

**КАЙНБЕРДИЕВА ЖАНАР БАУЫРЖАНОВНА**  
 Учитель физической культуры СШ №18 г.Астана,  
 педагог-исследователь, участница Республиканского  
 конкурса «Лучший педагог физической культуры – 2023»



**Краткосрочный план открытого урока на тему Казахские национальные игры:  
 Интеллектуальная игра – «Тоғызқұмалақ»**

<b>Раздел:</b>	7.4. Казахские национальные и интеллектуальные игры			
<b>ФИО учителя:</b>	Кайнбердиева Жанар Бауыржановна СШ №18 г.Астана			
<b>Дата: 23.11.2023</b>	РУОЦ «Балдаурен»			
<b>Класс: 7</b>	<b>Количество присутствующих:</b>		<b>Количество отсутствующих:</b>	
<b>Тема урока:</b>	Казахские национальные игры: Интеллектуальная игра – «Тоғызқұмалақ».			
<b>Цели обучения в соответствии с учебной программой</b>	7.2.5.1 – использовать собственные творческие способности и способности других, а также предлагать альтернативные решения			
<b>Цели урока</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Усвоить правила игры «Тоғызқұмалақ»;</li> <li>• Объяснить правила игры, перечислить качества, которые развивает эта игра;</li> <li>• Брать на себя лидерские качества и организовать игру.</li> </ul>			
<b>Ход урока</b>				
<b>Этапы урока/ время</b>	<b>Действия учителя</b>	<b>Действия учащихся</b>	<b>Оценивание</b>	<b>Ресурсы</b>

<p>Начало урока 3-5 мин.</p>	<p><b>Организационный момент</b> <b>Приветствие.</b> Знакомство. Записать имена на постере</p> <p><b>Психологический настрой:</b> «Круг радости» <b>Приветствие</b> Спорт- здоровье! Спорт- игра! Всем друзьям Физкульт-ура! <b>Общеразвивающие упражнения на месте</b></p>	<p>При входе в класс берут коржын, куда будут собирать свои заработанные «Алтын сақа» Заходят в класс. Пишут свои имена на постере.</p> <p>Становятся в круг, протягивают руки к центру круга и произносят спортивное приветствие</p> <p>Выполняют ОРУ</p>	<p><b>Дескриптор:</b> Соблюдают интервал при выполнении ОРУ</p>	<p>Свободное пространство для каждого вида активности.</p> <p>Музыка. сопровожд. для выполнения упражнений</p>
<p>Основная часть урока 5 мин.</p> <p>8 мин.</p>	<p><b>Активные методы обучения</b> <i>-Ребята, разделитесь на две группы по узорам на ваших коржынах.</i> <b>Формирование темы урока</b> <i>-Обратите внимание на кубики с буквами. Ваша задача- составить слово из букв красного цвета</i> <i>-Какое слово получилось?</i> <i>-Обратите внимание на другие стороны кубиков, там тоже получились слова, имеющие отношение к игре.</i> <i>-Ребята, а как сказать на русском и английском языках ҰЛТТЫҚ ОЙЫН?</i> <i>-А как слово ЗИЯТКЕРЛІК произносится на русском и английском языках?</i> <i>-Правильно, ребята, мы с вами приступаем к знакомству с казахской национальной игрой «Тогызқұмалақ», это и есть тема нашего сегодняшнего урока.</i></p> <p>Просмотр ролика</p> <p>- Для чего мы учимся играть в национальные игры?</p> <p><b>Получение новых знаний</b></p>	<p>Делятся на группы по узорам на коржынах</p> <p>Составляют слова: <u>ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ</u> <u>ҰЛТТЫҚ ОЙЫН</u> <u>ЗИЯТКЕРЛІК</u></p> <p>Отвечают на вопросы.</p> <p><b>Игра – ойын – game</b></p> <p><b>Национальный – ұлттық – national</b></p> <p><b>Интеллектуальный – зияткерлік – intellectual</b></p> <p>Смотрят ролик</p> <p>Отвечают на вопросы.</p>	<p>За правильные ответы «Алтын сақа»</p>	<p>Коржыны с узорами</p> <p>Кубики с буквами</p> <p>Видео-презентация <a href="https://yandex.kz/video/preview/119149253726634937">https://yandex.kz/video/preview/119149253726634937</a></p>

