasijõudnud malehuvilised tutvustatakse sügavamalt

- malemängu strateegia aluseid
- etturi- ja vankrilõppmänge
- malemängu erilise materjalivahetuse ja kompensatsiooni olemasolul materjali eest
- kombinatsioone ja maleülesandeid

III ÕPPETEGEVUS

Igas tunnis tegeldakse malemängu teooria selgitamisega ja vastavate teadmiste omandamisega. Teooria osa pikkus sõltub õpilase maletasemest, algajate puhul ei ole see üle 20-25 minuti. Rõõm malest kui mängust ei tohi kaduda teooria sügavustesse.

Praktiline pool sisaldab treeningpartiid, simultaanpartiid, ülesannete lahendamist, vastava maleoskuse taseme puhul osavõttu järguturniiridest jne.

IV ÕPPESISU ALGAJATELE MALEÕPILASTELE

1. Elementaarsed mõisted malemängus.

- 1.1. Laud ja vigurid. Reeglid.
- 1.2. Malepartii notatsioon.
- 1.3. Keerulisemad reeglid.
- 1.4. Vigurite ja etturi väärtus.
- 1.5. Mõningad viigid.
- 1.6. Matt raskete viguritega.
- 1.7. Harjutused matile.
- 1.8. Kuidas alustada partiid.
- 1.9. Mida teha peale avangut
- 1.10. Suure materiaalse ülekaalu kasutamine.
- 1.11. Kuningas ja ettur kuninga vastu.

2. Taktika
 - 2.1. Taktikalised võtted.
 - 2.2. Kombinatsioonid. Erinevate vigurite iseloomulikud kombinatsioonilised võimalused.
 - 2.3. Kombinatsioonide klassifikatsioon ideede järgi.
 - 2.4. Maleülesanded.
 - 2.5. Lõksud.
 - 2.6. Rünnak kuningale.
3. Lõppmängud.
 - 3.1. Lihtsaid etturilõppmänge.
 - 3.2. Lipp etturi vastu.
 - 3.3. Mõningad viigid suure materiaalse ülekaalu puhul.
 - 3.4. Lihtsaid vankrilõppmänge.
 - 3.5. Lõppmänge kergete viguritega.
4. Strateegia elemendid.
 - 4.1. Etturite konfiguratsiooni mõju mängule.
 - 4.2. Avatud liin ja 7. (2.) horisontaal.

V ÕPPESISU EDASIJÕUDNUD MALEÕPILASTELE

1. Taktika.
 - 1.1. Kuningarünnak.
 - 1.2. Kombinatsioonide ja miniatuur-ülesannete lahendamine.
2. Strateegia alused.
 - 2.1. Vigurite erinev aktiivsus (liikuvus).
 - 2.2. Avatud ja poolavatud liinid.
 - 2.3. Tsentri probleem.
 - 2.4. Kaks oda.
 - 2.5. Nõrgad ja tugevad väljad.
 - 2.6. Etturite asetuse erisused.
3. Malemäng erilise materjalivahetuse puhul ja materjali eest kompensatsiooni olemasolu korral.
4. Lõppmängud.
 - 4.1. Etturilõppmängud.
 - 4.2. Vankrilõppmängud.

VI ÕPIOSKUSED

Läbides õppeperioodi peab algaja maleõpilane teadma malereegleid; ta peab teadma malemängu erinevate osade – avangu, keskmängu ja lõppmängu – mängimise erinevust ja eesmärke.

Algaja maleõpilane peab oskama mängida lihtsamaid lõppmänge, lahendada 1-2 käigulisi matiülesandeid ja kombinatsioone, oskama arendada vigureid avangus ja läbi viima partiid algusest lõpuni.

Edasijõudnud maleõpilased omandavad kõiki erinevate malemängu osade teooriaid süvendatult. Erilist tähelepanu on pööratud malemängu strateegia aluste tundmaõppimisele. Edasijõudnud maleõpilased peavad teadma malemängu strateegia aluseid, orienteeruma erinevates avangute mängimise printsiipides, teadma keerulisemaid vankri ja etturilõppmänge.

