**«Талас ауданы әкімдігінің білім бөлімі «мектеп лицейі»
коммуналдық мемлекеттік мекемесі**



**Ашық сабақ**

**Тақырыбы:** **«Тоғызқұмалық ойынның ережелері мен ерекшеліктері».**



Сыныбы: 6 «Г»

Дене шынықтыру пәні мұғалімі: Жұманов Е.Е

 Қаратау қаласы
 2020-2021 оқу жылы

Қысқы мерзімді жоспар

|  |  |
| --- | --- |
| **Тақырып**: Тоғызқұмалық ойынның ережелері мен ерекшеліктері. | **Мектеп лицей** |
| **Күні:** 21.01.2021 жыл**Уақыты:** 15:00 | **Мұғалімнің аты-жөні: Жұманов Е.Е** |
| **Сынып:** 6Г | **Қатысқаны:** | **Қатыспағаны:** |
| **Осы сабақ арқылы жүзеге асатын оқу мақсаттары:** | 1.Оқушыларға ұлттық ойын тоғызқұмалақтың тарихын таныстыра отырып, негізгі ережелерін үйрету.2.Оқушыларға тоғызқұмалақтың негізгі шарттарын түсіндіру арқылы логикалық ойлау қабілетін, ой-өрісін дамыту және ұқыптылыққа, өз бетімен жұмыс жасауға үйрету.3.Оқушыларды ұйымшылдыққа, достық қарым-қатынасқа, ұжымдылыққа, ұлттық рухқа тәрбиелеу. |
| **Сабақ мақсаттары:** | **Барлық оқушылар орындай алады:** Барлық оқушылар ойнай алады. |
| **Оқушылар көпшілігі орындай алады:** Көпшілігі қауіпсіздік ережесін сақтай отырып ойнай алады |
| **Кейбір оқушылар орындай алады:** Көпшілігі орындай алады |
| **Тілдік мақсат:****Айтылым****Тыңдалым** | **Оқушылар орындай алады:** Өз ойларын еркін жеткізе біледі, дене жаттығуларының түрлерін орындай алады. |
| **Пәнге қатысты сөздік пен терминдер:** Құмалақ, Қазан, Отау, Бастаушы, Қостаушы, Тұздық, Атсырау. |
| **Диалог құруға арналған пайдалы тіркестер:** Мұғаліммен оқушы арасындағы байланыс, пікір алмасу, сұхбаттасу. |
| **Талқылауға арналған сұрақтар:**- тоғызқұмалақ нені үйретеді .- тоғызқұмалақ ойынында әдіс-тәсілді дұрыс орындалдыма?-тоғызқұмалақ ойыны не үшін қажет екенін білесіз бе? |
| **Не себепті ..... деп ойлайсыз?** |
| Уақытты үнемдеу |
| Ишара үйлестірушінің қол арқылы белгі беруі. |
| **Алдыңғы сабақ:** | Өткен сабақты қайталау |
| **Сабақтың түрі:**  | Теориялық, Практикалық, жаттығулар орындау. |
| **Жоспар** |
| **Жоспарланған уақыт:** | **Жоспарланған жаттығу түрлері:** | **Ресурстар** |
| **Сабақ басы:****10 мин** | Сапқа тұрғызу. Сәлемдесу. Түгелдеу. Қауіпсіздік ережесімен таныстыру. Саптық және дене жаттығуларын жасау. | Тоғызқұмалақ тақтасы, Ысқырық, уақыт өлшегіш, слайд |
| **Сабақ ортасы:****25 мин** | Тоғызқұмалақ ойын бастамасы. Жүру және жүрістерді есептеу. Отау атаулары. Тұздық ашу. Атсырау ережелеріне жеке-жеке тоқталып, түсіндіру. Алған жаңа теориялық білімді практика жүзінде пысықтау. |
| **Сабақ соңы:****5 мин** | Сапқа тұрғызу. Оқушыларды бағалау. Үйге тапсырма беру. Ережелерді есте сақтау, жаттығу. |
| **Қосымша ақпарат** |
| **Саралау - оқушыға мейлінше қолдау көрсетуді қалай жоспарлайсыз?****Қабілетті оқушыларға тапсырманы қалай түрлендіресіз?** | **Бағалау - оқушы білімін тексеруді қалай жоспарлайсыз?** | **Пәнаралық байланыс-денсаулық және қауіпсіздік АКТ-мен байланыс. Құндылықтармен байланыс (тәрбие элементі)** |
| Әр оқушының үлгеріміне байланысты тапсырмалар беремін. | Оқушылар өздері бас бармақ арқылы бірін-бірі бағалау. | Тарих, математика, әдебиет пәндері. |
| Бірлескен жұмыс кезінде жақсы жұмыстар ұсынылады.Денгейлік тапсырмалар беремін. | Ойын кезінде үйлесімділік пен түсіністік танытады. |  |
| **Рефлексия**Сабақтың мақсаты мен оқу міндеттері орындалды ма?Бүгін оқушылар не үйренді?Сабақ қалай өтті, қандай деңгейде өтті?Жоспарланған саралау жақсы іске асты ма?(тапсырмалар сәйкес болды ма?) Уақытты қалай пайдаландым?Жоспарыма қандай өзгеріс енгіздім және неге? | Мақсаты мен міндеттері орындалды.Сабақтың негізгі мақсатының айқындалуы.Оқушылар тоғызқұмалақ жайлы ақпарат біліп, жүру әдісін үйренді.Сабақ өз деңгейінде өтті.Уақытты жоспарға сай пайдалана білдім.Оқушылардың смайликтері арқылы өзгерістер енгіземін. |
| **Қортынды бағалау**Ең жақсы өткен екі нәрсе (оқыту мен оқуға қатысты)1.бас бармақ арқылы бағалау2.топқа бөлу арқылыҚандай екі нәрсе немесе тапсырма сабақтың одан да жақсы өтуіне ықпалын тигізер еді (оқыту мен оқуға қатысты)?1. Оқушылардың ұйымшылдығы2. Акт пайдаландымОсы сабақтың барысында барлық сынып немесе жекелеген оқушылар жөнінде келесі сабағыма қажет болуы мүмкін қандай ақпарат білдім?1.Оқушылардың жылдамдығын білдім2. АКТ пайдаланып олимпиадалық жарыстардан тәжірибие алу |

