

Әділхан Ж., академик Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды мемлекеттік университеті Дене мәдениеті және спорт факультеті, ДШ-41 тобы студенті
(Ғылыми жетекшіі - п.ғ.к., доцент Иманбетов А.Н., аға оқытушы Хасенов Х.Ш.)

ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ ОЙЫНЫН ОЙ ЕҢБЕГІН ДАМУДА ПАЙДАЛАНУ

Халқымыздың тарихи-мәдени мұраларының түрлері сан алуан. Солардың қай-қайсысы да адамға, соның игілігіне қызмет етуге бағытталған. Осындай аса құнды мәдени игіліктердің бірі-ұлттық ойындар. Қазақ халқының өмірінде болып жатқан сан қилы оқиғаларды бастан-аяқ баяндап беретін ғасырлар бойы бірге жасасып келген ұлттық ойындардың бірі - тоғызқұмалақ ойыны.

Тоғызқұмалақ - Қазақ ұлттық дәстүрлі ойындарының бірі, ақыл-ой ойыны. Соңғы деректерге қарағанда, оның шығу тарихы 4 мың жылдық кезеңді қамтиды. Ал кейбір мамандардың айтуынша, оның пайда болған кезі бұдан да көп уақыт болуы әбден мүмкін. Тоғызқұмалақ өткен ғасырларда қазақ даласындағы ең кең тараған ойын болатын. Қазіргі кезде әлемнің көптеген елдерінде тоғызқұмалақ жақсы насихатталып жатыр.

Мәселен, Моңғолияда мектептерде тоғызқұмалақтан олимпиада өтеді екен. Қытайда, Қарақалпақстанда кітаптар, ғылыми еңбектер шығуда. Сондай-ақ, көршілес Алтайда, Карашай-Шеркеште, Сахада үйірмелер ашылып, Еуропаның бірнеше елдерінде тоғызқұмалақ ойналып жатыр деген дерек бар.

Қазір әлемде тоғызқұмалаққа ұқсас мысырлық калах, Шри-Ланкада *олинда калия*, қырғыздарда тогузкоргоол, африкалықтарда манкала, габата, абапа, нам-нам, бао, тамподуо, омвесо, маработ, тұрақты америкалықтарда аджи-бото, варри роунд жшороунд, азиялықтарда сунгка, палангули, гонгкак сынды ойындар бар.

Ойлау арқылы орындалатын ойындардың бірі -тоғызқұмалақ. Тез ойлап, жедел шешімді талап ететін, дағдыны, іскерлікті, тез шешім қабылдауды дамытатын ойын болып табылады. Бұл пәлсапалық ой жүйесін дамытуға негізделген және ақыл-ойды шыңдап, дүниетанымды дамыту функциясын орындайды.

Терең ойды талап ететін, ойнасаң қызығына ешбір тоймайтын, халық даналығы қалдырған ойындардың бірі - тоғызқұмалақ. Халықпен бірге жасасып келе жатқан даналардың ойыны аталған тоғызқұмалақ - бүгінде өзінің даму сатысында екенін айта кеткен жөн [1].

Көшпенді халықтың, әсіресе малшылардың математикасы - қай халықтың болмасын күнделікті мұқтажына керекті бүтін сандардың төрт амалын есептеп шығару осы тоғызқұмалақ ойыны үстінде қалыптасқан. Сондықтан да бұл ойын малшы математикасы деп тегін аталмаған. Себебі, далада кездесе кеткен екі малшы қазан мен отаудың жерін шұқып жіберіп, қалталарында жүрген 81 қойдың кепкен 81 құмалағын әр отауға тоғыз тоғыздан бөліп сала қояды да, дереу ойынға кірісіп кетеді. Міне бүгінгі ұрпаққа жеткен ауыз әдебиетіндегі аңыз осылай дейді.