Edasijõudnud maleõpilased peavad oskama analüüsida keskmängu seise, mängima keerulisemaid etturi ja vankrilõppmänge, lahendada keerukamaid matiülesandeid ja kombinatsioone

VII HINDAMINE

Õpilast tunnustatakse ringi töö käigus. Iga analüüsitud malepartii, edukalt lahendatud ülesanne ja kombinatsioon, hästi mängitud lõppmäng annab selleks võimaluse. Arvestama peab õpilaste individuaalsust: mis ühe õpilase puhul enesestmõistetav, võib teise puhul olla suur saavutus.

Ringisiseste võistluste ja väljaspool korraldatud võistluste korral annab tunnustuse sportlik saavutus. Ringisiseste ürituste korral saab maleõpilaste individuaalseid saavutusi rohkem esile tõsta ka eriauhindadega.

Suur au ja tunnustus on maleringi õpilastel võistelda väljaspool Nõmme Noortemaja individuaalsetel kui võistkondlikel võistlustel.

TALLINNA NÕMME NOORTEMAJA MALERING

Sihtgrupp:	MEISTRIKLASS	6-19.aastased
Õppetöö maht:	6 õppetundi nädalas	2 korda, 3 järjestikust õppetundi nädalas
Õppetöö kestvus:	35 nädalat	
	210 õppetundi aastas, sellest 42 õppetundi teoreetilist osa 168 õppetundi praktilist osa	

I ÜLDOSA

- mitmekesistada õpilaste koolivälilist tegevust ja anda võimalus vaba aja sihipäraseks sisustamiseks
- malemängu kaudu arendada ja süvendada mitmesuguseid isiksuse arengus vajalikke omadusi ja oskusi: abstraktne mõtlemine, püsivus, eesmärkide püstitamine ja nende täitmine, iseseisva töö oskus, enesevalitsemine ja käitumine pingelistes sportlikes olukordades, vastaste austamine jne.

II ÕPPE-EESMÄRGID

Algajatele malehuvilistele tutvustatakse

- malemängu põhialuseid
- malemängu taktikalisi võtteid, kombinatsioone, ülesandeid, lõkse, kuningarünnakuid
- lihtsamaid lõppmänge
- strateegia elemente

Edasijõudnud malehuvilised tutvustatakse sügavamalt

- malemängu strateegia aluseid
- etturi- ja vankrilõppmänge
- malemängu erilise materjalivahetuse ja kompensatsiooni olemasolul materjali eest
- kombinatsioone ja maleülesandeid

III ÕPPETEGEVUS

Igas tunnis tegeldakse malemängu teooria selgitamisega ja vastavate teadmiste omandamisega. Teooria osa pikkus sõltub õpilase maletasemest, algajate puhul ei ole see üle 20-25 minuti. Rõõm malest kui mängust ei tohi kaduda teooria sügavustesse.

Praktiline pool sisaldab treeningpartiisid, simultaanpartiisid, ülesannete lahendamist, vastava maleoskuse taseme puhul osavõttu järguturniiridest jne.

IV ÕPPESISU ALGAJATELE MALEÕPILASTELE

1. Elementaarsed mõisted malemängus.
- 4.3. Laud ja vigurid. Reeglid.
- 4.4. Malepartii notatsioon.
- 4.5. Keerulisemad reeglid.
- 4.6. Vigurite ja etturi väärtus.
- 4.7. Mõningad viigid.
- 4.8. Matt raskete viguritega.
- 4.9. Harjutused matile.
- 4.10. Kuidas alustada partiid.
- 4.11. Mida teha peale avangut

- 1.10. Suure materiaalse ülekaalu kasutamine.
- 1.11. Kuningas ja ettur kuninga vastu.

5. Taktika

- 5.1. Taktikalised võtted.
- 5.2. Kombinatsioonid. Erinevate vigurite iseloomulikud kombinatsioonilised võimalused.
- 5.3. Kombinatsioonide klassifikatsioon ideede järgi.
- 5.4. Maleülesanded.
- 5.5. Lõksud.
- 5.6. Rünnak kuningale.

6. Lõppmängud.

- 6.1. Lihtsaid etturilõppmänge.
- 6.2. Lipp etturi vastu.
- 6.3. Mõningad viigid suure materiaalse ülekaalu puhul.
- 6.4. Lihtsaid vankrilõppmänge.
- 6.5. Lõppmänge kergete viguritega.

7. Strateegia elemendid.

- 7.1. Etturite konfiguratsiooni mõju mängule.
- 7.2. Avatud liin ja 7. (2.) horisontaal.

