

Бекітемін
№9 «Бәйтерек» бөбекжайы
МККК директоры
Гитанова М.У.
« 31 » 08 2022 ж

Бөлімі: «Вариативтік компонент»

Тақырыбы: «Ұлттық ойындар»

Ересек тобы



2022 - 2023 оқу жылы

Мазмұны

I. Түсініктеме

II. Ойын – балалардың ойлау қабілетін арттыратын іс- әрекет

III. Ұлттық мұраның бай қазынасы – халықтық ұлттық ойындар

IV. Ұлттық ойындар жиынтығы

Түсініктеме хат

Қоғамымыздың іргетасын нығайту үшін бүгінгі жастарға үлгілі, өнегелі тәрбие беру - қазіргі міндеттердің бірі. Қазақтың ұлттық ойындары бес түрге бөлінеді. Олар: аңға байланысты, малға байланысты, түрлі заттармен ойналатын, зеректікті, ептілікті және икемділікті қажет ететін, соңғы кезде қалыптасқан ойындар. Олардың негізгілерінің өзі жүзден астам. Бұл ойындардың көбісінің ежелден қалыптасқан арнайы өлеңдері бар. Өлеңдер ойынның эстетикалық әсерін арттырып, балалардың өлең-жырға деген ыстық ықыласын оятып, көңілін көтереді, дүниетанымын арттырып, еңбекке баулиды, ширықтырып, шынықтырады. Балаларда жалпы адамзаттық құндылықтар мен адамның айналадағы дүниемен жеке тұлғалық қатынасын (этикалық, эстетикалық, адамгершілік тұрғысынан) тәрбиелеу мақсатын халқымыздың мәдени рухани мұрасының, салт-дәстүрінің озық үлгілерін оның бойына дарыту арқылы жүзеге асыруға болады. Осымен байланысты бағдарлама халқымызға тән әдептілік, қонақжайлық, мейірімділік, т.б. сияқты қасиеттер, табиғатқа деген қарым-қатынасындағы біздің халыққа тән ерекшеліктер. Жас ұрпақ өз халқының мәдениетімен, асыл мұраларымен ұлттық әдебиеттер арқылы танысып келеді. Халық ойынды тәрбие құралы деп таныған. Ойынды қолдану балалардың ой-өрісін жетілдірумен бірге, өз халқының асыл мұраларын бойына сіңіріп, кейінгі ұрпаққа жеткізе білу құралы. Зерттеу жұмысында орыс тілінде жазылған әдебиеттер қолданылды. Соның нәтижесінде қазіргі таңда тақырыптың өзектілігі туындап отыр. Қазақтың ұлттық ойындары: «Бәйге», «Көкпар», «Алтын сақа», «Хан талапай», «Қыз қуу», «Тоғызқұмалақ» т.б. балалардың еңбекке деген қарым-қатынасы мен қабілеттерін арттырады.

Оқу үрдісінде ұлттық ойын элементтерін пайдалану сабақтың тақырыбы мен мазмұнына сай алынады. Сонда ғана оның танымдық, тәрбиелік маңызы арта түседі. Балаларды әсіресе, «Сықырлы қоржын», «Көкпар», «Асық» секілді ұлттық ойындарға қатыстыру өте тиімді екеніне көз жеткізу қиын емес. Бұл ойындарды жаңа материалды бекіту немесе қайталау кезінде қолдану керек деген пікір бар. Тәрбиеші әр баланың еңбегін бағалап, ынталандырып отыруы тиіс. Ойынның тәрбиелік маңызы мынада: ол баланы зеректікке, білгірлікке баулиды.

Сабақта және тәрбиеде, яғни балабақшалар мен бастауыш мектептерде ұлттық ойынды ұтымды пайдаланса, алдымен еңбекке баулу және дене шынықтыру пәндерінде оқушылардың өз бетімен жұмыс жасау дағдыларын қалыптастыру шарттары теориялық тұрғыдан негізделсе, онда оқушылардың білімге деген құштарлығын арттыруға және халықтың асыл мұрасын бойына сіңіріп, ұлттық сананы қалыптастыруға болады.

ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАР

1. Аңға байланысты ойындар

- Ақсүйек - көксерек
- Аңшылар
- Аңшылармен қояндар
- Кірпіше қарғу
- Қасқұлақ
- Ордағы қасқыр

2. Малға байланысты ойындар

- Аларман (қойға қасқыр шапты)
- Асау көк
- Соқыр теке
- Түйе мен бота т.б

3. Түрлі заттармен ойналатын ойындар

- Аққала
- Ақсүйек
- Алакүшік
- Алтыбақан
- Арқан аттау
- Арқан тартыс
- Асық
- Аттамақ
- Ауыртаяқ т.б

I.Ойын – балалардың ойлау қабілетін арттыратын іс- әрекет.

