

**ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ҰЛТТЫҚ ОЙЫНЫ**

**Денешынықтыру пәнінің мұғалімі:** *Айтжанов А.Ж.*

**4 сынып**

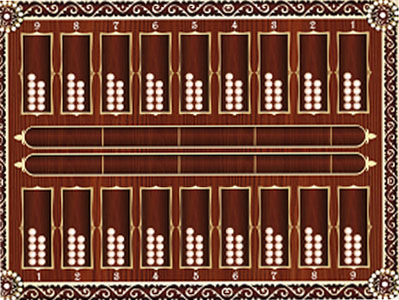
2024-2025 оқу жылы.

**Тоғызқұмалақ ережесі**

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

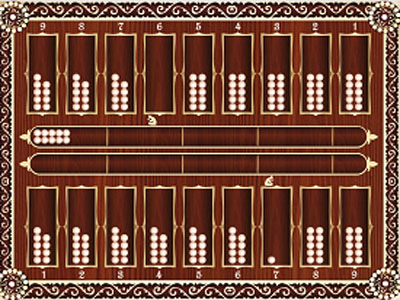
Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі. Жүрісті кімнің жасайтыны жеребемен немесеқарсыластардың  келісімімен анықталады.

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.

Тұздық алу ережесі

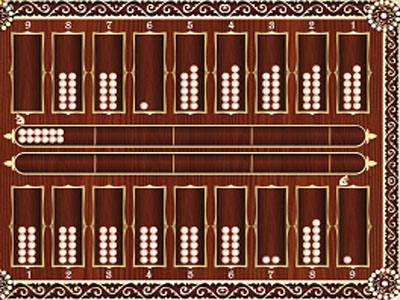
Тоғызқұмалақ ойынында құмалақтан басқа ойында бір рет қарсыластың отауын ұтып алуға да болады. Оны ежелде – “тұзды үй”, қазіргі тілде – тұздық деп атайды.

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

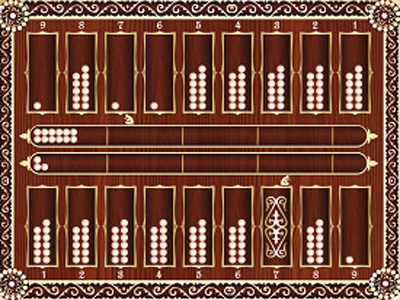
Сонда сол отауда қалыптасқан 3 құмалақпен бірге отау да ұтып алынып, ойынның аяғына дейін сіздің меншігіңізге айналады.

Енді жүріс жасалған сайын тұздық алынған отауға түсетін бір құмалақ, міндетті түрде сіздің қазаныңызға салынып отырады.

Тұздық алынған отауға арнайы белгі қойылады. Жазбаша түрде – Х 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.

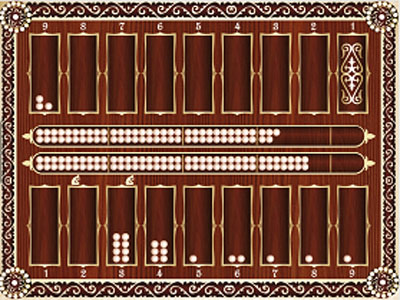
Мысалы, жоғарыдағы диаграммадағы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудан тұздық алды, енді бастаушы ойыншы ойын барысында бұл отаудан тұздық алуға қақысы жоқ.

“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.

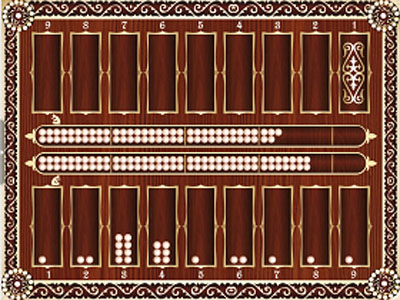
7.Ойыншылардың бірінің отауларындағы құмалақты бірінші таусып алып, жүріссіз қалуы – атсырау деп аталады.

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

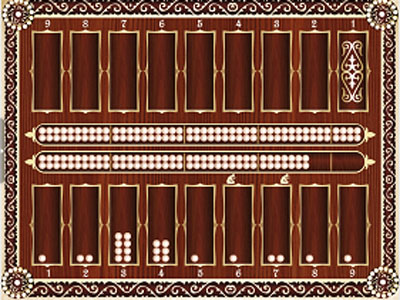


Осы тақтадағы жағдайда жүріс қостаушыдан. Ол №9 отаудағы 3 құмалағын таратады.

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 екіншісін 7 отауға көшіреді. Сонда төмендегіше жағдай туындайды:



Осы жағдайда бастаушы отауларындағы барлық құмалақтарды (23құмалақты) 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.

***ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚТАН ТАҚЫРЫПТЫҚ КҮНТІЗБЕЛІК ЖОСПАРЫ***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***№*** | ***Сабақ тақырыбы*** | | ***Сағат саны*** | ***Кұні***  ***Айы*** | ***Уақыты*** |
| ***І тоқсан*** | | | | | |
| *1* | *Тоғызқұмалақ ойынының атауы туралы мағлұмат.* | | *1* |  |  |
| *2* | *Ойын ережелері және танымдық мәні.* | | *1* |  |  |
| *3* | *Ойын ережелері және танымдық мәні.* | | *1* |  |  |
| *4* | *Ойынның негізгі ережелері.* | | *1* |  |  |
| *5* | *Ойынның негізгі ережелері.* | | *1* |  |  |
| *6* | *Жүріс жасау ерекшеліктері.* | | *1* |  |  |
| *7* | *Жүріс жасау ерекшеліктері.* | | *1* |  |  |
| *8* | *Бағыт мәселесі.* | | *1* |  |  |
| *9* | *Бағыт мәселесі.* | | *1* |  |  |
| ***ІІ тоқсан*** | | | | | |
| *10* | | *Отауға бір құмалақ қалдыру.* | *1* |  |  |
| *11* | | *Отауға бір құмалақ қалдыру.* | *1* |  |  |
| *12* | | *Тұздық алу ережелері.* | *1* |  |  |
| *13* | | *Тұздық алу ережелері.* | *1* |  |  |
| *14* | | *Тұздықтың ойында бір рет алынуы.* | *1* |  |  |
| *15* | | *Тұздықтың ойында бір рет алынуы.* | *1* |  |  |
| *16* | | *Маңдайдан және аттас отаулардан тұздықтың алынбауы.* | *1* |  |  |
| ***ІІІ тоқсан*** | | | | | |
| *17* | | *Маңдайдан және аттас отаулардан тұздықтың алынбауы.* | *1* |  |  |
| *18* | | *Жұптың табысты болуы.* | *1* |  |  |
| *19* | | *Жұптың табысты болуы.* | *1* |  |  |
| *20* | | *Ойын ережелерінің танымдық мәні.* | *1* |  |  |
| *21* | | *«Атсырау» ережесі.* | *1* |  |  |
| *22* | | *«Атсырау» ережесі.* | *1* |  |  |
| *23* | | *Атсырау ережесі және соңғы жүріске мүмкіндік беру.* | *1* |  |  |
| *24* | | *Ойынды жазу тәртібі және тоғызқұмалақ әліппесі.* | *1* |  |  |
| *25* | | *Тоғызқұмалақ әліппесі.* | *1* |  |  |
| *26* | | *Тоғызқұмалақ отауларының аттары және тұздық бағалау көрсеткіштері.* | *1* |  |  |
| ***ІV тоқсан*** | | | | | |
| *27* | | *Тоғызқұмалақ отауларының аттары және тұздық бағалау көрсеткіштері.* | *1* |  |  |
| *28* | | *Тоғызқұмалақ отауларының аттары және тұздық бағалау көрсеткіштері.* | *1* |  |  |
| *29* | | *Ойын бастамалары.* | *1* |  |  |
| *30* | | *Ойын бастамалары.* | *1* |  |  |
| *31* | | *Ойын соңы.* | *1* |  |  |
| *32* | | *Ойын соңы.* | *1* |  |  |
| *33* | | *Тоғызқұмалақ этюттері* | *1* |  |  |
| *34* | | *Жазу тәртібі.* | *1* |  |  |

***4 сынып***

1. *Ағзамова Ақбота*
2. *Асқарбекұлы Асылжан*
3. *Еділ Бекасыл*
4. *Қабдешов Ернұр*
5. *Қасымжанова Еркеназ*
6. *Есен Сұлтан*
7. *Ерболат Ернұр*
8. *Қайса Айзере*
9. *Бақтыбазарова Іңкар*
10. *Ордабаева Айым*
11. *Орал Айсана*
12. *Орал Қазбек*
13. *Илиясов Жәнібек*

***Тоғызқұмалақ ұлттық ойыны***

*«Мектеп жаныныдағы интернаты бар Ақши жалпы орта білім беретін мектебі» КММ-де*

*2024 жылғы 29 тамыздағы №1 педагогикалық кеңесте қабылданды.*

***Түсінік хат***

*Қазіргі ақпараттандыру технологиясының кең дамыған кезінде оқушылар үлкен ауқымды ақпараттарды тез қабылдап, сараптап, логикалық қорытындылар жасай білулері керек. Логикалық және жүйелі ойлауды қалыптастыруда тоғызқұмалақтың алатын орны зор. Ол оқушылардың аз уақытта ойлдарын шоғырландыруына, туған жағдаятты сараптауға және шешім шығаруға үйретеді және алдына қойған мақсатына жетуге, төзімділікке тәрбиелейді.*

*Тоғызқұмалақ – екі тұлғаның көрнекі түрде сайысу түрі. Ол бізге адамның шығармашылық дәрежесін анықтауға қажет. Тоғызқұмалақ ойнаушының үнемі жетілуінен, жүйелі түрде дайындық сағаттарын жүргізуден кейін нәтиже күтуге болады. Сонымен қатар тоғызқұмалақты үйретудегі жаттықтырушының шығармашылық деңгейінің жоғары болуы қажет.*

***Бағдарлама:*** *Авторлық бағдарлама мемлекеттік стандартқа сүйене отырып жазылды. Осы бағдарлама сабақтан тыс білім беру жүйесінде тоғызқұмалақты үйрету жүйесі оқушылардың жеке қабілеттіліктерін айқындап, жетілдіре отырып оның тұлға ретінде жалпы жетілуі мен тәрбиесіне бағытталады.*

***Мақсаты:*** *Жеке тұлғаны жетілдіру қиын мәселе болғандықтан, тоғызқұмалақты үйретудің құрылымы мен мазмұны мақсатқа бағытталған мінез қалыптастыруға тәрбиелейді.*

***Міндеттері:*** *Оқушылардың логикалық ойлау әлемі мен бейнелеп ойлаудың сұлулығын бойлатып, қоршаған орта туралы елесін кеңейту.*

***Күтілетін нәтиже:****Жаттығу ойындарында, мектепішілік, аудандық,облыстық тоғызқұмалақ сайыстарына қатысуында.*

***Аңдау хат:*** *Бағдарламаның өзектілігі мектептегі оқушыларға педагогика жағынан тәрбиелік мәні зор екендігі атап көрсетілді.*

***Бағдарламаның негізгі мақсаты:*** *Тоғызқұмалақ сабағы арқылы шығармашыл, дарынды жеке тұлға жетілдіруге жағдай жасау.Қазақтың ұлттық ойындарын дамыту.*

***Міндеттері:***

*1.* *Тоғызқұмалақтың шығу тарихымен таныстыру, ойын ережелерін үйрету, оқушыларға тоғызқұмалақ ойыны туралы теориялық білім беру, сайыстар өткізу ережелерімен таныстыру..*

*2. Тұлғаның логикалық ойлауын, есте сақтауын, орнықтылығын жаңа басқа да жағымды қасиеттерін жетілдіру;*

*3.* *Айналасына ұқыптылықпен қарау, жеке қасиеттерін жетілдіруге ұмтылдыру, өзін тәртіпке салуға тәрбиелеу, еріктілік қасиеттерін жетілдіруге және өзін өзі бағалай білуге*

***Бағдарламаның нәтижесі мен қорытындысы:***

*1. Әр жеке тұлға өзіндік ерекшеліктерін көрсете біледі, басқада қырынан ашыла біледі. Әрі төзімдік, шыдамдылық сол сияқты рухани адами қасиеттерін дамыта түседі.*

*2. Жарыс кезінде ешқандай тәртіп бұзылмайды. Оқушылардың пәнді игеруімен қатар ұжымда жұмыстана білуі қалыптасады.*

Әдістемелік нұсқаулар

Павлодар

**Биология-химия факультетінің ғылыми кеңесімен басылып шығаруға ұсынылған**

**Рецензент:**

Ж.А. Усин– п.ғ.д., ПМПИпрофессоры.

