

## Impact Factor:

ISRA (India) = 4.971  
ISI (Dubai, UAE) = 0.829  
GIF (Australia) = 0.564  
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912  
ПИИИ (Russia) = 0.126  
ESJI (KZ) = 8.716  
SJIF (Morocco) = 5.667

ICV (Poland) = 6.630  
PIF (India) = 1.940  
IBI (India) = 4.260  
OAJI (USA) = 0.350

SOI: [1.1/TAS](#) DOI: [10.15863/TAS](#)

### International Scientific Journal Theoretical & Applied Science

p-ISSN: 2308-4944 (print) e-ISSN: 2409-0085 (online)

Year: 2020 Issue: 01 Volume: 81

Published: 30.01.2020 <http://T-Science.org>

QR – Issue



QR – Article



Userbay Aleuov

Nukus State Pedagogical Institute  
Doctor of Pedagogical Sciences, Professor

Tazagul Pakhratdinova

Nukus branch of Tashkent State Agrarian University  
Lecturer

## RULES OF CHILDREN'S GAMES IN FOLK PEDAGOGY

**Abstract:** The article is devoted to the study of children's games of the Karakalpaks that have reached to this day and serve to educate and accumulate the experience and skills necessary in everyday life. The value of games is that they contribute to the education and development of students. The game is one of the means of forming psychological formations - thinking, attention, memory. The article emphasizes the importance of national games as a factor that helps the development of abilities, enriches knowledge, broadens the horizons and promote children's activities.

**Key words:** game, education, ability, hobbies, interests, horizons, behavior.

**Language:** Russian

**Citation:** Aleuov, U., & Pakhratdinova, T. (2020). Rules of children's games in folk pedagogy. *ISJ Theoretical & Applied Science*, 01 (81), 246-249.

**Soi:** <http://s-o-i.org/1.1/TAS-01-81-45> **Doi:**  <https://dx.doi.org/10.15863/TAS.2020.01.81.45>

**Scopus ASCC:** 1201.

### ПРАВИЛА ДЕТСКИХ ИГР В НАРОДНОЙ ПЕДАГОГИКЕ

**Аннотация:** Статья посвящена изучению детских игр каракалпачков которые дошли до наших дней и служат воспитанию и накоплению опыта и навыков необходимых в повседневной жизни. Ценность игр заключается в том, что они служат воспитанию и развитию учащихся. Игра является одним из средств формирования психологических образований – мышления, внимания, памяти.

В статье подчеркивается важность национальных игр как фактор который помогает развитию способностей, обогащает знания, расширяет кругозор и активизирует деятельность детей.

**Ключевые слова:** игра, воспитание, способность, увлечения, интересы, кругозор, поведение.

#### Введение

Игра - одна из основных способов, заставляющих детей думать, так как в каждой игре есть свое правило и свой порядок. Из великого множества игр дети выбирают те игры которые возможны и удобно играть в зависимости от возраста, сезона, места и др.

Игры, особенно подвижные игры начинаются с физических упражнений, бега и прыжками. Дети во время подвижных игр тратят много сил и физически устают. Пассивные игры не требуют особых действий. К таким играм относятся игры, связанные со счётом. Мы хотим привести некоторые сведения о подобных играх.

Влияние детских игр на развитие как физического так и морального формирования

#### Цели и задачи.

Несомненно, игры имеют воспитательный характер, каждая игра выполняется соответственно определенному порядку, тем самым приучая детей с малых лет к дисциплине. Игры развивают у детей мыслительную способность и сообразительность. Целью данного исследования является изучение влияния детских игр на развитие детей, на основе каракалпачских народных игр. Кругозор у детей, которые с малых лет играют в счётные игры несколько выше по

## Impact Factor:

ISRA (India) = 4.971  
ISI (Dubai, UAE) = 0.829  
GIF (Australia) = 0.564  
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912  
РИИЦ (Russia) = 0.126  
ESJI (KZ) = 8.716  
SJIF (Morocco) = 5.667

ICV (Poland) = 6.630  
PIF (India) = 1.940  
IBI (India) = 4.260  
OAJI (USA) = 0.350

сравнению с другими детьми. У них не только повышается способность к счету, хорошо развивается память, мышление и сообразительная способность, но также они быстро принимают самостоятельное решение, находят пути выхода из сложившейся ситуации, вместе с тем у детей формируется свои увлечения.