Балабақша балалары болашақ иесі болғандықтан дүниежүзілік мәдениетті танытын, өзінің төл мәдениетін білетін, сыйлайтын, рухани дүниесі бай, саналы ойлайтын деңгейі жоғары білікті болуы міндетті. Ата-бабаларымыздың ғасырлар бойы жинақтаған тәжірибесін, мәдениетін жасөспірімдер бойында саналы сіңіріп, қоршаған ортадағы қарым-қатынасын, мінез-кұлқын, өмірге деген көзқарасын, бағытын дұрыс қалыптастыру тәрбиеге байланысты. Мектепке дейінгі мекемелерде адамгершілік тәрбиесі тәрбиелеу және білім беру үрдісінде әр түрлі іс-әрекеттер арқылы жүзеге асырылады. Олармен ойынның әр түрін ұйымдастыра отырып, бір-біріне деген қайырымдылық, мейірімділік, жанашырлық, достық, жолдастық сезімдерді тәрбиелеуге болады. Ал балаларды қоршаған ортамен таныстыру, тіл дамыту, табиғатпен таныстыру, бейнелеу өнері сабақтарында өлі-тірі табиғатқа деген сүйіспеншілік, үлкендердің еңбегіне қызығу мен сыйластық сияқты адамгершілік сапалары қалыптастырылады. Қазақ ауыз әдебиетіндегі, әсіресе, балалар фольклорын дамытушы негізгі бір сала – балалар ойыны. Ойын – балалар өмірінің нәрі, яғни оның рухани жетілуі мен табиғи өсуінің қажетті алғы шарты және халықтың салтын үйренуде, табиғат құбылысын тануда олардың көру, есту, сезу қабілеттерін, зейінділік пен тапқырлықтарын дамытады. «Адам өркениетке бейім болуы үшін балалық шақты бастан кешуі міндетті, егер ойын мен қызыққа толы балалық шақ болмаса, ол мәңгілік жабайы болып қалған болар еді» деп К.Чуковский бала денесінің дамуы мен ой-дүниесінің өркен жаюы ойынға тікелей тәуелді екендігін атап көрсеткен.

Қазақ халқының жылдар бойы атадан балаға жалғасып, қалыптасқан ұлттық дәстүрі, әдет-ғұрпы, тәрбие мектебі бар. Баршамызға белгілі, ойын арқылы баланың дене құрылысы жетіліп, өзі жасаған қимылына сенімі артады. Баланың бойында ойлау, тапқырлық, ұйымдастырушылық, шыдамдылық, белсенділік қасиеттер қалыптасады. Ойын дегеніміз – жаттығу, ол арқылы бала өмірге әзірленеді. Ойын – мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі іс-әрекеті. Сұлтанмахмұт Торайғыров «Балалықтың қанына ойын азық» деп бекер айтпаған. Өйткені, ойын үстінде баланың бір затқа бейімділігі, мүмкіндігі және қызығуы анық байқалады. Ойын мазмұны мен түріне қарай: мазмұнды-бейнелі, қимыл-қозғалыс, дидактикалық, құрылыс, кейіптендіру ойындары болып бөлінеді. Мазмұнды-бейнелі ойында балалар ойын мазмұнын түсінікті етіп жеткізуге тырысады, оған қажетті құрал-жабдықтарды табуға талпынады, оларды дайындау үшін еңбектенеді, ал еңбек ұжымдық іс-әрекетке біріктіреді және шығармашылық іс-әрекетке бағдарлайды, балалардың өзара қарым-қатынасын реттеп, олардың бойында адамгершілік сапаларды қалыптастырады. Бала алған рөлдеріне сай кейіпкердің киімін киіп, қимылын, дауыс ырғағын мәнерлі жеткізуге тырысады, көркемдік сабақтардан (ән-саз, бейнелеу өнері сабақтары) алған білімдерін пайдаланады, қуыршақты ұйықтату үшін бесік жырын айтып әлдилейді, бейнелеу өнері сабақтарында жасаған ыдыс, үй жиһаздарын, қағаздан құрастырған заттарды ойын құралы ретінде пайдаланады. Мазмұнды-бейнелі ойынның ерекшелігі: оны балалардың өздері жасауында, ал ойын қызметі айқын өнерпаздық және шығармашылық сипатта болады. Бұл ойындар қысқа да, ұзақ та болуы мүмкін. Құрылыс ойынында бала сызық бойына әдемі үй құрылысын жасап, оның бояуларының бір-бірімен келісімді болуын қадағалайды. Құрылыс материалдарын

