

**Нұр-Сұлтан қаласының Тоғызқұмалақ Федерациясы
Нұр-Сұлтан қаласының Білім Басқармасы
Шығыс Балалар мен Жасөспірімдер орталығы**

**«Тоғызқұмалақ» ұлттық ойынынан сабақ беру әдістемесі
(Орта мектептің 3-4 сынып мектеп оқушыларына арналған бағдарлама)**

Нұр-Сұлтан – 2020 ж.

Бағдарлама Нұр-сұлтан қаласы білім басқармасының «Шығыс Балалар мен жасөспірімдер мектебінің» сараптама кеңесінде қаралып, қала педагогтеріне таратуға ұсынылды.
Хаттама № 2 22.06.2020 жыл

«Тоғызқұмалақ» ұлттық ойынынан сабақ беру әдістемесі(3-4 сыныпқа арналған бағдарлама). Құрастырғандар Шотаев М.Е., Тәженов Н.Е. – Нұр-Сұлтан; 2020ж.

«Тоғызқұмалақ» ұлттық ойынынан сабақ беру әдістемелік нұсқаулығында Орта мектептің 3-4 сынып оқушыларына арналған ұлттық ойыннан сабақ жүргізу бағдарламасы ұсынылып отыр. Онда ойынның ережелері, оқу жоспар кестесі, күнтізбелік – тақырыптық жоспар және өткізілетін сабақтар мазмұны бар.

Бағдарлама жалпы орта білім беретін мектептердің дене тәрбиесі пәні мұғалімдеріне, қосымша білім алатын педагогтарға, тоғызқұмалақ жаттықтырушыларына арналған көмекші құрал ретінде ұсынылады.

М А З М Ұ Н Ы:

Алғы сөз-----	4-6
1. Бағдарламаның мақсаты, міндеті мен өзектілігі-----	7-8
2. Тоғызқұмалақ ойынының даму тарихы туралы бірер сөз-----	9-10
3. Тоғызқұмалақтан 3-4 сыныптарға арналған бағдарлама-----	11-13
4. Сабақ жоспарлары мен мазмұны-----	14-86
5. Тоғызқұмалақ сөздігі-----	87
6. Пайдаланылған әдебиеттер-----	88
Қосымша: <i>Тоғызқұмалақтан жарысты ұйымдастырудың ережелері-----</i>	89

Алғы сөз

Бұл бағдарлама Қазақстан Республикасының 2007 жылғы 27 шілдедегі «Білім туралы» Заңын, Елбасының «Болашаққа бағдар-рухани жаңғыру» бағдарламасын, «Ұлы даланың жеті қыры» мақаласын басшылыққа ала отырып, ұлттық ойын арқылы жас жеткіншектің ақыл-ойын, патриоттық санасын, елжандылық пен рухани қасиеттерін дамыту болып табылады.

2017 жылы Тұңғыш Президент Нұрсұлтан Әбішұлы Назарбаев «Болашаққа бағдар: рухани жаңғыру» атты мақаласында жеке тұлғаның бойында отансүйгіштік, патриоттық тәрбиенің болуымен қатар, өткен тарихқа құрмет көрсете отырып, ұлттық бірегейлікті сақтау мәселесіне тоқталады. Сондай-ақ, білімнің салтанат құруы, бәсекеге қабілеттілік, сананың ашықтығы, ұлттық сана-сезімнің көкжиегінің кеңеюі сияқты өзекті мәселелердің осы еңбекте қозғалуы да қоғамның алдағы уақытта бір орнында тұрмайтынын, тек жан-жақты шығармашыл тұлғалардың ғана жетістікке жететінін көрсетіп отыр.

2018 жылдың қараша айында Тұңғыш Президент жариялаған «Ұлы Даланың жеті қыры» атты мақаласы «Болашаққа бағдар: рухани жаңғыру» атты сүбелі еңбектің жалғасы іспетті болды. Осы туындыда сөз болған көшпенділердің әлемдік мәдениетке қосқан озық үлесінің барлығы ертедегі бабаларымыздың жан-жақты жетілген тұлға болып, сол кезеңдегі әлемдік мәдени үдерістер аясында өмір сүргендігін көрсетеді. Атқа міну мәдениеті, металлургия ісі, тіпті бағбандық ісінің барлығы ежелгі ілкі тектерміздің озық ойлы болғандығын айғақтайды. Нұрсұлтан Әбішұлы мақала соңында: «Рухани жаңғыру» жалпыұлттық бағдарламасының жаңа компоненттері ата-бабаларымыздың көп ғасырлық мұрасының цифрлық өркениет жағдайында түсінікті әрі сұранысқа ие болуын қамтамасыз ете отырып, оны жаңғыртуға мүмкіндік береді. Төл тарихын білетін, бағалайтын және мақтан ететін халықтың болашағы зор болады деп сенемін. Өткенін мақтан тұтып, бүгінін нақты бағалай білу және болашаққа оң көзқарас таныту – еліміздің табысты болуының кепілі дегеніміз осы» - дейді.

Тоғызқұмалақ - қазақтың ерте заманнан келе жатқан ұлттық спорт ойындарының бірі. Қазақ халқының ертедегі тектерінен бастап, сақтар, ғұндар, көктүріктерінен қазіргі күнге дейін жалғасып келе жатқан ұрпақтар үндестігінің заттай көрінісі. Тоғызқұмалақ ойынын «қойшылар алгебрасы» деп те атайды. Тоғызқұмалақ зерттеушілерінің пайымы бойынша, ойынның тарихы кемінде 4-5 мың жылдық уақытты қамтиды. Ағылшындық ғалым Э.Маккей түрлі құмалақ (шарик, тас) ойындарын 5 мың жыл бұрын тайпалық халықтарда ойналғанын жазады. Осыған ұқсас африкалық овари ойынының шығу тегін зерттеушілер 6 мың жылға апарып жүр. Өткен ғасырдың 60-жылдарында Орталық Комитетке ашық хат ұйымдастырып, тоғызқұмалақ

ойынының ұрпақ үшін қажет екенін дәлелдеп, араша түскен зиялы қауым өкілдері К. Кенжетәев, Р. Абдуллин және осы өнерді серік еткен М. Әуезов пен Қ. Қуанышбаевтар ойынның қазіргі заманға аман-есен жетуіне зор еңбек сіңірді. Қазіргі таңда республика бойынша қазақтың төл ойыны – тоғызқұмалақпен шұғылданушылар саны 200 мың адамға жақындады. Тоғызқұмалақпен тек шетелдегі қазақтар ғана емес, сонымен бірге Ұлыбритания, Швейцария, Франция, Германия, Испания, Түркия, Чехия, Ресей, Украина, Қытай, Моңғолия, Қырғызстан, Колумбия, Антигуа және Барбуда мемлекеттерінде де жергілікті халықтардың арасында ойнаушылардың саны артуда.

Әлемнің түкпір-түкпірінде адамзаттың қолымен, ақыл-ойымен жасалған зияткерлік ойындар мыңдап саналады. Бүгінгі таңда дүниежүзінде зияткерлік ойындарды дамыту, өркендету маңызды ие болып отыр. Өйткені, жеке тұлғаның біліктілік қасиеттері осындай ойындар арқылы шыңдала түседі. Зияткерлік ойындар да – ой шығармашылығын дамытатын спорт түрі.

Тоғызқұмалақ - әлемдік мәдениеттің озық үлгілері мен бой теңестіре алатын рухани ойын, қисындық ойлау өнері. Бұл өнердің басты қасиеті – адам санасын жетілдіруге, ақыл-ойын кемелдендіруге ерекше күш салады. Қазақ халқының ұрпақ тәрбиесіне жауапкершілікпен қарайтын осы ойынның өзі дәлел бола алады. Жасөспірімдердің дене күшінің мол болуымен қатар ақылды болуына да көп мән берген бабаларымыз осы ойынды ойлап тапқан.

Осы мақсатта дене шынықтыру пәнінен жалпы білім беретін мектептің 3-4 сыныптарына арналған оқу бағдарламасында ұлттық ойындарға соның ішінде тоғызқұмалақ ойынына сағаттың бөлінуіне байланысты «Тоғызқұмалақ» ойынын оқытудың әдістемесі негізінде арнайы бағдарлама құрылды. Бұл бағдарламаның негізгі мақсаты – оқушыларды туған халқының әдет-ғұрпы мен дәстүрін зерделеуге ынтасын ояту, ұлттық спорт түрі – тоғызқұмалақ ойыны арқылы оқушылардың зияткерлік қабілетін дамыту, тарихқа құрметпен қарауға, адамгершілік пен салауатты өмір салтының негіздерін берік қалыптастырған азаматты тәрбиелеу.

Бағдарлама 3-4 сыныптарға жалпы 34 сағатқа құрылған. Сонымен қатар, ойынның шығу тарихы, қағидасы мен заңдылықтары, әр тақырыпқа арналған сабақ жоспарлары мазмұнымен берілген. Арнайы тоғызқұмалақ сөздігі мен қосымша жарыс өткізу ережелері де енгізілген. «Тоғызқұмалақ» ойынының ережелері толығымен қамтылып, отау аттарына, тоғызқұмалақ әліппесі мен жазып ойнау тәртібіне, ойынның тактикалық тәсілдеріне, теориясы мен тәжірибесіне, есептері мен этюдтеріне тоқталған. Бағдарламада әр тараудан соң практикалық қайталау, ойын сабақтарының жүргізілуіне назар аударылған. Өз бетінше тапсырмалар мен есептерді шешу үлгісі де қарастырылған.

Бағдарламада тек сабақты жүргізу әдістемесіне ғана емес, сонымен қатар

«Тоғызқұмалақ» ойыны бойынша жарыс өткізу тәртібіне, ондағы ойынның жүйесіне, жарысқа қатысушылар мен жарыс ұйымдастырушыларының міндеттеріне, жеребе өткізу тәртібіне, ойын нәтижелерін есептеуге тоқталып өткен.

Бағдарлама жалпы орта білім беретін мектептердің дене тәрбиесі пәні мұғалімдеріне, қосымша білім алатын педагогтарға, тоғызқұмалақ жаттықтырушыларына арналған көмекші құрал ретінде ұсынылады.

3-4- сыныптарға арналған «Тоғызқұмалақ»

ойынын оқыту әдістемесі бойынша

Б А Ғ Д А Р Л А М А

Мақсаты: мектеп бағдарламасында ұлттық ойынды насихаттауда тоғызқұмалақ зияткерлік спорт ойыны арқылы оқушылардың ақыл-ойын шыңдап, ми қызметін жетілдіру. Тоғызқұмалақ ойынын үйрету арқылы оқушыдан өзінің күнделікті нақты жоспарын құра алатын, дүниеге көзқарасы мол, жан-жақты жетілген тұлға қалыптастыру. Оқушы бойында өз бетінше ойлау, математикалық қабілеттерінің артуымен қатар, сабырлылық, төзімділік, ыждахаттылық секілді адамсүйгіштік қасиеттердің қалыптасуына да ықпал ету.

Міндеттері:

- Балалар ағзасын дұрыс дамыту және денсаулығын нығайту; есте сақтау, логикалық ойлауын дамыту және тәрбиелей, келешекте тоғызқұмалақпен айналысатын дарынды балаларды іріктеу.
- Бастапқы дайындық кезеңінің негізгі міндеттері ақыл-ой қабілеттерін дамытуға, есте сақтау, логикалық ойлау, сараптаушылық пен интуициялық ойлау қабілетін дамытуға бағытталған тоғызқұмалақ ойынының спорттық дайындық жүйесіне балалар мен жасөспірімдерді барынша көп тарту;
- өздігінше ойлау қабілетін тәрбиелеу, жалпы дене дайындығы және тоғызқұмалақ ойынының негізгі техникасын меңгерту, жеке тұлғаның еріктік және адамгершілік- этикалық қасиетін арттыру;
- салауатты өмір салтына үгіттеу, денсаулығын нығайту және жасөспірімдердің денесінің жан- жақты дамуын қамтамасыз ету.
- оқушының рухани байлығы мен мәдениетінің дамуына тоғызқұмалақ ойыны арқылы әсер ету.
- Тоғызқұмалақ ойынымен шұғылданатын оқушылардың бұқаралық сипатын арттыру

Өзектілігі:

Әр ұлт ойынының бойында адамды білімге, білуге, үйренуге, өмірді

танып білуге деген ынтаны оятатын, ұжымға деген ынтымақ, жолдасқа деген ілтипат, сыйластық, тіл табысу, басқалармен санаса білу т.б. өмірге аса қажетті адамгершілік қасиеттерді қалыптастыру секілді дидактикалық негіз, тұтас педагогикалық процесс, іргелі идея бар.

Сондықтан еліміздің көркейіп, ұлтымыздың салт-дәстүрлері қайта жаңғырып жатқанда, ұлттық мұра дастандарымызды кейінгі ұрпаққа насихаттау – өте өзекті. Қазақ өмірінің тереңінен суарылған талай дәстүрі мен мәдени қазынасы халқымыздың саналы ғұмырында сақталып, ертеден бүгінге жетті. Ұрпақтан-ұрпаққа жалғасып келе жатқан тоғызқұмалақ ойынын қайта жаңғыртып, келешек ұрпақтың алдында таныстыру, қазіргі замандағы ұлттық ойындардың зияткерлік өнерінің маңызын түсіну басты парызымыз.

Оқушылардың дайындығына қойылатын талаптар:

Жұмыс дәптерінің болуы, танымдық іс-әрекет, қосымша жұмыстану.

Пәнаралық байланыс: математика, қазақ тілі, тарих

Курсты ұйымдастыру формалары: тәжірибелік ойындар,

жарыстар. **Күтілетін нәтижелер:**

- тоғызқұмалақ ойыны ұлттық ойын түрі ретінде мектеп оқушылары арасында кеңінен таратылады.
- оқушылардың танымдық қабілетіне, мінез-құлқына ойынның пайдасы, тиімділігі кеңінен зерттеледі.
- оқушылар тоғызқұмалақ ойынына машықтанады, мол тәжірибе жинайды.
- ойын әдістерін үйрету арқылы ұрпақтар сабақтастығы жалғасады.
- дарынды оқушылар іріктеледі.
- жарыстарға қатысу арқылы бұл ойын бұқаралық сипатқа ие болады.

Тоғызқұмалақтың тарихи дамуы туралы бірер сөз

Қазақ халқы ежелден өзінің ойын түрлеріне көп мән берген, оны ұрпақтан-ұрпаққа мұра ретінде қалдырып отырған. Ата-бабаларымыз дәріптеген ұлттық ойындарымызда, сан қырлылығымен ерекшеленеді.

Атап айтсақ көпар, бәйге, қазақша күрес, аударыспақ білек күшінің толысуы, оның шымыр болуы үшін қызмет атқарса, «тоғызқұмалақ» білек күшінің кемел болуы үшін жағдай жасайды. Өскелең ұрпақтың дене күшінің көп болуымен қатар, оның сана-сезім, ой-өресі, зердесі жақсы дамып жетілуі қажет. Сондықтан халқымыз баланың есептеу қаблетін арттыру үшін «тоғызқұмалақ» ойынын, оның шағын нұсқалары «Бестемше», «Қоздатуды» ойлап тапқан.

«Тоғызқұмалақ» ойынының төрт мың жылдық тарихы бар. Өзінің тарихы даму барысында Азия, Америка, Африка құрлықтарына алуан түрлі нұсқаларымен таралып, көненің көзіндей бүгінгі күнге жетіп отыр. Ойлау қаблетін шыңдау жағынан, математикалық варианттардың саны жөнінен ұлттық ойынымыз шахматпен теңесе алады, ал дерексіз ойлау жағынан асып түседі.

Абай, Шоқан, Мұхтар алыптарымыз қызығып ойнаған ұлттық ойыннан Қазақстанның бірінші чемпионаты 1948 жылы өткізілді. 1975 жылы арнайы тақта және санмен жазу үлгісінің шығуы «тоғызқұмалақ» тарихындағы үлкен жаңалық болды. Бұл ойынның танымдық қасиеттерін арттырып, одан «тез ойлау», бір мезгілде көп адаммен ойнау жарыстарын өткізуге мүмкіндік береді.

Қазіргі таңда республика бойынша қазақтың төл ойыны – тоғызқұмалақпен шұғылданушылар саны 200 мың адамға жақындады. Тоғызқұмалақпен тек шетелдегі қазақтар ғана емес, сонымен бірге Ұлыбритания, Швейцария, Франция, Германия, Испания, Түркия, Чехия, Ресей, Украина, Қытай, Моңғолия, Қырғызстан, Колумбия, Антигуа және Барбуда мемлекеттерінде де жергілікті халықтардың арасында ойнаушылардың саны артуда.

Тоғызқұмалақ Лондонда, Пардубице және Канн қаласындағы дүниежүзілік зияткерлік олимпиаданың бағдарламасына енгізілген. 2007 жылы Македонияның Охрид қаласында өткен түркі тілдес халықтардың жастар құрылтайында 40 елден келген 240 делегатқа ұлттық ойыннан семинар өткізілді. Шетелдердегі тоғызқұмалақ насихатшылары үшін Англия, Антигуа-

Барбуда, Гонконг, Колумбия, Қытай, Монғолия, Түркия, Өзбекстан, Ресей, Францияда, Швейцарияда және тағы басқа елдерде таныстыру шаралары және халықаралық жарыстар ұйымдастырылды. Ойын жақтаушылары 2008 жылдың 1-8 маусымы күндері Қазақстан Республикасы Президентінің жүлдесі үшін халықаралық жарыс барысында, шетелдерден келген делегаттармен бірлесе отырып, Халықаралық тоғызқұмалақ қауымдастығын құрды. Осының арқасында бүгінгі күнге дейін 5 әлем чемпионаты, 5 Азия чемпионаты және 5 Еуропа чемпионаты өткізілді.

Тоғызқұмалақ - бабаларымыздың ұрпағына қалдырған баға жетпес сыйы, рухани құндылығы, аманаты. Бұл ойын ең жетілген спорт түрлерінің бірі ретінде адамзатты жаңа шыңдарға жетелейтін ойы кең, рухы биік, саналы тұлғаларды тәрбиелеудің қуатты құралы бола алады.

**Тоғызқұмалақтан бағдарлама бойынша 3-4 сыныпқа
жылдық сағат санын бөлу (базалық мазмұн
бойынша)**

Бағдарламаның түрі	Бағдарлама бөлімі	сыныптар	оқу тоқсандары				жылдық
			I	II	III	IV	
Базалық	Ұлттық ойын	III	8	8	10	8	34
Базалық компонент бойынша жалпы сағат саны							34

Тоғызқұмалақтан 3 сыныптарға арналған тақырыптық-күнтізбелік жоспар

№	Сабақтың тақырыбы	сағат саны	Ұйымдастыру формасы
I тоқсан		8	
1.	Тоғызқұмалақ ойының тарихы және ойын туралы түсінік	1	дәріс
2.	Тоғызқұмалақ ойының тақтасы және құрылымы	1	дәріс
3.	Тоғызқұмалақ ойының ережелері: жүріс жасау және құмалақтарды тарату	2	дәріс, ойын
4.	Тоғызқұмалақ ойының ережелері: Тұздық алу ережесі	1	дәріс
5.	Тоғызқұмалақ ойының ережелері: Атсырау ережесі	1	дәріс
6.	Тоғызқұмалақ ойының мақсаты және сипаты	1	дәріс
7.	Ойын-тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау	1	тәжірибе ойыны
II тоқсан		8	
1	Ойынды жазу тәртібі	2	дәріс, ойын
2	Тоғызқұмалақ ойының маңызы туралы	1	дәріс
3	Жүрістің дәлдігін есептеу жолдары	2	дәріс
4	Тоғызқұмалақ ойының отау аттары	2	дәріс, ойын
5	Ойын-тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау	1	тәжірибе ойыны
III тоқсан		10	
1	Жүрістің санын есептеу жолдары	2	дәріс, ойын
2	Жүріс жасау ерекшеліктері: жай және табысты жүріс	2	дәріс, ойын
3	Ашық және жабық отаулар	2	дәріс, ойын
4	Тоғызқұмалақ әліппесі	1	дәріс, ойын
5	Тоғызқұмалақ тағлымы	1	дәріс
6	Ойын-тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау	2	тәжірибе ойыны
IV тоқсан		8	
1	Ойынның тактикалық тәсілдері туралы түсінік	1	дәріс
2	Шабуылдау және оның ерекшеліктері	2	дәріс, ойын
3	Қорғану және оның ерекшеліктері	2	дәріс, ойын
4	2 құмалақ ұтуға арналған Тоғызқұмалақ есептерін шешу	1	дәріс, ойын
5	Жарыс өткізу тәртібі	1	ойын
6	Өткен сабақтарды қайталау және тест тапсыру	1	тест

Тоғызқұмалақтан 4 сыныптарға арналған тақырыптық-күнтізбелік жоспар

3

№	Сабақтың тақырыбы	сағат саны	Ұйымдастыру формасы
I тоқсан		8	
1.	Қазақстан Республикасында Тоғызқұмалақ ойынының дамуы туралы	1	дәріс
2.	Тоғызқұмалақ ойынының мақсаты және оның ерекшеліктері	1	дәріс
3.	Тоғызқұмалақ ойынындағы құмалақтарды жинау ерекшеліктері: бай отау	2	дәріс, ойын
4.	Тоғызқұмалақ отауларынан тұздық алудың ерекшеліктері	2	дәріс, ойын
5.	Тұздықты пайдалану	1	дәріс, ойын
6.	Ойын-тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау	1	тәжірибе ойыны
II тоқсан		8	
1	Ойынның тактикалық тәсілдері туралы түсінік	1	дәріс
2	Айырбасқа шақыру және құмалақтарды алмастыру жолдары	2	дәріс, ойын
3	Тұзақ құру жолдары	2	дәріс, ойын
4	Ойынның тактикалық әдістері: Тұздық беру	2	дәріс, тәжірибе ойын
5	Ойын-тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау	1	дәріс, ойын
III тоқсан		10	
1	Комбинация туралы түсінік	1	дәріс
2	Мәжбүр тұздық және 3 құмалақ ұтуға арналған комбинация	2	дәріс, ойын
3	Жүріс санын есептеу ерекшеліктері	2	дәріс, ойын
4	Ойынның тактикалық әдістері: жүріс көбейту жолдары	2	дәріс, ойын
5	Байлау қою	2	дәріс, ойын
6	Ойын-тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау	1	ойын
IV тоқсан		8	
1	Ойынның тактикалық әдістері: жүріс қысқарту жолдары	2	дәріс, ойын
2	Бай отауларды пайдалану ерекшеліктері	2	дәріс, ойын
3	Жарыс өткізу тәртібі және сынып аралық жарыс	2	жарыс
4	3 құмалақ ұтуға арналған Тоғызқұмалақ есептерін шешу	1	дәріс
5	Өткен сабақты қайталау және тест тапсыру	1	Тест

сыныпқа арналған оқу сабақтарының мазмұны

I-тоқсан – 8 сағат

№1-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақ ойынының тарихы және ойын туралы түсінік

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойыны туралы мағлұмат беру, оның тарихын шолу

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: тоғызқұмалақ тақтасы және ерте замандағы суреттері

Мәтіні: Тоғызқұмалақ – қазақ халқының ерте заманнан келе жатқан ұлттық спорт ойындарының бірі. Бұл ойынды қазақтардан басқа қырғыздар, қарақалпақтар, алтайлықтар да ойнайды. Тоғызқұмалақ ойынын қойшылар ойлап шығарған және бұл есеп ойыны. Ертеде қатар қонған ауыл қойшылары жайлауда қойды қаптата барып жусатқан соң, бір төбенің басына жиналып, жақ-жақ болып тоғызқұмалақ ойнайтын болған. Осылай ойынның қызығына түсіп кетіп, қойын қасқырға қырғызып алған қойшылар туралы ел ауызында көптеген аңыздар бар.

Тоғызқұмалақ өткен ғасырларда Қазақстан мен Орта Азиядағы ең кең тараған ойын болатын. Содан болар оны «көшпенділер алгебрасы» деп атаған. Бұл ойынды ойы биік, есепке жүйрік тұлғалар, өрісте қойларын жусатып жүрген қойшылар ойнайтын болған. Ол үшін арнайы ағаш және тас тақталар жасап, сүйектен жасалған шарларды немесе жерден ұя-шұңқырлар қазып, шар орнына қой құмалағын пайдаланған.

Талай ғасыр түркі халықтарының сүйікті ойыны болған тоғызқұмалақ еліміз тәуелсіздік алғалы қайта түледі. Тоғызқұмалақ Қауымдастығы құрылып, еліміздің түкпір-түкпірінде үйірмелер ашылып, республикалық және халықаралық жарыстар жиі өткізіліп келеді. Осының арқасында зияткерлік ойынға әуес жастар қатары жыл сайын артуда. Жалпы қазіргі кезде әлемнің көптеген мемлекетінде зияткерлік мұрамыз кеңінен насихатталып жатыр.


Мәселен, Қырғыз Республикасы, Моңғолия мен Чехияда мектептерде тоғызқұмалақтан үйірме сабақтары жүргізіледі. Англия, Германия, Түркия, Ресей, және Швейцарияда дәстүрлі халықаралық жарыстар өтуде. Чехияда жыл сайын зияткерлік ойындар фестивалінің бағдарламасына енгізілген. Интернет кеңістігінде Алтайдан Америкаға дейінгі аралықтағы 100-ден астам елдерде тоғызқұмалақ ойналып, қызғушылар саны артқан.

Әлемнің әр түкпірінде өмір сүретін әр алуан халықтың өз ұлттық ойындары бар. Міне, осы ойындардың шығу тарихын дөп басып айта алатындар сирек. Дәл осы тоғызқұмалаққа ұқсас «Калах» атты ойын бар, бұл ойынның тақтасы Шотландияның

Абердин атты қалашығындағы бір музейде сақтаулы тұр. «Калах» ойынының тасқа қашалған түрлері де Африканың көптеген жерлерінен қазба жұмыстары кезінде табылған.

