

Бекітемін: 
№7 «Балшыған» санаториялық
бөбөкжай-Балабақшасы
коммуналдық медресеттік
мекемесінің меңгерушісі
Э.Ж.Нұрмағанбетова

«Бестемше»
үйірме жұмысының МАД тобына арналған
перспективалық жоспары.

Дене шынықтыру нұсқаушысы:
Төменбай А.А.

2024-2025 оқу жылы

Бестемше оқу қызметінің МАД тобына арналған перспективалық жоспары

Айлар	№ сабақ	Тақырыбы	Мақсаты
қыркүйек	1-2	Бестемше ойынның шығу тарихы	Ойынға деген қызығушылықтарын арттыру
	3-4	Бестемше ойынның құралдары	Ойын туралы түсінік беру
Қазан	5-6	Бестемше ойынының ережелері	Ойынның тақтасымен таныстыру
	7-8	Ойынның негізгі анықтамалары мен ұғымдары	Тас, отау, қазан, бастаушы, қостаушы, жабық отау, ашық отау деген сөздерге ұғым беру
Қараша	9-10	Қауіпсіздік ережесі	Қауіпсіздік ережесімен таныстыру
	11-12	Бестемше ойынның ерекшеліктері	Ойынның ерекшеліктерін түсіндеру
Желтоқсан	13-14	Бестемше тастарын отауларға салуды үйрету	Отаулардағы тастарды салуға үйрету
	15-16	Атсырау ережесі	Атсырауға түспейтін жол іздеу
Қаңтар	17-18	Бестемше ойынның жүріс санын есептеу жолдары	Есептеу жолдарын үйрету
	19-20	Ойын тактикасы	Балаларды көп тастардан бестасты санап алуға үйрету
Ақпан	21-22	Комбинация құру	Балаларға ойын әдісін үйрету
	23-24	Ойын қағидасы және жүріс санын есептеудің ерекшеліктері	Балаларды ережемен таныстыру
Наурыз	25-26	Жүріс дәлдігі	Логикалық ойлау шеберліктерін шыңдау
	27-28	Жүрістерді көрсету жолдары	Тастар ұту
Сәуір	29-30	Ойынды жазып үйрету тәртібі	Ойынды жазу үлгісі.
	31-32	Этюд құру. Ойынның ортасы.	Этюд құру.
Мамыр	33-34	Ойынның соңы	Ойынның соңын қорытындылау
	35-36	Жарыс ережесі	Балаларды ойнатып көру, қызығушылықтарын арттыру

Алғы сөз

Әлемнің түкпір-түкпірінде адамзаттың қолымен, ақыл-ойымен жасалған зияткерлік ойындар мыңдап саналады. Бүгінгі таңда дүниежүзінде зияткерлік ойындарды дамыту, өркендету маңызды ие болып отыр. Өйткені, жеке тұлғаның біліктілік қасиеттері осындай ойындар арқылы шыңдала түседі. Зияткерлік ойындар да – ой шығармашылығын дамытатын спорт түрі.

Балабақшада бүлдіршіндерді тәрбиелеу үшін қазақтың ұлттық ойындарын кеңінен пайдалану керек. Әсіресе ата-бабаларымыздың салт-дәстүрлерін, ұлттық ойындардың балдырғандарға үйретіп, бойына сіңірудің мән-маңызы ерекше. Өйткені баланың ойы, сезімі, қиялы ойын арқылы өседі. Әлемдік мәдениеттің озық үлгілері мен бой теңестіре алатын рухани ойын, қисындық ойлау өнері.

Бұл оқу құралдың басты қасиеті – бала санасын жетілдіруге, ақыл-ойын кемелдендіруге ерекше күш салады. Қазақ халқының ұрпақ тәрбиесіне жауапкершілікпен қарайтын осы ойынның өзі дәлел бола алады. Жасөспірімдердің дене күшінің мол болуымен қатар ақылды болуына да көп мән берген бабаларымыз осы ойынды ойлап тапқан. Демек, тәуелсіз еліміздің жас ұрпағын уақыт талабына сай тәрбиелеу ісіне ойындардың қосар үлесі үлкен.

Ойнамайтын бала жоқ, Ойынға қызықпайтын адам жоқ. Көңіл көтермейтін адам, сауық құрмайтын халық жоқ. Үлкен де, кіші де ойнап көңіл көтереді, бір нәрсеге беріле қызығады, әр жетістіктен қанағат табады. Ал қызығу, қуану, қанағаттану - өмірді тамашалаудың көрінісі немесе өмірде сауық құрудың нышаны. Ойын-сауыққа үлкен-кішінің бәрі де әуес.