**Материалы и методы.** Каракалпакские национальные игры такие, как игра для мальчиков - «шуллик», «ланки», а для девочек «бес тас» - «пять камешек», являются ярким примером к таким развивающим играм. Тут уместно отметить, что эти игры имеют непосредственное влияние на мальчиков для развития у них навыков ремесленничества. Так как средства для вышеперечисленных игр, то есть для игр «ланки» и «шуллик» необходимые палочки для игры мастерят сами дети из местных подручных материалов. В игре «шуллик» необходимы палки для «дастек», «шуллик» используются ветки деревьев «кара тал» - ивы, «жыңғыл» - тамариска. Длина дастека достигает длины руки подростка, (50-60 см.) и готовится из палки с двумя неточеными концами. А палки для «шуллик», по сравнению с «дастек» вырезается из тонкой ветки величиной с палец, имеет две точеные конечности с острым концом.

Игра в «ланки» - любимая игра мальчиков. На каждом этапе этой игры начисляются очки и они накапливаются. Для приготовления ланки используется кусок высушенной овечьей и козьей шкуры величиной четверти ладони мальчиков. Она вырезается в круглой форме и соединяется с расплавленным свинцом такой же формы. Эта игра требует от играющего особой сноровки, навыков. Помимо этого, каждый игрок должен знать и помнить не только свои накопленные очки, но также и очки соперника. В последнее время эту игру родители запретили детям: так как, при этой игре обувь детей быстро изнашивается. В европейских странах есть схожие игры, такие как «кегель», «гольф», для этих игр имеется специальная одежда.

Для игры девочек «бес тас» специально отбираются камешки, они бывают круглые, гладкие, одного размера, небольшие, которые вмятятся на ладони девочек. Чтобы их отделить друг от друга отбираются разноцветные камни естественного цвета. В каждом цвете есть определенное значение и имеет свой особый смысл. Например: если белый цвет означал чистоту, искренность, красный или коричневый цвет означал красоту, величие. Синий цвет означал голубое бескрайнее небо, черный цвет - гору, а серый цвет означал цвет воды и дождя. Эти цвета в процессе игры на каждом этапе на вопросы «кайсы ата»-«кто дед», «кайып ата» - «дед кайып» отвечают по цветам камешек и показывают их.

**Результаты.** Вышеназванные счетные игры имеют важное место во всестороннем развитии мыслительной способности и расширении кругозора детей. Эти игры помогают детям в приобретении навыков счета в уме и заучиванию наизусть чисел, что является одним из базовых знаний математики. Все это доказывает «ментальная арифметика», которая в последнее время активно популяризуется среди школьников. Дети в процессе игры выполняют наизусть все счетные задания. Также, эти глубоко задуманные игры развивали мыслительную способность детей, особенно способность к счету.

В «ментальной арифметике» детьми младшего возраста выполняются математические задания по правилу от простого к сложному, такие как прибавлять, отнимать, умножать и делить многозначные цифры в уме. Это в свою очередь, являются самыми основными и самыми важными заданиями, развивающими умственные способности детей. Играя в эти игры дети учатся считать, решать простые арифметические действия самостоятельно.

Особенно важно что в процессе игры дети посредством сравнения различных вещей смогут отличать их друг от друга и тем самым развивается интеллектуальные способности детей.

Развитие интеллектуальных способностей детей во время игр могут наблюдаться в двух направлениях:

- ✦ Специальные обучающие игры детей, при которых они играют вместе с родителями или со взрослыми.

- ✦ Самостоятельные игры детей, при этом дети сами руководят игрой.

В каждой детской игре ставятся свои цели и задачи. Например игры «бес тас», «тоғыз кумалак»-«девять камешек», «шуллик» предназначены к изучению окружающего мира, развитию математических способностей и способности к сложным счётам, вместе с тем и ознакомление с геометрическими формами.

Каракалпакские национальные игры издревле являются важным моральным, интеллектуальным, а также эмоциональным инструментом в воспитании детей. Игры появились в древности во времена совместного труда первобытнообщинного строя, в целях развития способностей абстрактного мышления детей. Наш народ в своих играх старался изучить и знать строение мира, понимать все мелочи жизни, хотели понимать все тайны создания вселенной, окружающую среду и оказали дидактическое влияние на самосознание своих детей.

В народной педагогике родители, чтобы проверить способности своих детей, в семье загадывали и решали «загадки-задачи», таким

## Impact Factor:

ISRA (India) = 4.971  
ISI (Dubai, UAE) = 0.829  
GIF (Australia) = 0.564  
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912  
РИИЦ (Russia) = 0.126  
ESJI (KZ) = 8.716  
SJIF (Morocco) = 5.667

ICV (Poland) = 6.630  
PIF (India) = 1.940  
IBI (India) = 4.260  
OAJI (USA) = 0.350

образом выявляли умственную и мыслительную способности детей. При этом в целях изучения схожих свойств вещей, их различия друг от друга загадывались такие загадки, где вещи находились на месте обитания и имелись поблизости – это один из хороших способов обучения сообразительности, абстрактного мышления детей, уметь делать анализ и синтез событий.

