

**Қарлығаш» МАД тобына арналған «Асық» ойыны
вариативтік компонентінің жылдық жоспары**

Ұлттық ойын «Асық»	Жылдық сағат саны	Өткізілетін күн
Тобы: «Қарлығаш»	36 сағат	Жұма

№	Тақырыбы	Сағат саны	Орындалуы		Мерзімі
			теория	тәжірбие	
1.	Кіріспе Асық тарихына шолу	1	Әдісін түсіндіру	әңгімелеу	25.09.20 ж.
2.	Асықтың атаулары	1	Әдісін түсіндіру	Көрсету	02.10.20 ж.
3.	«Асық ойыны барысында қолданылатын құралдар мен әдістер»	1	Әдісін түсіндіру	Түсіндіру	09.10.20 ж.
4.	Асықты иіру	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	16.10.20 ж.
5.	«Алшы түрі»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	23.10.20 ж.
6.	«Тәйке түрі»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	30.10.20 ж.
7.	«Бүк – шік түрі»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	06.11.20 ж.
8.	«Омпы, Шоңқа түрлері»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	13.11.20 ж.
9.	«Асық ойынының әдіс-тәсілдері»	1	Әдісін түсіндіру	Түсіндіру	20.11.20 ж.
10.	«Арқаласпақ ойыны»	1	Әдісін түсіндіру	Түсіндіру	27.11.20 ж.
11.	«Барыңды сал»	2	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	04.12.20 ж. 11.12.20 ж.
12.	«Бес тас ойыны»	2	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	18.12.20 ж.
13.	«Кім алғыш?» ойыны	2	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	25.12.20 ж. 08.01.21 ж.
14.	«Тас қала ойыны»	2	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	15.01.21 ж. 22.01.21 ж.
15.	«Мергендік таныту»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	29.01.21 ж.
16.	«Асық ойыны»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	05.02.21 ж.
17.	«Өріс» ойыны	2	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	12.02.21 ж. 19.02.21 ж.
18.	«Құмар ойыны»	2	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	26.02.21 ж. 05.03.21 ж.
19.	«Бәйге ойыны»	2	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	12.03.21 ж. 19.03.21 ж.
20.	«Асық ату ойынының әдіс – тәсілдерін игеру жаттығулары»	2	Әдісін түсіндіру	Түсіндіру	26.03.21 ж. 02.04.21 ж.

21.	«Асықты ату жаттығулары»	2	Әдісін түсіндіру	Түсіндіру	09.04.21 ж.
22.	«Тәйке ойыны»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	16.04.21 ж.
23.	«Қаржу (Қақпақыл) ойыны»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	23.04.21 ж.
24.	«Бестабаң ойыны»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	30.04.21 ж.
25.	«Шыр «Алшы» ойыны»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	07.05.21 ж.
26.	«Шік – бүк ойыны»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	14.05.21 ж.
27.	«Асықты тігіп ойнау»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	21.05.21 ж.
28.	«Асық ату жаттығулары»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	28.05.21 ж.

Кез-келген спорттық ойындардан кем түспейтін асық ойынының жас ұрпаққа берер тәрбиелік маңызы да зор. Ойынның бұл түріне жас жеткіншектің ықыласы оянып, қызығушылығы артары да сөзсіз.

Бұл жұмыста бірқатар асық ойынының түрлеріне толық түрде талдау жасалып, жан-жақты түсінік берілген. Әр мұғалім оқушылардың деңгейіне байланысты асық ойындарын таңдай алады. Ойынды оқыта отырып, сыныпаралық, мектепшілік және мектеп аралық жарыстар ұйымдастыруға да болады.

Әдістемелік құрал мектеп мұғалімдеріне және үйірме жетекшілеріне көмекші құрал ретінде ұсынылады.

Мазмұны

I.Түсінік хат.....	4
II.Кіріспе. Асық ойынының шығу тарихына шолу.....	5
III.Негізгі бөлім.	
3.1. МАД тобы оқушыларына арналған үйірме сағаттарын бөлу кестесі мен асық ойынының үйірме жұмысына арналған күнтізбелік жұмыс жоспарлары мен сабақ жоспары.....	7
3.2. Анықтама.....	14
3.3.Асықтың түрлері.....	15
3.4.Асықтың атаулары.....	15
3.5.Асық ойыны барысында қолданылатын құралдар мен әдістер.....	15
3.6.Ойын түрлері. «Хан болып шық» ойыны.....	17
3.7 «Ұтыс» ойыны.....	19
3.8 «Омпы» ойыны.....	21
3.9 «Арқаласпақ» ойыны.....	22
3.10 «Атжарыс» ойыны.....	22
3.11 «Бес асық» ойыны.....	25
3.12 «Барыңды сал» ойыны.....	26
3.13. «Ханталапай» ойыны.....	26
3.14. Киім алғыш.....	28
3.15. Бес тас.....	28
3.16. Тәйке ойыны.....	28
3.17. Шықетер.....	29
3.18. Шыр ойыны.....	29
3.19. Шік-бүк ойыны.....	30
3.20. Өріс ойыны.....	31
3.21. Асық тігіп ойнау.....	31
3.22. Тас қала.....	32
3.23.«Құмар» ойыны.....	32
3.24. Иірмекіл.....	33
3.25.Қақпақыл.....	33
3.26. Бәйге.....	33
IV. Қорытынды. Асық ойындарының балаға беретін тәрбиелік маңызы...	34
V. Пайдаланылған әдебиеттер.....	36

Түсінік хат

Бағдарлама бағыты: Ұлттық ойын.

Тәрбие бағыты: Асық ойынының түрлерін үйрету арқылы эстетикалық, патриоттық, мәдени тәрбие беру.

Мақсаты: Ұлттық асық ойынын жандандырып, жоғары деңгейде оқушылардың ұлттық ойынға деген қызуғушылығын қалыптастыру. Шығармашылық, ізденпаздық, ойлау қасиеттерін дамыту, шыдамдылықтарын арттыру, ұжымдасып жұмыс істеуді қалыптастыру. Асық ойынын жоғары деңгейде меңгертіп, ойлау стилі мен рухани мәдениеті қалыптасқан, өмірде өз орнын табатын, эстетикалық сауатты тұлға тәрбиелеп, даярлау.

Міндеті: Мектеп базасында дене тәрбиесі сабағында алған білімдерін шыңдап шеберліктерін қосымша білім беру арқылы әрі қарай дамыту. Оқушының дарынын ашу. Асық ойынын жетік меңгере алатын тұлға қалыптастыру. Жоспарда асық ойынының жүрістері, ойнау деңгейлігі көрсетіледі. Жоспар базалық оқулықтар мен қатар көптеген әдебиеттерден, методикалық журналдардағы қажетті мағұлұматтардан жасақталған. Қазіргі ұрпақтың санасына алыстап бара жатқан бабаларымыздың ұлттық ойын түрлерін әсіресе асық ойынын жандандыру басты міндет болып табылады. Әсіресе осы ұлттық ойын түрлерін оқыту жайы, оған жастай баулып тәрбиелеу ісі баршамыздың алдымызға байыпты міндеттерін тартады. Жас ерекшеліктеріне байланысты кіші буын МАД тобын қамтиды. "Асық ату" бағдарламасында жыл бойына 68 сағатқа аптасына 2 сағаттық бағдарлама қарастырылған.

- 1 тоқсан - 16 сағат
- 2 тоқсан - 16 сағат
- 3 тоқсан - 20 сағат
- 4 тоқсан - 16 сағат

Оқушы асық ойынын ойнау барысында:

- тарихын, жүріс тәсілдерін меңгереді;
- ойлау қабілетін арттырады;
- ойында ойнау барысында жаңа әдістерін қарастырады;
- өз ойындарына талдау жасайды;
- бір-біріне жаңа тәсілдерін сынай отырып талдайды.

Берілетін білім мен тәрбие дағдысы:

- халқымыздың ұлттық ойындарын бойларына сіңірту;
- ұлттық, патриоттық, эстетикалық тәрбие беру;
- ойын ережесін сақтай білуге үйрету;
- ойын жүрістерін дұрыс орындауға бағыт, бағдар беру.

Күтілетін нәтиже :

Асық ойынның түрлі әдіс-тәсілдерін жетік меңгеріп орындай алады және жұмыстарын қортындылап, дәлелдеп береді.

-алдымен баланың ұлттық спортқа, асық ойынына деген қызғушылығы пайда болады;

-ойынға деген бейімділігі мен икемділігі қалыптасады;

-ойлау қабілеті артады;

-шеберлік, іскерлік дағдылары шыңдалады.

Кіріспе.

Асық ойынының шығу тарихына шолу.

Асық ойынының пайда болуы. Қазақтың ұлттық ойындарының жалпы қалыптасу кезеңі біздің заманымызға дейінгі VII-IX ғасырлар. Қазақ жеріндегі көшпелі тайпалардың қай-қайсысы болмасын, қай кезеңде дамымасын олар тек өндірістік құралына пайдалануға жарамды тас, ағаш, сүйек тағы басқа табиғи заттар осы дәуірде қалыптасқан ұлт ойындарында қолданылады. Асық - қазақтың ерте заманнан келе жатқан ұлттық спорттық ойындарының бір түрі. Оны қазақтардан басқа қырғыздар, қарақалпақтар, алтайлықтар да ойнады. Жолаушы адамның жолдан аман оралуына асық үйірген. Баласы ұл болса, бесігінің басына бөрінің асығын іледі. Бәле-жаладан аулақ, шымыр-қайратты болсын дегені. Қыз болса, бесігіне еліктің асығын (жабайт) тағады. Сұлу, көрікті болып бойжетсін деп ырымдағаны. Келіні құрсақ салғанда, атасы мен әжесі ырымдап асық жинайды. Онысы – ұл тілегені. Келінге көз тимесін, аман-есен босансын дегенге саяды.

Асық ойыны-қазақ халқының дәстүрлі ұлттық ойыны. Халқымыз асықты қастерлеген. Қазақ халқының ұлттық ойындарының көбі табиғи заттармен ойнауға негізделген. Шаруашылығы мал шаруашылығына негізделгендіктен қазақ халқының ұлттық ойындары да осыған икемделген. Әсіресе, қойды көп өсіргендіктен, балалар ойынының көбі қой асығымен байланысты болып келеді. Сондықтан асық ойындары ұлт ойындарының ішіндегі арыдан келе жатқан көнелерінің бірі болып табылады. Асық ойыны баланың жастайынан жүйке жүйелерін шыңдап, оларды дәлдікке, ептілікке, ұстамдылыққа тәрбиелейді. Асық атудың жарысы ҚР Спорт және дене шынықтыру агенттігінің және ҚР Ұлттық спорт түрлері Қауымдастығымен бекітілген «Асық ойынының ережесі» бойынша өткізіледі. Асық — төрт түлік малдың тілерсегінде болатын, қызметі аса күрделі, буынға біткен шымыр сүйек. Қой, ешкі, сиыр, түйе асығы үлкен-кішілігіне қарамастан бір пішіндес, мүсіндес келеді. Ал жылқы асығы басқа пішінде болады.

