

**«АСТАНА ҚАЛАСЫНЫҢ БІЛІМ
БАСҚАРМАСЫ» ММ
АСТАНА ҚАЛАСЫНЫҢ
«ӘДІСТЕМЕЛІК ОРТАЛЫҒЫ» МКҚК**

**МЕКТЕПКЕ ДЕЙІНГІ ЖАСТАҒЫ БАЛАЛАРҒА
«АЛАҢДАҒЫ БЕСТЕМШЕ»
ОЙЫНЫН ҰЙЫМДАСТЫРУҒА АРНАЛҒАН
ӘДІСТЕМЕЛІК ҚҰРАЛ**

Астана, 2023

УДК 373.2
ББК 74.100
Ж 18

Әдістемелік құрал Астана қаласы әкімдігінің «Әдістемелік орталығы» МКҚК қалалық оқу-әдістемелік Сараптамалық кеңесінде қарастырылып, ұсынылды.

(2023 жылғы 24 наурыздағы №2 хаттама)

Әдістемелік құрал Астана қаласы әкімдігінің №5 «Ақбота» балабақшасы базасында әзірленген.

Пікір жазғандар:

Алматы облысы, «Сандуғаш» балабақшасының меңгерушісі М.М.Бигельдинова.
әдіскер Абдульдинова А.А.

Мектепке дейінгі жастағы балаларға «Алаңдағы бестемше» ойынын ұйымдастыруға арналған әдістемелік құрал. Дайындаған: М. А. Жолбарысова.– Астана, 2023.-77 б.

Бұл әдістемелік көмекші құралда ересек және мектепалды топтарында «Алаңдағы бестемше» деп аталатын ұлттық ойынды ойнатудың әдістемесі көрсетілген. Жұмыста ойынның мақсат-міндеттері, ойналу реті, тәрбиелік маңызы қарастырылған.

Әдістемелік көмекші құрал мектепке дейінгі ұйымдардың тәрбиешілеріне, ата-аналарға арналған.

КІРІСПЕ

Мектепке дейінгі мекемелердің міндеттерінің бірі баланың дене, зияткерлік және эмоционалдық қажеттіліктерін қанағаттандыру, оның әлеуметтік дамуын қамтамасыз ету, тиісті мінез-құлықтарын қалаптастыру болып табылады. Осы орайда мемлекеттік стандарттар мен бағдарламаларда «Рухани жаңғыру» бағдарламасын іске асыру, бала жастан бастап елжандылыққа тәрбиелеу шеңберінде адами құндылықтарға негізделген ұлттық дүниетанымдық сипаттағы іс-шаралар ұйымдастыру мақсатты түрде қамтылады. Тәрбиеленушілердің жеке және жас ерекшеліктерін ескеріп, күн тәртібін құруда олардың үнемі қозғалыста болуы, қимыл-қозғалысын меңгеруі, үйлесімді қарым-қатынасқа түсуі жоспарланады.

Мектепке дейінгі мекемелерде балалардың негізгі әрі жетекші әрекетін басшылыққа алу ретінде ойын түрлерін енгізу мақсатты орындалады. Ойын, оның түрлері, тәрбиелік маңызы ғылыми тұрғыда зерттеліп, оның практикалық қолданысы кеңінен өріс алып келеді. Кез келген халықтың географиялық орналасуы, айналысатын кәсібі мен тұрмыс жағдайына байланысты бала тәрбиесінің әдістері мен құралдары пайда болған.

Педагогика классиктері тұлғаны қалыптастыруда ойынға ерекше мән берген. Мәселен, В.А.Сухомлинский ойынды жан-жақты сипаттап, оның ақыл-ой тәрбиесінің құралы, танымдық іс-әрекетті жандандыру тәсілі және әлеуметтік бағыт, сенімділік, сана, ұйымшылдық сияқты жеке

тұлғаның шығармашылық әлеуеті қалыптасатын, адамның өзін-өзі жүзеге асыратын ерекше қызмет түрі деп тұжырымдады. [71].

Ал, Ж. Аймауытов: «Бала ойыны өте кең тақырып. Мысалы, ойын кезінде баланың шығармашылығы, еліктегіштігі қандай екенін аңғарып, баланың көбірек ойнайтын ойыны не екенін біліп алып, олардың (ойындардың) жоспарын құру керек. Ойын баланы көңілді, адал болуға баулиды» деп, ой қорытынды жасайды.

А. Байтұрсынов: «балаға ойынды үйрету, ойынға қатыстыру арқылы ойыны қайсы, үйренуі қайсы екенін балалар айыра алмайтындай, сезбейтіндей етіп үйрету керек», деген болатын.

М. Жұмабаевтың пікірінше, ойын – ұлттық мәдениеттің қайнар көзі, дене шынықтыру тәрбиесінің негізгі элементі. ... Баланың қиялы ойын барысында байқалады. Айналасындағы тұрмыстан нені көрсе, соны істеуге тырысады. Бала үшін ойын шын мәніндегі бір жұмыс. Ойында бала жанындағы заттарды пайдаланады» деп, ойынның мәнін, бала өмірінде алатын орнын аша түседі.

Педагогика классиктері мен ұлт ағартушыларының идеялары қазіргі уақытта халықтың ұлттық санасын қалыптастыруға, оның дәстүрлерін, тарихын, ұлттық мәдениетін, өмір салтын насихаттауда баға жетпес үлес қосуда. Қазақ халқының ұлттық ойындарының қыр-сырын ашу үшін елеулі еңбек еткен қазақстандық ғалымдар М. Тәнекеев, Б. Төтенаев, М. Балғымбаев, Б.Досқараев, Ә. Бүркітбаев, Е. Сағындықов және т.б. еңбегі зор.

Сонымен, балаларға арналған ойындарда, әсіресе, ұлттық ойындарда баланың жас ерекшелігі, оның физиологиялық дамуына үйлесімді қимыл-қозғалысқа жаттықтыру, сөздік қорын молайту жағынан өте бай және педагогикалық заңдылықтар үйлесімді қиыстырылған. Қазақ ұлттық ойындарының өзіндік ерекшелігі балалардың ой-өрісін, ойлау жылдамдығын дамыту, баланың қиялын байыту және шығармашылық өзін-өзі көрсету мүмкіндіктерінің болуы болып табылады.

Ұлттық ойындардың белгілі бір тобын баланың танымдық белсенділігі мен өзбеттілігін дамыту бағытындағы интеллектуалдық ойындар құрайды. Танымдық белсенділік пен өзбеттілік – адамның әлемді танып білудегі қабілетті ерекше маңызды қасиеттері. Бұл қасиеттер субъектінің білуге эмоционалды-еріктік, моральдық және интеллектуалдық дайындығы ретінде анықталады. Әдетте бұл танымдық қызығушылық, білімді игерудегі ақыл-ой күштерінің қарқыны, бастаманың көрінісі ретінде анықталады.

Баланың креативтілікті, коммуникативтілікті, сыни ойлауды және командада жұмыс істей білу дағдыларын яғни стандарт талаптарына сай барлық бес дағдыны дамытуға бағытталған және әлеуметтік-тұлғалық қасиеттерді қалыптастыруға ықпал ететін ойындардың бірі – **«Алаңдағы бестемше» ұлттық зияткерлік ойыны.**

«Алаңдағы бестемше» ойының негізі «Бестемше» ойынының түрленген түрі. Бестемше ойыны қазақ халқының ақыл-ой ойындарының бірі.

Оның пайда болу мерзімі 4 мың жылдық мерзімді қамтиды. Бұл ойынға ұқсас ойындар Қырғызстан, Индонезия, 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. Ойын алғашқыда ашық аспан астында тас үстінде ойналған.

1-сурет «Бестемше тақтасының ең алғашқы нұсқасы» ойыны



Тоғызқұмалақ ойынның тарихы 4 мыңжылдық кезенді қамтығаны туралы мәліметтер бар, бестемше туралы жоқ. Нақты жазба деректердің болмауы кесірінен ойынның хронологиялық кезеңдері бірізді емес. Ауыз әдебиет үлгілері мен аңыз-эпсаналарда ғана тоғызқұмалақ туралы

айтылады. Ең алғашқы жазба әдебиет үлгісі ретінде Махмұт Қашқаридың «Диуани лұғат ат-түрк» «Түркі сөздерінің жинағы» шығармасын айтуға болады. Шығарма ХІ ғасырда жазылған. Осы еңбекте Бестемше ойынына ұқсас ойын-«көшірме» деген атпен ұшырайды.

Бестем немесе бестемше аталатын ойынның қазақ халқында барын іздеп тауып, ережесін қалпына келтірген зияткер ойындарды зерттеуші, ҚР еңбегі сіңірген жаттықтырушы, спорт шебері, математик **Серікбай Тілеубаев** екенін атаған абзал. Қазіргі таңда зияткерлік ойынды зерттеуші, ғалым **Мақсат Шотаев** елордалық мектепке дейінгі ұйымдар арасында кеңінен таралуына өз үлесін қосып отыр. Мектепке дейінгі жастағы балаларға ойынның барынша қарапайым әрі тоғызқұмалаққа қарағанда тақтасы да мейлінше шағын отау саны екі есе аз болғандықтан, бұл ойынды тарату мен дамытудың мүмкіндігі де, маңызы да зор. Ойынды балабақшада кеңінен таратып ойнату арқылы баланың арифметикалық есепке жүйрік болу қабілетін ашып, зердесін шыңдауға мүмкіндік береді.

Бестемше ойыны – математикалық есеп ойыны. Жүрістерді алдын-ала ойлау, есептеу, қиялдау – оның негізгі өзегі. Сондықтан бала 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.

Бестемше ойынында арнайы тақтада екі адам арасында ойналады. Ойын тақтасы – 2 орда, 10 отау, 50 шардан тұрады.

2-сурет «Бестемше» ойыны тақтасының қазіргі нұсқасы



Ойын басында әр ойыншыға бір орда, бес отау және 25 шардан тиесілі. Шарлар әр отауға бес-бестен салынады. Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, қарымта жүріс жасаған ойыншыны – қостаушы деп атайды.

Бұл ойын тарихында белгілі болғандай ерте кезде «Бестемше» деген атаумен танылып, балалардың сүйікті ойыны болған. Бірақ, ойынға екі бала қатысуымен ғана шектелген. Қазіргі уақытта балабақша тобындағы балалардың санының өсуіне байланысты ойынға кейбір ерекшеліктер енгізіліп, «Алаңдағы бестемше» ретінде қолданысқа ұсынылуда. Заманауи тұрғыда бейімделген «Алаңдағы бестемше» ойынына қатысатын баланың

саны 10-ға дейін артады. Сонымен қатар төмендегідей **артықшылықтар** да бар:

- ✓ Ойнау құралы ретінде құмалақтардың көлемі үлкейтілген, мектепке дейінгі жастағы баланың қауіпсіздік нормасына сәйкестендірілген;
- ✓ Балаларды қимыл-қозғалысқа түсіріп, ептілік баулиды;
- ✓ Топтағы балалар ұжымда бірігіп жұмыс мүмкіндік алады;
- ✓ Балалардың коммуникациялық дағдыларын қалыптастыруға мүмкіндігі мол;
- ✓ Ойын арқылы ұжымдық мақсатқа бірігу дағдылары қалыптасады;
- ✓ Ойынға қатысушы топтағы балалардың топтасып эмоционалдық қанағат алуға жағдай жасалады;

Ойынның мақсаты: Мектеп жасына дейінгі балалардың ақыл-ойын, қимыл-қозғалыс дағдыларын қалыптастыру арқылы мектепке дайындау.

Ойынның міндеттері:

- Ойын барысында зейінділік, есте сақтау, бақылау, шұғыл шешім қабылдау, талдау, келісу, қырағылық және т.б. дағдылардың қалыптасуына психологиялық дайындық жасау;
- Мектеп жасына дейінгі балалардың ұлттық танымын қалыптастыруға ықпал ету;
- Ойын ережелерін сақтау арқылы топта

жұмыс жасау, тәртіп сақтау, эмоциясын басқару, әлеуметтену дағдыларын қалыптастыру;

- Санау, кеңістікті бағдарлау, сөздік қорды молайту негізінде сыни ойлауға үйрету;

- Қимыл-қозғалысын жетілдіру, ептілік және шапшаңдыққа баулу негізінде денсаулығын жетілдіру.

«Алаңдағы бестемше» ойынының тәрбиелік маңыздылығы:

«Алаңдағы бестемше» ойынын адамзат мәдениетінің феномені, оның қайнар көзі ретінде қарастыруға тұрарлық. Ойынның кейбір нұсқалары әлемде ойналады. Мәдениет феномені ретінде ол үйрету, дамыту және тәрбиелеу міндеттерін де толық атқарады. Сондықтан да баланы жан жақты дамытып, мектепке дайындау үшін «Алаңдағы бестемше» ойынының рөлі ерекше.

Ойын кезінде баланың психологиялық күйі арта түседі. Себебі, бала ойнайды, эмоциялық әсер алады, белсенді қозғалады, ерік-жігері мен еркіндігі өріс алады, қиялға беріліп, елестету, жобалауға ұмтылады. Мұның барлығы баланың жасампаздық қабілеті мен дарынын ұштайды.

Ойынды дидактикалық ойын, қимыл-қозғалыс ойыны ретінде де қарастыруға болады. Өйткені, ойын барысында білімдік міндеттермен қатар баланы қозғалысқа түсіретін, оның моторикасын икемдейтін элементтер де бар. Қимыл – қозғалыс арқылы балалардың ептілігі, қимылдың әдемілігі, тәртіпке бағыну, жолдастық көмек, достық қарым-қатынас, ойын ережесін басшылыққа алу сияқты

адамгершілік сапалары тәрбеленеді. Ойын үстінде бала бейне өмірдің қуаныш, реніш сезіміне бөленеді. Ол ойнау арқылы өмір құбылыстарын, адам бойында кездесетін мінез-құлық ерекшеліктерін көріп, таниды да адамды өз ерекшелігімен қабылдай бастайды. Бұл бала бойында қалыптасуға тиісті әлеуметтік-эмоционалдық мәні бар сапа.

Ата-аналар мен тәрбиешілердің міндеті ойынды ойнату барысында бала бойына жас кезінен бастап ізгілік, адалдық, мейірімділік, инабаттылық, шыншылдық сезімдерін қалыптастыру.

Дұрыс та әділ ұйымдастырылған ойын еліміздің ертеңін, ұлтымыздың болашағын ойлайтын ой-өрісі кең, рухани болмысы жетілген азаматтарының қалыптасуына зор ықпал етеді.

ОЙНАУ РЕТІ МЕН ЕРЕЖЕСІ.

«Алаңдағы бестемше» сөздігі

«Алаңдағы бестемше» - тең екі бөлікке бөлінген өрнектелген арнаулы 10 отадан және 2 қазаннан тұратын арнайы кілем.

- «Тастар» - саны 50 дана, ойында пайдаланылатын тіктөрбұрышты шаршы тәріздес арнайы материалдан жасалған тастар болады.

- «Отау» - алаңдағы бестемшеде тас салынатын арнайы ұяшық.

- «Қазан» - ұтып алынған тастар салынатын шұңғыл да кең отау.

- «Бастаушы» - ойында алғашқы жүретін ойыншы.
- «Қостаушы» - бастаушыдан кейін жауап жүріске түсетін 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.

Аталмыш сөздік пен ойынға қатысты терминдер екі ойынға да тән екендігі ескеріліп, тоғызқұмалақ ойынының ережесінен алынды.