V ÕPPESISU EDASIJÕUDNUD MALEÕPILASTELE

1. Taktika.

- 4.3. Kuningarünnak.
- 4.4. Kombinatsioonide ja miniatuur-ülesannete lahendamine.
5. Strateegia alused.
 - 5.1. Vigurite erinev aktiivsus (liikuvus).
 - 5.2. Avatud ja poolavatud liinid.
 - 5.3. Tsentri probleem.
 - 5.4. Kaks oda.
 - 5.5. Nõrgad ja tugevad väljad.
 - 5.6. Etturite asetuse erisused.

6. Malemäng erilise materjalivahetuse puhul ja materjali eest kompensatsiooni olemasolu korral.

7. Lõppmängud.
 - 7.1. Etturilõppmängud.
 - 7.2. Vankrilõppmängud.

VI ÕPIOSKUSED

Läbides õppeperioodi peab algaja maleõpilane teadma malereegleid; ta peab teadma malemängu erinevate osade – avangu, keskmängu ja lõppmängu – mängimise erinevust ja eesmärke.

Algaja maleõpilane peab oskama mängida lihtsamaid lõppmänge, lahendada 1-2 käigulisi matiülesandeid ja kombinatsioone, oskama arendada vigureid avangus ja läbi viima partiid algusest lõpuni.

Edasijõudnud maleõpilased omandavad kõiki erinevate malemängu osade teooriaid süvendatult. Erilist tähelepanu on pööratud malemängu strateegia aluste tundmaõppimisele. Edasijõudnud maleõpilased peavad teadma malemängu strateegia aluseid, orienteeruma erinevates avangute mängimise printsiipides, teadma keerulisemaid vankri ja etturilõppmänge.

Edasijõudnud maleõpilased peavad oskama analüüsida keskmängu seise, mängima keerulisemaid etturi ja vankrilõppmänge, lahendada keerukamaid matiülesandeid ja kombinatsioone

VII HINDAMINE

Õpilast tunnustatakse ringi töö käigus. Iga analüüsitud malepartii, edukalt lahendatud ülesanne ja kombinatsioon, hästi mängitud lõppmäng annab selleks võimaluse. Arvestama peab õpilaste individuaalsust: mis ühe õpilase puhul enesestmõistetav, võib teise puhul olla suur saavutus.

Ringisiseste võistluste ja väljaspool korraldatud võistluste korral annab tunnustuse sportlik saavutus. Ringisiseste ürituste korral saab maleõpilaste individuaalseid saavutusi rohkem esile tõsta ka eriauhindadega.

Suur au ja tunnustus on maleringi õpilastel võistelda väljaspool Nõmme Noortemaja individuaalsetel kui võistkondlikel võistlustel.

TALLINNA NÕMME NOORTEMAJA MALERING

Sihtgrupp:	5-19.aastased	
Õppetöö maht:	4 õppetundi nädalas	2 korda, 2 järjestikust õppetundi nädalas või 1 kord, 4 järjestikust õppetundi nädalas
Õppetöö kestvus:	35 nädalat	
	140 õppetundi aastas, sellest 28 õppetundi teoreetilist osa	112 õppetundi praktilist osa

I ÜLDOSA

- mitmekesistada õpilaste koolivälisest tegevusest ja anda võimalus vaba aja sihipäraseks sisustamiseks
- malemängu kaudu arendada ja süvendada mitmesuguseid isiksuse arengus vajalikke omadusi ja oskusi: abstraktne mõtlemine, püsivus, eesmärkide püstitamine ja nende täitmine, iseseisva töö oskus, enesevalitsemine ja käitumine pingelistes sportlikes olukordades, vastaste austamine jne.

II ÕPPE-EESMÄRGID

Algajatele malehuvilistele tutvustatakse

- malemängu põhialuseid
- malemängu taktikalisi võtteid, kombinatsioone, ülesandeid, lõkse, kuningarünnakuid
- lihtsamaid lõppmänge
- strateegia elemente

Edasijõudnud malehuvilised tutvustatakse sügavamalt

- malemängu strateegia aluseid
- etturi- ja vankrilõppmänge
- malemängu erilise materjalivahetuse ja kompensatsiooni olemasolul materjali eest
- kombinatsioone ja maleülesandeid

III ÕPPETEGEVUS

Igas tunnis tegeldakse malemängu teooria selgitamisega ja vastavate teadmiste omandamisega. Teooria osa pikkus sõltub õpilase maletasemest, algajate puhul ei ole see üle 20-25 minuti. Rõõm malest kui mängust ei tohi kaduda teooria sügavustesse.