Бестемше ойыны зияткерлік ойынға жатады. Ал зияткерлік ойын дегеніміз-адамның ойлау қабілетін, ой-өрісін дамытатын спорт түрі. Бестемше ойынның тағылымдық, тәрбиелік, танымдық құндылықтары көп. Ата-бабамыздан аманат етіп қалдырылған бұл ойынды келесі ұрпаққа тапсырудың маңызы біздер үшін өте зор.

Бұл ойын ұмытылған ойындардың бірі. Бестемше ойынын дамытуға себеп болған тағы бір жайт, балалардың бойындағы сабырлылықты, төзімділікті, ойшылдық, есептегіштік пен үнемшілдік қасиеттерін қалыптастыру екені анық. Бұл қасиеттер дамыған елдер қатарына қосыламы деген әр азаматтың бойынан табылу керек.

Бұл әдістемелік құралда ойынның шығу тарихы, қағидасы мен заңдылықтары, әр тақырыпқа арналған сабақ жоспарлары мазмұнымен берілген. Арнайы бестемше сөздігі мен қосымша жарыс өткізу ережелері де енгізілген.

Оқу құралы балабақша дене тәрбиесі пәні мұғалімдеріне, қосымша білім алатын педагогтарға, бестемше жаттықтырушыларына арналған көмекші құрал ретінде ұсынылады

№ 1-2 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Бестемше ойынының шығу тарихы.

Мақсаты: Бестемше ойының шығу тарихын білу. Ойынға деген қызығушылықтарын арттыру.

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. Бұл ойынды ойы биік, есепке жүйрік балалар өте жақсы ойнайды. Талай ғасыр түркі халықтарының сүйікті ойыны болған бестемше елімізде жанғыру 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.

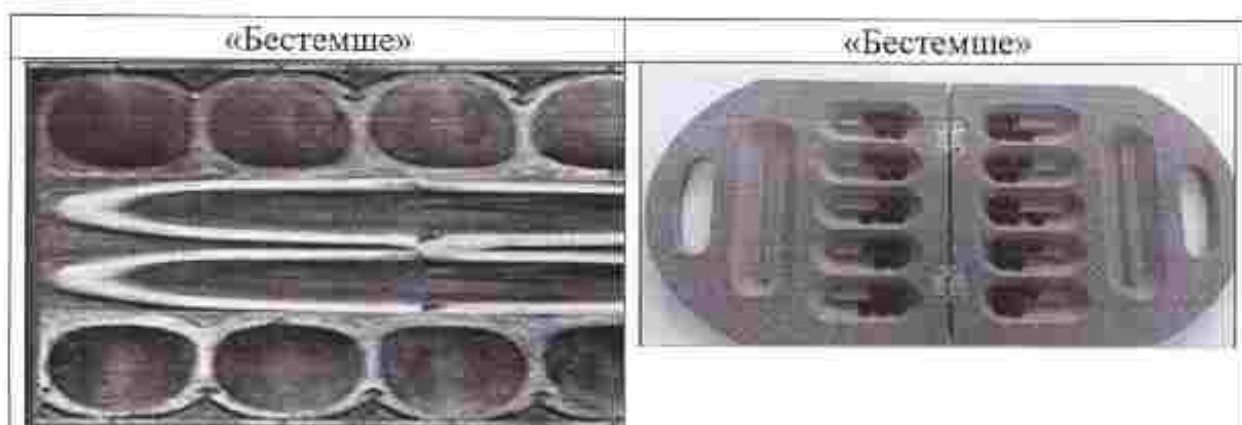
Түркі халықтарының ұрпақ тәрбиесіне жауапкершілікпен қарайтынына осы ойынның өзі де дәлел бола алады. Жас бүлдіршіндердің дене күшінің мол болуымен қатар, ақылды болуына да көп мән берген бабаларымыз осы ойынды ойнаған. Бестемше ойынын балаларға ойнату тиімді, өйткені бұл барынша жеңіл әрі ережесі қарапайым, 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 тенестіре 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 түрлерін «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» - бұл нағыз математикалық есеп ойыны, бұл ойын арнаулы тақтада ойналады.

«Таш» сөзі – тас деген мағынаны айқындаумен 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 қаласын.

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: Бестемше ойынының құралдары.

Мақсаты: Ойын туралы түсінік беру, ойын тақтасымен таныстыру.