Особенно в определении различий вещей, встречающихся в жизни большое значение имеет загадки-задачи, также при сравнении, индукции, дедукции и анализе. По условиям задачи детям даются признаки загаданного предмета, который должен быть найден детьми. Такие загадки обучают детей различать предметы быта, стимулирует познавательную деятельность.

Вопросы, которые требуют определения и решения заданной темы решаются на основе схожих черт близкого и похожего с ним предмета, близости отличительных черт в другом предмете, на основе общей схожести дети находят ответ исходя из сообразительности, быстроты реакции, ловкости, сравнительного анализа, обобщения и другие признаки, все это имеет большое значение. Эти качества являются ведущими способами и признаками умственного развития детей.

В народной педагогике эти загадки-задачи играли роль “весов”, определяющих умственное развитие детей, насколько выше или ниже умственная и мыслительная способности учащихся. Так как, когда начинается каждая загадка-задача проводятся состязания типа “Кто быстрее найдёт?” В результате дети с быстротой и сообразительностью приводят абстрактные знания на мыслительное действие. Таким образом, загадки-задачи используются для определения умственного уровня детей, быструю реакцию на задание и их различия друг от друга, они являются способом определения соответствия игр возрасту детей.

В развитии умственных способностей детей, уровня мышления встречается множество загадок-задач, возникших для ознакомления детей с явлениями природы, соответствия природе животного мира. Также игры связаны с явлениями природы и животным миром. При помощи объяснения и указания отдельных признаков вещей и событий, то есть посредством объяснения разделения частей от целого, учили детей к размышлению, находить и соединять эти части на основе синтеза этих предметов.

Если обратить внимание, в народной педагогике с древнейших времен в целях развития логического мышления, повышения интеллектуального уровня, совершенствования сообразительности создавались множество подобных загадок-задач, посредством этого детям давались знания и понятия о явлениях природы, о мире животных, о быте людей, о растительном

мире, о предметах, использующихся в быту и о других вопросах. Приведем некоторые из них:

❖ 1. Известно, что общее количество имеющихся в хлеве животных 5, а количество ног 14, сколько в хлеве овец и куриц.

❖ 2. Если отцу 40 лет, а сыну 16, то через сколько лет возраст отца будет в два раза больше, чем возраст сына.

❖ 3. Из привезенных 8 арбузов один оказался непригодным и пустым. Нужно будет найти этот пустой арбуз только два раза перевесив весь привезенный арбуз.

❖ 4. На руках у двух мальчиков имеются по несколько яблок. Яблоко у первого мальчика в два раза больше, чем у второго мальчика. Если первый мальчик даст одно яблоко второму мальчику, то тогда у них я+блок будет поровну. Сколько яблок в каждом из них.

❖ 5. Чтобы напоить овец, из колодца потребуется брать четыре литра воды, но имеются посуды емкостью три и пять литров. Каким образом можно получить четыре литра воды.

Решения: 1-способ: 1.



$$\begin{aligned} & 2\text{-способ: } \begin{cases} X + Y = 5 \\ 4X + 2Y = 14 \end{cases} \Rightarrow \\ & \begin{cases} X = 5 - Y \\ 4(5 - Y) + 2Y = 14 \end{cases} \Rightarrow 20 - 4Y + 2Y = 14 \\ & \Rightarrow 2Y = 20 - 14; \quad 2Y = 6; \quad Y = 3 \quad X = 5 - 3 = 2 \\ & \begin{cases} X = 2 & X - \text{овцы} \\ Y = 3 & Y - \text{куры} \end{cases} \end{aligned}$$

1. 1-способ:

40+1=41; 41+1=42; 42+1=43; 43+1=44; 44+1=45;  
45+1=46; 46+1=47; 47+1=48;  
16+1=17; 17+1=18; 18+1=19; 19+1=20; 20+1=21;  
21+1=22; 22+1=23; 23+1=24;

2-способ: 40+X=2\*X;

$$40 - 32 = 2X - X;$$

$$X = 8;$$

Ответ: через 8 лет возраст отца будет в два раза больше, чем возраст сына.

2. Арбузы ставятся на весы как в рисунке: делим их по три, еще по три и два арбуза. По обе стороны весов ставятся по три арбуза, убирается один из трёх арбузов, который весил легче чем другие, оставшиеся два арбуза вновь ставятся на весы. Если они весят поровну, то тогда остальные два арбуза ставятся на весы, таким образом определяется пустой арбуз.

