

**А.С.Ахмет., А.К. Темирова ., Д.Б.Каратаева**

**ЕРЕКШЕ БІЛІМ БЕРУ ҚАЖЕТТІЛІГІ БАР  
БАЛАЛАРҒА «СӘУЛЕЛІ ТАСТАР» ОЙЫННЫҢ  
БАҒДАРЛАМАСЫ**

**Астана, 2024ж**

## Кіріспе

*Қазақстан президенті Қасым-Жомарт Тоқаевтың* Қазақстан халқына Жолдауында көрсетілгендей, оқыту үдерісіне қазіргі заманғы әдістемелер мен технологиялар енгізілуі керек. Бұл орайда біздің № 61 “Шолпан” балабақшасында осы бағыт бойынша жұмыс істеуде.

Ондағы басты мақсат – ерекше білімді қажет ететін балалардың интеллектуалдық және ақыл-ой қабілеттерін дамыту. Ерекше білімді қажет ететін балалардың ой-өрісін дамыту үшін сабақты ойын арқылы өткізудің маңызы зор. Ойын баланың кез келген пәнге қызығушылығын оятып, болжау қабілетін дамытады. “Баланы ойын өсіреді” деген даналық сөз бар.

Ойын – балалар өмірінің нәрі. Ойынды баланы алдаушы құрал ретінде ғана қолданбай, ойын арқылы баланың коммуникативтік-танымдылығын қалыптастыруға, қиялын шыңдауға, баланың арман- тілегін білуге, зейінін, жадын қалыптастыруға, ойлау қабілетінің дамуына әсер етуге болады. Бала ойынында да қоғамдық, ұжымдық сипат болады.

Халық ойынын көп ойнаған, халық фольклорынан мол сусындаған бала сол халықтың тынысымен дем алатыны және сол ойындар арқылы өз халқының салт – дәстүріне, туған жерінің географиялық жағдайына, яғни табиғат ерекшеліктеріне мән беріп өсері сөзсіз.

Ерекше білімді қажет ететін балалардың бағдарламасына кіргізілген «Сәулелі тастар» ойыны жоғарыда айтылған мәселелердің көбін шешуге көмектеседі. Әрбір балабақшадағы бала ойынын ғылыми жағынан негіздеп денсаулық сақтау ісін дамытуға себебін тигізеді.

Бүгінгі таңда ерекше білімді қажет ететін балалардың білім мен тәрбие берудегі басты міндеттердің бірі — балалардың танымдық белсенділігінің дамыту кезеңі болып саналады. Мектепке дейінгі жастағы балалардың танымдық үдерістерін дамыту мәселесі бүгінгі күні өзекті болып табылады және тұлғаның жалпы дамуындағы маңызды рөл атқарады. Танымдық үдерістер мектепке дейінгі бала үшін үлкен маңызға ие, себебі бұл үдерістердің қалыптасу және даму дәрежесі одан әрі оқу қызметіндегі табыстылықты айтарлықтай дәрежеде анықтайды.

Сәулелі тастар ойыны – логикалық ойлау өнері болып табылады. Ерекше білімді қажет ететін балаларды дене шынықтыру тәрбиесімен қатар, ақыл-ойының дамуына да зор мән берген бабаларымыз осы ойынды ойлап тауып, зерделілік және зияткерлік даму құралы ретінде қолданған. Бұл өнердің басты қасиеті – адам санасын жетілдіруге, ақыл-ойын кемелдендіруге ерекше күш салады. Түркі халықтарының ұрпақ тәрбиесіне жауапкершілікпен қарайтынына осы ойынның өзі дәлел бола алады.

Саулелі тастар бестемше ойынының арнайы тақтасында ойналады. Әрі **ақыл-ойды** дамытатын, баланың қабілетін арттырып, ми қызметін жетілдіретін зияткерлік ойын.

Сәулелі тастар ойыны – ой шығармашылығын дамытатын спорт түрі. Тек ойын ғана емес оның танымдық әрі тағылымдық тұрғыда да, сондай-ақ спорт, өнер, ғылым ретінде де маңызы зор. Сонымен қатар ойын кезінде

тастарды қолымен ұстап үнемі қолын қозғалтып ойнау балабақшадағы 3-6 жастағы ерекше білімді қажет ететін балалардың саусақ моторикасын дамытады. Тастар ойыны ерекше білімді қажет ететін балалардың бойындағы сабырлық, төзімділік, есептегіштік, ойшылдық қасиеттерді қалыптастырумен қатар, кең ақыл, жүйрік қиял иесі болуына жағдай жасайды.

Заманауи уақытта ойынның құндылығы мен қасиетін өз дәрежесінде таныта алмай отырмыз. Бүгінде тастар ойыны математика ғылымының негізінде зерттелуі қажеттігі туралы айтылуда. Біздің ойымызша, бұл сөздің негізі бар. Бүгінгі таңда "Шолпан" балабақшасында 3-4 жас балалар арасында ойнату арқылы ойынның зерттеу ісін жалғастырып, ойынның пайда болу тарихы, оның атауы мен терминдерінің мән-мағынасына қатысты түрлі ойтұжырымдарды толықтырып, жан-жақты талдап, зерттелуі қажет.

Бестемше ойынын «есеп ойыны» дейтін зерттеушілер оның себебін ойындағы тақ сандар мен жұп сандардың өзара тартысымен түсіндіреді. Өйткені отаулардағы құмалақтардың барлығы да бестем, яғни тақ сандар. Ойын осы тақ сандармен басталады және ойынды заңды түрде қай ойыншының бастайтындығы жеребе арқылы шешілетінін атап өтеді.

Бұл ойын балаларға бақылағыштыққа, тапқырлыққа тәрбиелеуге, қоршаған ортадағы жағдайдың өзгеруіне қарап бағдар белгілеу, қалыптасқан жағдайдан жол тауып шығу, тез шешім қабылдап, оны жүзеге асыру, батылдық, ептілік, мақсатқа жетудің өзіндік әдісін таңдау қабілетін қалыптастыруға көмектеседі. Бұл ойын балаларға бақылағыштыққа, тапқырлыққа тәрбиелеуге, қоршаған ортадағы жағдайдың өзгеруіне қарап бағдар белгілеу, қалыптасқан жағдайдан жол тауып шығу, тез шешім қабылдап, оны жүзеге асыру, батылдық, ептілік, мақсатқа жетудің өзіндік әдісін таңдау қабілетін қалыптастыруға көмектеседі.

## **Бағдарламаның өзектілігі**

Ерекше білімді қажет ететін балалардың балабақшада сабақта және тәрбиеде ұлттық ойынды ұтымды пайдаланса, балалардың білімге деген құштарлығын арттыруға және халықтың асыл мұрасын бойына сіңіріп, ұлттық сананы қалыптастыруға болады.

Ерекше білімді қажет ететін «Сәулелі тастар» ойыны балаларды тыныштандырады, логикалық ойлау қабілетін дамытады, кез келген жағдайда шешім қабылдауға үйретеді. Сонымен домаланған тастарды бақылап, санап, көз бұлшық еттеріне оң әсерін тигізеді.

Бұл бағдарламада бастысы - ерекше білімді қажет ететін балалардың, оның ішінде педагогика ғылымының кең ауқымды дамуына деген сұраныс.

## **Бағдарламаның мақсаты мен міндеттері**

Сәулелі тастар ойынын әсіресе, ерекше білімді қажет ететін балаларға кеңінен таратып ойнату арқылы баланың арифметикалық қабілетін ашып, зердесін шыңдауға мүмкіндік береді.

### **Міндеттер:**

– Қай халықтың болмасын күнделікті мұқтажына керекті бүтін сандардың төрт амалын есептеп шығару осы тастар ойыны үстінде қалыптастыру.

- Ерекше білімді қажет ететін балаларды «Сәулелі тастар» логикалық ойынды қолдана отырып баланың ой-өрісі мен қатар тастар арқылы әр түрлі түсті ажырата алу.

- Балабақшадағы ерекше білімді қажет ететін балаларға жарықтық бағдар арқылы бестемше ойын арқылы математикалық есептеу қабілеттерін дамытуға арналған әдістемелік көмекші құралдар дайындау.

### **Оқыту түрлері**

- әңгімелесу (жаңа материал алу);
- тәуелсіз іс-шаралар (балалар сабақ барысында бір немесе екі сабақ бойынша жеке тапсырмаларды орындайды);
- рөлді ойын;
- Жарық арқылы тастарды санау (балалардың түрлі ойын іс-әрекеттеріне практикалық қатысуы). Сабақтарды ұйымдастырудың нысаны мұғалімге байланысты және белгілі бір тақырып бойынша таңдалады.

### **Оқыту әдістері**

-ерекше білім беру балаларына ойын әдісі арқылы отандық және шетелдік әдебиеттерге теориялық талдау жасау,

- оқу –тәрбие жұмыстарында логикалық ойындарды қолдану,

- ойын барысындағы ойынға қатысушылардың әр түрлі қарым-қатынастары.

- Таспен әртүрлі көрнекіліктерді көрсету, түсіндіру, қолдану, басқа елдердің таспен ойындарын үйреніп , зерттеу, ғалымдардың еңбектерімен, озық іс-тәжірибелермен танысу, сауалнама, бақылау, әңгімелесу, тәрбиелеу мен оқыту жұмыстарында енгізу, диагностикалық әдістер, әдістемелік құралдар дайындау, қорыту және тарату, эксперимент нәтижелерін сапалық және сандық тұрғыдан сараптау.

**Бақылау әдісі** (ойын барысында білімді, дағдыларды және қабілеттерді меңгеру сапасын анықтау және оларды түзету)

**Топтық жұмыс** (үлгілерді біріктіруде, сондай-ақ ойын әзірлеуде қолданылады)

**Жарыс** (баланың жеңіске деген құштарлығын ,белсенділігін туғызады.

Жарыс элементтері эмоциялық қызығуды арттырады ).

### **Бағдарламаның мерзімі**

Бағдарлама 1 жылға арналған.

Балаға жыл сайынғы жүктеме - 36 сағат

Ерекше білімді қажет ететін балаларға арналған.аптасына бір сағат.

Сабақ ұзақтығы 30 минутқа дейін.

### **Бағдарламаның жүргізу бағыттары:**

➤ Таспен ойын ерекше білімді қажет ететін балалардың зеріктікке, білгірлікке баулиды.