Көрнекі құралдар: Бестемше тақтасының суреттері .

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

1 сурет. Бестемше тақтасының фотосуретті



тастар

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 так (ашық), не жұп (жабық) екені анық көрініп тұрады. Әрбір отаудың белінен бөліп жүргізілген (тақтаның суретіне қараныз) 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 әлісі:
- 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: Бестемше ойынының ережелері

Мақсаты: Балаларға тастарды орналыстыру реттілігін түсіндіру.

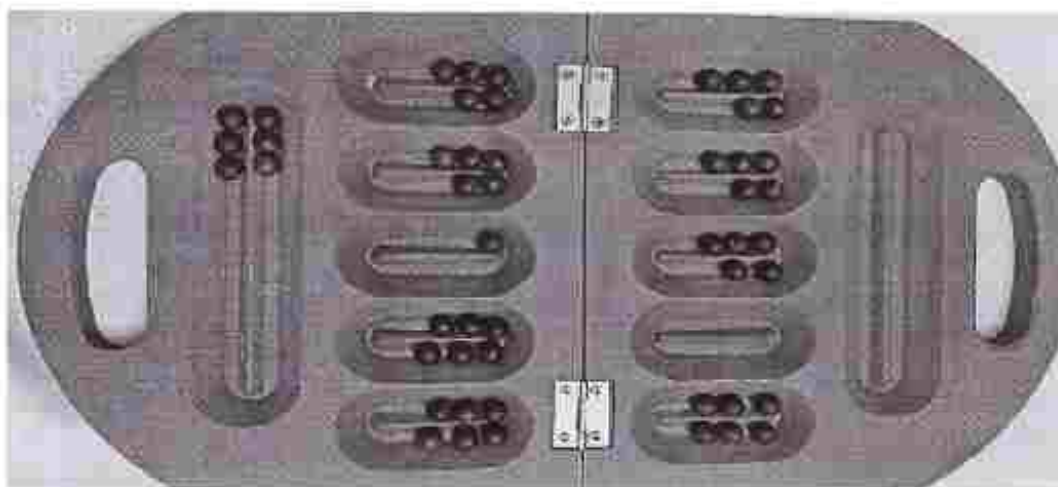
Корнекі құралдар: бестемше тақтасы

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 тактасы 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.

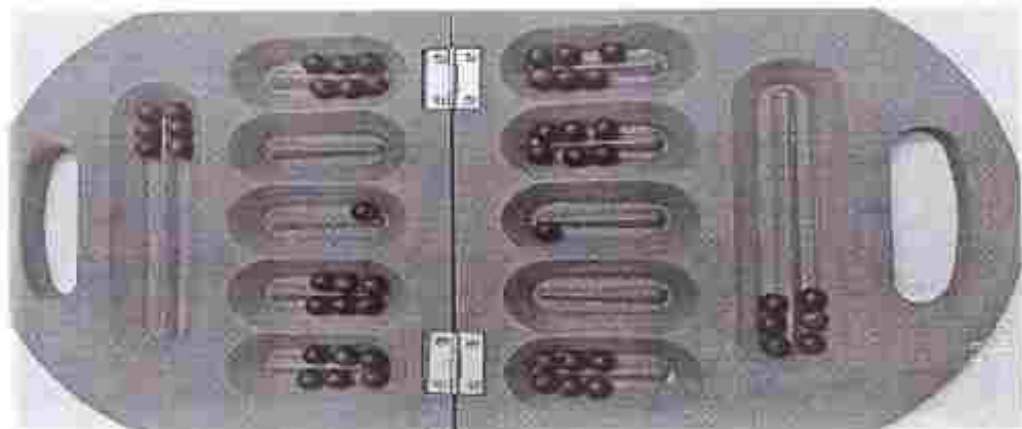


2 сурет. Үшінші отаудан жүрген бастаушының бірінші жүрісі.

Жүріс кезегі қостаушынікі. Қостаушы кез келген отаудан 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: Бестемше ойынның негізгі ұғымдары

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

Көрнекі құралдар: Бестемше тақтасы.

Сабақ барысы :

Бестемше – 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.

«Бестемше» тақтасы-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 не болған жүріс
- «Табыссыз немесе кезекті жүріс»-ұтысқа не 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). Тактайша 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 айтасыңдар сопақшаға ұқсайды. Отауларға тастар салынады. Балалар әр бөлікте қанша отау бар, санап көрейікші (санау). Дұрыс айтасыңдар 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 арқылы қорытындылау.
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: Бестемше ойынындағы қауіпсіздік ережелері.