Ойынды бастайтын ойыншылар командасы – бастаушы команда, ал оның қарсыласын - қостаушы команда деп аталады. Командада арнайы көшбасшы сайланып, жүрісті кімнің жасайтынын айтып отырады. Алғашқы жүрісті кімнің жасайтыны екі команданың көшбасшылары асықты лақтырып анықтайды. Лақтырған асықтың жатысына (алшы, бүк, шік, тәйкі) қарай анықталып, асығы **алшы** түскен команда бастайды. Асығы алшысынан түскен

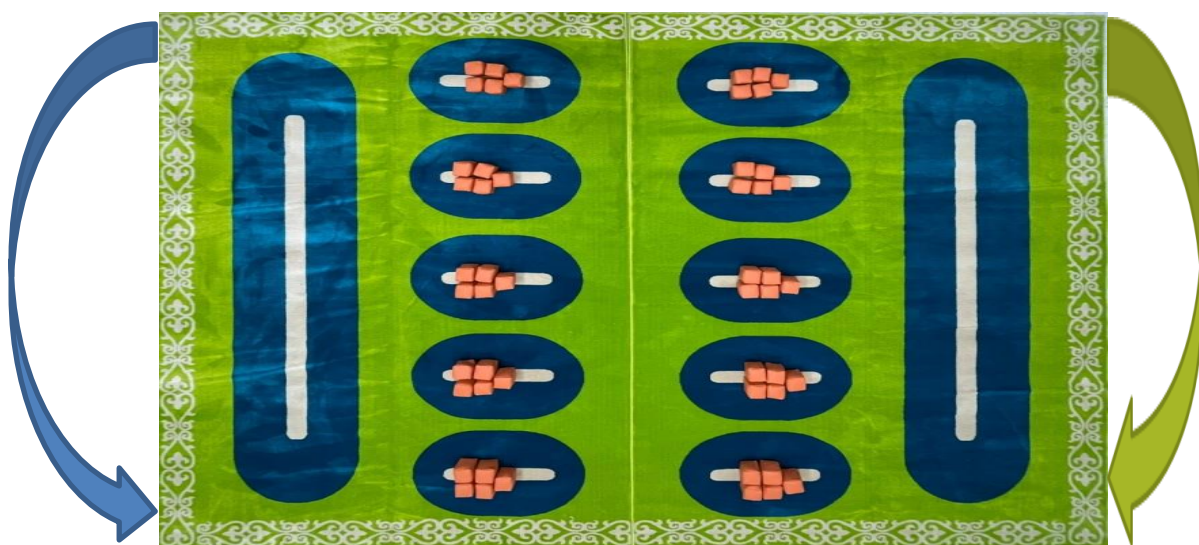
команданың ойынды бастауы «Алшы» – асықтың ең жоғарғы тұрысы, жеңімпаздың, салтанат құрушының оңтайы. Қазақтың көптеген ұлттық ойындары ойынды бастау құқын анықтаудан басталады. Ол үшін әр ойыншы асықты шиіреді. Асығы алшысынан түскен ойыншы ойынды бастайды. Ойын барысында кімнің асығы алшысынан түссе, сол жеңген болап саналады. Сондықтан қазақта біреуге үлкен табыс тілегенде «асығың алшысынан түссін!» деп айтады. Өйткені, «алшы» дегеніміз жолы болғанды, табысты, жеңісті, үстемдікті білдіреді.



Қарсыластар алма-кезек оң бағыттан бастап жүрістер жасайды. Ойындағы оң бағытқа жүру дәстүрлі дүниетанымдық негіздерден туындаған. Мәселен, Қ.Сапарбаев «Қазақ атқа мінгенде үзеңгіге сол аяғын салып, оң аяғын ердің оң жағына асырып түсіреді. Былайша айтқанда оң жағына бағыт ұстайды. Сол секілді «Алаңдағы бестемше» ойыншылары да шарларын жүріс кезінде оң жағындағы отауларға салып отырады. Дәл осы

жерде еске ұстарлық нәрсе сол – қазақ жүрісін өз бағытына үйлестірген». Қазақ халқы оң қол мен тамақ ішеді, келін келгенде оң аяқпен аттатады. Яғни оңға қарай бағыт алады. Мұның бәрі дәстүрлі сенімнен туындаған. **Оңға бағыт алу - табысқа жетудің бастамасы.**

2 қазандық

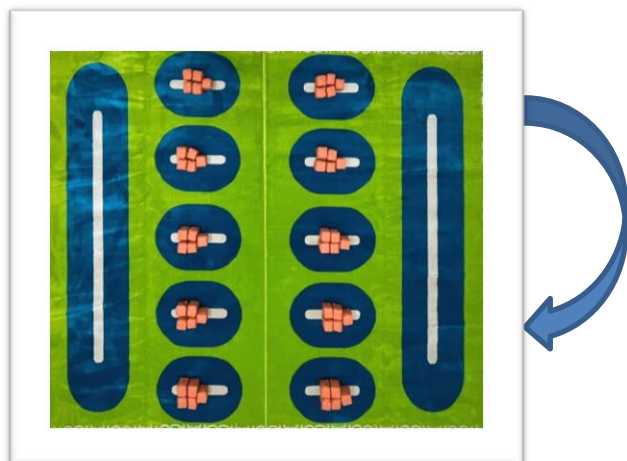


«Алаңдағы бестемше» ойынында - өрнектелген арнаулы кілем үстінде 2 қазандық, 10 отау, 50 тіктөрбұрышты шаршы тәріздес арнайы материалдан жасалған тастар болады.

10 отау

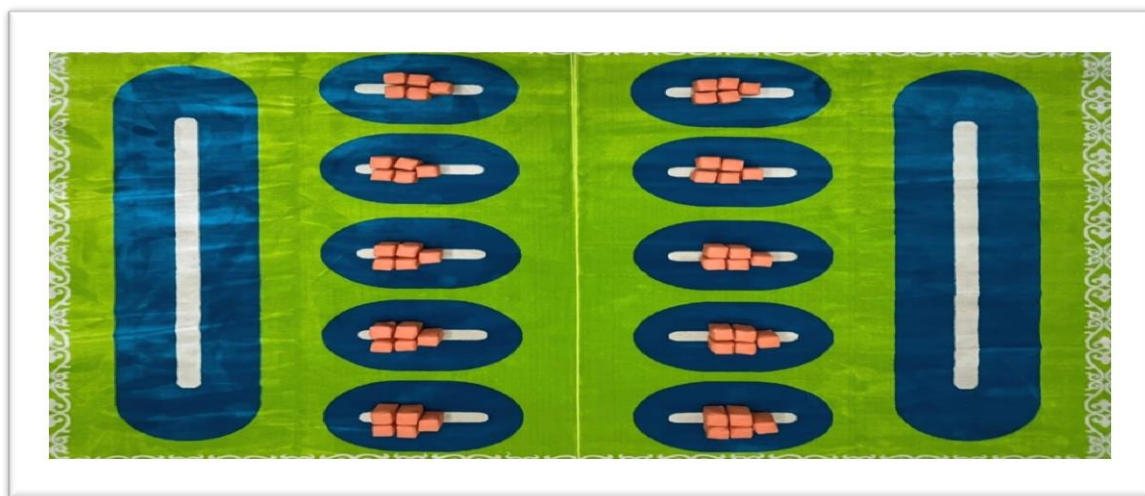


50 тас



Алаңдағы бестемше тастары

Тастар әр отауға бес-бестен салынады



Жүріс жасау үшін қарама-қарсы отаулардың бірінен бар тастарды қолға алып, біреуін орнына қалдырып, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратылады.

Шетелдік басқа қозғалыс ойындарынан ұлттық ойынның тағы бір ерекшелігі – жүріс жасағанда отауға бір құмалақ қалдыру. Бұл ереже қазақ халқының дәстүрлі ұғымындағы "қара шаңырақты" сақтап қалу сеніміне байланысты шыққан болуы керек.

Ата-ана әрқашан кенже ұлды немесе сүйікті ұлдарының бірін қолына қалдырып, үрім-бұтағы жұрттың орнын жоғалтпай қара шаңырақтың иесі болып отырған. Қара шаңырақ дегеніміз не?

Бұл – мұрагерлік жолмен ұрпақтан-ұрпаққа көшкен бір әулеттің арғы аталарының түтін түтеткен үйі. Қазақ дәстүрі бойынша бір әкеден туған ағайындылар ержетіп, бастарын құраған соң,

өз алдарына отау тігіп, бөлек үй болады да, бірі ғана сол шаңырақта әке-шешесінің қолында қалады.

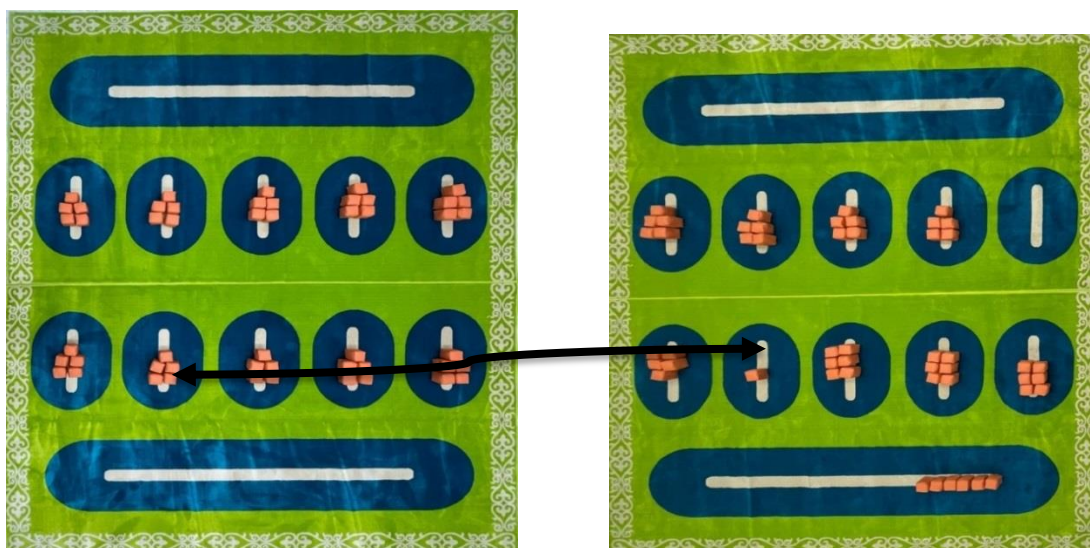
Осы ерекшелік бестемше ойынында ереже түрінде көрініс тапқан.

Жүріс жасау үшін қарама-қарсы отаулардың бірінен бар тастарды қолға алып, **біреуін орнына қалдырып**, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратылады. Тарату сәтінде тастар өз бастаушының отауларынан асып кететін болса, қарсыластың отауына да таратылады. Егер соңғы тас қарсыластың тақ санды тасы бар отауына түсіп, **ондағы шарды жұп қылса (2, 4, 6, 10, 12)**, сол отаудағы тастар ұтып алынып, өз қазандығына салынады. Егер соңғы тас қарсыластың отауына түсіп, ондағы тастың саны **тақ болса** немесе өз отауына түссе, **тас ұтып алынбайды**.

№ 1 жүріс

Бастаушының 1 жүрісі

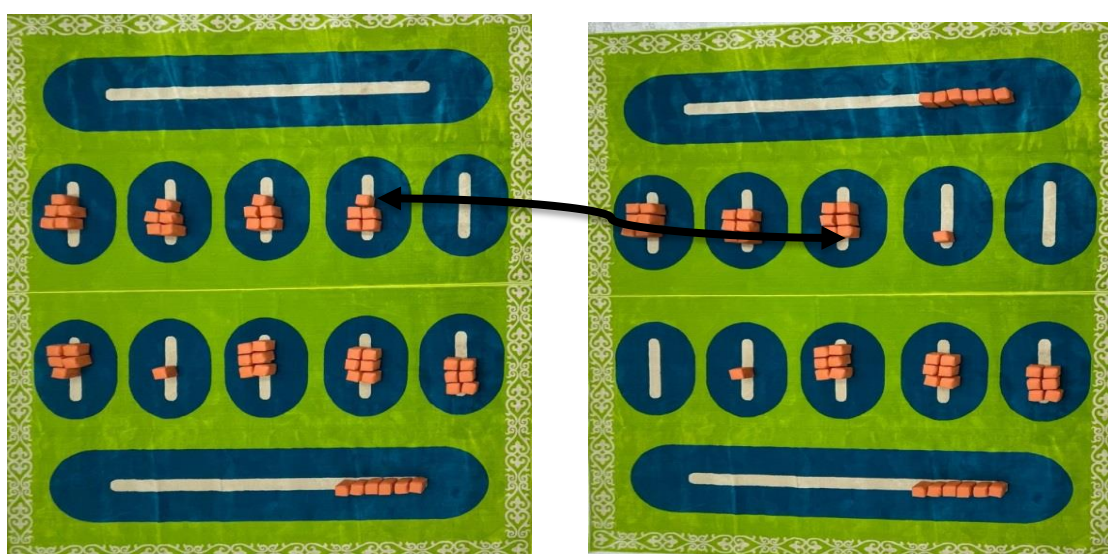
Мәселен, бастаушының №2 отауынан бастап таратайық. Сонда осы отаудағы шарларды таратқанда қарсыластың №1 отауына түсіп, онда 6 шар болады. Бастаушы топ ұтып алады. Сонда төмендегі позиция пайда болады.

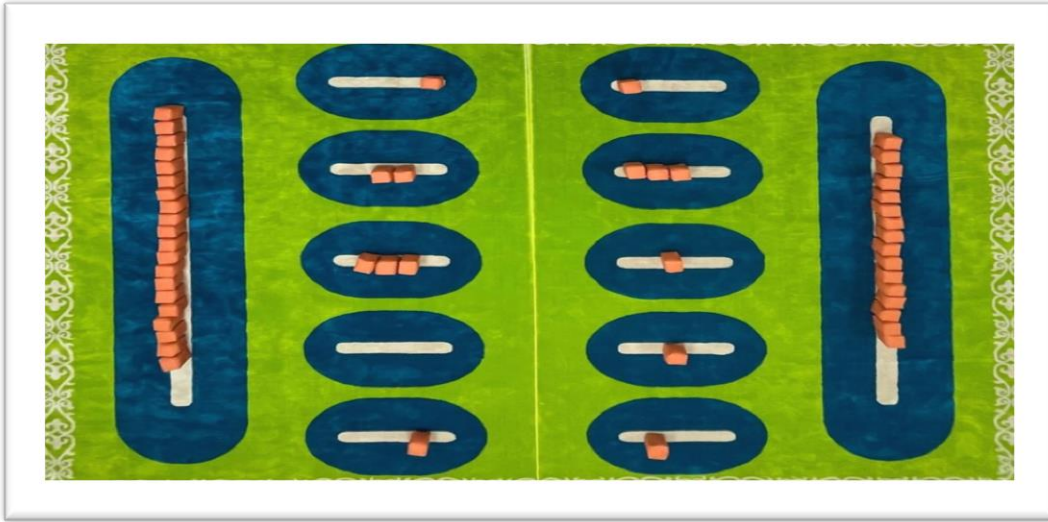


Ендігі жүрісті қарсылас команда жүреді. Ол да солдан оңға қарай тастарды алып, бір-бірлеп жүреді. Ол тастарды отауларға таратып салғанда жұп болса, өзінің қазандығына салып алады.

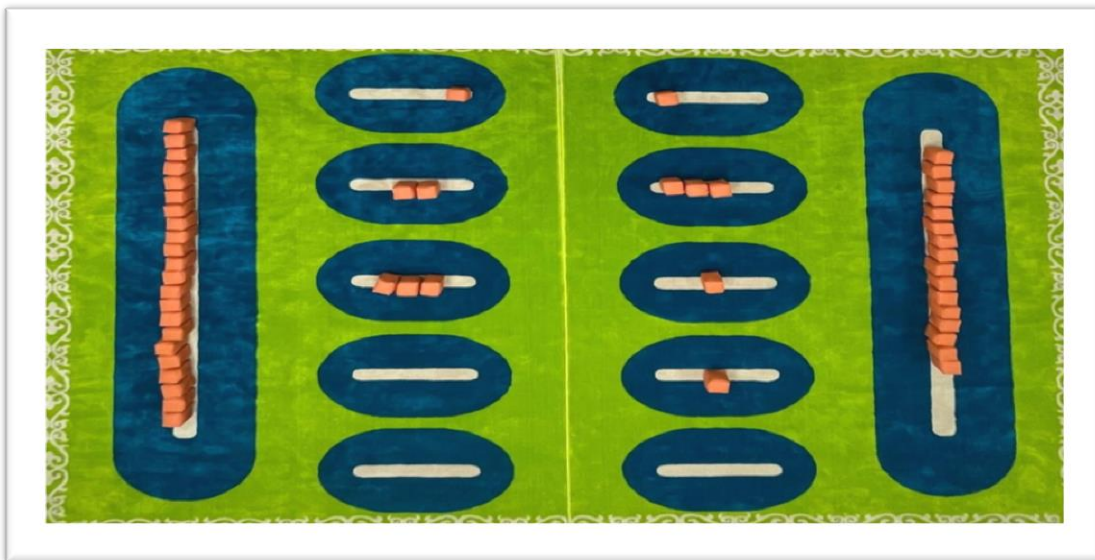
№2 жүріс Қостаушының жүрісі

Егер қостаушыда № 2 отаудағы 5 шарын таратса, онда төмендегі жағдай қалыптасады. Екі ойыншының ордасында 6 шардан бар.





