

ЛЕКЦИЯ 13. ҰЛТТЫҚ СПОРТ ОЙЫНДАРЫНЫҢ ТҮРЛЕРІ. (ШАЛМА, ТҮЙІЛГЕН ШЫТ) ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚТАН САБАҚ ӨТКІЗУ, ҰЙЫМДАСТЫРУ.

1. Жоспары:

1. Жүріс жасау ерекшеліктері. Сабақ түрлері, мақсаты, сабаққа қатысушылар. Сабақ ұзақтығы. Бағалау есеп беру.
2. Тоғызқұмалақ ойынына жаттықтыру, жарысты жоспарлау. Жаттығу жұмыстарының түрлері, ұйымдастыру, өткізу.

2 Мақсаты мен міндеттері: Студенттерге теориялық білім беру, өз бетінше жұмыс жасауға үйрету

3 Лекция мазмұны (қысқаша): Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүреледі. Жүрісті кімнің жасайтыны жеребемен немесе қарсыластардың келісімімен анықталады.

1. Жүріс жасау үшін өз жағыңыздағы отаулардың бірінен бар құмалақтарды қолға алып, біреуін орнына қалдырып, 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), сол отаудағы құмалақтар ұтып алынып, өз қазанымызға салынады. Егер соңғы құмалақ қарсыластың жұп санды құмалағы бар отауына түсіп, тақ қылса құмалақ ұтып алынбайды. Мәселен, жоғарыдағы 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. Сол кезде тақтада төмендегідей жағдай қалыптасады.

				-					
9	9	9	-	10	10	10	10	10	
9	9	9	9	9	9	1	10	10	
				10					

Отаудағы жалғыз құмалақ көрші отауға жүргенде орны бос қалады.

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

Тұздық алу ережесі

Тоғызқұмалақ ойынында құмалақтан басқа ойында бір рет қарсыластың отауын ұтып алуға да болады. Оны ежелде – «тұзды үй», қазіргі тілде – тұздық деп атайды.

3.Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластың екі құмалағы бар отауына таратқан құмалағыңыздың соңғысын түсіру керек. Сонда сол отауда қалыптасқан 3 құмалақпен бірге отау да ұтып алынып, ойынның аяғына дейін сіздің меншігіңізге айналады. Енді жүріс жасалған сайын тұздық алынған отауға түсетін бір құмалақ, міндетті түрде сіздің қазаныңызға салынып отырады. Тұздық алынған отауға арнайы белгі қойылады. Жазбаша түрде – X. Мәселен, төмендегі диаграммаға қарайық .

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

Осы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудағы 10 құмалағын тарату арқылы, соңғы құмалағын бастаушының №7 отауына түсіріп, ондағы 2 құмалақты үшеу етіп, осы құмалақтарды ұтумен қатар, осы отауға тұздық жариялайды. Сонда төмендегі жағдай қалыптасады.

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

Енді кезде бүкіл ойын барысында №7 отау – қостаушының меншігіне айналады.

2.Тұздық ойында бір рет алынады және №9 отаудан ешқашан алынбайды.

3.Тұздық аттас отаулардан алынбайды. Мысалы, жоғарыдағы диаграммадағы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудан тұздық алды, енді бастаушы ойыншы ойын барысында бұл отаудан тұздық алуға қақысы жоқ .

«Атсырау» ережесі

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.

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

3. 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.

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

Ойын ережелерінің танымдық мәні

Әрине, бұл ережелер бірден қалыптаса қойған жоқ . Уақыт талқысына ұшырап, өзгеріске түсті. Кейде шарттылыққа (№9 отаудан тұздық алмау) да ұрынды, кейде кейбір ережелерді (мәселен, қоздату) алып тастауға да тура келді. Бірақ ойынның қазіргі нұсқасының қалыптасуына да көп уақыт кетті және республикалық деңгейде мойындалып, негізгі ережеге айналды. Сонымен қатар жоғарыда айтылған ережелердің әрқайсысын қабылдаудың өзіне қаншама ғасырлар кетсе де әлі күнге дейін осы ережелердің танымдық мәні арнайы қарастырылмай отыр. Көне түркілік дүниетаным, салт-дәстүр, әдет-ғұрыппен байланысты жақтары жеткілікті дәрежеде сөз етілген жоқ .

Қазан төңкерісіне дейінгі кезеңде ойын ережелері ұрпақтан-ұрпаққа ауызша жеткендіктен, жазбаша түрдегі мұрагерліктер қалмаса, XX ғасырдың басынан еліміз тәуелсіздік алғанға дейінгі кезеңде жазылған еңбектерде тоғызқұмалақ қойшылар ойыны ретінде қарастырылып, ойын ережелері мал шаруашылығына қатысты ұғымдардың аясында ғана көрсетілді. Ал мал шаруашылығының өзі көшпенді өркениеттің бір бөлшегі екенін білгенімізбен, «қойшылар ойыны» деген догматикалық қағида ұлттық өнерімізді жаңаша бағытта қарастыруға мүмкіндік бермеді.

«Тоғызқұмалақ» ойының негізгі ережелері

«Тоғызқұмалақ» ойыны арнайы тақтада екі адам арасында ойналады. Ойын тақтасы – 18 отау, 162 құмалақ, 2 қазаннан тұрады.

Тақтаның жалпы құұрылысы төмендегідей.