	<p>-Ребята, в коржынах есть шарфы, поделитесь на группы по цветам шарфов. -Каждая группа в течении 5 минут просмотрите информацию и создайте кластер: <b>ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ – это...</b></p> <p>-При составлении придерживаемся критерии оценивания</p>	<p><i>Это история нашего народа, связь поколений, наследие предков, воспитание патриотизма. Она развивает логическое и критическое мышление.</i></p> <p>Делятся на группы Составляют кластер <b>Тоғызқұмалақ – это...</b></p> <p>Каждая группа презентуют свои составленные кластеры</p>	<p><b>Критерии оценивания</b> Полнота определений-1б. Использование терминов – 1б. Эстетичность оформления-1 б. Роль каждого в работе-1б. Презентация кластера –1б <b>ФО:</b> группы взаимооценивают друг друга</p>	<p>Бумага А3, маркеры. Информация по правилам игры. Рабочие карты.</p>
4 мин.	<p><b>Закрепление новых знаний</b> <i>-Для закрепления полученной информации поиграем в игру «КАНООТ», где вы должны ответить на 8 вопросов</i></p>	<p>Обобщают и систематизируют знания об игре «Тоғызқұмалақ». Быстро и правильно дают ответы на вопросы</p>	<p><b>ФО:</b> Результаты выдает компьютер (победителям «Алтын сақа»)</p>	<p>Персональные смартфоны</p>
10 мин.	<p><b>Практическое задание</b> <u>Работа в парах</u> <i>-Теперь всю теорию мы закрепим на практике.</i> Решение предложенных позиции: «Ход» «Ударный ход» «Тихий ход» «Тұздық» через 2 хода «Атсырау»</p> <p>Двухсторонняя игра</p>	<p>Работают в парах, выполняют практические задания, соблюдая правила техники безопасности при игре – не ложить кумалаки в рот, нос, ухо; не стучать, мешать сопернику при обдумывании хода и т.д</p>	<p><b>ФО:</b> Взаимообучение - дети исправляют ошибки друг друга, предлагая правильный вариант</p>	<p>Доски для игры в тоғызқұмалақ</p>
3 мин.	<p><u>Индивидуальная работа</u> Онлайн игра с компьютером, применяя основные правила игры (эл.версия) <i>Победитель игры с компьютером получает «Алтын сақа»</i></p>	<p>Играют онлайн с компьютером, применяя основные правила игры</p>	<p><b>ФО:</b> Самооценивание. Учащиеся оценивают себя, комментируя свои</p>	<p>Персональные смартфоны</p>

			слабые и сильные стороны.	
<p>Заключительная часть 5-7 мин.</p>	<p><b>Подведение итогов работы на уроке</b>          -Сколько «Алтын сақа» набрали?          -Запишите каждый возле своих имен количество ваших набранных «Алтын сақа»  <b>-Вот мы на вершине знаний об игре ТОҒЫЗҚУМАЛАҚ, наш пик покорен.</b>  <b>Обратная связь</b>          Дает нескольким учащимся карточки, на которых:          1.Сегодня я узнал...          2.Было интересно в ходе урока...          3.Было трудно ...          4.Теперь я могу ...          5.Я научился ....          6.И мне захотелось ...  <i>Остальным учащимся задает вопросы:</i>          1. Почему игра называется «Тоғызқумалақ»?          2. Какие качества необходимы для этой игры?          3. Пригодятся ли вам эти навыки в жизни?          4. Не захотелось ли вам, после сегодняшнего урока, записаться в секцию «Тоғызқумалақ»?  <i>-Итак, внимание на экран</i>          Рекомендации: Научите своих друзей этой игре.          - Спасибо всем за активную работу на уроке, вы сегодня справились с ролью помощников, у вас все получилось.          Благодарю, Всех, за урок!</p>	<p>Подсчитывают количество набранных «Алтын сақа»          Записывают на постер количество набранных «Алтын сақа» рядом со своим именем.</p> <p><b>Обратная связь</b>          Берут карточки, и дописывают предложения          1.Сегодня я узнал...          2.Было интересно в ходе урока...          3.Было трудно ...          4.Теперь я могу ...          5.Я научился ....          6.И мне захотелось ...</p> <p>Отвечают устно на вопросы</p> <p>Учащиеся читают</p>	<p><b>ФО:</b> учитель подводит итоги, награждает победителей</p> <p><b>ФО:</b>самооценивание</p>	<p>Постер с результатами набранных «Алтын сақа»</p> <p>Карточки с предложениями</p> <p>На экране:  <b>Для того, чтобы хорошо научиться играть – нужно очень много, много играть!</b></p>