пішіні, түсі бойынша симметриялы орналастырып, оларды көлемі (кең, тар), биіктігі (биік, аласа) бойынша салыстырады. Ойын барысында шығармашылық танытып, жаңа мазмұн ойластырып, белсенділік көрсетеді. Өзінің және жолдастарының тұрғызыған құрылыстарының сапасына баға береді. Дидактикалық ойын барысында есту, көру, сезіну, қабылдау сияқты үрдістері дамып, балалар музыкалық ойыншықтар мен әр түрлі саздық аспаптардың дыбыс шығару ерекшелігін ажыратуға, заттарды пішініне, түсіне, көлеміне қарай іріктеуге, әр түрлі қимылдарды орындауға үйренеді. Ауызша ойналатын дидактикалық ойындарда сұрақ, өтініш, келісімді білдіретін дауыс ырғақтарына еліктеу қабілеттері жетіледі. Ертегі немесе әңгіменің мазмұны бойынша бөлек-бөлек суреттерді пайдаланғанда оларды белгілі бір тәртіппен жинау үшін байқағыштық пен тапқырлық көрсетеді. Қимыл-қозғалыс ойынында балалар санамақтар, өлеңдер, тақпақтар қолданады. Бұндай ойындарда балалардың ептілігі, қимылдың әдемілігі дамып қалыптасады, кеңістікті, уақытты бағдарлауға үйренеді, батылдық, тапқырлық, қайраттылық, достық, жолдастық көмек, тәртіптілік, ойын ережесіне бағына білу сияқты адамгершілік сапалар тәрбиеленеді. Бала өмір құбылыстарына, адамдарға, жануарларға деген ынтасын, қоғамдық мәні бар іс-әрекетке деген құштарлығын ойын арқылы қанағаттандыратындықтан, ойынның қай түрі болсын балалардың адамгершілік тәрбиесінің дамуында маңызды рөл атқарады. Баланың өмірге қадам басардағы алғашқы қимыл-әрекеті – ойын, сондықтан да оның мәні ерекше. Қазақ халқының ұлы ойшылы Абай Құнанбаев: «Ойын ойнап, ән салмай, өсер бала бола ма?» деп айтқандай баланың өмірінде ойын ерекше орын алады. Жас баланың өмірді тануы, еңбекке қатынасы, психологиялық ерекшеліктері осы ойын үстінде қалыптасады. Ойынды зерттеу мәселесімен тек психологтар мен педагогтар ғана емес, философтар, тарихшылар, этнографтар және өнер қайраткерлері мен бала тәрбиесін зерттейтін ғалымдар да шұғылданды. Көптеген балалар жазушылары бала ойынының психологиялық мәнін және ойынға тән ерекшеліктерді көркем бейнелер арқылы суреттегені де мәлім.

Адам іс-әрекетінің ерекше бір түрі – ойынның пайда болуын зерттеушілердің біразы өз еңбектерінде өнер және ойын көркемдік іс-әрекеттің алғашқы қадамы деп түсіндіреді. Ойында шындықтың көрінісі, оның бейнелі сәулесі қылаң береді. Жалпы ойынға тән нәрсе өмірдің әртүрлі құбылыстары мен үлкендердің түрлі іс-әрекеттеріне еліктеу екені белгілі. Ойынның шартты түрдегі мақсаттары бар, ал сол мақсатқа жету жолындағы іс-әрекеттер бала үшін қызықты. Балаларға ақыл-ой, адамгершілік, дене шынықтыру және эстетикалық тәрбие берудің маңызды тетігі ойында жатыр. Ойын барысында балалар өзін еркін сезінеді, ізденімпаздық, тапқырлық әрекет байқатады. Сезіну, қабылдау, ойлау, қиялдау, зейін қою, ерік арқылы түрлі психикалық түйсік пен сезім әлеміне сүңгиді. Сондықтан да педагогикада бала ойынына ерекше мән беріледі, өйткені ойын үстінде қалыптасатын балалық шақтың түйсігі мен әсері адамның көңіліне өмірбақи өшпестей із қалдырады. Бала ойын арқылы өзін толқытқан қуанышын немесе ренішін, асқақ арманын, мұрат-мүддесін бейнелесе, күні ертең сол арман қиялын өмірде жүзеге асыруға мүмкіндік алады. Сөйтіп бүгінгі ойын, бейнелі әрекет ертеңгі шындық ақиқатқа айналатын кезі аз емес. Ойын мектеп жасына дейінгі баланың жеке басының дамуына игі ықпал ететін жетекші, басты құбылыстың бірі деуге болады. Бала ойын арқылы өзінің күш-жігерін жаттықтырады, қоршаған орта мен құбылыстарды ақиқат сырын ұғынып, еңбек дағдысына үйрене бастайды. Былайша айтқанда болашақ қайраткердің тәрбие жолы, тәлімдік өнегесі ойыннан бастап өрбиді. Ойын мен еңбектің бір-біріне ұқсас сипаттары көп,