➤ Балалардың логикасын дамытуға бағытталған балалармен бірге жасалатын ойын жас ерекшеліктеріне қарай санауға үйрету, 50 тасты шашып қайта жинауға, тастармен ойыны үйретуге арнайы әдістемелік көмекші құрал дайындау.

➤ Ойын әдісі барысында ата-аналармен тығыз байланыста жұмыс жүргізуде балалар мен ата-аналар арасында жарыс өткізу, ережелерін үйретіп, төрешілік ету жұмыстарын ұйымдастыру. Ата-аналардың да осы ойынға үйретіп, зерттеуге, ізденуге деген қызығушылықтарын ояту.

Ойын ережесі: Ойын арнаулы тақтада ойналады. Ойында домалақ немесе екі жағы дөңес табақша тәрізде әр түрлі тастар пайдаланылады. Бұл тақта тең екі бөлікке бөлінген он тік және екі көлденең ұяшықтардан тұрады. Екі ойыншыға тиесілі тақта тарабының әр жағында 5 отау және бір-бірден қазан болады. Қазанға әр ойыншы ұтып алған тастарын салады. Әр ойыншының қазаны өз бөлігінде емес, қарсыласының жағында орналасады. Отаулардың рет сандары 1 ден 5 ке дейін белгіленіп, солдан оңға қарай орналасқан. Ойын басында әр отауға 5 тас салынады, яғни ойын басталар

кезде әр ойыншының 5 отауында барлығы 25 тас болып, ойынға жалпы 50 тас қатысады.

**Күтілетін нәтиже:** Ерекше білімді қажет ететін балаларға тастарды пайдалана отырып, қоршаған орта туралы білім алумен қатар, күнделікті балалармен жүргізілетін оқу-тәрбие жұмыстарында алған білімдерін осы ойын арқылы толықтырылып отырады.

- тәрбиелілік күзіреттілік

- өзінің тәрбиелілігін табиғи тастар арқылы қалыптастырады.

- ойынның шарттарын біледі, қиындықтарды жеңуді үйренеді.

- оқу іс-әрекетінде табиғи тастармен ойындарды кең түрде қолдану тиімді екендігі анықталады.

-Іс тәжірбиенің болжамы егер тастармен ойындар ерекше білімді қажет ететін балалардың жас ерекшелігіне сәйкес жүйеленіп, ойындардың мазмұны жинақталып, әдістемелік көмекші құралдар дайындалып, сәулелі тастарды ойындарды қолдана отырып мәні ашыла түседі,- деп сенеміз.

Сәулелі тастар оқу іс-әрекеті және тәрбие үрдісінде пайдаланамыз. Ойынды оқу іс-әрекетінде қолдану ерекше білімді қажет ететін балалардың ой-өрісін жетілдірумен бірге, табиғи тастардың қаншалықты пайдасы бар екенін, кейінгі ұрпаққа жеткізе білу құрал ретінде балабақшадағы мерекелік күндерде «Тәуелсіздік төрінде», «Әз наурыз» іс-шараларда қолданылады.

## Бағдарламаның жоспары

Айлар	№ сабақ	Тақырыбы	Мақсаты
Қыркүйек	1-2	1. Сәулелі тастар ойынның шығу тарихы. 2. Ерекше білімді қажет ететін балаларға сәулелі тастар ойынының ережесі	Ойынның мақсаты. Ойын әдісін үйрету.
	3-4	1.Ойынды жарықтағы тастармен түсіндіру әдісі 2.Тас үлгісі	Жүрістерге түсінік Тастармен жұмыс (ұяға алу,салу)
Қазан	5-6	1.Сәулелі тастар мен Бестемше ойынының жүру ерекшеліктері 2.Ойынның сипатамасы,мақсаты	Ойынның жүру әдістерін үйрету. Ойынға сипаттама беру. Тастармен ойнау.
	7-8	1.Ойындағы түрлі-түсті тастарды түсіне қарай санап үйрену. 2.Бестемше мен тастар сөздігі	1-25 санына дейін таспен санатып үйрету. Құмалақ,тас,отау,қазан, бастаушы,қостаушы , жабық отау, ашық отау деген сөздерге ұғым беру.
Қараша	9-10	1.Ойындағы тақ сандармен ойнау  2. Тас сұрау	1,3,5,7,9,11 сандарын түсіндіру.  Ойын соңына қарай жүрістің таусылуы
	11-12	1.1 Жарықшада таспен ойнау  2.Жұп сандармен ойын.	Таспен жүру әдістері  2,4,6,8,10 жұп сандарын түсіндіру
Желтоқсан	13-14	1.3 Жарық әлемінде таспен ойнау  2.Жүрісті есептеу әдісі	Көздеген мақсатқа жылдам жету нәтижесі  25 тасты ұтып алу әдіс.

	15-16	1."Сәулелі тастар" ойынында жүрісті есептеу жолдары  2.Жүрісті қысқарту әдісі	Көп тасты ұту әдісі  Тез санау әдісі
Қантар	17-18	1.Ойынға қатысушылардың психологиялық дайындығы. 2.Ойынның негізгі бағыты.	Психологиялық кеңес.  Жүру бағытын түсіндіру.
	19-20	1.Тактикалық дайындық. 2. «Сиқырлы тас»	Шабуылдау әдісі.  Тақтадағы тастармен жүру әдісі
Ақпан	21-22	1.Жарыс жүргізу жүйесі  2.Қарсы соққы 3.Екі жақты ойын	Балалармен жарыс өткізу  Жарысты талқылау
	23-24	1.Тастарды санау әдісі  2.Байлық жинау	Қазанға тастар жинау. Тау жасау тастармен.  Көп тастар жинау әдісі
Наурыз	25-26	1.Этюд шешу  2.Табыссыз немесе кезекті жүріс	1-2 тақтадан ойын бастау әдісі «Табыссыз немесе кезекті жүріс»-ұтысқа ие болмаған жүріс
	27-28	1.Әже-ата,ата-аналарға үйрету. 2.Жарыс жүргізу	Ата-аналарға әдістемелік сабақ Жарысты ұйымдастыру
Сәуір	29-30	1.«Салауатты өмір салты»шарасына жарыс жүргізу. 2.Табысты жүріс	Мерекелік шара  Табысты жүріс-ұтысқа иеболған жүріс
	31-32	1.Компьютерлік ойын  2.Этюд құру	Компьютермен ойын ойнау әдісі Жүру әдісін таңдау
Мамыр	33-34	1.Жүрісті қысқарту  2.Байлық жинау	Жүрісты қысқарту әдісі  Отауға құмалақ жинау

	35-36	1.Атсырау 2.Құмалақтармен ойын	Арта қалған тастармен жұмыс Пирамида жасау таспен
--	-------	-----------------------------------	--

### №1-2 сабақ

**Сабақтың тақырыбы:**Бестемше ойынының үлгісіндегі ерекше білімді қажет ететін балалар үшін арнайы «Сәулелі тастар» ойынның мазмұны.

**Мақсаты:**Бестемше ойының шығу тарихын білу. Ойынға деген қызығушылықтарын арттыру. «Сәулелі тастар» ойынның мазмұны

**Көрнекі құралдар:**бестемше тақтасы және ерте замандағы суреттері

**Сабақ барысы:** Бестемше – қазақ халқының ерте заманнан келе жатқан ұлттық ойындарының бірі. Бұл ойынды 3-4 жастағы балабақша балалары ойнайды. Бестемше ойынын қазақ халқы ойлап шығарған және бұл есеп ойыны. Бұлойдойыбиік, есепкежүйрік балалар өте жақсы ойнайды.Талай ғасыр түркі халықтарының сүйікті ойыны болған бестемше елімізде жаңғыру аясында қайта түледі. Әлемнің әр түкпірінде өмір сүретін әр алуан халықтың өз ұлттық ойындары бар. Міне, осы ойындардың шығу тарихын дөп басып айта алатындар сирек.Бұл өнердің басты қасиеті –баланың санасын жетілдіруге, ақыл-ойын кемелдендіруге ерекше күш салады.

Түркі халықтарының ұрпақ тәрбиесіне жауапкершілікпен қарайтынына осы ойынның өзі де дәлел бола алады. Жас бүлдіршіндердің дене күшінің мол болуымен қатар, ақылды болуына да көп мән берген бабаларымыз осы ойынды ойнаған.Бестемше ойынын балаларға ойнату тиімді, өйткені бұл барынша жеңіл әрі ережесі қарапайым, балаларға есептің 4 амалын меңгерумен бірге ойлау қабілетін қалыптастырады.Бестемшені бес ұяшық, бес таспен ойнайды. Бестемшенің маңыздылығы бұл ойынға барлық бала қатыса алады, нәтижесінде бала тез санап үйренеді.

Бестемше – тоғызқұмалақ ойындарының шағын түрі, әлемдік мәдениеттің озық үлгілерімен бой теңестіре алатын зияткерлік ойын. Бұл ойынның басты қасиеті – адам санасын жетілдіруге, ақыл-ойын кемелдендіруге ерекше күш салады. Қазақ халқының ұрпақ тәрбиесіне жауапкершілікпен қарайтынына осы ойынның өзі дәлел бола алады. Жасөспірімдердің дене күшінің мол болуымен қатар ақылды болуына да көп мән берген бабаларымыз осы ойынды ойлап тапқан.

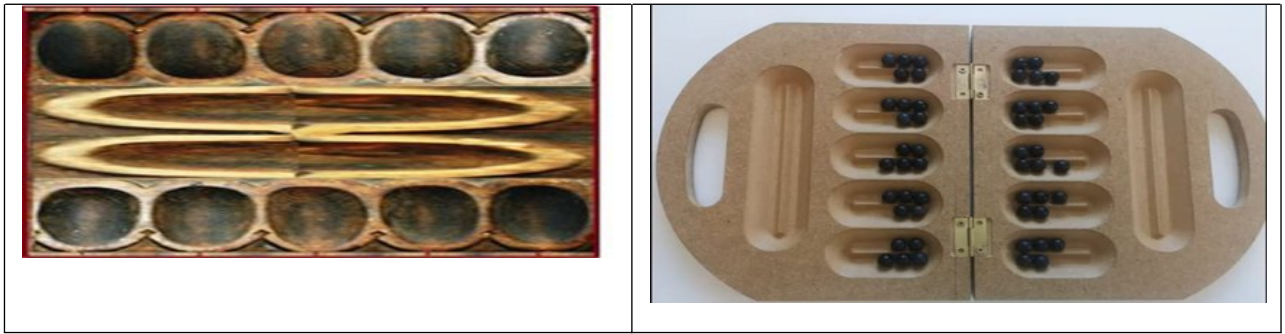
Бестемше ойыны қазақ халқының ақыл-ой ойындарының бірі. Оның пайда болу мерзімі 4 мың жылдық мерзімді қамтиды. Бұл ойынға ұқсас ойындар Қырғызстан, Индонезия, Ява аралдары, Вьетнам, Малазия, Марокко және Түркияда кездеседі. Бестемше туралы мәліметтер өте аз. Ойын туралы «Қазақ тілінің түсіндірме» сөздігінде былай делінеді:

«Тоғызқұмалақ ойынының бірнеше түрі бар. Оның балаларға арналған қарапайым, түрлері н «қоздату», «б е с т е м ш е» деп атайды (Ө. Жолымбетов, Айгөлек, 46).