Praktiline pool sisaldab treeningpartiisid, simultaanpartiisid, ülesannete lahendamist, vastava maleoskuse taseme puhul osavõttu järguturniiridest jne.

IV ÕPPESISU ALGAJATELE MALEÕPILASTELE

1. Elementaarsed mõisted malemängus.
- 7.3. Laud ja vigurid. Reeglid.
- 7.4. Malepartii notatsioon.
- 7.5. Keerulisemad reeglid.
- 7.6. Vigurite ja etturi väärtus.
- 7.7. Mõningad viigid.
- 7.8. Matt raskete viguritega.
- 7.9. Harjutused matile.
- 7.10. Kuidas alustada partiid.
- 7.11. Mida teha peale avangut

- 1.10. Suure materiaalse ülekaalu kasutamine.
- 1.11. Kuningas ja ettur kuninga vastu.

8. Taktika

- 8.1. Taktikalised võtted.
- 8.2. Kombinatsioonid. Erinevate vigurite iseloomulikud kombinatsioonilised võimalused.
- 8.3. Kombinatsioonide klassifikatsioon ideede järgi.
- 8.4. Maleülesanded.
- 8.5. Lõksud.
- 8.6. Rünnak kuningale.

9. Lõppmängud.

- 9.1. Lihtsaid etturilõppmänge.
- 9.2. Lipp etturi vastu.
- 9.3. Mõningad viigid suure materiaalse ülekaalu puhul.
- 9.4. Lihtsaid vankrilõppmänge.
- 9.5. Lõppmänge kergete viguritega.

10. Strateegia elemendid.

- 10.1. Etturite konfiguratsiooni mõju mängule.
- 10.2. Avatud liin ja 7. (2.) horisontaal.

V ÕPPESISU EDASIJÕUDNUD MALEÕPILASTELE

1. Taktika.

- 7.3. Kuningarünnak.
- 7.4. Kombinatsioonide ja miniatuur-ülesannete lahendamine.
- 8. Strateegia alused.
 - 8.1. Vigurite erinev aktiivsus (liikuvus).
 - 8.2. Avatud ja poolavatud liinid.
 - 8.3. Tsentri probleem.
 - 8.4. Kaks oda.
 - 8.5. Nõrgad ja tugevad väljad.
 - 8.6. Etturite asetuse erisused.

9. Malemäng erilise materjalivahetuse puhul ja materjali eest kompensatsiooni olemasolu korral.

- 10. Lõppmängud.
 - 10.1. Etturilõppmängud.
 - 10.2. Vankrilõppmängud.

VI ÕPIOSKUSED

Läbides õppeperioodi peab algaja maleõpilane teadma malereegleid; ta peab teadma malemängu erinevate osade – avangu, keskmängu ja lõppmängu – mängimise erinevust ja eesmärke.

Algaja maleõpilane peab oskama mängida lihtsamaid lõppmänge, lahendada 1-2 käigulisi matiülesandeid ja kombinatsioone, oskama arendada vigureid avangus ja läbi viima partiid algusest lõpuni.

Edasijõudnud maleõpilased omandavad kõiki erinevate malemängu osade teooriaid süvendatult. Erilist tähelepanu on pööratud malemängu strateegia aluste tundmaõppimisele. Edasijõudnud maleõpilased peavad teadma malemängu strateegia aluseid, orienteeruma erinevates avangute mängimise printsiipides, teadma keerulisemaid vankri ja etturilõppmänge.

Edasijõudnud maleõpilased peavad oskama analüüsida keskmängu seise, mängima keerulisemaid etturi ja vankrilõppmänge, lahendada keerukamaid matiülesandeid ja kombinatsioone

VII HINDAMINE

Õpilast tunnustatakse ringi töö käigus. Iga analüüsitud malepartii, edukalt lahendatud ülesanne ja kombinatsioon, hästi mängitud lõppmäng annab selleks võimaluse. Arvestama peab õpilaste individuaalsust: mis ühe õpilase puhul enesestmõistetav, võib teise puhul olla suur saavutus.