сондықтан кейбір педагог-ғалымдар «жақсы ойын - жақсы жұмыс сияқты да, жаман ойын- жаман жұмыс сияқты» деп қарап, бұлардың арасында айырма шамалы деген түйін жасайды. Өйткені, әрбір жас кезінде ойын тиісті дәрежеде ақыл мен қажыр-қайрат жұмсауды керек етеді. Белсенді іс-әрекет пен күш-жігер жұмсалмаған ойын, жақсы ойын болып табылмайды. Жақсы ойын да жақсы жұмыс та көңілді қуанышқа толтырып, рахатқа бөлейді. Демек, осы жағынан ойын мен жұмыстың ұқсастығы байқалады. Баланың ойынында да белгілі дәрежеде тиісті жұмыстағыдай жауапкершілік болуға тиіс. Олардың негізгі айырмашылығы тек мынада: баланың ойыны нақты материалдық рухани байлықты көздемейді, ал жұмыс ондай игілікті өндірудің негізгі жолы екені айқын.

Баланың қуанышы мен реніші ойында айқын көрінеді. Ойын кезіндегі баланың психологиялық ерекшелігі мынада: олар ойланады, эмоциялық әсері ұшқындайды, белсенділігі артады, ерлік қасиеті, қиял елестері дамиды, мұның бәрі баланың шығарымпаздық қабілеті мен дарынын ұштайды.

Ойын үстінде бала бейне өмірдің өзіндегідей қуаныш, реніш сезіміне бөленеді. Бірақ бала одан ойын екенін білмейді деген түсінік тумайды. Сондықтан шындықтағыдай «сөйтеік, бүйтіп көрейік» деуі, олардың «ойынды ойын» деп түсінуінде жатыр.

Осыдан келіп ойын туралы мынандай тұжырым жасалады:

а) ойын - тәрбие құралы, ақыл-ойды, тілді ұстартады, сөздік қорды байытады, өмірді танытып, сезімді кеңейтеді тәрбиелейді.

ә) ерлік және мінез қасиеттерін бекітеді, адамгершілік сапаны жетілдіреді.

б) ұжымдық сезім әрекеттері өсе түседі.

в) эстетикалық тәрбие беру - өнерді, көркемдікті түсіндіру құралына айналады.

г) еңбек тәрбиесін беру мақсаттарын шешуге мүмкіндік береді.

д) дене күшінің жетілуіне көмектеседі - ойын баланы жан-жақты жарасымды тәрбиелеудің психологиялық және физиологиялық негіздері болып табылады.

II. Ұлттық мұраның бай қазынасы – халықтық ұлттық ойындар.

Қай халықтың болмасын, оның ұлттық ойындарының белгілі бір мақсаты мен әлеуметтік-психологиялық тұрғыдан ерекше қасиеттері болады. Сондықтан халық арасында қалыптасқан ойындар туралы сипаттамалық жинақтар, деректер және құжаттар дұрыс зерттеу мен талдауды қажет етеді.

Ұлттық дәстүрлі халық ойындарының ел арасындағы беделі, тарихи қоғамдағы алатын орны және болашақ ұрпақты өсірудегі қажеттілігі, оның шығу тарихы туралы ғылыми тұрғыдан бізге дейінгі ғалымдар да көп ізденді. Осы мәселеге байланысты зерттелген ғылыми еңбектерді біз хронологиялық шектігіне қарай бірнеше топқа бөліп қарастырамыз.

Халық арасында «Денсаулық – зор байлық» деп тегін айтылмаған. Бұл арқылы халық даналығы тіршіліктің негізгі көзі осы денсаулық екенін тағы ескертеді. Адамның денсаулығы жас кезінен бастап қалыптасуы керек. Демек, кезінде ойындарды көп ойнап, жүгіріп, далада, таза ауада жүру – жас организмнің дұрыс та сергек өсуінің көзі. Онымен бірге бүлдіршіндер ойын ойнаған кезде көпшіл, Отанның болашақ азаматы болуға, халқына адал қызмет етуге бағыт алады.

Қазақ халқының сонау, көне заманнан бергі негізгі кәсібі мал шаруашылығы болғандықтан, мал өсіру, мал басын көбейтуі өндіріс процесінің негізгі мақсаты, сондықтан да «халықтың бар байлығы малда болды». Қазақ халқының тіршілігінде

төрт түлік (қой, сиыр, жылқы, түйе) мал шешуші орын алған. Бүкіл өмірі мал өсірумен өткен қазақ халқының этнографиялық даму ерекшеліктері, той-думан, қуанышы мен реніші де осы малмен байланысты болды.