Т 50 А.Ж. Куватов

Тоғызқұмалақ ұлттық ойыны: әдістемелік нұсқаулар. – Павлодар, 2008. – 36 б.

Ұсынылып отырған әдістемелік нұсқауда тоғызқұмалақ ойынының атауы, ережелері көне түркілік дүниетаным негізінде қарастырылады. Және де ойынды жазу тәртібі, ойынның теориялық негіздері көрсетіледі, эстетикасы қарастырылады.

Әдістемелік нұсқау ұлттық тоғызқұмалақ ойынымен шұғылданушыларға, шеберлігін арттырғысы келгендерге, қазақ халқының дүниетанымы және этнографиясы қызықтыратын көпшілік қауымға арналады.

УДК 794.08(07)

ББК 75.727я7

**©** Куватов А.Ж., 2008 **©** С.Торайғыров атындағы Павлодар

мемлекеттік университеті, 2008

**Мазмұны**

Кіріспе..............................................................................................................3

1 Тоғызқұмалақ ойынының атауы туралы бірер сөз................................6

2 Ойын ережелері және танымдық мәні...................................................10

3 Ойнды жазу тәртібі және тоғызқұмалақ әліппесі................................17

4 Тоғызқұмалақ отауларының аттары және тұздық бағалау көрсеткіштері..........................................................................................21

5 Ойын бастамалары..................................................................................25

6 Ойын ортасы............................................................................................28

7 Ойын соңы...................................................................................................30

8 Тоғызқұмалақ этюдтері..........................................................................33

Қорытынды......................................................................................................................35

Әдебиет ....................................................................................................36

**Кіріспе**

*Түркі халықтарының ақыл-ой өнері тоғызқұмалақты насихаттап* *жүрген барлық азаматтарға, жалынды жастарға арналады.*

Әлемнің түкпір-түкпірінде адамзаттың қолымен, ақыл-ойымен жасалған зияткерлік ойындар мыңдап саналады. Бірақ оны жүйелеген Д.Мюррей бар-жоғы бес түрге бөліп қарастырады. Оның ішінде соңғы түріне африкалық калах, арабтың манкаласы және қозғалыс ойындары деп аталады және соған ұқсас тақта басында ойналатын қозғалыс ойындарының бірқатар түрлері кіреді. Қазіргі кездегі деректер бойынша аталған ойындардың алғашқы үлгілері осыдан 3,5 мың жыл бұрын Африка не Азия өңірлерінде пайда болған. Археологтардың қазба жұмыстарының нәтижесінде табылған ойын тақтасы, шар типтес заттар осы уақыттың аралығын көрсетеді. Әсіресе, оның көне екендігін және дүние жүзіне танымал болғандығын Египет саркофагтарындағы, Афины храмдарындағы, көне керуен жолдарындағы тастарға салынған сурет, кескіндерден байқауға болады. Бірақ осы Калах ойынының танылуының қызғылықты тарихы бар.

1893 жылы Чикаго қаласындағы көрмелердің бірінде ежелгі кезде адамзаттың жартысы ойнаған, уақыт өте келе ұмытылып қалған зияткерлік бір ойынның ережелері жазылған тақташа ілінеді. Кейінірек осы ереже көпшілікке таныстырылуы үшін бірқатар америкалық журналдарда жарияланады. Осы басылымдардың бірі 1905 жылы Вильям Чемпионның қолына тиеді. Ойынның негізгі ерекшеліктері мен заңдылықтары жас американдық азаматқа қатты ұнайды және жастық шағында ойынды дамытуға деген құлшынысы болғанымен, ниетіне әрекеті сәйкес келмейді. 1940 жылы кексе тартқан шағында ғана ойынды дамытуға құлшына кірісіп, ойынға керекті құрал-жабдықтарды ағаштан жасап, айналасындағыларға үйрете бастайды. Зияткерлік ойынға – Калах деп ат қояды (В.Чемпион Калахари елді мекенінде сол кезде де бұл ойынды ойнаушылар бар деп сенген) және көп ұзамай Америкадағы көпшілік ойнайтын қызықты ойындардың біріне айналады.

В.Чемпионның қарқынды жұмыстарынан кейін, оның қатарластары көбейіп, сол жерде түрлі үйірмелер ашылып, жарыстар ұйымдастырылады. Жарысты өткізудің коммерциялық нұсқалары жасалып, пайда табудың көзіне айналады. Сондықтан болар Калахты насихаттаумен және тақтасын жасаумен үлкен компаниялар айналысады.

Ойынды жетілдіру бағытында компьютерлік бағдарламалар жасалып, бірқатар уақыттардан кейін адамзат пен жасанды интеллект арасында жекпе-жектер ұйымдастырылады. Алғашқы бағдарлама үлгілері ойынның негізгі заңдылықтарын толығымен игере алмай, табиғи ақыл-ойдан жеңіліс тауып отырды. Бірақ уақыт өте келе техникалық сана өз құдіретін көрсетеді. Кезекті кездесулердің бірінде 1970 жылы адамзат ақыл-ойы Калах ойыны бойынша өткізілген жекпе-жекте компьютерлік бағдарламадан жеңіліс табады.

Қазіргі кезде калахтың көптеген елдерде қауымдастықтары бар. Интернетте ойынды үйретуге және насихаттауға сайттар ашылған, кейбір ұялы

телефондарға бағдарламалық нұсқалары да енгізіліп, кез келген мезетте ойнауға болады. Яғни сапалы даму жолына түсіп, дүниежүзілік зияткерлік ойындардың қатарынан орын алған.

Ал осы қозғалыс ойындары санатындағы зияткерлік ойындардың бастау көздері қайдан басталатынын зиялылар, ойын тарихымен айналысып жүрген азаматтар біледі ме екен? Білмегендіктен соңғы кездері жарыққа шыққан еңбектерде бұл мәселе бір жақты көрсетілуде. Мысалы, «Домино, нарды, кости» кітабында: "Калах көптеген халықтарға таныс болған, әркім оны өзінше атаған және қосымша ережелер енгізген. Мысалы, қазақтарда калах - тоғызқұмалақ, Малак жартыаралында - джонгок, ал Шығыс Африка елдерінде - оуа деп аталады"[1.180] – делінген. Ал шын мәнінде осы пікір дұрыс па? Егер тоғызқұмалақ ойынының пайда болуы қатарлас болса және ұлттық ойындағы кейбір негізгі ережелер Калахта жоқ болса, онда неге мысырлық ойын қозғалыс ойындарының түпкі тегіне саналуы тиіс. Міне, осындай ойындардың ерекшелігін және даму тарихын түсінбей жазылған түрлі еңбектерде тоғызқұмалақ өзінің лайықты бағасын ала алмай жүр.

Жоғарыда айтқанымыздай, калах ойыны көптеген ғасырлар бойы ұмытылып калып, XIX ғасырдың соңында ғана адамзат есіне түссе, ал, тоғызқұмалақ ұрпақтан-ұрпаққа ұмытылмай жетіп отырған. Ұлттық ойынның сақталып қалуында көшпенді бабаларымыздың ұрпақ тәрбиесіне деген жауапкершілігі, ауызша айту дәстүрі, жадының мықтылығымен қатар, тастан жасалған тақта үлгілерінің де маңызы болды деп ойлаймыз. Тас тақталардың жасалуы – Орхон-Енисей ескерткіштерін кейінгі ұрпағына жетсін деп әдейі балбал тастарға жазып қалдырған бабаларымыздың даналығы секілді биік мұраттардан туындаса керек. Уақыт та бұл шешімнің дұрыстығына көз жеткізіп отыр. Небір жаугершілік замандар өтсе де, жазба деректерде мәлімет қалмаса да уақыт сынына төтеп беріп, бүгінгі ұрпаққа жетті. Бірақ ойынның ережелері өзгеріске ұшырады, көне тақта үлгісі жаңа түрге ауысты, жадымыздан ойынның дүниетанымдық көріністері ұмытыла бастады.

Бірақ халық жадында сақталган нәрселер ұмытылмайды екен. Бірде ауыз әдебиеті үлгілері, бірде хатқа түскен дүниелер арқылы жарыққа шығады екен. Тек оны саралай алатын, қасиетін тани алатын таным қажет. Ал ондай ақыл-ой алыптары тәуелсіз санадан шықпақ.

КСРО ыдырап, еліміз өз билігін өзіне алғаннан кейінгі кезеңде рухани өміріміздегі өзгерістер мәдениет пен өнер салаларының барлығына оң әсерін тигізіп, кезінде бұрмаланып, өзгеге телініп қарастырылған көптеген ұлттық жәдігерліктерді жаңадан саралауға жол ашылды. Рухани тұлғаларымыздың ел мәдениетін дамытудағы еңбегі бағаланып, тарихтың ақтаңдақ беттерін ашуға арналған ғылыми еңбектер шыға бастады. Бірақ түркілік өркениеттің қайталанбас үлгілерінің бірі - тоғызқұмалақ туралы әлі толымды, танымдық еңбектер жоқтың қасы. Бірқатар ғылыми еңбектер шыққанымен әлі күнге дейін оның негізгі мәні ашылмай келуде. Сондықтан осы әдістемелік нұсқауда ұлттық ойынның бұрын қарастырылмаған дүниетанымдық қырларымен қатар, ойынның теориялық негіздерінің нақтылы мысалдарын арқылы көрсетіп көрейік.

**1 Тоғызқұмалақ ойынының атауы туралы бірер сөз**

Тоғызқұмалақ – әлемдік мәдениеттің озық үлгілерімен бой теңестіре алатын рухани ойын, логикалық ойлау өнері. Бұл өнердің басты қасиеті – адам санасын жетілдіруге, ақыл-ойын кемелдендіруге ерекше күш салады. Түркі халықтарының ұрпақ тәрбиесіне жауапкершілікпен қарайтынына осы ойынның өзі де дәлел бола алады. Жасөспірімнің дене күшінің мол болуымен қатар, ақылды болуына да көп мән берген бабаларымыз осы ойынды ойлап тапқан.

"Тоғызқұмалақ – қазақтың ерте заманнан келе жатқан спорт ойындарының бірі. Бұл ойынды қазақтардан басқа қырғыздар, қарақалпақтар, алтайлықтар да ойнайды", – дейді зерттеушіТ.Сұлтанбеков[2.178]. Сонымен қатар Түркия, Түркіменстан, Өзбекстанның кейбір аудандарында ұлттық ойынның ойналатыны туралы мәліметтер бар. Бірақ осы аталған елдерде ойынның атауында кейбір өзгешеліктер кездеседі. Мәселен, тоғызқұмалақты қырғыздар – "тогузкоргоол" десе, Ақтеңіз жағалауындағы кейбір көшпелі түрік тайпалары – "тогузташ" деп атайды екен. Сөз тіркесінің алғашқы сыңарында кейбір дыбыстық ерекшеліктер болмаса жалпыға түсінікті екені белгілі. Ал "коргоол" – монғол тілінде "құмалақ" деген сөзді білдіреді. "Таш" сөзі – тас деген мағынаны айқындауымен қатар, ойынға жүріс жасау құралы ретінде қатынасы бар. Бұл атаулардан не байқалады? Және де тоғызқұмалақтың мыңдаған жылдық тарихы бар көне ойын екендігін ескере отырып, түркі халықтарының шығу тегінің бір болғандығын және тек қана осы түркі дүниесінде сақталу ерекшелігін қарастыра отырып, ойынның осы халықтарға ортақ атауы болмады ма? – деп, ойға да қаласың.

