

«Келісемін»
Мектеп директорының тәрбие
ісі жөніндегі орынбасары:

Т.Қибаг
2025ж



«В.И.Пацаев атындағы №2 Алға орта мектебі» КММ

Секция: «Тогызқұмалақ»



Дене шынықтыру пәні мұғалімі: Қалмырза Т.Т.
2025 - 2026 оқу жылы

Түсінік хат

Қоғамымыздың іргетасын нығайту үшін бүгінгі жастарға үлгілі, өнегелі тәрбие беру - қазіргі міндеттердің бірі.

Оқушыда жалпы адамзаттық құндылықтар мен адамның айналадағы дүниемен жеке тұлғалық қатынасын (этикалық, эстетикалық, адамгершілік тұрғысынан) тәрбиелеу мақсатын халқымыздың мәдени рухани мұрасының, салт-дәстүрінің озық үлгілерін оның бойына дарыту арқылы жүзеге асыруға болады. Осымен байланысты бағдарлама халқымызға тән әдептілік, қонақжайлық, мейірімділік, т.б. сияқты қасиеттер, табиғатқа деген қарым-қатынасындағы қазақ халыққа тән ерекшеліктер. Жас ұрпақ қазақ халқының мәдениетімен, асыл мұраларымен ұлттық әдебиеттер арқылы танысып келеді. Халық ойынды тәрбие құралы деп таныған. Ойынды сабақта қолдану оқушылардың ой-өрісін жетілдірумен бірге, өз халқының асыл мұраларын бойына сіңіріп, кейінгі ұрпаққа жеткізе білу құралы.

Тоғызқұмалақ ойыны-өте қызық әрі терең ойлауды талап ететін, халқымыздың даналығын көрсететін ұлттық ойындарының бірі. Халқымызбен бірге жасасып келе жатқан тоғызқұмалақ ойыны қазір кең тарап, дамып, жетіліп келеді.

Халық педагогикасының адам, отбасы, өскелең жас ұрпақты тәрбиелеу туралы арман-мақсаттарын, орныққан пікірлерін, ұсыныстарын қамтып көрсететін педагогикалық идеялар мен салт-дәстүрлері өткен мен қазіргінің арасындағы байланысты көрсетеді.

Бағдарламаны жүзеге асырудың мақсаттары, міндеттері мен бағыттары

«Тоғызқұмалақ» секциясының мақсаты:

- Ұлттық өнерімізді әрі қарай дамыту, насихаттау;
- өсіп келе жатқан жасөспірімдерге үйрену, өз бетімен айналысуға баулу;
- балаларды логикалық ойлауға, математикалық ықшам сақтау әдістеріне үйрету;
- ойынға деген қызығушылықтарын арттыру арқылы қатысушылардың санымен, сапасын өсіру.

«Тоғызқұмалақ» секциясының міндеті:

- «Тоғызқұмалақ» сабақтарына міндетті түрде қатысу;
- өзінің даярлығын арттыру және спорттық шеберлігін жетілдіру;
- спорттық бұқаралық бағытта өткізілетін шараларға белсене қатысу;
- мұғалімнің нұсқау кеңестерін пайдалана отырып, жаттығуларды өз беттерімен орындау;
- тоғызқұмалақ теориялық білімінің талаптарын білу және тәжірибе жүзінде қолдану

«Тоғызқұмалақ» секциясының бағыттары мен сабақтарына қойылатын талаптар:

- ❖ оқушыларға жан-жақты да тиянақты білім беруді қамтамасыз ету, бұл орайда олардың денсаулығын нығайту;
- ❖ сабақтың білімділік және нұсқаулық бағыттылығын ескеру;
- ❖ оқушылардың бойында тоғызқұмалақпен өз бетімен шұғылдануға қажет дағдылар мен икемділіктерді қалыптастыру; оқушылар өздігінен шұғылдануға арналған тапсырмаларды сабақта алады;
- ❖ баланың рухани қабілеттілігін ашу және дамыту, оның қоршаған ортада өзін өзі айқындауы үшін барынша қолайлы жағдайлар жасау.