**Спорт- здоровье!**

**Спорт- игра!**

**Всем друзьям**

**Физкульт-ура!**

**Приложение к уроку 2**

**Национальный – ұлттық - national**

**Игра – ойын - game**

**Интеллектуальный – зияткерлік – intellectual**

**Приложение к уроку 3**

**Рабочий лист № 1: Интеллектуальная игра – «Тоғызқумалақ».**

### **1.Правила работы в группе:**

- 1. Будьте вежливы, умейте выслушать внимательно мнение каждого.*
- 2. Распределите обязанности, задания.*
- 3. Внимательно изучайте материал.*
- 4. Активно участвуйте в работе группы.*
- 5. Придя к единому мнению, договоритесь как вы представите свой проект.*

### **2.Основные правила игры**

В тоғызқумалақ играют на специальной доске два человека.

Игральная доска состоит из 2 казанов, 18 отау - лунок в которых размещено 162 кумалака.

В начале игры каждому игроку принадлежит по одному казану и по 9 лунок, в каждой из которой по 9 кумалаков, в общей сложности каждому игроку достается по 81 кумалаку.

Нумерация лунок доски начинается слева направо.

Каждой лунке противников присвоен порядковый номер от 1 до 9.

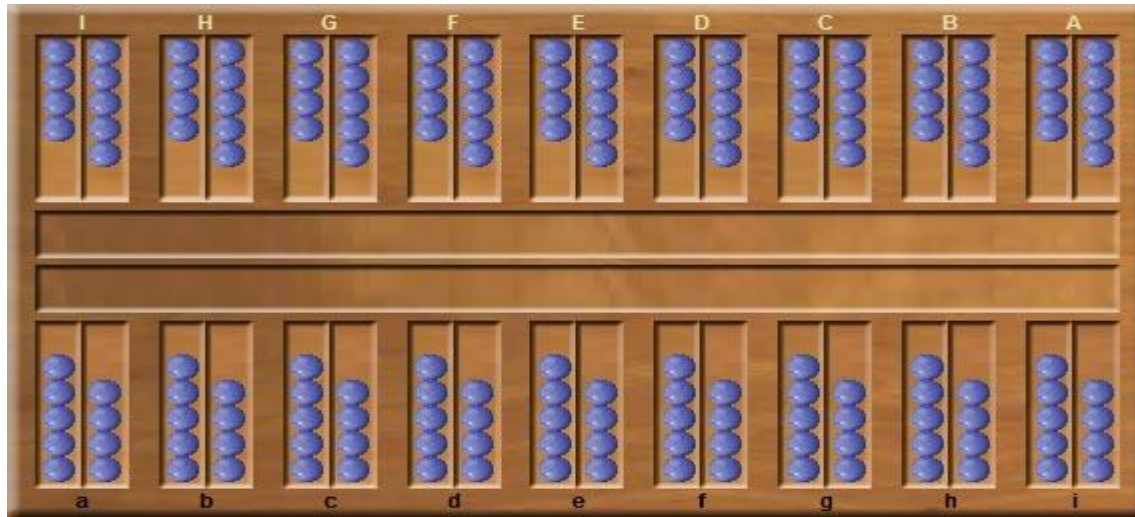
Каждая лунка имеет свое название 1 - арт, 2 - текстурмас,

3 - атотпес, 4 - атсыратар, 5 - бель, 6 - бельбасар, 7 - кандыкакпан,

8 - кокмоин, 9 - мандай.

Первоначальная позиция игры следующая: в каждой лунке находится по девять шариков, казаны пусты.

Суть игры заключается в том, что для победы игрок должен выиграть у соперника более 81 шарика (значит, 82 и более). Если 81 - то ничья.



**Ход** – состоит из перекалывания кумалаков из одной лунки в другую, последовательно, начиная с соседней лунки, не пропуская ни одной в порядке возрастания номеров, сначала по своим лункам (слева направо), затем, если кумалаки не исчерпаны – то по лункам соперника (справа налево. Если они снова остались, их вновь надо разложить по своим лункам и т.д.

**Ударный ход** - если последний из распределяемых кумалаков попадает в какую-нибудь лунку противника и при этом количество кумалаков в этой лунке становится четным, то он забирает все кумалаки из этой лунки и кладет (переносит) в свой котел, т.е. выигрывает;

**Тихий ход** – при распределении кумалаков последний кумалак попадает в ту лунку, где количество кумалаков становится нечетным;

«**Открытая лунка**» - лунки с нечетным количеством кумалаков;

«**Закрытая лунка**» - лунки с четным количеством кумалаков.