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

Тек «Бестемше» бес отау, ал «Тоғызқұмалақта» отау саны тоғыз.

«Бестемше»	«Бестемше»
------------	------------



«Бестемше» - бұл нағыз математикалық есеп ойыны, бұл ойын арнаулы тақтада ойналады.

**«Таи» 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.

#### Сұрақтар

- 1.Түрік халықтарының қандай ұлттық ойындарын білесіңіздер?
- 2.Бестемше ойынын білесіз бе?
- 3.Бестемше тақтасы туралы не білесіз?
- 4.Бестемше ойынында нешеу отау бар?

#### №3-4 сабақ

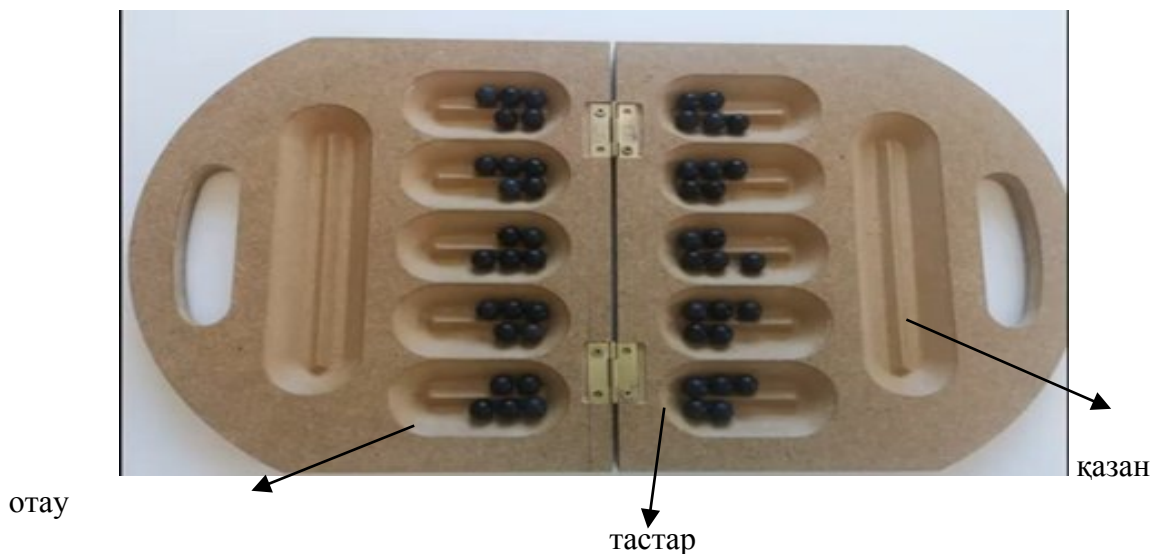
**Сабақтың тақырыбы:** «Сәулелі тастар» ойынның құралдары

**Мақсаты:** Ойын туралы түсінік беру, ойын тақтасымен таныстыру.

**Көрнекі құралдар:** «Сәулелі тастар» ойынның тақтасы

**Сабақ барысы:** Бестемше ойыны арнаулы тақтада (№1 – фотосурет) ойналады.

1 сурет. «Сәулелі тастар» бестемше тақтасындағы ойын үлгісі



Бестемше ойыны арнайы тақтада екі бала арасында ойналады. Ойын тақтасы – 2 қазан, 10 отау, 50 тастан тұрады. Ойын басында әр ойыншыға бір қазан, бес отауға бес-бестен салынған жиырма бес тас тиесілі. Ал ойын тек 10 отаудан ғана жүргізіледі. Сондықтан да қарсыластардың отауына 1-ден 5 – ке дейін рет сандары қойылған. Рет саны солдан оңға қарай қойылған. Ойын тақтасында әр отау екі өзекшеге бөлінгендіктен, тастардың өзі екі қатар болып жатады да, не тақ (ашық), не жұп (жабық) екені анық

көрініп тұрады. Әрбір отаудың белінен бөліп жүргізілген (тақтаның суретіне қараңыз) сызыққа дейін 5 тас салынады.

Ойын екі ойыншының арасында өтеді. Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, келесі жүріс жасаған ойыншыны – қостаушы деп атайды.

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

Сұрақ-жауап әдісі:

Бестемше қандай ойын?

Ойынның аты не мағана береді?

Неше тас қажет?

Қостаушы деген кім?

Бастаушы деген кім?

Қазан деген не?

Ойынның құралдарын білесіңдер ме?

### Сұрақтар

1. Ойын құралдары дегеніміз не?
2. Ойынға неше тас қажет?
3. Қостаушы деген кім?
4. Бастаушы деген кім?

### №5-6 сабақ

**Сабақтың тақырыбы:** «Сәулелі тастар» ойынының ережелері

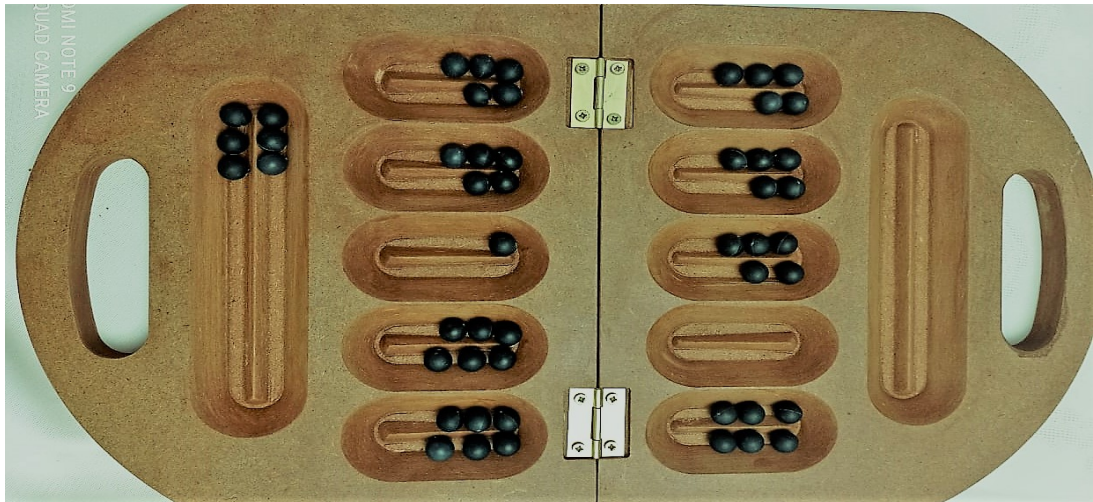
**Мақсаты:** Балаларға тастарды орналыстыру реттілігін түсіндіру.

**Көрнекі құралдар:** бестемше тақтасы

**Сабақ барысы:** Бестемше ережелері әлі қалыптаса қойған жоқ. Бұл ойынның ережелері арнайы қарастырылған жоқ. Ойын ережелері ұрпақтан-ұрпаққа ауызша жеткендігі. Әрине бұл алдағы зерттеулердің еншісінде, бірақ осы ерекшеліктердің өзінен бестемше ойынның даралығын және көнелігін байқауға болады.

Бестемше ойыны арнайы тақтайда екі адам арасында ойналады. Бестемше тақтасы 50 тас, 10 отау, 2 қазаннан тұрады. Бестемше – ойында қарсыластар алма-кезек жүріс жасап отырады. Ойыншылар өз қазанына 25 тас ұтып алғаннан кейін де ойынды тоқтата салмай, аяғына дейін жеткізуі керек. Бұл ойынның қандай есеппен аяқтағанын білу үшін қажет.

Жүріс жасайтын ойыншы өзінің кез келген отауынан жүре алады. Жүріс жасау үшін өз жағыңыздың отаулардың бірінен біреуін орнына қалдырып, қалған тастарды қолға алып, солдан оңға қалай бір-бірлеп таратамыз. Тарату сәтінде тастар өз отауларымыздан асып кететін болса, қарсыластың отауына таратамыз. Егер соңғы тастар қарсыластың тақ санды тасы бар отауға түсіп, ондағы тастарды жұп қылса (2, 4, 6, 8, 10, 12), сол отаудағы тастарды ұтып алынып, өз қазанымызға салынады.

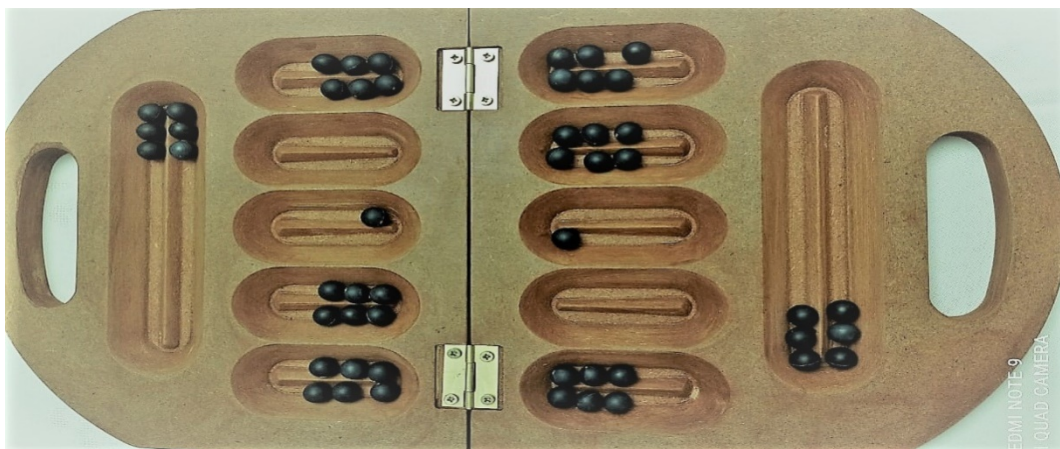


2 сурет. Үшінші отадан жүрген бастаушының бірінші жүрісі.

