**ТУРЕХАН Фариза,**

**№68 "Жібек жолы" жалпы білім беретін мектебінің оқушысы.**

**Жетекшісі: КОЖАХМЕТОВ Талгат Туреханович.**

**Түркістан облысы, Жетісай ауданы**

**ҚАЗАҚ ХАЛҚЫНЫҢ ҰЛТТЫҚ ОЙЫНЫ – ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ**

**Өзектілігі:** Еліміздің көркейіп, ұлтымыздың салт-дәстүрлері қайта жаңғырып жатқанда, ұлттық мұра дастандарымызды кейінгі ұрпаққа насихаттау. Қазақ өмірінің тереңінен суарылған талай дәстүрі мен мәдени қазынасы халқымыздың саналы ғұмырында сақталып, ертеден бүгінге жетті. Қазір сол көмескіленіп қалған дүниемізді қайта жаңғыртып, келешек ұрпақтың алдында таныстыру. Жер жүзінде компьютер, теледидар, жаңа ақпарат құралдары шығып, баланың ой-өрісіне қаншама зиянын тигізуде. Балалардың жастайынан ашуланшақ, сабырсыздық сақтамауы осының әсерінен ұлттық ойын туралы түсініктерін кеңейту.

**Жоба мақсаты:** Оқушыларға ұлттық ойын қаншалықты адамның денсаулығына пайдалы екенін және тоғызқұмалақтың баланың зеректік қабілетін, ой-өрісін арттыруға зор үлесі бар екенін түсіндіру.

Міндеттері:

1. Аталған мәселенің жағдайы жайлы ақпарат жинау.
2. Шешуші көрсеткіштерді таңдау.
3. Мәліметтерді жинақтау, сараптау, қорытындылау.

**Проблемалық сұрақтар**: Ұлттық ойынды қалай жандандыруға болады? Ұлттық ойынды қалай қолдауға болады? Неге қазіргі балалар Ұлттық ойын ойнамайды?

**Зерттеу нысаны:**Ұлттық ойындар және оның түрлері және тоғызқұмалақ ойыны

**Зерттеу әдістері:**Ұлттық ойындар туралы мәлімет іздестіру,ұлттық ойын суреттерін жинастыру.

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 81 құмалақ тиесілі. Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны бастаушы, екінші жүріс жасаған ойыншыны қостаушы деп атайды.

Мәтіні: Тоғызқұмалақ ойынында бекітілген ережеден ауытқитын жағдай бар, міне осыларды ойын ерекшеліктері деп атайды.

Бірінші ерекшелік – ойын барысында кез келген отауда бір ғана құмалақ қалғандай болса ол құмалақты алып келесі отауға жүруге болады, ал отау бос қалады. Мысалы үшін төмендегі № 1 диаграммаға назар аударалық:

Тоғызқұмалақ ойынының  негізгі терминдері:

•Құмалақ
•Қазан
•Отау
•Бастаушы
•Қостаушы
•Тұздық
• Атсырау

    9      8       7      6       5       4     3      2     1

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

№1 диаграмма

 Бастаушы өзінің кезекті жүрісінде 6-шы отауындағы 1 құмалақты келесі 7-ші отауға жүрді делік, сонда 6-шы отау бос қалады. Келесі № 2 диаграммаға қараңыз:

    9      8       7      6       5       4     3      2     1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 11 | 2 | 1 | 11 | 11 | 11 | 11 | 12 |   | 10 |
| 11 | 11 | 11 | 11 | 11 |   | 3 | 11 | 2 | 10 |

    1     2      3       4      5      6      7      8       9

№2 диаграмма

Екінші ерекшелік – «тұздық» деп аталады. «Тұздық» алу үшін  соңғы құмалақ қарсыластың  екі құмалағы бар отауларының біріне (9- шы отаудан басқасына) түсіп, ондағы құмалақтар санын алғаш рет үшке толтыруы керек. Мысалға жоғарыдағы №6 диаграммадағы жағыдайды жалғастыралық. Ойынды бастаушы 1-ші отаудан жүріп, қостаушының 2-ші отауынан 12 құмалақ ұтып алды делік.( № 3-диаграмма )

    9      8       7      6       5       4     3      2     1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 11 | 2 | 1 | 11 | 11 | 11 |   | 13 |   | 10 |
| 1 | 12 | 12 | 12 | 12 | 2 | 3 | 12 | 3 | 22 |

№3 диаграмма

Міне осы сәтте қостаушы 5-ші отауындағы 11 құмалақты таратып, бастаушының 6-шы отауындағы құмалақтар санын алғаш рет үшке толтырып сол отаудан  «тұздық» алады.