Ертеректе тоғызқұмалақ ойнайтын адамдар қойдың 162 құмалағын дорбаға салып қанжығасына байлап алып жүрген. Тек құмалақ қана емес, 81 ақ тастан, екінші 81 қара тастан дайындалған. Түстер арқылы ойын барысында кім көп құмалақ жинап жатқанын тезірек аңғартуға болады. Тоғызқұмалақ ойынының құрал-жабдықтары осындай қарапайым болуы, халық арасында ойынның кеңінен тарауына толық мүмкіндік туғызды [2].

Бұл ойынның екінші бір бұқаралық маңызы, айталық бірнеше адамның жиналған жерінде барлығы бірдей жұпталып отыра қалып ойынға кірісіп кету емес, тек ойнап жатқан бір жұптың ойындарын қызықтайтындар өте көп болған. Тіпті мықты ойыншылар, өзімен ойнауға тұрады-ау деген қарсыластарын басқа рулы елдің арасынан іздеп барып ойнағанда жанкүйерлерін, ақыл-кеңес беретін адамдарын өздерімен бірге ертіп те жүрген.

Шығыс халықтарының әдеттегі дәстүрімен айтқанда тоғызқұмалақ ойынының жүрісі оңнан солға қарай бағытталады, демек, батыстың дәстүріне яғни сағат тілінің бағытына қарсы жүріледі.

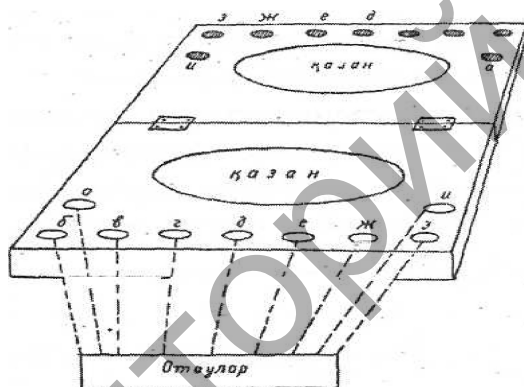
Құмалақ салынған тоғыз отаудың әрқайсысының аты болған. Сол жақтағы шеткі, яғни бірінші отауы-«таңдық», екінші - «көшпелі», үшінші «ататпес», төртінші - «ақсұратар», бесінші «бел», алтыншы «белбасар», жетінші «қандықакпан», сегізінші «көкмойын», тоғызыншы «маңдай». Әр отауды бұлай деп атаудың өзіндік тарихи маңызы бар. Себебі, ойынның ойнау процесі толығынан осы атау аттарын негізделген. Айталық, ойын басталғанда алғаш жүріс жасаған адам «қандықакпан» дейді. Бұл ойыншы жүрісін жетінші отаудан бастағандығын хабарлайды. Енді қарсыласы жүрісті жалғастырып «бел» - дейді [3].

Демек, бұл отау аттарын ойыншылардың қайсысы болмасын жатқа білгендіктен қай атау жүріс болғандығын ести сала, қарсыласы дереу жүріс жасауға қолданады.

Тоғызқұмалақ арнаулы тақтада ойналады. Бұл тақта тең екі бөлікке бөлінген де, он сегіз тік және 2 көлденең отаулардан тұрады. Тең екі бөлігінің әрқайсысында 9-дан отау және бір-бірден қазан болады.

Бұл қазанға әр ойыншы ұтып алған құмалақтарын салады. Ал ойын тек 18 отауда ғана жүргізіледі. Сондықтан да қарсыластардың отауына 1-ден 9-ға дейін рет сандары қойылған. Рет саны солдан оңға қарай қойылған. Отаулардың түбі ұзынынан екіге жарылған. Бұл құралдардың екі қатар боп жатуы үшін қажет. Бұған қоса, әрбір ойыншының отаулары мен қазаны бір түсті бояумен боялады.

Әрбір ойынның алдында екі ойыншыда да 81-дан құмалақ болады. Қазір құмалақтардың орнына диаметрі 12 миллиметрлік пласмассадан жасалған бір түсті шариктер қолданылады.