Жүріс кезегі қостаушынікі. Қостаушы кез келген отадан тастарды алады да (біреуін орнына қалдырып) жоғарыдағыдай тәртіппен таратады.

Егер соңғы құмалақ түскен отаудағы тастар отаудағы саны тақ болатын болса, (1,3,5,7,9,11) немесе өз отауымыздан асып түссе, құмалақ ұтып алынбайды. Жүріс кезінде соңғы тас өз отауыңызға келіп түссе, онда жай жүріс боп есептеледі.

Отаудағы жалғыз тасты көрші отауға жүруге болады. Жүріс жасаған кезде отауларға тастар салмай кетуге болмайды. Тастарды жүргенде әр отауға салу керек. Қолдағы тастардың барлығын тарату қажет.



3 сурет. Қостаушының жүрісі

Жоғарыда келтірілген ойындарда шығатын қортынды: жұп санды тас бар отаулар «жабық отаулар» болып саналады да, тақ санды тасы бар отаулар «ашық отаулар» болып есептеледі. Әркім өз отауын жабық, ал қарсыласының отауын ашық етуге тырысуы жөн. Бестемшеде ұтқан адам 1 ұпай алады.

#### Сұрақтар

1. Ойында нешеу отау бар?
2. Қазан деген не?
3. Ашық отау дегеніміз не?
4. Жабық отау дегеніміз не?

#### №7-8 сабақ

**Сабақтың тақырыбы:** Сәулелі тастар ойынның негізгі ұғымдары

**Мақсаты:** Тастар, отау, қазан, бастаушы, қостаушы, жабақ отау, ашық отау сөздерінің мағынасын түсіндіру.

**Көрнекі құралдар:** Бестемше тақтасы.

**Сабақ барысы:**

«Сәулелі тастар» – логикалық ойын. Бұл ойынның басты қасиеті – баланың 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.

«Сәулелі тастар» -тең екі бөлікке бөлінген отаудан және тастардан тұратын арнайы тақта

- «Тастар» ойында пайдаланатын дөңгелек тастар
- «Қазан» ұтып алған тастарды салатын шұңғыл отау
- «Отау» бестем тақтасындағы тас салынатын арнайы ұяшық
- «Бастаушы»-ойынды алғашқы жүретін ойыншы
- «Қостаушы» бастаушыдан кейін жүретін ойыншы
- «Атсырау» -ойын соңына қарай жүрістің таусылуы
- «Тақ сандар»-екі санына қалдықпен бөлінетін сандар
- «Жұп сандар» екі санына қалдықсыз бөлінетін сандар
- «Ашық отау» тақ санды тастары бар отау
- «Жабық отау» жұп санды тастары бар отау
- «Табысты жүріс»-ұтысқа ие болған жүріс
- «Табыссыз немесе кезекті жүріс»-ұтысқа ие болмаған жүріс
- «Комбинация» ойындағы ұпай жинау әдісі
- «Диаграмма»-бестемше тақтасының қағазға немесе тақтаға түскен сұлбасы.
- Бай отау- тасы көп отау
- «Тактика»- ойындағы қолданатын айла-тәсілдер.

Шаттық шеңбері:

Біз қандаймыз, қандаймыз,

Шұғылалы таңдаймыз!

Күлімдеген күндейміз!

Еш уайымды білмейміз.

Балалар, қандай ұлттық ойындарды білесіңдер? (Балалардың жауабы).

Бәрекелді, көп ойындарды біледі екенсіңдер. Ал «Бестемше» ойынын білесіңдер ме?

Бүгін сендермен осы ойынның тақтайшасымен танысамыз. (Тақтайшаны көрсету). Тақтайша екі бөліктен тұрады, өйткені екі ойыншыға арналған. Әр бөлігінде тастарға арналған отаулар бар. Міне мына үлкен орын қазандық немесе қазан деп аталады. Қазандықтан барлық тас орналасады. Мына кішкене қазандыққа ұқсаған орындар отаулар немесе ұяшық деп аталады. Қараңдаршы қазандық пен отаулар қандай геометриялық пішінге ұқсайды? Дұрыс айтасындар сопақшаға ұқсайды. Отауларға тастар салынады. Балалар әр бөлікте қанша отау бар, санап көрейікші (санау). Дұрыс айтасындар әр бөлікте бес отау бар. Осы отауға бес тастан салынады. Міне ойынның аты осыдан шыққан «Бестемше»

Отауға тастарды салмас бұрын бойымызды сергітіп алайық.

**Сергіту сәті.**

Бойымыз сергіді енді санамақты жаттаған есімізге түсірейік.

Санамақты қайталау.

Экраннан Бестемше тақтайшасының суретін көрсету

арқылықорытындылау. Қазандық, отауларды атап көрсету.

Сұрақтар

1. Ойында әр ойыншада неше тас болуы керек?
2. Тақ сандар дегеніміз не?
3. Жұп сандар дегеніміз не?
4. Бір отауда неше тас болады?

### **№9-10 сабақ**

**Сабақтың тақырыбы:** Сәулелі тастар ойынындағы қауіпсіздік ережелері.

**Мақсаты:** Сәулелі тастар ойынындағы қауіпсіздік ережелерін сақтау тәртібін білу.

**Көрнекі құралдар:** Сәулелі тастар тақтасы, плакаттар.

**Сабақ барысы:**

1. Ойын этикасы сақталу керек.
2. Балалардың отыратын үстелдері биік болмауы қажет.
3. Бөлмелер таза, ауамен тазартылып отыру керек.
4. Ойын кезінде дауласып, төбелесіп қалмауын қадағалап отыру абзал.
5. Бестемше тасын жұтып қоймауын, мұрын қуысына салмауын балаларға түсіндіру.
6. Ойын барысында тастарды лақтырмауға үйрету.
7. Балалар таспен атыспауға кеңес беру.

**Шаттық шеңбері:**

Ашық менің жүрегім

Ылғи күліп жүремін.

Бірге ойнап бір жүрер

Достарым көп, білемін!

Балалар, ойын ойнағанды бәрің жақсы көресіңдер, білемін. Айтыңдаршы, қандай ойын сендерге ұнайды? (балалардың жауабы). Тамаша. Ендеше жұмбақ шешіп көріңдерші.

Ұмытылған ойынды,

Атам маған үйретті.

Тақтайда бар тастары,

Қандай ойын сен айтшы. (бестемше)

**Сұрақ-жауаптар.**

-Бұл ойынды кімдер ойнайды?

-Ойын тақтайы неге ұқсайды?

-Ойынды неше бала ойнайды?

- Қазан дегеніміз не?

- Отауда неше тас болады?

-Бәрекелді, жақсы жауап бердіңдер. Балалар, бұл ойынды ойнамас бұрын қауіпсіздік ережелерін үйреніп, еске сақтап алайық.

-Ойынның тастары кіші, сондықтан оны ауызға, мұрынға, құлаққа салуға болмайды.

- Ойын кезінде дауласып, төбелесуге, таласуға болмайды.

- Тастарды жерге шашуға болмайды.

Ойын кезінде тыныш отырып, тәртіп сақтау керек. Осы ережені есте сақтаңдар. Кәне қайталап жіберейікші, не істеуге болмайды? (балалардың жауабы).

-Дұрыс, тамаша. Осы ережесі есіне сақтаған ойыншы жеңіске таза жетеді.

Балалар бойымызды сергітіп алайық:

1 дегенде тұрайық,

2, 3, 4 – алақанды соғайық,

Оң жаққа бұрылып,

Сол жаққа бұрылып,

Бір отырып, бір тұрып,

Біз жүгіріп алайық.

5 дегенде асықпай,

Орнымызды табайық.

Ойын ойнау үшін біз санауды білуіміз керек. Ендеше санамақтарды еске түсірейік.

Бір дегенім-бірлік,

Екі дегенім-еңбек.

Үш дегенім- үміт

Төрт дегенім-талап

Бес дегенім-білім

Білім жарық күнім.(бірнеше рет қайталау)

**Қорытынды.** Балалармен «Орнына тап » ойын ойнату.

### Сұрақтар

1.Ойын этикасы деген не?

2.Ойын ережесін білесіз бе?

3.Неше тас жинауыңыз керек?

### №11-12 сабақ

**Сабақтың тақырыбы:** Сәулелі тастар ойынның ерекшеліктері мен маңыздылығы

**Мақсаты:**Балаларға ойынның ерекшеліктері мен маңыздылығын айтып түсіндіру.

**Көрнекі құралдар:**Бестемше тақтасы

**Сабақ барысы:**

1. **Ұ**лттық ойын түрлерін іздеңіздер
2. **Л** апылдап жаныңдар ізденіңдер,
3. **Т** алмаңыздар , әрдайым қанат қағып,
4. **Т** алпыныңдар, алға қарай ұмтылып
5. **Б** нтымақпен, бірлікпен
6. **Қ** адам басып
  
7. **О** йланыңыз, ойлаңыз жас ұрпағым
8. **Й** одталған тұзбенен шымырланып
9. **Б** лғи да денеңізді шынықтырып,
10. **Н** амыскер бола бергін жас ұрпағым.

«Сәулелі тастар» – математикалық есеп ойыны. Жүрістерді алдын-ала ойлау, есептеу, қиялдау – оның негізгі өзегі. Сондықтан балалар ойынды үйрену барысында оның бойында стратегиялық және жүйелі ойлау қабілеті қалыптасады. Бұл кез-келген салада болашақта керек болады. Өйткені өмірде де болашақ істеріңді алдын-ала ойлау – негізгі мәнге ие.

Сәулелі тастар басты маңыздылығы:

- Ойлау жүйесін дамыту
- Дербестікке үйрету
- Жеңілісті дұрыс қабылдауға үйрету
- Назарды шоғырландыру
- Уақытты тиімді пайдалану
- Жоспарлау және бас тартуды үйрету
- Жадыны жақсарту және есте сақтау қабілетін дамыту
- Ақпаратпен жұмыс істеу дағдысы
- Қол моторикасының дамуы
- Жан-жақты қалыптасу

Бұл ойынның ерекшелігі -жүріс жасағанда отауға құмалақ қалдыру.