    9      8       7      6       5       4     3      2     1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 12 | 3 | 2 | 1 | 11 | 11 |   | 13 |   | 13 |
| 2 | 13 | 13 | 13 | 13 | Х | 3 | 12 | 3 | 22 |

    1     2      3       4      5      6      7      8       9

№4 диаграмма

Ойыншы «тұздық» алған отауына арнайы белгі қояды. Енді сол «тұздық» жарияланған отауға түскен құмалақтардың бәрі «тұздық» алған ойыншының қазандығына аударылып отырады.Тағы бір ескеретін жағыдай, «тұздықты» ойын барысында бір рет қана алады және аттас отаулардан «тұздық» алуға болмайды.

Аттас отаулар деп – нөмірлері сәйкес келетін отауларды атайды. Мысалы, бастаушының 1–ші отауымен қостаушының 1–ші отауы аттас, 2-ші отауымен 2-ші отауы аттас т.с.с.

Үшінші ерекшелік - «атсырау» деп аталады. 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. Төмендегі мысалға назар аударалық:

    9      8       7      6       5       4     3      2     1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 | 2 |   |   |   |   |   |   |   |   | 80 |
|   |   |   |   | Х | 1 |   |   | 7 | 70 |

    1     2      3       4      5      6      7      8       9

**Зерттеу бөлімі**

**Тоғызқұмалақ** өте қызық әрі терең ойлауды талап ететін, халқымыздың даналығын көрсететін ұлттық ойындардың бірі – тоғызқұмалақ. Халқымызбен бірге жасасып келе жатқан тоғызқұмалақ ойыны қазір кең тарап, дамып, жетіліп келеді. Көшпелі халықтың өмірінде бүтін сандардың төрт амалың есептеп шығару осы тоғызқұмалақ ойыны арқылы қалыптасқан. Сондықтан да бұл ойын «малшы математикасы» деп аталған. Шындығында, бұрын далада кездесе кеткен екі малшы осы ойындағы «қазан» мен «отаудың» орнын жерді шұқып оя қойып, дорбаларында жүрген қойдың кепкен 81 құмалағын әр отауға тоғыз-тоғыздан бөліп салып, бірден ойнай беретін болған. Тоғызқұмалақ ойыны қай кезде шығып, қалай қалыптасқаны әзірше белгісіз. Ал, негізінде, Қазақстан жеріндегі жартастардың немесе төбенің үстіндегі тегіс тастың бетіне ойып салынған тоғызқұмалақ тақтасы бейнесінің қазірге дейін сақталуы қазірге дейін бұл ойынды халқымыз көне замандарда-ақ ойнағанын аңғартады. Мәселен, Қаратау қаласына таяу жердегі Ақшұқыр деген тас төбенің үстіне тоғызқұмалақтың отаулары мен қазандары қашап ойылған. Бұл тақтаны қай кезде кім ойып жасағаны әлі белгісіз. Ал жасау мақсаты, әрине, белгілі. Өйткені малшылар Ақшұқыр тас жотасынан төңіректегі малды қарай отырып, төбенің үстінде тоғызқұмалақ ойнаған. Тоғызқұмалақ ойынының тақтасы Тарбағатай тауының Сайқан жоталарындағы және Қоржынбай жайлауының етегіндегі жартастарға да ойып салынғаны белгілі болып отыр. Осындай тарихи деректерге сүйеніп, тоғызқұмалақты көшпелі қазақ халқының өмірімен бірге жасасқан оның ұлттық ойындарының бірі деп толық айтуға болады. Тоғызқұмалақ ойынының өзіне тән басты ерекшелігі – ол аса күрделі жабдықтарды қажет етпейді.Сондықтан да ертеректе ойыншылар кездескен бетте жерден кішкентай шұңқырлар қазып, ойын тақтасын дайындай қойған. Барлық құмалақты салатын шұңқырды – қазан, тоғыз-тоғыздан құмалақ салатын шұңқырды отау деп атаған. Тоғызқұмалақ ойынының көп жабдықты қажет етпейтінін қарапайым болуы оның халық арасына кең тарауына мол мүмкіндік берген. Бұл ойынның тағы бір ерекшелігі – тоғызқұмалақты екі ойыншы ғана ойнап қоймай, оның көптеген қызықтаушы жанкүйерлері де болған. Мәселен, бірнеше адам жиналған жерде екі адам ойнаса, қалғандары солардың жанкүйерлері ретінде екіге бөлініп, қызықтап қарап отырған. Былайша айтқанда, әр ойыншының жақтас жанкүйері болған. Тіпті, мықты ойыншылар