Жаугершілік заманда бабаларымыз соғыс стратегиясын, соққы беретін тұсты асықты шашып жіберіп түсіндіріп, жоспарлаған. Есі кірген қазақ балаларының ең алғаш ойнайтыны да осы – асық ойыны. Асықтың түр-түрімен балалар мен үлкендер де қызығып ойнаған (асықты қазіргі баспаларда балалар ойыны деп жүр). Кезінде үлкендер бұл асықпен иіру арқылы шешілмеген дауларын шешіп ымыраға келген күндері болған. Асық – төрт түлік малдың ішінде қой-ешкінің тілерсегінде, асықты жілік басында орналасатын шымыр сүйек. Асық сойылған қойдың, арқардың, ешкінің, киіктің асықты жілігінен алынады. Оны шикідей де, піскен күйінде де сіңірінен тазалап, пайдалана береді. Шикі асық салмақты, берік келеді. Аңдардың да тілерсек тұсында болады. Қазақта асық қасиетті саналады. Есі кірген қазақ балаларының ең алғаш ойнайтыны да осы – асық ойыны. Асықтың түр-түрімен балалар мен үлкендер де қызығып ойнаған.

Асық – Қазақ балаларының ең сүйікті ойыны Асық ойыны – Қазақ балаларының ең сүйіп ойнайтын ойыны болған. Бұл ойын балаларды мергендікке, төзімділікке баулиды. Қазақтың өмірінде мал шаруашылығы қандай маңызды болғандығының бір дәлелі осы – асық ойыны. Асық уақ малда қой, ешкіде, киікте, тау текеде болады. Асықтың бір кереметі оны ешкім қолдан жасап жатпайды. Табиғи нәрсе. Оның жақсы салмақты түрлерінен сақа жасайды. Қазақта «Қой асығы болғанмен қолыңа жақса сақа тұт, жасы кіші болса да ақылы асса аға тұт» деген мақал бар. Бір нәрсенің дайын екенін білдіретін «Сақадай сай» сөз тіркесі де бар. Асықтың Алшы, Тәйке, Бүк, Шік, Омпа деген жақтары болады. Оның ішінде алшы жатысын өте бағалаған. Өмірде жолы болған дәулетті адамдарды «Асығы алшысынан түсіп тұр» деп айтқан. Қазақтың ұлттық ойыны ретінде ережесін жазып, спорт ойынына енгізсе, болашақ ұрпақтарымыз бекем, әрі мерген, әрі төзімді қасиеттерге ие болар еді. Біздің ұрпақ осы асық ойынының артықшылығын көзбен көрген ұрпақ. Асық ойнайтын тақыр алаң жасау үшін сауыншы шешелеріміздің сиыр қораларын тазартып беріп, сабақтан бос демалыс кездерінде талай асық ойынының қызығын көруші едік- ау. Сақаны қорғасын құйып және асықты қынаны теріп алы, суға қайнатып, оның суына сақаларымызды бояйтынбыз. Қынамен боялған асықтың түсі өңбейді. Асық ойыны – балалар үшін ең қажет ойын.

Қазақы ортада сақалар құнды бұйым ретінде ойыншылардың арасында әртүрлі айырбасқа түсіп отырды. Мысалы, бір сақа екі асыққа айырбасталды. Ал құлжаның сақасы үш асыққа тең болған деген сияқты. Ойыншылар асықтың күтіміне ерекше мән берді. Әсіресе, әртүрлі түске боялған асықтар да жоғары бағаланды. Қазақ әйелдері жүн бояғанда бояудың басыртқысына немесе қалған қалдығына асықтарды салып, сәл қайнатып бояп беретін болған.

МАД тобы оқушыларына арналған үйірме сағаттарын бөлу кестесі.

Бағдарлама түрі	Сынып	Оқу тоқсандары				Жылдық
		I	II	III	IV	
Үйірме жұмысы. Ұлттық ойын «Асық»	МАД тобы	16	16	20	16	68

МАД тобына арналған бағдарлама

№	Тақырыбы	Сағат саны	Орындалуы		Мерзімі
			теория	тәжірбие	
1 тоқсан (16 сағат)					
1	Кіріспе Асық тарихына шолу	2	Әдісін түсіндіру	Әңгімелеу	
2	Асықпен танысу	1	Әдісін түсіндіру	Көрсету	
3	Асықпен танысу	1	Әдісін түсіндіру	Көрсету	
4	Асықтың атаулары	1	Әдісін түсіндіру	Көрсету	
5	Асық ойыны барысында қолданылатын құралдар мен әдістер	1	Әдісін түсіндіру	Түсіндіру	
6	Асықты иіру	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
7	Асықты иіру	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
8	Алшы түрі	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
9	Тәйке түрі	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
10	Бүк түрі	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
11	Шік түрі	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
12	Омпы түрі	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
13	Шоңқа. Асықты ату жаттығуы.	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	

14	Мергендік таныту	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
15	Асық ойынының әдіс-тәсілдері	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
2 тоқсан (16 сағат)					
1	Асық ойынының әдіс-тәсілдері	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
2	Өз сақасын таңдау. Сақаларды иіру	2	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
3	Асықты асыққа тигізу	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
4	Асық ойнау.	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
5	Асықты ату жаттығуы	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
6	«Ханталапай» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
7	«Ханталапай» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
8	«Атжарыс» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
9	«Атжарыс» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
10	«Бес асық» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
11	«Бес асық» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
12	«Хан болып шық» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
13	«Хан болып шық» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
14	«Ұтыс» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
15	«Ұтыс» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
3 тоқсан (20 сағат)					
1	Асық ойынының әдіс-тәсілдері	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
2	«Арқаласпақ» ойыны.	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
3	«Арқаласпақ» ойыны.	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	

4	«Барыңды сал» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
5	«Барыңды сал» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
6	«Бес тас» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
7	«Бес тас» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
8	«Киімалғыш» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
9	«Киімалғыш» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
10	«Тас қала» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
11	«Тас қала» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
12	«Мергендік таныту»	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
13	«Асық» ойнау	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
14	«Өріс» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
15	«Өріс» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
16	«Құмар» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
17	«Құмар» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
18	«Бәйге» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
19	«Бәйге» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
20	«Бәйге» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
4 тоқсан (16 сағат)					
1	Асық ойынының әдіс-тәсілдері. Иіру жаттығуы.	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
2	Асықты ату жаттығуы	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
3	«Тәйке» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
4	«Тәйке» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
5	«Қаржу» (қақпақыл) ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	

			түсіндіру		
6	«Қаржу» (қақпақыл) ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
7	«Бес табан» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
8	«Бес табан» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
9	Шыр «Алшы» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
10	Шыр «Алшы» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
11	«Шік-бүк» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
12	«Шік-бүк» ойыны	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
13	Асық тігіп ойнау	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
14	Асық тігіп ойнау	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
15	Асық ату жаттығулары	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	
16	Асық ату жаттығулары	1	Әдісін түсіндіру	Жаттығу	

Сабақ жоспары.

Сабақ тақырыбы: Ұлттық ойындардың бірі-асық ойыны.

Сабақтың мақсаты:

Білімділік: Ұлтымыздың негізсіз ұмытылып бара жатқан ойынын жаңғырту, бабаларымыздың ойыны туралы түсінік беріп, қызығушылық ояту.

Дамытушылық: Асық ойнату арқылы оқушыларды дәлдікке, мергендікке, ептілікке, жеңіске деген құштарлыққа, намысқойлыққа, әділдікке баулу.

Тәрбиелік: Оқушыларды ұлтымыздың құндылықтарын қастерлеуге баулу, қазақ халқының брендтерін сақтап әлемдік деңгейдегі спорттық ойындар қатарына қостыруға ой туғызу.

Міндет: Асық ойынының барлық ережелерін, қыр – сырларын зерттеп, ізденіс жұмыс жасап, асықтың түрлері мен ерекшеліктерін білу.

Сабақ барысы: Ұйымдастыру кезеңі

I. Ой қозғау:

- Асық туралы не білеміз?
- Асық - қазақ халқының ұлттық ойыны
- Асық қазақ халқының ырымдарында қадірлі сүйектің бірі
- Баласының ермегі, ойыншығы, сүйікті ойыны болған

II. Асық ойыны, баланың күн ұзақ қимылына тигізер әсері мол.

– Ойын барысында:

- жүгіру
- жүру
- иілу
- секіру
- сақа иіру
- көздеп тигізу
- лақтыру, ату т. б, жатады.

III. Асық атаулары:

1. Сақа - арқардың асығы
2. Жабайт – еліктің асығы
3. Асық - қой мен ешкінің асық жілігінен алынады
4. Шүкімайт - қозы мен лақтың асығы

IV. Асықты иіріп тастағандағы жатысы бес түрлі аталады:

1. Ең сәтті тұрғандағы атауы «алшы». /барлығын бірден ұтасың /
2. Төңкеріліп тұрғаны тәукі /тәуекел мағанасы/ (тәйкі)
3. Екбетінен жатқаны «бүк» /бүк түсіп жату/

4. Шалқасынан түскені «ішік» /іші көрініп жатуы/
5. Егер еңкейіп, тұмсығымен тік қадалса «омпа» / омақаса құлаған /
6. Таза тұрмай - алшы тұрғаны қисайып, не тәйкі қисайып тұрса «қырта» дау туғызатын /қырынан жату/ деп аталады.

«Ханталапай» ойынының ережесі.

1. Сақаларды жарыстыру.
2. Қолымыздағы асығымызды көнге саламыз.
3. Иіреміз.
4. Шікке шік, бүкке бүк, әлшіге әлші, тәйкеге тәйке атамыз.
5. Атқан қолымызбен асықты алуға болмайды.
6. Саусағымыздың сыртымен атамыз.
7. Ханды алу үшін әлші тұрған жағдайда ханталапайды жан-жағынан талап аламыз. Ұпайдың жартысын жинағаннан кейін ханды алуға рұқсат.

«Бес асық» ойыны

1. Ойыншылар шеңбер бойына отырады.
2. Ойынды бастау үшін сақалар жарысы болады.
3. Сақамызды жоғары лақтырып, төменге түскенше иірген асығымызды, қолымызға жинау керек.
4. Ұпай саны жинаған асығымызға байланысты болады.

V. Ойнату

VI. Жеңімпазды анықтау

Қорытындылау.

Сабақтың қойылым түрі.

Қазақтың ұлттық ойыны «Ханталапай»

Сабақтың мақсаты:

Білімділік: Ұлтымыздың негізсіз ұмытылып бара жатқан ойынын жаңғырту, бабаларымыздың ойыны туралы түсінік беріп, қызығушылық ояту.

Дамытушылық: Асық ойнату арқылы балаларды дәлдікке, мергендікке, ептілікке жеңіске деген құштарлыққа, намысқойлыққа, әділдікке баулу.

Тәрбиелік: балаларды ұлтымыздың құндылықтарын қастерлеуге баулу, қазақ халқының брендтерін сақтап әлемдік деңгейдегі спорттық ойындар қатарына қостыруға ой туғызу.

Міндет: Ханталапай ойынының барлық ережелерін, қыр – сырларын зерттеп, ізденіс жұмыс жасап, асықтың түрлері мен ерекшеліктерін білу.