«Тоғызқұмалақтың» да, «Калахтың» да тақталарындағы отаулардың екі қатар болып орналасулары, екі ойында да ұтқан құмалақтарды жинайтын қазандықтарының болуы және жүріс жасағанда сол жақтан оң жаққа қарай бір бағытта жүріс жасаулары бір-біріне мүлтіксіз ұқсайды.

Тек «Калахта» алты отау, ал «Тоғызқұмалақта» отау саны тоғыз.

«Калах»							«Тоғызқұмалақ»							
6 5 4 3 2 1														
қазан							қазан							
1	2	3	4	5	6									

«Тоғызқұмалақ» - бұл нағыз математикалық есеп ойыны, бұл ойын арнаулы тақтада ойналады. Алдағы сабақтарда тоғызқұмалақ ойынын үйрену сабақтарын өтетін боламыз.

№2-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақ ойынының тақтасы және құрылымы

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынының тақталарына шолу жасау және тақта құрылымымен таныстыру

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақталарының әр замандағы суреттері

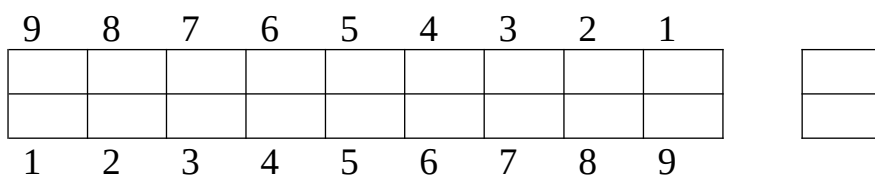
Сабақ барысы:

Тоғызқұмалақ арнаулы тақтада (№1 – фотосурет) ойналады. Бұл тақтада тең екі бөлікке бөлінген де, он сегіз тік және 2 көлденең отаулардан тұрады (кесіндісі – трапеция сияқты өзекше ұя). Тең екі бөліктің әрқайсысында 9 – дан отау және бір – бірден қазан ұя болады. Бұл қазанға әр ойыншы ұтып алған құмалқтарын салады. Әрбір ойыншының қазаны тақтаның өз бөлігінде емес, қарсыласы жағына орналасқан. Ал ойын тек 18 отаудан ғана жүргізіледі. Сондықтан да қарсыластардың отауына 1- ден 9 – ға дейін рет сандары қойылған. Рет саны солдан оңға қарай қойылған. Ойын тақтасында әр отау екі өзекшеге бөлінгендіктен, құмалақтардың өзі екі қатар болып жатады да, не тақ (ашық), не жұп (жабық) екені анық көрініп тұрады. Әрбір отаудың белінен бөліп жүргізілген (тақтаның суретіне қараңыз) сызыққа дейін 10 құмалақ салынады, ал отау толса, 20 құмалақ сиятындықтан құмалақтардың санын анықтау үшін біреулеп санап жатпаймыз.



№1 фотосурет

«Тоғызқұмалақ» тақтасының қағазға түскен суретін – диаграмма дейді. Нөмерлері қойылған торлар - отаулар. Олардың оң жағында оңаша тұрған екі тор – екі ойыншының қазаны. Бұдан былай төменгі қатардағы бірден тоғызға дейін рет сандары қойылған отаулар мен екі тордың төменгісі - қазанды, яғни диаграмманың төменгі симметриясын (тең бөлігін) ақ жағының (бастаушының – жеребе бойынша бірінші жүретін ойыншы), ал диаграмманың жоғарғы симметриясын қара жағының (қостаушының – бастаушыға жауап жүретін ойыншы) ойын алаңдары деп түсінуі керек.



Диаграмма

Сабақ барысында диаграмманың жарты бөлігін пайдалану да кезігуі мүмкін.

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Диаграмма

Әрбір ойынның алдында екі ойыншыда да 81 – ден құмалақ болады. Қазір құмалақтардың орнына диаметрі 12 миллиметрлік пластмассадан жасалған бір түсті шариктер қолданылады.

Кездесулердің алдында құмалақтардың отауларда орналасуы №2 – фотосурет пен №1 – тақтаның диаграммасында көрсетілген.

№2 – фотосурет. Тоғызқұмалақ тақтасы.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
9	9	9	9	9	9	9	9	9	
9	9	9	9	9	9	9	9	9	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

3-4сабақ

Сабақтың тақырыбы: Жүріс жасау және құмалақтарды тарату

Мақсаты: Оқушыларға тоғызқұмалақ ойынындағы жүріс жасау ерекшеліктерін түсіндіру

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы, жүріс дигаррамалары

Сабақтың барысы:

Тоғызқұмалақ ойыны арнайы тақтада екі адам арасында ойналады. Ойын тақтасы – 2 қазан, 18 отау, 162 құмалақтан тұрады. Ойын басында әр ойыншыға бір қазан, тоғыз отауға тоғыз-тоғыздан салынған сексен бір құмалақ тиесілі. Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, қарымта жүріс жасаған ойыншыны – қостаушы деп атайды. Кейде бастаушы үшін – ақ жағы, қостаушы үшін қара жағы деген тіркестерді де қолданады.

Сонымен енді ұлттық дәстүрлі ойынымыздың негізгі ережелеріне тоқталсақ. Тоғызқұмалақ ойынын меңгеру үшін негізінен 4 ережені білу керек:

1. Жүріс жасау ережесі
2. Құмалақ ұту ережесі
3. Тұздық алу ережесі
4. Атсырау ережесі

отаулар	№9	№8	№7	№6	№5	№4	№3	№2	№1	
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	Қостаушы қазаны (0)
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	Бастаушы қазаны (0)
отаулар	№9	№8	№7	№6	№5	№4	№3	№2		

Ескерту: Берілген диаграммаларда бастаушының отаулары мен ондағы құмалақтар мөлшері үнемі төменгі жағында орналасады.

1. Жүріс жасау үшін өз жағыңыздағы отаулардың бірінен біреуін орнына қалдырып, қалған құмалақтарды қолға алып, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратамыз. Тарату сәтінде құмалақтар өз отауларымыздан асып кететін болса, қарсыластың отауына таратамыз. Егер соңғы құмалақ қарсыластың тақ санды құмалағы бар отауына түсіп, ондағы құмалақтарды жұп қылса (2, 4, 6, 10, 12 және т.б.), сол отаудағы құмалақтар ұтып алынып, өз қазанымызға салынады. Мәселен, ойын басындағы тақтадағы алғашқы жағдайда бастаушы №7 отаудағы 9 құмалағын таратса, соңғысы қарсыласының №6 отауына барып түседі және ондағы 9 құмалақ соңғы құмалақпен 10 болып, ұтып алынады және қазанға салынады. Бұл табысты жүріс болып есептеледі. Сол кезде тақтада төмендегідей жағдай қалыптасады.

					–				
9	9	9	–	10	10	10	10	10	
9	9	9	9	9	9	1	10	10	
				10					

2. Егер соңғы құмалақ қарсыластың жұп санды құмалағы бар отауына түсіп, тақ қылса (3-тен басқасы) немесе өз отауымызға асып түссе, құмалақ ұтып алынбайды. Мәселен, жоғарыдағы тақтадағы жағдайда қостаушы №9 отаудағы 9 құмалағын таратса, соңғысы қарсыласының №8 отауына барып түседі және ондағы 10 құмалақ соңғы құмалақпен 11 болып, орнында қалады. Бұл жай жүріс болып саналады.

					–				
1	9	9	–	10	10	10	10	10	
10	10	10	10	10	10	2	11	10	
				10					

3. Отаудағы жалғыз құмалақты көрші отауға жүруге болады.

Ескерту: Жүріс жасаған кезде отауларға құмалақ салмай немесе 2-3 құмалақ бөліп алып жүруге болмайды.

№5- сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тұздық алу ережесі
Мақсаты: Тұздық алу ережесімен танысу, отауға ие болуды түсіндіру
Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау, мысалдармен түсіндіру
Көрнекі құралдар: тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар,
Сабақтың барысы:

Тоғызқұмалақ ойынында құмалақ ұтудан басқа, ойында бір рет отау ұтып алуға болады. Бұл ережені ойын терминологиясы бойынша – «тұздық» деп атайды. Тұздыққа қалай ие болуға болады?

Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде қарсыластың екі құмалағы бар отауына таратқан құмалағыңыздың соңғысын түсіру керек. Сонда сол орындағы 3 құмалақпен бірге отау да ұтып алынып, ойынның аяғына дейін сіздің меншігіңізге айналады. Тұздықты жазбаша түрде диаграммаларда – X белгісімен белгілейді.

Диаграмма: Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударсақ

				-					
-	10	10	-	11	11	11	11	11	
10	10	10	10	10	10	2	11	1	
				12					

Бұл диаграммада жүріс қостаушыдан. Ол № 7 отаудағы 10 құмалағын тарату арқылы, соңғы құмалағын қарсыластың № 7 отауына түсіріп, ондағы 2 құмалақты үшеу етіп, тұздық алуына болады. Тақтада төмендегі жағдай қалыптасады.

Диаграмма:

				3					
1	11	1	-	11	11	11	11	11	
11	11	11	11	11	11	X	11	1	
				12					

Тұздықты алудың 3 ерекшелігі бар:

1. Тұздық ойында 1 рет қана алынады.
2. Тұздық № 9 отаудан ешқашан алынбайды.
3. Тұздық аттас немесе бірдей отаулардан алынбайды.

Мәселен, Қостаушы № 7 отаудан тұздық алса, бастаушы ойын барысында қарсыластың № 7 отауына тұздық жариялауға хұқығы жоқ.

№6- сабақ

Сабақтың тақырыбы: «Атсырау» ережесі

Мақсаты: Оқушыларға «атсырау» ережесін таныстыру

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: тоғызқұмалақ тақтасы,
диаграммалар

Сабақтың барысы:

Ойын аяқталуға жақындаған сайын әр ойыншының отауларындағы құмалақ таусыла бастайды. Әр құмалақ ұтып алынған сайын немесе тұздыққа түскен сайын қарсыластардың жүріс мөлшері кеми береді. Сондықтан ойын соңында қарсыластардың бірінің отауларында жүріс жасай алмайтын жағдай да кездеседі.

1. Ойыншылардың бірінің отауларындағы құмалақты бірінші таусып алып, жүріссіз қалуы – атсырау деп аталады.

2. Атсырауға ұшыраған ойыншының қарсыласы бұл жағдайда қосымша бір жүріс жасап, барлық құмалақтарды өз қазанына салып алады. Мысалы:

				78				
1	1	1	X	1	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–	X	–	4
				76				

Осы тақтадағы жағдайда жүріс бастаушыдан. Ол №9 отаудағы 4 құмалағын таратады. Өз кезегінде қостаушы №1 отауға түскен 1 құмалақты жүреді. Бастаушы №9 отаудағы жалғыз құмалақты 1 отауға салады. Қостаушы кез келген отаудағы құмалақпен, мәселен, 1 отаудағы 1 құмалақпен жүріс жасайды. Сонда төмендегіше жағдай туындайды:

				78				
1	1	1	X	1	–	1	3	–
–	–	–	–	–	–	–	–	–
				76				

Енді қостаушы отауларындағы 8 құмалақты қазанына салып, ойынның есебін жүргізеді. Есеп 76-86. Қостаушы ұтты.

3. Егер «атсырау» жағдайында қосымша жүріс жүрілген кезде, құмалақтар амалсыздан қарсыластың отауларының біріне түсіп, жүріс беретін болса, ойын әрі қарай жалғаса береді. Сонымен қатар ойыншы ойын барысында 82 құмалақ жинаса да, нәтиженің дәлдігі үшін ойынды соңына дейін ойнауы тиіс.

№7- сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақ ойынының мақсаты және ойын сипаты

Мақсаты: Оқушыларға ойынның мақсаты және сипатын

таныстыру

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау

Көрнекі құралдар: тоғызқұмалақ тақтасы,

диаграммалар

Сабақтың барысы:

Тоғызқұмалақ ойынында ойыншының басты мақсаты – 82 құмалақ жинау болғандықтан, оның негізгі екі бағыты бар.

1. Комбинациялық ойындар.
2. Позциялық ойындар.

Бұл екі бағыттың өзіндік ерекшеліктері де бар және түрлі әдіс-тәсілдерді қамтиды.

Комбинациялық ойындардың өзі екіге бөлінеді.

- 1.1. Тұздықты құрбандыққа шалып, ойын соңына дейін тұздық алмай, 82 құмалақ ұту тәсілі.
- 1.2. Күшті отаудан тұздықты құрбандыққа шалып, "Арт" немесе "Тектұрмас" отауларының бірінен тұздық алып, құмалақ жинау әдісі.

Позциялық ойындардың негізгі бағдарын атсырау жағдайынан бөлек қарастыру қиын және негізгі екі сипаты бар.

2.1 Тұздықсыз позциялық ойындар.

2.2 Тұздықтар тартысына құрылған позциялық ойындар. Бұл көбінесе ара салмағы теңдес тұздықтар тартысына құрылады.

Әрине, 82 құмалақ бірден жиналмайды. Бұл үшін ойыншы бұған дейін ойнап жинаған бай тәжірибесін пайдалана отырып, қарсыласының осал тұсын табуға ұмтылады.

Ойын басталар алдында ойыншы алдына арнайы бағыт-бағдар қойып, соған сәйкес өз ойын жүзеге асырады.

№8- сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойын тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау

Мақсаты: Оқушыларды спорттық этикамен таныстыру

Оқыту әдісі: тәжірибе

Құрал-жабдықтар: тоғызқұмалақ тақтасы,

Сабақтың барысы:

Сабақ өту реттілігі:

1. Оқушыларды біріне – бірі қарама –қарсы етіп жұптастыра отырғызу.
2. Тоғызқұмалақ тақтасын тарату.
3. Оқушылар әр отауға тоғыз–тоғыздан құмалақтар орналастырады.
4. Оқытушы тақталардың ойын бастауға дайындығын тексеріп шығады.
5. Оқытушы қай оқушы бірінші бастайтынын хабарлайды.
6. Оқытушы ойын ережесін және ойын мақсатын тағы да хабарлап ескертеді.

Ойын барысында:

1. Оқытушы оқушылардың спорттық этиканы сақтауын қадағалайды.
2. Әр ойыншы жүріс жасап болғаннан кейін, құмалақтардың отауларда ретімен орналасып жатуын, яғни олардың не жұп, не тақ санды екендігі анық көрінетіндей болып орналастыруы қажет.
3. Егер жүріс табысты болса, қарсылас та сол жүрістің табысты екендігіне көз жеткізгеннен кейін ғана ойыншы құмалақтарды өз қазанына сала алады.
4. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарды қарсыласқа көрсетпеймін деп көлегейлеуге болмайды.
5. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарға себепсіз қол тигізуге болмайды. Қолың тиген отадан жүруге міндеттісің.
6. Егер отауда жатқан құмалақтарды реттеп қойғың келсе міндетті түрде қарсыласың еститіндей етіп «жөндеймін» деп дауыстап айтуға міндеттісің.
7. Ойын барысында оқушылардың бірін –бірі сыйлау, құрметтеу қасиеттерін орындауын қадағалау керек.
8. Сабақ жоғарғы деңгейде өту үшін тәртіптілік және ұйымшылдық керек.
9. Сабақ аяқталғаннан кейін оқушылар өздері ойнаған тақтайларын түгендеп өткізеді.

Өткен сабақты қайталауға арналған сұрақтар:

1. Қазақ халқының қандай ұлттық ойындарын білесің?
2. Тоғызқұмалақ қандай ойын?
3. Тоғызқұмалақ ойынын кімдер ойлап тапты?
4. Тоғызқұмалақ ойынына ұқсас қандай ойын түрін білесің?
5. Екі ойыншыда қанша құмалақ бар?
6. Тоғызқұмалақ тақтасында қанша отау мен қазан бар?
7. Тоғызқұмалақ ойынының қанша ережесі бар?

8. Жүріс бағыты қандай?
9. Тұздық қандай жағдайда алынады?
10. Тұздықтың қандай пайдасы бар?
11. Тұздық қай отадан алынбайды?
12. Тоғызқұмалақ ойындағы «атсырау» дегеніміз не?
13. Бастаушы атсырау жағдайына ұшыраса, отауда қалған құмалақтарға кім ие болады?
14. Тоғызқұмалақ ойынында ойыншының мақсаты не?

II - тоқсан – 8 сағат

№9-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақ ойынының маңызы

Мақсаты: Оқушыларға ұлттық ойынның маңызын түсіндіру, ақыл-ой қабілетін дамыту жөнінде баяндау

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы, суреттер

Әр халықтың ұлттық ойындарының қалыптасуы мен дамуы сол ұлттың өзіндік дамуымен тығыз байланысты. Өйткені қандай да болмасын ойынның негізінде жергілікті дәстүр, салт көріністері болатыны сөзсіз. Еуразияның ұшан қиыр далаларын мекендеп, Батыс пен Шығыстың түрлі мәдени-рухани игіліктерімен сусындай отырып, қазақ халқының да адамзаттық деңгейде қалдырған түрлі мұралары мол.

Бүгінгі күні дүние жүзінде ақыл-ойды дамытатын ойындарды насихаттау, өркендету маңызды мәнге ие болып отыр. Өйткені жеке тұлғаның біліктілік қасиеттері мұндай ойындар арқылы шыңдала түседі. Зияткерлік ойындар дегеніміз – ой шығармашылығын дамытатын спорт түрі. Оның тағлымдық, тәрбиелік, танымдық құндылықтарын айтпағанның өзінде терапиялық сипаты қаншама. Тоғызқұмалақ, дойбы, шахмат, го, секілді ойындар жасөспірімнің бойында салмақтылық, сабырлылық, төзімділік, есептегіштік, ойшылдық қасиеттерін қалыптастырумен қатар, кең ақыл, жүйрік қиял иесі болуына да жағдай жасайды. Осының негізінде бүгінгі күні әрбір дамыған ел ұлттық мұраларын қарқынды түрде насихаттап, адамзаттың игілігіне айналуы үшін аянбай тер төгуде.

Қазақ халқының ұлттық ойындары мазмұны жағынан сан алуан, түрлік көрінісі өте бай, адам баласының сәбилік шағынан бастап, бүкіл өмірін тұтас қамтуға негізделіп жасалған және тарихы да терең. Мәселен, асық, күрес, жамбы ату, бәйге, қыз қуу, көкпар, теңге алу, тоғызқұмалақ ойындарының тарихы өте көнеден бастау алады. Ұлттық ойындарына барлығына тән негізгі ортақ белгілер - жас ұрпақтың бойында адамгершілік, отансүйгіштік қасиеттер қалыптастыру, білім бере отырып тәрбиелеу болып табылады. Ұлт ойындарына тән тағы бір қасиет өскелең ұрпақтың дүниетанымын, өзіндік көзқарасын қалыптастыру болып табылады.

Тоғызқұмалақ – әлемдік мәдениетінің озық үлгілерімен бой теңестіре алатын зияткерлік ойын, ой өнері, ата-бабамыздан қалған асыл мұраларымыздың бірі. Жасөспірім ұрпақтың дене шынықтыру тәрбиесімен қатар, ақыл – ойының

дамуына да зор мән берген бабаларымыз осы ойынды ойлап тауып, зерделік және зияткерлік даму құралы ретінде қолданған.

№10-11сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойынды жазып ойнау тәртібі

Мақсаты: Ойын барысын жазуды үйрету

Оқыту әдісі: диаграммалар арқылы көрсету

Көрнекі құралдар: тоғызқұмалақ тақтасы, дәптер, қалам,

Сабақ барысы:

Тоғызқұмалақ ойынын жазудың әріптік түрі ХХ ғасырдың 50-жылдары енгізілді. Тоғызқұмалақ тақтасының әр отауы әріппен белгіленіп, олардың әрқайсысы солдан оңға қарай алфавитпен а, б, в, г, д, е, ж, з, и түрінде жазылды. Сол кезеңге дейін республикаға белгілі ойыншылардың бірде-біреуінің жазылып алынған партиясының қалмауы ойынның дамуына кедергі келтіріп келді. 1975 жылы тоғызқұмалақты халық арасында кеңінен насихаттау мақсатында әріптік жазу жүйесі сандық жүйемен алмастырылды. Бұл жаңалықтың авторы – Серікбай Тілеубаев болды. Енді отаудың нөмірлері 1-ден 9-ға дейінгі санмен белгіленді.

Тоғызқұмалақ ойынын қағазға жазып ойнау – ойынды жақсы үйренудің алғы шарты. Жазып ойнау ойындарды еске сақтауға, кейіннен оқып талдауға ойыншылардың шеберлігін дамытуға мүмкіндік береді.

Жүрісті жазу үшін әуелі жүріс жасалатын отаудың рет саны онан соң сол отаудың құмалақ саны жазылады. Мысалы: 12 бірінші отауда 2 құмалақ бар деген сөз; 816 – сегізінші отауда 16 құмалақ бар. Мұнан кейін жүріс жасау белгілері (егер табысты жүріс болса қос нүкте - :, ал жай жүріс болса - -), қойылады да соңғы құмалақ барып түскен отаудың рет саны мен сол отаудағы құмалақ санының қанша болғанын көрсететін цифр жазылады. Мысалы, 216 – 87 деген жазу екінші отаудағы 16 құмалақты таратқан кезде соңғы құмалақ сегізінші отауға барды – дағы ондағы құмалақ санын 7-ге жеткізеді деген сөз. Бұл жай жүріс болды, яғни құмалақ ұтпады сол себепті жазулар арасында жай жүрістің белгісін (-сызықшаны) қоямыз.

Ал 613:94 деген жазу алтыншы отаудағы 13 құмалақты таратқан кезде соңғы құмалақ тоғызыншы отауға түсті – дағы ондағы құмалақ санын 4-ке жеткізді деген сөз. Бұл табысты жүріс болды, яғни құмалақ ұтып алады, сол себепті жазулар арасына табысты жүрістің белгісін (: - қос нүкте) қоямыз.

Ойын барысында «тұздық» алынса онда тұздық белгісі – «Х» қоямыз. Мысалы: 214:63Х

(екінші отаудағы 14 құмалақты таратқан кезде соңғы құмалақ алтыншы отауға түсіп, ондағы құмалақтар санын алғаш рет үшке толтырады, яғни «тұздық» алады деген сөз).

Ойынды жазып ойнағанда пайдаланылатын шартты белгілер:

- - жай жүріс

: - табысты жүріс

X – тұздық белгісі

! - күшті жүріс

? - әлсіз жүріс

00 – қандай жүріс жасаса да бәрі бір деген ұғымды білдіреді.

Парияны жазу кезінде ақ жағы мен қара жағының жүрістерінің бір бағанаға қатар жазған жөн.

Алдымен ақ жағының, онан соң сол қатарға қара жағының жүрістері жазылады.

Тоғызқұмалақ ойынын жазғанда мына үлгідегі бланк қолданылады.

Пария № _____

Тур _____ « ____ » _____ 2013жыл

Ақ жағы _____
(аты жөні)

Қара жағы _____
(аты жөні)

№	Ақ жағы	Қара жағы	№	Ақ жағы	Қара жағы
1.	79:610	79:610	21.		
2.	910-911	911-112	22.		
3.	61-73	91:112	23.		
Партияның нәтижесі 1:0 82-80 қара жағы ұтылды.					

Уақыты:

Ақ жағы 1 сағат 30 минут

Қара жағы 1 сағат 15 минут

Қолдары _____

Бұл бланкадағы 1, 2, 3, 21, 22, 23 сандары жүрістердің ретін көрсетеді. Ақ жағы мен қара жағының алма – кезек жүрістері бір –ақ жүріске жатады. Жүрісті жазудың толық және қысқаша жазу түрлері бар.

Толық жазу үлгісі мынадай:

1.79:610 79:610

2.910-911 111-211
 Енді осының қысқаша жазу үлгісі:
 1.76 76
 2.99 12

№12-13сабақ

Сабақтың тақырыбы: Жүріс дәлдігін есептеу жолдары

Мақсаты: Ойын барысында құмалақтарды тарату кезінде дәлдікті анықтауға үйрету

Оқыту әдісі: диаграммалар арқылы тәжірибемен көрсету.

Көрнекі құралдар: тоғызқұмалақтың магниттік тақтасы.

Сабақ барысы:

Тоғызқұмалақ ойынын үйрену барысында жүріс дәлдігін білу өте маңызды. Құмалақтарды таратқан кезде соңғы құмалақ қай отауға баратынын білу және тез анықтау ойынды тезірек меңгеруге септігін тигізеді. Жүріс дәлдігін анықтаудың Ә.Ақшораев, С.Тілеубаев жасаған математикалық және логикалық есептеу жолдары бар. Оның ішінде ілгері және кейінді есептеу, түйін сандар арқылы анықтау жолдары назар аударарлық.

Төмендегі диаграммаға назар аударайық:

				24				
1	19	8	X	1	2	5	4	-
-	2	6	12	X	3	2	37	10
				26				

Бастаушы өз отауларындағы 2, 6, 3 құмалақтардың қай отауға баратынын тез анықтағанымен, 10, 12 және 37 құмалақтың қай жерге түсетінін табу үшін біраз ойлануы керек. Шебер ойыншылар үшін бұл қиындық тудырмайды.

Тоғызқұмалақ ойынындағы түйін сандар дегеніміз – дәлдігі өз орнына немесе қарсыластың аттас отауына барып түсетін құмалақтар саны. Түйін сандарға 10, 19, 28, 37 және тағы басқа сандар жатады. Мәселен, бастаушының № 9 отаудағы 10 құмалағы, қостаушының № 9 отауына барып түседі. Ал қостаушының № 8 отаудағы 19 құмалағы таратылса, өз орнына келіп түседі. Яғни бастаушының 10 құмалағы жарты айналым

жасаса, қостаушының 19 құмалағы таратылған кезінде, бір айналым жасап, өз орнына келеді екен. Ал бастаушының 37 құмалағы 2 айналым жасап, таратылған отауға келіп түседі.