Сурет-1. Тақтаның жазу үлгісіндегі жалпы құрылысы

Тоғызқұмалақтан басқа ойындарда кездеспейтін қызықты ерекшеліктерінің бірі - тұздық алу ережесі.

Мәселен, қалахта тұздықтың орнын қазан атқарады. Осы ойындағы арнайы тұздықтың орнын қазан атқарады. Осы ойындағы арнайы тұздықтың болмауы, әр өткен сайын өз қазанына бір құмалақ салып отау да ойынның тез бітуіне де әсер етеді. Ал тоғызқұмалақты тұздықсыз елестету қиын. Ойын да көбіне тұздықтар тартысынан құрылады.

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

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.

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.

Тоғызқұмалақтан басқа ойындарда кездеспейтін қызықты ерекшеліктерінің бірі - тұздық алу ережесі. Мәселен, калахта тұздықтың орнын қазан атқарады. Осы ойындағы арнайы тұздықтың орнын қазан атқарады. Осы ойындағы арнайы тұздықтың болмауы, әр өткен сайын өз қазанына бір құмалақ салып отау да ойынның тез бітуіне де әсер етеді. Ал тоғызқұмалақты тұздықсыз елестету қиын. Ойын да көбіне тұздықтар тартысынан құрылады.

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

Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластың екі құмалағы бар отауына таратқан құмалағыңыздың соңғысын түсіру керек. Сонда сол отауда қалыптасқан 3 құмалақпен бірге отау да ұтып алынып, ойынның аяғына дейін сіздің меншігіңізге айналады. Енді жүріс жасалған сайын тұздық алынған отауға түсетін бір құмалақ, міндетті түрде сіздің қазаныңызға салынып отырады. Тұздық алынған отауға арнайы белгі қойылады. Жазбаша түрде -X. Мәселен, төмендегі диаграммаға қарайық.

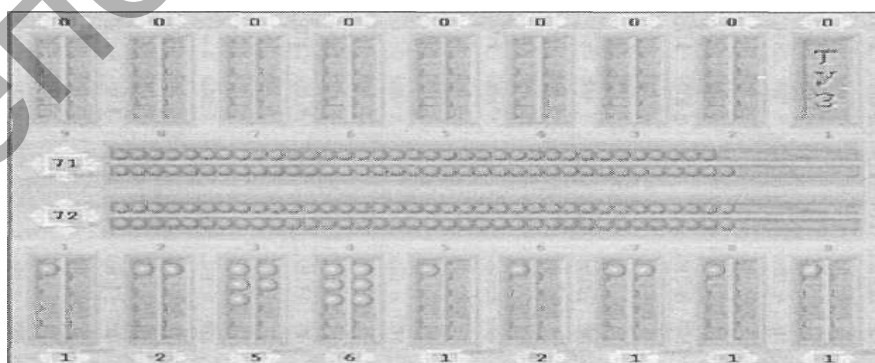
—	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1

Диаграмма -1. Ойын диаграмасы.

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.

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. 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. Комбинацияық ойын. Тұздықты құрбандыққа шалып, құмалақ жинау ойыны.



2 - Сурет . Ойынның есебін жүргізу.

Тоғызқұмалақ өткен ғасырларда қазақ даласындағы ең кең тараған ойын болатын. Өкінішке қарай, ол Кеңес Одағы кезінде біршама тоқырауға ұшырап, артынан тіпті

насихатталмай-ақ қойды. Бірақ еліміз тәуелсіздік алған кезден бері осынау ұлттық ойынымыз қайта жандану жолына түсті. Қазіргі таңда республикамызда оның жеке қауымдастығы бар, облыс орталықтарында тоғызқұмалақты үйренемін деушілерге қауымдастықтың бөлімшелері мен үйірмелері ашылған.