Ringisiseste võistluste ja väljaspool korraldatud võistluste korral annab tunnustuse sportlik saavutus. Ringisiseste ürituste korral saab maleõpilaste individuaalseid saavutusi rohkem esile tõsta ka eriauhindadega.

Suur au ja tunnustus on maleringi õpilastel võistelda väljaspool Nõmme Noortemaja individuaalsetel kui võistkondlikel võistlustel.

TALLINNA NÕMME NOORTEMAJA MALERING

Sihtgrupp:	3-7 aastased	
Õppetöö maht:	3 õppetundi nädalas	1 kord, 3 järjestikust õppetundi nädalas või 2 korda, 1,5 järjestikust õppetundi nädalas
Õppetöö kestvus:	35 nädalat	
	105 õppetundi aastas, sellest 21 õppetundi teoreetilist osa	84 õppetundi praktilist osa

I ÜLDOSA

- mitmekesistada õpilaste koolivälisest tegevust ja anda võimalus vaba aja sihipäraseks sisustamiseks
- malemängu kaudu arendada ja süvendada mitmesuguseid isiksuse arengus vajalikke omadusi ja oskusi: abstraktne mõtlemine, püsivus, eesmärkide püstitamine ja nende täitmine, iseseisva töö oskus, enesevalitsemine ja käitumine pingelistes sportlikes olukordades, vastaste austamine jne.

II ÕPPE-EESMÄRGID

Algajatele malehuvilistele tutvustatakse

- malemängu põhialuseid
- malemängu taktikalisi võtteid, kombinatsioone, ülesandeid, lõkse, kuningarünnakuid
- lihtsamaid lõppmänge
- strateegia elemente

Edasijõudnud malehuvilised tutvustatakse sügavamalt

- malemängu strateegia aluseid
- etturi- ja vankrilõppmänge
- malemängu erilise materjalivahetuse ja kompensatsiooni olemasolul materjali eest
- kombinatsioone ja maleülesandeid

III ÕPPETEGEVUS

Igas tunnis tegeldakse malemängu teooria selgitamisega ja vastavate teadmiste omandamisega. Teooria osa pikkus sõltub õpilase maletasemest, algajate puhul ei ole see üle 20-25 minuti. Rõõm malest kui mängust ei tohi kaduda teooria sügavustesse.

Praktiline pool sisaldab treeningpartiisid, simultaanpartiisid, ülesannete lahendamist, vastava maleoskuse taseme puhul osavõttu järguturniiridest jne.

IV ÕPPESISU ALGAJATELE MALEÕPILASTELE

1. Elementaarsed mõisted malemängus.

10.3. Laud ja vigurid. Reeglid.

10.4. Malepartii notatsioon.

10.5. Keerulisemad reeglid.

10.6. Vigurite ja etturi väärtus.

10.7. Mõningad viigid.

10.8. Matt raskete viguritega.

10.9. Harjutused matile.

10.10. Kuidas alustada partiid.

10.11. Mida teha peale avangut

- 1.10. Suure materiaalse ülekaalu kasutamine.
- 1.11. Kuningas ja ettur kuninga vastu.

11. Taktika

- 11.1. Taktikalised võtted.
- 11.2. Kombinatsioonid. Erinevate vigurite iseloomulikud kombinatsioonilised võimalused.
- 11.3. Kombinatsioonide klassifikatsioon ideede järgi.
- 11.4. Maleülesanded.
- 11.5. Lõksud.
- 11.6. Rünnak kuningale.

12. Lõppmängud.

- 12.1. Lihtsaid etturilõppmänge.
- 12.2. Lipp etturi vastu.
- 12.3. Mõningad viigid suure materiaalse ülekaalu puhul.
- 12.4. Lihtsaid vankrilõppmänge.
- 12.5. Lõppmänge kergete viguritega.

13. Strateegia elemendid.

- 13.1. Etturite konfiguratsiooni mõju mängule.
- 13.2. Avatud liin ja 7. (2.) horisontaal.

V ÕPPESISU EDASIJÕUDNUD MALEÕPILASTELE

1. Taktika.

- 10.3. Kuningarünnak.
- 10.4. Kombinatsioonide ja miniatuur-ülesannete lahendamine.
- 11. Strateegia alused.
 - 11.1. Vigurite erinev aktiivsus (liikuvus).
 - 11.2. Avatud ja poolavatud liinid.
 - 11.3. Tsentri probleem.
 - 11.4. Kaks oda.
 - 11.5. Nõrgad ja tugevad väljad.
 - 11.6. Etturite asetuse erisused.