Түркі тілдерінде әр сөздің негізгі мағынасымен қатар, астарлы, тұспалды мағынасы да болады. Бүгінгі күнге дейін жарық көрген бірқатар еңбектерде "тоғызқұмалақ" атауын оның екінші сыңарына байланысты заттық, тұрмыстық негізде түсіндіру – оның құндылығы мен қасиетін өз дәрежесінде таныта алмай отыр. Яғни құмалақты – қойдың нәжісі деп, тоғызқұмалаққа «қойшылар ойыны» деген қарабайыр тіркесті жамау – ұлттық ойынның мәнін өз дәрежесінде көрсетпейді. Сөз өнерінің қуатын жетік түсінген бабаларымыз ұрпағының зерделі ойлы болуы үшін де көп тер төккен. Кез келген өнер туындысы болсын, ақыл-ой шығармашылығының жемісі болсын оның атауына да ерекше мән берген.

Шынында ойынның атауы мен мәнін толық түсіну үшін "тоғызқұмалақ" сөзін жеке-жеке талдаған жөн. Тоғызқұмалақ – біріккен сөз. Сөз тіркесінің алғашқы сыңары – сан есім, кейінгісі – зат есім. Бірақ бұл сөздерді көшпенділердің наным-сенімдерінің негізінде қарастыру ғана нәтиже бермек.

"Құмалақтың не сегіз, не жеті немесе он бір, он үш болмай дәл тоғыз болу себебі кездейсоқ емес. Қазақ халқының ауызекі сөйлеу тілінде көп кездесетін сандардың бірі – тоғыз (Мысалы, "тоғыз жолдың торабы", "тоғыз қабат торқадан, тоқтышақтың терісі артық", "тоғыз інген боталап, тоғыз інген құлындап"). Тоғызқұмалақ ойынының атауы осылайша пайда болды ма? Әлде, тоғыз санының өзіндік арифметикалық ерекшелігі бар ма? – деген болжамдар да бар. Әрине, оның бәрі де көп зерттеуді талап етеді. Біздіңше бұл ойын есеп ойыны болғандықтан, оның аты қалай болса солай қойыла салмауы тиіс", – дейді Т.Сұлтанбеков[2179].

"Тоғыз" саны ежелгі түркілерде көптік мағынаға ие болған. Бабаларымыз осы санды шексіздік қасиеті бар сан деп түсінген. "Тоғыз жолдың торабы" деген тіркес нақты тоғыз жолды емес, көп жолдың тіркесуін бейнелейді. Тоғыз санына байланысты шыққан басқа тіркестерге де осы сипат тән.

Ал "құмалақ" сөзі ойынның қойшылар арасында белгілі бір кезеңдерде кеңінен таралып, насихатталуына байланысты сақталып қалса керек. Ілкі тектеріміз тақта отауларына құмалақ салып ойнағанға дейін түрлі жеміс-жидектердің дәндері, сүйек, уақ тастармен және т.б. заттармен де ойнауы мүмкін. Ақтеңіз жағалауындағы көшпелі тайпаларда тасқа байланысты атаулардың жадыда қалуы осыған айғақ. Ал "коргоол" сөзінің қырғыз тілінде ұшырасуы – монғолдардың көптеген жылдар бойы қазіргі Қырғызстан аймағына үстемдік жасауынан қалған тілдік ерекшелік болса керек.

Құмалақтың бір қасиеті – оның қозғалысқа бейімділігінде. Оны түртіп қалғанда жылжиды, яғни қозғалады, козғалысқа түседі. Демек "құмалақ" – қозғалыстың символы. Сондықтан "тоғызқұмалақ" сөзінің беретін мағынасын қарастырғанда көшпенді дүниетаным мәселелерін естен шығармау керек. Осыған сәйкес бұл тұжырымға сүйенсек, тоғызкұмалақты «шексіз қозғалыс» ойыны деп қарастырған жөн болмақ. Өйткені осы ойындағы 162 құмалақтың ерсілі-қарсылы қозғалыстары өте көп. Шынында да сол шексіз қозғалыстардың тақтадағы түрліше өзгерістерін жадында сақтай алатын, логикасы мықты, қиялы жүйрік адам ғана тоғызқұмалақ ойынымен тереңдеп айналыса алады. Егер осы тұжырымға сүйене отырып, тоғызқұмалақты "шексіз қозғалыс" ойыны – деп қарастырар болсақ, онда ойынның төл тума болмысын, тарихи дүниетанымдық мәнін өз дәрежесінде аша аламыз ба?

Жоғарыдағы калах ойынында – 2 қазан, 12 отау, 72 құмалақ бар. Ойынның басты мақсаты – қарсыластардың бірінің өз отауларындағы кұмалактары арқылы – 37 құмалақ ұтуы болып табылады. Бір ерекшелігі бұл ойындағы калах деген сөз – қазан деген мағынаны білдіреді. Яғни "калах" немесе "манкала" – ұтып алынған құмалақтар салынатын орынның атауы. Біздегі – қазан немесе көнедегі – орда. 1936 жылғы "Тоғызқұмалақ"кітапшасында С.Аманжолов құмалақтарды ұтып алып жинайтын жерді осы екі атаумен де атаған. Мысалы, "18 отаудың ортасын ала бірімен-бірінің арасы 8 см, жерде 2 үлкен шұңқыр болады, әрқайсысының кеңдігі 8 см, тереңдігі 2 см болады. Бұл шұңқырларды – "Орда" немесе "Қазан" дейді[3].

Енді бір жағдайларда шетелдік бірқатар қозғалыс ойындарының атауы – сол жерлерді мекендеген халықтардың тұрмыстық ерекшеліктеріне байланысты өзгеріске ұшырап отырған. Мысалы, Нигерияда отауларға Ади өсімдігінің дәндерін салып ойнағандықтан, ойынның атауын "Ади" деп атаған. Бұл жері қазақтың тоғызқұмалақ ойынының атына ұқсайды.

Бірақ бабаларымыз тоғызқұмалақты үнемі құмалақпен ойнамаған, ол тек жеке бір ойнаушылардың (қойшылардың) мәжбүрлігінен ғана туындаған. Ал халықтың басқа зиялы өкілдері сүйектен, ағаштан жасалған домалақ заттармен, жемістің дәндерімен ойнаған. Құмалақтың өзімен ойнағанның өзінде оны жүрісжасау кезінде басқаша атаған.

Мәселен, С.Аманжолов: "Айтылған 18 отаудыңіштерінде ойын басталмас бұрын тоғыз-тоғызданқұмалақ болады (барлығы – 162), олар жүріс үстінде атдеп аталады", – дейді[3]. Ал Т.Сұлтанбеков:"Тоғызқұмалақ ойынында атпен байланысты екі атаубар. Бұл атаулардың кіру себебі – тоғызқұмалақойынының қазақтың өмірімен іштей біте қайнасыпжаткандығын дәлелдейді. "Ат"деп ойынныңбарысында жүрілетін құмалақтарды айтады. Мәселен,бір отауда сегіз құмалақ жатыр делік. Оның арты, яғнисонғы құмалақтың түсетін жері – әлгі отаудан солданоңға карай санағанда сегізінші отауда жатыр. Сондаойыншы: сегізінші отауға менің құмалағым жетіп тұрдеудің орнына "атым жетіп тұр" немесе ойынның ретінеқарай "сенің белбасарыңа жететін менде ат жоқ", "сеніңатың” менің "байыма" жығылып жатыр немесе "байға"жетем десең ат жина деп сөйлейді. Ерте кезде қазақхалқы алыс жолдарға сапар шеккенде қосағына ат алыпжүретін болған немесе айшылық сапарға шығарда әрбірбекет сайын ат ауыстырып мінетін болған.Тоғызқұмалақ ойынында да осыған ұқсас жайларкездеседі. Мәселен, бір отауда жиналған "байды""шауып алу" үшін, ойыншыға кәдімгідей-ақ ат жинаукерек. Ол аттарды "байға" жеткенше әрбір отауға бір-бірден тастап отырасыз (бекетке қалдырған тәрізді).Сонда соңғы атыңыз байға жетіп, "бай" алым болса, сіз"олжаға" қарық болып қалған болар едіңіз"[2.189], –дейді.

Түркілік дүниетанымда "Орда" сөзі – мемлекетұғымымен шектес қарастырылады. Мәселен, Алтын Орда, Ақ Орда, Көк Орда және т.б. тарихта қалған мемлекеттердің атауы. Сонымен қатар Орданың отан сөзімен мағыналас қарастырылатын кездері де ұшырасады. Мемлекетті президент басқаратыны секілді Ордаға билікті каған жүргізген. Қағанға бағынған әрбір үй әскер үшін ат (адам) беруге міндетті болған. Бейбітшілік кездерінде отбасыларында болған жауынгерлер жаугершілік замандарда Ордаға жиналған. Яғни орда – халықты біріктіретін, әскердің басын қосатын орын болған және жинақтаушылық қызмет атқарған. Сондыктан болар, тоғызқұмалақ ойынында "қазан" сөзімен қатар, "орда" сөзі де заманалар бойы ұмытылмай қолданылып келген және жинақтаушылық қызметіне сай ойынның атауы ретінде де кейбір ауыз әдебиеті үлгілерінде көрініс тапқан.

Мәселен, ойынның көнедегі атауы "Манас" дастанында кездеседі. Жырдың 1978 жылғы бірінші кітабының Сағынбай Оразбекұлының нұсқасындағы 296 бетте батыр Манастың осы ойынды ойнайтыны туралы мәлімет бар.

"Баштаптыр Манас Ордону, Ордо деген оюнду Бизге мирас калганы Тогуздап коргоол салганы

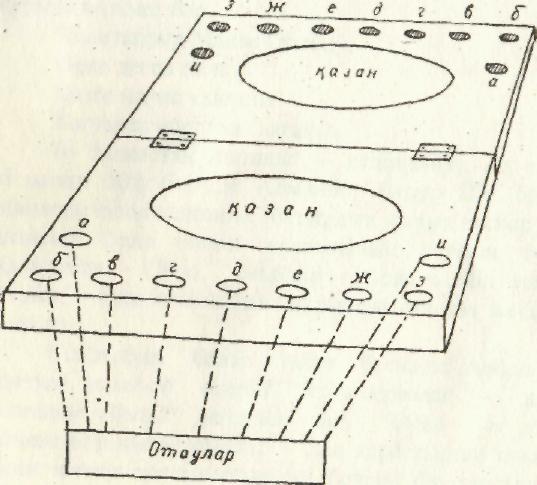
Бу Манастан калганы", – делінген[4]. Ал екінші кітаптың 308 бетінде Алманбет батыр Шу бойына Манасты іздеп келгенде, батырдың қырық шатыр тігіп, алаңсыз Ордо ойнап жатқанының үстінен түседі. Қырғызша – Ордо, қазақша – Орда екенін ескерер болсақ, онда ойымыздың дұрыстығына көз жеткізуге болады.

Сондықтан болар тақта басында ойналатын ұлттық ақыл-ой өнерін "тоғызқұмалақ – шексіз қозғалыс ойыны" дегеннен гөрі, "Орда – ат жинау немесе қор жинау ойыны" – деп қарастырған орынды. Яғни шексіз қозғалыстың өзі белгілі бір заңдылыққа бағынуы тиіс. Ал заңдылық (түрлі қозғалыстарға ақыл-ой арқылы ықпал етіп, белгілі бір мекенге орналастыру) ойын ережесінен шығады және ойынның мақсатына сай келіп, нақтылы мәнін таныта алуы тиіс.

**2 Ойын ережелері және танымдық мәні**

**2.1 Ойынның негізгі ережелері**

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. Ата бабаларымыз ойнаған тастан жасалынған тақтасы осы күнге дейін сақталған. Сонымен қатар ағаштан жасалынған әріптік тақтаның көрінісі Т.Сұлтанбековтың кітабында төмендегідей берілген.



Тақтаның жазу үлгісіндегі жалпы құрылысы төмендегідей:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | **Қостаушы қазаны** | | |  |  |  |
| 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |
| 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 |
|  |  |  | **Бастаушы қазаны** | | |  |  |  |

Берілген диаграммада бастаушының отаулары мен ондағы құмалақтар мөлшері, қазандағы құмалақтар саны үнемі төменгі жағында орналасады.

**2.1.1 Жүріс жасау ерекшеліктері**

Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі. 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 қазанғасалынады. Сол кезде тақтада төмендегідей жағдайқалыптасады.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | – |  |  |  |  |
| 9 | 9 | 9 | – | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 9 | 1 | 10 | 10 |
|  |  |  |  | **10** |  |  |  |  |

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.

