

KABERINGI AINEKAVA

I ÜLDOSA

Sihtgrupp:	4-19 -aastased
Õppetöö maht:	6 õppetundi nädalas 2 korda, 3 järjestikust õppetundi korraga 2 õppetundi nädalas 2 korda, 1 õppetund korraga
Õppekeel:	eesti keeles
Õppetöö kestvus:	35 nädalat, 210 õppetundi / 70 õppetundi
Õppetegevus:	▪ Õppetunnid toimuvad rühmameetodil ja individuaalselt. ▪ Eelkooli, algajate, edasijõudnute ja meistriklasi rühmad komplekteeritakse vastavalt õpilaste vanusele ja tasemele. Eelkooli rühmas toimub õpe „Mõttemängude“ programmi alusel, kus arendatakse mänguliste tegevuste kaudu laste loogilist mõtlemist, tähelepanu, keskendumist ja probleemilahendusoskust ning tutvutakse kabe ja teiste mõttemängudega. ▪ Kaberingi õpilase edasijõudmist näitavad muu hulgas tulemused võistlustel. ▪ Õpetatakse noortele kabemängu, nii rahvusvahelist kui ka 64-ruudulist kabet ▪ Õpilane saab teoreetilised teadmised, mida kinnistatakse praktiliselt treeningpartiides ja võistlustel. ▪ antakse õpilastele teoreetilisi teadmisi võistluste korraldamisest ja praktilisi kogemusi võistluste läbiviimisel ▪ tutvustatakse õpilastele kabe võistlusmäärustikku ja antakse teadmisi kohtunikutööst ▪ Õppeaeg võib olla 3 kuni 7 aastat, olenevalt õpilase seatud eesmärkidest, tema töövõimest ja looduslikest annetest ▪ Töö- ja õppevahendite olemasolu vastavalt eelarvelistele vahenditele tagab huvikool koostöös õpetajaga. ▪ Lisaks õppetööle osalevad õpilased erinevatel võistlustel. ▪ korraldatakse omavahelisi võistlusi ▪ võetakse osa Nõmmel, Tallinnas ja Eestis korraldatavatest võistlustest ▪ parematele antakse võimalus osaleda Euroopa ja maailmameistrivõistlustel ▪ Võistlustel mängitud partiid analüüsitakse koos ja parandatakse tehtud vigu. ▪ Valmidus distantis ja/või hübriidõppeks, vastavalt vajadusele
Õpetaja	▪ Arno Uutma, Karmen Vagula

II ÕPPETÖÖ

EESMÄRGID

- 1) Anda noorele suunad enda arendamiseks valitud huvialal.
- 2) Arendada loogilist ja strateegilist mõtlemist, tähelepanu, keskendumisvõimet, mälu ja probleemilahendusoskust.

- 3) Tutvustada eakohasel ja mängulisel viisil erinevaid mõttemänge ning kujundada huvi mõttespordi vastu.
- 4) Õppida ja arendada eluks vajalikke omadusi:
 - a) viisakas käitumine,
 - b) lugupidamine enda ja teiste vastu.
- 5) Arendada tahtelisi omadusi:
 - a) eesmärgi saavutamise oskus,
 - b) oskus võtta vastu iseseisvalt otsuseid.
- 6) Arendada kehalisi ja vaimseid võimeid.
- 7) Anda võistluste korraldamise kogemusi.

ÕPIVÄLJUNDID

Eelkooli mõttemängude õpilane:

- tunneb lihtsamate mõtte- ja lauamängude põhireegleid;
- oskab järgida mängureegleid ja oodata oma mängukorda;
- lahendab eakohaseid loogika- ja nuputamisülesandeid;
- oskab keskenduda ülesandele ja otsida erinevaid lahendusvõimalusi;
- arendab mängude kaudu tähelepanu, mälu ja loogilist mõtlemist;
- tunneb kabemängu põhimõtteid ja lihtsamaid reegleid;
- oskab mängida lihtsamaid mõtte- ja strateegiamänge;
- oskab mängida kaaslastega ning harjutab võidu ja kaotusega toimetulekut.

Algaja õpilane:

- mõistab kabemängu olemust
- mõistab vahet teha hea ja halva käigu vahel

Edasijõudnud õpilane:

- omab laiemaid teadmisi kabest
- oskab vahet teha hea ja halva seisu vahel
- oskab valida õigeid käike avangus

Meistriklassi õpilane:

- mõistab mängu planeerida avangus
- suudab mitu käiku ette arvestada
- oskab oma mänguplaani muuta vastavalt vastase mängule

III ÕPPETÖÖ SISU

2 õt nädalas

Nr.	Töö sisu
1.	Kabe – mängulaua ja nuppudega tutvumine, lihtsamad mängureeglid, käigud ja löömine, lihtsamate mänguseisude lahendamine ning omavahel mängimine.
2.	Loogika- ja nuputamisülesanded – mustrid, jadad, sobitamine, võrdlemine, rühmitamine ja eakohased probleemülesanded.
3.	Sudokud ja ristsõnad – eakohased pildi-, kujundi- ja numbrisudokud ning lihtsamad ristsõnad.