**Тоғызқұмалық ойыны жайлы.**

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 ойыны — қазақтың барлық ойынының ішіндегі ең қиыны, ойнаған адамның жылдам ойлау қабілеті, ептілігі артады. Тоғызқұмалқ ойыны — арнайы тақтада, қарама-қарсы отырған екі адам арасында ойналады. Ойын тақтасы 2 қазан, 18 отау, 162 құмалақтан тұрады. Ойын басында әр ойыншыға бір қазан, 9 отауға 9х9 салынған 81 құмалақ тиесілі. Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны бастаушы, екінші жүріс жасаған ойыншыны қостаушы деп атайды.

**Тоғызқұмалақ ойын** **партияларын жазылу белгілері:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Белгілері:** | **Белгілердің мағынасы:** |
| **1** | **Х** | Тұздық алынғанда. |
| **2** | **(:)** | Табысты жүріс. |
| **3** | **(-)** | Жай жүріс. |
| **4** | **(!)** | Күшті жүріс. |
| **5** | **(!!)** | Өте күшті жүріс. |
| **6** | **(?)** | Әлсіз, қате жүріс. |
| **7** | **(??)** | Өте әлсіз, қате жүріс. |
| **8** | **МЖ** | Мәжбүр жүріс. |
| **9** | **(?!)** | Ойландыратын жүріс. |
| **10** | **00** | Қайда жүрсе де, басқа жүріс жүрсе де бәрі бір деген ұғымды береді. |

**Тоғызқұмалақ ойынының жүріс жасау ерекшеліктері:**

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.

2.Егер соңғы құмалақ қарсыластың жұп санды құмалағы бар отауына түсіп, тақ қылса құмалақ ұтып алынбайды;

3.Отаудағы жалғыз құмалақ көрші отауға жүргенде орны бос қалады;

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

**Тоғызқұмалақ ойынының есептеп жүру жолы:**

Жүріс жасалатын отаудың соңғы құмалағы дәл қай отауға барып түсетінін анықтау үшін отаудың рет санына сол отауда жатқан құмалақтар санын қосамыз.