Қажетті заттар: Ойын бөлмесіне арналған ұлттық төсеніш (оюлы текемет, сырмақ, алаша).

Қой малының асықтары.

Ұлттық нықышта өрнектелген қоржын.

Алдын ала дайындалған тапсырмалар.

Сабақ түрі: Ойын - сабақ.

Ойын барысы: Шаттық шеңбері:

Сәлеметсіздер ме!

Балалар: (амандасады) Үлкенге де сіз!

Кішіге де сіз!

Бар адамға құрметпен, бас иеміз біз!

Мұғалім: Бүгін қандай күн?

Балалар; Сәрсенбі,

Мұғалім: Керемет, жарайсыңдар балалалар! Бүгін сәрсенбінің сәтті күні.

Балалар бүгін ерекше сәтті күн, ауа - райы да тамаша екен.

Жайлауға барып асыр - салып ойнап келейік.

Жайлауда балалар ата - әжені көріп, көрісіп (ассалаумағалейкум)
амандасады.

Ата - әже балаларды ағаш үйге кіргізеді.

- Ата? балалар қайдан келдіңдер?

- Мектептен келдік

Ата: -Бәрекелді!

Әжесі балаларға қымыз бен бауырсақ береді.

Ата: Бата береді.

Мұғалім: -Біз балалармен жайлауға қыдырып шығып едік. Бой жазып ойын ойнап қайтайық дегенбіз.

Ата: -Ия, дұрыс қой. Біздер де бала кезімізде ұлттық ойындар ойнағанбыз.

Мұғалім: -Ата, біздің мектеп балалары да, қазақтың ұлттық ойындарын біледі. Ал балалар біз қандай ұлттық ойындарды білеміз.

- 1) Көкпар ойыны
- 2) Соқыртеке ойыны
- 3) Ақ сандық, көк сандық ойыны
- 4) Арқан тарту ойыны
- 5) Қазақ күресі ойыны
- 6) Білектесу ойыны
- 7) Жасырынбақ ойыны
- 8) Ақ сүйек ойыны
- 9) Орамал тастау ойыны
- 10) Хан талапай ойыны.

Ата: -Жарайсыңдар балалар! Сендер қазақтың ұлттық ойындарын біледі екенсіңдер.

Әже: -Қыздарымыздың қандай өнерлері бар екен.

Қыздар қазақтың «Қасиетті домбыра» әнін орындап береді.

Ата, әже: -Көңіліміз көтеріліп, қуанып отырмыз, жарайсыңдар балаларым.

Ата: -Отанасы сандық тұрған асықтарды алып берші.

Балаларға ризашылығын білдіріп бір қоржын асық сыйлайды. (сандықтан алып береді)

Балалар: -Рахмет.

Мұғалім: -Олай болса ата астың батасын берсеңіз біздің ұлдарымыздың өнерлерін тамашалап көріңіздер.

Ата: Бата береді.

Мұғалім. -Сыртқа шығып ата берген асықпен ойын ойнайық.

Мұғалім қоржынды ұстап тұрып: Асық туралы не білеміз? Асықпен қандай ойындар ойналады?

(балалардың жауаптары тыңдалынады) (Асық ату, үш табан, ханталапай т. б.)

Сабақ барысы:

Мұғалім: Балаларға «Ханталапай» ойынының шартын түсіндіріп өтеді.

Бәйгеге түсіп жарыспай,

Жүйріктің бағы жанар ма?

Білім мен өнер жарысып

Тәрбие, тәлім табар ма?

Бұл бәйге – ойдың бәйгесі.

Кім жүйрік ойға – сол алда – дегендей, ең озық ойлы баланы анықтаймыз.

Мұғалім: -Ал ойнасақ - ойнайық

-Бүгінгі ойынға барлығымыз қатысамыз, Олай болса, жарысымызды бастайық.

«Талапай - ау, талапай, табылды ойын алақай»- деп қоржындағы асықтарды балалар алдына тастаймын. Балалар жарыса асықтарды «ханталапай» деп дауыстап асықтарды таласып, бөліп алады. Жинаған асықтарын санап, әр бала 5 асықтан тігіп ойынға қатысады. Хан асығы қолына түскен бала алғашқы болып ойынды бастайды. Асықтарды атады да, тигізген асықтарын ұтып алады. Тигізе алмай қалған жағдайда, мұғалім қойған тапсырмаға жауап береді. Егер ойыншы бала жауап бере алмаса, қатысушы басқа балалар жауап береді. Осылайша ойын жалғасады. Ойын соңында сұрақтарға дұрыс жауап беріп, асықты көп жинаған бала жеңімпаз атанады.

Сабақты қортындылау.

Анықтама

Асық ойыны – қазақ халқының ежелгі өте кең тараған ұлттық ойын түрлерінің бірі. Оны көшпелі этномәдени өмір тудырған төлтума өнер деп танимыз. Ойынның басты объектісі де, құралы да – асық. Аталмыш ойын әсіресе балалар арасында кең тараған. Оларды ептілікке, мергендікке, ұқыптылыққа, сергектікке баулитын тәрбиенің көзі. Тіліміздегі, *қой асығы деменіз, қолайыңа жақса сақа зой* немесе *асығы алшысынан түсті..*, т.б. тіркестер тегін айтылмаса керек. Сондай-ақ қазақтар жақсы көрген жасты: *алтын асықтай* немесе *киіктің асығындай шымыр* деп атайтын үрдіс бар. Мұндай фразеологизмдер асықтың айырықша символдық мәніне қатысты қалыптасқаны анық.

Асықтың түрлері

Асық – төрт түлік мал мен қоңыр аңның санының орта тұсында орналасқан асық жіліктен алынады. Оның түрлері көп. Атап айтқанда:

Сақа – асықтың үлкен әрі шымыр түрі. Бұл асық жеткен еркек қойдан (серкеден) немесе қошқар-текеден алынады.

Кеней – көпшілік ойнауға арналған қарапайым асықтар.

Шүкейт – жас малдың асығы.

Қойлық – қойдың асығы.

Ешкімек – ешкінің асығы.

Құлжа – құлжаның асығы.

Көктабан – қорғасын құйылған салмақты сақа асық.

Топай – сиырдың асығы.

Жабай – ірі асықты айтады.

Қолқар – арқардың асығы.

Асықтың атаулары

Алшы – асықтың тәйкеге қарама-қарсы жағы, яғни алшы тұруы.

Тәйке – асықтың алшыға қарама-қарсы жағы.

Бүк – асықтың дөңес жағының жоғары қарап түсуі.

Шік – асықтың қуыс жағының жоғары қарап түсуі.

Омпы – асықтың ашасы немесе мұртша жағы жоғары қарап түсуі немесе тік тұрып қалуы.

Шоңқай(жанта) – асықтың омпаға қарсы жағымен тік түсуі.

Асық ойыны барысында қолданылатын құралдар мен әдістер.

Көн киіз – асықтың «тақта» ойыны барысында қолданатын жұқа әрі икемді асық атуға, қаржуға қолайлы құрал. Бұл асық ойынының түрлеріне байланысты 50X50, 80X80, 100X100 см көлемінде болады. Көн киіздің дөңгелек шеңбер түрін де қолдануға болады. Ондай жағдайда көн киіздің диаметрі 50, 80, 100 см. Көн киіздің жиегін жіңішке ұлттық нақышты оюлармен көмкерген дұрыс.

Тақта – көн киіз шағын тақтаның үстіне орналасады. Тақта дөңгелек немесе 4-6 қырлы болады. Ойыншылардың қимылына кедергі келтіретіндей үлкен болмауы шарт. Тақта ойыншылардың қалауына немесе ұйымдастырушылардың ұсынысына қарай отырып, болмаса түрегеп тұрып ойын жүргізуге қолайлы болу керек.

Асық иіру – ойыншы асықты иіргенде көп асық қолына сыймайтын болса екі-үш бөліп иіруіне болады. Иіріп тасталған асық көн киіздің сыртына шашырап кетпеуі қажет. Ондай жағдайда көннен тыс жатқан асық ойыннан да тыс қалады. Былайша айтқанда ойыншы өз мүмкіндігіне толық ие бола алмайды.

Асық иірудің әдісі – ойыншы асықты жай шашып тастамайды аса ептілікпен иіреді. Асықты қос қолдап немесе бір қолмен иіріп тастайды. Қолды төңкеріп немесе көн киіздің ортасын көздеп шиырлата иірген асық дұрыс орындалған болып есептеледі. Егер ойыншы асықты дұрыс иірмесе төреші тарапынан ескерту алады. Ескертуді қатарынан үш рет алған жағдайда асықты келесі ойыншыға ауыстырады.

Асық ату – бұл асық ойынының ең бір ептілікті қажет ететін тұсы. Ойыншы қажетті асықты атқанда екі қолдың он саусағының кез-келгенін пайдаланады. Бірақ ату кезінде саусақты сүйретіп немесе жай түртіп атуға болмайды. Бұлай істеген жағдайда асық келесі ойыншыға ауысады.

Асық атудың әдісі – ойыншы көндегі асықтың орналасуына қарай асықтарды атады. Асықты атуға ыңғайлы саусақ бүгіліп, екінші бір саусақтың тіреуінен шертіліп барып асыққа тигені дұрыс.

Асық ату барысындағы қозғалыс есебі – ойыншылардың жас айырмашылығына қарай асық ату кезіндегі қозғалыс есебі үлкен рөл атқарады. Мысалы, «тақта» ойыны барысында ойыншы тақтаны айналып жүріп қажетті асықты атуға болады. Немесе өзінің отырған орнынан қозғалмай-ақ ойынды жалғастыруға болады. Бұл жағдай ойыншылардың шеберлігіне байланысты ойынның алдында төрешілер тарапынан белгіленіп беріледі.

Қаралық – ойыншы асық ойыны ережесіне сай келмейтін іс-әрекеттерді қолданғанды айтады. Бұл төрешілер тарапынан ескерту беру арқылы жөнге келтіріледі.

Шеңбер – бұл асықтың «алаң» ойыны кезінде көп қолданады. Ойыншылардың сыртқы түзілім шегі.

Су – ойыншылардың алаңға тігілген асықты ату кезіндегі бағыты. Ойынның түріне қарай 1, 2, 3, 4 бағытта болады.

Сөре – асық тігілген кіші шеңбер. Онда ойыншылар көнге салған асықтар орналасады.

Қарақшы – алтын сақа орналасқан нүкте.

Кезек – асық ойыншылардың ойынға кіру реті.

Кезекті анықтау – кезекті төрешілер анықтайды. Ойыншыларға асық иірту арқылы немесе жеребе бойынша кезек тоқтатады. Мысалы «тақта» ойынына 4 ойыншы қатысатын болса төреші ойыншылардың көнге тастайтын асықтарын (4-5 асық) иіртіп кімнің асығы көп алшы түседі, соған қарай кезек тоқтатады.

Қаржу (қаршу) әдісі – асықты жоғары серпіп тастап, сол аралықта көндегі асықты іліп алып, жоғары серпілген асықты жерге түсірмей қаржып алу арқылы атқарылады. Асықтың санына немесе түріне қатысты қаржыйды.