Амандасқанда да жан амандығын сұрамай, мал-жан амандығын сұрауы, қазақтың тіршілігінің тірегі, көзі малға деген көзқарасының ерекше бір сезіммен қалыптасуы болды. Оларды халық ауыз әдебиетінде мақұлықтар дүниесінің өкілі деп ұқпай, адамның өмір сүруінің негізгі тірегі мен жан серігі екендігін шабыттана жырлаған.

Осындай экономикалық құрылыстың негізінде төрт түліктің қасиеті тек қазақ ауыз әдебиетінде ғана жырланып қоймай, барлық мәдениет пен өнердің, соның ішінде ұлт ойындарының дамуының да негізі болды, келе-келе негізгі бас кейіпкерлері осы төрт түліктен тұратын «ақбайпақ», «көк сиыр», «түйе-түйе», «соқыр теке» т.б. сияқты ұлт ойындары да дами бастады.

Бұл ойындардың барлығы дерлік қазақ халқының төрт түлікті аса бір сүйіспеншілікпен дәріптеп, қадірмен тұтып, жануарлардың бойында адам баласының қасиеттері бар, сондықтан жан-жануарлардың бәрі бірдей деген ұғымнан барып шыққан ойындар болды. Ондай қасиеттерді бірі осы ойындардың көпшілігінде дерлік төрт түліктің қай-қайсысы болмасын, аналықтарының өз төлдерін өлімге қимайтындығын аңғартады. Сондай «Ақбайпақ» ойынында, жоғалтқан ботасын іздеген інген қатты күйзеледі. Ақырында ботасын көріп, жаны жай тауып, ботасымен әңгімелесе келіп өзін тыққан ұрылардың кімнен жақсылық, кімнен жамандық көрдің деп, содан ботаның айтуы бойынша інгеннің бұйрығымен ойнаушылар жазасын алады. Қазақ халқының малды соншалықты қадірлейтін себебі сол, халықтың саяси әлеуметтік және экономикалық жағдайының даму процесінде осы төрт түлік арқасында жеке адамның қай-қайсысы болмасын өмірден мұқтаждық көрмеді. Сондықтан да төрт түлік қазақ халқының ауыз әдебиетінің, өнерінің, мәдениеті мен ұлт ойындарының негізгі кейіпкері.

«Бесік жырынан» бастап ұлт ойындарының барлығы халық тәрбиесінің көзі. Қай дәуірдің ұрпағына болмасын тіршілік жолына бағыт сілтеп, өмірге аттандырады. Халық жырлары ата-ананың балаға қойған бірінші сенімі, тілек-талабы. Мұның бәрі баланы ойната, көңілдендіре, бойларын сергіте жүріп айтылады да, өміріне рухани азық болатын өнегелі де ілтипатты сөздерді жас кезінен құлақтарына құя береді. Ал ойындар болса баланың осы айтылған өнеге-өсиет сөздерін күнделікті тіршілікте тәжірибе жүзінде іске асырудың құралы болды. Айталық, ойын үстінде осы айтылған өнеге-өсиет бастан аяқ қолданылады, осы негізде оның бойында адамдық қасиеттер қалыптаса бастайды. Демек, ойын әр түрлі әрекетке қозғалысқа, денешынықтыруға ғана төселдіріп қоймай, өмірдің рухани азығы – үлкеннің барлық қасиетін, яғни баланың жан-жүйесіне әсер ететін этикалық, эстетикалық тәрбиені қабылдауға қалыптастырады.

Аңға байланысты ойындар: ақсерек-көксе-рек, аңшылар, аңшылар мен қояндар, кірпіше қарғу, қас-құлақ, ордағы қасқыр. 2. Малға байланысты ойындар: аларман (қойға қасқыр шапты), асау көк, бура-қотан, көксиыр, соқыр-теке, түйе мен бота. 3. Түрлі заттармен ойналатын ойындар: ағаш аяқ, аққала, ақпа, ақсүйек, ақшамшық, алақүшік, алты-бақан, арқан аттау, арқан тартпақ, арқан тартыс, арынды арқан, асау мәстек, асық, аттамақ, ауыртаяқ, әйкел, әуетаяқ, батпырауық, белбеу соқ, белбеу тартыс, дауыстап атыңды айтам, епті жігіт, жаяу көкпар, жемекіл, жігіт қуу, жігіт ойыны, күзетшілер, күміс ілу, қамалды қорғау, қараше, қимақ, қыз қуу, лек (шөлдік), монданақ, орамал тастау, сақина жасыру, сиқырлы таяқ, тапшы, кімнің дауысы, таяқ

жүгірту, тепе-теңдік, тобық, тұтқын алу, түйілген орамал, шалма, шертпек, шілдік, хал қалай?

Ұлттық ойынның бірі – «Ұшты-ұшты». Бұл ойынға ересек балалар мен кішкентай балалар да қатысса қызықтырақ болады.