Мақсаты: Бестемше ойынындағы қауіпсіздік ережелерін сақтау тәртібін білу.

Көрнекі құралдар: Бестемше 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.

Айтындаршы, 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: Бестемше ойынның ерекшеліктері мен маңыздылығы

Мақсаты: Балаларға ойынның ерекшеліктері мен маңыздылығын айтып түсіндіру.

Көрнекі құралдар: Бестемше тақтасы

Сабақ барысы:

1. **Ұ**лттық ойын түрлерін ізденіздер
2. **Л**апылдап жанындар ізденіздер,
3. **Т**алмаңыздар, әрдайым қанат қағып,
4. **Т**алпыныңдар, алға қарай ұмтылып
5. **Ы**нтымақпен, бірлікпен
6. **Қ**адам басып

7. **О**йланыңыз, ойланыз жас ұрпағым
8. **Й**одталған тұзбенен шымырланып
9. **Ы**лғи да денеңізді шынықтырып,
10. **Н**амыскер бола бергін жас ұрпағым.

Бестемше ойыны – математикалық есеп ойыны. Жүрістерді алдын-ала ойлау, есептеу, қиялдау – оның негізгі өзегі. Сондықтан оқушы ойынды үйрену барысында оның бойында стратегиялық және жүйелі ойлау қабілеті қалыптасады. Бұл кез-келген салада болашақта керек болады. Ойткені өмірде де болашақ істерінді алдын-ала ойлау – негізгі мәнге ие.

Бестемшенің басты маңызы – ойлау жүйесін дамытады

- 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.

- 1.Балаларды бір-біріне қарама-қарсы жұптастыра отырғызу .
- 2.Бестемше 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.

Бестемше 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.
- Сабак 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 болып 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 ерекшеліктерін қалай түсінесің?
4. Ойынды қалай бастаймыз?

№ 13-14 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Бестемше тастарын отауларға салуды үйрету.

Мақсаты: Отаулардағы тастарды салуға үйрету.

Көрнекі құралдар: Бестемше тақтасы.

Сабақ барысы: Бестемше ойынның 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 жүп сандардың өзара тартысы.

1. Не гүрлым 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 аландамай 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 дейін ойнауы тиіс. Әрине 25 тас бірден жиналмайды. Бұл үшін ойыншы қарсыластың 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

Қостаушы қазаны				
1	1	1	1	1
Бастаушы қазаны				

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

Сұрақтар

Сұрақтар

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

№ 17-18 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Бестемше ойынның жүріс санын есептеу жолдары.

Мақсаты: Ойында кем дегенде өз қазанына 25 тас жинау.

Көрнекі құралдар: Бестемше 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 жүрісінді есептеу керек емес, карама-қарсы жақтың да мақсатын біліп, жүрісін мұқият есептеп отыру керек. Бұл принципті сақтамаған жағдайда, яғни есептен жанылу, 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: Бестемше тактасы.

Сабақ барысы: Бестемше ойынында ешбір мақсатсыз, жоспарсыз ойнауға немесе ойламай, өз жағындағы отаудағы тастарды қарсыласыңа 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.

«Бестемше» 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 тақ жасауға ұмтылады. Тастар тақ 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 тауыпса, 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.

Сурақтар

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-азлап 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 так 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.

Бестемше ойынындағы бастапқы қарапайым амалдар осындай. Ал жүріс санын көзбен бағамдау, тез санай қою, жылдам жүріс жасау деген сияқты дағдылар тәжірибемен келеді.

Сұрақтар

- 1.Комбинация құруды қалай түсінесіз?
- 2.Қорғаныс дегеніміз не?
- 3.Ойын мақсатын айт.
- 4.Ойын ережесін баяндап бер.

№23-24 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Бестемше ойын қағидалары мен жүріс санын есептеудің ерекшеліктері.

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

Көрнекі құралдар:Бестемше тақтасы.

Сабақ барысы: Ойыншы бестемшені 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,
Өлемге 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: Бестемше 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 табымыз. 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 отауыңа 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), $8-5=3$ тен.

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: Бестемше 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 қарсыластының 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

	Бастаушы қазаны				
		6			
6	6	6	1		5
X	5	5	5		5
		0			
	Қостаушы қазаны				

Бастаушының №2 отаудағы 5 тастың 1-ін қалдырып $5-1=4$ тасты қолымызға алып отауларға бір-бірден салып жүріс жасаймыз, тастың

отауға келіп түседі. 10 тасы бар отаудың дәлдігі өз отауыңа 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), $8-5=3$ тен.