Шеңбер сыртында тұрып асық лақтыру – белгіленген орында тұрған сақаны атып алу үшін ойыншы қолындағы асығын дәлдеп лақтыруды айтады. Ойыншы асықты оң немесе сол қолының бас бармағы мен сұқ саусағына қысып ұстап, сақаны дәлдеп лақтырады.

Асық ойынында асықтың берекесі де, басшысы да «сақа». Асықтарды атқанда сақамен көздейді. Бас бармақпен сұқ саусаққа қысып ұстап жоғары сілкіп, салмақтап айналдырады. Айналдырып тұрған сақаны сағаттың тіліне қарсы иіріп атады. Ірі әрі салмақты иіріліп тиген сақа асықтарын бірнеше домалатады. Шебер иіріліп атылған сақа, асыққа тигенде 10 сантиметрден 150 сантиметр жерге дейін ұшырып жібереді.

Асықты иіріп тастағандағы жатысы бес түрлі аталады.

- 1.Ең сәтті тұрғандағы атауы «алшы» /барлығын бірден ұтасың/.
- 2.Төңкеріліп тұрғаны тәукі /тәуекел мағанасы/ (тәйкі).
3. Етбетінен жатқаны «бүк» /бүк түсіп жату/.
4. Шалқасынан түскені «ішік» /іші көрініп жатуы/.
5. Егер еңкейіп, тұмсығымен тік қадалса «омпа» /омақа аса құлаған/.
6. Таза тұрмай - алшы тұрғаны қисайып, не тәйке қисайып тұрса «қырта» дау туғызатын /қырынан жату/ деп аталады.

Енді көпке танымал кейбір ойындарды тереңірек талдап көрелік.

«Хан болып шық»

Асық ойынының кең тараған және өте мағыналы түрінің бірі – «Хан болып шық». Бұл ойын – егер дұрыстап көңіл бөліп ойнаса, тәрбиелік мәні өте зор ойын. Баланы ыждағаттылыққа, алдына белгілі бір мақсат қоюға және сол мақсатына жетуге жетелеуге үйретеді. Ойынға екі не одан да көп ойыншы қатысуға болады.

Ойынның ойнау ережесі: әуелі ойын алаңы ұзын сызықпен екіге бөлінеді. Оны шартты түрде ойын сызығы дейміз. Ойын – осы сызықтың

бір жағында ғана (айталық, сол жағында) өтеді. Ойын өтетін жағын бұрыннан айтылып келе жатқандай көн дейміз. Көннің оң жағында тұрған балалардың (ойыншылардың) бір бала сақаларын жинап алып, жерге иіріп тастайды. (Ойынға бес ойыншы қатысып отыр деп есептейік). Мұндағы мақсат: ойынды бірінші кім бастайтынын, одан кейін кімдер қостайтынын анықтап алу.

Сонымен, жерге иіріліп түскен сақалардың бірі «алшы» (не «тәйкі») тұра қалып, қалғандары «шік», не «бүк» болып жатыр. Демек, «алшы» тұрған сақаның иесі ойынды бірінші боп бастайды. Ендігі жерде, қалған төрт сақа иіріледі. Сөйтіп, соңғы бір сақа қалғанша иіріле береді.

Білмейтін адамға түсінікті болу үшін, «сақа иіруді» таратып айтайық:

А) Бірінші иіргенде бір сақа «алшы», бір сақа «тәйкі» тұрып, қалғандары жатыр делік. Демек, «алшы» ойынды бастайды, «тәйкі» екінші боп көнге шығады. (Ескерту: «ойынды бастайды» - көнге бірінші боп шығады деген сөз). Әрі қарай қалған үш сақа иіріледі.

Ә) Бірінші иіргенде екі не үш сақа «алшы» тұра қалулары мүмкін. Ондай жағдайда әуелі тек осы үш сақаны қайтадан иіріп, қайсысы бірінші, қайсысы екінші, қайсысы үшінші болатынын анықтап алғанша, қалған екі сақа күте тұрады. (Ескерту: сақа етіп ешкі не киік асығын пайдалануға болмайды).

Енді ойын ережесін таратсақ: Сонымен, ойынның бастаушы және қостаушылары белгілі болды. Сол белгілі болған ретіне қарай олар кезек-кезек көнге шығады. Ал ойын сызығының бойында (яғни, сызықтың үстінде) аралары шамамен 3-4 см. қашықтықпен 5-6 асық тігіледі. Көнге шыққандардың ішінен ойын сызығынан ең алыс қашықтықта жатқан сақаның иесі әлгі 5-6 асықтың бірін көздеп атады. Егер, сызық үстіндегі асықтың біріне дәл тигізіп, оны әрірек ұшырып жіберсе, 10 (он) ұпай еншілейді. Ойын тоқтап, басынан басталады.

(Ескерту: сақа тиіп, әрірек ұшып кеткен асықтың жатқан жері мен көн сызығының арасы табан өлшеміне жетсе, ойын тоқтатылмайды. Әлгі жатқан

асық өлік деп есептеліп, көнде тұрған қалған ойыншылар енді сол өлікті атады).

Егер көнге шыққан қай-қай ойыншының асығы әп дегеннен «әлші» тұрса, оған бірден он ұпай беріліп, ойын қайтадан басталады.

Егер көнге шыққан қай-қай ойыншының асығы «тәйкі» тұрса, ол сол бетінде ойын сызығының үстінде тұрған асықтардың бірін атады. Тигізген асығын табан өлшемiнен әрi асырып жiберсе оған он ұпай берiлiп, ойын қайтадан басталады. Ал, тигiзе алмаған жағдайда (немесе тигiзген асығы «өлiк» болса), келесi кезекте оның он ұпайын басқа бiр ойыншы еншiлеп кетуi мүмкiн. (Ескерту: осы он ұпайды басқа ойыншы еншiлеген жағдайда, оның өзiнiң атып тигiзгенi бар, бiрден жиырма ұпай берiледi).

Бұл ойынның басты мақсаты: 100 (жүз) ұпай жинап, ойынды бiрiншi болып бiтiрген ойыншы – ХАН болады. Ойын әрi қарай жалғаса бередi. Екiншi болып бiтiрген ойыншы – УӘЗiР болады. Үшiншi бiтiрген ойыншы – БАС БАТЫР болады. Осылайша: БiРiНШi, ЕКiНШi, ҮШiНШi БИ, төленгiт барып кел-шауып кел, құл, құлдың құлы болып кете бередi. (Осы ойында Хан болған ойыншы келесi ойында «сақа иiру» анықтамасына қатыспайды, ойынды бiрден бiрiншi боп бастайды).

Бұл – кез-келген басқа елге «Бiздiң осындай ұлттық ойынымыз бар» деп ұялмай көрсетуге болатын тамаша ойын. Тамашалығы сол – балаларды кiшкентай кезiнен бастап болашақта кiм болатынына ұмтылуына баули бастайды; баланың дұрыс қалыптасуына кәдiмгiдей ықпал етедi. Өйткенi, балалар ойынды бас жағында бiтiргендерге берiлетiн жақсы атақтар үшiн барын салып ойнайды; ойын барысындағы қимыл-әрекеттерiне жауапкершiлiкпен қарауға тырысады. Балаларды жастайынан дұрыс өсуiне баулитын мұндай ойын кез-келген өзге ұлт өкiлдерiнiң қызығушылығын туғызары даусыз.

«Ұтыс» ойыны

Енді Ұтыс ойынынан таратып көрелік: мұның Алшы, Тәйкі деген екі түрі бар.

1. Алшы ойыны. Әуелі, «Хан болып шық» ойынындағы секілді ойынға қатысушы балаларды сақалары иірліп, көнге бiрiншi болып кiм, одан кейiн кiмдер шығатыны анықталып алынады. Ойын басталмас бұрын әр ойыншы көнге, яғни, ойын сызығына бiр-бiр асықтан тiгедi. Содан, ойын басталады. Көнге кезек-кезек шығып жатқан ойыншылардың бiрiнiң сақасы «алшы» тұра қалған жағдайда, ол көнге өзi үшiн бiр асық қалдырып, қалғандарын қалтасына салып (яғни, ұтып) алады. Сөйтiп, ойын басынан басталады. Егер, көнге кезек-кезек шығып жатқан ойыншылардың бiрiнiң сақасы «тәйкi» тұра

қалған жағдайда, ол сол бетінде көн сызығында тұрған асықтардың бірін көздеп атады. Тигізген асықты көн сызығынан табан өлшемінен әрі асырып жіберсе, ол ұтқан болып есептеліп, көнге өзі үшін бір асық қалдырып, қалғандарын қалтасына салып алады. Ойын басынан басталады. (Ескерту: егер ол тигізген асығын көн сызығынан табан өлшемінен әрі асырып түсіре алмаса (яғни, өлік болса), не мүлде тигізе алмаса, көнге айып ретінде бір асық тігіп қояды. Ойын әрі қарай жалғаса береді).

Сонымен, көнге барлық ойыншылар шығып болған соң, көн сызығынан ең алыс қашықта жатқан ойыншы көн сызығында тұрған кез-келген асықтың бірін көздеп атады. Егер, ол тигізген асық көн сызығынан табан өлшемінен әрі асып түссе, ол ұтқан болып есептеліп, ойын басынан басталады; ал, асық жатқан жер мен көн сызығының арасы табан өлшеміндей ғана болса, ол асық өлік деп есептелініп, қалған ойыншылар енді сол асықты (өлікті) атады. Ойын осылай жалғаса береді.

2. Тәйкі ойыны. Бұл ойынның Алшы ойынымен ережесі бірдей болғанымен, ептеп айырмашылығы бар. Мысалы, көнге шыққан ойыншының сақасы тәйкі тұрған жағдайда, ол өзі үшін көнге бір асық қалдырып, қалғанын ұтқан есебінде қалтасына салып алады. Ойын басынан басталады. Егер көнге шыққан ойыншының сақасы әлші тұрса, онда қалған ойыншылар көн сызығының қасында тұрып, кезек ретімен сол сақаны атады. Қайсысы тигізсе (қалай тигізсе де), сол ұтқан болып, ойын басынан басталады. Әрі қарай осы бағытпен ойналады. Байқап отырған шығарсыздар, екі ойынның ережелері бірдейге жақын; тек бірінде Алшы қожайын болса, келесі бірінде Тәйкі қожайындық етеді. (Ескерту: осы екі ойынға да ортақ қатаң тәртіп: көн сызығына тігілген асықтарды бірыңғай алшы, не бірыңғай тәйкі тігуге болмайды – ондай жағдайда ойыннан сырт тұрған (яғни, ойнамай тұрған) кез-келген бала көн сызығындағы асықтарды түгел «шұр-р» деп, сыпырып ала алады).

Енді, осы екі ойынның мүлде басқаша ойналу тәсілін қарастыралық:

1. Алшы ойыны.

№1-сызық _____

№2-сызық _____

№3-сызық _____

№1- сызық пен №2- сызықтың арасы 1 метр, №2- сызық пен №3- сызықтың арасы 30-40 сантиметр. №2- сызық – КӨН сызығы.