### 3. Критерии оценивания.

*Полнота определений – 1 балл*

*Использование терминов – 1 балл*

*Эстетичность оформления -1 балл*

*Роль каждого в работе -1 балл*

*Презентация кластера –1 балл*

**Рабочий лист № 2:** Интеллектуальная игра – «Тоғызқұмалақ».

## 1. Правила работы в группе:

1. *Будьте вежливы, умейте выслушать внимательно мнение каждого.*
2. *Распределите обязанности, задания.*
3. *Внимательно изучайте материал.*
4. *Активно участвуйте в работе группы.*
5. *Придя к единому мнению, договоритесь как вы представите свой проект.*

## 2. Правила хода

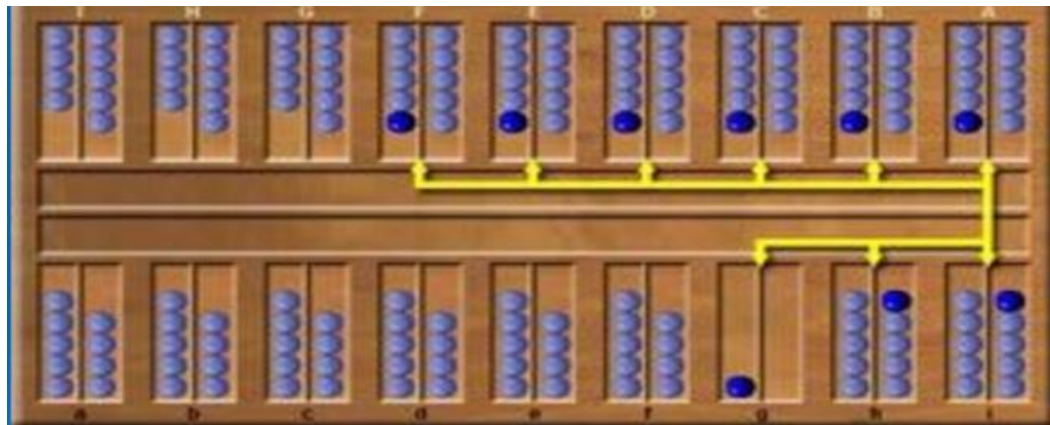
Игроки делают ход по очереди. Кто ходит первым - выбирается по жребию либо по соглашению игроков.

1. Игрок, делающий ход, берет все шарики из любой лунки, находящейся с его стороны, и, начиная с той же лунки (то есть один оставляет на месте) раскладывает по одному шарик в лунки против часовой стрелки. После девятой лунки со своей стороны следует первая лунка соперника и т.д. Если последний шарик попадает в одну из лунок соперника, и если число шариков в той лунке будет четным, то ход считается результативным и игрок забирает все шарики из этой лунки в свой казан.

Если же последний кумалак попадает в лунку соперника с четным количеством кумалаков и делает его нечетным (кроме трех), либо попадает в лунку ходящего, то кумалаки не выигрываются.

2. Если в лунке всего один кумалак, то кумалак перекалывается в соседнюю лунку, а лунка остается пустой.

3. Во время хода запрещено пропускать лунки, либо брать из лунки не все кумалаки.



**Ход** – состоит из перекалывания кумалаков из одной лунки в другую, последовательно, начиная с соседней лунки, не пропуская ни одной в порядке возрастания номеров, сначала по своим лункам (слева направо), затем, если кумалаки не исчерпаны – то по лункам соперника (справа налево. Если они снова остались, их вновь надо разложить по своим лункам и т.д.

**Ударный ход** - если последний из распределяемых кумалаков попадает в какую-нибудь лунку противника и при этом количество кумалаков в этой лунке становится четным, то он забирает все кумалаки из этой лунки и кладет (переносит) в свой котел, т.е. выигрывает;

**Тихий ход** – при распределении кумалаков последний кумалак попадает в ту лунку, где количество кумалаков становится нечетным;

«Открытая лунка» - лунки с нечетным количеством кумалаков;

«Закрытая лунка» - лунки с четным количеством кумалаков.