Ойын тәртібі:

- 1.Балаларды бір-біріне қарама-қарсы жұптастыра отырғызу .
- 2.«Сәулелі тастар» тақтасын үстелге орналастыру.
- 3.Балалар әр отауға бес-бестен тастарды салады.
- 4.Тәрбиеші тақталардың ойын бастауға дайындығын тексеріп шығады.
- 5.Тәрбиеші қай баланың бірінші бастайтынын хабарлайды.
- 6.Тәрбиеші ойынның мақсатын түсіндіреді.

**Ойын барысы:**Қол моторикасын дамыту.«Сәулелі тастар» ойынында ұсақ шарларды ұстау кезінде қолқозғалысы арқылы ми және жүйке талшықтарына әсер етеді. Сонымен қатар,ойын барысында қол қозғалысының жылдамдығы сағатты басу кезінде ойын тағдырына да әсер етеді. Қол моторикасын дамыту – өз саулығыңызды үнемі зияткер ретінде сезінуге мүмкіндік береді.

Осы жоғарыдағы қабілеттердің дамуының арқасында болашақта бала жан-жақты жетілген тұлға боп қалыптасады. Оқу үлгерімінің артуы, ақыл-ой белсенділігінің дамуы, бәсекеге қабілеттілікке бейімделуі, имидж қалыптасуы барлығы ұлттық ойынның беретін маңызы болып табылады.

- Тәрбиеші балалардың тәртіп сақтауын қадағалайды.
  - Әр бала жүріс жасап болғаннан кейін,тастардың отауларда ретімен орналасып жатуын,яғни олардың не жұп,не тақ санды екендігі анық көрінетіндігі болып орналастыруы қажет.
  - Егер жүріс табысты болса,қарсылас та сол жүрістің табысты екендігіне көз жеткізгеннен кейін ғана бала тасты қазанға салады.
  - Ойын барысында отауда жатқан тастарды қарсыласқа көрсетпеймін деуге болмайды.
  - Ойын барысында себепсіз қол тигізуге болмайды.Қолың тиген отаудағы таспен жүру керек.
  - Отаудағы тасты түзеуге болады. Бірақ қарсыласқа ескерту арқылы түзету керек.
  - Ойын барысында тәрбиеші тастарды қадағалап ауызға, мұрынға салмауды қадағалау керек.
  - Сабақ жоғарғы деңгейде өту үшін тәртіптілік және ұйымшылдық керек.
  - Сабақ аяқталғаннан кейін балалар тақтаны орнына түзеп қойып кетеді.
- Осы жоғарыдағы қабілеттердің дамуының арқасында болашақта бала жан-жақты жетілген тұлға боп қалыптасады. Оқу үлгерімінің артуы, ақыл-ой белсенділігінің дамуы, бәсекеге қабілеттілікке бейімделуі, имидж қалыптасуы барлығы ұлттық ойынның беретін маңызы болып табылады.

### **Сұрақтар**

- 1.Ойын тәртібі дегеніміз не?
- 2.Тәрбиеші нені бақылау керек?
- 3.Ойынның ерекшіліктерін қалай түсінесің?
- 4.Ойынды қалай бастаймыз?

### **№13-14 сабақ**

**Сабақтың тақырыбы:** Сәулелі тастарын отауларға салуды үйрету.

**Мақсаты:**Отаулардағы тастарды салуға үйрету.

**Көрнекі құралдар:** . «Сәулелі тастар» тақтасы.

**Сабақ барысы:** «Сәулелі тастар» ойының басталар алдында екі жақтың отауларында 25 тастан жатады да, екі жақтың күштері өзара тең болады. Тасты жүру арқылы біз отауда жатқан тастардың күшін, сапасын өзгертіп отырамыз. Отауда жатқан тастар бір-бірімен байланыста болу керек.

Ойын 3 кезеңнен тұрады. 1. Ойынның басы. 2. Ойынның ортасы. 3. Аяқ шені.

Ойын басталғанда қарсы жағы бес отаудың кез келгенінен жүруіне болады.

Ойынның орта және аяқ шенінің ойлану сапасына көп әсерін тигізеді екен. Ойын неғұрлым ойлы басталса, оның орта және аяқ шендері соғырлым ұтымды болады. Үш кезеңі бір-бірімен байланысты.

Ойынның аяқ шенінде шағын тастар қалғанда болады. Ойынның аяқ шенінде ойыншы атсырауға жиі ұшырайды.

Бестемше ойынында әрбір жүріс немесе ойын сәттері арнайы ережеге сүйенеді. Ойын аса қызықты, тартысты болу үшін қажет. Ойында бір ғана тас жиі кездеседі. Келесі жүрісте бала осы бір тасты жүруге қақысы бар. Яғни, ол жүреді, ал әлгі отау бос қалады. Бестемше ойыны – тақ сандар мен жұп сандардың өзара тартысы

1. Не ғұрлым көбірек тас ұтсаңыз жеңіске соғырлым тез жетесіз;

2. Қорғаныстың басты түрі қарсы шабуыл болып есептеледі.

3. Ойынның басында артқы отаулардан жүру ертерек.

4. Ойынның басынан бастап отаулардағы тастарды ұтымды пайдалану керек.

5. Ойынның басынан бастап, позицияның осал жерін көру, іздеу бірден-бір қажетті шарт. Ал, осал жерлерді көрісімен оны дереу пайдаланып қалу ең маңызды міндеттердің бірі болып табылады.

6. Ойынды болжай отырып ойнау керек.

7. Тасты өзі беріп отырғанда алу қажет болғанмен ойыншының өз құқығында тасты алу.

8. Ойын кезінде, бала алаңдамай басқаға көңіл бөлмей, бар зердені тақтадағы ойын барысына салуы қажет.

9. Мүлдем жоспарсыз ойнағаннан, жоспарлап ойнай дұрыс.

### **Сұрақтар**

1. Жеңіске қалай тезірек жетер едіңіз?

2. Ойынды қалай ойнау керек.

3. Ойын ережесі не?

4. Ойын қандай жағдайда ойналуы керек?

### **№15-16 сабақ**

**Сабақтың тақырыбы:** Атсырау ережесі және соңғы жүрістер.

**Мақсаты:** Атсыраумен таныстыру және осы тәсілді ойын барысында пайдалану.

**Көрнекі құралдар:** Бестемше тақтасы.

**Сабақ барысы:** Ойын аяқталуға жақындаған сайын әр ойыншының отауларындағы тас таусыла бастайды. Тастарды ұтып алған сайын тастар мөлшері кеми береді. Сондықтан ойын соңында қарсыластардың бірінің отауларында жүріс жасай алмайтын жағдай да кездеседі.

Ойыншылардың бірінің отауларындағы тасты бірінші таусып алып, жүріссіз қалуы - атсырау деп аталады. Қарсыласын атсырауға ұшыраған ойыншының қарсыласы бұл жағдайда қосымша бір жүріс жасап, барлық тастарды өз қазанына салып алады. Сөйтіп, бастаушы жеңімпаз атанады. Егер ойыншы ойын барысында 25 тас жинаса да, ойынның дәлдігі үшін ойын соңына дейінойнауы тиіс. Әрине 25 тас бірден жиналмайды. Бұл үшін ойыншы қарсыластын осал тұсын табуға ұмтылады. 25 тас жинаған ойыншы партияны

жеңіп шығады.Бұл ойынды тез арада аяқтайды. Егерде ойыншы да 25 тастан жинасса,партия тең аяқталады.

**Диаграмма:**Ойындағы тақта үлгісі

<b>Қостаушы қазаны</b>				
1	1	1		
			1	1
<b>Бастаушы қазаны</b>				

Егер атсырау жағдайында қосымша жүріс жасалған кезде,қарсыластың отауына тас амалсыздан түсіп жүріс жасауға мүмкін болса,онда ойын әрі қарай жалғасады.

### *Сұрақтар*

- 1.Атсырау дегеніміз не?
- 2.Диаграмма дегеніміз не?
- 3.Қандай жағдайда жеңіске жетеміз?
- 4.Қандай қауіпсіздік ережелерін білесіз?

### *№ 17-18 сабақ*

**Сабақтың тақырыбы:** Сәулелі тастар ойынның жүріс санын есептеу жолдары.

**Мақсаты:**Ойында кем дегенде өз қазанына 25 тас жинау.

**Көрнекі құралдар:**Сәулелі тастар тақтасы,плакаттар.

**Сабақ барысы:** Бестемше ойыны үйрету онша қиын болмағанмен әр жүрісте санауды қажет етеді.Ойын кезінде тартыс алғашқы жүрістерден-ақ шиеленісе түседі.Ойында тастарды жинап шабуыл,қорғанысқа даярлану қажет.Алғашқы ойында тастардан ұтып алуға әрекет жасау керек.Сондықтан бала бірден ойланады. «Қай отаудан жүрсем екен?», «Ойынды қалай бастасам екен?» «Тастарды қалай таратсам екен?» деген сұрақтардың туындауы да заңды.

Ойында есептеу жолы өте көп.Тек өз жүрісіңді есептеу керек емес,қарама-қарсы жақтың да мақсатын біліп,жүрісін мұқият есептеп отыру керек. Бұл принципті сақтамаған жағдайда ,яғни есептен жаңылу,жалығу және есептеуде қателер жіберу ұтылысқа әкеліп соғады. 3 отаудан 5 тасты алып, тастарды таратқанда 2 отаудағы 6 тасты алады.

Бұл жерде келесі ойыншы ойлануы тиіс.Жүрістің тиімді басқа жолдарында іздестіреді.Отаудағы тастарды мақсатсыз жүре беруден сақ болу керек. Жүріске мән бермеу ойынның сапасын төмендетеді.Мықты қарсылас болса, тастарды қайта-қайта жұптап алып, артын жауып отырады.Сондай кезде аз-аздан болса да ұпай жинаудың әдісі-комбинация.Ол үшін соңғы отауларға көп тас жинамаған абзал. 5 отаудағы 1 тасты бірінші ұяшыққа тастаймыз.Егерде 1 ұяшықта 1 тас болса,2 таспен толтырып аламыз.

Ойын барысында тастар дұрыс қойылмаса, ойын есептелмейді және қайта бастайды.Егер дұрыс жүрмесе ойын тоқтатылады да,ойын қайта дұрыс позициясына келтірілуі керек.