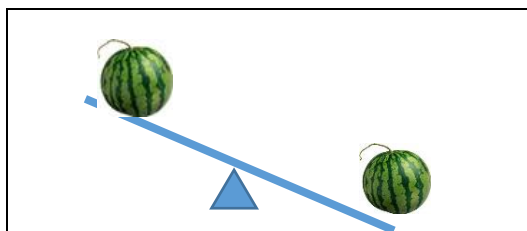


## Impact Factor:

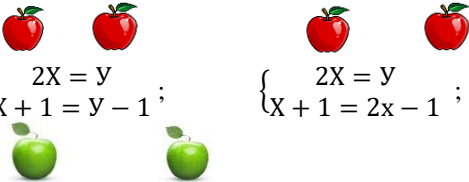
ISRA (India) = 4.971  
ISI (Dubai, UAE) = 0.829  
GIF (Australia) = 0.564  
JIF = 1.500

SIS (USA) = 0.912  
РИИЦ (Russia) = 0.126  
ESJI (KZ) = 8.716  
SJIF (Morocco) = 5.667

ICV (Poland) = 6.630  
PIF (India) = 1.940  
IBI (India) = 4.260  
OAJI (USA) = 0.350



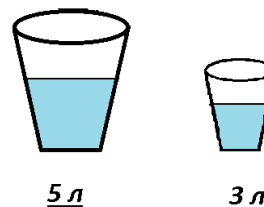
3.

$$\begin{cases} 2X = Y \\ X + 1 = Y - 1 \end{cases}; \quad \begin{cases} 2X = Y \\ X + 1 = 2x - 1 \end{cases};$$

$$\begin{cases} 2X = Y \\ 2 = X \end{cases}; \quad \begin{cases} Y = 4 \\ X = 2 \end{cases}$$

Ответ: У первого мальчика есть четыре яблока, а у второго два яблока.

3. Воду пятилитровой посуды наливаем в трёхлитровую посуду, в результате в пятилитровой посуде остаётся два литра воды.

Освободив трёхлитровую посуду от имеющейся воды, туда наливаем два литра воды с первой посуды. Наполняем водой пятилитровую посуду, оттуда один литр воды наливаем в трёхлитровую посуду. В пятилитровой посуде остаётся четыре литра воды.



**Выводы.** Подобные загадки-задачи можно привести множество. Принимая во внимание, подобные специфические свойства детских игр народ смог добиться обучения своих детей мастерствам игры, обогащению эстетического вкуса и жизненных ценностей. Игры имеют важное значение со своими специфическими особенностями в воспитании детей.

## References:

1. Aleřov, O. (1993). *Қарақалпақстанда тәлім-тәрбиелік оғлардың қәліпlesiyi ҳәм раyазhlануyы* [Formirovanie i razvitie uchebno-vospitatel'nyh igr v Karakalpakstane]. Nukus: Bilim.
2. Mahmud, Sattor (1993). *Ўzbek udumlari* [Uzbekskie obychai]. Tashkent: Fan.
3. Aleřov, Ÿ., & Abdullaeva, B. (1995). *Ақыл тәрбијасын берiзде балалар ојунунуң әҳмијети* [Rol' detskih igr v umstvennom vospitanii]. Jetnopedagogika karakalpakskogo naroda. Nukus: Bilim.
4. Aleřov, Ÿ., & Bekimbetova, A. (2018). *Halq pedagogikasida joshlarga aқlij tarbija berish an#analari* [Tradicii peredachi umstvennogo vospitanija molodezhi v narodnoj pedagogike]. Nukus Karakalpakstan.
5. Bekimbetova, A. (2009). *Halqning joshlarga aқlij tarbija berish an#analari uzliksiz ta#lim tizimida* [Tradicii nashego naroda dlja umstvennogo vospitanija podrastajushhego pokolenija v sisteme nepreryvnogo obrazovanija]. Tashkent Istiklol.
6. Zhajpanov, Zh. (1977). *Halyq auzyndazy esepтерdi sabaқта pajdalanu* [Ispol'zovanie na urokah matematicheskikh zadach iz ust naroda] // Shkola Kazahstana. Almaty.
7. Muhammedova, Z. (1970). Osobnosti chislitel'nyh v detskoj schitalke, proiznosimoj v igre «Hengal» // *Izvestija ANTSSR, Serija osobennyh nauk, № 5*, pp. 53-60.
8. (1978). *Қарақалпақ fol'klory. Қарақалпақ halyq zhumbaқlary* [Karakalpakskij fol'klor. Karakalpakskie narodnye zagadki]. Nukus: Karakalpakstan, T. 2.
9. Shotaev, M. (2002). *Fazhajyp toғyz қumalaқ* [Chudesnye devjat' kameshek]. Turkistan.
10. Қurbanbaev, I. (1974). *Қарақалпақ balalar әdebijatynуң тарijhyj oчерki* [Istoricheskij oчерk karakalpakskoj detskoj literatury]. Nukus: Karakalpakstan.