Сақалары иіріліп, бастаушы-қостаушылары анықталғаннан кейін, ойын басталады. Ойыншылар көннен №1- сызыққа қарай, одан әрі асырып шығады. Кейін кезек-кезек ата бастағанда, көндегі тұрған асықты №3-сызықтан бері асырып жіберулері тиіс. Бар айырмашылығы осы. Яғни, бұрынғыдай сақа тиген асықты табан өлшеміне салып жатпайды. Бұл- сақа

тиген асық «өлік» болды деп дау-жанжал шығармас үшін өте пайдалы. (Әрине, сақа тиген асық №3-сызыққа сәл жетпей қалса – онда өлік болғаны)

Қалған ойнау ережесі жоғарыдағы Алшы ойынының бірінші нұсқасында айтылғандай өрбиді.

2.Тәйкі ойыны.

Бұл тәйкі ойынының жоғарыдағы Тәйкі ойынымен ойнау ережесі біп-бірдей болғанымен, бір-ақ айырмашылығы бар. Ол –мынау: айталық, кезегі келген ойыншы көндегі тұрған көп асықтың бірін атты. Егер сақа мен сақа тиген асықтың екеуі де шік (әйтпесе, бүк) жатса, демек ұтқаны. Ол ұтқан асығын алады да, әрі қарай ата береді. Мақсат: сақа мен сақа тиген асық бірдей жатулары керек. Сөйтіп әр ойыншы кезек-кезегімен көндегі асық біткенше ата береді. (Бір ойыншы асық біткенше атып, ұтып кетуі мүмкін).

«Омпы» ойыны.

Асықты мұртынан немесе жамбасынан тұрғызуды омпы дейді. Бұл ойынға асығы бар ойыншылар қатысады. Оны тегіс алаңда, жазық жерде, тіпті бөлме ішінде де ойнай береді. Екі ойыншыдан он ойыншыға дейін қатысса ойын қызықты өтіп, ешкімді жалықтырмайды. Негізгі мақсат – неғұрлым көп асық ұтып алу.

Ойын ережесі. Ойнаушылар арасы 20 адым көмбе сызады да көмбенің тең ортасына сызық бойына ойыншылардың әрқайсысы екі асықтан көнге тігеді. Тігілген асықтардың тап ортасына бір асықты омпысынан тұрғызады. Балалар сақаларын иіріп, кезектері бойынша бірінің артынан бірі қатарға тұрады да, кезек-кезек сақаларымен, он адым жердегі омпыны атып түсіруге, сөйтіп асық ұтып алуға кіріседі. Егер бір ойыншы ортадағы тұрған омпыға бірден тигізсе, онда көндегі бар асықты сол алады, ал омпыға тигізе алмай, тұрған асықтардың кез келгеніне тигізсе сол тигізген асығын ғана алады. Көндегі асық таусылған сайын ойыншылар асықты қайтадан тігіп отырады.

«Арқаласпақ» ойыны.

Бұл ойынды екі ойыншы ойнайды. Сақаларын иіріп, кім бірінші атуды бастайтынын анықтап алған соң, ойын басталады. Қостаушы сақасын әрірекке лақтырып жібереді. Бастаушы оның сақасын көздеп атады. Егер, тигізсе – қостаушы оны сақасы жатқан жерге дейін арқалап апарады да, қайтадан өз сақасын әрірекке лақтырып жібереді. (Келісімге байланысты кезектесіп ойнауға да болады, яғни, енді Бастаушы сақасын анадай жерге лақтырып жібереді де, Қостаушы оның сақасын көздеп атады). Бастаушы тағы да атады. Тигізе алмай қалса, ойын кезегі Қостаушыға өтеді. (Ескерту: сақаны анадай жерге лақтырып жібергенде, белгілі бір қашықтықтан әрі асырмау керек: мысылы 4-5 метр).

Осы ойын-кезінде күллі қазақ балаларының сүйікті фильміне айналған «Менің атым Қожа» кинокартинасында керемет көрініс тапқан. Қожа өзінің Сұлтан деген тентек, тілазар досымен қойлы ауылға келе жатып, жол қысқартпақ ниетпен арқаласпақ ойнайды. Сонда, әйтеуір бірдеңе ойлап таппаса ішкені бойына тарамайтын Сұлтан оның арқасына мініп алып, біразға дейін түспей қоятыны бар. Көпке дейін көз алдыңнан кетпейтін тамаша эпизод.

(Ескерту: бұл ойынды сиырдың топайымен (асығымен) ойнаған ыңғайлы).

«Атжарыс» ойыны.

«Асығың алшысынан түсіп, бәйгеден атың озып келсін, балақай».

Ойын мәтелі.

Жоғарыдағы шеңбер-сурет шартты түрде беріліп отыр. Өйткені ойын барысында диаметрі 1-1,5 метр боп сызылатын шеңберді айналдыра 30-40 асыққа дейін қойылады. (Ескерту: сол шеңберді айналдыра асық орнына көлемі асық шамалас қиыршық тас та қоюға болады).

Бұл енді ойынның төресі. Болашақ шабандоз балалар ат жарыстың не екенін осы ойыннан бастап үйрене бастайды десек қателеспейміз. Өйткені, осы ойынды мықты үйреніп өскен бала, кейін шабандоз болып, бәйгеге шапқанда да тақымды қай жерде қысып, қай жерде бос ұстау; тізгінді қай жерде тартып, қай жерде жіберу секілді қарапайым элементтерін оңай меңгереді. Себебі, осы ойын барысында сақаны – сенің бәйгеге қосқан атың (яғни, асығың) қай тұсқа келгенде қалай шиіру керек – бәрі де үлкен есеппен жасалады. (Бұл сөйлемнің толық мағынасы – ойын ережесін түсіндіру барысында ашылады).

Сонымен ойын ережесін таратсақ: әуелі диаметрі 1-1,5 метр болатындай етіп үлкен шеңбер сызылады. Содан, шеңберді айналдыра араларын 5-10 сантиметрдей етіп қиыршық тастар қойылады. Тастар әр

түске боялған. Бірінші тас (шеңбер - суретке қараңыз) – СӨРЕ (старт) ; он екінші тас – МӘРЕ (финиш).

Тастардың түрлі-түске боялатын себептері:

А) Ақ түс (атың озды – үш тас; яғни, үш жерге қойылады) – бұл тастың тұсына келген атың алға қарай және үш меже (яғни, үш тас) жылжып барып тоқтайды. (Ескерту: егер, үш меже алға жылжып келіп тоқтағанда қара не қоңыр тастың тұсына келіп қалса, бір меже кейінге шегеріліп тұрады);

Ә) Қара түс (атың өлді – екі тас) – бұл тастың тұсына келген жарыс аттары өлген болып есептеледі; яғни, ойыншы ойыннан (жарыстан) шығады;

Б) Көк түс (қара басты – екі тас) – бұл тастың тұсына келіп тоқтаған аттар кейін қарай үш меже шегінеді (Ескерту: егер, үш меже кейін шегінгенде ақ не қара тастың тұсына келіп қалса, солай тұра береді; яғни, ақ тас пен қара тасқа қойылатын шарттар бұған жүрмейді);

В) Қоңыр түс (алып қашты – бір тас) – бұл тастың тұсына келген аттар да өздері алып қашқан болып есептеліп, жарыстан шығады.

Қалған тастар боялмайды.

Енді тастардың орналасу тәртібі:

Ақ тас – үшеу; біреу – екінші, біреуі – төртінші, біреуі – жетінші межеге (Ескерту: меже – шеңберді айнала тұрған тастар) қойылады.

Қара тас – екеу; біреуі – бірінші, біреуі – тоғызыншы межеге қойылады.

Көк тас – екеу; біреуі – алтыншы; біреуі – сегізінші межеге қойылады.

Қоңыр тас – біреу; бұл – бесінші межеге қойылады.

(Ескерту: нағыз ойын кезінде диаметрі 1-1,5 метр шеңберді айнала 30-40 тас тұрғандықтан, боялған тастардың саны бұдан әлдеқайда көп болады.

Мысалы: ақ тас алтау, қара тас төртеу, көк тас жетеу, қоңыр тас бесеу;

бұларды ойыншылар ақылдасып отырып, әр жерге қояды).

Жарыстың орындалу ережесі:

Сонымен, ойын басталады. Ойын үлкен шеңберде өтіп жатыр. Шеңберді айналдыра 40 тас қойылған. Ойынға 15 ойыншы, яғни, 15 ат қатыстырғалы отыр. Әр ойыншыда екі-екі асықтан бар: біреуі – сақа, біреуі – бәйгеге қосылатын ат.

Барлық басқа ойындар секілді, алдымен сақалар иіріліп, бастаушылар мен қостаушылар анықталады. Сосын, ойын басталады.

Ал, аттардың қалай жүретіні (демек, қалай шабатыны) былайша анықталады: иірген сақаң әлші түссе – 5 жүріс; тәйкі түссе – 4 жүріс; шік – 3; бүк – 2; жанта – 0; омпа – 8; (Ескерту: сақаны иіргенде омпаға көп тұра бермейтіндіктен, оған үлкен жеңілдік беріліп отыр; бірақ «Алмақтың да салмағы бар» демекші, омпа қай тастың қасына келіп тоқтаса да, сол тасқа қойылатын шартқа бағынады; мысалы: қара тастың тұсына келсе–өліп қалады).

Сонымен, ойын басталды. Көкала шаңды көкке көтерген алақұйын аламан бәйге естеріңізде шығар. Бұл жерде де сол аламан бәйге басталады. Аттың құлағында ойнайтын шабандоз бала бәйгеге шабу өнерін ең алғаш осы жерден бастап үйренеді десек, еш қателеспейміз. Кішкентайынан осы ойынды мұқият ойнап үйренген бала өсе келе ат жалын тартып мініп, бәйгеге шапқанда да, анабір абдырап, сасқалақтамайтыны да содан. Неге дейсіз бе? Таратып айтып көрейік, ендеше.

Сонымен, бәйге басталды.

Бұл – қалай болса солай сақанды иіріп қойып, құр бекер шеңберді айналып шығу емес. Мәреге жеткенше талай-талай шешуі қиын мәселелер бар алдыңда. Бәйгеде де солай емес пе? Тақымды қай жерде қысып, қай шамада босаңсыту керек; тізгінді қай жерде тартып, қай жерде жіберу керек? Бұл жолы да солай. Ойын (яғни, жарыс) – аяғына дейін, демек, ең соңғы ат мәреге жеткенше ойналады. Өйткені, сөреден мәреге жеткенше жолда бірталай бөгет бар. Бәйгеге қосылған он бес аттың нешеуі мәреге аман-есен жететіні әлі белгісіз. Міне, осы жерде ойыншылардың біліктілігі, алғырлығы, байқағыштығы және ұстамдылығы байқалады. Атың қай тастың тұсына келгенде сақаны қалай иіру керектігі осы тұста ескеріле бастайды. Сақа сыры – иесіне мәлім. Қатты немес жай иіру, жерге жай ғана тастай салу секілді әрекеттер іске қосыла бастайды. Себебі, айталық: сенің бәйге атың тұрған тастан кейінгі екі межеден соң қара тас тұр. Ал, сенің сақаң иіргенде бүк түспес үшін сақаны қалай, қандай күшпен иіру керек?