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.

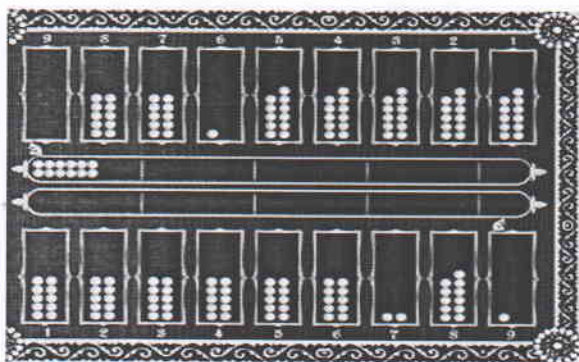
4. Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластың екі құмалағы бар отауына таратқан құмалағыңыздың соңғысын түсіру керек.

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.

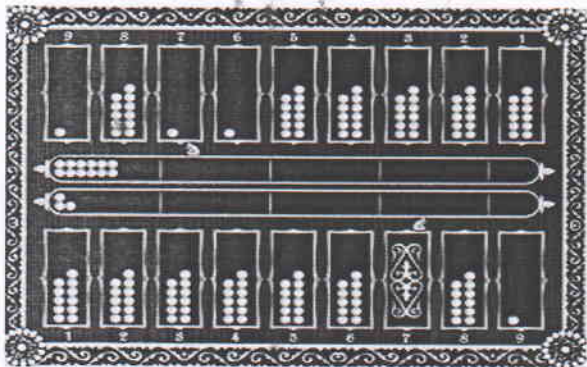
Тұздық алынған отауға арнайы белгі қойылады. Жазбаша түрде – X деген шартты таңбамен белгіленеді.

Мәселен, төмендегі диаграммаға қарайық.



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.



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

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

6. 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.

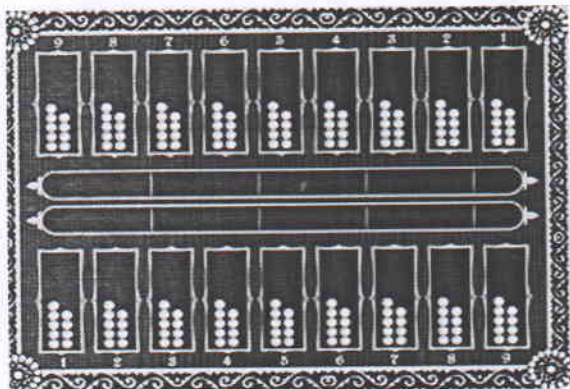
“Атсырау” ережесі:

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.

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 қолданамыз.

Тақтаның жалпы құрылысы төмендегідей:



Бұл жерде - №1 №2 №3 №4 №5 №6 №7 №8 №9 - отаулар.

Берілген диаграммада бастаушының отаулары төменгіжағында, ал қазандағы құмалақтар саны жоғарғыжағында орналасқан.

Жүріс жасау ерекшеліктері:

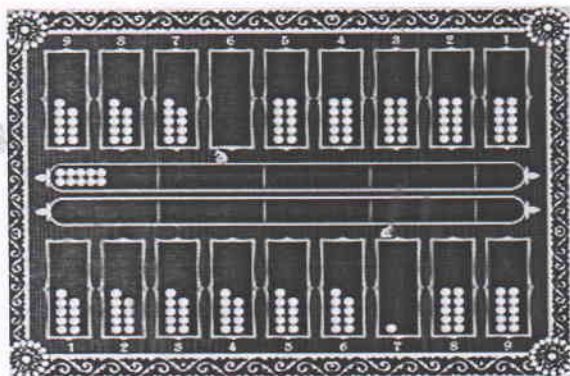
Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі. Жүрісті кімнің жасайтыны жеребемен немесе қарсыластардың келісімімен анықталады.

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), сол отаудағы құмалақтар ұтып алынып, өз қазанымызға салынады.

Егер соңғы құмалақ қарсыластың жұп санды құмалағы бар отауына түсіп (3 құмалақтан басқа), тақ қылса немесе өз отауымызға түссе, 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.