**2.1.2 Тұздык алу ережесі**

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

1. Тұздык алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластыңекі 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 аркылы, 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** |  |  |  |  |

Ендігі 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.

**2.1.3 "Атсырау" ережесі**

Ойын аяқталуға жакындаған 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 казанына 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 кұмалақты 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.

**2.2 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 катар 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 кағида ұлттық өнерімізді жаңаша бағытта қарастыруға мүмкіндік бермеді. Мүмкіндік болғанымен қасаң сана бұдан басқа тұжырымдардың болуын жоққа шығарды.

Ал тоғызқұмалақты көне түркілік дүниетаныммен бірлікте қарастыру еліміз тәуелсіздікке шыққаннан кейінгі жылдары ғана көрініс табуда[5.481– 482].

Ойын ережелерінің танымдық мәнін жеке талдап көрсетуге де, жалпы қозғалыс ойындарының ережелерімен салыстырып қарастыруға да болады. Бұл екі бағыт та тиімді болғандықтан, алдымен шетелдік козғалыс ойындарына тоқталайық. Мәселен, египеттік калах, арабтық манкала ойындарында жүріс жасау үшін орнына құмалақ қалдырмай, отаудағы барлық құмалақ солдан оңға қарай бір-бірлеп таратылады. Екіншіден, құмалақ ұту үшін ойыншы өз жағындағы бос тұрған отауға құмалақ түсірсе жеткілікті. Сонымен қатар ойын барысында ойыншының бірі атсырауға ұшыраса, қосымша жүріс жасалмай ойын бірден тоқтатылып, нәтижелері есептеледі.

Бұдан не байқалады? Тоғызқұмалақ ойынының калах, манкала ойындарымен ұқсастығы бағыты, атсырау ережесінде болғанымен, айырмашылықтары өте көп. Ең бастысы шетелдік ойындарда тұздық ережесі кездеспейді. Ал осы ойындардың шығу тегі бір болғанның өзінде, оның ережелеріндегі ерекшеліктер қайдан шықты? Әрине, бұл алдағы зерттеулердің еншісінде, бірақ осы ерекшеліктердің өзінен тоғызқұмалақ ойынының даралығын және көнелігін байқауға болады.

**2.2.1 Бағыт мәселесі**

Тоғызқұмалақ ойынындағы жүріс жасау бағыты дәстүрлі дүниетанымдық негіздерден туындаған. Мәселен, Қ.Сапарбеков: "Қазақ атқа мінгенде үзеңгіге сол аяғын салып, оң аяғын ердің оң жағына асырып түсіреді. Былайша айтқанда оң жағына бағыт ұстайды. Сол секілді тоғызқұмалақшылар да құмалағын жүріс кезінде оң жағындағы отауларға салып отырады. Бұл жерде кейбір халықтар оң жақты басқаша түрде ескереді. Мысалы, орыстар аттың оң жағынан мінеді, сиырдың оң жағынан сауады. Дәл осы жерде еске ұстарлық нәрсе сол – қазақ тоғызқұмалақ жүрісін өз бағытына үйлестірген" – дейді[6]. Ұлттық ойындарды зерттеуші Б.Төтенаев ойындағы жүріс бағыты туралы: ”...батыстың дәстүріне, яғни сағат тілінің бағытына қарсы жүріледі” – дейді[7.110].

**2.2.2 Отауға бір құмалақ қалдыру**

Шетелдік басқа қозғалыс ойындарынан ұлттық ойынның тағы бір ерекшелігі – жүріс жасағанда отауға бір құмалақ қалдыру. Бұл ереже түркі халыктарының дәстүрлі ұғымындағы "қара шаңырақты" сақтап қалу сеніміне байланысты шыққан болуы керек. Ата-ана әркашан кенже ұлды немесе сүйікті ұлдарының бірін қолына қалдырып, үрім-бұтағы жұрттың орнын жоғалтпай қара шаңырақтың иесі болып отырған.

**2.2.3 Жұптың табысты болуы**

Тоғызқұмалақ ойынындағы ұтып алынатын құмалақтар санының жұп болып келуі – дәстүрлі дүниетаным аясында қызықты болжамдар жасауға негіздейді. Көне түркілік дәстүрлі ұғымда бабаларымыз аспанды – әке, жерді – ана деп санаған. Немесе Нұх пайғамбардың кемесінен түскен жан-жануарлардың жұп-жұбымен түсіп, тіршіліктің әрі қарай жалғасуына баспалдақ болғаны белгілі. Сонымен қатар ғалым Қ.Сартқожаұлы "Екі негіз" ұғымы туралы қызықты пікір айтады: “Екі негіз ұғымы байырғы түркілердің әлемді түсіну философиясы. Көне түркілер пайымында әлем – аталық пен аналықтан тұрады. Аталықтың көктегі символы – күн, аналықтікі – ай, жердегі символы – тау, аналықтың символы – су"[8.31] және "Түркілер "екі негіздік" дүниетанымды ұстана отырып, түркі әлемінің барлық бітім-болмысын осы жұптық жүйеге негіздейді. Түркілердің мемлекеттік жүйесіндегі төлес пен тардуш (сол және оң қанат); басқару жүйесіндегі явғу мен шад; қоғамдағы иерархия; моральдық нормадағы бод пен ұмай, күйдегі қос ішек, әдебиеттегі (поэзиядағы) қос ұйқас (ежелгі түркі өлеңі қос жолдан құрылған); сурет өнеріндегі аталық және аналық символдар; ауызекі сөйлеу жүйесі және графика жүйесіндегі дыбыстың сингармонизмі мен консонантизмі т.с.с."[7.32]. Бұған тоғызқұмалақ ойынындағы "жұп" мәселесін қосуға да болады. Әрине, "екі негіз" ұғымы әлі де тереңдей зерттеуді қажетсінеді, бірақ жұптасып өмір сүрудің өзі табиғи түрдегі – табысқа жетудің жолы екенін бабаларымыз ерте кездерден пайымдаған. Мәселен, тек қана "бас екеу болмай, мал екеу болмайды" деген қанатты сөздің өзі осы дәстүрлі дүниетанымнан алыс кетпейді. Ал калах және оған ұқсас ойындарда табысты жүріс үшін жалғыз құмалақ жеткілікті. Ал түркілік дүниетанымда "жалғыздың үні шықпас", "жалғыздық құдайға ғана жарасқан" деп жалғыздық мәселесіне оң шырай танытпаған.

**2.2.4 Тұздық алу ережесі**

Тоғызқұмалақтан басқа ойындарда кездеспейтін қызықты ерекшеліктердің бірі – тұздық ережесі. Мәселен, калахта тұздықтың орнын қазан атқарады. Осы ойындағы арнайы тұздықтың болмауы, әр өткен сайын өз қазаныңа бір құмалақ салып отыру да – ойынның тез бітуіне де әсер етеді. Ал тоғызқұмалақты тұздықсыз елестету қиын. Ойын да көбінесе тұздықтар тартысына құрылады. Сонда тұздық ережесі қалай пайда болды?

Түркі халықтары діни сенімінде ерте кезден Тәңірге табынған және оның ризашылығы үшін құрбандықтар берген. Құрбандықтар жаратушы иеге, Ұмай анаға, аруақтар әлеміне ризашылықпен шалынып отырған. Олар осы киелі күштердің жебеп, қолдап жүретіндеріне сенген. Міне, ұлттық ойындағы тұздық алынған отауға жүріс жасаған сайын бір құмалақтың салынып отыруы (сапарға шығу алдында Тәңірге құрбандық шалу) – осы құрбандық беру ғұрпын елестетеді.

**2.2.5 Тұздықтың ойында бір рет алынуы**

Тұздық ойында бір-ақ рет алынады. Шахматта 8 жаяу әскердің сегізі де уәзірге айнала алса, ұлттық ойында ондай мүмкіншілік жоқ. Бұл ереженің қалай шыққаны туралы мәліметтер жоқтың қасы. Сонда да болса осы ерекшелік арқылы құрбандық шалу салтына қатысты ойларымызды тереңдете аламыз.

Ежелгі сақтар болсын, ғұндар болсын құрбандыққа ақ боз ат шалатын болған және осы арқылы жолымыз оңғарылады деп сенген. Ал құрбандыққа шалынған аттың бұл дүниемен қоштасып, аруақтар әлеміне баратыны белгілі. “Халықтар арасында жалпы жаратылысты тігінен алғанда Жоғарғы әлем – Тәңірлер әлемі, Ортаңғы әлем – Адамзат әлемі, Төменгі әлем – аруақтар әлемі деп үшке бөлген”[9.5]. Сондықтан болса керек, тоғызқұмалақ ойынында тұздық – отауда 3 құмалақ болған жағдайда ғана алынады. “Тұздық” деген сөздің негізгі мағынасы да – “тұзды үй” дегенді білдіреді, яғни “тұз-дәмі таусылатын орын”. Ал аруақтар мекен ететін орын бір ғана – аруақтар әлемі.

**2.2.6 Маңдайдан және аттас отаулардан тұздықтың алынбауы**

Шахмат және дойбы ойындарында тек сегізінші шаршыда ғана уәзірге шығуға болады немесе би алуға мүмкіндік беріледі. Тоғызқұмалақта тұздықты кез келген отаудан алуға болады. Яғни бұл мәселеде көшпелілік пен еріктілік сипаты бар. Тек №9 отаудан алуға болмайды, бірақ бұл кейіннен шыққан ереже. Бұл өзгеріс қай кезеңде болғаны белгісіз. Түркілік кезеңде ме, әлде қазақ хандығы дәуірінде ме? Қазақы дүниетанымда маңдайың ашық болсын деген ұғым бар. Міне, осы түсінік – тоғызқұмалақтағы №9 отаудан тұздық алмау ережесіне жақын келеді. Көнедегі тәжірибелі ойыншылар - маңдайдан тұздық алу, ойында ұтылумен пара-пар деп есептеген. Ал аттас отаулардан тұздық алмау сыры – ойынның даралығын, құндылығын арттырудан туындаса керек.

**2.2.7 Атсырау ережесі және соңгы жүріске мүмкіндік беру**

Атсырау ережесі – халқымыздың адамның өмірден өтуіне байланысты "дәм-тұзы" таусылды мағынасына келетін секілді. Өйткені атсыраудың – өзі жүріс сұрау, ат сұрау, күш сұрау. Күші таусылған, демі таусылған пенде өмірден өтеді. Ондай кезде оның барлық иелігі жарық дүниеде қалып, басқа біреулердің меншігіне өтеді. Оның өзіне тиесілі еш нәрсе қалмайды. Тек осы уакытқа дейін жинаған абыройы (тоғызқұмалақта қазандағы құмалақ мөлшері) ғана қалады. Сондықтан атсырауға ұшыраған ойыншының қарсыласы қосымша бір жүріс жасап, барлық отауларындағы құмалақтарды өз қазанына салып алады.

Егер қосымша жүріс жасағанда жүрісі таусылған карсыластың отауларына құмалақ түссе, ойын жалғаса береді. Шынында бұл да өте қызықты ерекшелік. Калах пен манкалада жүріс таусылса, ойын тоқтатылады. Ал ұлттық ойында ойыншыға тағы да бір мүмкіндік беріледі.Оның қайтадан тірілуіне, қайтадан күш алуына мұрсат бар. Тоғызқұмалақ тарихында қосымша бір жүріс арқылы ойынның қайтадан жалғасып, атсырап отырған ойыншының қайтадан ұтып кеткен мысалдары көптеп кездеседі.

Әрине, тоғызқұмалақтың танымдық мәселелері бір айтылғандармен шектелмейді. Ұлттық өнердегі негізгі ерекшеліктер тек калах пен манкала ғана емес, дүние жүзінде кездесетін басқа да қозғалыс ойындарының барлық түрлерімен салыстырылып зерттелуі тиіс. Және де ойын ережелерімен қатар, ойындағы түрлі атаулар да арнайы қарастырылуы керек. Мысалы, "қазан", отау аттарының мағыналық ерекшеліктері және тағы басқалар.