Осындай ерекшеліктеріне мән бере отырып қарасаң, ойын алаңында керемет аламан бәйге өтіп жатқанына көзің жетеді. Біреуінің аты мәреге жете бере шаң қауып, «өліп» жатады, біреуінің тым жақсы «шауып» келе жатқан аты әлденеден үркіп ала қашып, жарыстан шығып қалып жатады, тағы біреуінің бірталай жерге барып қалған сәйгүлігі кенет кері қарай «жылжып кетеді (Бұл көріністі аты кері шауып кетті деп емес, артындағы аттар қуып жетіп, басып озды деп түсіну керек), енді біреулер баяғыда мәре сызығын қиып өтіп, аттарын суытып жүреді...

Міне, осы тірліктердің барлығы да кәдімгі шын аттар шабатын үлкен бәйгелерде де болып жатады. Ендеше, кез-келген қазақтың қара баласы үзенгіге аяқтарын салмай тұрып-ақ, оған дейін бәрі біліп келеді.

Жерде отырып (немесе, үстел үстінде) ойнауға болатын ойындар:

«Бес асық» ойыны.

Бес асық – ұтыс ойыны емес, ермек ойыны. Бұл ойынды үлкендер де, кішілер де, тіпті, қыздарға да ойнауға болады. Негізі, екі адамға ойнауға

қолайлы. Ойыншылар әуелі сақаларын иіріп, кім бастайтынын анықтап алады. Жерде бес асық шашылып жатады. Бастаушы анықталғаннан кейін ол жерден бір асық алып жоғарырақ лақтырып жібереді де, ол айналып жерге түскенше тез қимылдап жерден бір асық алып және жерге түсіп келе жатқан асықты қағып алуы керек. Үлгерсе – ұтқаны. Ойын әрі қарай жалғасады.

Осылайша, келесі кезекте үш асық, одан кейін төрт асық алып үлгеруі керек. Ұқыпты мұқият және үлгеріп істесе – ұтқаны. (Не жерден өзіне керекті асықты алып үлгірмей, не жоғардан түсіп келе жатқан асықты тосып алып үлгірмей қалса, ойын тоқтатылып, ойын кезегі келесі ойыншыға өтеді. Ескерту: Бір ойыншы үш не төрт асықты жинап үлгермей, ойын кезегін келесі ойыншыға берді дейік. Келесіде, яғни, оған кезек келгенде, ол сол келген жерінен әрі қарай жалғастырады).

«Барыңды сал» ойыны.

Бұл ойынды да балалармен қоса ересектерге де, тіпті, қыздарға да ойнауға болады. Ойынға алдын ала жан-жағы жонылған, табаны қайралған төрт асық дайындап алады. Бұл ойынға әр түрлі жүлделер (сыйлықтар) тігіледі. (Бұрынырақта балалар асық тігіп ойнаса, үлкендер лақ, қозы, қой-ешкіге дейін тіккен; ал қыз-келіншектер «Келесі бастаңғыны кім өткізетінін анықтауға» ойнаған). Ойын аяқталған сайын жүлде жаңартылып отырады.

Ойын ережесі: Әдеттегідей, әуелі сақаларды иіріп, кезек ретін анықтап алады. Ойын басталғанда, бастаушы әлгі дайындап қойған төрт асықты ортаға иіріп кеп (шашып) жібереді. Егер, шашып жібергенде төрт асық бірыңғай не әлші (төртеуі де), не тәйкі, не шік, не бүк түссе, ол ойыншы тігілген жүлдені түгел алады. Ал, иірген кезде екеуі әлші, екеуі тәйкі, не екеуі шік, екеуі бүк жатса, жүлденің жартысына ие болады. (Ескерту: қалай жатса да, екі-екіден жатса болды).

«Ханталапай» ойыны

Бұл енді ойынның төресі. Иісі қазақ бұл ойынды ежелден ойнап келеді. Бұл ойынды да басқаларды былай қойып, қыздарға дейін ойнауға болады.

Негізінен бұл тек балалар ойыны. Және бір ерекшелігі - бұл ойынды үлкен адам басқарып (яғни, ойнатып) отырса, ойынға өзіндік бір ерекшелік, сән кіріп отырады. Қызығушылық артады.

Ойнау ережесі: Ойынға бес адамға дейін қатыса алады. Бес адам көнге (яғни, ойнап отырған ортаға) бес-бес асықтан тігеді – көнде 25 асық. 26-шы қып-қызыл түске боялған үлкендеу асық – ХАН. (Баяғыда балалар асықты қынаға немесе киіздің ою-өрнегін бояуға арналған бояумен бояп алатын, ал, қазір асық бояуда ешқандай қиындық жоқ дүкендерде бояудың түр-түрі толып тұр). Бұл ұтыс емес ермек ойыны. Әуелі, сақаларын иіріп, кезек ретін анықтап алғаннан кейін (Осы жерде: естеріңізде ме, жоғарыда «Қыз Жібек» фильміндегі көрністі келтіргенбіз: онда ойынды балаларға Төлегеннің әкесі Базарбай шал ойнатып отырады), ойын бастаушы (яғни, ойынды басқарып отырған үлкен адам) қос алақанындағы барлық асықты: «Асықтарым жайлы түс, сый-құрметке майлы түс» деп жерге шашып кеп жібереді. Барлық ойыншылардың көздері жерге шашылып түскен асықтарда. Егер, Ханалшы түссе, ойыншылар жерде шашылып жатқан асықтарға жапатармағай бас салады. (Ханталапай деген осы; жапатармағай бас салғанда, кім аз-көп асық жинағанына қарамай, хан қай ойыншыға түссе, келесі ойынды сол бастайды).

Сонымен, ойын басталады. Хан алшы түскен жоқ. Сондықтан, бірінші кезектегі ойыншы асықтарды ата бастайды. Атқанда: жұдырығын түйген қалпы, шошайып тұрған сұқ саусағымен бүк пен бүкті, шік пен шікті, әлші мен әлшіні, тәйкі мен тәйкіні атады. Атқан кезде тигізіп отырса (қатты ату шарт емес, керісінше, мұқият, жәйлап ату керек), тигізген асығын ұтқан есебінде ала береді. (Егер атқан асығы басқа асыққа тиіп кетсе немесе ұтқан асығын алып жатқанда, қолы басқа асыққа тиіп кетсе, ойын тоқтатылып, ату кезегі басқа ойыншыға көшеді). Осылайша көндегі асық біткенше ата береді. (Ескерту: атушы бөгелместен бес асық атып алса, алтыншы Ханды атады. Атқаны дәл тиіп, Ханды олжаласа, келесі ойынды сол бастайды. Әрі қарай ата береді. Әрбір атқан асығын ұтқан есебінде ала береді. Көндегі асық біткенше). Егер, атқалы жатқан асығы тым әріректе жатса немесе ортада бөгет боп басқа асықтар жатса, ондай жағдайда бас бармақты сулап жіберіп, ататын асықты жапсырып алады да, атылатын асықтың үстіне әкеліп, өзі түсіп қалғанша ұстап тұрады. Әкеле жатқанда түсіп қалса, не ұстап тұрғанда басқа саусағың тиіп қалса, не түскенде басқа асыққа тиіп кетсе ойын тоқтатылып, ойын келесі кезектегі ойыншыға өтеді. Егер бес асық атып алғаннан кейін, алтыншы Ханды ататын асық болмай қалса (Мысалы: Хан тәйкі тұр, қалған асықтар бүк, шік, әлші болып жатыр), ойын кезегі келесі ойыншыға өтеді. (Ол жерде жатқан қалған барлық асықтарды алақанына

жинап алады да, жерге шашып жібереді. Хан әлші тұрмаса, асықтарды рет-ретімен ата бастайды).

Сонымен, ойын бітті. Енді ойыншылар қолдарындағы ұтқан асықтарын санайды. Біреуінде 7-8, біреулерінде 2-3 асықтан. Демек, 2 асығы бар адам 3 асықтан ұтылып тұр. (Естеріңізде ме, ойынның басында әр ойыншы бес-бес асықтан тіккен еді). Олай болса, ұтқан адам (өзінің бес асығынан артық алған ойыншы ұтқан болып есептелінді) әрбір ұтылған ойыншыда неше асық жетпей тұр, сонша ұпай салғаны. Немесе, өз бұйрығын орындатады: ән айт деуі мүмкін, әйтпесе, басқалай іс-әрекеттер жасатады.

Киім алғыш.

Бұл ойынды көбінесе екі бала ойнайды. Көп бала ойнаса, ұтқызған киімдерін не заттарын ортаға салады. Бірінші кезек алған бала (асық иіріп не санамақта жеңген) уысындағы үш не төрт асықты жабайлатып шашып тастайды. Асықтар бірыңғай не бүк, не шік, не тәйкі, не алшы түссе қарсыласы үстіндегі бір киімін шешіп беруі керек. Асықты иіріп отырған бала, иірген асықтары әртүрлі ыңғайда түскенше, жабайлата береді. Біреуі басқа қалыпта түссе болды, кезек қарсыласына тиеді. Ұтылған балалар ойын соңында ән салып, күй тартып, жұмбақ айту арқылы ұтқызған заттарын қайтып алады.

Бес тас.

Бұл ойынға екі-үш бала қатыса алады. Кезек алған бала бес асықты шашып тастап, ішінен біреуін алады да, бір асықты жерден іліп үлгеріп, жоғары ыршытқан асықты қағып алуы керек. Қағып алған асығын бөлек қояды да, әлгіндегі тәсілмен жердегі екінші асықты іледі. Қалған асықтарды да осылайша іліп алып, жинап қояды.

Екінші айналымда екіден жиып үлгеру керек, үшіншісінде –үшеуден, төртіншісінде– төртеуін бірдей алу шарт. Бесіншіден бес асықты алақанға ұстап, жоғары серпіп жіберіп қақшып алу керек. Одан кейінгі айналымдар күрделене береді. Бармақ пен сұқ саусақты жерге тіреп, соның ашылған арасынан жерде жатқан асықтарды кезегімен қақпақылдап өткізіп жіберіп, жоғарғы атқан асығын қағып алып отырады. Мұнда да ойыншы асықтарды

саусағының ұшымен әуелі бір-бірден, одан кейін екіден, үштен, төрттен өткізу шарт. Соңында қағып алған асығын да өткізіп жібереді. Соңғы шешуші ойында бес асықты қолдың сыртына салады да, жоғары ыршытып жіберіп, жерге түсірмей қолымен қаршып алады. Айналымдарда асықтарын дұрыс жинай алмағандар немесе түсіріп алғандар, сол айналымда қалып, кезегі келгенде сол айналымын жалғастырады. Жаңылмай, мүдірмей межеге жеткен бала жеңімпаз атанып, басқа балаларды қалып қойған айналымына қарай жазалайды. Жазаның түрлері: бірден онға дейін алақанға шерту, сұқ қол ең қатты шертетін саусақ болғандықтан, шертуге қарсыластың жас шамасына қарай «ортан саусақ», «аты жоқ қол», «шынашақ» пайдалануы мүмкін.

Тәйке ойыны.