**–Бірінші есептеу жолы.**

**\***Егер қосынды 10 немесе10-ға жетпейтін болса қосындыдан 1-ді шегереміз. **Мысалы: 214=2+1+4=7-1=6**

**\***Егер қосынды 10-нан артық болса, қосындыдан 10-ды шегереміз. **Мысалы: 713=7+1+3=11-10=1**

**–Екінші есептеу жолы.**
**\***Егер қосынды 20 немесе 20-дан артық болса, қосындыдан 19-ды шегереміз. **Мысалы: 915=9+15=24-19=5**
**\***Егер қосынды 29-дан 37-ге дейін болса, қосындыдан 28-ді шегереміз. **Мысалы: 824=8+24=32-28=4**
**\***Егер қосынды 38 немесе одан көп болса, қосындыдан 37-ні шегереміз. **Мысалы: 636=6+36=42-37=5**

**–Үшінші есептеу жолы.**
\*Егер кез-келген отауда 10 құмалақ болса, аттас отауға барып түседі.
\*Егер кез-келген отауда 19 құмалақ болса, 1 айналым жасап, өз орнына келіп түседі.
\*Егер кез-келген отауда 28 құмалақ болса, 1,5 айналым жасап, қарсыластың аттас отауына түседі.
\*Егер кез-келген отауда 37 құмалақ болса, екі айналым жасап, өз орнына келіп түседі.

 **Тоғызқұмалақ ойыны отауларының қазақша атаулары:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Отау:** | **Отау атауы:** | **Отау атауының мағынасы:** |
| **№1** | **«Арт»** | Құмалақтар көпке дейін өзгермей, түгел қалып отырады. |
| **№2** | **«Тектұрмас»** | Құмалақ көп жатпайды. Қарсы жақтың шабуыл объектісінің бірі. Оған көбінесе “тұздық” жасалу қаупі туып отырады. |
| **№3** | **«Ат өтпес»** | Бұл отаудан – ат, яғни құмалақ ешқашан айырылмайды.  |
| **№4** | **«Атсыратар»** | 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.  |
| **№5** | **«Бел»** | Нағыз орта болғандықтан, бел деп аталады. |
| **№6** | **«Белбасар»** | Ойын басында бұл отаудың құмалағы қарсы жақтың беліне дәл жетіп жатады. |
| **№7** | **«Қандықақпан»** | Көбінесе есептен жаңылдыратын қауіпті отау. Бұл отаудың “тұздығы” позицияда үлкен осалдық тудырады.  |
| **№8** | **«Көкмойын»** | Қандықақпаннан кейінгі осал жер. Бұдан да “тұздық” беру аса қауіпті. Кейбір ойыншылар бұл отауды алқым деп атайды.  |
| **№9** | **«Маңдай»** | Бұл отаудың өзіндік қасиеті басқа отаулардан ерекше, яғни бұдан “тұздық” алынбайды. |

**Тоғызқұмалақ ойынының негізгі терминдері:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Термин атауы:** | **Термин атауының мағынасы:** |
| **1** | **«Бастаушы»** | Алғашқы жүріс жасаған ойыншы. |
| **2** | **«Қостаушы»** | Екінші жүріс жасаған ойыншы. |
| **3** | **«Құмалақ»** | Құмалақтың бір қасиеті – оның қозғалысқа бейімділігінде. Оны түртіп қалғанда жылжиды, яғни қозғалады. Құмалақ – қозғалыстың символы. |
| **4** | **«Қазан»** | Ұтып алған құмалақтарды салатын жердің атауы. |
| **5** | **«Отау»** | Жалпы құмалақтар тұратын жердің атауы. |
| **6** | **«Аттас отаулар»** | Нөмірлері сәйкес келетін отауларды атайды. Мысалы, бастаушының 1-отауы мен қостаушының 1-отауы аттас, 2-отауы мен 2-отауы аттас т.б. Демек, егер бастаушы қарсыласының 6-отауынан тұздық ашса, қостаушы бастаушының 6-отауынан тұздық аша алмайды. |
| **7** | **«Жабық отау»** | Жұп сан. |
| **8** | **«Ашық отау»** | Ашық сан. |
| **9** | **«Тұздық»** | Соңғы құмалақ қарсыластың екі құмалағы бар отауларының біріне (9-отаудан басқасына) түсіп, ондағы құмалақтар санын алғаш рет үшке толтыруы керек. Ойыншы «тұздық» алған отауына арнайы белгі қояды. Енді сол «тұздық» жарияланған отауға түскен құмалақтардың бәрі «тұздық» алған ойыншының қазандығына аударылып отырады. Тағы бір ескеретін жағдай, «тұздықты» ойын барысында бір рет қана алады және аттас отаулардан «тұздық» алуға болмайды. |
| **10** | **«Атсырау»** | Ойын соңына қарай, қай ойыншының жүретін жүрісі болмай қалса, сол ойыншы «атсырауға» ұшырады деп есептелінеді. Қарсыласын «атсырауға» ұшыратқан ойыншы өзінің отауларында қалған құмалақтардың барлығын қазандығына салып алады, міне осыдан кейін ғана әр ойыншы өздерінің ұтып алған құмалақтарының есебін шығарады. |
| **11** | **«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. |