9	9	9	9	9	9	9	9	9
9	9	9	9	9	9	9	9	9

Жүріс жасау ерекшеліктері

1. Жүріс жасау үшін кез-келген отаудағы құмалақтарды қолға алып, солдан оңға қарай біреуін орнына қалдырып, бір – бірлеп таратамыз. Егер соңғы құмалақ қарсыластың жұп санды отауына барып, тақ қылса /5,7/ немесе өз отауымызға асып түссе, онда құмалақтар ұтып алынбайды.

2. Отаудағы жалғыз құмалақты көрші отауға жүргенде орны бос қалады.

3. Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі.

4. Жүріс жасаған кезде, отауларға құмалақ салмай аттап өтуге немесе 3-4 құмалағы бар отаудан бір құмалақты бөліп алып, жүруге болмайды.

«Тұздық» алу ерекшеліктері

1. «Тоғызқұмалақ» ойынында «тұздық» алу ережесі бар. Бұл ерекшелік Түрік халықтарының тәңірге «құрбандық» шалу дәстүрінен қалған. «Тұздықтың» атқаратын қызметі-жүріс жасаған кезде «тұздық» алынған отаудан құмалақтар өтетін болса, бір құмалақты міндетті түрде «тұздық» алынған отауға тастау керек.

2. «Тұздық» алу үшін жүріс жасаған кезде қарсыластың екі құмалағы бар отаудан үшінші құмалақты түсіру керек. Соңғы құмалақ түскен жер «тұздық» деп аталынады және ол отауға арнайы белгі қойылады.

Жазбаша түрде (x) белгісі. Мысалы:

1	2	4	6	8	3	3	4	-
-	3	2	4	13	X	1	2	1
		56						

Мына тақтадағы жағдайда жүріс қара жағынан. Ақ жағының «тұздығы» №6 отаудағы. Қара жағы «тұздық» алу үшін №5 отаудағы 13 құмалағын таратып, соңғы құмалағын №8 отауға түсіру керек. Қара жағы жүріс жасаған кезде №6 отаудағы «тұздыққа» бір құмалақ салуы керек.

3. «Тұздық» №9 отаудан еш қашан алынбайды.

4. «Тұздық» аттас отаулардан алынбайды. Мысалы: ақ жағы №5 отаудан «тұздық» алса, қара жағы енді №5 отаудан «тұздық» ала алмайды.

5. «Тұздық» ойынында бір ғана рет алынады.

«Ат сұрау» ережесі

1. Ойын аяқталуға жақындаған сайын, қарсыластардың отауларындағы құмалақтар саны азая бастайды. әр құмалақ ұтып алынған сайын, отаудағы жүріс мөлшері де кеми береді. Қарсыластардың қайсысы отаулардағы құмалақтарын бірінші таусып алып, жүрісі жоқ болса-сол ойыншы «ат сұрау» белгісіне ұшырайды. «Ат сұрау» белгісіне ұшыраған адаманың қарсыласы мұндай жағдайда, отаудағы барлық құмалақтарын өз қазанына салып алады. Ойын осылай аяқталады. Мысалы:

		74						
1	2	1	-	X	4	-	-	-
-	-	-	X	-	-	-	2	1
		77						

2. Ақ жағының қазанында – 74, қара жағының қазанында – 77 құмалақ бар. Жүріс қара жағынан. Екі жүрістен кейін, қара жағының құмалақтары тоғызыншы отауға жиналып, жүрістері таусылады. Ол «ат сұрау» белгісіне ұшырайды. Ақ жағы отаулардағы – 8 құмалақты және қарсыластың 3 құмалағын қазанына салып, 85:77 есебімен ұтады.

3. «Тоғызқұмалақ» ойынында отаулардағы құмалақтар арқылы түрлі әдіс-тәсілдер жасап, 82 құмалақ жинаған адам ұтады.

4. Егер екі ойыншы да 81 құмалақтан жиналса, ойын тең аяқталады.

4 Оқытудың техникалық құралдары: интеракт. тақта, проектор т.б.

5 Лекцияның әдістері мен түрлері: сұрақ-жауап, дөңгелек үстел

6 Әр түрлі күрделілік деңгейдегі тапсырмалар

1 деңгей

- Жүріс жасау ерекшеліктері.
- Жаттығу жұмыстарының түрлері, ұйымдастыру, өткізу.

2-деңгей

- Сабақ түрлері, мақсаты, сабаққа қатысушылар.

3-деңгей

- Сабақ ұзақтығы.
- Бағалау есеп беру.

7 СӨЖ және ОБСӨЖ тапсырмалары (Өзіндік жұмысқа арналған тапсырма нұсқаулары көрсетіледі)

- Тоғызқұмалақ ойынына жаттықтыру, жарысты жоспарлау.

8 Пайдаланған әдебиеттер

Негізгі әдебиеттер:

1. Физическая подготовка единоборцев. Теоретико-практические рекомендации. ТВТ Дивизион Москва-2017 Д.В.Максимов, В.Н.
2. Ұлттық спорт ойындары. Оқу құралы. Альманахь. Алматы-2019. Б.А.Шилібаев.
3. Е.Алимханов. Қазақтың ұлттық халық ойындары мен спортының теориялық және педагогикалық негіздері. Қазақ университеті баспасы. Монография. Алматы-2018.
4. Казакша курес. Учебное пособие. Алматы. Мектеп. 2011. П.Ф.Матущак, Е.М.Мухиддинов.

Қосымша әдебиеттер:

1. Ұлттық ойындар арқылы жасөспірімдердің қимыл-қозғалыс дағдыларын дамыту. Тұран. Түркістан-2017. Н.К.Жилисбаев., Е.Е.Сейдахетов