**3 Ойнды жазу тәртібі және тоғызқұмалақ әліппесі**

**3.1 Жазу тәртібі**

Ойынды жазып ойнау тәртібін үйренудің еш қиындығы жоқ. Жазуды меңгеру – ойналған ойындарды есте сақтауға, жүрілген жүрістерді талдауға көп көмектеседі. Шебер ойыншылардың ойындарын талдау арқылы өз шеберлігін арттыруға, жіберілген кемшіліктерді екінші жолы қайталамауға болады. Жарыс барысында қарсыластың алдап кетуінен сақтанып, әр ойынның сырын тереңінен ашуға септігі тиеді. Жазып жүрудің екі түрлі тәртібі бар. Толық жазу және қысқа жазу тәртібі.

Толық жазу үлгісі төмендегі ретпен жүргізіледі:

1. Жүрілетін отаудың нөмері көрсетіледі. 2. Отаудағы құмалақтар саны жазылады.

3. Соңғы құмалақ түскен отаудың нөмері. 4. Ондағы құмалақтар саны.

5. Тұздық алынған жағдайда X белгісі қойылады. 6. Қос нүкте (:) – табысты жүрісті, сызықша (–)

– жай жүрісті бейнелейді.

7. Леп белгісі (!) – күшті жүріс. 8. Сұрақ белгісі (?) – қате жүріс.

9. 2 леп белгісі (!!) – өте күшті жүріс. 10. 2 сұрақ белгісі (??) – өте қате жүріс.

11. Сұрақ және леп белгісінің қатар келуі (?!)

– ойландыратын жүріс.

Енді осы жазу үлгісін нақтылы мысалмен талдап көрелік. Мысалы, бастаушы ойыншының 1.79:610 жүрісін жасаса, онда 7 – отаудың нөмері, 9 – сол отаудағы құмалақ мөлшері, : – табысты жүріс, 6 – сонғы құмалақ түскен отаудың нөмері, 10 – ондағы құмалақ мөлшері.

Қысқа жазу үлгісінде тек отау нөмірлері ғана көрсетіледі. Мәселен, №1. 76.

Сонымен қатар турнир нотациясы туралы С.Тілеубаевтың "Тоғызқұмалақ әліппесі" кітабында:

"Турнир нотациясында жүріс басталған және аяқталған (соңғы құмалақ түскен) отау номерлері қосылып, екі таңбалы санмен өрнектеледі. Жүріс кезінде тас (құмалақ) алынып, ол табысты болса, онда жүріс таңбасынан кейін үтір қойып, тағы да қазанға жиналған барлық тас санын (қорды) көрсететін екі таңбалы санды жазамыз, яғни жүріс үтірмен бөлінген төрт таңбалы сан болады. Мысалы, 6 отаудағы тастар жүріліп, қарсыластың 1 отауындағы тастарды ұтып алғанда, өз қазанынан жинаған тастар саны (қоры) 35 болса, онда жүріс 61,35 цифрларымен көрсетіледі.

Егер жүріс кезінде тұздыққа тас (құмалақ) түссе, онда түскен тас санын (1,2 цифрларын) ғана жүрістен кейін жазып, үтірмен бөліп қояды", – дейді[9.9].

Осы айтқандарды С.Тілеубаевтың "Тоғызқұмалақ әліппесі" кітабындағы мысалмен түсіндірейік. Мәселен, Имакеев Н. (Қырғызстан) – Момбеков Б. (Қазақстан) ойынында қырғыз корғанысының негізгі жүрістері жасалды. Осы ойынның 10 жүрісінің жазу тәртібін С.Тілеубаев нұсқасы бойынша көрсетелік. Сонда:  
 1. 76,10 98

2. 66 87,4

3. 12, 22 76, 8

4.78 78

5. 58, 26 92, 22

6. 36Х 15Х

7. 94, 2 92.

8. 16 49,29

9. 86,2 13,1

10. 79 82

Осы жүрістерден кейін тақта басында төмендегіше жағдай қалыптасады.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **30** |  |  |  |  |
| 4 | 1 | 5 | X | 17 | 2 | 17 | 6 | 1 |
| 4 | 7 | 6 | 19 | X | 5 | 1 | 2 | 2 |
|  |  |  |  | **33** |  |  |  |  |

Енді осы жүрістердің кейбірін жазу тәртібі бойынша талдап көрейік. Мәселен, 1.76,10 жүрісі. Бұл жағдайда 7 – жүріс жасалған отаудың номері, 6 – соңғы құмалақ түскен отаудың номері, ал үтірден кейінгі 10 – ұтып алынған құмалақ саны болуымен қатар, қазандағы құмалақ мөлшерін де көрсетеді. 6. 36Х жүрісіндегі X – тұздық белгісі болуымен катар, бастаушы ойыншының №6 отаудан тұздық алғанын білдіреді. 7. 94, 2 және 9. 86, 2 жүрістеріндегі үтірден кейінгі 2 – тұздыққа түскен құмалақтардың мөлшерін білдіреді.

Әрине, С.Тілеубаев ұсынған бұл жазу тәртібінің тиімді жақтары болуымен қатар, кемшілік тұстары да жетерлік. Мәселен, осы ойындағы 7, 9 жүрістердегі үтірден кейінгі – 2 саны тұздыққа түскен құмалақ мөлшерін білдіргенімен, қарсыластардың тұздығының қайсысына тиесілі екенін нақтылы анықтай алмаймыз. Сондықтан осы ерекшеліктерді ескере отырып, ойынды жазу тәртібінің жаңа бір түрі ұсынылады.

Бұл жазу тәртібінің ерекшелігі – әр жүрістен кейін ұтып алынған құмалақтар мөлшері қазандағы құмалақтар мөлшеріне қосылып, жалпы саны жазылады. Сонымен қатар қарсыластардың тұздығына түскен құмалақтар да бірден қазандағы құмалақтар мөлшеріне қосылып жазылып, үнемі көрсетіліп отырылады және құмалақтар кімге тиесілі екені арнайы таңбалар аркылы бірден белгілі болады. Ол үшін ойыншы өзінің тұздығына түскен құмалақты – кішкене х-пен, ал қарсыласының тұздығына түскен құмалақ үшін жүріс жасалған отаулар арасына – дефис белгісін қояды. Сонымен катар, жай және табысты жүрістен басқа, ойынның табиғатына жақын жүрістің ерекше түрі – тұздықты жүріс шығады. Енді осыны Н. Имакеев және Б.Момбеков ойынының алғашқы 10 жүрісімен түсіндіріп көрсетейік.

1. 76 (10) 98

2. 66 87 (4)

3. 12 (22) 76 (8)

4. 78 78

5. 58 (26) 92 (22)

6. 36Х (29) 1–5Х(25)

7. 94х (31) 92

8. 1–6 4–9х (29)

9. 8–6х (33) 13 (30)

10. 79 82

Ойынды жазу тәртібін ұсынған С.Тілеубаевтің нұсқасына біздің ұсынып отырған үлгіміз 6 жүріске дейін ұқсас болғанымен, ары қарай ерекшелене бастайды. Мәселен, 9. 8–6х (33) жүрісінде 8 саны – жүріс жасалған отаудың реттік нөмірі, дефис – қарсылас ойыншының тұздығына түскен құмалақты, 6 саны – соңғы құмалақ түскен отаудың реттік нөмірі, ал х – құмалақтың өз тұздығына түскенін білдіреді. Жақша ішіндегі 33 – құмалақтардың казандағы мөлшерін білдіреді. Кейде байлық таратылғанда бірден 2–3 құмалақ тұздыққа түсуі мүмкін. Мұндай кезде құмалақтардың мөлшері қазандағы құмалақ мөлшеріне қосылып жазылады.

**3.2 Тоғызқұмалақ әліппесі**

Тоғызқұмалақ ойынындағы 5 құмалақтан 2 құмалақ ұтып алу тәсілі – тоғызқұмалақ әліппесі деп аталады. Өйткені шағын сипаттағы комбинация жасауға осы мөлшердегі құмалақ керек. Оның 2 қалыпты жағдайы бар.

**I**. № 8 отауда 3 құмалақ, № 9 отауда 2 құмалақ.  
1. 81 --

2. 92 23

3. 89 34

4. 91 13

5. 91 (2)

**II.** № 8 отауда 4 құмалақ, № 9 отауда 1 құмалақ.  
1. 91 --

2. 82 23

3. 89 34

4. 91 13

5.91 (2)

Бұл тәсіл көп жағдайларда ойыншы атсырауға ұшыраған кезде қолданылады. Мысалы,

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **72** |  |  |  |  |
| 2 | 2 | 1 | – | – | – | – | – | – |
| – | – | – | – | – | – | 1 | 2 | 2 |
|  |  |  |  | **80** |  |  |  |  |

Осы тақтадағы жағдайда қарсыластар құмалақтарын № 9 отауға жинаса, бастаушының 4 жүрісі, қостаушының да 4 жүрісі бар. Егер бастаушы осыны ескермей, № 9 отауға құмалақтарын жинаса, атсырауға ұшырап ұтылып қалады.

1.89 89

2.89 89

3.78 78

4.89 89

5.9312

6. 9112. Ұтыс кара жағында 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 82-80 болады.

**4 Тоғызқұмалақ отауларының аттары және тұздық бағалау көрсеткіштері**

Адамзаттың ақыл-ойының жемісі болып табылатын әрбір интеллектуалдық ойында – 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 теориялық негіздерге сүйеніп ойнау керектігі туралы ақпарат алудың маңызьі 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 толык сақталмайды. Мәселен, дойбыда тақтаның сегізінші қатарында ғана биге шығу мүмкіншілігі ойыншыларға бірдей.

Ал калах, манкала ойындарында тұздықтың болмауы және оның қызметін жартылай қазан атқаруы да жұмбақ емес. Сіздің әрбір шарды калах-қазанға тұрақты түрде салып отыратыныңыз алдын ала белгілі. 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 құмалактардың 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. Калах 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:

№ 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.

Бұл отаулар тоғызқұмалақ ойынынан хабарсыз жандар үшін ешқандай мәнге ие емес, ал шебер ойыншылар үшін түрлі жорамалдар жасауға негіздейді.

Көрнекті түрколог С.Аманжолов отау атаулары және олардың ойын барысындағы қызметі туралы: “1. Солдан оңғай қарай 1-отауды “Құйрық” я “Арт” дейді. Себебі, ондағы құмалақтар көпке дейін өзгермей, түгел қалып отырады.

2-отауды – “Тектұрмас” дейді. Себебі жүріс көбінесе осы отаудан басталады.

3-отауды “Атөтпес” дейді. Оның себебі, қарсы жақтың аты бұған түспей кете алмайды.

4-отауды “Жаман үй” дейді. Себебі қарсы жақтың адамы бұл жерден үнемі жеп отырады.

5-отауды “Бел” дейді. Бұл екі орталық аса қауіпті емес.

6-отауды “Сары дала” дейді. Себебі бұл жүріске де, “тұздық” алуға да ыңғайлы жер.

7-отауды “Қосан жылаған” дейді. Оның себебі – бұрынғы заманда Қосан деген ойыншыны тағы бір ойыншы дәл осы 7-отауда әлденеше рет “тұздыққа” отырғызыпты, соған ыза болып жылапты-мыс.

8-отауды “Көкмойын” дейді. Себебі мұнда да көптен-көп “тұздық” алынатын көрінеді және бұл жерге көп құмалақ жиналып қала береді.

9-отауды “Аққасқа” дейді. Себебі, бұл шұңқырда құмалақ көп жатады. Ойыншы бұл отаудан өз құмалағын шығарса-ақ, қарсы жақтың отауына түседі, бірден оған аттап түсу ойыншыға пайдалы болмайды. Өзін жауып кетіп барып жүрсе, әрине, тиімді болады”[3], – дейді.