Ұлттық ойынымыздан айырылып қалу қаупі төніп тұр, өйткені ұлттық сусынымызбен ұлттық тағамдарымыз секілді басқа мемлекеттің патент алып кетпеуіне кім кепіл сондықтан ертерек әрекет етіп, ыждағаттап қимылдағанымыз дұрыс. Ата-бабадан қалған ой өріс ойынын келешек ұрпаққа өз деңгейде жеткізуге тырсақ жөн деп ойлаймыз.

Әдебиеттер:

- 1.Тілеубаев С. Тоғызқұмалақ әліппесі. А., "Қағанат", Алматы, 2000.
- 2.Шотаев М. Тоғызқұмалақ ойынындағы тәңірлік дүниетаным көріністер//1 халықаралық түркология конгресінің жинағы. Түркістан, ХҚТУ баспасы,2003.
- 3.Ақшораев Ә. 60 сабақтың тоғызқұмалақ ойынының оқулығы. Тараз,2001.

Әріпхан Ақбаян, академик Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды мемлекеттік университеті, педагогикалық факультет, ПИМНО – 21 тобы студенті
(*Ғылыми жетекшісі – п.ғ.м., аға оқытушы Асетова Ж.Б.*)

БАСТАУЫШ МЕКТЕПТІҢ ОҚУ ҮДЕРІСІНДЕ МУЛЬТИМЕДИЯЛЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫ ПАЙДАЛАНУДЫҢ ТИІМДІЛІГІ

Бүгінгі білім беру мазмұнын жаңарту жағдайында оны ақпараттандыру басым мәнге ие болып отыр. Жалпы бүгінгі күні әлемнің барлық елдерінің қоғамдық даму негізі болып білім, ақпарат және ақпараттық технологиялар болып табылады. Осыған орай, ақпараттандыру қазіргі білім жүйесінің басты бағыттарының бірі болып қарастырылуда және білім саласында мультимедиялық технологияларды кеңінен қолдану түрлі дидактикалық және педагогикалық міндеттерді шешу жолында зор құрал болады.

Білім берудің парадигмасы «өмір бойына алған білімнен» қажеттілік пен мүмкіндікті сезінуге «бүкіл өмір бойы білім алуға» дейін өзгеріп отыр [1].

Қазақстанда ақпараттандыру процесі 1990 жылдардан басталады. Бұл кезең ішінде республикамызда компьютерлік техника саны артып, біршама мемлекеттік органдарда, қоғамдық ұйымдарда, кәсіпорындар мен ғылым, білім мекемелерінде жұмыс процесі аутоматтандырыла бастады. 1996 жылдан бастап елімізде Интернет жүйесі жұмыс жасай бастады.

Компьютерлік және ақпараттық құралдардың арқасында қазіргі саясат жаһандық саясатқа айналды, бұл саясат үшін ұлттық, мемлекеттік және басқадай шекара жоқ. ол қоғамдық өмірдің бүкіл саласына, ал ең бастысы адамның санасына дендеп ене бастады. Ақпараттың арқасында жаңа мифтер жасау арқылы адамдардың психологиясына әсер етіп, оны өзгерту мүмкіндігіне ие болды.

Осыдан, мультимедиялық технологияларды бүгінгі күні дәстүрлі оқыту үдерісін өзгертуге нәтижелі тәжірибенің жинақталғаны байқалады.

Білім беруде компьютерлік технологияларды пайдалану оқыту процесін толық өзгертуге, оқытудың жеке тұлғаға бағытталған моделін жүзеге асыруға мүмкіндік береді. Қазіргі оқыту құралдары (компьютерлер, телекоммуникациялық байланыс құралдары, қажетті интерактивті программалық және әдістемелік жабдықтар) әр түрлі оқыту формаларын жетілдіруге мүмкіндік береді, оған қоса олардың оқушылардың өздігінен білім алуын ұйымдастырудағы өзіндік жұмыстарды орындалатын әдістемелік құрал ретінде атқаратын жұмысының маңызы өте зор.

Оқытудың компьютерлік технологиясы дегеніміз – оқушының өз бетінше таным қызметін, оқытуды, оқу процесін басқаруды жеделдетуге бағытталған әдістемелік,