Ойыннан шығатын нәтиже ең алдымен сайысқа түсіп отырған екі адамның ақыл-ойымен ,шығармашылық жеңімпаздылығымен,тәжірбиесімен тығыз байланысты. Сондықтан ойынды байыпты түрде бастап,әрбір жүрістің алдына белгілі мақсат қойып ,қарсы жақты өздері жақсы білетін позицияларға тарта ойнау керек.Алға қойған мақсатты жүзеге асырудың жоспары болады.Осындай жоспарлы ойынның әрбір кезеңдеріне сай жасалған тартыстың жалпы барысын негізгі бағытын стратегия деп, ал қолданған жеке айла-тәсілдерді тактика деп атаймыз.

## Сұрақтар

- 1.Қай отаудан жүріс жасаймыз.
- 2.Позиция деген не?
- 3.Ойыншы кім?
- 4.Қазанға қанша тас жинаймыз?

## №19-20 сабақ

**Сабақтың тақырыбы:** Ойын тактикасы

**Мақсаты:** Математикалық амалдарды қолданып тақта үстінде пайдалануға дағдыландыру.

**Көрнекі құралдар:** Сәулелі тастар

**Сабақ барысы:** «Сәулелі тастар» ойынында ешбір мақсатсыз, жоспарсыз ойнауға немесе ойламай, өз жағындағы отаудағы тастарды қарсыласына ұтқыза беруге болмайды. Өз отауларындағы тастар санын кеміту және ұтқыза беру-ойыншыны ұтылысқа әкеп соқтырады. Сондықтан отаудағы тастар санына ойынның басынан жауапты қарап, алға қойған мақсатты жүзеге асырудың жоспарын жасау керек. Жоспарлы ойынның әрбір кезеңдеріне сай, жасалған тартыстың жалпы барысын, негізгі бағытын-стратегия деп, ал қолданылған жеке айла – тәсілдері тактика деп атайды. Алғашқы кезден бастап-ақ тактика қойып ойнауды дағдыға айналдыру керек.

«Сәулелі тастар» ойнаушылардың алдарына қоятын негізгі мақсаты – кем дегенде өз қазанына 25 тас жинап, қарсыласын ұтып шығу. Екі жақтың бірдей ұтуы, не ұтылуы мүмкін емес.

Бірінші жүрісте жеребе бойынша анықталған ойыншы бастайды. Жүріс сағат жүрісіне қарсы бағытта жасалады. Алғашқы жүрісті ойыншы отауға бір тасты ғана қалдырып, жүріс жасаған отаудан кейінгісінен бастап бір-бірден тастай отырып, ең соңғы тастарды қарсыласының тасы бар отауларының бірінен бір тастарды алып, сонымен жұптап, өз қазанына салады. Демек, ойын ережесі бойынша қарсыласынан тастарды ала отырып, өз жұп санға келтіреді. Ойыншылар ойын барысында қарсыласына тастарды алдырмау үшін өз отауларындағы тастардың санын жұп күйінде ұстап отыруға тырысады. Тастардың саны жұп болып тұрған отауды “жабық отау” деп атайды.

Сондай-ақ қарсылас ойыншылар бір-бірінің отауларындағы тастар санын так жасауға ұмтылады. Тастар так болып тұрған отау “ашық отау” деп аталады да, қарсылас бұл отаудан тастарды ала алатын болады.

Ойын барысында ойыншылардың қай-қайсысы болмасын қарсыласының отауындағы тастарын қолмен санауына рұқсат етілмейді. Тек отауларының ашық немесе жабық екенін және қайсысында қанша құмалақ бар екенін ғана сұрай алады. Сондықтан ойыншылардың қай-қайсысы болмасын, барлық отаудағы тастар санын есте ұстауға тырысады.

Ал, ойыншының қай-қайсысы болмасын, қарсыласының қойған сұрағына дұрыс жауап беруге тиіс. Ойын барысында отауда бір тас қалса және ол ойыншының жүруіне керек болса, онда ол жалғыз құмалақты қатарындағы өз отауына салады. Бұл оның жүріс жүргені болып есептеледі.

Бір ойыншының барлық отаулары бос қалып, қарсыластың жүрісіне жауап жүрісі тауылса, оны атсырады дейді. Мұндай жағдайда ойын аяқталды деп есептеледі де, жүрісі бар, демек атсырамаған жақ отауларындағы қалаған тастарды өз пайдасына алып, қазанына салады.

Кездесу соңында қазандарға жиналған құмалақты есептеп, ойын нәтижесін шығарады. Ұтып алған тастар саны екі ойыншыда 25 болса, ойын тең болады. Жеңіс пен ұтылыстың

арасын 25 тастан асатын немесе жетпей қалатын бір – ақ тас шешетін болғандықтан, бір ойыншы ғана жеңіске жетеді.

Ойын аяқталған соң, ойыншылардың қазанындағы тастардың саны 25-тен болса, ойын **«тең ойын»** деп бағаланады. Ойында тең ойын өте сирек кездеседі.

Тақ санды (1,3,5,7,9) тас бар отаудағы тастар- **«ашық»** отаулар деп аталады.

Жұп санды (2,4,6,8,10) тасы бар отаулар **«жабық»** отаулар деп аталады.

### **Сұрақтар**

1. Тең ойын ол қандай ойын?
2. Тактика дегеніміз не?
3. Стратегия дегеніміз не?
4. Табысты жүріс дегеніміз не?

### **№21-22 сабақ**

**Сабақтың тақырыбы:** Комбинация құру.

**Мақсаты:** Комбинация жасауды үйрету.

**Көрнекі құралдар:** Бестемше тақтасы.

**Сабақ барысы:** Тактикалық тәсілдердің ішіндегі ең күрделі және маңыздысы комбинация жасау болып табылады. Комбинация дегеніміз-көздеген мақсатқа жылдам жеткізетін бірнеше ойлы жүрістердің нәтижесі.

Оның алғы шарттары:

1. Бірнеше тастың бірге қимылдауы;
2. Бірнеше жүрістердің қатарынан жасалуы;
3. Шабуыл тәсілінің болуы;
4. Нақты мақсатқа жету.

Шабуыл дегеніміз-қарсылас отауларындағы тастарды ұтып алу. Шабуыл жасау –комбинация жасаудың маңызды бір бөлігі болып табылады.

Мықты қарсылас болса, ойын барысында тастарды үнемі жабық күйінде ұстап қайта-қайта артын жауып отырады. Сондай кезде аз-аздап болса да ұпай жинаудың әдісі – комбинация. Ол үшін соңғы жақтағы яғни 5,4,3 -отауларыңызда тас аз болғаны жөн. Жалпы ойын барысында соңғы отауларда көп тас ұстамаған жөн, себебі ол сіздің түрлі айла-амалдарыңызға кедергі жасайды. Енді қарапайым комбинацияларға тоқталайық: 1. Кезекті жүрістермен соңғы, яғни бесінші отауға 2 тас, ал төртінші отауға 4 тас жинап аласыз. Содан соң жүріс кезегі келгенде бесінші отаудағы 1 тасты қарсыластың бірінші ұяшығына тастайсыз. Қарсыласыңыз ол тасты сізге бермеуге лажы болмайды себебі сізден қашып ол тасты екінші отауға жылжытса, сіз төртінші отаудағы 4 тасты жүріп алып аласыз. Ал, оны жылжытудан еш мән көрмей орнында қалдырып басқа жүріс жасаса, бесінші отаудағы бір тастың көмегімен ала аласыз.

Қарсыласыңыз осы әдісті сізге де пайдалануы мүмкін. Ондай кезде тасты орнында қалдырмай жүріп тастаңыз, ең болмаса бір жүрісіңіз артық болады. Бұл тассырауға ұшырамас үшін өте-мөте қажет.

2. Қарсыластың бірінші ұяшығы бос болмауы мүмкін. Әлбетте көбіне ондағы тастар саны жұп болып келеді. Ондай жағдайда қазаныңызды 2 таспен толықтырып алу тіптен оңай. Соңғы отауға 2 тас жинап алып, кезекті жүріс кезінде 1 тасты қарсыластың алғашқы ұяшығына тастайсыз. Сол кезде оның тастар саны тақ болып қалады да ол сол отаудан жүріс жасауға мәжбүр болады. Ал сіз соңғы отауға қалдырған тасты ала қоясыз.

Ойын барысында қарсыластың белсенді шабуылдарына қарсы қорғану тәсілдерін игерудің маңызы зор. Дұрыс қорғаныс арқылы-тастарды ұттырмауға, белсенді отаулардан айырылмауға, қарсыластың алға қойған мақсатын жүзеге асырмауға болады.

Қорғау дегеніміз-қарсыластың шабуыл жасау тәсілдеріне тойтарыс беру.

«Сәулелі тастар» ойынындағы бастапқы қарапайым амалдар осындай. Ал жүріс санын көзбен бағамдау, тез санай кою, жылдам жүріс жасау деген сияқты дағдылар тәжірибемен келеді.

### Сұрақтар

- 1.Комбинация құруды қалай түсінесіз?
- 2.Қорғаныс дегенімізне?
- 3.Ойын мақсатынайт.
- 4.Ойын ережесін баяндап бер.

### №23-24 сабақ

**Сабақтың тақырыбы:** Сәулелі тастар ойын қағидалары мен жүріс санын есептеудің ерекшіліктері.

**Мақсаты:**Ойын қағидасы және жүріс санын есептеудің маңызына, тастарды ұтудың жолдары.

**Көрнекі құралдар:** Сәулелі тастар тақтасы.

**Сабақ барысы:** Ойыншы ойынды меңгеру үшін қандай қағидаларды басшылыққа алу керек.

- 1.Отаудағы тастарға жауапкершілікпен қарау, оларды жұп қылып ұстап, бет алды таратпау;
- 2.Отаудағы тастарды оң жақ отаулардан бастап ойнау.
- 3.Жүріс дұрыстығын білу және жүріс санын қатесіз есептеу.