Ойын ережесі : Бір бала ортаға шығып жиналғандарды дөңгелете, өзіне қаратып бір қатарға отырады. Содан кейін ойынның ойналу тәртібін түсіндіреді. Сөйтіп ойынды бастайды. Ойын жүргізуші «Ұшты-ұшты бөдене ұшты» деп қолын көтереді. Сол кезде ойнаушылар тындап отырады да ұшатын затқа олар да қолдарын көтереді. Ұшпайтын затты ұшты қолын көтерсе, ойын жүргізушімен бірге қолдарын көтерген ойыншылар жазасын тартады. Ал ұшатын затты айтқанда, қолдарын көтермей қойса онда да жаза тартады. Сондықтан ойын жүргізушінің әр айтқан сөзіне өте сақ болу, қырағы болу керек. Ойын жүргізуші ұшатын зат пен ұшпайтын затты ұйқастырып айтып ойыншыларды ылғи да жаңылдырып отыруға тырысады. Тіпті көпшілікке таныс емес құстардың атын айтып та, ұшатын жәндіктердің атын айтып та жаңылдыруға болады. Мысалы, ұшты-ұшты кекілік ұшты, ізінше кекілік ұшты, қарға ұшты – сырға ұшты, көбелек ұшты – ебелек ұшты, тауық ұшты, уық ұшты, қаршыға ұшты, қанжыға ұшты деп жалғаса береді.

Алданған ойыншылардың жазасы өлең айтып би билеп, мақал-мәтел, жаңылтпаш, тақпақ айтады. Алданушылар көбейген сайын ойын қыза түседі, ендеше ойын жүргізуші мен ойнаушылардың арасындағы бірін-бірі андаушылық та күшейе түседі. Бала ойындарының мазмұны байып, түрі өзгеріп отырады. Ата-ананың ойлау, қиялдау, армандау қабілетін қалыптастыру үшін халық ауыз әдебиетінің жанрларын – ертегі, жаңылтпаш, жұмбақтар, санамақтарды айтып үйреткен.

Халық мұғалімі Байтоғайұлы Малқай бала өміріндегі ойынды және ермекті «ол - баланың еңбегі», - дейді, демек бұл жай ермек емес, бала әлеміндегі кәдімгі еңбек. «Сондықтан да бала еңбегі – ойын. Ендеше, ойын балалардың күнделікті тіршілігі адамның басынан өтетін өмірінің әр уақытындағы жазғы, күзгі, қысқы істелетін кәсібі сияқты. Тіршіліктің түрі бар. Сол сияқты балалардың да өзіне меншікті бала кезінде істейтін істері бар. Ол іс – жас уақытындағы ойын». Сондықтан да қазақ балаларының негізгі ойындары асық, құмалақ (түйенің, қойдың), бес тас, доп міне мұның бәрі осы балалар еңбегінің құралдары болады. Өмір мен өнерге деген талаптың түп негізінің өзі осы асық, доп, құмалақ, ләңгі, қуыршақ, мәшине, үй болып т.б. ойнауларда жатыр. Ендеше халықтың бұл дана сөзін тура мағынасында түсінуге болмайды.

Ойын баланың көңілін өсіріп, бойын сергітіп қана қоймай, оның өмір құбылыстары жайлы таным-түсінігіне де әсер етеді. Балалар ойын арқылы тез тіл табысып жақсы ұғысады, бірінен-бірі ептілікті үйренеді. Оның үстінде дене қимылы арқылы өзінің денсаулығын нығайтады. Халқымыз ойындарға тек балаларды алдандыру, ойнату әдісі деп қарамай, жас ерекшеліктеріне сай оларды көзқарасының, мінез - құлқының қалыптасу құралы деп ерекше бағалаған. Қазір бізге жеткен ойындарымыз: тоғызқұмалық, қуыршақ, асық ойындары. Қазақтың көне жыр- дастандарында ұлттық ойындар балаларды тәрбиелеуде ерекше орын алғандығы айқын көрінеді. Мәселен «Қобыланды», «Алпамыс», «Ер Тарғын» сияқты эпостық жырларда елін сүйген батырлардың, жұртшылық сүйіспеншілігіне бөленген ер жігіттердің ең алдымен ұлттық ойындарда сайысқа түсіп, одан кейін көп кісі қатысқан ойын-сауықтарда өздерінің мергендік, палуандық, шабандоздық шеберліктерін көрсеткендері айтылады. «Домбырамен күй шерту», «Аттың құлағында ойнау», «Аударыспақ»,