Отаудағы жалғыз шар көрші отауға жүргенде орны бос қалады.

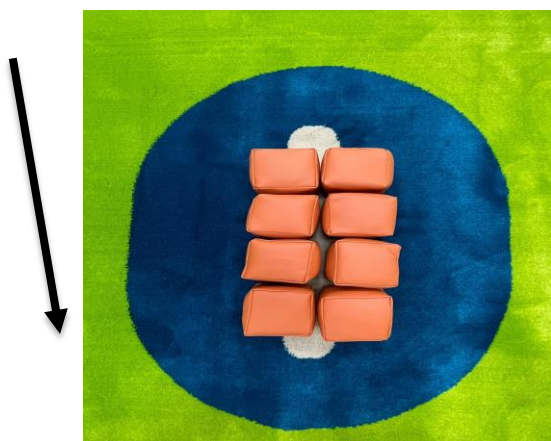


Осы позицияда қостаушы № 5 отаудағы бір шарды жүрсе, орны бос қалып, қарсыластың отауынан 2 шар ұтып алады.

Бұл ойында ашық және жабық отау деген түсінік бар. Отау тақ (1, 3, 5 санды тастар) болғанда - ашық отау болып, жұп (2, 4, 6 санды тастар) болып тұрса, ол отау жабық болып есептеледі. Мәселен, бастаушы команда ойыншысы солдан оңға қарай

тастарды салады, сонда тас салынған отауда тақ санды тастар болған жағдайда оны ала алмайды. Енді жүріс ережесіне сай, 1 тасты қалдыра отырып, солдан оңға қарай қарсыластың отауларына қарай өтеді, олар тақ болып тұрса, қасына тас салған соң, жұп болады. Оларды ұтып, қазандыққа салады. Сөйтіп, жүріс жалғасып, ұтып алған тастар қазандықтарына орналастырыла береді. «Алаңдағы бестемше» ойынының тактикасы бойынша командалар бірінші ойын жағдайына қарап, отаудағы тастар санын есептейді. Отаулардың қайсы ашық, қайсы жабық екенін барлайды. Мұнда үнемі қорғана бермей, шабуылдап отыру да керек. Шабуылдап отырған адам басымдыққа ие болып, жеңіске жетуге мүмкіндігі бар. Атсырау жағдайына түспеу үшін, жүрісті үнемдеп жүріп, 5 отауға жинақтау керек. Егер қарсылас дәл осылай әрекет жасаса, онда жүрісті қысқартпай, ойын біраз ойналады.

Жабық отау



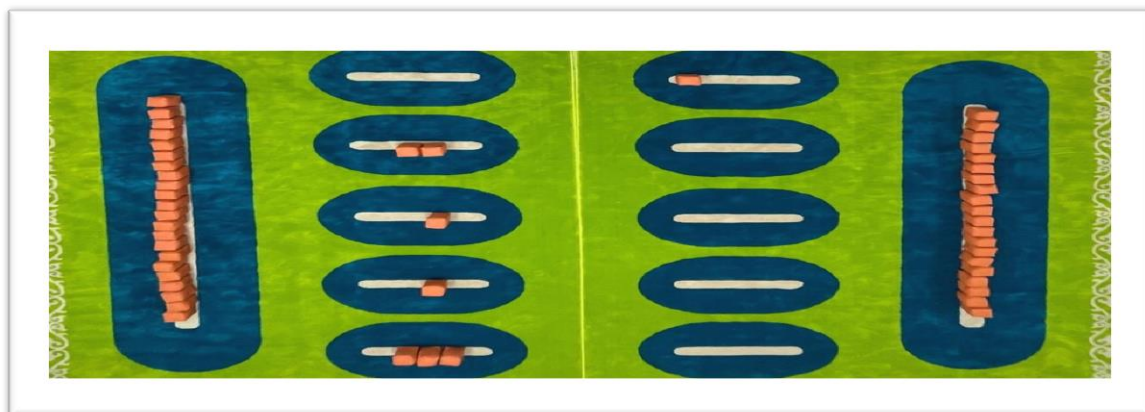
Ашық отау



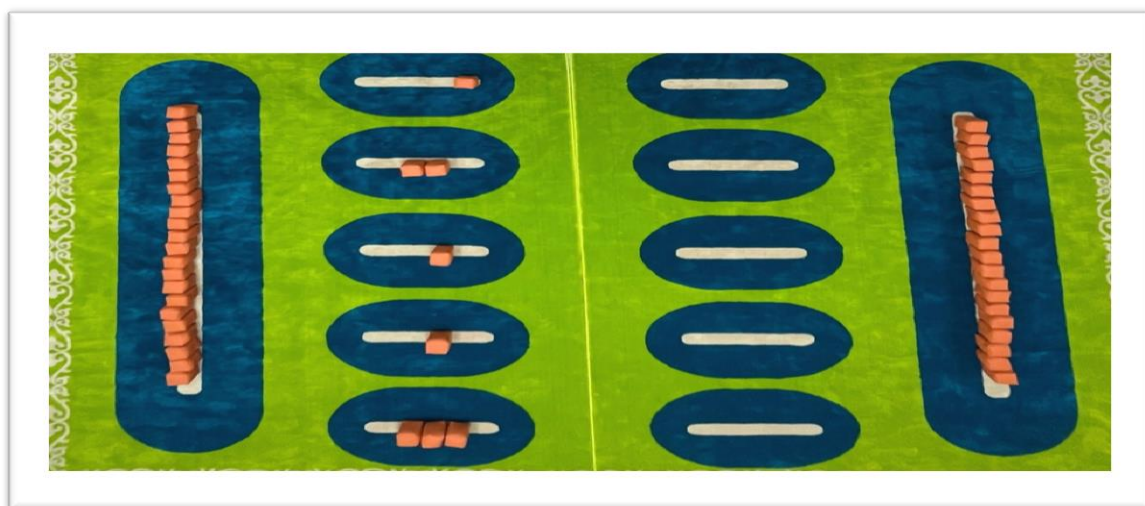
Ойынға қатысушылар яғни, командалар өздерінің көшбасшылық және шығармашылық қасиеттерін жоғары деңгейде көрсете білсе, ойын аяқталуға жақындаған сайын әр ойыншы команданың отауларындағы тастар таусыла бастайды. Әр тас ұтып алынған сайын жүріс мөлшері кеми береді. Командада ойнаушылар ізденімпаздық пен тапқырлық әрекеттерін танытады. Сондықтан ойын соңында қарсыластардың біреуінің отауларында жүріс жасай алмайтын жағдай қалыптасады.

Ойыншы командалардың бірінің отауларындағы тастарды бірінші тауысып алып, жүріссіз қалуы - «**атсырау**» деп аталады. Мұндай жағдайда тастары бар команданың бір ойыншысы өз жағындағы отаулардың бірінен, қарсылас отауларына тас асып кетпейтіндей дәлдікпен 1 жүріс жасап, отаудағы бар құмалақты өзіне салып алады. Осылай, ойыншы бірінші болып 26 тас жинау арқылы немесе қарсыласты - «**атсырату**» арқылы жеңіске жетеді.

Мысалы, Бастаушы № 5 отаудағы 1 шарды жүрсе, орны бос қалады.

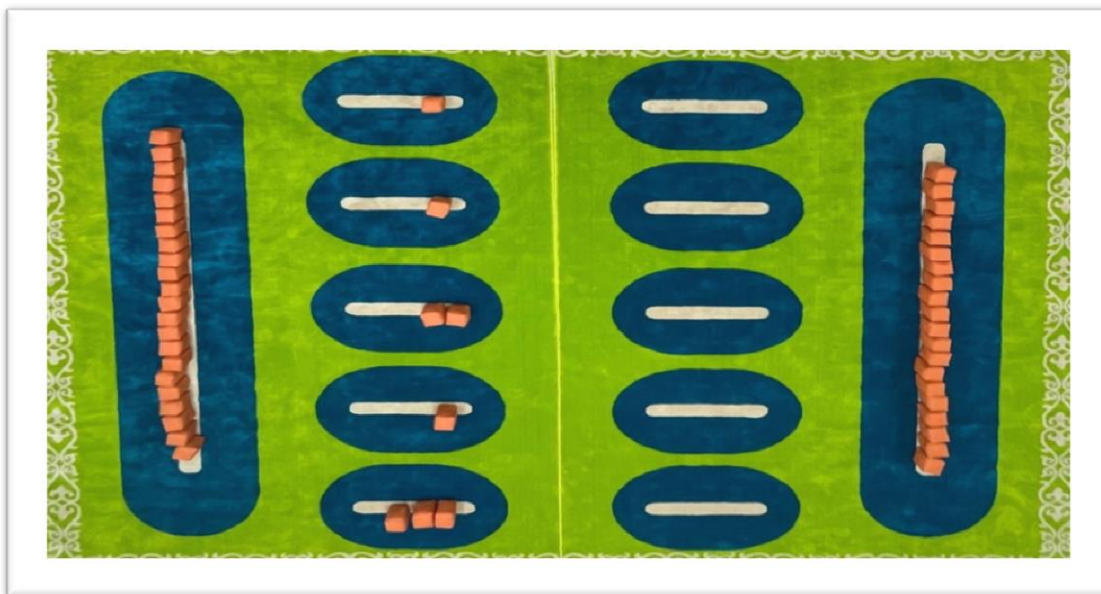


Сонда төмендегі позиция қалыптасады.

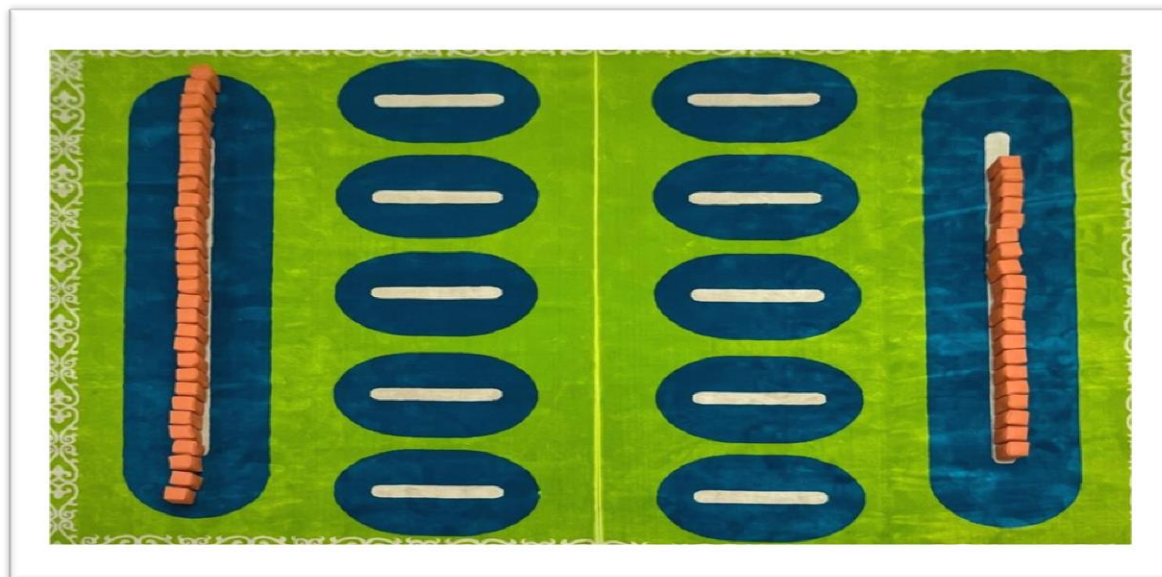


Бастаушының шары таусылды, қостаушы бақылау жүрісін жасап, барлық шарды өз ордасына салып алады.

Мәселен, № 2 отаудағы 2 шардың бірін
№ 3 отауға жүрді.



Ойынның аяқталуы





Қорыта айтқанда «Алаңдағы бестемше» ойынын ойнату арқылы бала ұжымдық ойлау қабілетіне, командалық жеңіліс пен жеңісті дұрыс қабылдауға, достық қарым-қатынасқа, уақытты тиімді пайдалануға үйренеді. Ұлттық мәдениетке баулу арқылы патриотизмге тәрбиелеу үшін жағдайлар жасалады. Жалпы адами және ұлттық құндылықтар негізінде оларды толыққанды дамыту мен әлеуетін ашуға толық мүмкіндік туады.

Бүлдіршіндерімізді халқымыздың әдет-ғұрпы мен дәстүрін зерделеуге ынтасын ояту, ұлттық зияткерлік ойынымыз— бестемше ойыны арқылы бүлдіршіндеріміздің зияткерлік қабілеті дамытумен қатар денесін шынықтырып, тарихқа құрметпен қарауға, адамгершілік пен салауатты өмір салтының негіздерін берік қалыптастырған азаматты тәрбиелеу – бүгінгі салауатты қоғамның басты ұстанатын қағидасының бірі болуы керек.

Ұлттық ойын – Бестемше (ойын барысы)

Қадамдарын нық басып,
Бірін – бірі құптасып,
Бестемшені ойнайды
Барлық бала жұптасып.

Төрешілер басқарар,
Үлкен -кіші жаста бар,
Жеребе де тартылып
Бірден ойын басталар.

Шешім шығып табанда,
Ойын тұрар санаңда,
Жасалады жүрістер
Арлы- берлі алаңда.

Тек мықтылар көрінген,
Ойнау керек сеніммен,
Алаңдағы тақтада
Сан бөлікке бөлінген.

Талабыңды шыңдайды,
Білу керек бұл жайды,
Солдан оңға ретімен
Бес отау тұр ыңғайлы.

Бұл ойында бәрі бар,
Шебер мықты табылар,
Үлестіріп бес тастан
Әр отауға салынар.

Санаға ой сіндірген,
Ойын сырын кім білген?
Жинайтұғын тастарды
Қазан болар бір-бірден.

Шыңдалады бағыңда,
Топқа түссең жалыңда,
Ойыншының қазаны
Қарсыластың жағыңда.

Бестемшенің алаңы,
Жадырайды ел қабағы,
Ұтып алған ойыншы
Қазанға тас салады.

Олардың көп жақтасы,
Өренді елім мақташы,
Айналады сайысқа
Бестемшенің тақтасы.

Топты жарып даралар,
Қуанады балалар,
Жиырма алты тас жинаған
Ұтқан болып саналар.

Өшпейтұғын санаңнан,
Ойын түрі жаңарған,
Бестемше – ұлт ойыны
Мұра болған бабаңнан.

Алаңдағы Бестемше

Бестемшенің алаңы,
Қызықтырар баланы,
Ойы ұшқыр болғасын
Бойы сергіп қалады.

Бестемшенің алаңы,
Нұрландырар сананы,
Жас өрендер бақ сынар
Таудай болған талабы.

Бестемшенің алаңы,
Қазақ үшін бағалы,
Шеберлікті шыңдайды
Жігеріңді жанады.

Бестемшенің алаңы,
Намыс отын жағады,
Тапқырлығын танытқан
Жүлдені де алады.