Енді осы түйін сандарды пайдаланып, бастаушының № 4 отауындағы 12 құмалақтың қай отауға баратынын анықтау үшін, ілгері есептеуді пайдаланамыз. Яғни № 4 отаудағы 10 құмалақ қарсыластың № 4 отауына түссе, қалған 2 құмалақ 2 отау жылжып, № 6 отауға түседі екен. Сонда № 4 отаудағы 12 құмалақ қостаушының № 6 отауына барады екен. Қостаушының № 7 отаудағы 8 құмалағы қай жерге баратынын анықтау үшін, кері есептеуді пайдаланамыз. Яғни № 7 отауда 10 құмалақ болса, ол қарсыластың № 7 отауына баратынын ескерсек, 2 отау кері есептегенде, қостаушының 8 құмалағы бастаушының №5 отауға баратынын көреміз. Жаңадан үйренушілерге алғашында жүріс дәлдігін табу қиын болғанымен, уақыт өте келе тақтадағы жағдайларға көз үйреніп, қаталеспей есептейтін болады.

«Тоғызқұмалақ» ойынының бір ерекшелігі әрі басқа ойындардан артықшылығы – әр отаудың нөмірі мен оның ішігінде жатқан құмалақтар саны сол отаудың шабуыл мүмкіншілігін (күштілігін), яғни соңғы құмалақтың дәл қай нөмірлі отауға барып түсетінін көрсете алатындығы. Сондықтан ойын барысында, қай отауға қанаша құмалақ жиналса да соңғы құмалақ қарсыластың немесе өз жағының қай отауына барып түсетінін және қарсыласының қай отаудағы құмалағы сенің ашық отауыңа қауіп төндіріп тұрғандығын қатесіз тез арада ойша есептеп біліп отыруға болады.

Жүріс жасалатын отаудағы соңғы құмалақ дәл қай отауға барып түсетінін табудың бұл жолы – ілгері және кері есептеу болып табылады. Мұнда -10,19,28,37 сандарын әрқашанда есте жақсы сақтай білу керек. Оның себебі –жүріс кезінде 10 құмалақ жатқан отаудан басталған жүріс қарсыласының аттас нөмірлі отауына дәл барып түсіп жатады. Отауда 19 құмалақ болса, ол отаудан басталған жүріс құмалақтарды барлық отауға бір –бірден салып шыққанда соңғы құмалақ қайтадан өз орнына қайтып келіп түседі. Отауда 28 құмалақ болса, ол екі жақтың барлық отауларын бір айналып шығып, қайтадан қарсыласының аттас нөмірлі отауына дәл барып түсіп жатады. Отауда 37 құмалақ болса, ол барлық отауды екі айналып шығып, қайтадан өз орнына келіп түсіп жатады.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
2	4	7		19	18	2	10	4	20
3	4	2	21	12	3	1	4	2	24
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

№14 –диаграмма

№14 –диаграммадағы позицияда 5-отаудағы (ақ жағы) 12 құмалақтың соңғысы қай

отауға барып түсетінін анықтасақ, қара жағының 7-отауына барып түсетінін табамыз. Себебі, 5-отауда 10 құмалақ болса, ақ жағының аттас 5-отауына барып түскен болар еді. Ал бізде 12 құмалақ бар, яғни ол ілгері екі отау жылжып (7) барып түседі. Бұл ілгері есептеу болып саналады. Ал қара жағының 4-отауындағы 18 құмалағының соңғысы өз жағының 3-отауына келіп түсіп жатады. Себебі, егер отауда 19 құмалақ болса, бар отауды бір айналып, қайта өз орнына келген болар еді. Ал бізде 18 ғана құмалақ . Сондықтан өз отауынан бір құмалақ кейінге келіп түсіп жатыр. Бұл кері есептеу болып саналады.

№14-15-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақ ойынының отау аттары

Мақсаты: Отау аттарымен таныстыру, ұлттық салт-дәстүр әсерін көрсету

Оқыту әдісі: көрнекіліктер, салт-дәстүрлер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: тоғызқұмалақ тақтасы, диаграмма-плакаттар

Сабақ барысы:

Адамзаттың ақыл-ойының жемісі болып табылатын әрбір ақыл-ой ойынында күрделі тартыстық жағдайлар көп туындайды. Бұл сәттерде тақта басында пайда болған әрбір позицияны терең есептеген, мұқият зерделеген ойыншы табысқа жетеді. Әрине, тоғызқұмалақшыға алғашқы жүрістен бастап, ойынның мақсаты мен мәні, ондағы негізгі күштер мен оларды бағалау құндылықтарын қалай меңгергені әсер етеді. Сондықтан ойынды қандай назариялық негіздерге сүйеніп ойнау керектігі туралы ақпарат алудың маңызы зор.

Бірқатар зияткерлік ойындарда негізгі құндылықтар мен оларды бағалау сатылары туралы толық ақпараттармен қарулануға мүмкін болса, кейбір ойындарда мұндай ақпаратқа ие болу шартты түрде жүзеге асады. Мысалы, шахмат ойынындағы фигуралар, олардың ара салмағы, орналасу реті, бағалау көрсеткіштері толығымен зерттеліп, нақтылы талданған. Немесе жапонның госы мен орыстың дойбысында да тақта басындағы құпиялық толық сақталмайды. Мәселен, дойбыда тақтаның сегізінші қатарында ғана биге шығу мүмкіншілігі ойыншыларға бірдей. Ал тоғызқұмалаққа ұқсас калах, манкала ойындарында тұздықтың болмауы - ойынды жеңілдету түседі. Өйткені ақпараттық құпиялылық сақталмайды.

Тоғызқұмалақ ойынында тұздық ережесінің барлығы және оның көшпелі сипаты ойынның тартысты болуымен қатар, негізгі күштердің құпия сақталуына да әсер етеді. Сіз қарсыласыңыздың қай отаудан тұздық алатынын ойын басталған сәттерде алдын ала

бағамдай алмайсыз. Өйткені кейде тұздық алуды сіз жоспарлағаныңызбен, кейде қарсыластың өзі ұсынады. Ойын бағытын таңдау да – отаулардағы құмалақтардың орналасу ретіне, тұздықтардың ара салмағына байланысты. Сондықтан тоғызқұмалақ ойынындағы ең негізгі мәнге ие құндылық – тұздық. Олардың атқаратын қызметін жетік меңгеру – ойын барысында туындайтын түрлі сәттерді дұрыс аңғаруға әсер етеді. Өйткені әрбір жүрістен кейін тақтадағы құмалақтардың отаулардағы орналасу реті өзгеріске ұшырап отырады.

Тоғызқұмалақ ойынында 18 отау бар. Бұл отаулар екі жаққа тоғыз-тоғыздан бөлінген. Ойыншының бірінің тоғыз отауына берілген атау екінші жақтың да отауларының аты болып табылады. Қалах ойынында отауларға реттік нөмірлеу қойылса, ұлттық ойындағы отау аттары ұзақ жылдар ойнаған шебер ойыншылардың тәжірибесіне сүйеніп қойылған. Әрбір отау атын ойлап тапқан ойыншының аты белгісіз болғанымен, бабаларымыздың бұл қойған аттарынан ойынды терең меңгергені байқалады.

Тоғызқұмалақ ойынындағы отау аттары қазіргі кезде төмендегіше аталады:

Отау нөмірлері	Қазақша атауы
№ 9 отау	маңдай
№ 8 отау	көкмойын
№ 7 отау	қандықақпан
№ 6 отау	белбасар
№ 5 отау	бел
№ 4 отау	атсыратар
№ 3 отау	атөтпес
№ 2 отау	тектұрмас
№ 1 отау	арт

Тоғызқұмалақ ойынында әр отаудың өзіндік аты халқымыздың тұрмыс-тіршілігіне сәйкес, ойыншылардың көп жылғы тәжірибесіне негізделіп қойылған.

№16-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойын тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау

Мақсаты: Оқушыларды спорттық этикамен таныстыру

Оқыту әдісі: тәжірибе

Құрал-жабдықтар: тоғызқұмалақ тақтасы,

Сабақтың барысы:

Сабақ өту реттілігі:

1. Оқушыларды біріне – бірі қарама –қарсы етіп жұптастыра отырғызу.
2. Тоғызқұмалақ тақтасын тарату.
3. Оқушылар әр отауға тоғыз–тоғыздан құмалақтар орналастырады.

4. Оқытушы тақталардың ойын бастауға дайындығын тексеріп шығады.
5. Оқытушы қай оқушы бірінші бастайтынын хабарлайды.
6. Оқытушы ойын ережесін және ойын мақсатын тағы да хабарлап ескертеді.

Ойын барысында:

1. Оқытушы оқушылардың спорттық этиканы сақтауын қадағалайды.
2. Әр ойыншы жүріс жасап болғаннан кейін, құмалақтардың отауларда ретімен орналасып жатуын, яғни олардың не жұп, не тақ санды екендігі анық көрінетіндей болып орналастыруы қажет.
3. Егер жүріс табысты болса, қарсылас та сол жүрістің табысты екендігіне көз жеткізгеннен кейін ғана ойыншы құмалақтарды өз қазанына сала алады.
4. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарды қарсыласқа көрсетпеймін деп көлегейлеуге болмайды.
5. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарға себепсіз қол тигізуге болмайды. Қолың тиген отаудан жүруге міндеттісің.
6. Егер отауда жатқан құмалақтарды реттеп қойғың келсе міндетті түрде қарсыласың еститіндей етіп «жөндеймін» деп дауыстап айтуға міндеттісің.
7. Ойын барысында оқушылардың бірін –бірі сыйлау, құрметтеу қасиеттерін орындауын қадағалау керек.
8. Сабақ жоғарғы деңгейде өту үшін тәртіптілік және ұйымшылдық керек.
9. Сабақ аяқталғаннан кейін оқушылар өздері ойнаған тақтайларын түгендеп өткізеді.

Өткен сабақтарды қайталау

1. Тоғызқұмалақ ойынының маңызы туралы қысқаша айтыңыз?
2. Жазып ойнаудың қандай пайдасы бар?
3. Жүріс дәлдігі дегеніміз не?
3. Әлгері есептеу мен кері есептеу жолының айырмашылығы неде?
4. Жүрістерді есептеудің жеңіл жолының маңызы қандай?
5. Тұздық алынбайтын отаудың атын атаңыз?
6. Түйін сандар дегеніміз не?
7. Тоғызқұмалақтағы отау аттарын толық атап өтіңіз?
8. Жазудың қысқаша үлгісіне мысал жазыңыз?

III - тоқсан – 10 сағат

№17-18-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Жүрістің санын есептеу жолдары

Мақсаты: Ойын барысында жүріс санын есептеуді үйрету

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

Сабақ барысы:

Тоғызқұмалақ ойынын үйрену барысында жүрістің санын есептей білу маңызды орын атқарады. Отаудағы құмалақтар саны, сол арқылы қанша жүріс бар екенін білу – ойыншыны ұтылудан сақтандырады.

Диаграмма: Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық:

				72					
1	2	2	X	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	X	-	2	2	1	
				80					

Жүріс бастаушыдан және оның №7, 8 және 9 отауларында барлығы 5 құмалақ бар. Қостаушы ойыншының тақтадағы жағдайы да осыған ұқсас.

Бастаушы ойынды өз пайдасына шешуі үшін не істеу керек? Оған мүмкіндік бар ма? Ең алдымен, ол өзіндегі құмалақтардың жүріс санын есептеу керек.

Ескерту: Ойын соңында құмалақтардың жүріс санын есептегенде, оң жақ отаулардан жүру арқылы № 9 отауға жинау керек.

Тақтадағы жағдайды байыппен қарасақ, бастаушы оң жақ отаулардан бастап, әр құмалағын жеке-жеке № 9 отауға жинаған кезде, онда 6 жүріс бар екені байқалады. Қостаушы ойыншы да осы әрекеттерді жасаса, онда да 6 жүріс болады.

Яғни жазу үлгісінде:

1. 89 89

2. 89 89

- 3. 78 78
- 4. 78 78
- 5. 89 89
- 6. 89 89

Диаграмма: Сонда тақтада төмендегі жағдай қалыптасады:

				72					
5	-	-	X	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	X	-	-	-	-	5
				80					

Бастаушы ойыншыға енді № 9 отаудағы 5 құмалағын таратудан басқа амалы жоқ. Ол атсырау жағдайына бірінші түсіп, жеңіліп қалады. Сондықтан бастаушы ойыншы жеңіске жету үшін, 5 құмалақтан 2 құмалақ ұту тәсілін білуі керек. Ол үшін не істеу керек?

Бастаушы өзіндегі жүріс санын есептеп, аз болғанын білгеннен кейін, құмалақ ұту тәсіліне көшу керек.

Ол үшін төмендегі жүрістерді жасауы керек:

- 1. 89 89
- 2. 78 89
- 3. 78 78
- 4. 81 89
- 5. 92 23
- 6. 89 34
- 7. 91 13
- 8. 91 (82)

Әрбір талапкер үшін ойынның ортасы мен аяқ шенінде тек өз жағындағы жүрістердің ғана мақсатын белгілеп, құмалақтарды дұрыс салу және барлық жүрістердің санын есептеу ғана жеткіліксіз. Жеңістен үміткер ойыншы оған қосымша қарсы жақтың да мақсатын біліп, барлық жүрістерінің санын үздіксіз есептеп отыруы керек. Оның мақсатына қарсы кедергі жасау жолдарын қарастырып, жоспар жасағаны да дұрыс.

Енді осы барлық жүрістердің санын есептеп білудің жолын, тәсілдерін яғни теориялы заңдылықтарын анықтап, талдап көрейк.

Мүмкін болатын барлық (максимум) жүрістердің санын азайтпау үшін, ойыншылар жүрістерін қай отадан бастау керек және жүрістердің тәртіптері қалай?

«Тоғызқұмалақ» ойынын жаңадан үйренушілердің барлық жағдайға білуіне тиіс ереже - ойынның аяқ шенінде тез «атсұрап» қалмау үшін ойыншылар әрқашанда өздерінің оңжағындағы отадан бастап жүріп отыруы керек те, жүріс жасалған

отаудың оң жағындағы отауларға екі құмалақтан артық құмалақ тастамауы керек. Мысалы, төмендегі (№16 –диаграмма) тақтаның әрбір отауында бір –бірден құмалақ бар дейік.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

№16 –диаграмма

Сонда осы позициядағы бар құмалақтарды екі жағы да 9-отауға жинау үшін тақтада қанша жүріс жасайтынын (ең көп) білуге бола ма? Әрине, болады. 8-отаудағы бір құмалақ 9-отауға жеткенше бір жүріс жасайды екен. Ал 7-отауындағы бір құмалақ екі жүріс жасайды. Келесі отаудың жүрісі –үшеу т.с.с. болып кете береді. Ал барлық жүрістерді қоссақ, $1+2+3+4+5+6+7+8= 36$, яғни 36 жүріс жасауға болады екен. Сонымен отауда жатқан бір құмалақты қайта-қайта жүргенде, оның барлық жүрістерінің саны, соңғы құмалақтар жинайтын отауға жеткенше қанша отау болса, сонша жүріске тең.

Отауда жатқан екі құмалақтың барлық жүрістердің санын табу үшін, жүрісті жүретін отау мен құмалақтар жинайтын отаудың арасындағы отаулар санын отаудағы құмалақтар санына (бұл жерде екіге) көбейтсек болғаны. Мысалы 5-отауда жатқан (№17 –диаграмма) екі құмалақ 9-отауға жеткенше 4 рет қарғиды екен, яғни ол екі ($4 \times 2=8$) сегіз жүріс береді. Екінші отауда жатқан 2 құмалақ 9-отауға жеткенше ($7 \times 2 =14$) он төрт жүріс береді т.с.с.

				2					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

диаграмма

№19-20-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Жүріс жасау

ееркшеліктері: жай және табысты жүріс

Мақсаты: Ойын барысында жүріс санын есептеуді үйрету, құмалақ ұтуды үйрету

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ

тақтасы, диаграммалар

Сабақ барысы:

Тоғызқұмалақ ойынында қарсыластар (ақ – қара) алма - кезек жүріс жасап отырады.

Жүріс жасайтын ойыншы өзінің кез – келген отауынан жүре алады. Ол үшін ойыншы жүріс жасайтын отаудың ішінде бір құмалақ қалдырады да, басқаларын қолына алып, келесі оң жағындағы отадан бастап (бірде – бірін қалдырмай), алдымен өз жағының отауларына (солдан оңға), қолындағы құмалақтары бітпесе қарсыластың отауларына (оңнан солға), тағы да қолындағы құмалақтары бітпесе өз жағындағы отауларға (солдан оңға) бір – бірден салып шығады. Сонымен жүріс сағат тіліне қарсы бағытта жасалып отырады. Сонда, соңғы құмалақ барып қарсыласының отауының біріне түсіп, ол отаудағы құмалақтардың санын жұп жасаса (2, 4, 6, 8, 10, 20, 36, 4), онда сол отаудағы құмалақтарды түгелдей өз қазанына қосып алады. Бұл – табысты жүріс.

№1 – диаграммада жетінші отадан жүрген ақ жағының осындай бірінші жүрісі көрсетілген.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
9	9	9		10	10	10	10	10	
9	9	9	9	9	9	1	10	10	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

№1 – диаграмма

Жүріс кезегі қара жағынікі. Ол да ақ жағы секілді, кезкелген отадан құмалақтарды алады да (біреуін орнына қалдырып) жоғарыдағыдай тәртіппен таратады. Бірақ, қара жағының алғашқы жүрісі табысты да бола алады. (№2 – диаграммадағыдай, егер 7 – отадан жүрсе), немесе жай ғана жүріс те бола алады. (№3 – диаграммадағыдай, егер 9 – отадан жүрсе). Бұл жүрістер әр ойыншының таңдап алған ойын жоспарына байланысты.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
10	10	1		10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	10		1	10	10	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

№2 – диаграмма

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
1	9	9		10	10	10	10	10	
10	10	10	10	10	10	2	11	10	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

№3 – диаграмма

Егер соңғы құмалақ түскен отаудағы құмалақтар саны тақ болатын болса (1, 3, 5, 7, 13, 17, 41) немесе жүріс кезінде соңғы құмалақ өз отауыңызға келіп түссе (№6 – диаграммадағыдай, егер қара жағы екінші жүрісте 9 – отадан бастап жүрсе), онда мұндай жүріс жай жүріс боп есептеледі.

Ақ жағының 9 – отадан бастаған екінші жүрісі де (№2 – диаграммадан соң) жай жүріс боп (№4– диаграммаға қараңыз) есептеледі.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
11	11	2	1	11	11	11	11	11	10
10	10	10	10	10		1	10	1	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

№4 – диаграмма

Қара жағының тоғызыншы отадан жүрген екінші жүрісі де ((№6 – диаграмма) жай жүріс болады. Өйткені, соңғы құмалақ өз жағының 1 – отауына келіп түседі:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
1	11	2	1	11	11	11	11	12	10
11	11	11	11	11	1	2	11	2	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

№6 – диаграмма

Жоғарыда келтірілген мысалдардан шығатын қорытынды: жұп санды құмалағы бар отаулар «жабық отаулар» болып саналады да, тақ санды құмалағы бар отаулар «ашық отаулар» болып есептелінеді.

№21-22сабақ

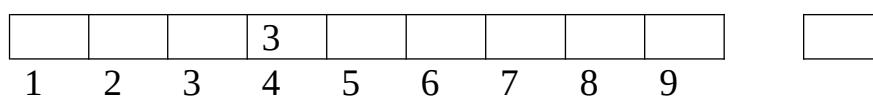
Сабақтың тақырыбы: Жүрістің санын есептеудің математикалық жолдары

Мақсаты: Ойын барысында жүріс санын есептеуді үйрету

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

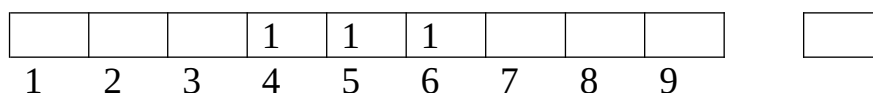
Сабақ барысы

Отауда жатқан үш құмалақтың барлық жүрістердің санын табу үшін, сол жүріс жүретін отау мен құмалақтарды жинайтын отаудың ара қашықтығындағы қарғу санын отаудағы құмалақтар санына (бұл жерде үшке) көбейтіп, сол көбейтіндіден 2 (екі) санын алсақ болғаны. Мысалы, 4-отауда жатқан үш құмалақ (№18 –диаграмма) 9-отаудың арасына бес рет қарғып жетеді.



№18 –диаграмма

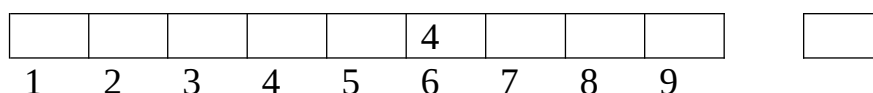
Демек, 4-отаудағы үш құмалақ $(5 \times 3) - 2 = 13$ он үш жүріс береді. Сөзіміз дәлелді болу үшін осы айтылған ережені (заңдылықты) талдап көрейік. 4-отаудағы үш құмалақты таратқанда тақта үстінде мынадай позиция (№19 диаграмма) пайда болады.



№19 диаграмма

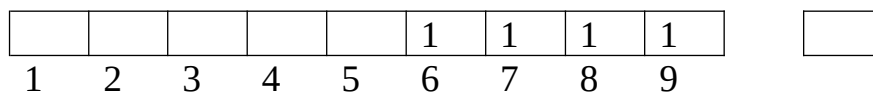
Енді бұл шағын құмалақтардың жүрістерін есептеу ұйынға соқпайды. Есептеп қарайық: 6-отауда жатқан бір құмалақ 9-отауға жеткенше –үш жүріс, 5-отаудағы бір құмалақ -4 жүріс , 4-отаудағы бір құмалақ – бес жүріс береді. Барлық жүрістерді қоссақ: 1 (3 құмалақты таратқан жүріс) $+3+4+5=13$ жүріс. Жоғарыда айтылған ереже дәлелденеді. Сол сияқты 1-отауда жатқан 3 құмалақ $[(8 \times 3) - 2 = 22]$ жиырма екі жүріс, ал 3-отауда жатқан 3 құмалақ $[(6 \times 3) - 2 = 16]$ он алты жүріс береді. Бұларды енді өздеріңіз тексеріп көріңіздер.

Отауда жатқан төрт құмалақтың барлық жүрістерінің санын табу үшін, әрқашанда сол жүріс жүретін отау мен құмалақтарды жинайтын отаудың ара қашықтығындағы қарғу санын отаудағы құмалақ санына (бұл жерде төрт) көбейтіп, сол көбейтіндіден 5 санын алсақ болғаны. Мысалы, 6-отауда жатқан төрт құмалақ пен (№20 –диаграмма) 9 – отаудағы ара қашықтығы үш қарғу. Демек, 6-отаудағы 4 құмалақ $[(3 \times 4) - 5 = 7]$ жеті жүріс береді.



№20 –диаграмма

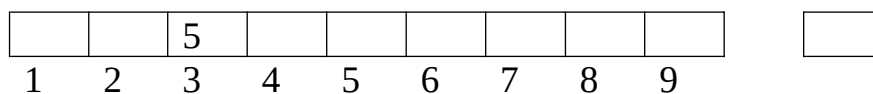
Сөзіміз дәлелді болу үшін осы айтылған заңдылықты талдап көрейік. 6-отаудағы 4 құмалақты таратқанда тақта үстінде мынадай позиция (№21 –диаграмма) пайда болады.



№21 –диаграмма

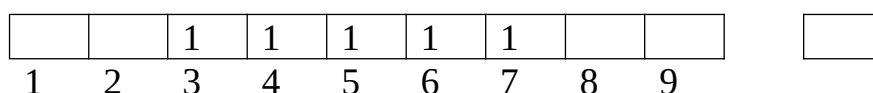
Есептеп қарасақ, 8-отаудағы бір құмалақ 1 жүріс, 7-отаудағы құмалақ екі жүріс, 6-отаудағы құмалақ 3 жүріс береді. Барлық жүрістерді қоссақ: 1 (төрт құмалақты таратқан жүріс) $+1+2+3=7$ жүріс. Заңдылық дәлелденді. Екінші отауда жатқан 4 құмалақ $[(7 \times 4) - 5 = 28 - 5 = 23]$ жиырма үш жүріс береді. Мұны да өздеріңіз тексеріп көріңіз.

Отауда жатқан бес құмалақтың барлық жүрістерінің санын табу үшін әрқашанда сол жүріс жүретін отау мен құмалақтарды жинайтын отаудың ара қашықтығындағы қарғу санын сол отаудағы құмалақ санына (беске) көбейтіп, сол көбейтіндіден тоғыз санын алсақ болғаны. Мысалы, 3-отауда жатқан 5 құмалақ пен (№22 –диаграмма) 9-отаудың ара қашықтығы алты қарғуға тең. Демек, отаудағы 5 құмалақ $[(6 \times 5) - 9 = 21]$ жиырма бір жүріс береді.



№22 –диаграмма

Енді, сол 21 жүріс болатынын дәлелдейік. 3-отауда жатқан бес құмалақты отауларға таратқанда, тақта үстінде мынадай позиция (№23 –диаграмма) пайда болады.



№23 –диаграмма

Есептеп қарасақ, 7-отаудағы бір құмалақ -2 жүріс, 6-отаудағы бір құмалақ -3 жүріс, 5-отаудағы бір құмалақ -4 жүріс, 4-отаудағы бір құмалақ -5 жүріс, 3-отаудағы бір құмалақ -6 жүріс береді. Барлық жүрістерді қоссақ: 1 (бес құмалақты таратқан жүріс) $+2+3+4+5+6=21$ жүріс екен. Екінші отауда жатқан 5 құмалақ $[(7 \times 5) - 9 = 26]$ жиырма алты жүріс береді.