Ал Т.Сұлтанбеков болса: “Отау аттары кездейсоқ қойылмаған. Мәселен, ойынның алды және арты болады. **Алды тоғызыншы отау – Маңдай, Арты – бірінші отау, екінші отаудың Тектұрмас** аталуының себебі – онда құмалақ көп жатпайды. Бұл отау – қарсы жақтың шабуыл объектісінің бірі. Оған көбінесе “тұздық” жасалу қаупі туып отырады (тұздық дегеніміз – отау беру, яғни сол отаудан айырылып қалу). **Үшінші отау – Ат өтпес.** Бұлай аталу себебі бұл отаудан – ат, яғни құмалақ ешқашан айырылмайды. **Төртінші отау – Атсыратар** (жүрістің, құмалақтың таусылуы).Бұл отаудың атсыратар болып аталуының себебі – ойын аяғы осы отаудан басталғанда, құмалақ тез таусылады. Сол сияқты ойын басында осы алғашқы үш отаудан ойын бастаған ойыншы да жүрісі таралып, тез атсырауға түседі. **Бесінші отау – бел.** Нағыз орта болғандықтан, бел деп аталады. **Алтыншы отау – Белбасар.** Белбасар аталуының себебі – ойын басында бұл отаудың құмалағы қарсы жақтың беліне дәл жетіп жатады. **Жетінші отау – Қандықақпан.** Көбінесе есептен жаңылдыратын қауіпті отау. Бұл отаудың “тұздығы” позицияда үлкен осалдық тудырады. **Сегізінші отау – Көкмойын.** Қандықақпаннан кейінгі осал жер. Бұдан да “тұздық” беру аса қауіпті. Кейбір ойыншылар бұл отауды алқым деп атайды. **Тоғызыншы отау – Маңдай.** Бұл отаудың өзіндік қасиеті басқа отаулардан ерекше, яғни бұдан “тұздық” алынбайды” – дейді[2.186]. Шыныда бұл тұжырымдар ойынның өзіндік заңдылықтарынан алынып отыр. Бірақ ойындағы отау аттарын басқаша қарастыратындар да кездеседі. Мәселен, кентаулық шебер Т.Құдияров тоғызқұмалақты әскери ойынға жатқызып, осы отаулардың орналасу ретіне өзгеше көзқарас ұстанады.

Яғни ойындағы 9 отау – белгілі бір мемлекеттің көшпенділер үшін қағанаттың құрылымы. Мәселен, № 1 отау – жаяу әскер. Бұл отаудағы құмалақ бірден жойылып отырады. № 2 отау – шекара. Бұл отаудағы құмалақ үнемі шабуылға ұшырайды. № 3 отау – қорған. Бұл отаудан аттап өту үшін қосымша күштер /құмалақтар/ керек. Алдындағы қос отауда құмалақ бір-бірден жатса, қорғаннан аттай алмайды. № 4 отау – штаб. Артқы және алдыңғы шепті байланыстырады. № 5 отау – уәзір орны. № 6 отау – мұрагер (ханзада) орны. № 7 отау – ханның сарайы. № 8 отау – қор-қазына. Барлық дүние-мүлік, байлық осы орында сақталады. № 9 отау – халық мекендейтін орын. Бұл отаудан тұздық алынбайды.

Әрине, бұл тұжырымның да жаны бар шығар, оны дәлелдеу уақыт еншісінде. Бірақ бір нәрсе айқын. Ойын – көшпенді өмір салтының негізінде шыққан және әскери ойынның көріністері де бар.

Ал енді тұздық күштерінің ара салмағы қандай? Тұздық күштерін бағалау қандай тәртіппен жүргізіледі?

Негізінен алғанда тұздықты бағалау оның атқаратын қызметіне байланысты жүзеге асады:

1. Тоғызқұмалақ ойынының басты мақсаты – құмалақ көп ұту болғандықтан, тұздық күшін бағалаудын бірінші сатысы – тұздық алынған отауға түскен құмалақ мөлшеріне байланысты анықталады.

2. Бағалаудын келесі сатысы – алынған тұздық жүрісті қаншалықты қысқартатынына байланысты.

3. Үшінші сатыда қарсылас отауларындағы құмалақ ыңғайлы орналасып, құмалақ ұтуына кедергі жасайтын тұздық күші бағалануы тиіс.

Енді осы қағида сатылары бойынша тұздық күштерінің ара салмағын анықтайық:

1. Ең күшті тұздықтар – № 5, № 6, № 7 отауларынан алынған тұздықтар болып есептелінеді. Өйткені бұл отаудағы тұздықтарға құмалақ көп түседі, жүрісті көп қысқартады және қарсыласқа құмалақ ұтуына мүмкіндік бермейді. Ал бұл тұздықтардың іштей өзара салмағы хан, мұрагер және уәзірдің хандыққа ие болу таласын елестетеді. Ханда – билік, мұрагерде – болашақ, уәзірде – айла бар. Әрине, бұл шартты түрдегі салыстыру, бірақ көптеген шебер ойыншылар көп жағдайларда № 6 отаудағы тұздыққа басымдық береді.

2. Одан кейінгі орындарда № 3 және № 4 отаудан алынған тұздықтар басым мәнге ие. Бұлар жүрісті көп қысқарта алғанымен, құмалақ мөлшерін аз ұтып алатындықтан кейінгі орында түр.

3. Келесі кезекте № 2 және № 8 отауларынан алынған тұздық. Бұларға құмалақ көп түскенімен, қарсылас жүрісін қысқартуға пайдасы аз.

4. № 1 отаудағы тұздыққа көбінесе тек өз отауларындағы құмалақтар ғана түседі.

Міне, тұздық күштерінің ара салмағын да зерделедік. Бірақ бұл бағалау сатылары ойын барысында өзгеріске де ұшырап отыруы мүмкін. Күшті отаудан тұздық алып, қамсыз ойнаған талай шебер ойыншылар ұтылуға мәжбүр болған сәттер де баршылық. Сондықтан қай отаудағы тұздыққа ие болсаңыз да барынша есептеп ойнау керек.

**5. Ойын бастамалары**

Тоғызкұмалақ бастамалары – зерттеушілерінен үлкен қажыр-қайрат талап ететін, аз зерделенген, күрмеуі мол күрделі сала. Бастама нұсқаларының көп болуы, оның сан алуан тармақтарға бөлінуі құмалақтардың ара салмағын анықтаудағы дерексіздік .– бұл саладағы ізденістерге қиындық туғызғанымен Ә.Ақшораев,[11, 12], С.Тілеубаев[9], Е.Қазбеков[ІЗ] секілді ағаларымыздың кітаптарында тыңға түрен салынып, біршама зерттеулер жасалды. Бірақ соған қарамастан бастама мәселесі үнемі назарда ұстап отыруды қажетсінеді. Жүйелі теориялық еңбектер жазуды міндеттейді және бұл бір-екі зерттеушінің көлемді еңбектерімен бітпейді.

Бастама туралы алғаш сөз қозғағандардың бірі –Т.Сұлтанбеков еді. "Тоғызқұмалақ ойынының тоғыз бастамасы бар. Яғни тоғыз отаудың кез келгенінен бастап жүруге болады. Бірақ ойыншылар тәжірибесінде артқы отау мен маңдай отауынан жүру сирек кездеседі. Өйткені артқы отаудан жүру тізгінді бірден беріпі қоятын осал және өріссіз жүріс. Жүрістің маңдай отауынан сирек жасалу себебі, өткенде айтқанымыздай, бұл отаудан тұздық алынбайтындығынан болар деген де ойлар бар", – дейді[2.194].

Тоғызқұмалақ теориясын жазған Ә.Ақшораев ағамыз: "Сондықтан да ойыншының алдында ойынды қалай бастау керек деген сұрақ туатыны да заңды. Бұл сұрақтың да жауабы өз қолында. Егер шабуылдауды ұнататын болсаң, шабуыл жасауға дайындайтын ойын басын (дебют) таңдап алуыңа болады. Тіпті бірнеше құмалақтарды "кұрбан" етіп тудыратын ойын басын таңда. Ал егер ойынды "бейбіт" бастап, бірте-бірте өрістетуді қаласаң, ол да өз қолыңда. Сонымен ойынды бастаудағы әр түрлі нұсқалардың бірін ғана таңдап алу, өзіннің отауларыңдағы құмалақтарыңды тез және тиімді түрде өрістете білу үшін, олардың арасындағы байланысын жақсарту арқылы қарсыласыңның дәл осындай мақсатына кедергі жасау үшін, яғни ойынды өрістетуде табысқа бастайтын позицияны құрып ала білу үшін қажет", – дейді[ 12.83-84].

С.Тілеубаев "Тоғызқұмалақ әліппесі" кітабында тоғызқұмалақ ойынының бастама қағидалары туралы: "Ойынның барысы жақсы болуы үшін бастамада қателеспей, мына пайдалы кеңестерді орындаған жөн:

1. Алғашқы жүрістерді алдыңғы шептің отауларынан жүріп, ортаңғы әсіресе, артқы шеп отауларының күшін сақтауға тырысу.

2. Жалғыз тас жатқан отауларға және қатарынан орналасқан бірнеше "бай" (тасы көп) отауларға сақ болу (байланып калмау).

3. "Орға" (жалғыз тасы бар отаудың алдындағы отау бос болса осылай аталады) және бірнеше жалғыз тасты отауларға (құтылмас тұздық болмас үшін) сақ болу.

4. Тұздық алу немесе "бай" ұту қауіптерін төндіріп, қорға тасты аз-аздан болса да жинай беру.

5. Тұздық алмасқанда неғүрлым күштісін (5 отауға жақын) алып, қарсыласқа нашарлауын беру.

6. Нашарлау тұздық ауысқанда бір-екі "байды" артық алу.

7. Тұздық орнына 30-40 тасты артық алу.

8. Тұздық алмасқаннан кейін "байларды' орнымен тарату.

9. Жалпы жағдайдың тиімділігін пайдалану үшін позицияны ұтымды пайдалану.

10. Келешек атсырауды немесе тасты көп алып тез 82-ге жеткізуді ойлау", – дейді.[і15-16].

Бұл бастама қағидалары сол кезеңнің тоғызқұмалақ ойыны туралы түсінігі десе де болады. Бұл жерде айтылған кеңестер сол кезеңдердегі ойындардың көрсеткіші болғандықтан, жүйелі зерттеуді қажетсінеді және қазіргі кезде тек кеңес ретінде қалатыны сөзсіз.

Тоғызқұмалақ ойынының үш кезеңі бар екені белгілі: ойынның басы, ортасы және соңы. Әрине, бұл кезеңдер бір-бірімен тығыз байланысты. Өйткені алғашқы жүрістің өзі – тақта басында қалыптасатын кейінгі жағдайлардың себебі.

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

1. Комбинациялық ойындар.

2. Позициялық 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. Тектұрмас, атөтпес бастамаларындағы түрлі ойындар.

1.2 Күшті отаудан тұздықты құрбандыққа шалып, "Арт" немесе "Тектұрмас" отауларының бірінен тұздық алып, құмалақ жинау әдісі. Оған қандықақпан бастамаларындағы түрлі нұсқалар, Құдияров гамбиті мысал болады.

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

2.1 Тұздықсыз позициялык ойындар.

2.2 Тұздықтар тартысына құрылған позициялық 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.

Бүгінгі тоғызқұмалақ ойынының бастамаларында жүрістер жан-жақты талқыланып, мұқият есептеледі. Ойын басталар алдында ойыншы алдына арнайы бағыт-бағдар қойып, соған сәйкес өз ойын жүзеге асырады.

Тоғызқұмалақ ойынының бастамалары ішінде ең көп таралғаны Қандықақпан бастамасы. Себебі "Қандықақпан отауынан басталған ойын екі жақ үшін де күшті және күтпеген түрлі, шахмат тілімен айтқанда, комбинациялық мүмкіншіліктерге толы шиеленіскен ойын", – дейді Ә.Ақшораев[12.85]. Сондықтан кітапта бұл бастама ойындарына көптеу орын берілген. Әрине, қазіргі кезде тек бұл бастама ғана емес, басқа да бастамалардың мүмкіншіліктері де жан-жақты қарастырылуда. Ал бұл бастамалардың барлығын бір еңбекте таратып жазу мүмкін емес, сондықтан бастамаларды мысалдармен беруді жөн көрдік. Ал бастамалардың нұсқалары, өрістеу, таралу жүрістері туралы мәліметтерді Ә.Ақшораевтың "Тоғызқұмалақ даналығы" кітабынан оқуға болады.

**6 Ойын ортасы**

Ойын бастамаларын білгеннен кейін негізгі ойға алған жоспарды іске асыру үшін ойын ортасын мұқият зерделудің маңызы зор. Бұл екі кезең бір-бірімен тығыз байланысты болуымен қатар, ойынның соңына және нәтижесіне қатты әсер етеді. Ә.Ақшораев ойынның басы мен ойынның ортасы туралы: «…бұл кезде ойынның негізгі шарттары (тақта үстіндегі ойын күштеріне жауапкершілік, отаудағы құмалақтарға қолайлы позиция беру, осал отауларға қысым көрсету, т.с.с.) мен тактикалық тәсілдер қолданып, сайыс тақта үстіндегі позицияның өзгеруіне байланысты кезек-кезек аңдысу, жүрістерді мұқият есептеу сияқты жағдайларда өтеді» – дейді[12.161].