Ойын барысында жүрістің санын есептей білу маңызды орын атқарады. Отаудағы тастар саны, сол арқылы қанша жүріс бар екенін білу-ойыншыны ұтылудан сақтандырады. Бестемше ойынында отаулардың бірінде тастар көп шоғырланып, тез жиналуы мүмкін.Бұл ойыншылардың алдына қойған жоспарына сәйкес немесе тақтадағы жағдайға қарай ерікті түрде жүзеге асады.Отаудың біріне тастардың мол шоғырлануын-бай отау деп атаймыз.Бай отауларды тиімді тарату арқылы қарсыластың жүрісін қысқартып,өз жүрісінді көбейтіп аласың

### “Шаттық шеңбері”

Армысың досым,  
Кел, маған қосыл  
Алақанға салып алақан,  
Шеңберге бірге тұрайық  
Жер шарындай айналып,  
Әлемге жарық ұқсайық.  
Қолымызды көтеріп,  
Күннің нұрын алайық.  
Ортамызда күн нұры,  
Құшаққа оны алайық.



### Сұрақтар

- 1.Қағида дегеніміз не?
- 2.Жүріс дегеніміз не?
- 3.Отаудағы тастар саны нешеу болуы тиіс?
- 4.Жүріс қалай басталады?

### №25-26 сабақ

**Сабақтың тақырыбы:** Жүріс дәлдігі

**Мақсаты:** Математикалық амалдарды қолданып тақта үстінде пайдалануға дағдыландыру.

**Көрнекі құралдар:** «Сәулелі тастар» тақтасы.

**Сабақ барысы:** Жүріс дәлдігі деп, отаудың ішіндегі тастардың санына байланысты соңғы тастың дәл қай отауға түсетінін алдын ала анықтауды айтамыз. Мысалы: № 3 отауда 4 тас жатса, оны көзбен таратқанда № 4, 5, 6, 1 отауларына түсетін болғандықтан, дәлдік 6 тасты алуға болады. Екінші жолмен анықтау үшін отаудың ішіндегі тас санына сол жақта орналасқан көрші отаудың номерін қосу арқылы дәлдік табамыз. Сондықтан алдыңғы мысалдағы дәлдік  $4 + 2 = 6$  – ға тең екен. Отаудың саны бар болғаны 5 болғандықтан, №2 отаудағы 5 таспен қарсыластың №1 барады. Мысалы 5-4 алсақ 1 болады, № 2 отаудағы таста №1 отауға барады да табысты жүріс жасайды да т.с.с. деп жалғастырып кете беруге болады.

Алу амалын қолдану да оңай. Ол үшін отау ішіндегі тастар санынан, сол отауға қарсы жатқан қарсылас отауының номерін аламыз. Мысалы № 5 отауда 5 тас жатса, 5-4 алсақ онда отаудағы тастар саны 6 болып табылады, қарсы жатқан отаудың номері 4 болады. Дәлдік  $5 + 1 = 6$  болады. Көзбен тексерсек те осы нәтиже шығады.

Енді тастардың саны 10 шамасында болса, яғни  $2 - 1 = 1$  қасындағы отауға келіп түседі. 10 тасы бар отаудың дәлдігі өз отауына келіп табыссыз жүріс болып табылғандығы.

Енді дәлдік тауып үйренейік. Мысалы: № 4 отауда 13 тас жатса, 10 тастан 3 тас артық болғандықтан, отау номері 4-ке 3 санын қоссақ, дәлдік 7 болады екен. Егер №5 отауда 8 тас жатса, дәлдік  $5 - 2 = 3$  болады екен. Ал, алу амалын қолдансақ (қарсыластың қарсы отауы № 5 отау болғандықтан),  $8 - 5 = 3$  тең.

Бестемше ойынында бір жүріс немесе бір тас ойын тағдырын шешетіндіктен, ойын барысының басынан соңына дейін әр кезде жүріс дәлдігі мен санын біліп отыру қажет.

### Сұрақтар

1. Жүріс дәлдігі не?
2. Тастарды бір-біріне қалай қосамыз?
3. Отаудағы тастарды санау.
4. Табыссыз жүру дегеніміз не?

### №27-28 сабақ

**Сабақтың тақырыбы:** Жүрістерді көрсету жолдары

**Мақсаты:** Бестемше ойын жүрістерін тақта үстінде көрсету.

**Көрнекі құралдар:** Сәулелі тастар тақтасы.

**Сабақ барысы:** Бестемше ойынын үйрету онша қиын емес. Ойында тастарды отау-отауға салып отыру болғандықтан әр тасты саусақпен санап отырған абзал. Бұл ойында қателеспей кетпеу үшін дұрыс әдіс.

Бестемше ойынның бір ерекшелігі әрі басқа ойындардан артықшылығы - әр отаудың ішінде жатқан тастың саны яғни соңғы тастың дәл қай отауға барып түсетінін көрсете алатындығы. Сондықтан ойын барысында қай отауға қанша тас жиналса да соңғы тас қарсыластың немесе өз жағының қай отауына барып түсетінін және қарсыласының қай отаудағы тасы сенің ашық отауыңа қауіп төндіріп тұрғандығын қатесіз тез арада ойша есептеп біліп отыруға болады. Отауда жатқан екі тастың барлық жүрістердің санын табу үшін, жүрісті жүретін отау мен тастар жинайтын отаудың арасындағы отаулар санын отаудағы тастар санына көбейтсек болғаны. Отауда жатқан 2 тасты отау санына көбейту. Ойынның алғашқы жүрісін қарап өтелік.

**№1-диаграмма:** Төмендегі тақтадағы алғашқы жүріске назар аударайық

<b>Бастаушы қазаны</b>				
<b>6</b>				
6	6	6	1	5
X	5	5	5	5
<b>0</b>				
<b>Қостаушы қазаны</b>				

Бастаушының №2 отаудағы 5 тастың 1-ін қалдырып  $5-1=4$  тасты қолымызға алып отауларға бір-бірден салып жүріс жасаймыз, тастың соңғысы қарсыластың №1 отауына барып түседі және ондағы 5 соңғы таспен  $5+1=6$  болып, ұтып алынады және қазанымызға салынады.

**Жазылу үлгісі: 21**

**№2-диаграмма:** Төмендегі тақтадағы екінші қостаушының жүрісіне назар аударайық

<b>6</b>				
6	6	6	1	X
X	1	6	6	6
<b>6</b>				

Қостаушы №2 отауда жатқан 5 тастан 4-ін алып, басқа отауларға оң жақтан бір-бірден таратамыз. Таратқан тастардың соңғысы қостаушының №1 отауына келіп түсіп  $5+1=6$  тас болып, ұтып алынады және қазанға салынады. Ойын табысты жүріс болып есептеледі.

**№3-диаграмма:** 5 отадан жүрген жай жүріс

<b>6</b>				
1	6	6	1	X
1	2	7	7	7
<b>6</b>				

Бастаушы №5 отаудағы тастары 6 тасын таратса, соңғысы қарсыластың №5 отауына барып түседі және 6 тас соңғы таспен 7 болып, орнында қалады. Бұл жай жүріс болып саналады.

**№4-диаграмма:** Қостаушының №3 отадан жүрген жүріс

<b>6</b>				
1	7	7	2	1
1	2	1	8	8
<b>6</b>				

Қостаушы №3 отадан 7 таспен жүріп, №2 қарсыластың отауына жай жүріс жасады.

**№5-диаграмма:** Бастаушының №1 отадан жүрген жүріс

<b>8</b>				
X	7	7	2	1
X	2	1	8	8
<b>6</b>				

Бастаушының №3 отадан 1 таспен жүріп ,№5 қарсыластың отауынан 2тас ұтып,жүрісі табысты болды.

**№6-диаграмма:**Қостаушының №2 отадан жүрген жүріс

	<b>8</b>			
X	7	7	2	1
X	1	2	8	8
	<b>6</b>			

**№ 7-диаграмма:**6 жүрістен кейін төменгі жағдайға қалыптасады:

Отаудағы жалғыз тасты көрші отауға жүруге болады.Бұл жүріс№2 отадан бір тасты №3 отауға жүру.

	<b>8</b>			
1	1	7	2	1
1	2	3	9	9
	<b>6</b>			

**№ 8-диаграмма:**7 жүріс:Бұл жүріс жай жүріс болып саналады.Өйткені отадан тас ала алмағанымыз.Жүріс 45(жай жүріс)

	<b>24</b>			
1	4	1	X	X
X	X	1	3	2
	<b>14</b>			

**№9-диаграмма:**Ойын ортасы.Ойын барысында ойыншы отаудағы бір тасты келесі отауға жүре алады.Отау бос қалады.

	<b>24</b>			
1	5	X	X	X
X	X	1	3	2
	<b>14</b>			

**№10-диаграмма:**Қостаушының атсұрау жағдайынан шыққан кезеңі.

	<b>24</b>			
1	5	X	X	X
X	X	X	4	2
	<b>14</b>			

**№11-диаграмма:**Осал жүріс

	<b>24</b>			
2	1	X	X	X
1	1	1	4	2
	<b>14</b>			

**№12-диаграмма:**Жүріс алма кезек жасалынады.

	<b>24</b>			
--	-----------	--	--	--

3	X	X	X	X
X	2	1	4	2
<b>14</b>				

**№13-диаграмма** :Ойынның аяқ шенінде тақта үстінде бастаушыда 24 тас бар еді,қостаушыда 14 таспен жеңілу үстінде еді. Демек , бастаушы «атсұрап» тұр.

<b>24</b>				
1	X	X	X	X
1	3	X	5	2
<b>14</b>				

**№14-диаграмма:** Шейнеліспен өткен ойынның соңына таман бестемше тақтасындағы күштер азаяды.Осы кезде екі жақтыңда санаулы ғана жүрістері қалады.Бастаушыда «Атсырау» жағдайы болып тұр.

<b>24</b>				
1	X	X	X	X
X	4	X	5	2
<b>14</b>				

**№15-диаграмма:**Ойынның соңы.Бестемше ойынына тапқырлық, болжағыштық, шыдамдылық керек.Ойын мұқият есептеуді қажет етеді.Бұл ойында бастаушы ұтысқа ие болып тұрғандай еді, дұрыс санамағаннан қостаушы шабуыл жасау арқылы ұтысқа жетті.

<b>24</b>				
X	X	X	X	X
1	4	X	5	2
<b>26</b>				

### **Сұрақтар**

- 1.Ойынның ерекшілігі неде?
- 2.Ойынның соңы.
- 3.Шабуыл жасау деген не?