Биіктейтін өресі,
Ширайтұғын денесі,
Бала үшін – Бестемше
Ойындардың төресі.

Өрен шығар намысты

Бабам біліп бұрыннан,
Құндылығын ұғынған,
Ұлттық ойын –Бестемше
Есепке де құрылған.

Үміт күтіп баладан,
Ел қызығып қараған,
Қимылы да ерекше
Тез-тез шарды санаған.

Қыздырып сол жарысты,
Талай доспен табысты,
Өз – өзіне сенімді
Өрендер бар намысты.

Жанып үміт шырағы,
Берік мықты шыдамы,
Өй – өрісін дамытып
Көшбасшы боп шығады.

Құрмет тұтып тілімді,
Ойынды ойнап бүгінгі,
Ұрпақ өсіп келеді
Зерек ойлы білімді.

Саһамақ (сергіту)

Бірінші отау ұямыз,
Тастарды әкеп жиямыз.

Екінші отау қамалдай,
Сайысамыз амалдай.

Үшінші отау күшіміз
Берекелі ісіміз

Төртінші отау тірегім,
Мықты болсын жігерім.

Бесінші отау шебіміз,
Біз жеңеміз сеніңіз

Алтыншы отау тұрағым,
Топты жарып шығамын.

Жетінші отау ордамыз,
Жас өренді қолдаңыз

Сегізінші отау панамыз
Көңілдерді табамыз

Тоғызыншы отау айбарым,
Желбіресін байрағым.

Онныншы отау шырайлы,
Ойын бізгі ұнайды.

Он бірінші қазаным,
Елдің бұрған назарын.

Он екінші шаңырақ
Қол соғайық жамырап.

*Бестемшеге арналған өлең жолдарының авторы
Ақын Серік Молдабек*

Пайдаланылған әдебиеттер мен нормативтік құжаттар:

- Ақшораев Ә. Тоғызқұмалақ даналығы. Тараз, 2000.
- Ақшораев Ә. 60 сабақтық тоғызқұмалақ ойынының оқулығы. Тараз, 2001.
- Есмағамбетов З. «Дене тәрбиесі ілімі мен әдістемесінің негіздері» - 2011ж.
- Ноғайбаев М. "Ұлттық өнеріміз тоғызқұмалақ мектеп бағдарламасында". Тараз, 1999 ж.
- Тілеубаев С., Бизақов С. Тоғызқұмалақ әліппесі. А., Қанағат, 2000.
- Шотаев М., Жумабаев Н., Ақназаров С. «Таңғажайып тоғызқұмалақ» – Түркістан, 2004 ж.
- Шотаев М. Тоғызқұмалақ есептері мен этюдтері. 2014 ж., Астана
- Мектепке дейінгі тәрбиелеу мен оқытуды дамыту моделі (15 наурыз 2021 жыл ҚРҮҚ №137);
- Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты (3 тамыз 2022 жыл ҚР ОАМ № 348 бұйрығы);
- Қазақстан Республикасының мектепке дейінгі ұйымдары мен мектепалды сыныптарында 2022-2023 оқу жылында тәрбиелеу-білім беру процесін ұйымдастыру туралы әдістемелік нұсқау хат;

State institution «Department of Education
of Astana city»
State municipal state-owned enterprise
«Methodological Center» of the Akimat of Astana

PRESCHOOL CHILDREN
ON THE ORGANIZATION
OF THE GAME
"Alandagy bestemshe"
METHODICAL MANUAL

Astana, 2023

УДК 373.2
ББК 74.100
Ж 18

The methodological tool was prepared and presented at the city educational and methodological Expert Council of the "Methodological Center" of the Astana City Administration.

(Protocol No. 2 of March 24, 2023)

It was developed on the basis of kindergarten No. 5 "Akбота" of Astana city administration.

Reviewers: head of "Sandugash Almaty" kindergarten
M. M. Bigeldinova, Almaty region
Methodologist: Abduldinova A.A.

A methodical tool for organizing the game "Alandagi bestemshe" for preschool children. Prepared by:
M. A. Zholbarysova. – Astana, 2023.-77 p.

This methodical aid shows the method of playing the national game called "Alandagi bestemshe" in adult and preschool groups. The work deals with the goals and tasks of the game, the order of playing, and the educational value.

The methodological aid is intended for educators of preschool organizations and parents.

INTRODUCTION

One of the tasks of preschool institutions is to meet the physical, intellectual and emotional needs of the child, ensuring his social development, striving for adequate behavior. In this regard, state standards and programs purposefully highlight the implementation of the "Rukhani Zhangyru" program, the organization of events of a National ideological nature based on human values, as part of the education of patriotism from childhood. Taking into account the individual and age characteristics of the pupils, during the day it is planned that they are constantly on the move, enter into harmonious relationships.

The game, its types, educational significance are studied in a scientific context, and its practical application is becoming widespread. Depending on the geographical location, profession and living conditions of any population, methods and means of raising children have appeared.

Classics of pedagogy attached great importance to the game in the formation of personality. Thus, V. A. Sukhomlinsky comprehensively characterized the game and came to the conclusion that it is a means of mental education, a way of activating cognitive activity and a special type of activity in which the creative potential of the individual is formed, such as social orientation,

confidence, consciousness, organization, self-realization. [71].

Zh. Aimautov: "Children's play is a very broad topic. For example, during the game it is necessary to understand what creativity, imitation of a child is, to find out what the game that the child plays the most is, and to make a game plan. The game forces the child to be cheerful, honest".

A. Baitursynov said: "It is necessary to teach the child to play, to involve him in the game, so that children can feel what kind of game they should teach".

According to M. Zhumabayev: "The game is a source of national culture, the main element of physical education. The child's imagination is observed during the game. He tries to do everything he sees in the life around him. For a child, playing is really a job. In the game, the child uses objects that are next to him, revealing the essence of the game, the place that the child occupies in his life".

The ideas of the classics of teachers and educators of the nation currently make an invaluable contribution to the formation of the national consciousness of the people, the promotion of its traditions, history, national culture, lifestyle. Kazakh scientists M. Tanekeev, B. Totenaev, M. Balgymbayev, B. Doskaraev, A. Burkitbayev, E. Sagyndykov, etc., who have done

considerable work on revealing the subtleties of the national games of the Kazakh people.

So, in games for children, especially national ones, the age specifics of the child, the training of his physiological development, harmonious movements, vocabulary replenishment, are very rich and harmoniously combined into pedagogical patterns. A distinctive feature of the Kazakh national games is the availability of opportunities for the development of children's thinking, enrichment of the child's imagination and creative self-expression.

A certain group of national games consists of intellectual games aimed at the development of cognitive activity and independence of the child. Cognitive activity and independence are especially important qualities of a person in cognition of the world. These qualities are defined as emotional-volitional, moral and intellectual readiness of the subject to cognition. This is usually defined as cognitive interest, the pace of mental strength in the assimilation of knowledge, the manifestation of initiative.

The national game "Alandagi bestemshe" is one of the games aimed at developing a child's creativity, communication, critical thinking and teamwork skills, that is, all five skills that meet the requirements of the standard and contribute to the formation of social and personal qualities.

The basis of the game "Alandagi bestemshe" is the game "Bestemshe". The game "Bestemshe" is one of the intellectual games of the Kazakh people. The period of its appearance covers 4 thousand years. Similar games can be found in Kyrgyzstan, Indonesia, Vietnam, Malaysia, Morocco and Turkey. There is very little data about Bestemsh. The game is described in the dictionary "Explanatory Kazakh language": "Bestemshe" and "Kazdatu" are types of the game "Togyzkumalak". Initially, the game was held in the open air on the rocks.

Figure 1 The earliest version of "Alandagi Bestemshe"



According to archaeologists, the game "Togyzkumalak" originated about 4000 years ago, while there is no information about "Bestemshe". The earliest example of written literature is "Divan lugat at-turk" — the first encyclopedic dictionary of the Turkic language, written by the lexicographer and philologist Mahmud al-Kashgari (died in 1101 or 1126). The work was written in the XI century. In this work, a game similar to the Best game is called "Koshurme". The chronological

stages of the game are not consistent due to the lack of actual written data. Only in the samples of oral literature and legends it is said about the game "Togyzkumalak".

The rules of the game "Bestemshe" were invented by Honored Worker of the Republic of Kazakhstan, Master of Sports and mathematician – Serikbai Toleubayev. Currently, researcher of the intellectual game, scientist Maksat Shotaev contributes to the widespread distribution of the game "Bestemshe" among the capital's preschool organizations. For preschool children, the game "Bestemshe" is simpler than "Togyzkumalak", so the possibility of spreading and developing this game is of great importance. The game is widespread in kindergartens and allows you to reveal the child's ability to arithmetic.

Bestemshe game is a game with mathematical problems. To anticipate, calculate, and imagine moves is its main core. Therefore, in the process of learning the game, the child develops the ability to strategic and systemic thinking. This will be necessary in the future in any industry. After all, even in life, the main importance is the foresight of future affairs.

Figure 2 The real version of the game board
"Bestemshe"



As it became known from history, "Bestemshe" was a favorite game of children. Only two children participated in it. Currently, some features are included in the game and it is presented in the form of the game "Alandagi bestemshe". The number of children participating in the modern form of the game "Alandagi bestemshe" has increased to 10. There are also the following advantages:

- ✓ The size of the ball has been increased as a means of playing, it meets the safety standards of a preschool child;
- ✓ Promotes dexterity and mobility of children;
- ✓ Children in the older group have the opportunity to work together in a team;

- ✓ Contribute to the formation of communication skills;
- ✓ With the help of the game, skills are formed to achieve a collective goal;
- ✓ A group of children participating in the game get emotional satisfaction.

The goal of the game is to prepare preschool children for school, through the formation of mental and motor skills.

Tasks of the game:

- During the game there is psychological preparation for the formation of skills of mindfulness, memory, control, operational decision-making, analysis, coordination, vigilance, etc.;
- Formation of national knowledge of children;
- Formation of skills of working in a group, maintaining discipline, managing emotions, socialization through compliance with the rules of the game;

Educational significance of the game "Alandagi Bestemshe":

The game "Alandagi Bestemshe" should be considered as a phenomenon of human culture, its source. Some versions of the game are played all over the world. As a cultural phenomenon, it also fully fulfills the tasks of training, development and upbringing. Therefore, the role of the game "Alandagi

Bestemshe" is especially important for the comprehensive development and preparation of the child for school.

During the game, the psychological state of the child changes. The fact is that the child plays, gets emotional impact, actively moves, has will and freedom, strives for imagination, design. All this combines the creativity and talent of the child.

The game can also be considered as a didactic, mobile game. After all, along with educational tasks, there are elements in it that make the child move, develops his motor skills. Through movements, such moral qualities of children as dexterity, beauty of movements, discipline, companionship, guidance of the rules of the game are brought up. While playing, he sees and recognizes life phenomena, behavioral features found in a person, and begins to perceive a person in his own way. These are qualities of social and emotional significance that should be formed in a child.

The task of parents and educators during the game is to form a child's feelings of kindness, honesty, benevolence, sincerity from an early age.

A properly and fairly organized game contributes to the formation of citizens with a broad outlook, spiritually mature personalities who care about the future of our country, the future of our nation.

- Teaching critical thinking based on counting, spatial orientation, increasing vocabulary;
- Improving health based on motor skills, dexterity training.

THE ORDER AND RULES OF THE GAME.

Dictionary "Alandagi Bestemshe"

"Alandagi bestemshe" is a special patterned carpet, a board having 10 oblong holes (otau) and two large round or oblong holes (kazan)

- "Tastar" - balls in the amount of 50 pieces, made of a special rectangular-shaped material used in the game.

- "Otau" is a special hole in which a stone will lie.

- "Kazan" is a round or oblong hole in which the won stones are placed.

- "Bastaushy" is a beginner player.

- "Kostaushi" is the next player after the beginner.

- "Atsyrau" is a position when one of the players cannot walk because his balls have run out in the holes.

- "Tak sandar" - Odd numbers.

- "Zhup sandar" - even numbers

- "Ashyk otau" - an open hole with an odd number of stones

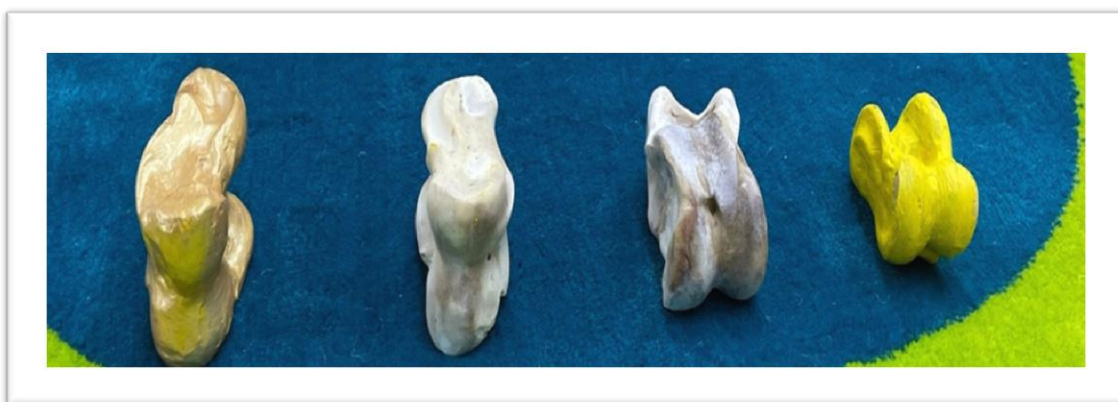
- "Zhabyk otau" is a closed hole with an even number of stones.

- "Tabysty zhuris" is a winning move.
- "Tabyssyz nemese kezektı zhuris" - unsuccessful or another move.

Given that this dictionary and terms are characteristic of both games, these dictionary and terms are taken from the rules of the game "Togyzkumalak".

THE ORDER OF THE GAME AND THE RULES OF THE GAME.

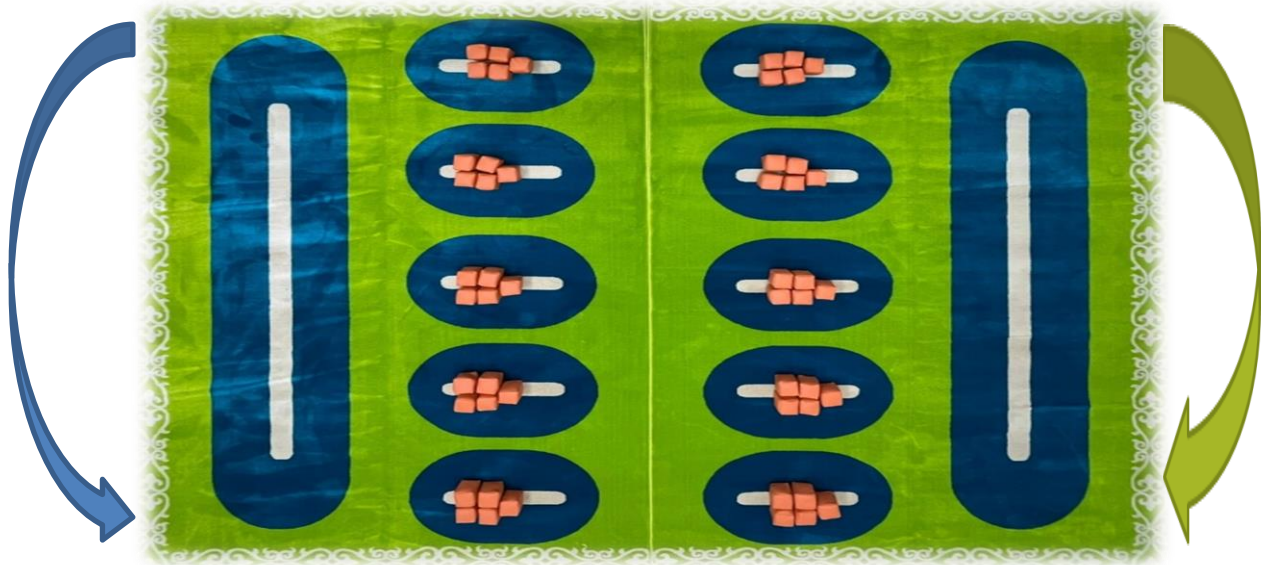
The team of players who start the game is called the first team, and its opponent is the second team. A special leader is elected in the team, who tells who will make the move. The order of the move between the players is determined by the draw: the players throw the "saka cue ball", the game starts with the one whose "saka" will fall into the "alshy" position.