басқа ауылдардағы өзі сияқты ойыншыларды іздеп барып ойнағанда да жанкүйерлері, ақыл-кеңес беретін адамдары ілесіп бірге жүрген. Тоғызқұмалақ ойынын оңнан солға қарай, яғни сағат тілінің бағытына қарсы жүреді. Құмалақ салынған тоғыз отаудың әрқайсысының өзінше атауы бар: сол жақтағы шеткі, яғни бірінші отау-«таңдық», екіншісі-«көшпелі», үшіншісі-«атөтпес», төртіншісі-«атсұратар», бесіншісі – «бел», алтыншысы – «беласар», жетіншісі – «қандықақпан», сегізіншісі – «көкмойын», тоғызыншысы – «маңдай». Әр отауды осылай деп атаудың өзіндік тарихи себебі бар, яғни ойынның ойналу процесі толығынан осы отау аттарына негізделген. Мәселен, ойын басталғанда алғаш жүрген адам «қандықақпан» десе, ол – жүрісін жетінші отаудан бастағанын хабарлағаны. Енді қарсыласы жүрісті жалғастырып, «бел» десе, қарсылас ойыншы оның жүрісті қай отаудан бастағанын біліп, соған қарсы жүруге кіріседі.Ойын тақтасы кейіннен ағаштан жасалып, ірі отау солдан оңға қарай- а, ә, б, г, ғ, д, е, ж, з әріптерімен белгіленді. Алайда бұлай белгілеу ойынды жазу процесінде қиындық туғызғандықтан, 1970 жылдан бері қарай 1-ден басталатын тоғыз цифр қолданылатын болды. Бұл математикалық есептеу тұрғысынан ойынның есебін шығаруға, жүрісті анықтап, тезірек шешім қабылдауға қолайлы болды. Кейінгі кезде тоғызқұмалақ ойынын тек қазақтар ғана емес, республикада тұратын ұлт өкілдері де көптеп ойнай бастады. Мысалы, Астана ауылшаруашылық институтының оқытушысы Д.С.Поляков алғашқы республикалық жекелей біріншілікте үлкен шеберлік көрсетіп, Қазақстан чемпионы атанды. Қазіргі кезде тоғызқұмалақ ойынының республикалық федерациясы бар. Онымен қоса республика біріншілігінің және республика аралық жарыстардың жеңімпаздарына «Қазақстан спорт шебері» деген атақ беріледі. Тоғызқұмалақтан республиканың жекелей біріншілігімен қоса командалық жарыс та өткізілетін болды.

**Ойын ережесі.** Тоғызқұмалақ тақтасының отауларына тиісті құмалақтар салынып дайын болған соң, төреші ойынның басталғандығын хабарлайды.Алғашқы жүрісті жеребе бойынша анықталған ойыншы бастайды. Есте болатын нәрсе: алғашқы жүрісті ойыншы тоғызыншы отаудан бастауға болмайды, басқа отаулардың кез келгенінен бастауға болады. Жүрісті бірінші болып бастаған ойыншы өзі «осыдан жүрген дұрыс» деп есептеген отауда бір ғана құмалақ қалдырады да, қалған құмалақтарды сол жүрген отаудан кейінгіден бастап бір-бірден салып шағады. Ең соңғы құмалақты қарсыласының тоғыз құмалағы бар отауына салып, сол отаудан он құмалақ алады да, өз қазанына апарып салады. Демек, ойын ережесі бойынша қарсыласынан құмалақ алу үшін, оның ең соңғы тақ құмалағын өзінің бір құмалағымен жұптап, өз қазанына салып қояды. Әдетте қарсылас ойыншылар ойын барысында өздерінің отауларындағы құмалақтарды жұп күйінде ұстап отыруға ұмтылады. Ойыншылардың мұндай жағдайдағы отауы «жабық отау» деп аталады. Ойын барысында әр ойыншы өз қарсыласының отауларындағы құмалақтар санын тақ жасауға тырысады. Демек, саны тақпен аяқталған отау «ашық отау» деп аталады. Ойын барысында ойыншы қарсыласының отауында жатқан құмалақтарды қолмен ұстап санауға болмайды. Тек отауларының қайсысы ашық, қайсысы жабық және қасында қанша құмалақ бар екенін ғана сұрай алады. Ал әр ойыншы қарсыласының қойған сұрағына дұрыс жауап беруге міндетті. Сондықтан ойыншылар негізінен тақта отауларының әрқайсысында қанша құмалақ барын есте сақтауға тырысады. Ойын барысында отауда бір құмалақ қалса және ол жүріс үшін керек болса, онда ойыншы жалғыз құмалақты қатарындағы отауына ауыстырады, яғни әлгі жүріс жүрілген болып саналады.