### **№29-30 сабақ**

**Сабақтың тақырыбы:** Ойынды жазып үйрету тәртібі

**Мақсаты:**Ойынды жазу әдісін үйрету.

**Көрнекі құралдар:**Бестемше тақтасы.

**Сабақ барысы:**Бестемше ойынның меңгергеннен кейін,ойынды жазып ойнау тәртібін үйренудің еш қиындығы жоқ.

Ойынды жазуды меңгеру – ойналған [ойындарды есте сақтауға](#), жүрілген жүрістерді талдауға көп көмектеседі. Шебер ойыншылардың ойындарын талдау арқылы өз шеберлігін арттыруға, жіберілген кемшіліктерін екінші жолы қайталамауға болады. Жарыс барысында қарсыластың алдап кетуінен сақтанып, әр ойынның сырын тереңінен ашуға септігін тигізеді.

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 тастарды саны жазылады.
3. Соңғы тас түскен отаудың нөмері.
4. Ондағы тастар саны.
5. Қос нүкте (:) – табысты жүрісті, сызықша (–) – жай жүрісті бейнелейді.

Мысалы: 1.12:34

2.51:23

3.42:34

Қысқа жазу үлгісі

1.51 42

2.11 31

**Ойынды жазу жүйесі.** Бестемше ойын барысында басынан аяғына дейін жазылып отырады. Мысалы, 55 саны жазылса, ондағы атаудың реттік саны да, 5-сол отаудағы құмалақ саны. Енді осы саннан кейін сызықша арқылы қарсыластың жүрісі жазылады. Мұнда да отаудың реттік санын сол отаудағы құмалақ саны жазылатын болады. Сонда бірінші жүріс шамамен былай болып шығады: 55– 34,34 – қарсыластың жүрісі. 4 құмалағы бар 3-отаудан басталған жүріс.

**Қысқа жазу үлгісі.** Ойыншылардың екінші жүрісі 32-55 болды делік. Мұндағы 3-бірінші жүрген ойыншының отауының реттік саны да, 2-отаудағы тастар саны. Бірінші 5-екінші жүрген ойыншының отауының реттік саны да, бесінші 5-сол отаудағы тастар саны. Отаудың номерлері 1-ден 5-ке дейін санмен белгіленеді.

### **Сұрақтар**

1. Қысқа жазу үлгісі қалай жазылады?
2. Ойынды жазу жүйесі ?
3. Жазып ойнаудың қандай пайдасы бар?

### **№31-32 сабақ**

**Сабақтың тақырыбы:** Этюд құру.

**Мақсаты:** Этюд құру әдісі. Ойынды тарқату.

**Көрнекі құралдар:** Бестемше тақтасы.

**Сабақ барысы:** Бестемше тастарының бір қасиеті – оның қозғалысқа бейімділігінде. Оны түртіп қалғанда жылжиды, яғни қозғалады, қозғалысқа түседі. Демек "тастар" – қозғалыстың символы. Өйткені осы ойындағы 50 тастың ерсілі-қарсылы қозғалыстары өте көп. Шынында да сол шексіз қозғалыстардың тақтадағы түрліше өзгерістерін жадында сақтай алатын, логикасы мықты, қиялы жүйрік адам ғана бестемше ойынымен тереңдеп айналыса алады.

Біз жоғарғы тақырыпта ойындарда пайда болатын сан алуан бастамаларды келтірдік. Оларға қарап отырсақ, әрбір жүрістің өзіндік ерекшелігі бар және мақсаты әр түрлі болады екен де, ойынның орта және аяқ шенінің ойналу сапасына көп әсерін тигізеді екен. Ойын неғұрлым ойлы басталса, оның орта және аяқ шендері соғұрлым ұтымды болады.

Өйткені «Сәулелі тастар» жоғарыда айтылған үш кезеңі бір-бірімен тығыз байланысты. Ойынның орта шенінің ойын басынан айырмашылығы: бұл кезде ойынның шарттары (тақта үстіндегі ойын күштеріне жауапкершілік, отауларға қолайлы позиция беру, осал отауларға қысым көрсету т. с. с.) мен тактикалық тәсілдері қолданылып, сайыс тақта үстіндегі позицияның өзгеруіне байланысты кезекпе-кезек аңдысу, жүрістерді мұқият есептеу сияқты жағдайларда өтеді.

Жалпы ойынның басталуы мен орта шенінің белгілі шекарасы болмайды. Бізше ойынның ортасына 8-18 жүрістерден кейін жетеміз. Мысалы мына төмендегі ( жазу үлгісі) жағдайды ойынның толық жүріс деуге болады.

Ойынның жазу үлгісі:

Бастаушы	Қостаушы
1.25	21
2.55	34
3.51	23
4.45	42
5.35	55
6.42	15
7.34	12
8.34	23
9.41	12
10.55	35
11.12	52
12.12	34
13.34	23
14.23	35
15.34	34
16.23	12
17.45	35
18.12	51

Этюдтік позициялардың яғни «бестемше» этюдтерінің алдына қоятын негізгі мақсаты – жеңу немесе ойнау. Мұндай нәтижеге тек дұрыс жүріс жағдайында ғана жетуге болады. Жалғыз дұрыс жүрісті табу – көп есептеуді, ойлауды талап етеді. Демек, этюдтерді құрудың және оны шеше білудің өз алдына жеке заңдылықтары бар, әр этюд ойынды табысты аяқтауға машықтандыру болып табылады. Жоғарғыдағы берілетін этюдтерді өздеріңіз шешіп көріңіздер. Сабақтың соңында шешулеріңізді жазып алған соң ғана салыстырып көрулеріңізге болады.

### *Сұрақтар*

- 1.Этюд дегеніміз не?
- 2.Жазу үлгісі не үшін керек?
- 3.Жеңуді қалай түсінеңіз?

### *№33-34 сабақ*

**Сабақтың тақырыбы:** Ойынның соңы

**Мақсаты:** Ойынның барысын қортындылау. Жеңіске жету жолын қарастыру.

**Көрнекі құралдар:** Сәулелі тастар тақтасы.

**Сабақ барысы:** Ойынсоңы – 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. Шынында ойын соңы мұқият есептеуді талап етеді.

Бұл кезеңдегі басты мәселе – ойындағы ұтып алған көп тастың 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 болуы мүмкін. Міне,

сондықтан ойын соңынменгеру, дұрыс талдау –бестемойынның бастымәселенің бірі. Осынұсқауда ойын соңынталдауға арналған партияларарқылы –шеберойыншылардың өздері де бұрынбайқамаған соңғыжүрістерді байқауынаболады.

### Шаттық шеңбері



### Сұрақтар

1. Ойын соңы қалай аяқталады?
2. Шебер ойыншы кім?
3. Қате жүріс қандай факт әкіліп соғады?

### №35-36 сабақ

**Сабақтың тақырыбы:** Жарыс ережесі

**Мақсаты:** Жарыс барысын түсіндіру. Жарыстың мақсатын айту.

**Көрнекі құралдар:** Бестемше тақтасы.

**Сабақ барысы:** 1. Жарыстар жекелей, командалық сипатта болады.

2. Жарыстар өткізу жүйелері: айналмалы, олимпиадалық, матч-турнир.

Жарыс өткізушінің міндеттері:

1. Жарыс ережесін жасап, бекіту.
2. Жарыс өтетін жерді белгілеу және даярлау.
3. Жарысқа қатысушылар мен төрешілер алқасын құру.
4. Жарыс өткізуге керек құжаттармен және құралдармен қамтамасыз ету.

Жарысқа қатысушылардың міндеттері:

1. Ойыншы бестемше ойынын ойнау білуі тиіс
2. Ойыншыға кез-келген тәсілмен қарсыласының ойын бөлуге, мазалауына болмайды.
3. Ойыншы жарыстың соңына дейін қатысуға міндетті.

Жарыс төрешілер алқасы:

1. Бас төреші, бас төрешінің орынбасары, бас хатшы.

Ойын нәтижелерін есептеу

1. Ойын мақсаты – ойыншы өз қазанына кемінде 25 құмалақ жинап жеңіске жету.
2. Ұтысқа ие болған ойыншыға – 1 ұпай, ұтылған ойыншыға – 0 ұпай беріледі. Егер ойын тең аяқталса екі ойыншы да 0,5 ұпайдан алады.
3. Ойын аяқталған болып есептелінеді,

егер:

- ойыншы ұтылғанын мойындаса;

- ойыншы берілген мерзімішінде тиісті жүрістерді жасап үлгермесе және қазанындағы тастардың саны 25-ден кем болса;
- ойыншы ойынды жалғастырудан себепсіз бас тартса;
- екі ойыншының бірі өз қазанына 25 тас жинап үлгерсе.



### **ҚОЛДАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР**

- Ақшораев Ә., Жүнісбаев Н. Тоғызқұмалақ. – Алматы: «Мектеп», 1980.
- Ақшораев Ә. Тоғызқұмалақ. – Алматы, 1983.
- Ақшораев Ә. 60 сабақтық тоғызқұмалақ ойынның оқулығы. Оқулық. -Тараз, 2014.
- Балғамбаев М. Қазақтың ұлттық спорт түрлері. – Алматы, 1985.
- Жалымбетов Ә. Айгөлек. – Алматы: «Қазақстан», 1975. – 34 б.

- Құланова Қ.Қ. Жоғарғы оқу орнындағы тоғызқұмалақ ойындарының әдістемесі. Оқу-әдістемелік құрал. - Алматы: CyberSmith,2017.-103б.
- Құланова Қ.Қ.,Марчибаева У.С.Ұлттық ойындарды оқытуда қолданылатын әдістемелік құрал.Л.Н.Гумилев ЕҰУ .Астана,2008.
- Құланова Қ.Қ.,Марчибаева У.С.,Алимбетова К.К. Мектеп жасына дейінгі дене шынықтыру. Оқу құралы.Көкшетау.МОН.Р.,2015
- Құланова Қ.Қ., Аханов А.Т. Ұлттық спорт түрлерінің әдістемесі. Оқу-әдістемелік құрал. - Алматы: CyberSmith,2017.-103б.
- Тілеубаев С., Бизақов С. Тоғызқұмалақ әліппесі. Алматы, 2000.
- Тілеубаев С, Жақапбаева А. Тоғызқұмалақ нұсқалары. – Алматы, 2000.
- Шотаев М.Е.,Н.Жұмбаев,С.Акназаров Таңғажайып тоғызқұмалақ – Түркістан – 2004ж
- Шотаев М.Е.Тоғызқұмалақтың теледидарлық сабақтары.- Астана, 2014.