Отауда жатқан алты құмалақтың барлық жүрістерінің санын табу үшін әрқашанда сол жүріс жүретін отау мен құмалақтар жинайтын отаудың ара қашықтығындағы қарғу санын сол отаудағы құмалақтар санына (бұл жерде алтыға) көбейтіп, сол көбейтіндіден 14 санын алсақ болғаны. Мысалы, 4-отауда жатқан 6 құмалақ пен 9 – отаудың ара қашықтығы бес қарғу. Демек, 4-отаудағы 6 құмалақ $[(5 \times 6) - 14 = 16]$ он алты жүріс береді. 2-отаудағы 6 құмалақ $[(7 \times 6) - 14 = 28]$ жиырма сегіз

жүріс береді.

Жүрістер санын есептеу жолының математикалық заңдылығының ең негізі қажеттісі-отаудағы құмалақ санын қарғу санына көбейткен соң одан алатын тұрақты санды тез табу. Бұл заңдылықты төмендегі кестеден көресіздер.

Кесте

Отауда жатқан құмалақтар саны	Қарғу саны	Көбейтінді	Алатын сан	Барлық жүрістердің саны
1	X	1X	-	1X
2	»	2X	-	2X
3	»	3X	2	3X-2
4	»	4X	5	4X-5
5	»	5X	9	5X-9
6	»	6X	14	6X-14
7	»	7X	20	7X-20
8	»	8X	27	8X-27
9	»	9X	35	9X-35

Мына төмендегі диаграммаға көрсетілген позициядан кейін қарсыластардың (олар құмалақтарын 9-отауға жинаған жағдайда) қаншадан жүрістері бар екенін есептеп көрейік.

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	1			4	5	1	7	2		
	2	2		6	4	3	3			
1	2	3	4	5	6	7	8	9		

60
62

Негізгі ереже мен кестені қолдана отырып есептесек.

Ақ жағының: 7-отауындағы 3 құмалақ $(2 \times 3) - 2 = 4$;

6-отауындағы 3 құмалақ $(3 \times 3) - 2 = 7$;

5-отауындағы 4 құмалақ $(4 \times 4) - 5 = 11$;

4-отауындағы 6 құмалақ $(5 \times 6) - 14 = 16$;

3-отауындағы 2 құмалақ $(6 \times 2) = 12$;

2-отауындағы 2 құмалақ $(7 \times 2) = 14$ жүріс береді.

Барлығы: 64 жүріс.

Қара жағының: 8-отауындағы 1 құмалақ $(1 \times 1) = 1$;

6-отауындағы 4 құмалақ $(4 \times 5) - 9 = 11$;

4-отауындағы 1 құмалақ $(5 \times 1) = 5$;

3-отауындағы 7 құмалақ $(6 \times 7) - 20 = 22$; 2

-отауындағы 2 құмалақ $(7 \times 2) = 14$ жүріс береді.

Барлығы: 60 жүріс.

Осы позициядағыдай (№24 – диаграмма) қарсыластардың отауларында 20-дан құмалақтар

жатқанымен, ақ жағының 4 жүрісі артық. Демек, ойынның аяқ шенінде «атсырау» көбінесе құмалақтардың санымен шешілмей, олардың тақта үстінде қаншалықты тиімді орын алу жағдайында (көп жүріс болу) да байланысты екен.

№23-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақ әліппесі

Мақсаты: Ойын барысында тоғызқұмалақтың негізгі әліппесін үйрету

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

Сабақ барысы

Тоғызқұмалақ ойынындағы 5 құмалақтан 2 құмалақ ұтып алу тәсілі – тоғызқұмалақ әліппесі деп аталады. Өйткені шағын сипаттағы комбинация жасауға осы мөлшердегі құмалақ керек. Тоғызқұмалақ ойынындағы 5 құмалақтан 2 құмалақ ұту тәсілін – тоғызқұмалақ әліппесі деп аталады. Оның негізгі сипаттарын қарастырсақ, төмендегі жүрістер жасалады:

1. Дайындық жүрісі
2. Байлау жүрісі
3. Бекіту жүрісі
4. Шабуылдауға дайындық жүрісі
5. Шабуылдау жүрісі
6. Құмалақ ұту жүрісі

Тақтадағы жағдайға назар аударайық.

					72				
2	2	1	–	X	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	X	1	2	2	2
					80				

Осы тақтадағы жағдайда қарсыластар құмалақтарын N 9 отауға жинаса, бастаушының 4 жүрісі, қостаушының да 4 жүрісі бар. Егер бастаушы осыны ескермей, N9 отауға құмалақтарын жинаса, атсырауға ұшырап ұтылып қалады.

1. 89 89
2. 89 89
3. 78 78
4. 89 89

5. 93 12
 6. 91 12. Ұтыс қара жағында 72-90.

Сондықтан бұл жағдайда ақ жағы 5 құмалақтан 2 құмалақ алу тәсілін пайдаланып, ұтысқа ие болу керек.. Бұл ретте ақ жағы комбинация жасауы тиіс.

				72					
2	2	1	-	X	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	X	1	2	2	
				80					

Яғни бастаушының ұтатын жүрістері төмендегіше жасалуы керек.

1. 78 89
 2. 81 78
 3. 92 23
 4. 89 34
 5. 91 13
 6. 91 (82)

Яңи бастаушының жүрістерін жазбаша сараласақ:

1. Дайындық жүрісі - 78
 2. Байлау жүрісі - 81
 3. Бекіту жүрісі - 92
 4. Шабуылдауға дайындық жүрісі - 89
 5. Шабуылдау жүрісі - 91
 6. Құмалақ ұту жүрісі – 91

№24-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тұздықтың атқаратын қызметі

Мақсаты: Ойын барысында тұздықтың маңызын көрсету

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

Сабақ барысы

Тұздықтың атқаратын қызметі сан алуан: жүріс санын көбейту мен қысқарту, қарсыластың комбинация жасауын шектеу, құмалақ ұту тәсілдерін арттыру және тағы басқалар.

Диаграмма: Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық:

				70				
1	2	2	2	2	2	-	-	-
-	-	-	-	2	2	2	2	1
				72				

Бұл тақтадағы жағдайда бастаушы ойыншы № 9 отауға құмалақтарын жинаса, барлығы 20 жүріс, қостаушыда 30 жүріс бар. Яғни бастаушы жеңіліске ұшырап отыр.

Диаграмма: Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық:

				72				
1	2	2	2	X	2	-	-	-
-	-	-	-	2	2	2	2	1
				72				

Бұл тақтадағы жағдайда бастаушының № 5 отауда тұздығы болғандықтан, қарсыласының жүрістерін қысқарып отыр. Бастаушыда 20 жүріс, қостаушыда 14 жүріс бар. Бұл жағдайда бастаушы жеңіске жетеді.

Ұлттық ойындағы тұздық ережесі тоғызқұмалақ тектес басқа ойындарда кездеспейді. Бұл зияткерлік мұрамыздың қайталанбас болмысын көрсетуімен қатар, ойынның өте қызықты өтуіне әсер етеді.

Диаграмма: Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық:

				74				
2	2	2	2	-	-	-	-	X
-	-	-	-	-	1	1	2	2
				74				

Тақтадағы жағдайда бастаушы ойыншы № 9 отауға құмалақтарын жинаса 7 жүріс, ал қостаушыда 12 жүріс болады. Сондықтан бұл жерде № 1 отаудағы тұздықты пайдаланып, жүрісті көбейтуге болады. Ол үшін оң жақ отаулардан бастап бір құмалақтан жүріп, тұздыққа сала береміз. Сонда тұздыққа салынған құмалақ 1 жүріске көбейіп отырады және қазанға да салынады. Осылай жүретін болсақ, бастаушыда 13 жүріс, қостаушыда 12 жүріс болады.

Бұл жағдайда № 1 отаудағы тұздық бастаушыға басымдық беріп тұр.

№25-26-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойын тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау

Мақсаты: Оқушыларды спорттық этикамен таныстыру

Оқыту әдісі: тәжірибе

Құрал-жабдықтар: тоғызқұмалақ тақтасы,

Сабақтың барысы:

Сабақ өту реттілігі:

1. Оқушыларды біріне – бірі қарама –қарсы етіп жұптастыра отырғызу.
2. Тоғызқұмалақ тақтасын тарату.
3. Оқушылар әр отауға тоғыз–тоғыздан құмалақтар орналастырады.
4. Оқытушы тақталардың ойын бастауға дайындығын тексеріп шығады.
5. Оқытушы қай оқушы бірінші бастайтынын хабарлайды.
6. Оқытушы ойын ережесін және ойын мақсатын тағы да хабарлап ескертеді.

Ойын барысында:

1. Оқытушы оқушылардың спорттық этиканы сақтауын қадағалайды.
2. Әр ойыншы жүріс жасап болғаннан кейін, құмалақтардың отауларда ретімен орналасып жатуын, яғни олардың не жұп, не тақ санды екендігі анық көрінетіндей болып орналастыруы қажет.
3. Егер жүріс табысты болса, қарсылас та сол жүрістің табысты екендігіне көз жеткізгеннен кейін ғана ойыншы құмалақтарды өз қазанына сала алады.
4. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарды қарсыласқа көрсетпеймін деп көлегейлеуге болмайды.
5. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарға себепсіз қол тигізуге болмайды. Қолың тиген отадан жүруге міндеттісің.
6. Егер отауда жатқан құмалақтарды реттеп қойғың келсе міндетті түрде қарсыласың еститіндей етіп «жөндеймін» деп дауыстап айтуға міндеттісің.
7. Ойын барысында оқушылардың бірін –бірі сыйлау, құрметтеу қасиеттерін орындауын қадағалау керек.
8. Сабақ жоғарғы деңгейде өту үшін тәртіптілік және ұйымшылдық керек.
9. Сабақ аяқталғаннан кейін оқушылар өздері ойнаған тақтайларын түгендеп өткізеді.

Өткен сабақтарды қайталау:

1. Жүрістің санын есептеудің маңызы неде?
2. Жай жүріс дегеніміз не?
3. Қарсыластың отауы ашық болса шабытты жүріс жасауға бола ма?
4. Жабық отауды қалай түсінесіз?
5. Жүріс санын есептегенде тұздықтың маңызы неде?
6. Тоғызқұмалақ әліппесі дегеніміз не?

7. Қарғу саны туралы не білесіз?
8. Тұздықтың атқаратын қызметі қандай?

IV- тоқсан – 8 сағат

№27-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақтың тактикалық тәсілдері туралы түсінік

Мақсаты: Тоғызқұмалақтың негізгі ұғым-түсініктерімен танысу, тактикалық тәсілдерді үйрену

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы.

Сабақтың барысы:

Тоғызқұмалақ ойынында ешбір мақсатсыз, жоспарсыз ойнауға немесе ойламай, өз жағындағы отаудағы құмалақтарды қарсыласына ұтқыза беруге болмайды. Өз отауларындағы құмалақтар санын кеміту және ұтқыза беру - ойыншыны ұтылысқа әкеп соқтырады. Сондықтан отаудағы құмалақтар санына ойынның басынан жауапты қарап, алға қойған мақсатты жүзеге асырудың жоспарын жасау керек. Жоспарлы ойынның әрбір кезеңдеріне сай, жасалған тартыстың жалпы барысын, негізгі бағытын – стратегия деп, ал қолданылған жеке айла – тәсілдері тактика деп атайды.

Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсілдерге:

- | | |
|---------------|-----------------------------|
| 1. Комбинация | 6. Тұздық беру |
| 2. Шабуылдау | 7. Тұзақ құру |
| 3. Қорғану | 8. Айырбасқа шақыру |
| 4. Байлау қою | 9. Жүріс қысқарту |
| 5. Тұздық алу | 10. Жүріс көбейту – жатады. |

Тактикалық тәсілдердің ішіндегі ең күрделісі және маңыздысы комбинация жасау болып табылады. Комбинация дегеніміз – көздеген мақсатқа жылдам жеткізетін бірнеше ойлы жүрістердің нәтижесі. Оның алғы шарттары ретінде:

1. Бірнеше құмалақтардың бірге қимылдауын;
2. Бірнеше жүрістердің қатарынан жасалуын;
3. Шабуылдау тәсілдерінің болуын;
4. Нақтылы мақсат көздейтіндігін айтуға болады.

Комбинацияның шағын және көп құмалақтар ұтуға, тұздық ұтып алуға арналған түрлері бар. Тоғызқұмалақ ойынындағы 5 құмалақтан 2 құмалақ ұту тәсілін – тоғызқұмалақ

әліппесі деп аталады.

Диаграмма Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық:

				72					
1	2	2	X	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	X	-	1	3	1	
				80					

Бастаушы ойыншының қазанында 80 құмалақ бар және ұтысқа жету үшін 2 құмалақ керек. Қарсыласын бірінші болып атсырау жағдайына түсіре алмайтындықтан, ол комбинация жасауы керек. Ол үшін төмендегі жүрістерді жасауы керек.

1. 78 89
2. 91 89
3. 82 23
4. 89 34
5. 91 13
6. 91(82) 23 Бастаушы 82-80 есебімен жеңіске жетті.

				72					
3	-	2	X	-	1	2	-	-	
-	-	-	-	X	-	-	-	-	
				82					

№28-29 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Шабуылдау және оның ерекшеліктері

Мақсаты: Шабуылдау және оның түрлерімен таныстыру

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы.

Сабақтың барысы:

Ойыншы өзінің алға қойған мақсатын жүзеге асыру үшін ойын барысында белсенді жүрістер жасап, шабуылдау тәсілдерін қолдану керек. Шабуылдау дегеніміз – қарсылас отауларындағы құмалақтарды не тұздықты ұтып алу қаупін төндіру. Осы тәсіл арқылы қарсыластың құмалағын ұтып алуға, тұздық алуға, жүріс санын азайтуға немесе оның алға қойған мақсатын жүзеге асырмауға болады.

Шабуыл жасаудың бірнеше түрлері бар:

1. Жеке шабуыл
2. Қос шабуыл
3. Топ шабуыл
4. Тұздыққа шабуыл
5. Бай отауға шабуыл.

Шабуыл жасау – тоғызқұмалақ тактикасының маңызды бір бөлігі болып табылады. Шабуылды дер кезінде ұйымдастырудың маңызы зор. Егер шабуылдау сәтін жіберіп алсаңыз, онда қарсылас қорғану амалын пайдаланып, құтылып кетеді.

Тақтадағы жағдайға назар аударайық:

				72						
4	-	1	X	-	-	2	3	-		
-	-	-	X	-	-	1	1	2		
				79						

Осы тақтадағы жағдайда бастаушы 1. 78?? жүрісін жасаса, ұтылып қалады. Өйткені қостаушы 1... 24 жүрісін жасап, жеңіске ие болады.

2. 89 23
3. 89 45
4. 93 12
5. 91 12

Сол үшін бастаушы бірден 1. 89 жүрісін жасап, қарсыластың № 2 отауындағы 3 құмалағына шабуыл жасап, 2 құмалағын ұтып алуы керек.

1. 89!! 24
2. 92 (82) 12 Бастаушы жеңіске жетті. Бұл жеке шабуыл мысалының үлгісі. Яғни жеке шабуыл дегеніміз – қарсыластың бір отауындағы құмалақтарға ұту қаупін төндіру болып табылады.

Қос шабуыл дегеніміз – бір мезетте қарсыластың екі отауындағы құмалақтарына жеу қаупін төндіру болып табылады. Мысалы:

				72						
4	1	-	X	2	-	1	1	-		
-	X	-	-	-	1	2	11	10		
				76						

Тақтадағы жағдайда бастаушы үшін өз құмалақтарын № 8 немесе № 9 отауға жинау тиімсіз. Өйткені атсырап ұтылып қалады. Сол үшін шабуылды дұрыс ұйымдастырып, құмалақ ұтудың жолдарын қарастыру керек.

1. 99 Бастаушы осы жүріс арқылы қарсыластың № 9 отауына және № 1 отауына бір мезетте шабуыл жасады. Бұл жағдайда екі отаудағы құмалақтар шабуыл нысанына айналып отыр.

1. ... 89 Қостаушы 5 құмалағын қорғады.

2.91 (79) 45

3. 89 (80) Бастаушының қалған отауында 5 құмалақ қалды. Енді оған комбинация жасау арқылы, 2 құмалақ ұту қиындық туғызбайды.

Топ шабуыл дегеніміз – қарсыластың 3 немесе одан көп отауларына шабуылдау арқылы құмалақ жеу қаупін төндіру болып табылады. Бұл ойынның бастапқы жүрістерінде көп кездеседі.

Мысалы, 1. 76 76 2. 99

				72					
11	11	2	1	11	11	11	11	11	
10	10	10	10	10	-	1	10	1	
				10					

Тақтадағы жағдайда бастаушы қарсыласының №7 отауына бірден шабуыл жасап отыр.

Немесе 1. 65 65 2. 99 Қостаушының бірнеше отауында құмалақтар ашық қалып отыр.

				72	10				
11	11	11	2	1	11	11	11	11	
10	10	10	10	-	1	10	10	1	
				10					

№30-31сабақ

Сабақтың тақырыбы: Қорғану және оның ерекшеліктері

Мақсаты: Ойын барысында қорғану жолдарымен таныстыру соңымен танысу

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы.

Сабақ барысы:

Ойын барысында қарсыластың белсенді шабуылдарына қарсы қорғану тәсілдерін игерудің маңызы зор. Дұрыс қорғаныс арқылы – құмалақтарды ұттырмауға, белсенді отаулардан айрылмауға, тұздық бермеуге, қарсыластың алға қойған мақсатын жүзеге

асырмауға болады. Қорғану дегеніміз – қарсыластың шабуыл жасау тәсілдеріне тойтарыс беру.

Қорғаныс тәсілдерінің бірнеше түрлері бар:

1. Тиімді қорғану
2. Шабуыл көзін жою немесе қарсы соққы
3. Шабуылдаушы құмалақтардың бағытын ауыстыру
4. Комбинация жасауға кедергі жасау;

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық.

				767	76				
2	3	4	1	-	-	-	X	-	
-	1	-	-	-	2	-	2	1	
				70					

Қостаушының қазанында 76 құмалақ бар және ұтысқа жету үшін 6 құмалақ керек. Ол үшін қара жағы 10 құмалақтан 6 құмалақ алудың тәсілін жасау керек.

- 1..... 67! Осы шабуыл жүрісінен кейін бастаушы дұрыс қорғануы керек.
2. 67 Бастаушы № 2 отаудағы құмалағын шабуыл өтіне қалдырып кетті.
2. 72 (78)
3. 67 92
4. 12 91 (80)
5. 89 82
6. 12

Тақтадағы жағдай

				807	80				
1	1	1	-	-	-	-	X	-	
-	4	-	-	-	-	2	1	2	
				70					

Қалған құмалақтардан қостаушы құмалақ ұтып ала алмай, жеңілуге мәжбүр болады. Бұл мысалдан тақтадағы жағдайды дұрыс бағамдау арқылы, қорғаныстың тиімді тәсілдерін пайдалану арқылы, ұтысқа жетуді көрдік.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық. Қорғану тәсілі арқылы бастаушының ұтысқа жеткізетін жүрістерін табуыңыз керек. Жүріс бастаушыдан.

				79					
5	3	-	-	X	-	-	-	-	
-	2	2	X	-	-	-	1	1	
				69					

Егер осы жерде бастаушы бірден, 89 жүрісін жүрсе, ұтылып қалады. Сол үшін дұрыс қорғану керек.

1. 23 94 (80)
2. 12 81
3. 12 89
4. 89 92
5. 12 91 Тиімді қорғану арқылы бастаушы жеңіске жетті.

Тақтадағы жағдайға төмендегіше болады.

				80				
-	-	-	-	X	-	-	-	-
1	6	4	X	-	-	-	-	2
				69				

Дұрыс қорғанудың бір түрі – шабуыл көзін жою немесе қарсы соққы беру болып табылады.

Қорғаныс амалдарының біріне – шабуыл бағытын өзгерту де жатады. Мәселен, төмендегі тақтадағы жағдайда қостаушы қарсыласының № 2 отауына шабуыл жасап тұр. Егер бастаушы 1. 24 жүрісін жасаса, ұтылып қалады.

				76	73				
-	-	-	-	-	8	X	-	-	
x	3	-	-	-	1	-	-	5	
				72					

Сол үшін 1. 94 жүрісін жасалуы тиіс. Бұл арқылы бастаушы қарсыласының шабуыл бағытын өзгертіп, № 2 отауының аман сақталуына қол жеткізді. 1. ... 12

1. 67 43
2. 25 89
3. 34 91(75)

Бастаушыда 30, қостаушыда 21 жүріс бар. Ақ жағы жеңеді.

№32-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақ есептерін шешу

Мақсаты: Ойынның соңымен танысу

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы.

Сабақтың барысы:

. Тоғызқұмалақ ойынындағы 5 құмалақтан 2 құмалақ ұту тәсілін – тоғызқұмалақ әліппесі деп аталады. Өйткені шағын сипаттағы комбинация жасауға осы мөлшердегі құмалақ керек. Оның негізгі сипаттарын қарастырсақ, төмендегі жүрістер жасалады:

7. Дайындық жүрісі
8. Байлау жүрісі
9. Бекіту жүрісі
10. Шабуылдауға дайындық жүрісі
11. Шабуылдау жүрісі
12. Құмалақ ұту жүрісі

Мәселен, төмендегі диаграммала жүріс бастаушыдан және ұту үшін 2 құмалақ қажет. Бұл ретте ақ жағы комбинация жасауы тиіс.

1 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

				7					
				2					
2	1	1	1	X	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	1	2	2	
				8					
				0					

1. 78 67
2. 81 78
3. 92 23
4. 89 34
5. 91 13
6. 91 (2)

Яңни бастаушының жүрістерін жазбаша сараласақ:

7. Дайындық жүрісі - 78
8. Байлау жүрісі - 81
9. Бекіту жүрісі - 92
10. Шабуылдауға дайындық жүрісі - 89
11. Шабуылдау жүрісі - 91
12. Құмалақ ұту жүрісі – 91

Төмендегі диаграммадағы жағдайды да осы ретпен талдап көрсек.

2 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

				72				
2	2	1	-	-	X	-	-	-
-	-	-	-	X	-	1	3	1

80

- 1. 78 89
- 2. 91 89
- 3. 82 23
- 4. 89 34
- 5. 91 13
- 6. 91 (2)

5 Құмалақтан 2 құмалақ ұту тәсілі көп жағдайларда ойыншы атсырауға ұшыраған кезде қолданылады. Мысалы,
3 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

				7					
				2					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1	2	2	
				8					
				0					

Осы тақтадағы жағдайда қарсыластар құмалақтарын N 9 отауға жинаса, бастаушының 4 жүрісі, қостаушының да 4 жүрісі бар. Егер бастаушы осыны ескермей, N9 отауға құмалақтарын жинаса, атсырауға ұшырап ұтылып қалады.

- 1. 89 89
- 2. 89 89
- 3. 78 78
- 4. 89 89
- 5. 94 12
- 6. 91 12. Ұтыс қара жағында 0-1 (72-90).

Сондықтан бұл жағдайда ақ жағы 5 құмалақтан 2 құмалақ алу тәсілін пайдаланып, ұтысқа ие болады. Ол үшін 1. 78 жүрісін жүріп, жоғарыдағы бірінші жағдайға келтіреді. Сонда есеп 1-0 (82-80) болады.

Ойыншының тұздығы жоқ кезде, 5 құмалақтан 2 құмалақ ұту қиындық келтірмейді. Мысалы:

4 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

				72					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1	3	1	

80

- 1. 78 89
- 2. 82 12
- 3. 89 23
- 4. 92 (82) 12

Немесе **5 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.**

71

2	2	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4	x	2

80

- 1. 71 89
- 2. 92 12
- 3. 91 (82) 23

6 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

71

2	2	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	5	x	1

80

- 1. 91 89
- 2. 72 12
- 3. 91 (82) 23

Егер ойыншының тұздығы орталық отаулардың бірінде болып, қарсыластың тұздығы көкмойын отауында болса, комбинация жасау үшін 7 құмалақ керек. **7 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.**

70

2	2	1	-	X	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	5	x	2

80

- 1. 91 89
- 2. 91 (82) 89

8 есеп. Бастаушы 2 құмалақ ұтады.

Төмендегі есепте бастаушы 2 құмалақ ұту үшін сақ ойнауы керек.

71

2	2	1	-	X	-	-	1	-
-	-	-	-	-	X	1	2	2

1. 78	89
2. 91!!	12
3. 81	12
4. 89	24
5. 92 (82)	12

№33-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Жарыс өткізу

Мақсаты: Оқушыларға жарыс өткізу туралы түсінік беру

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Сабақ тақтасы, диаграммалар

Сабақтың барысы:

Әр жарыс өткізер алдында оған мұқият дайындалу керек. Жарыс өтер жерді таңдау және әзірлеу, жарысқа қажетті іс-қағаздарды даярлау төрешілер алқасының тікелей міндеті.

Жарысты айналма, швейцариялық және олипидалық жүйемен өткізуге болады.

Айналма әдісі бойынша өтетін жарыста қатысушылардың кездесуін белгілеу арнаулы таблица қолданылады. Турнир таблицасындағы рет саны бірінші жазылған ойыншы бастаушы болып саналады бір ойыншы бір түспен екі рет қатарынан, ойнау мүмкін, ал үшінші рет міндетті түрде түсін ауыстырады.

Жарысқа қатысушылар міндеті.

Жарысқа қатысушы сол жарысты аяқтауға тиіс. Ал ойын кезінде ол өз партиясы барысы туралы ешкімнен сұрауға, осы ойынға қатысты қолжазбаларды қарауға қақысы жоқ. Өз жүрісінің кезегі келгенде тақтадан тұрып кетуге де, ойын өтіп жатқан жерде бітпеген партияларды талдауға да қақысы жоқ.

Жарысқа қатысушы жоғарыда айтылғандай тәртіптерді бұзған жағдайда жарыс төрешісі: бұл спортшыны жазалай алады, ескерту жасайд, сөгіс береді, сол партиясына жеңіліс жариялайды, жарыстан тыс қалдыру және басқа да шара қолдану жайлы іс қозғайды.