The player making the move takes all the balls from any hole on his side, and starting from the same hole,

leaving one ball in place, lays out one ball in the holes from left to right

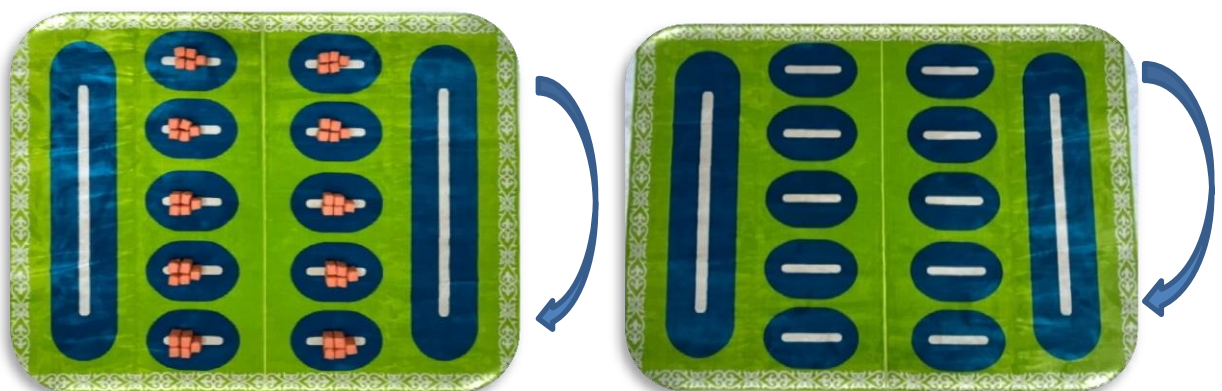
2 kazan



In the game "Alandagi bestemshe" use a special patterned carpet having 10 oblong holes (otau). In the gap between the rows, two more large holes of round or oblong shape (kazan), 50 balls of special material in the form of rectangular squares are cut out.

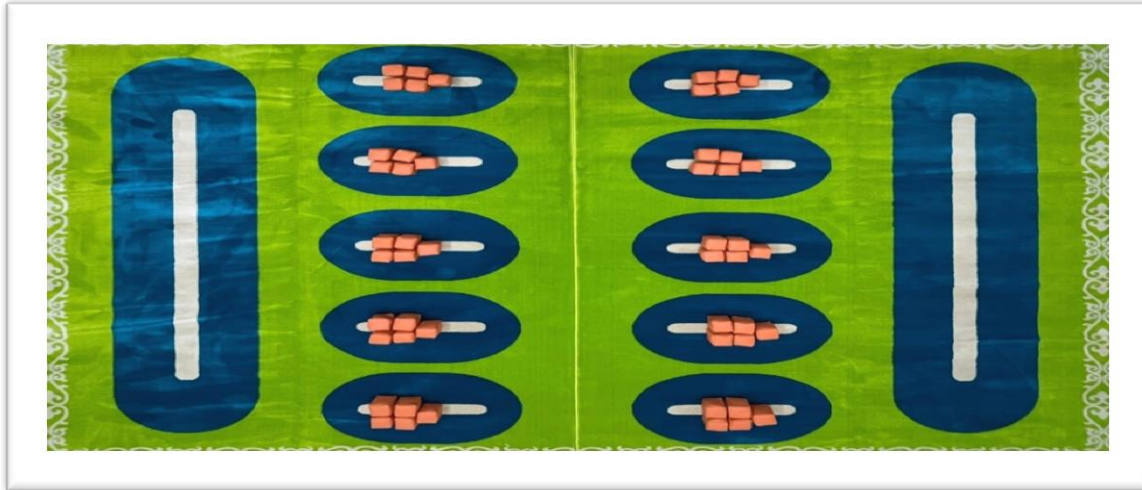
10 holes

50 stones



Stones "Alandagi bestemshe"

At the beginning of the game, each player owns one "kazan" and 5 holes (otaus), each of which has 5 balls, in total, each player gets 25 balls.

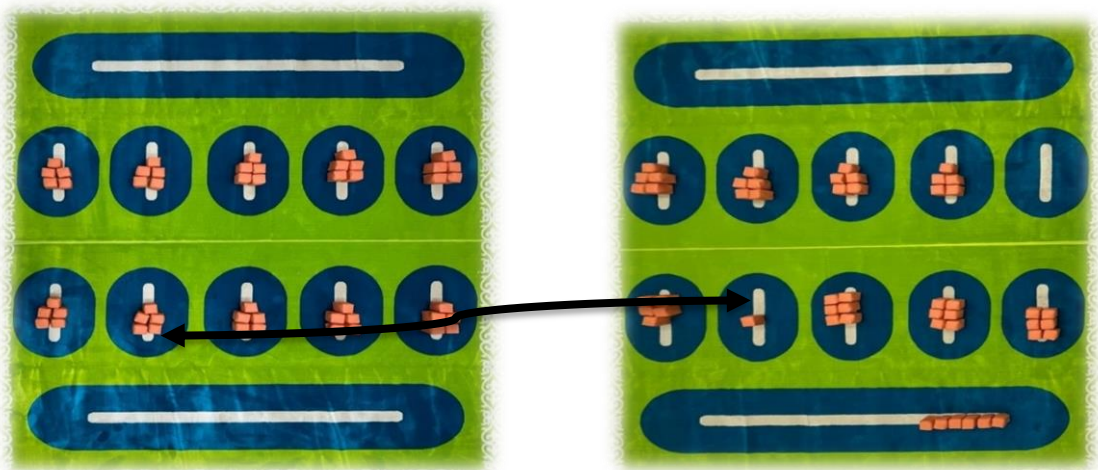


Moves are made sequentially. The team elects a special leader who tells who will make the move. The player making a move takes all the balls from any hole on his side, and starting from the same hole, lays out one ball into the holes from left to right. After the fifth hole, the opponent's first hole follows. If the last ball falls into one of the opponent's holes, and if the number of balls in that hole is even, then it is considered as a winning move and the player takes all the balls from this hole to his "kazan". If the last ball hits the opponent's hole with an even number of balls and makes it odd (except 3), or hits the hole of the player who is making a move, then the balls are not won.

Move №1 The move of "Bastaushy"

For example, let's distribute balls (tastars) starting from otau №2 of bastaushy (beginner player).

Then, when distributing the balls, the ball falls into the opponent's otau №1 and there will be 6 balls. A team of a beginner player wins. Then the following position will appear.

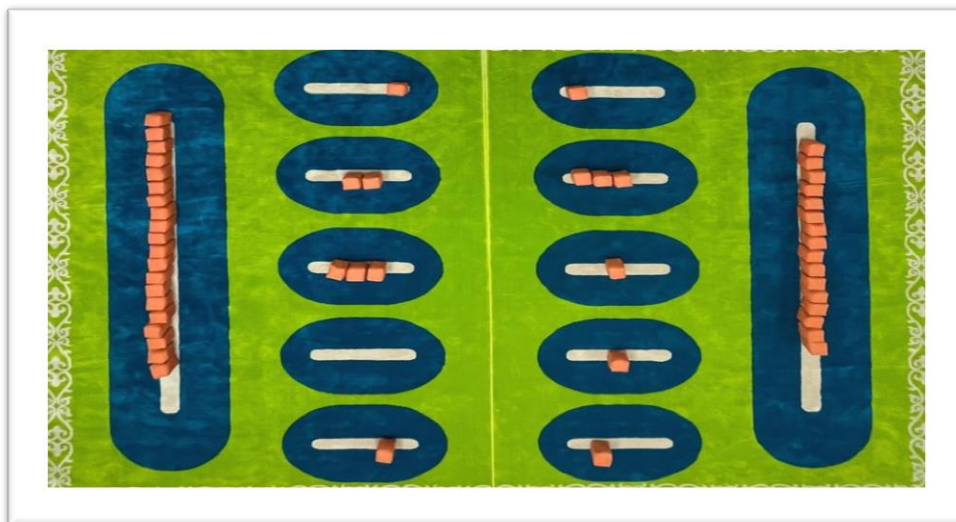
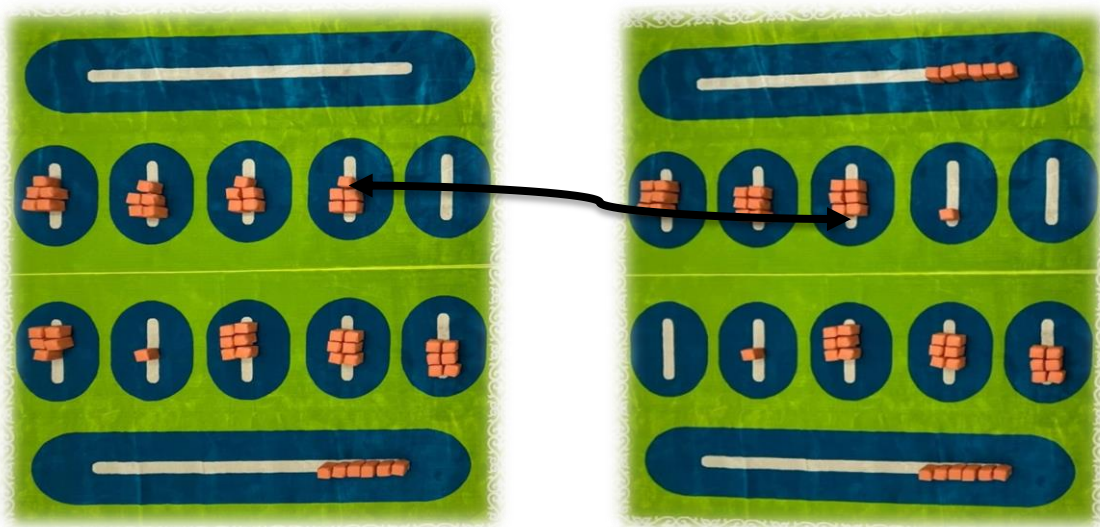


The next move is played by the opposing team. He also distributes stones one by one from left to right. When he puts the stones in the otau, if there is an even number of stones, he puts them in his kasan.

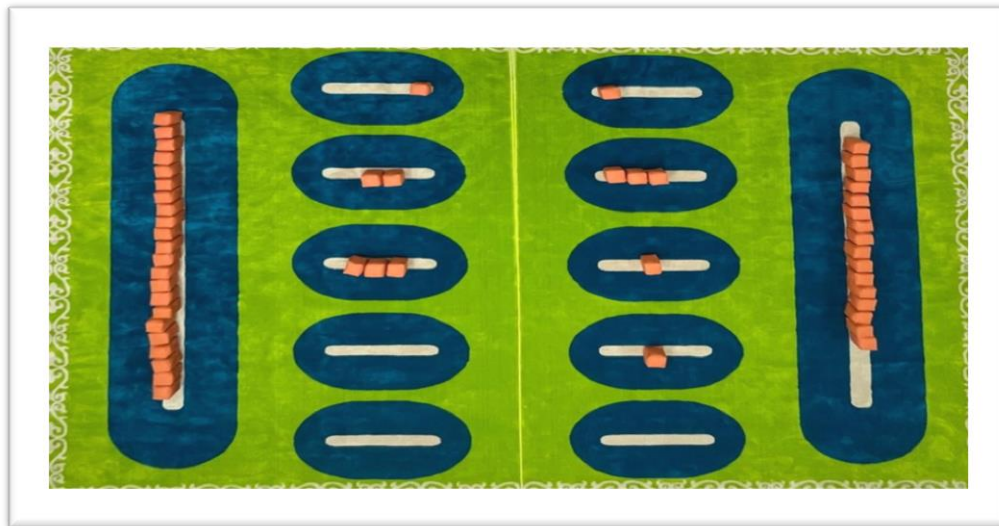
Move №2

The move of "Kostaushi"

If Kostaushi (the next player) distributes 5 balls starting from the otau № 2, then the following situation is formed. There will be 6 balls in kazans of two players.



The place remains empty when the only ball in the otau goes to the neighboring otau.



In this position, if Kostaushi moves one ball from otau № 5 , the place remains empty and he wins 2 balls from the opponent's otau.

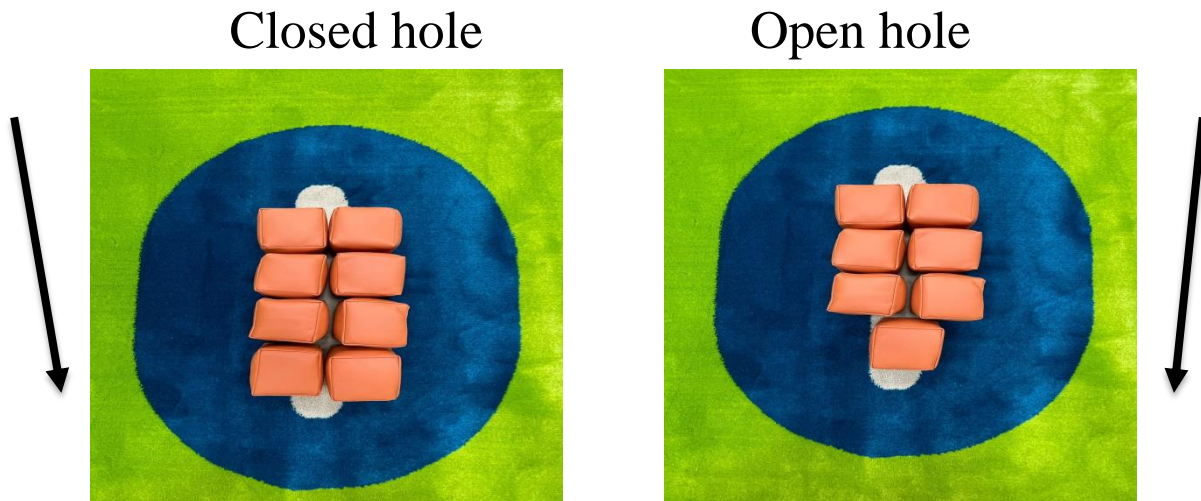
This game has the concept of open and closed otau. When the otau has an odd number (1, 3, 5 stones) - it is an open otau, if there is an even number (stones with numbers 2, 4, 6), the otau is closed.

For example, the player of the starting team distributes balls from the left to the right, and if there is an odd number in otau he cannot take them.

According to the rules of game, the player makes a move from left to right towards the opponent's otau leaving one ball, if the number of balls in otau is odd, but after placing a ball next to them, they become even. The player wins them and put them into the kazan.

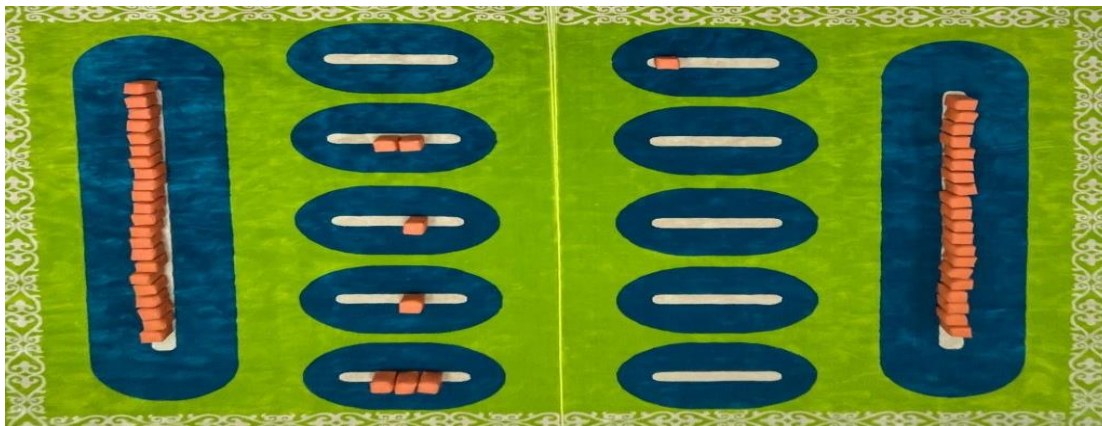
According to the tactics of the game "Alandagi bestemshe" the teams look at the first game situation and count the number of stones in the kazans. They explore which otaus are open and which are closed. There is both attack and defense in the game. There is a chance for the attacker to win.