Көп жағдайларда ойыншылар негізгі жоспарды ойын бастамасында түзіп алып, ойын ортасын таңдап алған тактикасына сәйкес жүзеге асырады. Қазіргі кездегі ойындардың соңына дейін мұқият есептелетіні соншалық, ойыншының ойын соңында ұтылудан басқа мұршасы қалмайды. Және бұл жүрістердің барлығы мәжбүр жүрістерден құралатындықтан, сіз қай кезде қате жібергеніңізді де байқамай қаласыз. Сонымен қатар кейде ойын ортасында шеберлер ойға алған бағытынан ауытқып, ұтысты жүрістерді көрмей қалса, кейде қарсыластың өзі қарсы қорғаныс жүрістерін сәтті ойнап, ойға алған жоспарды іске асыруға мүмкіндік бермейді.

Ойын ортасының нақтылы шекарасы әлі анықталмаған. Ақшораев еңбегінде ғана бұл мәселе сөз болады. Онда да оның шекарасы – 8-14 жүрістер арасы деп көрсетілген. Бірақ әлі де болса, тереңінен зерттелуі қажетсінеді. Айтылғандарды нақтылы түсіну үшін, ойын партиясын талдап көрейік.

**Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны**.

Шотай М. (Түркістан) – Қайыңбаев Н. (Қызылорда)

Алматы, 2001ж. Ақпан.

**Ерекшелігі:** Ақ жағы ойынның басынан тұздық беріп, ойын ортасында қарсыласының байлығы бар отауларына байлау қойып, құмалақтар ұту арқылы жеңіске жетті.

1. 32 (10) 87

2. 99 33Х (3)

3. 88 (14) 57х (16)

4. 57 (28) 14х (17)

5. 2-5 (32) 94х (19)

6. 49 (34) 81

7. 1-6 56 (20)

8. 12 78

9. 45 78

10. 2-5 81 (21)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **21** |  |  |  |  |
| 2 | 1 | – | 18 | 1 | 18 | 8 | 8 | 5 |
| 1 | 1 | Х | 2 | 7 | 17 | 5 | 6 | 7 |
|  |  |  |  | **34** |  |  |  |  |

11. 12 15

12. 52(44) 56

13. 45 56

14. 73 (54) 89

15. 56 44х (22)

16. 56 14

17. 99 69х (23) Бастаушы екі жерден тұздық алу қаупін төндірді.

18. 91 (58) 67

19. 79 72

20. 2-6 97х (27)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **27** |  |  |  |  |
| 1 | 5 | 1 | 1 | 3 | 5 | 4 | 5 | – |
| 4 | 2 | Х | 5 | 4 | 24 | – | 11 | 2 |
|  |  |  |  | **58** |  |  |  |  |

21. 1-4 91х

22. 89 37

23. 92 12

24. 91 (60) 91

25. 6-2 (70) 12 (31)

26. 59 71

27. 92 (72) 12

28. 82 (74) 12

29. 41 (76) 34

30. 71

Қалған құмалақтардан керекті құмалақтарды ұту оңай, есеп 90 –72 бастаушы ұтты.

**7 Ойын соңы**

Ойын соңы – ойынның басы мен ортасында туындаған түрлі тактикалық тәсілдерді жүзеге асырудың шешуші кезеңі. Бүкіл ойын барысын жақсы өткізіп, ойынның аяқ шенін қате ойнап, жеңіліп қалуыңызға да болады немесе ойын ортасында қиын позицияға тап болып, қате жүрістер жасап, жеңіліп отырып, ұтып кетуіңізге де болады. Бұл ойыншының шеберлігіне байланысты. «Сонымен қатар ойынның орта шенінде жеңіп алған басымдықты, жақсы позицияны немесе жеңіске жеткізетін кейбір мүмкіншіліктерді іске асыруға, жүрістерді анықтауда осы дәлдік қажет» – дейді Ә.Ақшораев[12.163]. Шынында ойын соңы мұқият есептеуді талап етеді. Бұл кезеңдегі басты мәселе – ойындағы құмалақтар саны, алған тұздықтардың күштілігі емес, тақтадағы жағдайдың тиімділігі және жеңіске жеткізетін жүрістерді таба білген ойыншының тапқырлығы. Әрине, қате жүрістер жасауға ойынның ұзаққа созылуы, ойыншылардың шаршауы және тағы бір маңызды фактор сағат тілінің құлауға жақындауы әсер ететіні рас. Міне, сондықтан ойын соңын меңгеру, дұрыс талдау – тоғызқұмалақ теориясындағы басты мәселенің бірі. Осы нұсқауда ойын соңын талдауға арналған партиялар арқылы – шебер ойыншылардың өздері де бұрын байқамаған соңғы жүрістерді байқауына болады.

**Комбинациялық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны**.

Шотай М. (Түркістан) – Мырзабеков М. (Қызылорда)

ҚР президентінің кубогі, 10.12.03, Қызылорда

1. 43 (10) 98

2. 99 (12) 88 (12)

3. 91 (24) 91 (24)

4. 68 (26) 12

5. 57 (38) 68Х (27)

6. 2-4 12 (28)

7. 3-6 (40) 37 (29)

8. 12 34

9. 6-1Х (43) 29х (37)

10. 12 91

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **37** |  |  |  |  |
| 1 | 2 | 3 | 2 | 15 | 17 | 1 | 1 | Х |
| 1 | 4 | 2 | 7 | 5 | 2 | 19 | Х | – |
|  |  |  |  | **43** |  |  |  |  |

11. 4-1х (44) 91 (40)

12. 5-1х (45) 89 (41)

13. 91х (46) 79

14. 34 89

15. 45 67

16. 56 89

17. 34 78

18. 6-1х (47) 78 (42)

19. 91х (48) 5-1х (43)

20. 46 (49) 94 (45)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **45** |  |  |  |  |
| 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 17 | 1 | 1 | Х |
| 2 | 6 | 2 | – | 3 | 3 | 23 | Х | 2 |
|  |  |  |  | **49** |  |  |  |  |

21. 91х (50) 4-2х (46)

22. 13 (51) 91 (48)

23. 36 82

24. 12 45

25. 2-2х (52) 24 (49)

26. 7-4х (54) 24 (51)

27. 6-3х (61) 79 (52)

28. 23 81 (54)

29. 67 89

30. 5-2х (62) 24 (55)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **55** |  |  |  |  |
| 6 | – | 1 | 4 | 4 | 5 | 1 | 1 | Х |
| – | 1 | 4 | 4 | 1 | 1 | 5 | Х | 7 |
|  |  |  |  | **62** |  |  |  |  |

31. 7-2х (65) 69?? (56)

32. 47! 89

Осы жүрістен кейін бастаушыда 37 жүріс, қостаушыда 40 жүріс бар. Ақ жағы ұтылатын секілді.

33. 67 78

34. 7-9 89 (57)

35. 67 78

36. 56 89

37. 67 67

38. 7-9 Ақ жағы көкмойыннан екі рет 3 құмалақтан өткізіп, тағы да екі жүріс қысқартты. Бастаушының 5 жүрісі артық.

38. ... 78 (58)

39. 36 58

40. 67 67

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **58** |  |  |  |  |
| 10 | 2 | 2 | – | 1 | 5 | 1 | – | Х |
| – | 1 | 1 | 2 | 2 | – | 2 | Х | 10 |
|  |  |  |  | **65** |  |  |  |  |

41. 56 56

42. 56 89 мәжбүр жүріс.

43. 99х (78) 89

Қалған құмалақтардан тағы да 5 құмалақ ұтып алынып, қазанға салынады. Есеп 83-79. Бастаушы ұтты.

Қостаушы ойыншы 31 жүрісте өрескел қате жіберді.

31. 7-2х (65) 69??

Осының орнына 31. ... 95 (58) жүрісі тиімді еді. Сонда бастаушы құмалаққа ойнаса,

32. 12 69

33. 37 89

34. 24 92 (60)

35. 12 78

36. 97х (68) 67

37. 34 59

38. 4-2х (71) Есеп 79-83 болатын еді.

Егер жүріске ойнаса,

32. 4-8 91 (61)

33. 7-8 69 (62)

34. 67 78

35. 7-8 89 (63)

36. 37 58

37. 7-8 89 (64)

38. 67 89

39. 23 78

Бастаушыда 34 жүріс, қостаушыда 35 жүріс бар.

**8 Тоғызқұмалақ этюдтері**

Тоғызқұмалақ этюдтері – ойын соңында туындайтын, жеңуді немесе тең ойнауды міндеттейтін қызық та, күрделі шығармашылық сала. Ә.Ақшораев бұл туралы: “Демек, этюдтерді құрудың және оны шеше білудің өз алдына жеке заңдылығы бар, әр этюдтер ойынды табысты аяқтауға машықтандыру болып табылады”, – дейді[12]. Шынында этюдтер шебер ойыншылардың тәжірибелерінен алынады және ойын соңын дұрыс аяқтауға әсер етеді. Мысалы, жарыс барысында қарсыластардың бірі уақыттан қысылып, тез-тез жүріс жасауға мәжбүр болады. Ал осы кезде тақтадағы жағдайына сәйкес келетін этюдтің шешімін білетін ойыншы ұтысқа барар жолды тез табары анық.

Тоғызқұмалақ этюдтеріне арналған жеке еңбектер жоқтың қасы. Ал бұл уақытқа дейін жарық көрген этюдтердің өзін санамалап көрсетуге болады. Бұл бағытта марқұм Ә.Ақшораевтың еңбегін атап өткен ләзім. Содықтан тоғызқұмалақ ойынының өзіндік ерекшеліктерін бергенде, оның ішінде этюд саласы болуы да міндетті. Алдарыңызға ұсынылған этюдтердің шешімі де берілген. Бірақ оны ойыншылардың өзі алдымен шешіп, одан кейін шешімін тексеріп көрсе, шеберлік деңгейі қаншалықты дәрежеде екенін байқауына болады.

**1 этюд-диаграмма. Жүріс бастаушыдан. Тең ойын.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **71** |  |  |  |  |
| 1 | 1 | 1 | – | – | – | – | – | – |
| – | – | – | 1 | 7 | Х | – | – | 2 |
|  |  |  |  | **78** |  |  |  |  |

Егер 1. 91 12

2. 5-2 (80) 12 (72)

3. 89 Ақ жағы ұтылып қалды.

Сол үшін.

1. 45 89

2. 53 23

3. 89 12

4. 93х (81) 12. Тең ойын.

**2 этюд-диаграмма. Жүріс және ұтыс бастаушыдан.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | **71** |  |  |  |  |
| 1 | 2 |  | Х | – | – | – | – | 2 |
| – | – | – | – | – | 3 | Х | 2 | 3 |
|  |  |  |  | **78** |  |  |  |  |

Егер 1. 6-8 89 (72)

2. 6-7 89 (73)

3. 92 13

4. 91 (80) Ақ жағы ұтылып қалды.

Сол үшін.

3. 81! 13 мәжбүр жүріс.

4. 93 (80) 23

5. 89 23

6. 91 13

7. 91 (82)

**Қорытынды**

Егемендік алған жылдардан кейінгі кезеңде тоғызқұмалақтың компьютерлік нұсқаларын жасаумен бірқатар бағдарламашылар айналысты. Жаттықтырушылар Е.Иманбаев, Ж.Исаханов, қырғыз ағайындарымыз Н.Имакеев, Қ.Қасымов, техника жаңалықтарының жаңа мүмкіндіктерін ұлттық ойынға енгізуге тырысты. Әсіресе, соңғылардың ізденістері сәтті шықты. Алғашқы кезеңдегі ойын бағдарламаларын адамзат ақыл-ой оңай ұтып отырса, одан кейінгі кезеңде бұл бағыттағы ізденістер өз жемісін бере бастады. 2001 жылы Бішкекте өткен Қырғызстанның жекелей біріншілігінде техникалық интеллект табиғи ақыл-ойды жеңіп, жарыстың жеңімпазы атанды.