4.	Pusled ja ruumiline mõtlemine – pusled, kujundite kokkupanemine ja visuaal-ruumilised ülesanded.
5.	Mõtte- ja strateegiamängud – trips-traps-trull, „4 ritta“, gomoku ehk „5 ritta“ ja teised eakohased mängud.
6.	Tähelepanu ja mälu arendavad mängud – paaride ja erinevuste leidmine, järjestamine, mälumängud jm.
7.	Mängukultuur – reeglite järgimine, oma mängukorra ootamine, kaaslasega arvestamine ning võidu ja kaotusega toimetulek.

2 / 6 õppetundi nädalas

Nr.	Töö sisu	2 õt	6õt	6õt
		Algajad õt. arv	Edasijõud- nud õt arv	Meistri- klass õt. arv
1.	64- ja 100-ruudulise kabe kaasaegne teooria (avanguteooriat, positsioonilise mängu aluseid). Taktikaline osa – kombinatsioonid, lõppmänguelemente, lõppmängud kividega ja kabadega.			
2.	Suurmeistrite partiide analüüs, kasutades nii paberkandjal kui elektroonilist infot. Õpitud teadmiste rakendamine võistlustel nii Nõmme huvikoolis kui ka vabariiklikel tiitlivõistlustel. Õpilasel soovitatav osaleda lisaks kabele mõne füüsilise spordiala süstemaatilisel treeningul (jalgpall, korvpall, võrkpall jne.).			
3.	MÄNGUSTRATEEGIA ÕPETUS Kombinatsioonid ja löögitehnikad Kombinatsiooni eesmärgid. Kombinatsiooni tunnused ja tegevuskava. Lihtsamad löögid; kuidas võita kivi. Tüüp- ja nimekandvad kombinatsioonid. Kombinatsioonid erinevatelt algväljadelt (klassikalised seisud, kiilseisud jne). Enamlöök. Kombinatsioonilised ähvardused. Vaba tempoga kombinatsioonid. Türgi löök. Trepplöögid. Kontrakombinatsioonid. Arendusstrateegiad Koostöö kivide vahel. Nurkade / tiibade arendus. Tsentri ja ääre kivide roll. Kiilseisud. Mahajäänud/surnud kivid. Üheaegsed head ja halvad kivid.			

	Kivide ründamine ja kaitsmine. Kuldsed kivid (klassikalises /kiilseisus). Võitlus tsentri pärast. Mäng tempodega Arendustempod (aktiivne mäng). Opositsioon, opositsioon ja vahetus, parim opositsioon. Vaba tempo käik / Löögitempo. Sümmeetria. Muud taktikad Kahing ehk kivide ohverdamine. Sidumine / tangid. Käigupuudus / kinnistamine. Topelttuli / kahvel.			
4.	Läbimurdmine kabesse (vasakult tiival, paremalt tiival, vastumeetmed). Lõppmängud – kivide / kabede lõppmängud, lõksud kabede püüdmiseks, opositsiooni tähtsus ja muutumine Etüüdilised lõppmängud. Avanguteooria – avangud, kus taotletakse tsentri vallutamist, avangud, kus minnakse tsentri piiramisele, seotud seisudega avangud. Ajakontrolli kasutamine. Partii mängimine kulg. Spordieetika. Mälutehnika. Loogikaülesanded.			
5.	Suvelaager.			

IV KASUTATAV KIRJANDUS

J.Türn, V.Gromov „64-ruudulise kabe õpik“
I.Kuperman, Ü. Kesker “Rahvusvahelise kabe alused”
U.Ilves, „Kabemängu nipid ja tehnika“
H. Jahu , E.Tsukernik “Kabekombinatsioone”
H. Wiersma “Dammen”
A. Voltšek “Šašetšnõi praktikum”
M.Kats “Uroki strategii”
H.Wiersma Damminiaturen”
E.Buzhinski – International draughts I, II osa
A.Getmanski – Kurs Debiutov
A. Virnõi - Strateegia ja taktika rahvusvahelises kabes
A.Tzizov. Praktilised ülesanded rahvusvahelises kabes
T.Goedmoed. A course in international draughts

V HINDAMINE

Eelkooli mõttemängude rühmas on oluline, et laps osaleb tegevustes rõõmuga ja tunneb mängimisest ning nuputamisest huvi. Mängude kaudu harjutatakse keskendumist, tähelepanu, reeglite järgimist ja koos tegutsemist. Lapsele antakse tegevuste käigus toetavat suulist tagasisidet.

Kaberingis lähtutakse hindamisel õpilase individuaalsest arengust ning omandatud teadmistest ja oskustest. Arvestatakse kabemängu reeglite ja mänguvõtete tundmist, õpitud teadmiste rakendamist mängus ning õpilase arengut vastavalt tema tasemele.

Vastavalt õpilase edasijõudmisele ja õppesisu omandamisele teeb õpetaja otsuse õpilase liikumise kohta järgmisele tasemele.

Kujundav hindamine toimub kaks korda aastas (detsembris ja mais). Õpetaja kirjeldab õpilase arenguprotsessi elektroonilises päevikus (LAUR).