Бұл ойынға екіден бес-алты балаға дейін қатыса алады. Ойын үшін тақыр, тегіс жер таңдап алынады. Алаңға түзу сызық сызылып, ойыншылар келісім бойынша бір-бір немесе екі-екі кенейден шығарып, сол сызықтың бойына араларына бір сүйемдей жер қалдырып, тәйкесінен тізіп қояды. Сақаларын соғыстырып, кезек алғандар ретімен үш адымдай жерден сызылған сызықтың сыртына қарай кеней тұрған жерден сақасын шиырып тастайды. Тәйке түссе келесі баланың сақасын шиыруын күтпей, кенейді көздеп атуға құқы бар. Кенейге тигенде, тәйке түссе, барлық тігулі асықты атпай-ақ жиып алады. Алшы тұрса–түпте кезекте тұрған бала оны атып, ойыннан шығартады да, ойын әрмен қарай жалғасады. Тастаған баланың сақасы алшы тұрса, қалған балалар оның сақасын атады, тигізсе–алшы тұрған сақа ойыннан шығады. Ал атқан баланың сақасы тиіп, тәйке түссе, ол да кенейді атады. Тигізсе– үлесін алып, қайтара сақасын тастайды. Алшы да, тәйке де тұрмаса, ойыншылар меже сызықтан кезек бойынша кенейлерді көздеп атады, тисе шарт бойынша асық ұтады. Сызықтан аттап кеткен бала атып тигізген кенейін ала алмайды, айып есебінде және бір кеней қосуына болады. Атқан бала мүлт кеткенше кенейлерді көздеп ата береді. Бұл ойынның қызығы сақаның тәйке түсуімен ұтымды. Сол үшін ойынға тәйке тұрғыш сақа қосады.

Шықетер.

Бұл ойынның тәйкеден айырмасы, белгіленген сызықтан тізілген кенейлерді шартты кезекпен бір-бірден атып шығады. Тигізіп құлатқан бала кенейін алады. Тигізе алмағандар соңын күтеді. Барлық бала атып болғаннан кейін алқақотан жиылып, бірінші кезектегі бала тізілген асықтардың біреуіне тигізсе, кенейлерді уыстап алып, ішіне сақасын қосып, жерге шашып тастайды. Оны «жабайлату» дейді. Сақасы қалай жатса, соған жұптас түскен асықтар соның еншісіне тиеді. Балалар осылайша кезекпен жабайлатып отырады. Ойыншылар әу баста келіссе ғана атуға– басқа, жабайлатуға басқа сақа қосуға болады. Болмаса, бір-ақ сақа пайдаланылады.

Шыр.

Бұл ойынға да екіден төрт- беске дейін бала қатыса алады. Дөңгелек сызық сызып (аумағы екі-үш қарыс) ішіне әр бала бірден, не екіден біріктіріп, (бірінің үстінен бірін емес) топтастырып, асықтарын тігіп қояды. Оны «Шыр» дейді. Ойыншылар сақаларын соғыстырып, кезектерін алады. Бірінші бала сақасын ешкім көздей алмайтындай тасалау ойпаттау жерге алысырақ тастайды. Екінші баалның да, басқасының да солай тастауына болады. Оны «жаттым» дейді. Бірақ тастаған сақа атуға ыңғайлы жатса, кезектегі түптегі қарсылас көздеп атуға құқы бар. Тигізсе, «өлді» дейді. «Өлген» сақаның иесі ойыннан шығады. Одан да әрі маңында жақын сақалдарды атып «өлтіруге» еркі бар. Болмаса, бір сақаны «өлтіргеннен» кейін, сол жерден «шырды» атып бұзады. Сақасының жұбына қарай құлаған асықтарды жиып алып, енді біртіндеп кенейлерді атады. Жұп түссе— ұтысын алып, ойынды жалғастыра береді. Бөлек түссе, сол жатқан жерінде жатады. Егер сақасы кенейлермен жұп түспей-ақ алшы түссе, ойыншының қайта атуына болады. Тәйке түссе, алыстау басқа жаққа «жатуға» болады. Бұл заңдылық сақаны сақа көздегенде де сақталады. Тимей кетіп, бүгінен не шігінен түссе, сол жерде жаатды. Қарсылас ойыншы кезегін алғанда, оны оп-онай «өлтіре» салады. Бұл ойында сақаны атып «өлтіріп» не «шар» бұзып, жұп асықтарды көбірек ұтып, көбірек ұпай жинаған ойыншылар жеңімпаз деп танылады.

«Шыр ойыны» түбінде ең соңғы баланың сақасы ғана жата алады. Оның пайдасы, қарсыластар сақаларын атып, ұзап кетеді де, «шырға» тигізе алмай қалады. Кезегі келгенде, қалауынша «шырды» бұзып, жұп-асықтарды жиып алады. Ыңғайлы кенейді жақын жатқан сақаға қарай атып жақындап, кенеймен жұп түссе, оның сақасын «өлтіруге» болады. «Шырды» бұзып, бар кенейді ұтқан бала жеңімпаз аатнып, ойынды басындағыдай қайта жалғастырады. Кенейі біткендер ойыннан ұтылып шығып қалады. Келесі ойында көп ұпай алған бала бірінші болады.

Шік-бүк ойыны.

Бұл ойынды екі не үш бала ойнайды. Ортаға 2-4-6 асық тігіледі. 3-5 метрден барып ортадағы асықты атады. Егер сақа ортадағы асыққа тиіп, шік-бүк түссе, барлық асықты ұтып алады. Егер шік-бүк түспесе, басқа балалар атып, ойынды ары қарай жалғастырады.

Омпы.

Асық ойынының бір түрін «Омпа» деп атайды. Бұл ойынды көбінесе бозбалалар ойнайды. Оны таза ауада алаңда, не үлкен бөлмелерде ойнауға болады. Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойынның мақсаты — асық ұту. Ойнаушылар арасы 20 қадам екі көн сызады да біріншісіне төрт

бұрыш жасайды (оның көлемі өзара келісіледі) дәл ортасындағы сызыққа әрбір ойыншы өздерінің асықтарын тігеді. Тігілген асықтардың ортасына бір асық мұртынан «Омпа» тұрғызады. Ойнаушылар екінші белгіленген жерден бірінің артына бірі тұрып әркімнің өз кезектері бойынша, қолдарындағы сақаларымен «омпаны» ата бастайды. Егер кімде-кім омпаға тигізсе және оны төрт бұрыштың шетіне шығарса, онда көндегі асықты түгел алады. Ал омпаға тимей, жанындағы асықтарға тисе, оны да төрт бұрыштың шетіне шығара алса, онда сол атқан асығын ғана алады. Асық таусылған сайын, көнге асық қайтадан тігіліп отырылады. Ойын жалғаса береді.

Өріс ойыны

Өріс ойыны 3, 5, 7 метр қашықтықтан (қашықтық балалардың жас ерекшелігіне байланысты). Түзу бойына алшы, тәукі кезектесіп тізіледі. Өріске ұзап барып атасың. Кімнің бірінші ататындығы сақаларын қосып, бір ойыншы басынан асыра (соғады) жерге тастайды. Алшы түскен сақа иесі бірінші, тәукі екінші, бүк үшінші, ішік төртінші болып атады.

Ойынындағы ұтыс (жеңіс) тәртібі

- Сақа асыққа тиіп «алшы» түссе - тізілген асықты түгел ұтып алады.
- Сақа асықтарды құлатып, сақа бүк түссе - ішік жатқан асықтарды ұтады.
- Сақа асықтарға тиіп, ішік түссе - бүк түсіп жатқан асықтарды ұтады.

Бұзылған асықтарды түзу бойына қайтадан тізіп қояды. Келесі кезектегі ойыншы сақасы мен тізілген асықтарды көздеп атады. Атқанда сақа асықтарға тиіп, құлатып өзі омпа түссе, сақаны омпалатады. Тізеден төмен сақаны домалатып тастайды. Келісім бойынша үш рет қайталауға болады. Өрістен атылған сақалар, домалап түскен жерінде жатуға тиіс. Кімнің сақасы төрге озып кетсе, сол бірінші болып кері атады. Тимей кетсе келесі ойыншы кезек алады. Ойыншылар тигізе алмаса, алғашқы ойыншы қалған асықты сақамен қосып, басынан асыра жерге тастайды. Ұтқан асығыңды жинап отырасың. Шебер ойыншы қарсыласының асығын түгел ұтып алады.

Сақа мынадай жағдайда асықты ұта алмайды

- Сақа бүк жатса- бүк жатқан асықты ұта алмайды
- Сақа ішік жатса- ішік жатқан асықты ұта алмайды
- Сақа бүк, ішік, тәукі, омпа жатса- алшы тұрған асықты жеңе алмайды
- Сақа бүк, ішік, тәукі, омпа жатқанда - тәукі тұрған асықты жеңе алмайды
- Сақа бүк, ішік, тәукі, омпа жатқанда - омпа тұрған асықты жеңе алмайды.

Асық тігіп ойнау.

Бір топ бала, жастар жиылып келіп, тегіс жерді таңдап алады да оны тазартып, ортадан төрт бұрышты сызық сызады. Сол төрт бұрышты ортасынан тең етіп екіге бөледі. Әр жағының қашықтығы балалардың жас мөлшеріне қарай белгіленеді. Сонда 1—1,20 см немесе 1,5 метрге дейін болады. Мұны «көн» деп атайды. Сонда ойнаушылардың өзара келісімі бойынша көннен 4—5 м. не одан да көп мөлшерде асық ататын орын белгіленеді. Оны сызықпен белгілейді. Ойыншылар осы жерден тұрып көндегі асықты ататын болады. Ойынды кім бірінші болып бастайтынын сақа иіру арқылы анықтайды. Сақасы алшы түскен ойыншы бірінші болып ату кезегін алады.

Ойыншы асыққа дәл тигізіп, оны көнбе сызығынан шығарса, оны алады да, сақасы түскен жерден қайта атады. Сөйтіп көннен шығарғандарын ала береді. Егер оның сақасы көндегі асыққа тимей кетсе, асықты келесі ойыншы атады. Ал тігілген асықтарды бұзып, бірақ көннен шығара алмаса, қалған ойыншылар асықтарды сол жатқан қалыбында атып, көннен шығарып алуға тиіс. Ойын көндегі асықтар бойынша біткенше ойнала береді. Көндегі асық біткен соң, ойынға қатынасушылар бір-бірден көнге қайта асық тігіп, ойын қайта басталып, жалғаса береді.

Тас қала.

Асық ойынының ендігі бір түрі —«Тас қала» деп аталады. Ойынға қатынасушыларға шек қойылмайды. Олар тегіс жерді таңдап алып шеңбер сызады да, дәл ортасына асықтарды бірінің үстіне бірін пирамида етіп жияды. Сонан соң асық тігілген жерден ойынға қатынасушылардың жас ерекшелігіне орай көн белгіленеді. Оның қашықтығы 7—8 метрден кем болмайды. Ойынды бірінші болып бастайтын ойыншыны анықтау үшін сақаларын иіреді. Кімнің сақасы бұрын алшы түссе ойынды сол бастап, қалғандары да осы тәртіппен өз кезектерін алады. Алшы бірінші, тәйке екінші, бүге үшінші, шіге төртінші.