Әрине, жасанды интеллектінің ол жарыста қандай ойындар ойнағаны белгісіз, бірақ интернет сайтындағы тоғызқұмалақ нұсқасының пайда болуы тоғызқұмалақшылар арасында ойынға деген қызығушылықты арттырғаны рас. Сонымен қатар алдағы уақытта мұндай бірлескен жарыстардың қатарын көбейтіп, тіпті егер компьютерлік бағдарламалардың саны артатын болса, олардың өздерінің арасында жарыс өткізу арқылы ойынның негізгі заңдылықтары мен теориялық ізденістірді жүйелеуге оң әсері болар еді. Тіпті техниканың көмегі арқылы тоғызқұмалақ партияларының архивін жасау да алдағы міндеттердің бірі болмақ.

Ойынның негізгі зандылықтары мен ерекшеліктері қандай деген сұрақтарға қазіргі кезде нақтылы жауап беру мүмкін емес. Ұлттық ойынның сан ғасырлық тарихы бола тұра, жазба деректерінің аз болуы, теориялық сипаттағы еңбектердің жазылмауы – бұл бағыттағы зерттеулерге қолбайлау болып отыр.

Сондықтан кітапта бірілген тоғызқұмалақ туралы мәліметтер, ойынның танымдық мәні, эстетикалық және теориялық мәселелері, тұздық бағалау көрсеткіштері, партия талдаулары – осы олқылықтардың қатарын толықтыруға арналған қадамдардың бірі.

**Қолданылған әдебиеттер**

1 Землянская И. Домино, нарды, кости. – М. : "Вече", 2001. – 153 б.

2 Сұлтанбеков Т. Шахмат, дойбы, тоғызкұмалақ. – Алматы, "Қазақстан", 1967. – 97 б.

3 Аманжолов С.. Тоғызқұмалақ. – Алматы, 1936. – 81 б.

4 Анаркулов X. Кыргыз эл оюндары. – Бишкек: "Кыргызстан", 1991. – 67 б.

5 Шотай М. Тоғызқұмалақ ойынындағы тәңірлік дүниетаным көріністері. I халықаралық түркология конгресінің жинағы. Түркістан: ХҚТУ баспасы, 2003. 121 б.

6 Сапарбеков Қ. Тағлымы мол тоғызқұмалақ."Оңтүстік Қазақстан" газеті.

1999. 28 шілде.

7 Б.Төтенаев. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы, "Қайнар", 1994. – 79 б.

8 Сартқожаұлы Қ. Байырғы түрік алфавиті және көне түрік дүниетанымы. «Түркология» журналы. – 2004. – № 1. – 32 б.

9. Тілеубаев С. Тоғызқұмалақ әліппесі. – Алматы, "Қағанат", 2000. – 142 б.

10 Тәжиев Қ. Киелі сандардың генезисі және эпикалык жырлар мен жыраулар поэзиясындағы көркемдік қызметі. Автореферат. – Түркістан, 2004. – 29 б.

11 Ақшораев Ә. 60 сабақтық тоғызқұмалақ ойынынын оқулығы. – Тараз, 2001. – 68 б.

12 Ақшораев Ә. Тоғызқұмалақ даналығы. – Тараз, 2000. – 53 б.

13 Есенов Қ. Қандықақпан бастамалары. – Тараз, 2000. – 91 б.

14 Акшораев Ә. Тоғызқұмалақ. – А.: "Қазақстан", 1979. – 122 б.

15 Ноғайбаев М. Ұлттық өнеріміз тоғызқұмалақ мектеп бағдарламасында. – Тараз, 1999. – 149 б

1. **Оқу тематикалық жоспар**

**1-жылғы дайындық**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тақырыптар | Сағат саны | | Бақылау  формасы |
|  |  |
| **1** | **Теориялық дайындық** | | | |
|  | 1.Армреслингтің Қазақстанда және шет елде дамуы | 1 |  | Сұрау |
|  | 2.Адам организмі туралы мәлімет | 1 |  | Сұрау-жауап |
|  | 3.Гигиена, шынығу, дұрыс тамақтану, режим сақтау | 2 |  | Анкеталық сұрақ |
|  | 4.Өзін-өзі бақылау. Алғашқы медициналық көмек. Спорт массажы негіздері. | 2 |  | Әңгіме, көрсету |
|  | 5. Сабақ орны. Құрал-жабдықтар. Қауіпсіздік ережелері. | 1 |  | Әңгіме |
|  | Жалпы. | 7 |  |  |
| **2** | **Жалпы дамыту жаттығулары** | | | |
|  | 1. Шыдамдылық | 1 | 17 | Тест алу. Оқу жылының басында, аяғында |
|  | 1. Күш | 1 | 22 |
|  | 1. Жылдамдық | 1 | 17 |
|  | 1. Шапшаңдық | 1 | 12 |
|  | 1. Икемділік | 1 | 9 |
|  | Барлығы | 5 | 77 |  |
| **3** | **Техникалық-тактикалық дайындық** | | | |
|  | 1. «Ілгіш», «Жоғары арқылы», «Ортасы» | 1 | 15 | Тест алу. Оқу жылының басында, аяғында |
|  | 1. Қол күрес тәсілдері | 1 | 6 |
|  | 1. Спаррингтер | 1 | 7 |
|  | Барлығы | 3 | 28 |
|  | Жарыстарға бару | 1 | 5 |  |
|  | Барлығы | 16 |  |  |
|  | Жиыны | 126 | | |

1. **Оқу тематикалық жоспар**

**2-жылғы дайындық**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тақырыптар | Сағат саны | | Бақылау  формасы |
|  |  |
| **1** | **Теориялық дайындық** | | | |
|  | 1.Армреслингтің Қазақстанда және шет елде дамуы | 1 |  | Сұрау |
|  | 2.Адам организмі туралы мәлімет | 1 |  | Сұрау-жауап |
|  | 3.Гигиена, шынығу, дұрыс тамақтану, режим сақтау | 2 |  | Анкеталық сұрақ |
|  | 4.Өзін-өзі бақылау. Алғашқы медициналық көмек. Спорт массажы негіздері. | 2 |  | Әңгіме |
|  | 5. Сабақ орны. Құрал-жабдықтар. Қауіпсіздік ережелері. | 1 |  | Әңгіме |
|  | Жалпы. | 7 |  |  |
| **2** | **Жалпы дамыту жаттығулары** | | | |
|  | 1. Шыдамдылық | 1 | 15 | Тест алу. Оқу жылының басында, аяғында |
|  | 1. Күш | 1 | 20 |
|  | 1. Жылдамдық | 1 | 15 |
|  | 1. Шапшаңдық | 1 | 11 |
|  | 1. Икемділік | 1 | 9 |
|  | Барлығы | 5 | 70 |  |
| **3** | **Техникалық-тактикалық дайындық** | | | |
|  | 1. «Ілгіш», «Жоғары арқылы», «Ортасы» | 1 | 18 | Тест алу. Оқу жылының басында, аяғында |
|  | 1. Қол күрес тәсілдері | 1 | 9 |
|  | 1. Спаррингтер | 1 | 8 |
|  | Барлығы | 3 | 35 |
|  | Жарыстарға бару | 1 | 5 |  |
|  | Барлығы | 16 | 110 |  |
|  | Жиыны | 126 | | |

**3.Оқу тематикалық жоспар**

**2-жылғы дайындық**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Тақырыптар | Сағат саны | | Бақылау  формасы |
|  |  |
| **1** | **Теориялық дайындық** | | | |
|  | 1.Армреслингтің Қазақстанда және шет елде дамуы | 1 |  | Сұрақ |
|  | 2.Адам организмі туралы мәлімет | 1 |  | Сұрақ |
|  | 3.Гигиена, шынығу, дұрыс тамақтану, режим сақтау | 1 |  | Сұрақ |
|  | 4.Өзін-өзі бақылау. Алғашқы медициналық көмек. Спорт массажы негіздері. | 2 |  | Әңгіме |
|  | 5. Сабақ орны. Құрал-жабдықтар. Қауіпсіздік ережелері. | 2 |  | Әңгіме |
|  | Жалпы. | 7 |  |  |
| **2** | **Жалпы дамыту жаттығулары** | | | |
|  | 1. Шыдамдылық | 1 | 44 | Тест алу. Оқу жылының басында, аяғында |
|  | 1. Күш | 1 | 53 |
|  | 1. Жылдамдық | 1 | 43 |
|  | 1. Шапшаңдық | 1 | 33 |
|  | 1. Икемділік | 1 | 18 |
|  | Барлығы | 5 | 191 |  |
| **3** | **Техникалық-тактикалық дайындық** | | | |
|  | 1. «Ілгіш», «Жоғары арқылы», «Ортасы» | 1 | 6 | Тест алу. Оқу жылының басында, аяғында |
|  | 1. Қол күрес тәсілдері | 1 | 6 |
|  | 1. Спаррингтер | 1 | 12 |
|  | Барлығы | 1 | 24 |
|  | Жарыстарға бару | 1 | 41 |  |
|  | Барлығы | 18 | 240 |  |
|  | Жиыны | 258 | | |

Жылдамдық және күштілікке арналған жаттығулар:

-Гантель, штанга, гір тастарымен т.б ауыр заттармен жұмыс істеу.

-Барлық бұлшық еттерге арналған жаттығулар

-Пружина, секіргіш, амортизаторлар, блоктар, шынжырлармен, бұрыштамамен жұмыс.

-Жұппен жасалатын жаттығулар.

Жылдамдықты арттыратын жаттығулар.

-Доптарды қабылдау, тоқтату

-Алыстағы допты қағып алу, (әр жерден, әр қашықтықтан)

Жылдамдықты арттыру

-Жүгіру 10,20,30,60 м;

-3-тен 20 м дейін жұлқыма жүгіру.

-2-3 рет секіріп жүгіру.

Тепе-теңдікті сақтауға арналған жаттығулар

-Отыру, тез жату, қолды ауыстыру

-Отырып, түзеле алдыға, артқа, жанына дөңгелеу

-360 градусқа айнала секіру

-Секіртпемен секіру

Иілгіштік жаттығуларды тәрбиелеу

-Үлкен амплитудада қолды, аяқты әр жаққа айналдыру

-Алдыға, артқа, жанына дөңгелеу

-Бұрылулар, еңкеюлер, басты айналдыру

-Денені айналдыру, жатып аяқты жоғары көтеру

-Гимнастикалық орындықтармен жаттығулар

Шыдамдылықты арттыратын жаттығулар

-Бір қалыпты жүгіріс, ауыспалы жүгіріс

-Шаңғымен жүру, коньки тебу, велосипет тебу, суда малту

-спорттық ойындар ойнау

Практиалық жұмыс

Дене бітімін жетілдіруге арналған жаттығулар

(Барлық жастағы балаларға арналған)

Күштң жетілдіруге арналған жаттығулар

Дайындалғанда өзінің салмағымен 0,5 кг және 1 кг ауыр доптармен жұмыс істелінеді

Өз салмағын жеңуге арналған жаттығулар

-Аяқтың ұшына тұру

-Отырып тұру. Әр түрлі аяқтың қалпында

-Бір аяқпен отырып тұру

-Аяқты алдыға, артқа кезек-кезек ауыстыра отырып, терең отыру

-Қабырғадан екі қолмен және кезек-кезек оң, сол қолдармен итерілу

-Еденнен қолмен көтерілу

-Белтемірде тартылу

-Денені жатып көтеру

-Арқамен жатып, аяқты бүгіп денені көтеру

-Шалқалай жатып, аяқтарды көтеру

-Арқанға шығу.

Айналмалы жаттығулар

Вариан №1

1. Гимнастикалық орындықтарға секіріп, түсу аяқты ауыстыра отырып
2. Ішпен жатып, қолдарды, аяқтарды көтеру
3. Шалқалап жатып бір уақытта аяқтарды қолдарды көтеру
4. Гимнастикалық орындықта отырып, қолмен орындықтан ұстап, аяқты көтеру
5. Тұрып, 0,5 кг допты жоғары лақтырып қайта тосу
6. Еденнен қолмен көтерілу
7. Қолды екі жаққа созып, ауыр допты оң қолдан сол қолға лақтыру
8. Шалқалай жатып 1 кг. допты көтеріп түсіру.