In order not to fall into the situation of "atsyrau", it is necessary to save up moves and collect balls into 5 otaus. If the opponent does the same thing, then the game is played for a while.

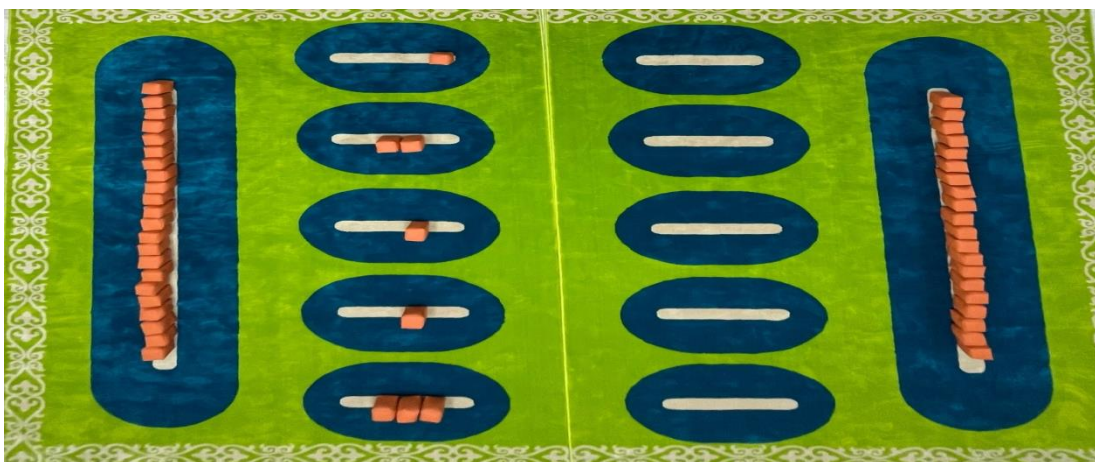


If the participants of the game can show high leadership and creative qualities, then with each move the game is getting closer to the end and the team of players will run out of stones. With each stone won, the number of moves decreases. Team players show resourcefulness. Thus, one of the opponents might be left with no stone to move. The position when one of the players cannot make a move because he has run out of balls in his otau is called "atsyrau". "Atsyrau" translates as "to remain without a horse." In this case, one player of the team with stones makes a precise move only on his side so that no stone goes to opponent's otau. Thus, he can take all the balls. In this way, the player wins the game by being the first to collect 26 stones or win by "atsyrau".

For example, the place remains empty if the first player makes a move with a last stone in otau № 5.

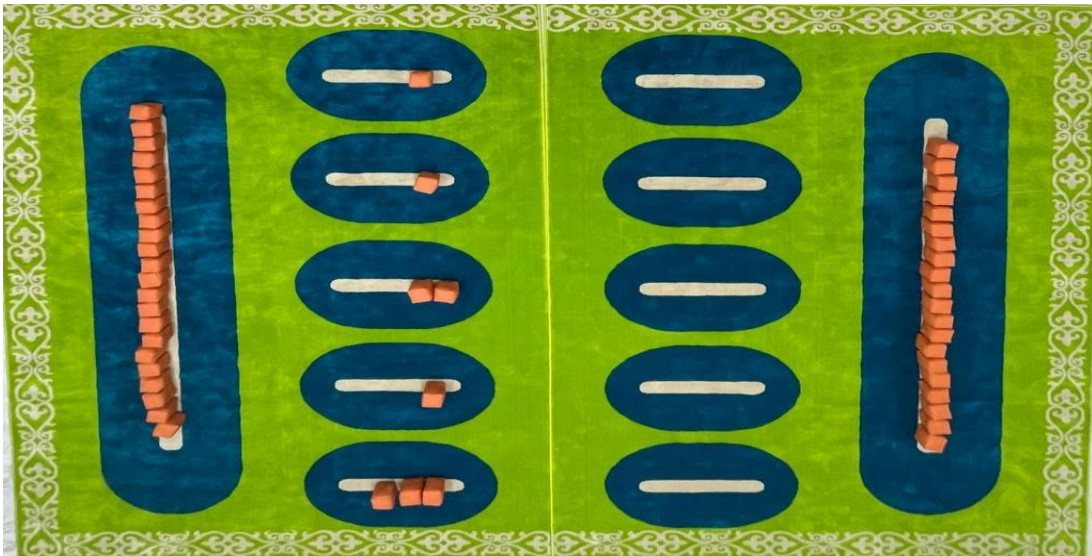


Then the position at the bottom is formed.

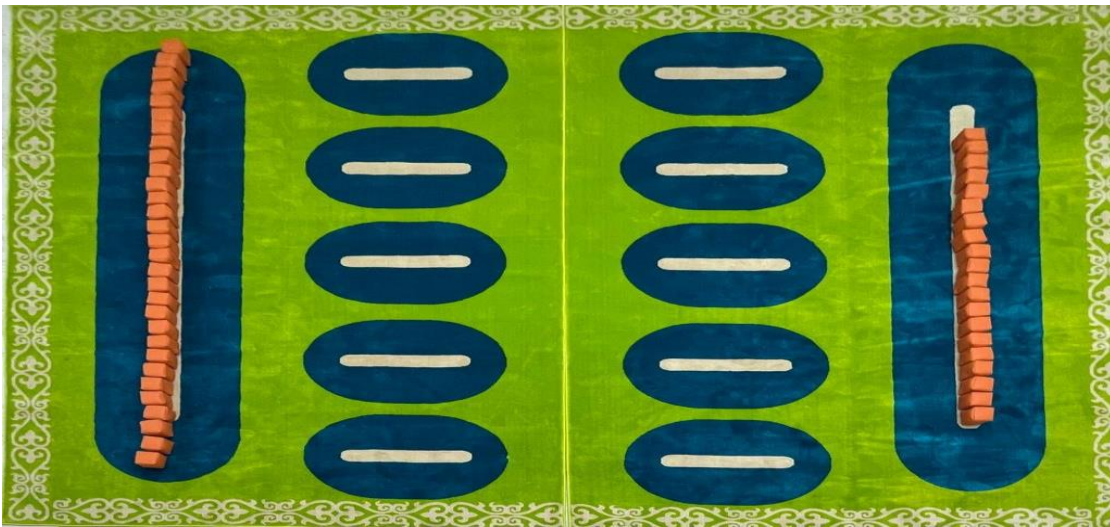


A beginner player has run out of the balls, the opponent makes a last move and puts all the balls in his kasan.

For example, one of the 2 balls in otau № 2 goes to otau № 3.



End of the game





Thus, playing the game "Alandagi bestemshe", the child learns collective thinking, correct perception of team defeats and victories, friendship, effective use of time. Conditions are being created for the education of patriotism through familiarization with national culture. On the basis of universal and national values, there will be a full opportunity for their full development and disclosure of potential.

The awakening of our kids' motivation to study the customs and traditions of our people, the upbringing of a citizen who, through our national intellectual game, best developed the intellectual abilities of our kids, tempered their body, treated history with respect, firmly laid the foundations of morality and a healthy lifestyle - should become one of the main principles of a healthy society today.

Used literature and regulatory documents:

- Akshoraev A. "The wisdom of togyzkumalak". Taraz, 2000.
- Akshoraev A. "The textbook of the game togyzkumalak for 60 lessons". Taraz, 2001.
- Esmagambetov Z. "Fundamentals of teaching and methods of physical education" - 2011, "Our national art in the togyzkumalak school curriculum". Taraz, 1999.
- Tleubaev S., Bizakov S. "The abc of togyzkumalak". , 2000.
- Shotaev M., Zhumabaev N., Aknazarov S. "Amazing togyzkumalak" – Turkestan, 2004
- Shestaev M. "Reports and sketches of togyzkumalak". 2014, Astana
- "Model of development of preschool education and training" (March 15, 2021, No. 137);
- State mandatory standard of preschool education and training (Order of the Minister of Education and Science of the Republic of Kazakhstan No. 348 dated August 3, 2022);
- Letter-methodical instructions on the organization of the educational process in preschool organizations and pre-school classes of the Republic of Kazakhstan in the 2022-2023 academic year.

ГУ «Управление образования города Астаны»

ГККП «Методический центр»

акимата города Астаны

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
для детей дошкольного возраста
по организации игры
«Алаңдағы бестемше»**

Астана, 2023

УДК 373.2
ББК 74.100
Ж 18

Методическое пособие рассмотрено и представлено на городском учебно-методическом экспертном совете ГККП «Методический центр» акимата города Астаны.

(Протокол №2 от 24 марта 2023 года)

Методическое пособие разработано на базе детского сада №5 «Акбота» акимата города Астаны.

Рецензенты:

Заведующая детского сада «Сандуғаш»
Алматинской области Бигельдиева М. М.
Методист Абдульдинова А. А.

Жолбарысова М. А. Методическое пособие для организации игры «Алаңдағы бестемше» для детей дошкольного возраста.- Астана, 2023.-77 с.

В данном методическом пособии изложена методика национальной игры «Алаңдағы бестемше» в старшей и предшкольной группах.

В работе рассмотрены цели и задачи игры ее последовательность и воспитательное значение.

Методическое пособие предназначено для воспитателей дошкольных организаций, родителей.

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире подход к образованию меняется вместе с быстроменяющимися реалиями, в которых живут и растут наши дети. Взгляд на образование как на продолжающийся в течение жизни процесс, в котором начало совпадает с моментом рождения ребенка, предполагает принятие гибких стандартов организации образовательного процесса. Дети проводят в организациях образования большое количество времени, что ведет к пониманию важности создания соответствующих условий для проживания детьми периода детства в гармоничной, доброжелательной, развивающей, инклюзивной, справедливой среде, в которой уважают культурное и этническое разнообразие. Одной из задач дошкольных учреждений является удовлетворение физических, интеллектуальных и эмоциональных потребностей ребенка, обеспечение его социального развития.

В этой связи в государственных стандартах и программах целенаправленно освещается реализация программы «Рухани жаңғыру», организация мероприятий Национального мировоззренческого характера, основанных на человеческих ценностях, в рамках воспитания патриотизма с детства.

Целостное развитие ребенка – физическое, психологическое, социальное, эмоциональное здоровье и безопасность ребенка, обеспечиваемые через создание условий для двигательной активности, доброжелательных отношений и организацию развивающей среды;

Овладение навыками совместной игры, навыками трудовой деятельности, чистоты, порядка, организованности, детского мышления, восприятия, рисования и другими навыками должно происходить в форме игры. Игра – ведущая деятельность и основное средство развития детей.

Игра, ее виды, воспитательное значение исследуются в научном контексте, широкое распространение приобретает ее практическое применение. В зависимости от географического положения, профессии и условий жизни любого населения появились методы и средства воспитания детей.

Классики педагогики придавали большое значение игре в становлении личности. В. А. Сухомлинский говорил: «Именно в игре ребёнок обучается легко и с интересом. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в

духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

Ж. Аймаутов: «Детская игра-очень широкая тема. Например, во время игры необходимо понять, что такое творчество, подражание ребенка, узнать, что такое игра, в которую ребенок играет больше всего, и составить план игры. Игра заставляет ребенка быть веселым, честным»

А. Байтурсынов говорил: «Надо обучать ребенка игре, вовлекать в игру, чтобы дети могли чувствовать, какую игру они должны учить».

По мнению М. Жумабаева: «Игра является источником национальной культуры, основным элементом физического воспитания. Воображение ребенка наблюдается во время игры. Он старается делать все, что видит в окружающем его быте. Для ребенка игра-это действительно работа. В игре ребенок использует предметы, находящиеся рядом с собой, раскрывая суть игры, место, которое ребенок занимает в своей жизни».

Идеи классиков педагогов и просветителей нации в настоящее время вносят неоценимый вклад в формирование национального сознания народа, пропаганду его традиций, истории, национальной

культуры, образа жизни. Казахские ученые М. Танекеев, Б. Төтенаев, М. Балғымбаев,

Б. Досқараев, А. Бүркітбаев, Е. Сағындықов и др., которые проделали значительный труд по раскрытию тонкостей национальных игр казахского народа.

Так, в играх для детей, особенно национальных, возрастная специфика ребенка, тренировка его физиологического развития, гармоничные движения, пополнение словарного запаса, очень богаты и гармонично сочетаются в педагогические закономерности. Отличительной особенностью казахских национальных игр является наличие возможностей для развития детского мышления, обогащения воображения ребенка и творческого самовыражения.

Определенную группу национальных игр составляют интеллектуальные игры, направленные на развитие познавательной активности и самостоятельности ребенка. Познавательная активность и самостоятельность – особенно важные качества человека в познании мира. Эти качества определяются как эмоционально-волевая, нравственная и интеллектуальная готовность субъекта к познанию. Обычно это определяется как познавательный интерес, темп умственных сил в усвоении знаний, проявление инициативы.

Национальная игра «Алаңдағы бестемше»-одна из игр, направленных на развитие у ребенка креативности, коммуникативности, критического мышления и навыков работы в команде, то есть всех пяти навыков, отвечающих требованиям стандарта и способствующих формированию социально-личностных качеств.

Основой игры «Алаңдағы бестемше» является игра «Бестемше». Игра «Бестемше» -одна из интеллектуальных игр казахского народа. Срок его появления охватывает 4 тысячи лет. Подобные игры можно найти в Кыргызстане, Индонезии, Вьетнаме, Малазии, Марокко и Турции. Данных о Бестемше очень мало. Об игре говорится в словаре «Толковый казахский язык»: «Бестемше» и «Қоздату», являются видами игры «Тоғызқұмалақ». Первоначально игра проводилась под открытым небом на камнях.

Рисунок 1 Самая ранняя версия «Аландағы Бестемше»



По мнению ученых археологов, игра «Тогызкумалак» зародилась около 4000 лет тому назад, тогда как о «Бестемше» нет никаких сведений. Самым ранним примером письменной литературы является «Диван лугат ат-турк» — первый энциклопедический словарь тюркского языка, написанный лексикографом и филологом Махмудом аль-Кашгари (ум. в 1101 или 1126 году). Произведение написано в XI веке. В этом произведении игра, похожая на игру Бестемше, называется «Кошурме». Хронологические этапы игры не последовательны из-за отсутствия фактических письменных данных. Только в образцах устной литературы и сказаниях-легендах говорится об игре «Тоғызқұмалақ».

Правила игры «Бестемше» придумал заслуженный деятель РК, мастер спорта и математик – Серикбай Толеубаев. В настоящее время исследователь интеллектуальной игры, ученый Максат Шотаев вносит свой вклад в широкое распространение игры «Бестемше» среди столичных дошкольных организаций. Для детей дошкольного возраста игра «Бестемше» более простая, чем «Тоғызқұмалақ», поэтому возможность распространения и развития этой игры имеет большое значение. Игра широко распространена в детских садах и позволяет раскрыть способности ребенка к арифметическому учету

Игра Бестемше -это игра с математическими задачами. Предвидеть, вычислять, воображать ходы-её главное ядро. Поэтому в процессе изучения игры у ребенка формируется способность к стратегическому и системному мышлению. Это будет необходимо в будущем в любой отрасли. Ведь даже в жизни главное значение имеет предвидение будущих дел.

