

«Высший аграрно-технический колледж»

Дисциплина «Физическая культура»



Тема: «Казакская национальная игра «Тоғызқұмалақ»

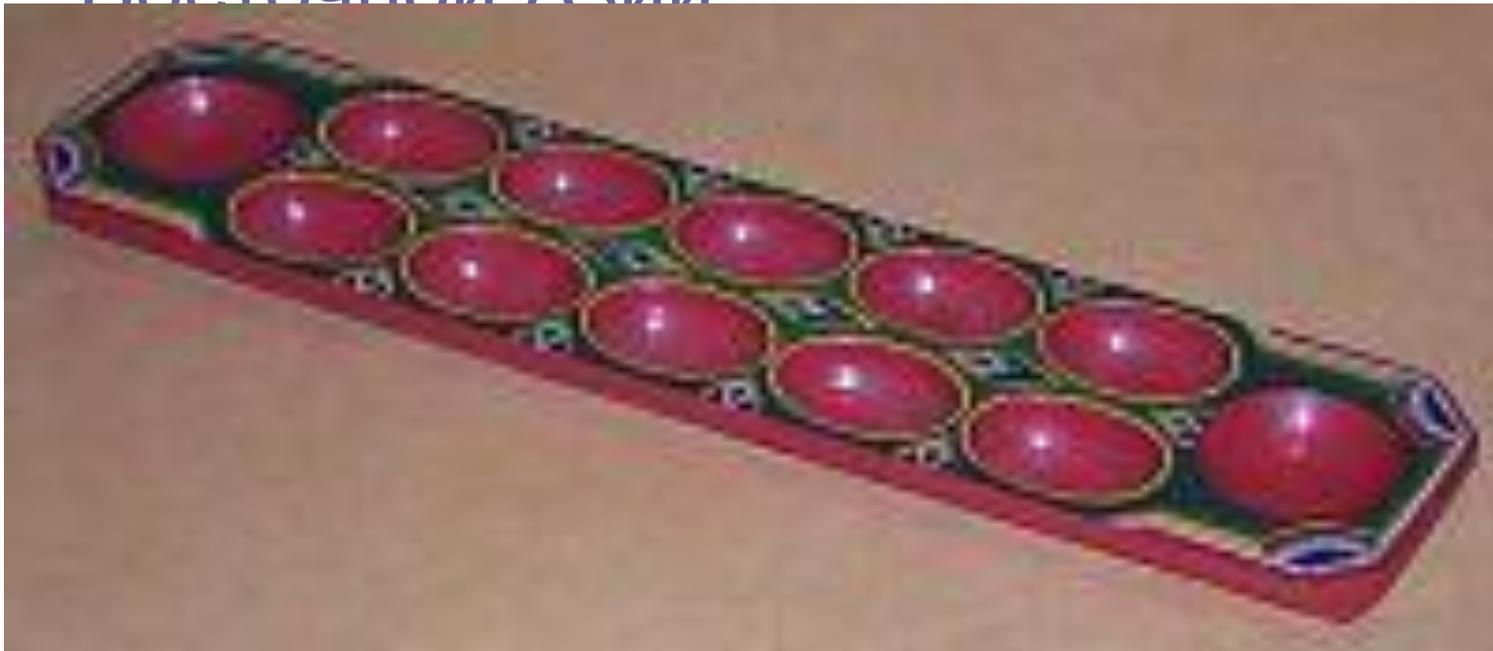
История игры

То́гыз-кумала́к (каз. *Тогыз құмалақ* — девять камешков) — казахская народная логическая — девять камешков) — казахская народная логическая настольная игра на прямоугольной доске, в которой 18 игровых (отау) и две накопительные (казан) лунки. Игра распространена также среди каракалпаков, киргизов и народов Алтая. В Киргизии она называется «тогуз коргоол», в Турции — «Dokuz kumalak».



- Игра принадлежит к семейству **манкала**, включающему такие игры как **вари** или **калах**. В основу игры положено число 9 ($9 \times 9 = 81$ и $2 \times 9 \times 9 = 162$), считавшееся у древних монголов и тюрков священным. Игра развивает математическое мышление и воспитывает выдержку. В учёном мире её называли «алгеброй чабанов». Партия может продолжаться четыре-пять часов. В ходе игры соперникам приходится использовать все четыре основных математических действия. Игра строится не только на скорости подсчета, но и на тактике. Раньше игра была настолько популярной, что игроки могли обходиться без доски, выкапывая лунки прямо в земле.

- Доска для игры в Songklak Доска для игры в Songklak, игра семейства манкала, распространенная в Юго-Восточной Азии





Современная пластиковая
коробка-доска для игры
в тогыз-кумалак

Правила игры

Играют двое, у каждого по девять игровых и одна накопительная лунки. В начале игры каждый игрок имеет по 81-му камешку, которые лежат в девяти игровых лунках, по девять штук в каждой. Задача: перекладывая камушки в игровых лунках, собрать их как можно больше в свой «казан». Собранные камешки складываются в накопительную лунку. **Игроки** делают ходы поочередно. Делая ход, игрок берёт все шарики из любой непустой лунки на своей половине, и раскладывает их в лунки по одному против часовой стрелки. Если последняя лунка окажется «вражеской» и количество камешков в ней стало чётным, то камешки из этой лунки переходят в казан игроку, совершившему ход. После этого ход переходит к его сопернику. Игра ведётся до тех пор, пока один из двух игроков не наберёт в свой казан больше 81 камешка (этот игрок **побеждает**), либо они оба набирают 81 камешек (**ничья**).

Игровые ситуации

■ Туздык

Если после хода в какой-то лунке оказывается три камешка, то эта лунка объявляется «туздыком». В последующем каждый камешек, попавший в туздык, переходит в казан игрока, на чьей стороне расположен этот туздык, но игрок не может завести себе туздык на 9-ой, а также на лунке под той цифрой которой взял первым «туздык» соперник. У каждого игрока может быть не больше одного туздыка одновременно.

■ Атсыз калу

Если после хода у одного из игроков все лунки оказываются пустыми, то он попадает в ситуацию «атсыз калу» (каз. «остаться без коня»). В этом случае он не может ходить, пока будет оставаться «пешим». В этой ситуации игра заканчивается, камешки противника переходят в казан противника и производится подсчёт камешков в казанах.

Спасибо за внимание!