«Күлкі ойыны», «Балалар ойыны», «Ақсүйек», «Тоғызқұмалық», «Жұмбақ айтыс», «Асық ойнау» өте ерте заманда пайда болған. Мұның өзі біздің ата-бабаларымыздың ұлттық ойындарының ғасырлар бойы өмір сүргендігін айқын көрсетеді. Балалардың жиі ойнайтын «Ақсүйек» ойыны байқағыштыққа, қырағылыққа, бытылдыққа, ерлікке, шапшаңдыққа баулиды. Баланың ақыл-ойын дамытатын тәжірибелік маңызы зор тағы бір ойынның түрі – «Он бір қара жұмбақ». Оның басты ерекшелігі есеп сұрақтарын қою арқылы баланың ойлау қабілетін дамытады. Бөбектерді тәрбиелеуде де ұлттық ойындардың берері мол. «Санамақ», «Жылдам айт», т.б. тартымды ойындарды үйрету, тіл өнеріне негіз салады деп есептелген. Балалар негізінен ойын үстінде бір-бірімен тез тіл табысады. Ойынына қарап баланың психологиясын аңғаруға болады. Бес саусақ бірдей емес дегендей, әр отбасынан шыққан балалардың мінез-құлқы бірдей емес.

Балалар ойынында кейде өлең-тақпақтар жиі кездеседі. Ол өлең-тақпақтардың негізгі мақсаты тапқырлыққа, шапшаңдыққа, ептілікке баулу, қиялына қанат беріп, ойын ұштау, өз бетімен іскерлікке, қысылған жерде дұрыс шешім қабылдауға тәрбиелеу. Бұған қоса кез-келген ойынның аяғында жеңу бар да, жеңілу бар. Жеңгендер әрі қарай өз биігінде қалуға тырысса, жеңілгендер айып тартады. Ол көбінесе тақпақ айту, ән салу, би билеу түрінде болады. Бұдан қай ойынның да түпкі нысанасы - балалардың бойында өнердің, білімнің, тәрбиенің нұрын себу, өлең, тақпақ айтуға төселдіру екенін аңғару қиын емес.

Жалпы ойынның қандай түрі болмасын, атадан балаға, ұрпақтан- ұрпаққа ауысып отырады. Халық ойындары өмірлік қажеттіліктен туады да, психологиялық жағынан денсаулық сақтауға негізделеді. Тапқыр да алғыр, шымыр да епті, қайратты да қажырлы бала өсіруді армандамайтын отбасы жоқ. Демек ойынның өзі бала үшін біліктің, тәлімнің қайнар көзі болып табылады. Балаларға ұлттық ойындарды үйретіп, оған өзгеше әр беріп, жаңартып өткізіп отыруды ата-аналар, тәрбиешілер бір сәт те естен шығармағандары абзал. Өйткені жас өндіріс бүлдіршіндер ойнай да, күле де, ойлай да білсін!

Сонымен түйіндеп айтарымыз, қазақтың ұлттық ойындарының басқа халықтардың ұлттық ойындарынан айырмашылығы - оның шығу, пайда болу тегінің ерекшелігіне байланысты белгілі бір тәрбиелік мақсат бірлігін көздейтінінде Қазақтың ұлттық ойындарының пайда болуы, одан әрі дамуы тікелей өз халқымыздың даму тарихына, басынан өткерген әлеуметтік – қоғамдық жағдайларына байланысты болатыны түсінікті жай.

Қазақтың ұлттық ойындары өзінің мазмұнында халқымызға тән ерекшеліктерді, салт – сананы, дәстүрлерді, әдет – ғұрыптарды енгізе отырып, ғасырдан – ғасырларға беріліп, бүгінгі біздің өмір сүріп отырған уақытымызға дейін жетіп отыр, ол өз эстафетасын бізден кейінгі ұрпақтарға да жал-ғастыра бермек.

Ұлттық ойындарының жалпы қалыптасу кезеңі біздің заманымызға дейінгі VII – VI ғасырлардағы қазақ жеріндегі көшпелі тайпалардың құрылу дәуіріне тура келеді. Мәселен Қазақстан жеріндегі алғашқы қауымдық құрлыс кезеңінде қалыптасқан «аң аулау», «садақ ату», «жамбы ату», «найза лақтыру», «көкпар», «қыз қуу», «бәйге», «аударыспақ», «теңге іліу», «бес тас», «ақ сүйек», «тоғыз құмалақ», мәселен, бүгінгі күнге дейін мәнін жоймаған «асық » ойындары (үштабан, біртабан, хан, шығу, ханталапай) т.б. Асық ойындары қазақ балаларының ең сүйікті ойындарының бірі.



«Омпы» ойыны.