Рисунок 2 Настоящая версия игровой доски «Бестемше»



Как стало известно из истории, «Бестемше»- была любимая игра детей. В ней участвовали только двое детей. В настоящее время, в игру включены некоторые особенности и она представлена в виде игры «Аландағы бестемше». Количество детей, участвующих в современном виде игры «Аландағы бестемше», увеличилось до 10. Также есть следующие преимущества:

- ✓ Увеличен размер шарика, как средства игры, он соответствует нормам безопасности ребенка дошкольного возраста;
- ✓ Способствует ловкости и подвижности детей;
- ✓ Дети в старшей группе имеют возможность совместной работы в коллективе;
- ✓ Способствуют формированию коммуникативных навыков;

- ✓ С помощью игры формируются навыки достижение коллективной цели;
- ✓ Группа детей, участвующих в игре, получают эмоциональное удовлетворение .

Цель игры: подготовка детей дошкольного возраста к школе, через формирование умственных и двигательных навыков.

Задачи игры:

- В процессе игры идет психологическая подготовка к формированию навыков внимательности, памяти, контроля, оперативного принятия решений, анализа, согласования, бдительности и др.;
- Формирование национального познания детей;
- Формирование навыков работы в группе, поддержания дисциплины, управления эмоциями, социализации посредством соблюдения правил игры;

Воспитательная значимость игры « Аландағы Бестемше» :

Игру "Аландағы Бестемше" стоит рассматривать как феномен человеческой культуры, ее источник. В некоторые версии игры играют по всему миру. Как феномен культуры он также в полной мере выполняет задачи обучения, развития и воспитания. Поэтому для всестороннего развития и подготовки ребенка к школе особенно важна роль игры «Аландағы Бестемше».

Во время игры психологическое состояние ребенка меняется. Дело в том, что ребенок играет, получает эмоциональное воздействие, активно двигается, обладает волей и свободой, стремится к воображению, проектированию. Все это сочетает в себе творческие способности и талант ребенка.

Игру также можно рассматривать как дидактическую, подвижную игру. Ведь в ней наряду с образовательными задачами присутствуют элементы, которые заставляют ребенка двигаться, развивают его моторику. Через движения воспитываются такие нравственные качества детей, как ловкость, красота движений, дисциплинированность, товарищеская помощь, руководство правилами игры. Играя, он видит и распознает жизненные явления, особенности поведения, встречающиеся в человеке, и начинает воспринимать человека по-своему. Это качества, имеющие социально-эмоциональное значение, которые должны формироваться у ребенка.

Задача родителей и воспитателей в процессе игры формировать у ребенка с раннего возраста чувства добра, честности, доброжелательности, искренности.

Правильно и справедливо организованная игра способствует формированию граждан с широким кругозором, духовно зрелых личностей, которые

заботятся о завтрашнем дне нашей страны, будущем нашей нации.

- Обучение критическому мышлению на основе подсчета, пространственной ориентации, увеличения словарного запаса;

- Совершенствование здоровья на основе двигательных навыков, обучения ловкости

Словарь «Алаңдағы бестемше»

«Алаңдағы бестемше» - специальный узорчатый ковер, доска имеющая 10 продолговатых лунок (отау) и две большие лунки круглой или продолговатой формы (казан)

- «Тастар» - шарики в количестве 50 штук, из специального материала прямоугольной формы, используемые в игре.

- «Отау» - специальная лунка в которой будет лежать камень.

- «Қазан» - лунка круглой или продолговатой формы, в которую кладут выигранные камни.

- «Бастаушы» - начинающий игрок.

- «Қостаушы» - следующий игрок, после начинающего.

- «Атсырау» - позиция, когда один из игроков не может ходить, потому что в его лунках закончились шарики.

- «Так сандар» - Нечетные числа.

- «Жүп сандар» -четные числа
- «Ашық отау» - открытая лунка с нечетным числом камней
- «Жабық отау» – закрытая лунка с четным числом камней.
- «Табысты жүріс» - выигрышный ход.
- «Табыссыз немесе кезекті жүріс» -неуспешный или очередной ход.

Учитывая, что данный словарь и термины, характерны для обеих игр, данные словарь и термины взяты из правил игры «Тогызкумалак».

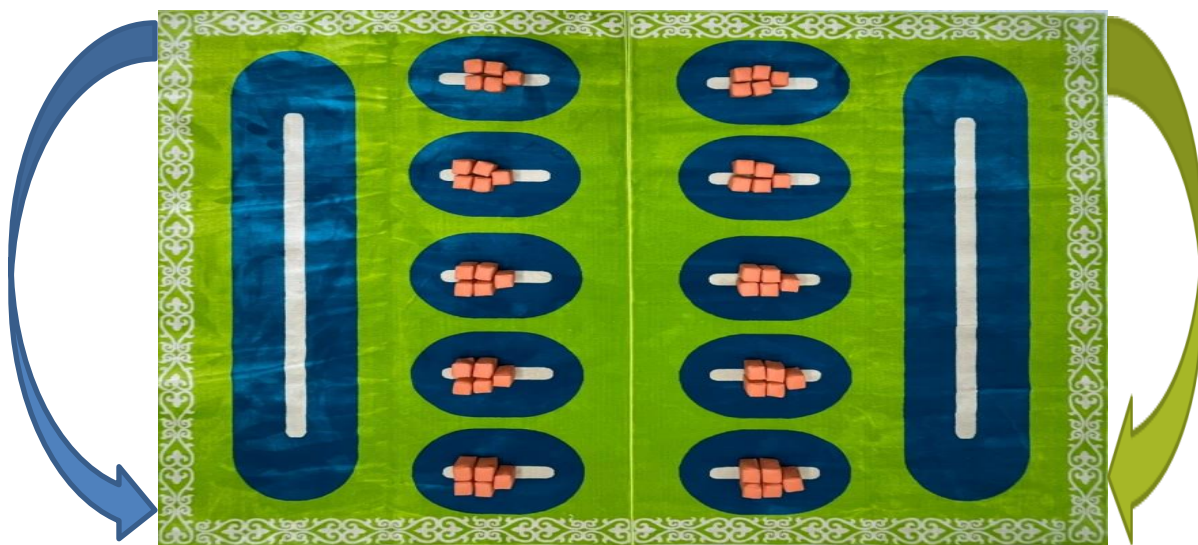
ПОРЯДОК ИГРЫ И ПРАВИЛА ИГРЫ.

Команда игроков, которые начинают игру, называется первой командой, а ее соперник - второй командой. В команде избирается специальный лидер, который рассказывает, кто будет делать ход. Очередность хода между игроками определяется жеребьевкой: игроки кидают «биток сақа», игру начинает тот, чей «сақа» выпадет в положение «алшы».



Игрок, делающий ход, берёт все шарики из любой лунки, находящейся с его стороны, и начиная с той же лунки, оставляя один шарик на месте, раскладывает по одному шарiku в лунки слева направо

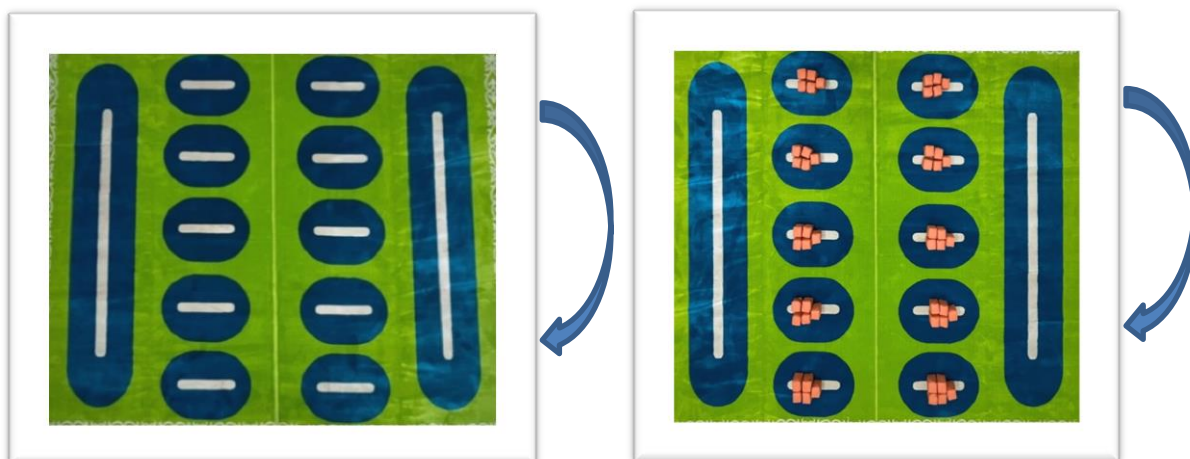
2 қазандық (лунка)



В игре «Алаңдағы бестемше» используют специальный узорчатый ковер, имеющий 10 продолговатых лунок (отау). В промежутке между рядами вырезаны еще две большие лунки круглой или продолговатой формы (казан), 50 шариков из специального материала в виде прямоугольных квадратов.

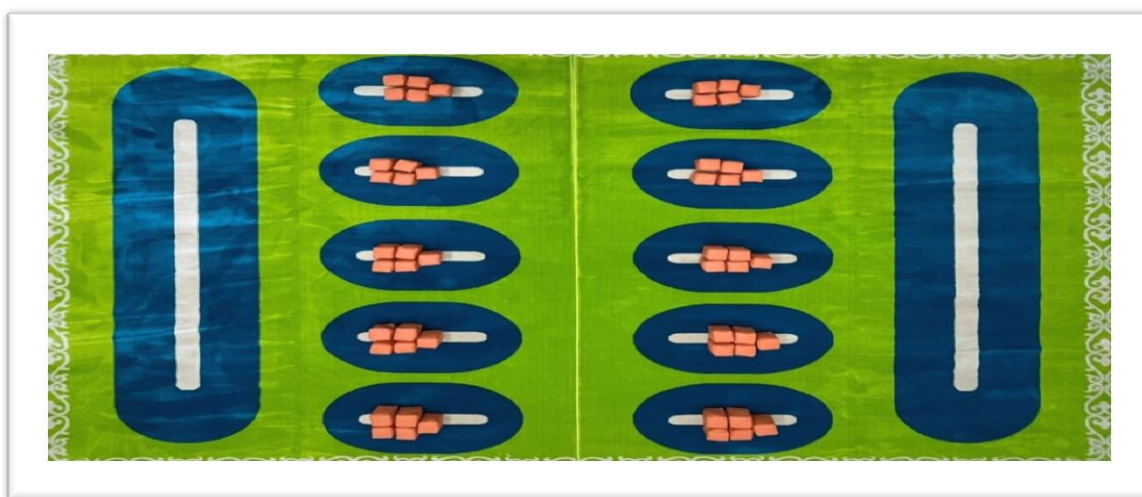
10 лунка

50 камень



Камни «Аландағы бестемше»

В начале игры каждому игроку принадлежит по одному «казану» и по 5 лунок, в каждой из которой по 5 шариков, в общей сложности каждому игроку достается по 25 шариков.

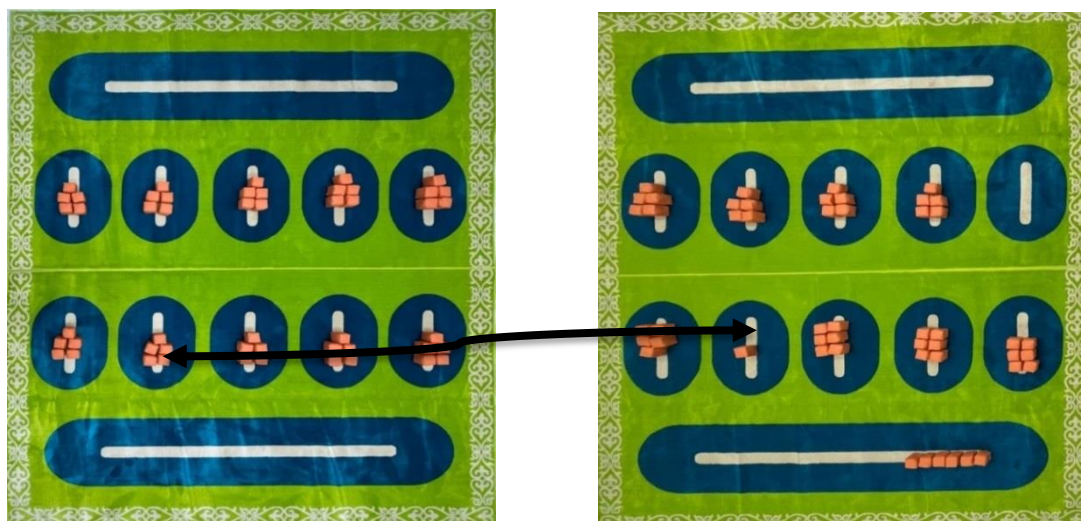


Ходы делаются поочередно. В команде избирается специальный лидер, который рассказывает, кто будет делать ход. Игрок, делающий ход, берёт все шарики из любой лунки, находящейся с его стороны, и начиная с той же

лунки, оставляя один шарик на месте, раскладывает по одному шарик в лунки слева направо. После пятой 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 шарик попадает в лунку соперника с четным количеством шариков и делает его нечетным (кроме 3), либо попадает в лунку ходящего, то шарики не выигрываются.

Ход №1 Ход первого игрока

Итак, давайте разберемся с ходами второго игрока. Тогда при раздаче шариков в этой лунке противник попадет в лунку №1, где будет 6 шариков. Побеждает начинающая команда. Тогда появится позиция ниже.

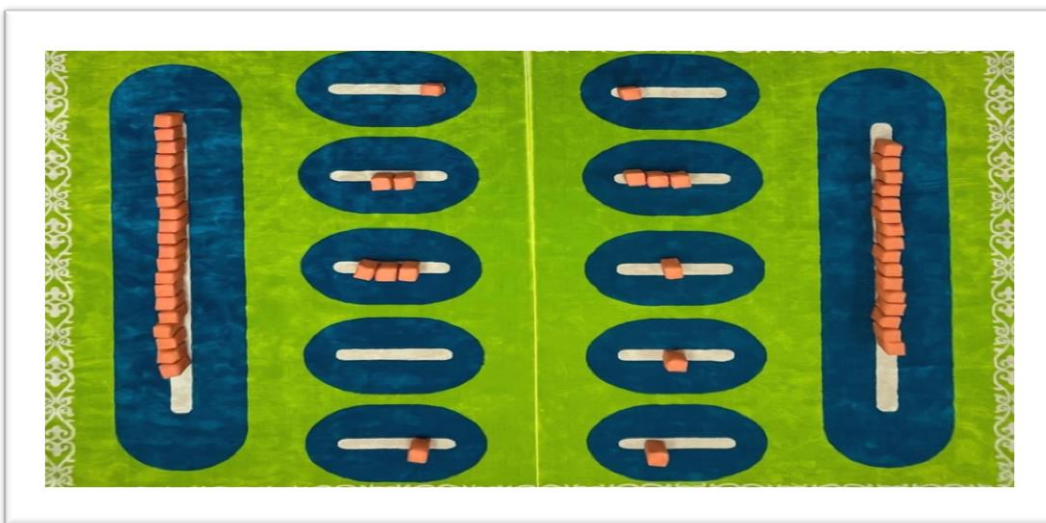
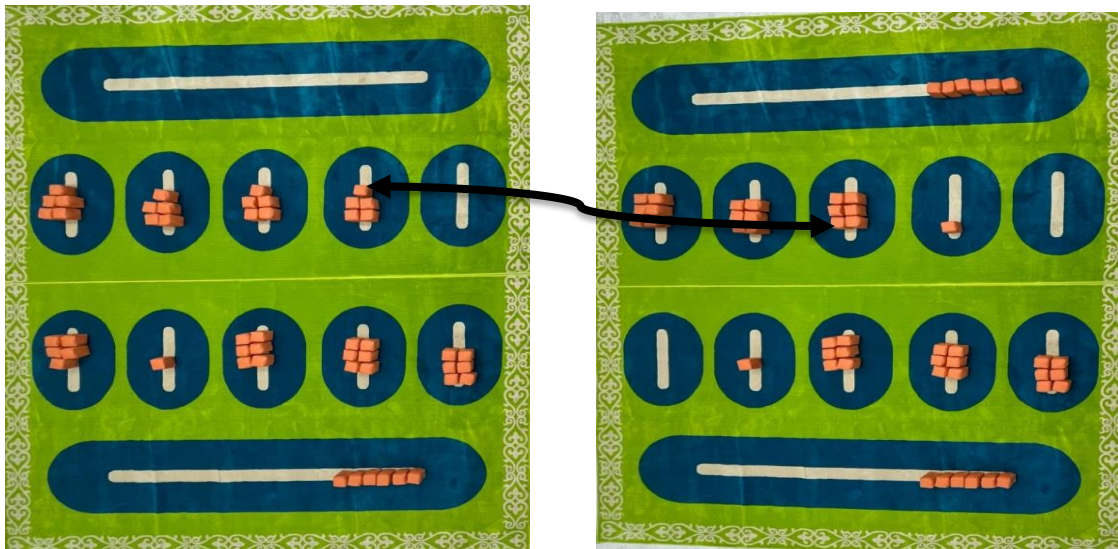


Теперь идет команда соперника. Он также ходит один за другим, беря камни слева направо. Когда он разбрасывает камни в отау, он кладет их в свой отау, если у него есть пара.