№34-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойын тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау

Мақсаты: Оқушыларды спорттық этикамен таныстыру

Оқыту әдісі: тәжірибе

Құрал-жабдықтар: тоғызқұмалақ тақтасы,

Сабақтың барысы:

Сабақ өту реттілігі:

1. Оқушыларды біріне – бірі қарама –қарсы етіп жұптастыра отырғызу.
2. Тоғызқұмалақ тақтасын тарату.
3. Оқушылар әр отауға тоғыз–тоғыздан құмалақтар орналастырады.
4. Оқытушы тақталардың ойын бастауға дайындығын тексеріп шығады.
5. Оқытушы қай оқушы бірінші бастайтынын хабарлайды.
6. Оқытушы ойын ережесін және ойын мақсатын тағы да хабарлап ескертеді.

Ойын барысында:

1. Оқытушы оқушылардың спорттық этиканы сақтауын қадағалайды.
2. Әр ойыншы жүріс жасап болғаннан кейін, құмалақтардың отауларда ретімен орналасып жатуын, яғни олардың не жұп, не тақ санды екендігі анық көрінетіндей болып орналастыруы қажет.
3. Егер жүріс табысты болса, қарсылас та сол жүрістің табысты екендігіне көз жеткізгеннен кейін ғана ойыншы құмалақтарды өз қазанына сала алады.
4. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарды қарсыласқа көрсетпеймін деп көлегейлеуге болмайды.
5. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарға себепсіз қол тигізуге болмайды. Қолың тиген отадан жүруге міндеттісің.
6. Егер отауда жатқан құмалақтарды реттеп қойғың келсе міндетті түрде қарсыласың еститіндей етіп «жөндеймін» деп дауыстап айтуға міндеттісің.
7. Ойын барысында оқушылардың бірін –бірі сыйлау, құрметтеу қасиеттерін орындауын қадағалау керек.
8. Сабақ жоғарғы деңгейде өту үшін тәртіптілік және ұйымшылдық керек.
9. Сабақ аяқталғаннан кейін оқушылар өздері ойнаған тақтайларын түгендеп өткізеді.

Өткен сабақтарды қайталау

1. Тактикалық тәсілдер дегеніміз не?
2. Шабуылдау түрлеріне мысал келтіріңіз?
3. Қорғанудың тиімді тұстарына тоқталыңыз?
4. 2 құмалақ ұту үшін қанша құмалақ қажет?
5. Тұздық алу үшін шабуыл түрін мысалмен көрсетіңіз?
6. Жарысқа қатысушылардың міндетін оқыңыз?
7. Жарыстың қандай түрлері бар?

8. Спорттық этика туралы түсіндіріңіз?

ТЕСТ СҰРАҚТАРЫ

Жаңадан үйренушілерге арналған.

1. Бастаушының № 3 отаудағы 30 құмалағы қай отауға барады?

				60					
4	-	-	-	X	1	-	-	-	
-	-	30	X	-	-	-	-	2	
				65					

Жауабы: а) қарсыластың № 3 отауына б) өзінің № 5 отауына
 с) қарсыластың № 6 отауына д) қарсыластың № 5 отауына

2. Қостаушының № 4 отаудағы 15 құмалағы қай отауға барады?

				70					
4	-	-	1	X	15	-	-	-	
-	-	2	X	-	-	-	-	2	
				68					

Жауабы: а) қарсыластың № 3 отауына б) өзінің № 8 отауына
 с) қарсыластың № 9 отауына д) қарсыластың № 1 отауына

3. Бастаушының № 1 отаудағы 7 құмалағы қанша жүріс береді?

				70					
5	1	1	1	1	1	1	-	-	

7	-	-	-	-	-	-	-	2
				7				
				2				

Жауабы: а) 34 б) 36 с) 33 д) 32

4. Қостаушының № 3 отаудағы 6 құмалағы қанша жүріс береді?

				70				
5	-	-	-	-	-	6	-	-
7	-	-	-	-	-	-	-	2
				7				
				2				

Жауабы: а) 24 б) 27 с) 20 д) 22

5. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қазанына қанша құмалақ жинайды?

				70				
5	2	2	-	-	-	-	X	-
-	-	-	-	X	-	2	2	2
				7				
				6				

Жауабы: а) 80 б) 81 с) 82 д) 79

4 сыныпқа арналған оқу сабақтарының мазмұны

I-тоқсан – 8 сағат

№1-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Қазақстан Республикасында Тоғызқұмалақ ойынының дамуы туралы

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойыны туралы мағлұмат беру, оның тарихын шолу, ел өміріндегі жаңа үрдістерді баяндау

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, тарихи суреттер

Сабақтың мақсаты:

Тоғызқұмалақтың мыңдаған жылдық тарихы бар, қазіргі уақытта әлемге әйгілі зияткерлік ойындардың ішінде ерекше маңызға ие ата-бабамыздан қалған асыл мұраларымыздың бірі. Республикамыздың әр түкпірінен табылған, тасқа қашалып

қалдырылған тоғызқұмалақ тақтасының бейнелері де ойынның өте ертеде пайда болғанынан хабар береді.

Өткен ғасырдың 60-жылдарында Орталық Комитетке ашық хат ұйымдастырып, тоғызқұмалақ ойынының ұрпақ үшін қажет екенін дәлелдеп, араша түскен зиялы қауым өкілдері К. Кенжетаяев, Р. Абдуллин және осы өнерді серік еткен М. Әуезов пен Қ. Қуанышбаевтар ойынның қазіргі заманға аман-есен жетуіне зор еңбек сіңірді.

1936 жылы Орта Азияда алғаш рет «Тоғызқұмалақ» кітабын жазған түркітанушы С. Аманжолов болды. Тоғызқұмалақтан 1948 жылы Алматы қаласында өткен бірінші республикалық жарысқа 4 адам қатысып, бірінші жеңімпаз ретінде Жамбыл облысының өкілі - Ш. Өтегенов танылды. Тоғызқұмалақ тақтасындағы отауларға сандық белгі қойылмастан бұрын әріптік белгілер қойылған, оның авторы - Ш. Ыбыраев. 1949 жылы өткен Қазақ КСР ІІ Чемпионатында тоғызқұмалақ тақтасындағы отауларды әріптік белгілеу нотацясы қолданылды. 1974 жылы әріптік белгілеу сандық белгілеуге көшірілді.

1974 жылы Қазақ КСР тоғызқұмалақ федерациясы құрылды. Тоғызқұмалақ ойынының ережесі ретінде С. Аманжолов пен Т. Сұлтанбековтың кітаптарындағы қағидалар алынды. 1990 жылы тоғызқұмалақ Федерациясының президенті болып Н. Жүнісбаев сайланды. 2008 жылы наурыз айынан бастап Қазақстан Республикасы Тоғызқұмалақ Қауымдастығы-ның www.9kumalak.com ресми сайты жұмыс жасай бастады.

1979 жылы Әбілда Ақшораев 11 500 данамен «Тоғызқұмалақ» кітабын қазақ тілінде Алматы қаласында жариялайды. Еңбекте тоғызқұмалақ теориясы: ойын бастамалары, ойын ортасы және ойын соңының ерекшеліктері, жүріс дәлдігі мен санын есептеудің жолдары тұңғыш рет сөз болады. Алғаш рет автор тоғызқұмалақ композициясы, оның ішінде этюд жанры туралы мәліметтерді нақтылы мысалдармен келтіреді. Бұл кітаптың шығуы тоғызқұмалақтың бай мүмкіншіліктерін, өнер ретіндегі көріністерін бүкіл КСРО-ға паш етті.

№2-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақ ойынының мақсаты мен ерекшеліктері

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынының мақсаты мен ерекшеліктеріне тоқталу

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, слайдтар

Сабақтың барысы:

№3-4 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақ ойынындағы құмалақтарды жинау ерекшеліктері: бай отау

Мақсаты: Бай отаулардың маңызы мен оның қызметіне тоқталу

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

Сабақтың барысы:

Тоғызқұмалақ ойынында отаулардың бірінде құмалақтар көп шоғырланып, тез жиналуы мүмкін. Бұл ойыншылардың алдына қойған жоспарына сәйкес немесе тақтадағы жағдайға қарай ерікті түрде жүзеге асады. Отаулардың біріне құмалақтардың мол шоғырлануын – бай отау деп атаймыз.

Төмендегі диаграммаға назар аударайық

				56				
1	18	2	2	X	1	1	-	-
-	-	2	X	-	2	2	2	16
				57				

Бұл диаграммада бастаушыда бай отау – №9 отау болса, қостаушыда бай отау - № 8 отау.

Бай отауды тиімді пайдалану арқылы мәжбүр тұздық алуға болады.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық

				62				
2	4	22	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	2	-	-	2
				68				

Осы тақтадағы жағдайда қостаушы № 8 отаудағы 20 құмалағын тиімді пайдалану арқылы құтылмас тұздық алуға болады.

1. ... 91 Қостаушы тұздық алуға қауіп төндірді.

2. 12 91!!

3. 23 71x Қостаушы бай отауын пайдалану арқылы тұздық алды.

Бай отауда тиімді пайдалану арқылы қарсылас байлауынан құтылуға болады.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық

				66				
6	2	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	1	20
				66				

Бастаушы бірден 1. 91?? Жүрісін жасаса, онда қостаушы 81 жүрісін жасап, жеңіске жетеді. Сол үшін алдымен күту жүрісін жасап, байлаудан құтылу керек.

1. 89 89

2. 92 (68) 12

3. 91 (70) 89

Енді тақтадағы жағдайға назар аударайық.

				66				
9	1	2	1	1	1	1	1	-
1	1	1	1	1	1	1	1	2
				66				

Осы жағдайда бастаушыда 38 жүріс, қостаушыда 30 жүріс бар. Ақ жағы бай отауын тиімді пайдаланып, қостаушының арт отауындағы құмалақтарын ұтып алып, атсырау жағдайына ұшыратты. Бастаушы жеңіске жетеді.

№5-6 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақ отауларынан тұздық алудың ерекшеліктері

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынындағы тұздықтың әр отаудағы қызметін түсіндіру

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

Сабақтың барысы:

Тоғызқұмалақ ойынында тұздықтың атқаратын маңызы зор. Жалпы алғанда тактикалық тәсілдердің ішіндегі күрделісі – тұздық алу. Артық отауға ие болу ойында үлкен басымдық береді. Тұздыққа ие болу көбінесе бай отаулар арқылы жүзеге асырылады.

			78	68					
5	-	1	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	1	4	20	2	
				60					

Бұл жерде бастаушы төмендегі жүрістерден кейін, мәжбүр тұздық алуына болады.

1. 67 78

2. 72

			78	68					
5	-	1	1	-	-	-	1	1	
-	-	-	-	-	-	1	21	3	
				60					

Бұл жүрістің ерекшелігі бастаушының № 8 отауындағы 21 құмалақ қарсыласының № 1 отауындағы 1 құмалаққа шабуыл жасап тұр. Бір рет айналып жүріс жасайтындықтан, ол отауда 3 құмалақ болады да, бастаушы тұздық алады. Ал егер қостаушы № 1 отаудағы 1 құмалақты № 2 отауға салса, ол жерде 2 құмалақ болады. Ал ол отауды бастаушының № 9 отаудағы құмалақтары шабуылдап тұр. Бұл жерде қостаушы мәжбүрлі түрде тұздық береді.

2. ... 23

3. 81X (63)

			78	68					
6	2	1	2	1	2	1	1	X	
1	1	1	1	1	1	2	2	5	
				63					

Осы жағдайда қостаушы № 9 отауға жинаса 37 жүріс, ал бастаушыда 39 жүріс бар. Ақ жағы атсыратып жеңіске жетеді.

Негізінен алғанда мәжбүр тұздық алуға қауіп төндіргенде, бай отау үнемі № 1 отаудағы 2 құмалаққа шабуыл жасап тұруы тиіс.

Мысалы:

				686	59				
1	1	1	1	1	-	-	-	-	
-	-	-	-	X	-	22	4	2	
				70					

Бұл жерде № 7 отаудағы 22 құмалақ қарсыласының № 1 отауына шабуыл жасап тұр. Яғни 1. 82 жүрісінен кейін бастаушы, мәжбүр тұздық алады.

№7-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тұздықты пайдалану

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынындағы тұздықты пайдалану жолдарын көрсету

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, слайдтар

Сабақтың барысы:

Ұлттық ойындағы тұздық ережесі тоғызқұмалақ тектес басқа ойындарда кездеспейді. Бұл зияткерлік мұрамыздың қайталанбас болмысын көрсетуімен қатар, ойынның өте қызықты өтуіне әсер етеді.

Диаграмма: Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық:

				74					
2	2	2	2	-	-	-	-	X	
-	-	-	-	-	1	1	2	2	
				74					

Тақтадағы жағдайда бастаушы ойыншы № 9 отауға құмалақтарын жинаса 7 жүріс, ал қостаушыда 12 жүріс болады. Сондықтан бұл жерде № 1 отаудағы тұздықты пайдаланып, жүрісті көбейтуге болады. Ол үшін оң жақ отаулардан бастап бір құмалақтан жүріп, тұздыққа сала береміз. Сонда тұздыққа салынған құмалақ 1 жүріске көбейіп отырады және қазанға да салынады. Осылай жүретін болсақ, бастаушыда 13 жүріс, қостаушыда 12 жүріс болады.

Тұздықтың атқаратын қызметі сан алуан: жүріс санын көбейту мен қысқарту, қарсыластың комбинация жасауын шектеу, құмалақ ұту тәсілдерін арттыру және тағы басқалар.

№ 1 отаудағы тұздықты жүрісті көбейту үшін және қазанға құмалақ жинау үшін пайдалануға болады.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық:

70

1	2	2	2	2	2	-	-	-
-	-	-	-	2	2	2	2	1
				72				

Бұл тақтадағы жағдайда бастаушы ойыншы № 9 отауға құмалақтарын жинаса, барлығы 20 жүріс, қостаушыда 30 жүріс бар. Яғни бастаушы жеңіліске ұшырап отыр. Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық:

				72				
1	2	2	2	X	2	-	-	-
-	-	-	-	2	2	2	2	1
				72				

Бұл тақтадағы жағдайда бастаушының № 5 отауда тұздығы болғандықтан, қарсыласының жүрістерін қысқарып отыр. Бастаушыда 20 жүріс, қостаушыда 14 жүріс бар. Бұл жағдайда бастаушы жеңіске жетеді.

№8-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойын-тәжірибе сабағы, өткен сабақты қайталау

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынының мақсаты мен ерекшеліктеріне тоқталу

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, слайдтар

Сабақтың барысы:

Сабақ өту реттілігі:

1. Оқушыларды біріне – бірі қарама –қарсы етіп жұптастыра отырғызу.
2. Тоғызқұмалақ тақтасын тарату.
3. Оқушылар әр отауға тоғыз–тоғыздан құмалақтар орналастырады.
4. Оқытушы тақталардың ойын бастауға дайындығын тексеріп шығады.
5. Оқытушы қай оқушы бірінші бастайтынын хабарлайды.
6. Оқытушы ойын ережесін және ойын мақсатын тағы да хабарлап ескертеді.

Ойын барысында:

1. Оқытушы оқушылардың спорттық этиканы сақтауын қадағалайды.
2. Әр ойыншы жүріс жасап болғаннан кейін, құмалақтардың отауларда ретімен орналасып жатуын, яғни олардың не жұп, не тақ санды екендігі анық көрінетіндей болып орналастыруы қажет.
3. Егер жүріс табысты болса, қарсылас та сол жүрістің табысты екендігіне көз жеткізгеннен кейін ғана ойыншы құмалақтарды өз қазанына сала алады.
4. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарды қарсыласқа көрсетпеймін деп көлегейлеуге болмайды.
5. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарға себепсіз қол тигізуге болмайды. Қолың

тиген отаудан жүруге міндеттісің.

6.Егер отауда жатқан құмалақтарды реттеп қойғың келсе міндетті түрде қарсыласың еститіндей етіп «жөндеймін» деп дауыстап айтуға міндеттісің.

7.Ойын барысында оқушылардың бірін –бірі сыйлау, құрметтеу қасиеттерін орындауын қадағалау керек.

8.Сабақ жоғарғы деңгейде өту үшін тәртіптілік және ұйымшылдық керек.

9.Сабақ аяқталғаннан кейін оқушылар өздері ойнаған тақтайларын түгендеп өткізеді.

Өткен сабақтарды қайталау

1. Тоғызқұмалақ ойынының ережелерін баяндап беріңіз?
2. Алғашқы тоғызқұмалақ чемпионаты қай жылы өткізілді?
3. Ақшораев Әбілданың тоғызқұмалақ туралы жазған кітаптарын атап өтіңіз?
4. Тоғызқұмалақ ойынының мақсаты не?
5. Бай отауды пайдалану ерекшеліктеріне тоқталыңыз?
6. Құмалақ көп жиналатын отауларды атаңыз?
7. Тұздықтың маңызын қысқаша атап өтіңіз?
8. №1 отаудағы тұздықты қалай пайдалануға болады?

II - тоқсан – 8 сағат

№9-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойынның тактикалық тәсілдері туралы түсінік

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынының тактикалық тәсілдеріне шолу жасап, комбинация жасауға тоқталу

Оқыту әдісі: Диаграммалар арқылы мысалдармен баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, слайдтар

Сабақтың барысы:

Тактикалық тәсілдердің ішіндегі ең күрделісі және маңыздысы комбинация жасау болып табылады. Комбинация сөзі – латын тілінен аударғанда бірігу, біріктіру деген мағынаны білдіреді. Комбинация дегеніміз – көздеген мақсатқа жылдам жеткізетін бірнеше ойлы жүрістердің нәтижесі. Оның алғы шарттары ретінде:

1. Бірнеше құмалақтардың бірге қимылдауын;
2. Бірнеше жүрістердің қатарынан жасалуын;
3. Шабуылдау тәсілдерінің болуын;
4. Нақтылы мақсат көздейтіндігін айтуға болады.

Комбинацияның шағын және көп құмалақтар ұтуға, тұздық ұтып алуға арналған түрлері бар. Тоғызқұмалақ ойынындағы 5 құмалақтан 2 құмалақ ұту тәсілін – тоғызқұмалақ әліппесі деп аталады.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық:

				72				
1	2	2	X	-	-	-	-	-
-	-	-	-	X	-	1	3	1
				80				

Бастаушы ойыншының қазанында 80 құмалақ бар және ұтысқа жету үшін 2 құмалақ керек. Қарсыласын бірінші болып атсырау жағдайына түсіре алмайтындықтан, ол комбинация жасауы керек. Ол үшін төмендегі жүрістерді жасауы керек.

7. 78 89
8. 91 89
9. 82 23
- 10.89 34
- 11.91 13
- 12.91(82) 23 Бастаушы 82-80 есебімен жеңіске жетті.

Сонда төмендегіше жағдай қалыптасады.

				72				
3	-	2	X	-	1	2	-	-
-	-	-	-	X	-	-	-	-
				82				

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық. Комбинация ерекшеліктерін меңгеру үшін, бастаушының ұтысқа жеткізетін жүрістерін табуымыз керек.

				71				
1	2	2	X	-	-	-	1	-
-	-	-	-	X	-	-	3	2
				80				

Егер осы жағдайда бастаушы 1. 81 жүрісін жасаса, қостаушы 12 жүрісін жасап, тиімді қорғана алады. Сол үшін,

1. 91 12
2. 81 12
3. 89 24
4. 92 (82) 12 Бастаушы жеңіске жетті.

Тақтадағы жағдай

				71				
1	2	2	X	-	1	1	1	-
-	-	-	-	X	-	-	-	1
				82				

№ 10-11 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Айырбасқа шақыру және құмалақтарды алмастыру жолдары

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынындағы құмалақты айырбастаудың тиімді жолдарын көрсету

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, слайдтар

Сабақтың барысы:

Тоғызқұмалақ ойынындағы кезекті тактикалық тәсілдердің бірі – айырбасқа шақыру. Құмалақтарды айырбастау – қарсылас отауларында осалдық туғызу немесе құмалақтардың ыңғайсыз орналасқанын пайдалану арқылы жеңіске жетуге негізделеді. Ә.Ақшораев бұл туралы: «Айырбасқа шақыру дегеніміз – өзінің бір отауындағы құмалақтарды қарсыласына жеуге беріп, сонша құмалақтарды қайтарып ұтып алу» - дейді.

Айырбасқа шақырудың негізгі мақсаты – қарсыластың отауларына әлсіздік туғызу, олардың шабуыл күшін өзгерту, тұздықты тиімді айырбастау арқылы жеңіске жету болып табылады. Қарсылас ойыншы тұздықты құмалақтарға айырбасқа шақырғанда, оның ұсынысын бірден қабылдамай, тақтадағы жағдайды мұқият ой елегінен өткізу керек. Өйткені тұздық алғанымен, отаулардағы құмалақтар оңтайлы орналаспаса, қарсылас ойыншы комбинация жасау арқылы 82 құмалақ жинап, ұтып кетуі де мүмкін.

Сөзіміз дәлелді болу үшін О.Әмриев пен Ә.Ақшораев партиясын талдап көрейік.

1.76 (10) 76 (10)

2.99 91

3.67 91 (22)

4.34 (22) 56 (24)

5.71 (36) 35 (38) Қостаушы ойыншы құмалақтарын айырбастауға әрекет жасап отыр.

6.48 (50) 91 X (41) Қара жағы тұздық айырбастауға шақырып отыр

7. 94 X (53) 72 (56)

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық

			565	56					
2	1	1	4	3	X	3	14	2	
X	-	3	1	1	1	2	14	1	
				63					

Тақтада барлығы 7 жүріс жасалғанымен, қостаушы Ә.Ақшораев құмалақтары мен тұздықты тиімді айырбастап, тақтадағы жағдайды оңтайлы есептеп, жеңіске жететін ойын соңын тандап алды.

Айырбасқа шақырудың үш түрі бар:

1. Құмалақтарды айырбастау;
2. Тұздық айырбастау;
3. Құмалақтарды тұздыққа айырбастау.

№ 12-13 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тұзақ құру

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынындағы тұзақ құру арқылы құмалақ ұту жолдарын көрсету

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, слайдтар

Сабақтың барысы:

Тоғызқұмалақ ойынындағы тұзақ құру дегеніміз – қарсылас отауларындағы құмалақтардың ыңғайсыз орналасуына байланысты құмалақ ұту немесе тұздық алу тәсілін айтамыз.

Тұзақ құрудың екі түрі бар:

1. Құмалақ ұтуға тұзақ құру
2. Тұздық ұтуға тұзақ құру

Тұзақ құру арқылы құмалақ ұтуға арналған түрін талдау үшін, Т.Құдияров бастамасын талдап көрейік. Алғашқы 7 жүрістен кейін төмендегі жағдай қалыптасады:

76 (10) 98
2. 99 (12) 77x (3)
3. 91 (24) 89 (4)

4.13 (36) 56 (19)

5. 26 x(39) 25 (36)

6. 92 (40) ? 13

7. 91 (44) 23

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық. Жүріс бастаушыдан.

				36				
4	3	3	X	3	13	4	-	-
3	2	16	16	-	1	X	14	-
				44				

Бастаушыға ешқандай қауіп төніп тұрған жоқ секілді. Бірақ қостаушы қарсыласының № 8, № 4, № 3 отаудағы құмалақтардың ыңғайсыз орналасқанын пайдаланып, құмалақ ұту үшін тұзақ құруға кірісті.

8. 67 57

9.83 37

10.91 (48) 73 (55) Қостаушы қарсыласына тұзақ құру арқылы, 18 құмалақ ұтып, материалдық басымдылыққа ие болды.

				55				
6	5	1	X	3	15	1	1	-
5	4	-	16	-	-	X	1	-
				49				

Тоғызқұмалақ ойынындағы тұзақ құру дегеніміз – қарсылас отауларындағы құмалақтардың ыңғайсыз орналасуына байланысты құмалақ ұту немесе тұздық алу тәсілін айтамыз.

№14-15 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойынның тактикалық тәсілдері - тұздық беру

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынында тұздық берудің тиімді тұстарын атап өту

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, слайдтар

Сабақтың барысы:

Ойын барысында тұздық берудің немесе құрбандыққа шалудың өзіндік ерекшеліктері бар. Егер ойын барысында тұздық беру үлкен жоспардың бір бөлшегі ретінде материалдық немесе позициялық белсенділікке ие болу үшін жасалса, ойын соңында мәжбүрліктен туындайды. Қандай жағдайларда тұздықты ерікті түрде беруге болады.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық.

				74					
2	-	1	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	4	2	1	
				78					

Осы жағдайда бастаушы қалай ойнау керек?

- 71 12
- 78 23!!
- 82 23
- 89 Бастаушы тұздық алу қауіп төндірді.
- .. 12. Қостаушы 34 жүрісін жасауға болмайды, себебі 4 құмалақ ұтылады.
- 92x Бұл жерде қара жағы тұздықты ерікті түрде беріп отыр.

Тоғызқұмалақ ойынындағы тұздық беру тәсілі тақтадағы жағдайдан туындайды. Бұл тәсіл көбінесе құмалақтарды көп ұтылмау үшін, жүріс санын қысқартпау үшін, тақтадағы белсенділікті жоғалтып алмау үшін қолданылады.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық. Жүріс қостаушыдан:

				63	63				
10	1	1		-	-	-	8	2	
-	-	-	1	X	-	2	4	2	
				68					

Қостаушы ойыншыға тақтадағы жағдайда № 2 отаудағы 8 құмалақ бергеннен, тұздық берген тиімді. Сол үшін ол

- ... 29 жүрісін жасауы тиіс.
- 91 (71) 23
- 82 (72) 34

				636	63				
11	2	2	1	1	2	1	1	X	
-	-	-	1	X	-	2	1	2	
				72					

Сонда қостаушы жеңіске жетеді.

№16-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойын-тәжірибе сабағы, өткен сабақты қайталау

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынының мақсаты мен ерекшеліктеріне тоқталу

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, слайдтар

Сабақтың барысы:

Сабақ өту реттілігі:

- Оқушыларды біріне – бірі қарама –қарсы етіп жұптастыра отырғызу.
- Тоғызқұмалақ тақтасын тарату.
- Оқушылар әр отауға тоғыз–тоғыздан құмалақтар орналастырады.