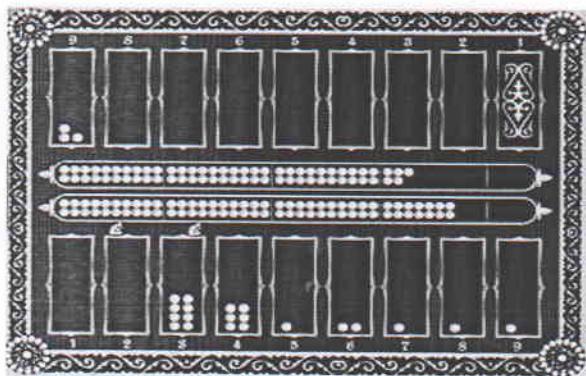
2. Отаудағы жалғыз құмалақ көрші отауға жүргенде орны бос қалады.

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

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

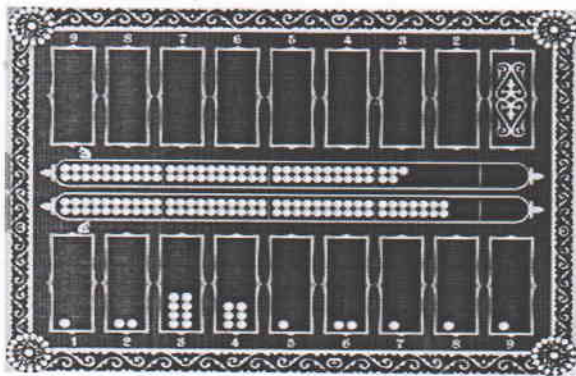
8. Атсырауға ұшыраған ойыншының қарсыласы бұл жағдайда қосымша бір жүріс жасап, барлық құмалақтарды өз қазанына салып алады.

Мысалы:



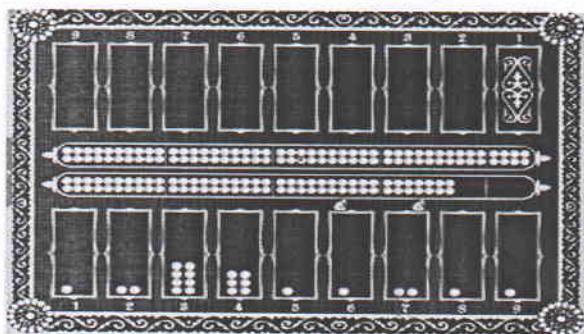
Осы тақтадағы жағдайда жүріс қостаушыдан. Ол №9 отаудағы 3 құмалағын таратады.

Өз кезегінде бастаушы №1 отауға түскен 1 құмалақты жүреді. Қостаушы №9 отаудағы жалғыз құмалақты 1 отауға салады.



Бастаушы кез келген отаудағы құмалақпен, мәселен, 6 отаудағы 2 құмалақтың бірін орнына қалдырып екіншісінің 7 отауға көшіреді.

Сонда төмендегіше жағдай туындайды:



Осы жағдайда бастаушы отауларындағы барлық құмалақтарды (23 құмалақты) қазанына салып, ойынның есебін жүргізеді.

Есеп 88-74. бастаушы ұтты.

9. Егер “атсырау” жағдайында қосымша жүріс жүрілген кезде, құмалақтар амалсыздан қарсыластың отауларының біріне түсіп, жүріс беретін болса, ойын әрі қарай жалғаса береді.

Егер ойыншы ойын барысында 82 құмалақ жинаса ойын бірден тоқтатылады.