**Жүріс ережесі.** Ойын барысында ойыншы қарсыласының келісімінсіз құмалаққа қол тигізуіне болмайды. Егер ойыншының біреуі құмалаққа қолын тигізуіне тура келіп жатса, құмалағымды реттеп санаймын деп қарсыласына ескертуге міндетті. Егерде ескертусіз бір отаудағы құмалаққа қол тигізсе, сол отаудан жүріс жүруге тиіс болады. Әдетте ойыншы құмалағын ұстаған отаудан жүруі керек. Ал қарсыласының құмалағына қол тигізуге ешқайсысының да қақысы жоқ. Бұл ережелер ойын басталар алдында ойыншыларға қатаң ескертіледі. Ойынды жеребе бойынша бірінші жүру кезегіне ие болған ойыншы бастайды. Екі ойыншы да жүрген жүрістерін қағазға жазып отырады. Ойын барысын жазу кезінде, айталық, жүрген ойыншының отауында қанша құмалақ қалғандығын қарсыласы сұрап білуге ерікті.Ойын соңында жеңіске жету үшін қазанына міндетті түрде 82 құмалақ жинауы керек. Ойынның тең аяқталуы – сирек кездесетін жағдай. Тек ойын барысында екі ойыншы бірдей тұздық алғанда ғана ойын тең аяқталуы мүмкін. Ойын ережесі бойынша осы ойынды жеңген ойыншыға – бір ұпай , тең ойынға жарты ұпайдан беріледі. Ал ұтылған ойыншыға ұпай берілмейді.Жарыс қорытындысын шығарған кезде ұпай санымен қоса міндетті түрде құмалақ саны қоса жазылады. Мәселен, ұтса 82-80, тең түссе 0,5 81-0,5 81 деп жазылады. Жарыс хаттамасына (протоколына) ұпай санымен қоса құмалақ санының жазылуы біріншіліктің қорытындысын, яғни жеңімпазды анықтау кезінде екі-үш ойыншының ұпайы бірдей болып қалса, жеңімпаз құмалақ санына қарай анықталады.

Міне бүгінгі таңда қазақтың төл зияткерлік ойыны тоғызқұмалақ соңғы жылдары жоғарғы қарқынмен дамып келеді.Тоғызқұмалақ қауымдастығы, Қазақстан Республикасы Туризм және Спорт министрлігі, облыс әкімшіліктерінің қолдауы арқасында бұл ойынмен шұғылданушылардың саны 100 мың адамға жақындады. Тоғызқұмалаққа халықаралық деңгейде де қызығушылық өсіп келеді. Қазір тоғызқұмалақпен тек шетелдегі қазақтар ғана емес, Англия, Франция, Германия, Испания, Чехия, Ресей, Украина,Қытай мемлекеттерінде де жергілікті халықтардың арасында ойнаушылардың саны артуда.Тоғызқұмалақ тарихында және бір тарихи тұңғыш оқиға болды. 2009 жылы 19-26 қазан аралығында Шымкентте тоғызқұмалақтан І Азияның ашық чемпионаты болып өтті.Чемпионатқа 9 елден барлығы 31 ойыншы қатысып, бас жүлде Қазақстан спортшыларына бұйырды. Сөзімнің соңында жеңісті күндер көбейе берсін деп аяқтаймын.