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: Бестемше 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

	Бастаушы қазаны				
		6			
6	6	6	1		5
X	5	5	5		5
		0			
	Қостаушы қазаны				

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

		6		
6	6	6	1	X
X	1	6	6	6
		6		

Қостаушы №2 отауда жатқан 5 тасдан 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

		6		
1	6	6	1	X
1	2	7	7	7
		6		

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

		6		
1	7	7	2	1
1	2	1	8	8
		6		

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

№5-диаграмма: Бастаушының №1 отадан жүрген жүріс

		8		
X	7	7	2	1
X	2	1	8	8
		6		

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

№6-диаграмма:Қостаушының №2 отадан жүрген жүріс

	8			
X	7	7	2	1
X	1	2	8	8
	6			

№ 7-диаграмма: 6 жүрістен кейін төменгі жағдайға қалыптасады:
Отаудағы жалғыз тасты көрші отауға жүруге болады.Бұл жүріс№2 отадан бір тасты №3 отауға жүру.

	8			
1	1	7	2	1
1	2	3	9	9
	6			

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

	24			
1	4	1	X	X
X	X	1	3	2
	14			

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

	24			
1	5	X	X	X
X	X	1	3	2
	14			

№10-диаграмма:Қостаушының атырау жағдайынан шыққан кезеңі.

	24			
1	5	X	X	X
X	X	X	4	2
	14			

№11-диаграмма:Осал жүріс

№11-диаграмма:Осал жүріс

	24			
2	1	X	X	X
1	1	1	4	2
	14			

№12-диаграмма: Жүріс алма кезек жасалынады.

	24			
3	X	X	X	X
X	2	1	4	2
	14			

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

	24			
1	X	X	X	X
1	3	X	5	2
	14			

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

	24			
1	X	X	X	X
X	4	X	5	2
	14			

№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.

	24			
X	X	X	X	X
1	4	X	5	2
	26			

Сұрақтар

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

№29-30 сабақ

Сабақтың тақырыбы: Ойынды жазып үйрету тәртібі

Мақсаты: Ойынды жазу әдісін үйрету.

Корнекі құралдар: Бестемше тактасы.

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 номері көрсетіледі.
2. Отаудағы тастарды саны жазылады.
3. Соңғы тас түскен отаудың номері.
4. Ондағы тастар саны.
5. Кос 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: Эюд құру.

Мақсаты: Эюд құру әдісі. Ойынды тарқату.

Көрнекі құралдар: Бестемше тактасы.

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 шекеіз қозғалыстардың тактадағы 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 «Бестемше» жоғарыда айтылған үш кезеңі бір-бірімен тығыз байланысты. Ойынның орта шенінің ойын басынан айырмашылығы: бұл кезде ойынның шарттары (такта үстіндегі ойын күштеріне жауапкершілік, отауларға қолайлы позиция беру, осал отауларға қысым көрсету т. с. с.) мен тактикалық тәсілдері қолданылып, сайыс такта 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: Бестемше тақтасы.

Сабақ барысы: Ойын соңы – ойынның басы мен ортасында туындаған түрлі тактикалық тәсілдерді жүзеге асырудың шешуші кезеңі. Бүкіл ойын барысын жақсы өткізіп, ойынның аяқ шенін қате ойнап, жеңіліп қалуыңызға да болады немесе ойын ортасында қиын позицияға тап болып, қате жүрістер жасап, жеңіліп отырып, ұтып кетуіңізге де болады.

Бұл ойыншының шеберлігіне байланысты. «Сонымен қатар ойынның орта шенінде жеңіп алған басымдықты, жақсы позицияны немесе жеңіске жеткізетін кейбір мүмкіншіліктерді іске асыруға, жүрістерді анықтауда осы дәлдік қажет. 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 фактлер болуы мүмкін. Міне, сондықтан ойын соңын меңгеру, дұрыс талдау – бестем ойынның басты мәселенің бірі. Осы нұсқауда ойын соңын талдауға арналған партиялар арқылы – шебер ойыншылардың өздері де бұрын байқамаған соңғы жүрістерді байқауына болады.

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 не 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 мерзім ішінде 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 Ө. 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.Ақназаров Таңғажайып тоғызқұмалақ – Түркістан – 2004ж
- Шотаев М.Е.Тоғызқұмалақтың теледидарлық сабақтары.- Астана, 2014.