12. Malemäng erilise materjalivahetuse puhul ja materjali eest kompensatsiooni olemasolu korral.

13. Lõppmängud.

- 13.1. Etturilõppmängud.
- 13.2. Vankrilõppmängud.

VI ÕPIOSKUSED

Läbides õppeperioodi peab algaja maleõpilane teadma malereegleid; ta peab teadma malemängu erinevate osade – avangu, keskmängu ja lõppmängu – mängimise erinevust ja eesmärke.

Algaja maleõpilane peab oskama mängida lihtsamaid lõppmänge, lahendada 1-2 käigulisi matiülesandeid ja kombinatsioone, oskama arendada vigureid avangus ja läbi viima partiid algusest lõpuni.

Edasijõudnud maleõpilased omandavad kõiki erinevate malemängu osade teooriaid süvendatult. Erilist tähelepanu on pööratud malemängu strateegia aluste tundmaõppimisele. Edasijõudnud maleõpilased peavad teadma malemängu strateegia aluseid, orienteeruma erinevates avangute mängimise printsiipides, teadma keerulisemaid vankri ja etturilõppmänge.

Edasijõudnud maleõpilased peavad oskama analüüsida keskmängu seise, mängima keerulisemaid etturi ja vankrilõppmänge, lahendada keerukamaid matiülesandeid ja kombinatsioone

VII HINDAMINE

Õpilast tunnustatakse ringi töö käigus. Iga analüüsitud malepartii, edukalt lahendatud ülesanne ja kombinatsioon, hästi mängitud lõppmäng annab selleks võimaluse. Arvestama peab õpilaste individuaalsust: mis ühe õpilase puhul enesestmõistetav, võib teise puhul olla suur saavutus.

Ringisiseste võistluste ja väljaspool korraldatud võistluste korral annab tunnustuse sportlik saavutus. Ringisiseste ürituste korral saab maleõpilaste individuaalseid saavutusi rohkem esile tõsta ka eriauhindadega.

Suur au ja tunnustus on maleringi õpilastel võistelda väljaspool Nõmme Noortemaja individuaalsetel kui võistkondlikel võistlustel.

TALLINNA NÕMME NOORTEMAJA MALERING

Sihtgrupp:	3-7 aastased	
Õppetöö maht:	2 õppetundi nädalas	1 kord, 2 järjestikust õppetundi nädalas või 2 korda, 1 järjestikune õppetund nädalas
Õppetöö kestvus:	35 nädalat	
	70 õppetundi aastas, sellest 14 õppetundi teoreetilist osa	56 õppetundi praktilist osa

I ÜLDOSA

- mitmekesistada õpilaste koolivälisest tegevusest ja anda võimalus vaba aja sihipäraseks sisustamiseks
- malemängu kaudu arendada ja süvendada mitmesuguseid isiksuse arengus vajalikke omadusi ja oskusi: abstraktne mõtlemine, püsivus, eesmärkide püstitamine ja nende täitmine, iseseisva töö oskus, enesevalitsemine ja käitumine pingelistes sportlikes olukordades, vastaste austamine jne.

II ÕPPE-EESMÄRGID

Algajatele malehuvilistele tutvustatakse

- malemängu põhialuseid
- malemängu taktikalisi võtteid, kombinatsioone, ülesandeid, lõkse, kuningarünnakuid
- lihtsamaid lõppmänge
- strateegia elemente

Edasijõudnud malehuvilised tutvustatakse sügavamalt

- malemängu strateegia aluseid
- etturi- ja vankrilõppmänge
- malemängu erilise materjalivahetuse ja kompensatsiooni olemasolul materjali eest
- kombinatsioone ja maleülesandeid

III ÕPPETEGEVUS

Igas tunnis tegeldakse malemängu teooria selgitamisega ja vastavate teadmiste omandamisega. Teooria osa pikkus sõltub õpilase maletasemest, algajate puhul ei ole see üle 20-25 minuti. Rõõm malest kui mängust ei tohi kaduda teooria sügavustesse.