«Тоғызқұмалақ» күнтізбелік-тақырыптық жоспары

№	Тақырыбы	Сағат саны	өтілу күні
1	«Тоғызқұмалақ» тарихы	2	05-08.09
2	Ойын ережесін түсіндіру	2	08-12.09
3	Ойынды жазып ойнау тәртібі	2	15-15.09
4	Жүріс дәлдігі	2	19-22.09
5	Жүріс саны	2	22-26.09
6	Тоғызқұмалақ есептері	2	29-29.09
7	2 құмалақ ұтып алуға арналған есептер	2	03.10 06.10
8	3 құмалақ ұтып алуға арналған есептер	2	06.10 10.10
9	4 құмалақ ұтып алуға арналған есептер	2	13.10 13.10
10	5 құмалақ ұтып алуға арналған есептер	2	17.10 20.10
11	Тұздықтың атқаратын қызметі	2	20-24.10
12	Тұздық берудің ерекшеліктері	2	03-03.11
13	Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсіл: комбинация	2	07.11 10.11
14	Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсіл: шабуылдау	2	10.11 14.11
15	Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсіл: қорғану	2	17.11 17.11
16	Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсіл: байлау қою	2	21.11 24.11
17	Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсіл: тұздық алу	2	24.11 28.11
18	Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсіл: тұздық беру	2	01.12 01.12
19	Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсіл: тұзақ құру	2	05.12 08.12
20	Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсіл: айырбасқа шақыру	2	08.12 12.12
21	Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсіл: жүріс қысқарту	2	15.12 15.12
22	Тоғызқұмалақ ойынындағы тактикалық тәсіл: жүріс көбейту	2	19.12 22.12
23	Тоғызқұмалақ бастамалары: «Тектұрмас» бастамасы	2	22.12 26.12

24	Тоғызқұмалақ бастамалары: «Атөтпес» бастамасы	2	09.01 12.01
25	Тоғызқұмалақ бастамалары: «Атсыратар» бастамасы	2	12.01 16.01
26	Тоғызқұмалақ бастамалары: «Бел» бастамасы	2	19.01 19.01
27	Тоғызқұмалақ бастамалары: «Белбасар» бастамасы	2	23.01 26.01
28	Тоғызқұмалақ бастамалары: «Қандықақпан» бастамасы	2	28.01 30.01
29	Тоғызқұмалақ бастамалары: «Қырғыз қорғанысы»	2	02.02 02.02
30	Тоғызқұмалақ бастамалары: «Тараз және Зайсан қорғанысы»	2	06.02 09.02
31	Тоғызқұмалақ бастамалары: «Көкмойын» бастамасы	2	09.02 13.02
32	Тоғызқұмалақ бастамалары: «Маңдай» бастамасы	2	16.02 16.02
33	Тектұрмас аталуы	2	20-23.02
35	Ат өтпес аталуы	2	27.02
36	Тоғызқұмалақ нотациясы және партияларды жазу	2	02.03 02.03
37	Жүріс есептеу	2	06-09.03
38	Бағаналап жазу	2	09-13.03
39	Жүріс жай және шабысты жүріс	2	16-16.03
40	Қанды қақпан ойыны	2	30-30.03
41	Екі жақ ойыншының жүрісі	2	03-06.04
42	Отау белбасар	2	06-10.04
43	Отау қандықақпан	2	13-13.04
44	Тұздық немесе- тұзды үй	2	14-20.04
45	Бай	2	20-24.04
46	Күрделі позициялар	2	27-27.04
47	Отаулардағы құмалақтардың саны	2	01-04.05
48	Атсырау	2	04-08.05
49	Жүрістердің санын есептеу жолы	2	11-11.05
50	Кесте арқылы жүріс санау	2	15-18.05
51	Тоғызқұмалақ отаулары жайында	2	18-22.05



МАДАҚТАМА

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ТӘУЕЛСІЗДІГІНІң
32 ЖЫЛДЫҒЫНА АРНАЛҒАН
АУДАН ӘКІМІНІң ЖҮЛДЕСІ ҮШІН
МЕКЕМЕЛЕР МЕН ҰЙЫМДАР ҚЫЗМЕТКЕРЛЕРІНІң АРАСЫНДА
ҰЙЫМДАСТЫРЫЛҒАН АУДАНДЫҚ СПАРТАКИАДАДА
ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ СПОРТ ТҮРІНЕН
II ОРЫНДЫ ИЕЛЕНГЕН

В.И. Жаңаев ат. №2 Алға орта мектебі

МАРАПАТТАЛАДЫ



Алға ауданының әкімі

Н.Ержанов