4. Оқытушы тақталардың ойын бастауға дайындығын тексеріп шығады.
5. Оқытушы қай оқушы бірінші бастайтынын хабарлайды.
6. Оқытушы ойын ережесін және ойын мақсатын тағы да хабарлап ескертеді.

Ойын барысында:

1. Оқытушы оқушылардың спорттық этиканы сақтауын қадағалайды.
2. Әр ойыншы жүріс жасап болғаннан кейін, құмалақтардың отауларда ретімен орналасып жатуын, яғни олардың не жұп, не тақ санды екендігі анық көрінетіндей болып орналастыруы қажет.
3. Егер жүріс табысты болса, қарсылас та сол жүрістің табысты екендігіне көз жеткізгеннен кейін ғана ойыншы құмалақтарды өз қазанына сала алады.
4. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарды қарсыласқа көрсетпеймін деп көлегейлеуге болмайды.
5. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарға себепсіз қол тигізуге болмайды. Қолың тиген отаудан жүруге міндеттісің.
6. Егер отауда жатқан құмалақтарды реттеп қойғың келсе міндетті түрде қарсыласың еститіндей етіп «жөндеймін» деп дауыстап айтуға міндеттісің.
7. Ойын барысында оқушылардың бірін –бірі сыйлау, құрметтеу қасиеттерін орындауын қадағалау керек.
8. Сабақ жоғарғы деңгейде өту үшін тәртіптілік және ұйымшылдық керек.
9. Сабақ аяқталғаннан кейін оқушылар өздері ойнаған тақтайларын түгендеп өткізеді.

Өткен сабақтарды қайталау

1. Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсілдерді атап өтіңіз?
2. 7 құмалақтан комбинация жасап, қанша құмалақ алынады?
3. Тұзақ құрудың ерекшелігіне тоқталыңыз?
4. Айырбасқа шақырудың тиімділігі неде?
5. Тұздық берудің маңыздылығын атаңыз?
6. Комбинация жасау үшін қанша құмалақ қажет?
7. Тұзақ құрудың түрлеріне тоқталыңыз?

III - тоқсан – 10 сағат

№17-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Комбинация жасау

Мақсаты: Ойын барысында жүріс санын есептеуді үйрету

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша

баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

Сабақ барысы:

Ойынның басталуы да, өрбуі де қарсы жақтар үшін ойдағыдай өтіп жатады. Төніп тұрған қауіп те білінбейді. Ал бір сәт ойыншы екінші қарсыласының өте күшті жүрісінен соң құтылуға жол таппай, аңтарылып қалады. Мұнан соң қарсыласының әр жүрісі тақтадағы позицияларды өзгертіп, күштердің ара салмағын да өз жағына бұрып алады. Ал екінші ойыншы: «Менің тақтадағы жағдайым жақсы еді, комбинацияны байқамай қалдым...» деп өкінеді. Міне, комбинацияның күші де сонда. Ол аңысын-аңдап тап береді. Осы айтылғандай, комбинация жоқ жерден тумайды.

Бұл есептеу ойынының заңды өріс алуы.

Тактикалық тәсілдердің ішіндегі ең күрделісі және маңызды да осы комбинация жасау болып табылады. Комбинация дегеніміз-көздеген мақсатқа жылдам жеткізетін бірнеше ойлы жүрістердің нәтижесі.

«Аңысын –аңдап тап берді» демекші, комбинация алғы шартсыз, бірден жасалмайды. Тақтадағы позиция комбинация жасауға келгенде ғана ойыншы қажет жүріске бекінеді. Әрине, қарсы жақтың әлсіз жерін тауып, комбинация жасамаса болмайды. Ал қарсы жағының отауларынан комбинация жасауға лайық позиция қарастыратын да ойыншының өзі. Яғни, ойыншы ең алғаш комбинацияның алғы шартын жасап алу керек. Дәлірек айтқанда, әр жүрісінен қарсы жақтың отауларынан құмалақтардың орналасуын өзіне тиімді етіп өзгертіп отыруы қажет. Ал уақыты келді –ау дегенде комбинациялы жүрісті бастап кетеді.

Комбинация-екі кезеңнен тұрады. 1.Әзірлік кезеңі. Бұл кезеңде комбинацияны жасауға қажетті позиция дайындалды немесе тақтадағы дайын позициядан комбинацияның жолдары іздестіріледі.

2.Мақсатқа жету кезеңі. Бұл кезеңде мақсатқа жету үшін ойын барысындағы тактикалық тәсілдерді («байлау», «айырбастау») қолдана отырып, қарсы жақтың немесе өз жағының отауларында жатқан құмалақтардың санын өзгерту қажет. Бұл әрекет көбінесе отауда жатқан құмалақтарды беру арқылы жүзеге асады. Белгілі бір отауда жатқан құмалақтарды жеуге берген кезде отаулардағы құмалақтардың санын өзгереді, осыдан барып комбинация жасауға қолайлы жағдай туады. Төмендегі мысалды (№47-диаграмма) жүріс қара жағынан. Бұл жерде қара жағы көп құмалақ ұту үшін комбинация қалай жасайды екен.

9	8	7	6	5	4	3	2	1	
2	3	2	X	4	8	8	7		39
	4	18	16	2	1	2	X	6	40
1	2	3	4	5	6	7	8	9	

№47-диаграмма

Диаграммадан көрінгендей ақ жағының 3- және 4-отауларындағы «бай» құмалақтардың жүрістері тарылып тұрғандығы (жүрсе өз отауларына қайта келіп түседі) қара жағын комбинация жасауға итермелейді. Қара жағы қарсыласының 4-отауына «байлау» әдісін

қолданып, отауына шабуыл жасауды ойланады. Бұл жеңіске жеткізуге тиіс. Шынында, солай ма?

1..... 72-84! Бұл жүріс ештеңе сездірмейді. 2.61-73. Бұл жүріс те заңды. 2.... 27-85 құмалақтарын «құрбандыққа» беріп тұр. 3.96:56. Ақ жағы алады. 3..... 85-319! Міне, комбинациядағы шешуі жүріс осы. Қара жағы бесінші отаудан алты құмалақ беру арқылы ойға алған ісін (4-отауын «байлады», 3-отауға қауіп төндіреді) орындалады. 4.25-61 41:418. Егер 4.319-32 жүрсе, бәрі –бір 4..... 311:418. Ал, 4.416-12 жүрсе, онда да 4..... 94:320

Сөйтіп, қара жағы комбинация нәтижесінде бірден 20 құмалақ ұтып алады.

№18-19-сабақ

Сабақтың тақырыбы: 3 құмалақ ұтуға арналған комбинация

Мақсаты: 3 құмалақ ұтудың әр түрлі әдістерін көрсету

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

Сабақ барысы:

Тоғызқұмалақ ойынында 3 құмалақ ұту үшін, өз отауларыңызда 7 құмалақтан кем болмау керек. Бұл тәсілдің ерекшеліктерін өз еңбектерінде Ә.Ақшораев пен Серікбай Тілеубаев атап өткен. Мәселен, Әбілда Ақшораев «Тоғызқұмалақ» кітабында: Тұздық ала алмаған болсаңыз, отауларыңызда жатқан 7 құмалақтан комбинация жасап 3 құмалақ ұтып аласыз» - деп, ой түйеді.

Егер ойын барысында тұздық беру үлкен жоспардың бір бөлшегі ретінде материалдық немесе позициялық белсенділікке ие болу үшін жасалса, ойын соңында мәжбүрліктен туындайды. Қандай жағдайларда тұздықты ерікті түрде беруге болады.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударсақ.

				74				
2	-	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	1	3	3
				78				

Бастаушының 78 құмалағы бар, ол 7 құмалақтан комбинация жасап, ұтысқа ойнауға әрекет жасайды. Осы жағдайда қостаушы қалай ойнау керек?

1. 78 78

2. 92 23!!

3. 82 12

4. 89 Бастаушы тұздық алу қауіп төндірді. Қостаушы 12 жүрісін жасауға болмайды, себебі 4 құмалақ ұтылады

4. .. Сол үшін 89 жүрісін жасап, тұздық беруі тиімді.

5. 92x 34

6. 91 45 Осы жағдайда бастаушы тұздық алып, тең ойынға қол жеткізеді.

Егер қарсылас ойыншы тұздық алу қауіпін төндіргенде, құмалақты көп ұтылатын жағдай болса, онда тұздық берген тиімді. Тоғызқұмалақ ойынында 7 құмалақтан 3 құмалақ ұту әдісін – тұздықты ерікті түрде беру деп аталады.

Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

Тақтадағы жағдайға назар аударсақ, бастаушының отауында 78 құмалағы бар.

				71				
2	1	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	1	6	x	-	2
				78				

Тең ойынға жету үшін не істеу керек?

1. 56 78

2. 63 23

3. 89 12

4. 93x (81) 12. Есеп 81-81

Қарсыластың тұздығы №6 отауда болғанда 3 құмалақ ұту үшін 10 құмалақ қажет. Бұл орайда мына диаграммаға назар аударайық.

				70				
1	2	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	1	7	X	-	-	2
				78				

1. 45 89

2. 53 23

3. 89 12

4. 93X Бастаушы 3 құмалақ ұтып, тұздық алды.

Қарсыластың тұздығы № 8 отауда болған кезде 3 құмалақ ұту үшін 11 құмалақ болуы шарт. Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық.

				69				
2	1	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	4	5	X	2
				78				

Бұл жерде қостаушының тұздығы № 8 отауда, бастаушы 3 құмалақ ұту үшін комбинацияны дұрыс жасауы керек.

1. 91 12 Бастаушы 2. 72 жүрісін жүрсе, ұтылады.

2. 69 78

3. 73 34 Тұздық бермесе, қостаушы 4 құмалақ ұтылады.
 4. 92 X Бастаушы 3 құмалақ ұтып, тұздық алды.

№20-21 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тұздықтан құмалақ асыру ерекшеліктері

Мақсаты: Ойын барысында жүріс санын есептеуді үйрету арқылы жеңіске жету жолдарын көрсету

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

Сабақ барысы:

Қарсыластың тұздығы № 8 отауда болғанда, жүрістердің санын қысқартпау үшін №9 отауға жинауға болмайды. Төмендегі тақтадағы жағдайда егер бастаушы 1. 67 жүрісін жасаса, ұтылып қалады. Мәселен,

1. ... 78
2. 79 89

			78	72					
5	1	2	2	-	-	X	-	-	
-	-	-	-	2	2	2	X	4	
				70					

Сонда төмендегіше жағдай қалыптасады.

			78	73					
6	1	1	2	-	-	X	-	-	
-	-	-	-	2	1	1	X	5	
				70					

Екі ойыншыда да 9 жүрістен бар. Жүріс бастаушыда болғандықтан, ол бірінші атсырап, жеңіліп қалады.

Сол үшін бұл жерде жүрісті көбейтіп ойнау керек. Ол үшін барлық құмалақты сегізінші отаудағы тұздыққа салып отыру керек.

Яғни

1. 78 78
2. 67 67
3. 56 89
4. 78 78
5. 67 67

- 6. 56 89
- 7. 78 78
- 8. 67 89
- 9. 78 78
- 10.67 89
- 11.78 89
- 12.78 99 (79)
- 13.12 91

14.12 Бастаушы жеңіске жетті.

Келесі тақтадағы жағдайға назар аударайық.

				78	70				
8	1	1	-	X	-	-	-	-	
-	-	-	-	1	2	X	-	8	
				71					

Бұл жердегі ойын тағдыры бастаушының құмалақтарды тұздықтан қалай өткізуіне байланысты шешіледі.

Егер 1. 56 болса, онда бастаушы ұтылады.

- 1. ... 89
- 2. 68 78
- 3. 89 89
- 4. 67 99 (83)

Сол үшін мұндай жағдайда бастаушы

- 1. 67 89
- 2. 56 78
- 3. 67 89
- 4. 67 99

Яғни бастаушы 7 отауға құмалақ салмай, 9 отауды жабық ұстауға мүмкіндік алады. Бұл жерде айтатын мәселе 7 отауға құмалақ салу мен одан үш құмалақ өткізуде жүрістің саны өзгермейді. Сол үшін бастаушы № 7 отаудағы тұздыққа құмалақтарды біртіндеп салып отыру керек.

Мысалы, мына тақтадағы жағдайда бастаушы 9 отаудағы 10 құмалақпен қостаушының 9 отауына байлау қойып отыр. Осы байлауды сақтау үшін ол, 9 отауға құмалақ жинамау керек. Екі ойыншыда да 6 жүрістен бар.

				78	67				
6	2	2	-	X	-	-	-	-	
-	-	-	-	2	2	X	-	10	
				71					

Сондықтан бастаушы

- 1. 67 89

2. 56 78
 3. 67 89
 4. 56 78
 5. 67 89
 6. 99 (82) Бастаушы жүрістен ұтылатын болғандықтан, қостаушының 9 отауына байлау қойып, 10 құмалақты, ұтып алуы керек.

№22-23 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойынның тактикалық тәсілдері: жүріс санын көбейту жолдары

Мақсаты: Ойын барысында жүріс санын көбейтуді үйрету

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

Сабақ барысы:

Отауларда жүріс аз кезінде, тақтадағы жағдайға байланысты оның жүрістер санын көбейту арқылы ұтуға да болады. Жиі кездесетін тәсілдер ретінде төмендегілерді атауға болады:

1. Маңдай отауындағы құмалақтарды пайдалану арқылы көбейту
2. Бай отауды тарату арқылы көбейту
3. Құмалақ асыру арқылы көбейту
4. Тұздықтан тиімді қарғу арқылы көбейту

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық.

				787	78				
1	-	-	-	-	-	1	-	1	
-	-	-	-	2	1	1	1	4	
				72					

Жүріс бастаушыда. Екі ойыншыда № 9 отауға құмалақтарын жинаса, 14 жүрістен бар. Бұл жағдайда ақ жағы бірінші атсырауға түседі. Сол үшін қарсыластың № 3 отауына шабуыл жасау арқылы, тұздық алу қаупін төндіріп, өз жүріс кезегін қостаушы ойыншыға өткізеді. Осы арқылы бастаушы 1 жүріс ұтады.

1.93 (74) 12

2. 91 (76) 23

				787	78				
1	-	-	-	-	-	-	2	-	
-	-	-	-	2	1	1	1	1	

72

Ендігі кезекте бастаушыда 14 жүріс, қостаушыда 13 жүріс бар. Ақ жағы жеңіске жетеді.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық. Жүріс бастаушыдан: Бастаушыда 9 жүріс, қостаушыда 9 жүріс бар.

				6 8	68				
1	2	1	X	2	1	-	-	-	
-	-	-	1	2	2	X	-	14	
				68					

Бастаушы бай отауын тиімді тарату керек.

- 1. 56 45
- 2. 45 57
- 3. 68 89
- 4. 89 78
- 5. 56 89
- 6. 56 78
- 7. 68 89
- 8. 89 89
- 9. 67 56
- 10. 96

Осы жүрістен кейін, тақтадағы жағдай төмендегіше қалыптасады.

				717	71				
6	1	1	X	1	1	1	1	1	
1	1	1	1	1	1	X	-	1	
				71					

Жүріс қостаушыда. Ол құмалақтарын № 9 отауға жинаса 20 жүріс, ал бастаушыда 21 жүріс болады. Сондықтан қара жағы жеңілуге мәжбүр.

№24-25 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Байлау қою

Мақсаты: Тактикалық тәсілдің бірі – байлау қоюдың маңызын түсіндіру

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ

тақтасы, диаграммалар

Сабақ барысы:

Тоғызқұмалақ ойынындағы байлау қою дегеніміз – қарсылас отауларындағы құмалақтардың қозғалыс белсенділігін шектеу, кеңістікті бақылауға алу. Осы тәсіл арқылы қарсыластың құмалақ санын азайтуға немесе жүріс санын қысқартуға, комбинация жасауына кедергі келтіруге болады. Сонымен қатар, маңызды отауларға бақылау орнату арқылы керекті құмалақтарды немесе тұздық ұтуға болады. Байлау ойынның барлық сатыларында кездеседі. Ә.Ақшораев: «Байлау қойып ойнау әдісін дұрыс қолдану, отаудағы құмалақтарға стратегиялық күш беріп, позициялық үстемдік әпереді» - дейді.

Тоғызқұмалақ ойынында байлаудың бірнеше түрлері бар:

1. Құмалақ санын қысқартуға арналған байлаулар
2. Комбинация болдырмауға арналған байлау
3. Жүріс санын қысқартуға арналған байлау

Төмендегі жағдайға назар аударайық.

				76				
1	-	-	X	4	2	-	-	-
X	-	-	1	2	2	2	1	5
				66				

Тақтадағы жағдайда бастаушы қарсыласының № 5 отауына байлау қоймаса, тең ойын болады. Өйткені қостаушы № 5 отауға 6 құмалақ жинап, тұздығына 4 құмалақ сала алады. Оған бастаушы қарсы тұру керек. Сол үшін бірден:

1. 89 91
2. 78 45
3. 95 (72) 12

Бастаушы қостаушының 5 құмалағын ұтып, орнына 4 құмалақ берді. Ендігі кезекте қостаушы атсырап ұтылады.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық.

				808	80			
1	-	2		-	-	-	2	X
-	2	8	-	-	-	-	1	1
				65				

Қостаушы ойыншының қазанында 80 құмалақ бар және ұтысқа жету үшін 2 құмалақ керек. Егер жүріс қара жағында болса, ол оңай жеңіске жетеді. Жүріс бастаушыда болғандықтан, ол қарсыласының ойын жүзеге асырмауы керек. Ақ жағы № 2 отаудағы 2 құмалақтың бірін ұтып алуы үшін осы отауға байлау қоюы керек.

1. 23! 78
2. 91 (66) 78
3. 89 89
4. 91 (67) 89

Қостаушы байлаудан құтылу үшін, бастаушының № 2 отаудағы құмалағына шабуыл

жасады.

5. 23 23

6. 33 (70) 23

Тақтадағы жағдай төмендегіше қалыптасады.

				808	80				
3	-	-	-	-	-	1	1	X	
-	-	1	1	1	1	1	1	1	
					70				

Қостаушы өзінің №2 отаудағы 2 құмалағын сақтап қалғанымен, тақтадағы жағдайда атсырауға ұшырап, жеңілуге мәжбүр болады. Бұл мысалдан қарсыластың маңызды отауына байлау қою арқылы, оның комбинация жасауына кедергі келтіру тәсілін көрдік.

№26-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойын-тәжірибе сабағы, өткен сабақты қайталау

Мақсаты: Тоғызқұмалақ ойынының мақсаты мен ерекшеліктеріне тоқталу

Оқыту әдісі: Көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау.

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, слайдтар

Сабақтың барысы:

Сабақ өту реттілігі:

1. Оқушыларды біріне – бірі қарама –қарсы етіп жұптастыра отырғызу.
2. Тоғызқұмалақ тақтасын тарату.
3. Оқушылар әр отауға тоғыз–тоғыздан құмалақтар орналастырады.
4. Оқытушы тақталардың ойын бастауға дайындығын тексеріп шығады.
5. Оқытушы қай оқушы бірінші бастайтынын хабарлайды.
6. Оқытушы ойын ережесін және ойын мақсатын тағы да хабарлап ескертеді.

Ойын барысында:

1. Оқытушы оқушылардың спорттық этиканы сақтауын қадағалайды.
2. Әр ойыншы жүріс жасап болғаннан кейін, құмалақтардың отауларда ретімен орналасып жатуын, яғни олардың не жұп, не тақ санды екендігі анық көрінетіндей болып орналастыруы қажет.
3. Егер жүріс табысты болса, қарсылас та сол жүрістің табысты екендігіне көз жеткізгеннен кейін ғана ойыншы құмалақтарды өз қазанына сала алады.
4. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарды қарсыласқа көрсетпеймін деп көлегейлеуге болмайды.
5. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарға себепсіз қол тигізуге болмайды. Қолың тиген отадан жүруге міндеттісің.

6.Егер отауда жатқан құмалақтарды реттеп қойғың келсе міндетті түрде қарсыласың еститіндей етіп «жөндеймін» деп дауыстап айтуға міндеттісің.

7.Ойын барысында оқушылардың бірін –бірі сыйлау, құрметтеу қасиеттерін орындауын қадағалау керек.

8.Сабақ жоғарғы деңгейде өту үшін тәртіптілік және ұйымшылдық керек.

9.Сабақ аяқталғаннан кейін оқушылар өздері ойнаған тақтайларын түгендеп өткізеді.

Өткен сабақтарды қайталау

1. Комбинация құрудың ерекшелігіне тоқталыңыз?
2. 8 құмалақтан комбинация жасап, қанша құмалақ алынады?
3. Мәжбүр тұздық дегеніміз не?
4. Тұздық берудің маңыздылығын атаңыз?
5. Жүріс санын есептеуде тұздық ролі?
6. Жүріс көбейтудің ерекшеліктеріне тоқталыңыз?
7. Байлау қоюдың алғышарттары
8. Жарыс барысында тәртіп сақтаудың маңызы туралы айтыңыз?

IV- тоқсан – 8 сағат

№27-28 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Тоғызқұмалақтың
тактикалық тәсілдері: жүріс қысқарту
жолдары

Мақсаты: Тоғызқұмалақтың тактикалық тәсілдерінің бірі жүріс қысқарту жолдарын үйрену

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы.

Сабақтың барысы:

Тоғызқұмалақта бір жүріс немесе бір құмалақ ойын тағдырын шешетіндіктен, ойын барысының басынан соңына дейін әр кезде жүріс дәлдігі мен санын біліп отыру қажет. Қарсыластың отауларында жүріс көп кезінде, тақтадағы жағдайға байланысты оның жүрістер санын қысқарту арқылы ұтуға да болады. Жиі кездесетін тәсілдер ретінде төмендегілерді атауға болады.

1. Маңдай отауындағы құмалақтарды пайдалану арқылы қысқарту
2. Тұздыққа шабуыл жасау арқылы қысқарту
3. Байлау қою арқылы қысқарту
4. Бай отауды тарату арқылы қысқарту.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық. Жүріс бастаушыдан. Екі ойыншыда да 15 жүрістен бар. Сондықтан бастаушы қарсыласының жүрістерін қысқарту жолдарын қарастыру керек. Ол үшін не істеу керек?

				63	79				
1	-	-	-	X	1	2	2	-	
-	-	-	X	1	2	2	1	3	
				68					

Бастаушы маңдай отауындағы құмалақтарын пайдалануы керек.

1. 89 34

2. 93(70) 12 Бастаушы соңғы жүрісі арқылы қарсыластың № 3 отауындағы 1 құмалағын екеу етіп, ұтып алып, орнына 2 құмалақ берді. Бірақ ол құмалақтың бірі № 5 отаудағы тұздыққа түсетіндіктен, ол жүріс бермейді.

Нәтижесінде бастаушыда 14 жүріс, қостаушыда 13 жүріс қалды. Ақ жағы жеңіске жетеді.

Тақтадағы жағдай төмендегіше болады.

				637	79				
1	-	-	-	X	2	-	4		
-	-	-	X	1	2	2	-	1	
				70					

Келесі мысалға назар аударайық. Бастаушының қарсылас жүрісін қысқартатын жолдарын көрсетіңіз?

				727	72				
1	-	-	-	-	-	6	1	X	
-	2	2	X	-	1	2	2	2	
				71					

Бастаушыда 29 жүріс бар, қостаушыда да осындай жүріс бар. Яғни ақ жағы бірінші атсырайды. Сондықтан ақ жағы жеңіске жету үшін төмендегі жүрістерді жасауы керек:

1. 89 23
2. 89 39
3. 93 (74) 89
4. 23 78
5. 23 89 Тақтадағы жағдай

				727	72				
4	-	-	1	1	1	-	1	X	
-	-	4	X	-	1	2	-	1	
				74					

Ендігі кезекте бастаушыда 22, қостаушыда 19 жүріс бар. Ақ жағы қарсыласын атсыратып, жеңіске жетеді.

№29-30сабақ

Сабақтың тақырыбы: Бай отауларды пайдалану ерекшеліктері

Мақсаты: Тоғызқұмалақтың тактикалық тәсілдерінің бірі жүріс қысқарту жолдарын үйрену

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы.

Сабақтың барысы:

Тоғызқұмалақ ойынында отаулардың бірінде құмалақтар көп шоғырланып, тез жиналуы мүмкін. Бұл ойыншылардың алдына қойған жоспарына сәйкес немесе тақтадағы жағдайға қарай ерікті түрде жүзеге асады. Отаулардың біріне құмалақтардың мол шоғырлануын – бай отау деп атаймыз.

Төмендегі диаграммаға назар аударайық

1	18	2	2	X	1	1	-	-
-	-	2	X	-	2	2	2	16
				57				

Бұл диаграммада бастаушыда бай отау – №9 отау болса, қостаушыда бай отау - № 8 отау.

Бай отауды тиімді пайдалану арқылы мәжбүр тұздық алуға болады.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық

				62				
2	4	22	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	2	-	-	2
				68				

Осы тақтадағы жағдайда қостаушы № 8 отаудағы 20 құмалағын тиімді пайдалану арқылы құтылмас тұздық алуға болады.

1. ... 91 Қостаушы тұздық алуға қауіп төндірді.

2. 12 91!!

3. 23 71x Қостаушы бай отауын пайдалану арқылы тұздық алды.

Бай отауда тиімді пайдалану арқылы қарсылас байлауынан құтылуға болады.

Төмендегі тақтадағы жағдайға назар аударайық

				66				
6	2	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	1	20
				66				

Бастаушы бірден 1. 91?? Жүрісін жасаса, онда қостаушы 81 жүрісін жасап, жеңіске жетеді. Сол үшін алдымен күту жүрісін жасап, байлаудан құтылу керек.

4. 89 89

5. 92 (68) 12

6. 91 (70) 89

Енді тақтадағы жағдайға назар аударайық.