Егер ойыншының асығы омпта түссе, онда ол алшыдан жоғары болып есептеледі де, бірінші орынды сол алады. Егер де екі не үш адамның асығы бірдей не алшы не бүк, не шік, не тәйке түссе, онда сақалар қайта иіріледі.

Атушы «Тас қалаға» сақасын дәл тигізіп, бір асықты шеңберден шығарса, ойынды жалғастырып, сақасы түскен жерден қайта атады. Шеңберден атып шығарған асықтарын ала береді. Егер бірінші атушы тигізе алмаса, онда екінші ойыншы атады. Егер атқан ойыншы «Тас қаланы» бұзып, бірақ асықты шеңберден шығара алмаса, онда айыбын қосып «Тас қаланы» қайта тұрғызады. Егер атушы тас қаланы бұзып бір асықты шеңберден шығарса, онда қалған асықтарды шеңберден шығара алмағанға дейін ата береді. Қалған ойыншылар бұзылған «Тас қаланың» бытырап жатқан қалдықтарын атып алады. Көнде жатқан асықтар түгелдей біткен соң, ойын қайта басталады.

Құмар.

Бұл да - асықпен ойналатын ойын. Бұл ойынды үлкен-кіші демей ойнай береді. Ойынға қатынасушылардың саны 5-6 адамнан аспауы керек. «Құмар» үйде, аулада, тақыр, тегіс жерде отырып ойналады. Ойынға төрт асық қажет. Олар мұқият тазартылып, түрлі-түсті бояуға боялады. Ойынның кімнің бірінші болып бастайтынын асық иіру арқылы шешіледі. Алшы бірінші, тәйке екінші, бүке үшінші, шіге төртінші т. с. с. кезек алады. Асықтың жоғарыда айтылған төрт түрлі түсетін негізгі төрт қыры болады. Сондай-ақ оларды мал атауымен де атайды. Алшыны - жылқы, тәйкені - түйе, бүгені-қой, шігені - ешкі деп атайды. «Құмар» деп сол төрт асықтың бір түрлі түсуін айтады. Мысалы, төртеуі де алшы түссе – «Құмар» болады, ол төрт ұпай алады, тәйке - үш, бүге - екі, шіге - бір ұпай алады. Ойыншы төрт асықты уысына алады да, қолын тұқыртып ішке қарай айналдыра еденге шаша тастайды немесе алақанына салып, қолын сыртқа қарай серпіп, еденге тастай береді. Ұтылған адам ұпай төлейді. Келісім бойынша ән айтып, күй шертеді. Ертеде терме айтып, арты отбасылық ойын- сауыққа айналған.

Иірімекіл.

Бұл ойын екі немесе төрт бала ойнауға ыңғайлы. Ойынды екі бала айнаса, тәртібі төмендегідей: әр балада 5-6 асықтан болуы керек. Екеуі бір-бірлеп асық иіреді. Қай баланың асығы алшы түссе, сол осы екі асықты уыстап алады да жерге жайлап шашып жібереді. Екі асықтың бірі алшы түссе, оны алады. Екінші асықты иіреді. Ол алшы түссе, оны да алады. Бұдан соң екі бала тағы да асықтарын бір-бірлеп иіреді. Асығы алшы түскен бала екі асықты сыпырып алып, жерге тастайды. Сол кезде бір асық алшы, бір асық шіге түссе, екеуін де алады. Осылайша асығы алшы түскен баланың тастаған асығы шіге түсіп отырса, ол ұтысқа ие бола береді. Асық алшы түспей, басқа ыңғайды шіге ұтысқа саналмайды. Екі бала кезек-кезек иіріп отырып, ойынды жалғастыра береді. Бұл ойын балалардың есте сақтау қабілетін арттырады.

Қақпақыл.

Ойын шарты: 1 асықты алақанға салып алып, жоғарыға жәймен лақтырып, асық қайтып түскенше алақанды төңкеріп, асықты қолдың сыртымен қағып алу керек. Содан соң қолдың сыртындағы асықты қайта лақтырып, төмен түсіп келе жатқанда алақанды ашып қалу керек. Бұл ойын баланы жылдам қимылдауға, шапшаң әрекет жасауға, баланы өз бетінше жылдам ойлануға, есеппен әрекет етуге үйретеді.

Бәйге.

Бұл ойынды екі баладан алты балаға дейін ойнайды. Ол үшін ортаға 25 асықтан тігіп, шеңбер жасау керек. бір асықтың қасына сөкелек жатқызып қояды. Ол жерді «қақпа» деп атайды. Сол қақпадан екі асық асып түсіп 3 – ші асықтың жанына тағы бір сөкелек қою керек. Оны «мәйек» деп атайды. Егер төрт бала ойнаса, олардың қолдарында екі – екіден бір түсті асық болуы керек. Яғни, бір баланың қолында 2 қызыл асық, екінші баланың қолында 2 көк асық, үшінші баланың қолында 2 сары асық, төртінші баланың қолында 2 жасыл асық болуы қажет. Осы асықтар «бәйге асықтары» деп аталады. Осы 8 асықтан басқа әр балада тағы 20 – дан қорын асықтар болуы керек. Бұл қорын асықтардың түстері әр баладағы асық түсімен сәйкес келгені дұрыс. Асықты түгендеп алған соң әр бала қақпа түбіне бір – бірден қатарластырып 4 бәйге асығын тігіп қояды. Қолдарында қалған бір – бір бәйге асықтарын төртеуі қатар иіреді. Сонда қай баланың асығы алшы түссе, сол бала әлгі төрт түрлі бәйге асықтарын уыстап алады да, жерге жайлап шашып жібереді. Жасыл асық алшы түссе, екі бәйге асығы жасыл түсті бала қақпа түбіндегі өзінің жасыл асығын бір асық бойы алға жылжытып қояды. Сөйтіп, төрт түрлі – түсті бәйге асықтарын жайлап жерге шашады. Енді сары асығы бар баланың сақасы алшы түссе, ол өз асығын алға жылжытады. Осы ретпен әйтеуір бір асық мәйекке жетеді. Сол кезде ойын тоқтатылады. Кімнің кімнен қанша асық ұтқаны саналады. Сосын мәйекке жасыл асық бұрын жетсе, басқа асықтар мәйектен әртүрлі қашықтықта қалып қойса, онда жасыл асықты баланың ұтысы:

1. Жасыл асықты балаға сары асықты бала 1 асық, көк асықты бала 4 асық, қызыл асықты бала 9 асық беруі керек. ($1 + 4 + 9 = 14$).

2. Сары асықты баланың ұтысы: сары асықты балаға көк асықты бала 3 асық, қызыл асықты бала 8 асық беруі керек. ($3 + 8 = 11$).

3. Көк асықты баланың ұтысы: көк асықты балаға қызыл асықты бала 5 асық беруі керек.

Ұтысқа ие болған жасыл асықты бала ойын ережесі бойынша сары асықты баланы шақырып алады да «сен бір ауыз өлең айт» деп бұйырады. Ол бала өлең білмесе, асығын ала алмайды. Өлең айтып берсе ғана асығын қайтып алады. Мұнан соң жасыл асықтың иесі көк асықты баланы шақырып, «сен төбеңді жерге қойып, 4 рет аударылып түс» деп бұйырады. Осылайша ол қызыл асықтың иесіне «сен бір аяғыңды көтеріп тұрып, 9 рет секір» деп әмір береді.

Сары асықтың иесі де осылай көк асықтың иесіне «сен бір аяғыңды көтеріп, мені 3 рет айналып шық» дейді. Сосын қызыл асықтың иесін шақырып, 8 қадам дөңгелек сызады да, осыны 8 рет жүгіріп айналып шық дейді.

Көк асықтың иесі 5 қызыл асығынан ұтылған баланы шақырып алып, сен басыңды мойыныңның түбінен 5 рет айналдыр дейді. Қойылған талапты орындаған балалар ғана асығын қайтарып ала алады.

Қорытынды

Асық ойындарының балаға беретін тәрбиелік маңызы

Негізі жоғарыда ішінара айтып өткеніміздей, асық ойынының кез-келген түрінің балаға тигізер ықпалы мен тәрбиелік маңызы зор. Бұл мәселеге атүсті немесе немқұрайлы қарауға болмайды. Айталық, әлсін-әлсін әрі мұқият ойнап жүрген бала ойын барысындағы өзінің әр іс-әрекетіне үлкен жауапкершілікпен қарауға үйренеді. Көнге қай шамаға шығу, көн сызығында тұрған қай асықты қалай атқан дұрыс, арақашықтықты дәл мөршерлеп үлгеру, қасындағы ойыншылардың қалай ойнап жүргенін үнемі қадағалап отыру, өзінің ойыны да басқа ойыншыларға қалай әсер етіп жатқанын ұдайы жадынан шығармау тәрізді категорияларын жастайынан тұла бойына сіңіріп өсірген бала дұрыс адам болып қалыптасары сөзсіз. Әрине, ол бала өскесін министр болмай-ақ қойсын, дегенмен, өмірден өз орнын адаспай табары анық. Осы жерде мына бір нәрсеге баса назар аударалық: асық ойынын қалай болса солай ойнаған баланың психологиясы да солай ала-құла қалыптасып, үлкен өмірде әп дегеннен өз жолын таппай, сергелдеңге түсуі де ықтимал. Сондықтан, асық ойнап жүрген балаңызды орынсыз қақпайлай бермей, қайта қашан, қайда, қалай ойнаған дұрыс болатынын бағыттап, жөн сілтеп, орынды ақыл-кеңесіңізді беріп отырғаныңыз абзал. Асық ойнаған бала азып кетеді деген саңыржақ пікірдің теріс екенін өмірдің өзі-ақ дәлелдеп бергенін аз көріп жүрген жоқпыз. Әрине, бұл – балаңыз таңертеңнен кешке дейін асық ойнасын деген ұшқалақ пікір емес екені белгілі. Қалай десек те, асық ойыны – ұлттық нышанымыздың бірі екенін біліп жүрсек болғаны.

Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Алаш айнасы газеті. 2010.22.05.
2. Асық ойынын үйрету әдістемесі. Орал. 2016ж.
3. Ғаламтор ақпараттары: www.google.kz. сайты. www.google.ru. сайты. www.yandex.ru. сайты. www.mestep.kz. сайты.
4. Спорт әлемі. Алматы, 2010.99-102б.
5. Дене тәрбиесі оқыту әдістемесі. Алматы. 2002ж.
А.Құлназаров., С.Тайжанов
6. Дене шынықтыру оқыту әдістемесі. Астана: Фолиант, 2007ж.
У.Мұхамбетжанова
7. «Мектептегі дене шынықтыру» республикалық ғылыми-әдістемелік журналы. 2007ж. №2.
8. Қазақ халқының салт-дәстүрлері. Алматы, 2007.106-108б.
9. Қазақ халқының энциклопедиясы 2003ж.
10. Қазақтың ұлттық ойындары. Алматы 2005ж.
11. Қазақтың ұлттық ойындары. Алматы, 1994ж. Б.Төтенаев