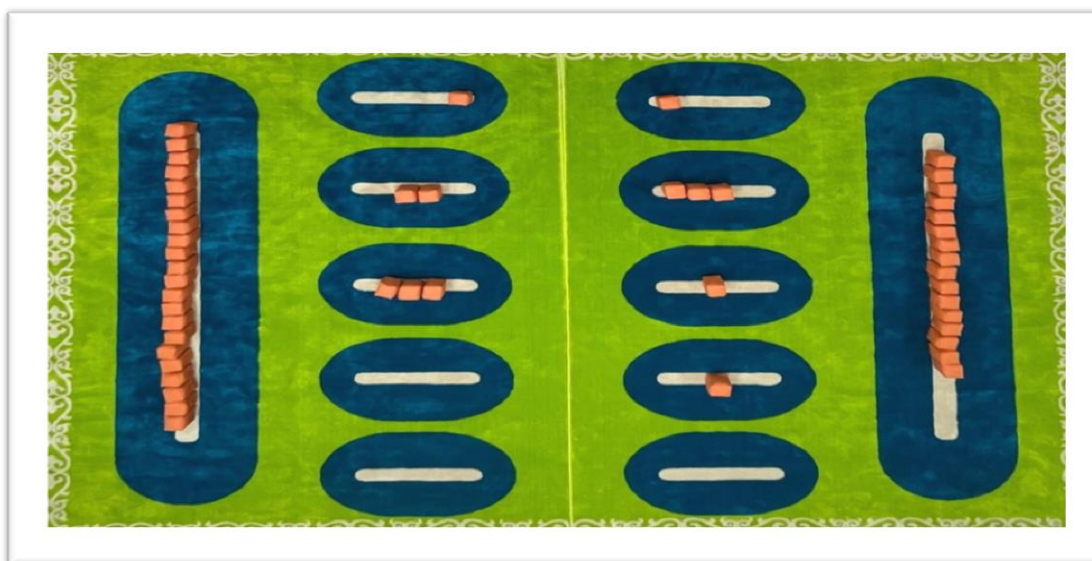
Ход № 2

Ход второго игрока

Если второй игрок раздают 5 шариков то складывается следующая ситуация. В Орде двух игроков 6 шаров.



Место остается пустым, когда единственный шар в отау идет в соседнюю отау

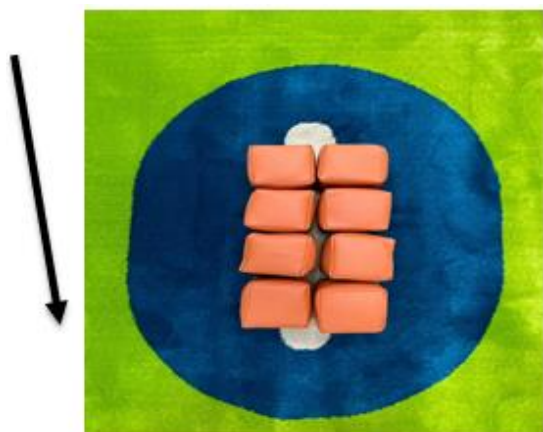


В этой позиции игрок, идущий по одному камня из отау № 5, занимает пустое место и выигрывает 2 камня из отау соперника.

В этой игре есть понятие как открытая и закрытая лунка. При нечетных (1, 3, 5 - значных камнях) – открытые лунки и при четных (2, 4, 6- значных камнях) - они считаются закрытыми.

Есть в игре как нападение, так и защита, и забрать шары у противника - не такое легкое дело. В ходе игры соперникам приходится использовать все четыре основных математических действия, и чем быстрее они будут считать, тем, естественно, выгоднее для них. Но игра строится не только на скорости подсчета, но и на тактике.

Закрытая лунка



Открытая лунка



В процессе борьбы силы сторон постепенно “истощаются”, позиция упрощается, количество шариков 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 шарики, и он не может ничем ходить.

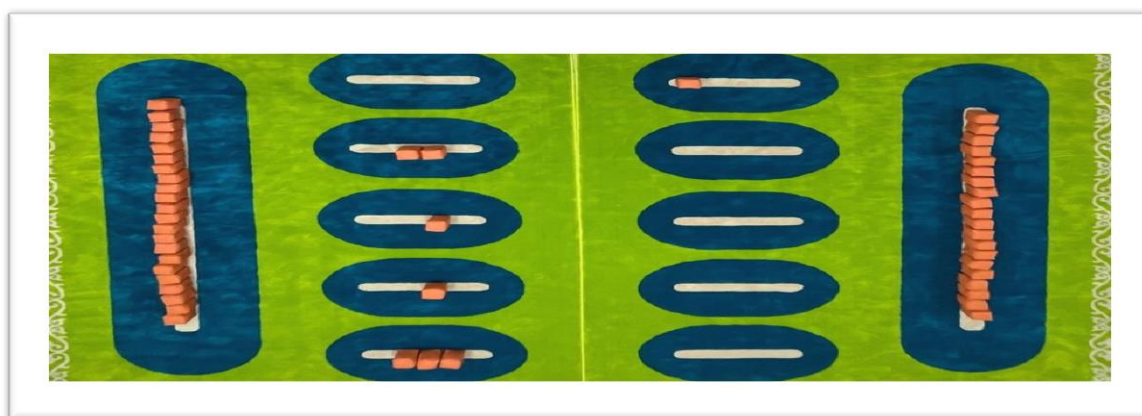
Позиция, когда один из игроков не может ходить, потому что в его в лунках закончились шарики называется «атсырау». «Атсырау» переводится как «остаться без коня». Если после хода у одного из игроков все лунки оказываются пустыми, он «остаётся без коня» и не может ходить, пока будет оставаться «пешим» и в его лунках не появится хоть один шарик.

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

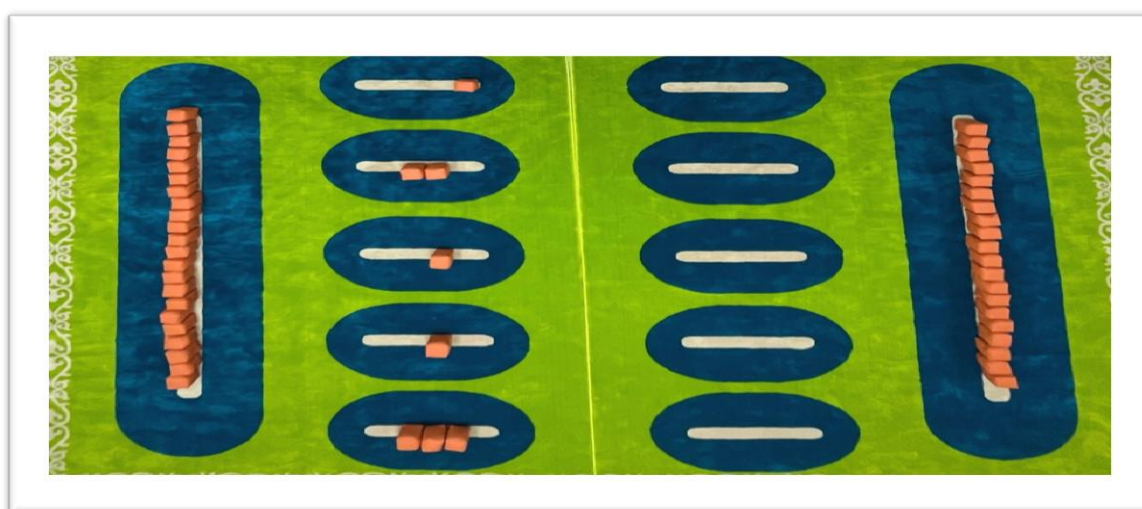
Если в позиции «атсырау» в момент произведения дополнительного хода один из шариков попадает в лунку соперника и даёт ему возможность ходить, игра продолжается.

Суть игры заключается в том, что для победы игрок должен выиграть у соперника более 25 шариков. Если количество шариков у обеих команд по 25 штук – то получается ничья.

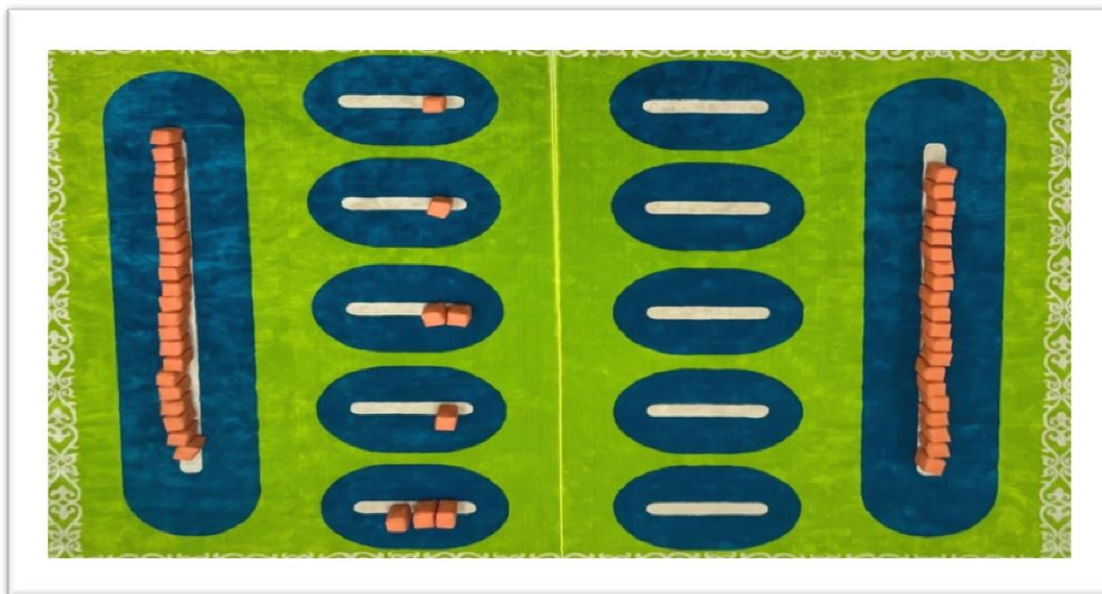
Например, место остается пустым, если первый игрок ходит по 1 камнем в отау № 5.



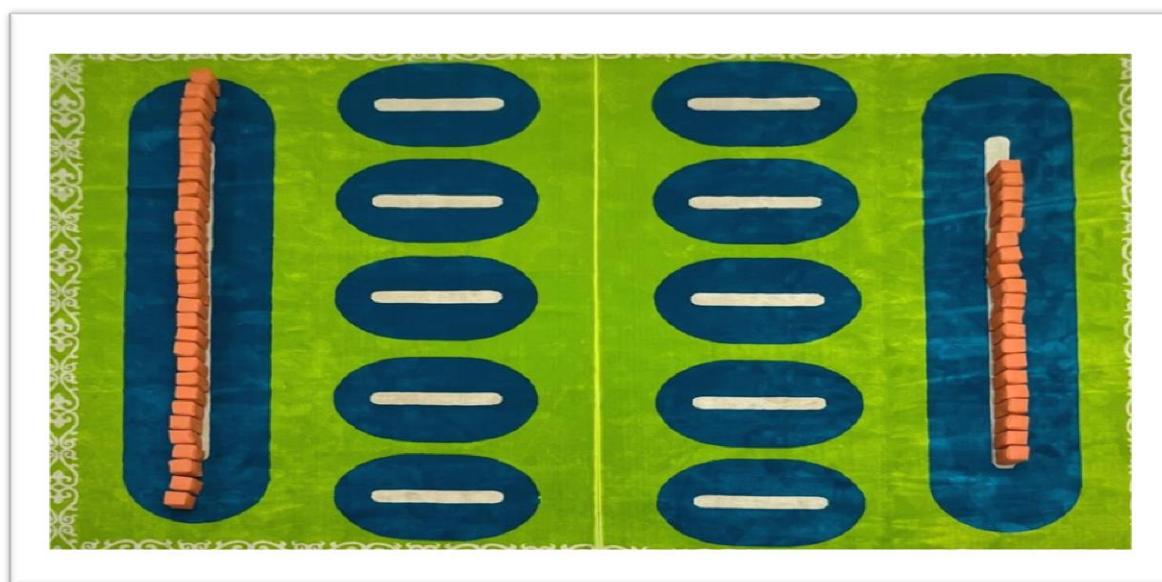
Тогда формируется позиция внизу.



Шар у первого игрока исчерпан, второй игрок совершает контрольный ход и забирает весь шар в свою орду. Например, один из 2 шаров в лунке № 2 ходит лунку № 3.



Конец игры





Таким образом, играя в игру «Алаңдағы бестемше», ребенок учится коллективному мышлению, правильному восприятию командных поражений и побед, дружбе, эффективному использованию времени. Создаются условия для воспитания патриотизма через приобщение к национальной культуре. На основе общечеловеческих и национальных ценностей появится полная возможность их полноценного развития и раскрытия потенциала.

Пробуждение у наших малышей мотивации к изучению обычаев и традиций нашего народа, воспитание гражданина, который через нашу национальную интеллектуальную игру-бестемше развил интеллектуальные способности наших малышей, закалил их тело, уважительно относился к истории, прочно заложил основы нравственности и здорового образа жизни— должно стать одним из главных принципов здорового общества сегодня.

Использованная литература и нормативные документы:

- Ақшораев Ә. Тоғызқұмалақ даналығы. Тараз, 2000.
- Ақшораев Ә. 60 сабақтық тоғызқұмалақ ойынының оқулығы. Тараз, 2001.
- Есмағамбетов З. «Дене тәрбиесі ілімі мен әдістемесінің негіздері» - 2011ж.
- Ноғайбаев М. "Ұлттық өнеріміз тоғызқұмалақ мектеп бағдарламасында". Тараз, 1999 ж.
- Тілеубаев С., Бизақов С. Тоғызқұмалақ әліппесі. А., Қанағат, 2000.
- Шотаев М., Жумабаев Н., Ақназаров С. «Таңғажайып тоғызқұмалақ» – Түркістан, 2004 ж.
- Шотаев М. Тоғызқұмалақ есептері мен этюдтері. 2014 ж., Астана
- Модель развития дошкольного воспитания и обучения (Постановление Правительства Республики Казахстан от 15 марта 2021 года № 137)
- Государственный общеобязательный стандарт дошкольного воспитания и обучения (Приказ Министра просвещения Республики Казахстан от 3 августа 2022 года № 348)
- Письмо-методические указания об организации воспитательно-образовательного процесса в дошкольных организациях и предшкольных классах Республики Казахстан в 2022-2023 учебном году;

МАЗМҰНЫ

Кіріспе	3
Ойнау реті мен ережесі.....	5
Қорытынды	20
Өлеңдер	21
Пайдаланылған әдебиеттер тізімі	26

CONTENT

Introduction	29
The order and the Rules of the game	35
Conclusion	44
Used literature and regulatory documents	45

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	55
Порядок игры и правила игры	66
Заключение	75
Использованная литература и нормативные документы	76