				66				
9	1	2	1	1	1	1	1	-
1	1	1	1	1	1	1	1	2
				66				

Осы жағдайда бастаушыда 38 жүріс, қостаушыда 30 жүріс бар. Ақ жағы бай отауын тиімді пайдаланып, қостаушының арт отауындағы құмалақтарын ұтып алып, атсырау жағдайына ұшыратты. Бастаушы жеңіске жетеді.

№31-32 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Жарыс өткізу тәртібі және сынып аралық жарыс

Мақсаты: Оқушыларға жарыс өткізу туралы түсінік беру, сынып аралық жарыс өткізу

Оқыту әдісі: тәжірибелік

Көрнекі құралдар: Тоғызқұмалақ тақтасы, диаграммалар

Сабақтың барысы:

Әр жарыс өткізер алдында оған мұқият дайындалу керек. Жарыс өтер жерді таңдау және әзірлеу, жарысқа қажетті іс-қағаздарды даярлау төрешілер алқасының тікелей міндеті.

Жарысты айналма, швейцариялық және олимпиадалық жүйемен өткізуге болады.

Айналма әдісі бойынша өтетін жарыста қатысушылардың кездесуін белгілеу арнаулы таблица қолданылады. Турнир таблицасындағы рет саны бірінші жазылған ойыншы бастаушы болып саналады бір ойыншы бір түспен екі рет қатарынан, ойнау мүмкін, ал үшінші рет міндетті түрде түсін ауыстырады.

Жарысқа қатысушылар міндеті.

Жарысқа қатысушы сол жарысты аяқтауға тиіс. Ал ойын кезінде ол өз партиясы барысы туралы ешкімнен сұрауға, осы ойынға қатысты қолжазбаларды қарауға қақысы жоқ. Өз жүрісінің кезегі келгенде тақтадан тұрып кетуге де, ойын өтіп жатқан жерде бітпеген партияларды талдауға да қақысы жоқ.

Жарысқа қатысушы жоғарыда айтылғандай тәртіптерді бұзған жағдайда жарыс төрешісі: бұл спортшыны жазалай алады, ескерту жасайды, сөгіс береді, сол партиясына жеңіліс жариялайды, жарыстан тыс қалдыру және басқа да шара қолдану жайлы іс қозғайды.

№33-сабақ

Сабақтың тақырыбы: 3 құмалақ ұтуға арналған тоғызқұмалақ есептерін шешу

Мақсаты: Тоғызқұмалақ есептерін шешу жолдарын үйрену

Оқыту әдісі: көрнекіліктер арқылы ауызша баяндау. **Көрнекі құралдар:** тоғызқұмалақ тақтасы.

Сабақтың барысы:

Егер қарсылас ойыншы тұздық алу қаупін төндіргенде, құмалақты көп ұтылатын жағдай болса, онда тұздық берген тиімді. Тоғызқұмалақ ойынында 7 құмалақтан 3 құмалақ ұту әдісін – тұздықты ерікті түрде беру деп аталады.

1 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				71				
2	1	1	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	1	6	x	-	2
				78				

Жоғарыдағы есепке назар аударсақ, бастаушының отауында 78 құмалағы бар.

Тең ойынға жету үшін не істеу керек?

1. 56 78

2. 63 23

3. 89 12

4. $93x$ (81) 12. Есеп 81-81

Ойыншы өзінің алға қойған мақсатын жүзеге асыру үшін ойын барысында белсенді жүрістер жасап, шабуылдау тәсілдерін қолдану керек. Шабуылдау дегеніміз – қарсылас отауларындағы құмалақтарды не тұздықты ұтып алу қаупін төндіру. Осы тәсіл арқылы қарсыластың құмалағын ұтып алуға, тұздық алуға, жүріс санын азайтуға немесе оның алға қойған мақсатын жүзеге асырмауға болады.

Шабуыл жасау – комбинация жасаудың маңызды бір бөлігі болып табылады.

Төмендегі есепке назар аударайық: **Жүріс бастаушыдан.**

2 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				80				
1	2	2		-	-	X	1	-
-	-	-	-	-	-	2	2	1
				7				
				9				

Бастаушының қазанында 79 құмалақ бар және ұтысқа жету үшін 3 құмалақ керек. Ол үшін ақ жағы № 2 отаудағы 1 құмалаққа шабуылды дұрыс ұйымдастыру керек.

1. 78! Егер бастаушы 89?? жүрісін жасаса, тең ойын болар еді.

1. ... 89

2. 78 23. Бастаушының тұздығына бір құмалақ түсті.

- 3. 91 89
- 4. 82 78
- 5. 89 12

6. 91 (82) 78 Бұл есептен қарсыластың жалғыз құмалағы бар отауына шабуылды дұрыс жасау арқылы, мақсатқа жету тәсілін көрдік.

3 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				71					
2	2	2	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	X	-	2	2	3	
				78					

- 1. 78 89
- 2. 78 89
- 3. 92 23
- 4. 82 12
- 5. 89 34
- 6. 92 x (81) 78
- 7. 91 78 Тең ойын

Егер 5. 89 23 ??

онда, 6. 92 (80) 12

7. 91 (82) бастаушы ұтады.

4 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				72					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	-	3	3	1	
				78					

- 1. 79 89
- 2. 78 78
- 3. 83 23
- 4. 89 12
- 5. 93 x (81) 12
- 6. 91 12 Есеп: 81-81

5 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				70					
2	2	1	-	-	-	-	-	-	
-	-	-	-	-	6	x	1	2	
				78					

- 1. 89 89
- 2. 92 23
- 3. 62 12
- 4. 89 78
- 5. 92 x (81) 89
- 6. 91 34 Есеп: 81-81

6 есеп. Бастаушы 3 құмалақ ұтады.

				70					
2	2	1	-	-	-	-	1	-	
-	-	-	-	-	6	x	1	1	
				78					

- 1. 89 23
- 2. 62 23
- 3. 89 12
- 4. 93 x (81) 89
- 5. 91 78 Есеп: 81-81

№34-сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойын тәжірибе сабағы және өткен сабақты қайталау

Мақсаты: Оқушыларды спорттық этикамен таныстыру

Оқыту әдісі: тәжірибе

Құрал-жабдықтар: тоғызқұмалақ тақтасы,

Сабақтың барысы:

Ойын барысында:

1. Оқытушы оқушылардың спорттық этиканы сақтауын қадағалайды.
2. Әр ойыншы жүріс жасап болғаннан кейін, құмалақтардың отауларда ретімен орналасып жатуын, яғни олардың не жұп, не тақ санды екендігі анық көрінетіндей болып орналастыруы қажет.
3. Егер жүріс табысты болса, қарсылас та сол жүрістің табысты екендігіне көз жеткізгеннен кейін ғана ойыншы құмалақтарды өз қазанына сала алады.
4. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарды қарсыласқа көрсетпеймін деп көлегейлеуге болмайды.
5. Ойын барысында отауда жатқан құмалақтарға себепсіз қол тигізуге болмайды. Қолың тиген отадан жүруге міндеттісің.

6.Егер отауда жатқан құмалақтарды реттеп қойғың келсе міндетті түрде қарсыласың еститіндей етіп «жөндеймін» деп дауыстап айтуға міндеттісің.

7.Ойын барысында оқушылардың бірін –бірі сыйлау, құрметтеу қасиеттерін орындауын қадағалау керек.

8.Сабақ жоғарғы деңгейде өту үшін тәртіптілік және ұйымшылдық керек.

9.Сабақ аяқталғаннан кейін оқушылар өздері ойнаған тақтайларын түгендеп өткізеді.

Өткен сабақтарды қайталау

1. Жүріс қысқарту ерекшеліктеріне тоқталыңыз?
2. Бай отау туралы түсінік беріңіз?
3. Бай отау арқылы құмалақ ұту жолын көрсетіңіз?
4. Жарысқа дайындық жасау ерекшеліктері туралы баяндаңыз?
5. Кәсіби спортшы дегеніміз кім?
6. Тоғызқұмалақтың үздіктері туралы не білесіз?

Тест сұрақтары

1 есеп. Жүріс бастаушыдан. Төмендегі диаграммада бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

71

4	2	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	X	-	-	4	1	2
				7				
				8				

Жауабы: а) 4 б) 1 с) 2 д) 3

2 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				7				
				1				
2	2	2	-	-	-	X	1	-
-	-	-	-	X	-	2	2	1
				7				
				9				

Жауабы: а) 1 б) 2 с) 3 д) 4

3 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				7				
				1				
2	1	1	-	-	-	-	2	-
-	-	-	-	X	-	1	2	2
				7				
				8				

Жауабы: а) 4 б) 2 с) 3 д) 0

4 есеп. Жүріс қостаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

				7				
				1				
2	2	-	-	-	2	X	1	-
-	-	-	-	X	-	-	2	4
				7				
				9				

Жауабы: а) 1 б) 2 с) 3 д) 4

5 есеп. Жүріс бастаушыдан. Бастаушы қанша құмалақ ұта алады?

7
1

2	-	-	1	-	-	-	-	-
-	-	-	1	7	X	-	-	2
				7				
				8				

Жауабы: а) 1 б) 2 с) 3 д) 4

ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ СӨЗДІГІ

- «Тоғызқұмалақ тақтасы» - тең екі бөлікке бөлінген 18 тік отадан, 2 көлденең қазаннан және 162 құмалақтан тұратын арнаулы тақта.

- «Құмалақ» - ойында пайдаланылатын шар пішінді зат.
- «Отау» - тоғызқұмалақ тақтасындағы құмалақтар орналасатын арнайы ұяшық.
- «Қазан» - ұтып алынған құмалақтар салынатын көлденең отау.
- «Бастаушы» - ойында алғашқы жүріс жасайтын ойыншы.
- «Қостаушы» - бастаушыдан кейін жауап жүріс жасайтын ойыншы.
- «Арт» - бірінші отаудың атауы.
- «Тектұрмас» - екінші отаудың атауы.
- «Ат өтпес» - үшінші отаудың атауы.
- «Атсыратар» - төртінші отаудың атауы.
- «Бел» - бесінші отаудың атауы.
- «Белбасар» - алтыншы отаудың атауы.
- «Қандықақпан» - жетінші отаудың атауы.
- «Көкмойын» - сегізінші отаудың атауы.
- «Маңдай» - тоғызыншы отаудың атауы.
- «Тұздық» - қарсыластың жағынан ұтып алынған отау.
- «Атсырау» - ойын соңына қарай жүрістің таусылуы.
- «Тақ сандар» - екі санына қалдықпен бөлінетін сандар.
- «Жұп сандар» - екі санына қалдықсыз бөлінетін сандар.
- «Ашық отау» – тақ санды құмалақтар жатқан отау.
- «Жабық отау» – жұп санды құмалақтар жатқан отау.
- «Табысты жүріс»-ұтысқа ие болған жүріс.
- «Табыссыз немесе кезекті жүріс» - ұтысқа ие болмаған жүріс.
- «Диаграмма» - тоғызқұмалақ тақтасының қағазға немесе тақтаға түскен сұлбасы.
- «Тур» - ойынның реттілігі.
- «Бланк» - жазу қағазы.
- «Блиц» - шапшаң ойын.
- «Прогресс коэффициенті» - даму немесе өрлеу коэффициенті.

Қолданылған әдебиеттер:

1. Ақшораев Ә. Тоғызқұмалақ даналығы. Тараз, 2000.
2. Ақшораев Ә. 60 сабақтық тоғызқұмалақ ойынының оқулығы. Тараз, 2001.
3. Есмағамбетов З. «Дене тәрбиесі ілімі мен әдістемесінің негіздері» - 2011ж.
4. Ноғайбаев М. "Ұлттық өнеріміз тоғызқұмалақ мектеп бағдарламасында". Тараз, 1999 ж.
5. Тілеубаев С., Бизақов С. Тоғызқұмалақ әліппесі. А., Қанағат, 2000.
6. Шотаев М., Жумабаев Н., Ақназаров С. «Таңғажайып тоғызқұмалақ» – Түркістан, 2004 ж.
7. Шотаев М. Тоғызқұмалақ есептері мен этюдтері. 2014 ж., Астана

ЖАРЫС ӨТКІЗУ ТӘРТІБІ

I. Тоғызқұмалақтан жарысты ұйымдастырудың ережелері 1.1 Жарыстар, жарыс жүйелері

1. Жарыс – қатысушылардың шеберлігін шыңдауға және көрсеткен нәтижелері бойынша спорттық атақтар мен дәрежелер алуға мүмкіндік беретін бәсеке.
2. Жарыстар жекелей, командалық немесе жекелей-командалық сипатта болады. Жекелей жарыстарда нәтижелер әрбір ойыншыға дербес жазылып, әр ойыншы жеке есептен өтеді. Командалық жарыстарда ойыншылардың нәтижелері толығымен командаға жазылып, есептен тек командалар өтеді. Жекелей – командалық жарыстарда ойыншылардың нәтижелері бір уақытта ойыншыға да, командаға да жазылып, қорытындысында ойыншылар да, командалар да есептен өтеді.
3. Жарыстар келесі санаттар бойынша өткізіледі: Ересектер, Жасөспірімдер, Жастар, Ардагерлер. Бағдарламаға ерекше санаттағы қатысушыларға арналған жарыстар да енгізілуі мүмкін: Мүгедектер, Ауыл спортшылары, Оқушылар, Студенттер т.с.с.
4. Жарысты өткізу жүйелері: *айналма, реттелмелі швейцар, олимпиадалық, матч-турнир.*
 - а) *айналма жүйеде* – барлық ойыншылар немесе командалар бір-бірімен кездесіп шығады. Айналма жүйесі жарысқа қатысушылар саны шағын немесе жарысты өткізу мерзімі жеткілікті болғанда қолданылады.
 - ә) *реттелмелі швейцар жүйесі бойынша жұптау* – ойыншылардың немесе командалардың рейтингілеріне сәйкес өткізіледі. Жарысқа қатысушылардың санына байланысты ойын саны кемінде – 5, бірақ 15 турдан аспауы тиіс.
 - б) *олимпиадалық жүйе* – ойыншы немесе команда жеңіліс сайын қатардан шығып отырады. Бұл жүйені, көбінесе жарысты шектеулі мерзімде өткізгенде қолданады.
 - в) *матч-турнир* – ойыншылар немесе командалар бір-бірімен бірнеше жеке кездесулер өткізеді.
5. Келесі жылға арналған жарыстардың күнтізбесі ҚР Тоғызқұмалақ

Федерациясының күз мезгіліндегі (қыркүйек-қазан айлары) отырысында талқыланып, ҚР Спорт және дене шынықтыру істері агенттігіне бекітуге ұсынылады. Республикалық ресми жарыстар мен турнирлердің күнтізбесі аймақтардың жарысты өткізу жөніндегі тапсырыстары негізінде құрылады.

6. Қазақстан Республикасының командалық чемпионатында командалардың саны 12 болса айналма жүйемен, 12-ден асса өткен жылғы командалық чемпионаттың нәтижесі бойынша екі топқа бөлініп өткізіледі.
7. Қазақстан Республикасының жекелей-командалық ресми жарыстарында (ҚР Кубогі, Универсиада, Спартакиадалар т.б.) командалар саны 10 болса айналма жүйемен, 10-нан асса реттелмелі швейцар жүйесімен өткізіледі.

1.2 Жарысты ұйымдастырушылардың міндеті

1. Қазақстан Республикасында өткізілетін барлық жарыстар Ережеге сәйкес ұйымдастырылады. Республикалық және халықаралық жарыстар ҚР Тоғызқұмалақ Федерациясы және ҚР Спорт және дене шынықтыру істері агенттігінде келісілуі тиіс.
2. Ұйымдастыру алқасының атқаратын іс-шаралары:
 - жарыс ережесін жасап, оны бекіту;
 - жарыс алаңын даярлау;
 - жарысқа қатысушылар мен төрешілерді орналастыру;
 - жарыс өткізуге қажетті құжаттармен және құралдармен қамтамасыз ету;
 - жарыс бағдарламасын әзірлеу, оны көрнекті жерге ілу;
 - жарыс алаңындағы үстелдерге реттік нөмірлер жапсыру;
 - жарыстың ашылу және жабылу салтанатын ұйымдастыру;
 - марапаттауға әзірлік жасау, дипломдар мен сый-сияпаттар әзірлеу;
 - мандат комиссиясының жұмысын жүргізу;
 - бұқарамен және БАҚ өкілдерімен жұмыс жүргізу.
3. Жарыстар бекітілген жарыс ережесіне сәйкес өткізілуі тиіс. Жарыстың ережесіне қойылатын негізгі талап – баптарға түрлі түсінік беру мүмкіндігін болдырмау. Жарыс ережесі жарыстың басталу мерзімінен 1 ай бұрын жіберіледі. Жарыс ережесі келесі баптарды қамтиды:
 - мақсаты мен міндеттері;
 - өткізілетін жері және мерзімі;
 - жарыстың өткізілуіне басшылық ету;
 - жарысты өткізу жүйесі және жеңімпаздарды анықтау;
 - марапаттау рәсімі;
 - қатысушылар мен төрешілерді қабылдау шарттары;
 - тапсырыс беру мерзімі.
4. ҚР ресми жарыстарының жарқағаздарында Қазақстан Республикасының ресми Елтаңбасы мен Қазақстан Республикасы Тоғызқұмалақ Федерациясының таңбасы болуы тиіс.
5. Ұйымдастыру комитеті жарысты қажет төрешілер санымен қамтиды, Бас төрешілер алқасын тағайындайды және жарыстың төрешілігіне байланысты шығындарға қаражат бөледі. Әр жарыста бас төреші, бас төрешінің орынбасары, бас хатшы, бас хатшының орынбасары, төреші-хатшы және қатардағы төрешілер тағайындалады.
6. Бас төрешілер алқасы бекітілген талапқа сәйкес жарыс құжаттарымен, жеребе жүргізу үшін компьютермен, кеңсе тауарларымен және басқа да шығын материалдарымен қамтамасыз етілуі тиіс. Жарыс құжаттары:
 - жарыстың хаттамасы;
 - жарыстың нәтижелер кестесі;

□ партияны жазу бланкасы;

- ескерту бланкасы;
- наразылық бланкасы;
- ойыншы анықтамасы;
- төрешілік анықтамасы;
- жарыстың есебі.

7. Жарыстың алдын-ала тапсырысы жарыстың басталу мерзімінен 15 күн бұрын беріледі. Түпкілікті тапсырыс жарысқа келген күні Бас төрешілер алқасына тапсырылуы тиіс.
8. Ойыншылардың аты-жөні, туған жылы, айы, күні, спорттық атағы, рейтингі, оқу немесе жұмыс орны, жаттықтырушысы көрсетіліп, дәрігердің қолы қойылған түпкілікті тапсырыс (Жарыс құжаттары. Қосымша 2) компьютерлік мәтінде теріліп, конверт ішінде қабылданады. Тапсырыста қаламсаппен түзетулер енгізуге тиым салынады.
9. Командалық жарыстардың тапсырысында ойыншылардың жынысы, рейтингі, ойнайтын тақталарының реттік саны (Жарыс құжаттары. Қосымша 3), команда құрамына ауысым үшін ойнайтын қосымша 2 спортшының (1 ер, 1 әйел) тізімі міндетті түрде көрсетілуі тиіс.
10. Ресми жарыстарда алғашқы ойынның жеребесі жарыстың басталуынан 5-6 сағат бұрын жүргізіліп, алғашқы ойын түс ауа басталады. Келесі ойынның жеребесі кезекті ойын аяқталғаннан 1 сағаттан кейін өткізіледі. Әр ойынның жеребесіне команда өкілінің немесе жаттықтырушының қатысуына рұқсат беріледі. Әр 1 ойынның арасындағы үзіліс 2 сағаттан кем болмауы тиіс.
11. Жарысты ұйымдастырушылар жарысты қай тақта түрімен қамтамасыз етсе, жарыс сол тақта түрімен өткізіледі.
12. Жарыста әр түрлі тақталар болған жағдайда артықшылық төрешілер алқасының ұйғарымымен шешіледі.
13. Зағип ойыншыларға тақтаны таңдау артықшылығы беріледі. Бір уақытта екі тақтада ойнауға рұқсат етілмейді.
14. Жарысты ұйымдастырушылар ниет білдірген қатысушылар үшін мәдени іс-шаралар (экскурсияға шығу, мұражайларды аралау, жергілікті театрларға бару, т.б.) өткізеді.
15. Ұйымдастыру комитеті жарыс қорытындысы бойынша жарыстың жеңімпаздары мен жүлдегерлерін бағалы сыйлықтармен (медальдар, грамоталар) марапаттайды. Жарыс қорытындысы бойынша келесі номинациялармен марапаттауға болады: «Жарыс аруы», «Жігіт сұлтаны», «Ең жас ойыншы», «Тарлан ойыншы», «Жазу бланкасын үлгілі толтырушы». Жыл қорытындысы бойынша «Ең үздік төреші», «Ең үздік ойыншы», «Ең үздік жарысты ұйымдастырушы қала», «Ең үздік жыл Федерациясы», «Ең үздік инновация», «Ең үздік басылым беті», «Ең үздік

сайт» номинациялары анықталады.

1.3 Жарысқа қатысушылардың міндеті

1. Жарысқа қатысушы әр спортшы тоғызқұмалақ ойынының негізгі қағидаларын білуі тиіс.
2. Жарыс барысында ойыншылар төрешілердің Ережеге сай талаптарына толықтай бағынулары тиіс.
3. Әр бір ойыншы ойынға уақытында келуге міндетті. Кешіккен ойыншыға төреші сағатты қосқаннан кейін ескерту беруге құқылы.
4. Жарысқа қатысушылар ойын алаңына тек қаламсаппен келулері тиіс. Ойын аяқталғаннан кейін ойыншыға өзінің ойынын көшіріп алуға рұқсат беріледі.
5. Ойыншылар жазу бланкаларын толық, әрі анық толтыруға міндетті. Егер ойыншы уақыт тапшылығына түссе (ойынға берілген уақыттың аяқталуына 5 минут қалғанда), ол ойыншыға жазу бланкасын толтырмауға рұқсат беріледі. Ойыншы ойын аяқталғаннан кейін қарсыласының жазу бланкасы арқылы өзінің жазбаған жазуларын қалпына келтіреді.
6. Ойыншыларға жазу бланкаларына қосымша суреттер салуға, бояуға тиым салынады.
7. Ойыншыға ойын басталғаннан алғашқы 1 сағаттан кейін басқа ойыншының ойынын тамашалауға рұқсат беріледі. Ойыншы өзінің кезекті жүрісін жасағаннан кейін ғана орнынан тұра алады. Қатарынан екі ойыншының да ойын алаңын тастап кетуіне тиым салынады.
8. Жарыс барысында ойыншыларға кез-келген қысқаша жазбаларды, ақпарат көздерін, біреулердің кеңестерін пайдалануға, сонымен бірге команда өкілімен, жаттықтырушылармен тілдесуіне, ымдасуына, ақыл-кеңес алуына және ойын алаңында ойындарды талдауына тиым салынады.
9. Ойыншыға кез-келген тәсілмен қарсыласының ойын бөлуге, мазалауына болмайды. Бұл дәлелсіз өтініштер мен табанды түрде тең ойын ұсынуды да қамтиды.
10. Ойын барысында ойыншылар ұялы телефондарын өшіруге міндетті. Қосұлы телефон анықталған жағдайда ойыншыға жеңіліс жарияланады.
11. Жарыс өтіп жатқан жарыс алаңына команда өкілдері мен жаттықтырушылар немесе басқа да көрермендер тек қана төрешінің рұқсатымен кіре алады.
12. Жарыс өтіп жатқан жарыс алаңында команда өкілдері мен жаттықтырушыларға ойын барысы туралы әңгімелесуге және оны талқылауға тиым салынады.
13. Әр ойыншы жарыстың соңына дейін қатысуға міндетті. Жарыстың 2 турына себепсіз немесе өтінішсіз қатыспаған ойыншы келесі жеребеден алынады.

14. Команда өкілдері ойыншыларының киім үлгілеріне ерекше мән бергендері жөн.
15. Барлық ойыншылар мен команда өкілдері жарыстың ашылу және жабылу салтанатына қатысуға міндетті (Бас төрешілер алқасы басқаша шешпегенде).

1.4. Командалық жарыстарға қосымша толықтырулар

1. Жарысқа қатысу жөніндегі тапсырыста қай тақтада ойнайтыны көрсетілген ойыншылар жарыс соңына дейін өз тақталарын өзгерте алмайды.
2. Жарыс барысында команда өкілдері тапсырыста көрсетілген ойыншылармен екі ойыншыны ауыстыра алады. Ауыстырылған ойыншылар жарысқа қайта қосыла алмайды. Ойыншыларға тақталарының орнын ауыстыруға тиым салынады.
3. Жарыс барысында тапсырыста жоқ ойыншының команда құрамында өнер көрсеткені анықталса, тәртіп бұзған командаға қандай нәтиже көрсеткеніне қарамастан, сол ойындағы нәтижесіне жеңіліс жарияланады.
4. Командалық жарысқа әр облыстың команда құрамы 60 пайыздан аспаса қатыстырылмайды.
5. Команда құрамы толық болмаған жағдайда ойыншылар реттік сан бойынша отырғызылады.
6. Жарыста әйелдер ерлердің орнына ойнауға құқылы, ал ерлер әйелдердің орнына ойнай алмайды.
7. Командалық жарыстарда ерлер алдыңғы тақтада ойнауға міндетті.