### 3. Критерии оценивания.

*Полнота определений – 1 балл*

*Использование терминов – 1 балл*

*Эстетичность оформления -1 балл*

*Роль каждого в работе -1 балл*

*Презентация кластера –1 балл*

**Рабочий лист № 3:** Интеллектуальная игра – «Тоғызқумалақ».

#### 1.Правила работы в группе:

1. *Будьте вежливы, умейте выслушать внимательно мнение каждого.*
2. *Распределите обязанности, задания.*
3. *Внимательно изучайте материал.*
4. *Активно участвуйте в работе группы.*
5. *Придя к единому мнению, договоритесь как вы представите свой проект.*

#### 2.Правило получения «туздык»

В тоғызқумалаке кроме кумалаков есть возможность один раз выиграть лунку соперника.

Правила «туздыка» придают игре особый интерес.

А также взятие «туздыка» дает игроку значительный перевес.

4. Если при очередном ходе последний из распределяемых шариков игрока попадает в лунку соперника с двумя шариками, то эти 3 шарика игрок забирает в свой казан и объявляет данную лунку «туздыком». Этим ходом игрок выигрывает целую лунку соперника и все, что попадет в лунку – «туздык», он забирает в свой казан. Таким образом, туздык обозначает - выигрыш у соперника одной из лунок.

В лунку, ставшую туздыком, ставится специальный указатель.

5.«Туздык» можно получить только один раз за игру,

«туздыком» может быть любая лунка, кроме 9.

6.«Туздык» не может быть одноименной лункой.

Например, игрок сделал «туздыком» лунку 7, теперь у начинающего нет права сделать из нее же свой «туздык».

«Туздык» В последующих ходах (если ходы делают через «туздык»), все кумалаки, попадающие в эту лунку, независимо от того, чей ход, забирается в казан того игрока, кому принадлежит «туздык».

Взятие туздыка дает игроку значительное позиционное преимущество.



**Ценность «туздыка»** повышается по мере приближения партии к конечной фазе. Каждый игрок вправе взять один «туздык» на стороне противника.

**Правило «Атсырау»** - когда игра подходит к концу, у обеих сторон на доске остаются считанные ходы, такое положение, когда у одного из противников все лунки окажутся пустыми раньше, чем у соперника.

В процессе борьбы силы сторон постепенно **«истощаются»**, позиция упрощается, количество кумалаков в лунках игроков постепенно уменьшается, и игра переходит в последнюю решающую стадию - окончание.

У обеих сторон на доске остаются считанные ходы.

В конце концов, возникает позиция, когда у одного из игроков заканчиваются кумалаки, и он не может ничем ходить.

7. Позиция, когда один из игроков не может ходить, потому что в его лунках закончились кумалаки, называется **«атсырау»**.

8. Если один из игроков попадает в позицию **«атсырау»**, другой игрок имеет право сделать еще один ход и положить все кумалаки в свой казан.

9. Если в позиции **«атсырау»** в момент произведения дополнительного хода один из кумалаков попадает в лунку соперника и даст ему возможность ходить, игра продолжается.

### **3.Критерии оценивания.**

*Полнота определений – 1 балл*

*Использование терминов – 1 балл*

*Эстетичность оформления -1 балл*

*Роль каждого в работе -1 балл*

*Презентация кластера –1 балл*

## **Приложение к уроку 4**

1. Тоғызқумалақ это национальная игра (**казахская**, русская, польская, монгольская)
2. Состоит из перекалывания кумалаков из одной лунки в другую, последовательно, начиная с соседней лунки, не пропуская ни одной в порядке возрастания номеров (**Ход**, Шах, Мат, Пат)
3. Если последний из распределяемых кумалаков попадает в какую-нибудь лунку противника и при этом количество кумалаков в этой лунке становится четным, то это - (**ударный ход**, тихий ход, слабый ход, малый ход)
4. при распределении кумалаков последний кумалак попадает в ту лунку, где количество кумалаков становится нечетным, то это – (**тихий ход**, быстрый ход, удачный ход, малый ход)
5. Лунки с четным количеством кумалаков (**закрытая лунка**, открытая лунка, большая лунка, малая лунка)
6. Лунки с нечетным количеством кумалаков (**закрытая лунка**, **открытая лунка**, большая лунка, малая лунка)

7. При очередном ходе последний из распределяемых кумалаков попадает в лунку с двумя кумалаками это - (тұздық, дамка, король, атсырау)
8. Когда игра подходит к концу, у обеих сторон на доске остаются считанные ходы, такое положение, когда у одного из противников все лунки окажутся пустыми раньше, чем у соперника (атсырау, сусырау, тұзсырау, бисырау)

**Приложение к уроку 5**

**«ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ХОРОШО НАУЧИТЬСЯ ИГРАТЬ – НУЖНО ОЧЕНЬ МНОГО ИГРАТЬ»**