Praktiline pool sisaldab treeningpartiisid, simultaanpartiisid, ülesannete lahendamist, vastava maleoskuse taseme puhul osavõttu järguturniiridest jne.

IV ÕPPESISU ALGAJATELE MALEÕPILASTELE

1. Elementaarsed mõisted malemängus.

13.3. Laud ja vigurid. Reeglid.

13.4. Malepartii notatsioon.

13.5. Keerulisemad reeglid.

13.6. Vigurite ja etturi väärtus.

13.7. Mõningad viigid.

13.8. Matt raskete viguritega.

13.9. Harjutused matile.

13.10. Kuidas alustada partiid.

- 13.11. Mida teha peale avangut
- 1.10. Suure materiaalse ülekaalu kasutamine.
- 1.11. Kuningas ja ettur kuninga vastu.

14. Taktika

- 14.1. Taktikalised võtted.
- 14.2. Kombinatsioonid. Erinevate vigurite iseloomulikud kombinatsioonilised võimalused.
- 14.3. Kombinatsioonide klassifikatsioon ideede järgi.
- 14.4. Maleülesanded.
- 14.5. Lõksud.
- 14.6. Rünnak kuningale.

15. Lõppmängud.

- 15.1. Lihtsaid etturilõppmänge.
- 15.2. Lipp etturi vastu.
- 15.3. Mõningad viigid suure materiaalse ülekaalu puhul.
- 15.4. Lihtsaid vankrilõppmänge.
- 15.5. Lõppmänge kergete viguritega.

16. Strateegia elemendid.

- 16.1. Etturite konfiguratsiooni mõju mängule.
- 16.2. Avatud liin ja 7. (2.) horisontaal.

V ÕPPESISU EDASIJÕUDNUD MALEÕPILASTELE

1. Taktika.

- 13.3. Kuningarünnak.
- 13.4. Kombinatsioonide ja miniatuur-ülesannete lahendamine.
- 14. Strateegia alused.
 - 14.1. Vigurite erinev aktiivsus (liikuvus).
 - 14.2. Avatud ja poolavatud liinid.
 - 14.3. Tsentri probleem.
 - 14.4. Kaks oda.
 - 14.5. Nõrgad ja tugevad väljad.
 - 14.6. Etturite asetuse erisused.

15. Malemäng erilise materjalivahetuse puhul ja materjali eest kompensatsiooni olemasolu korral.

16. Lõppmängud.

- 16.1. Etturilõppmängud.
- 16.2. Vankrilõppmängud.

VI ÕPIOSKUSED

Läbides õppeperioodi peab algaja maleõpilane teadma malereegleid; ta peab teadma malemängu erinevate osade – avangu, keskmängu ja lõppmängu – mängimise erinevust ja eesmärke.

Algaja maleõpilane peab oskama mängida lihtsamaid lõppmänge, lahendada 1-2 käigulisi matiülesandeid ja kombinatsioone, oskama arendada vigureid avangus ja läbi viima partiid algusest lõpuni.

Edasijõudnud maleõpilased omandavad kõiki erinevate malemängu osade teooriaid süvendatult. Erilist tähelepanu on pööratud malemängu strateegia aluste tundmaõppimisele.

Edasijõudnud maleõpilased peavad teadma malemängu strateegia aluseid, orienteeruma erinevates avangute mängimise printsiipides, teadma keerulisemaid vankri ja etturilõppmänge.

Edasijõudnud maleõpilased peavad oskama analüüsida keskmängu seise, mängima keerulisemaid etturi ja vankrilõppmänge, lahendada keerukamaid matiülesandeid ja kombinatsioone

VII HINDAMINE

Õpilast tunnustatakse ringi töö käigus. Iga analüüsitud malepartii, edukalt lahendatud ülesanne ja kombinatsioon, hästi mängitud lõppmäng annab selleks võimaluse. Arvestama peab õpilaste individuaalsust: mis ühe õpilase puhul enesestmõistetav, võib teise puhul olla suur saavutus.

Ringisiseste võistluste ja väljaspool korraldatud võistluste korral annab tunnustuse sportlik saavutus. Ringisiseste ürituste korral saab maleõpilaste individuaalseid saavutusi rohkem esile tõsta ka eriauhindadega.

Suur au ja tunnustus on maleringi õpilastel võistelda väljaspool Nõmme Noortemaja individuaalsetel kui võistkondlikel võistlustel.