1.5 Жарыс төрешілері мен жүгіну алқасы

1. Жарысты ұйымдастыру алқасы Бас төрешілер алқасы мен жүгіну алқасын құрап, оны бекітеді. Республика көлемінде өтетін барлық ресми жарыстардың Бас төрешілер алқасының құрамы республикалық Тоғызқұмалақ Федерациясымен келісіледі. Бас төрешілер алқасының құрамын ҚР Спорт және дене шынықтыру істері агенттігі бекітеді.
2. Бас төрешілер алқасының құрамына бас төреші, бас төрешінің орынбасары, бас хатшы, бас хатшының орынбасары және төреші-хатшы кіреді. Қатардағы төрешілердің саны жарыстың дәрежесімен анықталады:
 - а) ресми, халықаралық және республикалық жарыстарда – 2-3 жұпқа 1 төреші;
 - б) облыстық, қалалық жарыстарда – 4-5 жұпқа 1 төреші.
3. Жарыс төрешілерінің басты қағидалары бейтараптық болып, жарыс ережесінің қатаң сақталуын қамтамасыз ету болып табылады.
4. Бас төрешілер алқасының міндеттері:
 - а) жарыстың басталуына дейін:
 - жарыс алаңының даярлығын тексеру;
 - жарысқа қатысушылардың тапсырыстарын тексеру және тіркеу;
 - жарыстың алғашқы ойынының жеребесін өткізу;
 - жарыстың коэффициентін есептеп шығару.
 - б) жарыс аяқталғаннан кейінгі бас төрешілер алқасының міндеттері:

- жарыс қорытындысын шығару және нәтижелерін бекіту;
 - кезекті спорттық дәреже орындаған спортшыларға анықтама толтыру;
 - төрешілерге анықтама беру;
 - жарыс қорытындысы бойынша есеп беру.
5. Ереженің бабымен толық реттелмейтін жағдайлардың соңғы шешімі ережеде

қаралатын ұқсас жағдайлардың негізінде, жарыстың Бас төрешілер алқасының жиналысында дауыс беру арқылы қабылданады. Алқа мүшелерінің дауысы тең болған жағдайда бас төрешінің дауысы шешуші дауыс болып табылады.

6. Төрешілер қолданатын жаза түрлері:

- бірінші ескерту (ауызша ескерту);
- екінші ескерту (жазбаша ескерту болып тіркеледі);
- үшінші ескерту (қатаң ескерту болып тіркеледі).

Үшінші рет ескерту алған ойыншының мәселесі Бас төрешілер алқасында қаралады;

- төртінші ескерту (тәртіп бұзған ойыншының команда өкіліне немесе жаттықтырушысына берілген ескерту болып тіркеледі);
- бесінші ескерту (ойыншы жарыстан шығарылады).

7. Бас төрешілер алқасының қолданатын жаза түрлері:

- ойыншыға жеңіліс жариялау;
- команда өкіліне немесе жаттықтырушысына ескерту беру;
- ойыншыны және команда өкілін немесе жаттықтырушыны жарыстан шығару;
- командалық жарыста тапсырыста көрсетілмеген ойыншы анықталған жағдайда, команданың сол ойындағы нәтижесіне жеңіліс жариялау.

8. Төрешілерге қолданылатын жаза түрлерін Бас төреші мен жүгіну алқасы біріге отырып шешеді.

Сонымен бірге төреші бас төрешімен ақылдаса отырып, жағдайға байланысты қажет деп тапса:

- қарсыласының қалған уақытын көбейтеді;
- ережені бұзған ойыншының қалған уақытын азайтады.
- төреші берген ескертуді басқа төреші өзгерте алмайды.

9. Ойын барысында ойыншылар ұялы телефондарын өшіруге міндетті.

Қосулы телефон анықталған жағдайда ойыншыға жеңіліс жарияланады.

10. Егер команда өкілінің немесе жаттықтырушының төрешілер тарапынан алған ескертуі қайталанатын болса, төрешілер оны жарыстың соңына дейін ерекше бақылауға алады. Жарыс барысында ескерту алған адамдардың тізімі бас төрешілер алқасында сақталынып, әр ойыннан кейін хабарланады.

11. Бас төрешінің міндеттері:

- жарыс алаңын ұйымдастыру алқасымен бірге қабылдауға қатысу;
- мандаттық комиссияның жұмысына қатысу;
- жарыстың барысына басшылық жасау;
- төрешілерді тағайындау;
- жарыс бағдарламасын бекіту;
- жеребе өткізуді қадағалау;
- әр ойын күнін қорытындылау және жарыс барысында туындаған

даулы мәселелерді шешу;

- жарыстың қорытынды есебін беру.
12. Бас төреші орынбасарының міндеттері:
- жеребе өткізу;
 - төрешілер жұмысына басшылық жасау, олардың міндеттерін белгілеу;
 - төрешілерге анықтама толтыру;
 - ойыншыларға анықтама толтыру;
 - қажет жағдайда бас төрешінің орнын алмастыру.
13. Бас хатшының міндеттері:
- жарыс бағдарламасын даярлау;
 - бақылау сағатын белгілеу және оған бақылау жүргізу;
 - нәтиже кестесін толтыру;
 - қажет жағдайда бас төреші мен оның орынбасарын алмастыру.
14. Бас хатшы орынбасарының міндеттері:
- жарысқа келгендерді тіркеу;
 - ойын алдында жазу бланкаларын даярлау;
 - қатардағы төрешілерден ойын нәтижелерін қабылдау;
 - хаттамалар толтыру.
15. Қатардағы төрешілердің міндеттері:
- жазу бланкаларын тарату;
 - ойыншылардың жазу бланкаларын талапқа сай толтыруын қадағалау;
 - уақытты бақылау;
 - ойын нәтижелерін қабылдау;
 - ойын нәтижелерін төреші-хатшыға өткізу;
 - жеребе бойынша ойыншылардың жеке дерекнамаларын (табличка) ойын үстелдерінде дұрыс орналастыру.
16. Әр ойын аяқталғаннан кейін ойналған ойындардың жазулары ойыншылардың көшіріп алуларына ыңғайластырылып, көрнекі жерге қойылады.
17. Жүгіну алқасының міндеттері:
- жарыстың қабылданған ережеге сай өтуін қадағалау;
 - команда өкілінің немесе жаттықтырушының наразылық хаттарын қабылдау;
 - Бас төрешілер алқасымен бірге түскен наразылыққа байланысты шешім қабылдау.
18. Жарыстың Бас төрешісі жарыс барысында тоғызқұмалақ ойынының негізгі қағидалары және жарыс өткізу ережелеріне бағынышты.

1.6. Жеребе өткізу

1. Жеребе жарысқа қатысуға ниет білдірген команданың немесе жеке спортшылардың тапсырыстары негізінде өткізіледі.
2. Жарысты ұйымдастырушылар алқасы қатысушылар тарапынан жарысқа қатысу туралы мағлұмат алмаса, төрешілер алқасы алғашқы

ОЙЫННЫҢ

- жасалған жеребесін жаңартып жасамау еркіндігін қалдыра алады.
3. Реттелмелі швейцар жүйесімен өтетін жарыстарда қанша ойын ойналатыны (турлар) спортшылардың жалпы санына байланысты анықталады.
 4. Ресми жарыстарда алғашқы ойынның жеребесі жарыстың басталуынан 5 сағат бұрын жүргізілуі тиіс.
 5. Келесі ойынның жеребесі кезекті ойын аяқталғаннан 1 сағаттан кейін өткізіледі. Әр ойынның жеребесіне команда өкілінің немесе жаттықтырушының қатысуына рұқсат беріледі. Әр 1 ойынның арасындағы үзіліс 2 сағаттан кем болмауы тиіс.
 6. Реттелмелі швейцар жүйесімен өтетін жарыстарда дәйекті себептерге байланысты ойналмаған ойындарды кезекті жеребе өткізгенде шартты түрде тең ойын деп есептейді. Кейінге қалдырылған ойындар келесі ойын жеребесі жасалғанға дейін ойналуға тиісті және сол ойын нәтижесі келесі ойын жеребесіне енгізіледі.
 7. Реттелмелі швейцар жүйесімен жұмыс жасау тәртібі:
 - а) реттелмелі швейцар жүйесінде ойыншыларға рейтингтеріне сәйкес кему бағытында реттік нөмірлер беріледі. Рейтингтері бірдей спортшыларға реттік нөмірлері спорттық атақтары бойынша, одан кейін қазақ тілінің алфавиті бойынша беріледі. Әр ойында ойыншылардың жұптарын анықтау үшін компьютерді пайдаланған жөн (жеребе бағдарламалары);
 - б) компьютер жоқ жарыстарда алғашқы ойынның жұптарын анықтау үшін жеке карточка бойынша (Қосымша 4) жеребе өткізіледі. Онда жарысқа қатысушыларды тең екі бөлікке бөледі. Жоғары нөмірлі ойыншылар бірінші топты, ортадан төменге дейінгі нөмірлі ойыншылар екінші топты құрайды. Алғашқы ойында бірінші топтың 1 нөмірлі ойыншысы екінші топтың 1 нөмірлі ойыншысымен, 2-сі 2-ші нөмірлі ойыншысымен т.с.с. кездеседі. Алғашқы ойында ойынды кім бастайтыны бірінші және екінші топтың ойыншыларына кезекпен беріледі, яғни бірінші топтағы 1-ші ойыншы бастаушы, 2-ші ойыншы қостаушы, 3-ші ойыншы бастаушы, 4-ші ойыншы қостаушы т.с.с.
 - в) келесі ойынның жұптарын анықтау үшін бірдей ұпай жинаған ойыншыларды топтастырып, жұптар в) бабының ережесі бойынша құрылады.
- Жеребе жасау кезінде төмендегідей шарттар орындалуы қажет:
- ойыншылардың саны тақ болғанда, (+) ұпайды рейтингі ең төмен ойыншы алады;
 - бір ойыншы екі рет бос бола алмайды;
 - ойыншылар бір-бірімен екі рет кездеспейді, ал жекелей-командалық жарыстарда бір команданың ойыншылары бір-бірімен кездеспейді;
 - егер бірдей ұпай жинаған топтың ойыншысына қарсылас табылмаса, онда ойыншыны «төмен» түсіруге (↓) немесе «жоғары» көтеруге (↑)

болады. Жарыс көшбасшылары мен жарыс соңындағы ойыншылардан

басқа ойыншыларды қатарынан екі реттен артық «төмен» түсіруге (↓) немесе «жоғары» көтеруге (↑) болмайды;

- ойыншы қатарынан екі рет бір түспен ойнай алады;
- екі ойыншының түстері бірдей болған жағдайда реттік нөмірі кіші ойыншы түсін өзгертеді.

8. Айналма жүйемен жұмыс жасау тәртібі:

- а) айналма жүйесі кезінде командалардың немесе жеке ойыншылардың реттік нөмірі соқыр жеребе арқылы анықталады;
- б) ойынның саны мен жұптар арнайы ойын кестесі бойынша анықталады.

1.7 Ойын нәтижелерін есептеу

1. Ойын қарсыластың біреуі өз қазанына 81-ден аса құмалақ жинағанға дейін ойналады.
2. Ұтысқа ие болған ойыншыға – 1 ұпай, ұтылған ойыншыға - 0 ұпай беріледі. Егер ойын тең аяқталса екі ойыншы да 0,5 ұпайдан алады.
3. Ойын аяқталған болып есептелінеді, егер:
 - ойыншы ұтылғанын мойындаса;
 - ойыншы берілген мерзім ішінде тиісті жүрістерді жасап үлгермесе және қазанындағы құмалақтардың саны 81-ден кем болса;
 - ойыншы ойынды жалғастырудан себепсіз бас тартса;
 - ойыншылардың бірі немесе екі ойыншы кезекті ойын басталғаннан кейін 30 минуттан аса кешігіп келсе;
 - екі ойыншының бірі өз қазанына 81-ден аса құмалақ жинап үлгерсе.
4. Егер қарсыластардың бірі ойынға келмесе немесе 30 минуттан аса кешігіп келсе, ойын хаттамасына ойында болған ойыншының тұсына (+), ал келмеген ойыншының тұсына (-) белгісі қойылады. (+) белгісі 1 ұпайға тең. Бұл белгілердің ерекшелігі спортшыларға кезекті спорттық дәрежелер бергенде ескерілмейді.
5. Егер екі ойыншы ойын аяқталғанда қазанына 81-ден құмалақ жинаса, ойын тең аяқталды деп есептелінеді.
6. Ойын барысында екі ойыншының өзара келісімі бойынша ойын тең аяқталуы мүмкін.
7. Уақыты таусылған, бірақ қазанына 82 және одан да көп құмалақ жинаған ойыншы жеңіске жетеді.
8. Ойыншы тең ойынды тақтада жүріс жасағаннан кейін, сағатын баспай тұрып ұсынады. Ұсынылған тең ойынды әр ойыншы жазу бланкаларында арнайы (=) белгісімен белгілейді.
9. Ойын барысында ойыншы тең ойынды қарсыласына бір рет қана ұсына алады.
10. Ойыншы жарыстан шығып кетсе немесе шығарылса:
 - 10.1. Айналма жүйемен өткен жарыстарда:
 - а) егер ойыншы жалпы ойын санының жартысынан кемін өткізсе, онда

оның көрсеткіштері жарыстың нәтижелері кестесінен алынады;

б) егер ойыншы жарыстың жартысынан артық ойын өткізсе, онда оның көрсеткіштері жарыстың нәтижелері кестесінде сақталынады. Тек онымен кездесуге тиісті ойыншыларға (+) белгісі қойылып отырады.

10.2. Реттелмелі швейцар жүйемен өткен жарыстарда:

а) ойыншының ұпайлары жарыстың нәтижелері кестесінде сақталынып, тек нақты ойналған ойындарының ұпайлары ғана есепке алынады.

1.8 Ойын сағаты туралы

1. Ойын сағаты дегеніміз шектеулі мерзім ішінде жасалған тиесілі жүрістерді бақылауға арналған қос циферблатты сағаттар.
2. Жарыс барысында ойыншыларға төрешілердің рұқсатымен сапалы ойын сағаттарын таңдау артықшылығы беріледі.
3. Әр жарыстың ережесінде сол жарыста қолданылатын шектеулі мерзім өлшемдері белгіленеді.
4. Жарыс барысында әр ойыншыға тиесілі төмендегідей шектеулі уақыт мөлшерлері қолданылады:
 - а) 2 сағаттан беріледі;
 - б) 30 жүріске 1 сағат 30 минут және ойынды аяқтауға қосымша 30 минуттан беріледі;
 - в) 20 жүріске 1 сағат және ойынды аяқтауға қосымша 30 минуттан беріледі; г) 1 сағат 30 минуттан беріледі;
 - д) 1 сағаттан беріледі;
 - е) өзге де мөлшерлер.
5. Төреші сағатты қостаушы ойыншының оң жағына қояды. Кезекті ойын басталғаны туралы хабарланғанда бастаушы ойыншылардың сағаттары іске қосылады.
6. Ойыншы кезекті ойын басталғаннан кейін қанша уақыт кешіксе, сол уақыт ойлануға берілген уақыт есебінен есептелінеді. Кезекті ойын басталғаннан кейін 30 минуттан аса кешігіп келген ойыншыға жеңіліс жарияланады.
7. Ойыншы тақта үстінде кезекті жүрісін жасағаннан кейін өзінің сағатын тоқтатып, қарсыласының сағатын іске қосуы тиіс. Сағатты саусақтың ұшымен ғана іске қосады, оны ұрып іске қосуға тиым салынады.
8. Ойыншы сағатты жүріс жасаған қолымен іске қосады.
9. Ойыншы өзінің кезекті жүрісін жасамай, қарсыласының сағатын іске қоса алмайды.
10. Ойын барысында ақауы бар сағаттар алмастыруға жатады.
11. Егер ойын сағатсыз басталып, төреші сағатты кейінірек қоятын болса, онда бақылау сағатында қалған уақытты тең екі бөлікке бөліп қояды. Сағат ойын аяғына қарай қойылса, онда төреші екі ойыншыға да 15 минуттан кем уақыт қоймайды.

12. Сағат жалаушасын құлатып, қазанына 81-ден кем құмалақ жинаған ойыншы ұтылды деп есептелінеді.
13. Бақылау сағатындағы жалауша құлағаннан кейін төреші сағатты тоқтата

- тұрып, ойыншылардың тиесілі жүрістерді жасағандарын тексереді.
14. Ойын соңында екі ойыншының да жалаушалары бір уақытта құлап, кімнің жалаушасы бірінші құлағанын анықтау мүмкін болмаса, онда төреші екі ойыншыға қосымша 5 минуттан уақыт бере алады.
 15. Ойыншы төрешіге өтініш білдіру үшін сағатты тоқтатуы мүмкін. Төреші ойыншының өтінішін негізсіз деп тапса, онда сағатты тоқтатқан ойыншыға жаза түрі қолданылады.
 16. Ойыншы тиісті жүрістерді белгіленген уақыт мөлшеріне жеткізбей жасаса, онда қалған уақыт мөлшері ойыншының келесі жүрістер жасау үшін қажет уақыт қорына қосылады.
 17. Ойыншыға ойын уақытының аяқталуына 5 минут қалғанда жазу бланкасын толтырмауға рұқсат беріледі қатардағы төреші жасаған жүрістерін қадағалайды. Ойыншы өзінің кезекті жүрісін қарсыласы сағат тілін басқаннан кейін ғана жасайды.
 18. Егер ойын барысында сағат төрешінің қателігінен тоқтатылса, онда ойын ары қарай жалғастырылады.
 19. Жарыс төрешілері жарыс барысында туындаған кез-келген даулы мәселелерді мүмкіндігінше бейбіт жолмен шешуге ұмтылғандары абзал.

1.9. Ойынды кейінге қалдыру

1. Жарыстың Бас төрешілер алқасы белгілі себептерге байланысты (маңызды іс- шараларға қатысу, дәрігердің қабылдауында болу, т.б.) ойынды кейінге қалдыруға шешім қабылдай алады.
2. Егер белгілі бір себептермен аяқталмай қалған ойынды жарыстың Бас төрешілер алқасы кейінге қалдыру жөнінде шешім қабылдаса, онда жүріс жасайтын ойыншы өзінің жүрісін құпиялы түрде бланкіге жазады.
3. Төреші екі ойыншының қатысуымен олардың жазу бланкаларын конвертке салып, желімдейді. Жазу бланкаларында ойыншылардың, сонымен бірге құпия жүріс жасаған ойыншының аты-жөні, құпия жүріске дейінгі тақтадағы жағдай, жүрістің реттік саны, пайдаланылған уақыт мөлшерлері жазылады. Конверттің бүтіндігі мен сақталуына қатардағы төреші төреші жауапты. Төреші конвертті ашпас бұрын оның бүтіндігін екі ойыншыға көрсетуі тиіс.
4. Ойынды жалғастыру кезінде тақтадағы соңғы жағдай қалпына келтіріліп, сағатта екі ойыншының пайдаланылған уақыттары қойылады. Конвертті ашқан төреші құпия жүрісті ауызша оқып, жүріс жасайтын ойыншының сағатын іске қосады. Жүріс жасаушы ойыншы жазылған құпия жүрісті жүруге міндетті.

1.10 Блиц және рапид

1. Төрешілер блиц және рапид ойындарына қатысушылардың санына байланысты жарысты өткізу жүйесін белгілейді. Қатысушыларды рейтинг көрсеткіштері бойынша арнайы кестеге тіркейді.
2. Ойын барысында жазу бланкалары толтырылмайды. Бақылау сағаты

- қостаушы ойыншының оң жағына қойылады.
3. Блиц ойынында әр ойыншыға 7 минуттан, ал рапидте әр ойыншыға 20 минуттан уақыт беріледі. Қосымша уақыт беру төрешінің құзырында.
 4. Әр жұпқа бір төреші тағайындалады. Төреші екі ойыншының ойынға дайын екенін растағаннан кейін сағатты іске қосады.
 5. Ойыншылар ойын басында құмалақтардың тақтада дұрыс орналасуын тексереді, себебі ойын басталғаннан кейін наразылықтар қабылданбайды.
 6. Ойын барысында ойыншы қолы тиген отаудан жүруге міндетті емес. Ойыншы құмалақтарды реттеп қоюды өз уақыты есебінен жүзеге асырады.
 7. Ойын барысында құмалақтарды шашып алған ойыншы оларды өз уақыты есебінен қалпына келтіреді.
 8. Ойыншының кезекті жүріс жасау кезінде сағатының жалаушасы құласа, ол жүрісті аяғына дейін жасайды.
 9. Сағат тілінің құлағаны жөнінде төреші немесе екі ойыншының бірі ғана айта алады.
 10. Электронды сағаттарда уақыт көрсеткіші 00:00⁰⁰ (сағат-минут-секунд) болғанда, төреші уақыттың аяқталғаны жөнінде хабар береді.

1.11 Наразылық туралы

1. Команда өкілі немесе жаттықтырушы кезекті ойын аяқталғаннан кейін 30 минут ішінде жарыстың Бас төрешісінің атына және жүгіну алқасына наразылық хатын түсіре алады.
2. Нәтижелері көрсетіліп, қолдары қойылған ойындарға байланысты наразылықтар қабылданады, бірақ қаралмайды. Себебі, ойыншылардың жазу бланкаларына қойған қолдары сол ойынның қорытындысын мойындағанын білдіреді.
3. Келесі ойынның жеребесі жасалғаннан кейін түскен наразылықтар қабылданбайды және қарауға жатпайды.
4. Наразылық беруші тарап 1000 теңге көлемінде жарна төлеуге міндетті. Жарнасыз наразылықтар қарауға жатпайды.
5. Наразылық қанағаттандырылған жағдайда жарна қайтарылады, ал кері жағдайда төрешілердің еңбек ақысына беріледі.
6. Наразылық хаты түскеннен кейін Бас төрешілер алқасы мен жүгіну алқасы жиналыс өткізіп, наразылық бойынша шешім қабылдауға міндетті.
7. Бас төрешілер алқасы команда өкілін немесе жаттықтырушысын наразылық бойынша қабылдаған шешіммен таныстыруға міндетті.
8. Бас төрешілер алқасының наразылық бойынша қабылдаған шешімі

қайта арауға жатпайды.

9. Наразылық хаты түспей, ойын аяқталғаннан кейін ойын бланкасына 30 минут ішінде қол қоймаған ойыншыға ескерту беріледі.

1.12 Жеңімпаздарды анықтау

Жарыс жеңімпаздарын анықтау үшін жарысты өткізу жүйесіне байланысты келесі көрсеткіштер кему бағыты бойынша қолданылады.

1. Айналма

жүйесі а) Жеке

сынақта:

1. ұпайлар саны;
2. жеке кездесу;
3. Бергер коэффициенті;
4. жеңіс саны;
5. қостаушы болып жеткен жеңіс саны;
6. қосымша «Шапшан ойын»;
7. жеребе.

б) Командалық сынақта:

1. ұпайлар саны;
2. жеке кездесу;
3. ерлердің 1-тақтасы;
4. әйелдердің 1-тақтасы;
5. ерлердің 2-тақтасы т.с.с.

2. Реттелмелі швейцар

жүйесі а) Жеке сынақта:

1. ұпайлар саны;
2. жеке кездесу;(егер ұпайы тең ойыншылардың арасында өзара кездеспегендері болған жағдайда жеке кездесу қаралмайды)
3. Прогресс коэффициенті;
4. Бухгольц коэффициенті;
5. жеңіс саны;
6. қостаушы болып жеткен жеңіс саны.

б) Командалық сынақта (бетпе-бет кездескенде):

1. ұпайлар саны;
2. жеке кездесу;
3. ерлердің 1-тақтасы;
4. әйелдердің 1-тақтасы;
5. ерлердің 2-тақтасы т.с.с.

в) Командалық сынақта (жеребе әр тақта бойынша бөлек өткізілгенде):

1. ұпайлар саны;
2. жеке кездесу;
3. ерлердің 1-тақтасы;
4. әйелдердің 1-тақтасы;
5. ерлердің 2-тақтасы;

6. әйелдердің 2-тақтасы;
7. командалық прогресс.

3. Олимпиадалық жүйе

1. «Иректі із» бойынша өткізіледі;
2. ұтылған ойыншы жарыс жолынан шығып қалады;
3. тең ойнаған жағдайда ұтысқа қостаушы ойыншы ие болады. Жоғарыда көрсетілген көрсеткіштер бойынша ойыншылардың жағдайлары тең болса, жарыс жеңімпазы Бас төрешілер алқасының шешімімен анықталады.

Бухгольц, Бергер және Прогресс коэффициенттерін есептеу

1. Бухгольц коэффициенті – швейцар жүйесімен өткізілген жарыстарда бірдей

ұпай жинаған ойыншылардың орнын анықтау әдісі.

Есептеу тәсілі

- а) Бухгольц коэффициентін ойыншымен кездескен барлық қарсыластарының жинаған ұпайларының қосындысы құрайды. Мәні, ең күшті қарсыластармен (қортындысында ең көп ұпай жинаған) кездескен ойыншыға жарыстың нәтижесінде жоғарырақ орын беріледі.
- б) екі не одан жоғары бірдей ұпай жинаған ойыншылардың Бухгольц коэффициенті бірдей болса, онда әр ойыншының коэффициенттерінен ең аз ұпай жинаған қарсыласының ұпайы шегеріледі. Егер осы айырмадан кейін де Бухгольц коэффициенті (ең аз ұпай жинаған қарсыласын есептегенде) бірдей болса, онда жоғарыда аталған шегеру тәсілі қолданыла береді. Кейде мұндай тәсілді кескі Бухгольц коэффициенті деп атайды.

2. Бергер коэффициенті – айналма жүйемен өткізілген жарыстарда бірдей ұпай жинаған

ойыншылардың орнын анықтау әдісі.

Есептеу тәсілі

Бергер коэффициентін ойыншыға ұтқан қарсыластарының жинаған ұпайларының қосындысы мен онымен тең түскен қарсыластарының жинаған ұпайлары жиынтығының жартысы құрайды. Бергер коэффициенті ең күшті қарсыластарды (ең көп ұпай жинаған) ұтқан немесе олармен тең түскен ойыншыларда жоғары болады.

3. Прогресс коэффициенті - швейцар жүйесімен өткізілген жарыстарда бірдей ұпай жинаған ойыншылардың орнын анықтау әдісі.

Прогресс коэффициентін есептегенде ойыншылардың орны ең жоғары көрсеткіш бойынша анықталады.

Есептеу тәсілі

Прогресс коэффициентін ойыншының әр ойында көрсеткен нәтижелері көрсеткіштерінің қосындысы құрайды. Бұл коэффициент жарыстың алғашқы ойындарында ұтылған ойыншыларда төмен болады.