Омпы басқа түске боялады. Көнге әрбір топ 7-10 асықтан тігеді. Сақа үлкен асық болады. Мысалы, құлжаның асығы таңдалады. Оқушылар асықты көздеу орнына кезекпен ата бастайды. Асықты шеңберден шығарған оқушы шеңбер бойымен атуға рұқсат алады. Егер асық шеңберге бір табан көлемінде жақындаса, онда ол қарсы жаққа атылады. Ал омпы құлап, шеңберден шықпай қалса омпы ең соңынан атылады. Егерде асықты ату кезінде омпыға тигізсе айып төлейді. Айыпқа көнге бір асық тігеді. Омпыны шығарса 5-ұпай, асыққа 1-ұпай болып саналады. Шеңбердегі асық біткенше ойын жалғаса береді.



«Арқан тарту»

Бұл екі топқа бөлінген балалармен немесе екі баламен ойналады. Арқанның екі жағынан екі бала немесе екі топқа бөлінген балалар тартысады. Қай топ арқанды өз жағына тартып, алып, кесе сол топ жеңіске жетеді. Екі бала тартысқанда қай бала өзіне қарай арқанды тартып екіші баланы құлатса, құламаған бала жеңіске жетеді.

«Теңге ұру»

Ортаға асаба белгілі бір мөлшерде ақша тастап, оны табақпен бастырып қояды да, қонақтардың бірін ортаға шығарады. Қолына ұзын таяқ беріп, табақтан бастап он адым аттатады. Ұруға жібермес бұрын ойнаушыға табақтың астына ақша салдырады. Ақшасын табақтың астына қойып келгеннен кейін әлгі он адым жерге тұрғызып, көзін орамалмен байлап, тұрған орнында он рет айналдырып, табақты ұруға жібереді. Егер дәл барып таяқпен бір ұрғанда табаққа тигізсе, барлық ақша соныкі. Егер тигізе алмаса, ақшасын қалдырып, ойыннан шығып тұрады.

«Күшсынаспақ»

Бұл ойын стол үстінде екі баланың білек сынасуымен орындалады. 2 бала шынтақтарын столға тірек қол бастарын айқстырады. Кім білекті столға жықса сол бала жеңіске жетеді. Ағаш аттың үстінде аттың басын ұстап тұрып 2-ші қашан білектен тартысып сынасуға да болады. Бірақ баланың қауіпсіздігі қатаң бақыланады.

«Тауық күрес»

Балалар екі топқа бөлінеді. Осы екі топтан екі бала шығып, кәдімгідей күреседі. Оның ең қызығыда, басқаша күрестен айырмасы да – тек жалғыз аяғымен ақсаңдай жүріп, иықтарын қағып күресуінде. Бұл күрес балалардың нық басып, орнықты жүруін жетілдіреді. Күрестің 1 аяғын тізесін бүгіп, мата белбеуін байлап тастайды. Қайсысы сүрініп жығылса, сол ұтылады.

Хан «алшы»

Бұл ойынға 5 немесе 10 бала қатыса алады. Көп асықтың ең ірісін қызыл түске бояп қояды. Бұл асық «хан» асығы. Асықтар тізіліп қойылады да бастаушы хан асығымен оларды көздеп құлатады. Құлаған асықтарды жинап алады. Егер хан асығы бүк, шік, тайқы-қалыптарымен түссе, бастаушы жақын құлаған асықтарды ата береді. Егер бастаушы асықтарды қолымен құлатып алса немесе басқа асықтарымен атса, онда ойынды келесі бала жалғастырады. Ең соңында хан асығы кімнің қасында қалса, сол бала жеңіске жетеді. Келесі ойынды жеңіске жеткен бала жалғастырады.

«Көтермек»

Ортаға екі ойыншы бала шығады. Бір-біріне арқаларын беріп тұрады. Белгі бойынша кім біріні бірін- бірі арқада көтеріп алса, сол бала жеңіске жетеді.

Жеңіске жеткен бала ойында қала береді де басқа балалармен бірге күш сынасады.

«Орамал тастамақ»

Балалар шеңбер жасап тұрады. Бастаушы (тәрбиеші) балаларды айнала жүріп бір баланың артына орамал тастап кетеді. Артына орамалды тастағанын сезген бала менің артамда деп жауап береді. Артына орамалдың тасталғанын сезбесе ол өлең, тақпақ айтып немесе билеп беруі керек.

Ақсерек-көксерек.

Бұл ойынды ойнау үшін балалар екі топқа бөлінеді, қолдарынан ұстап тұрады. Ара қашықтық 20-30 қадам.

Тұрайық жолдың шетіне,

Қол ұстасып алайық,

Ажырамастай бекіне.

Бірінші топ:

- Ойынға бала көп керек,

Қалмасын ешкім өкпелеп.

Ақсерек – Көксерек,

Сіздерге бізден кім керек?

Екінші топ:

Мықты біздің шебеміз,

Бұздырмаймыз, тегі, біз,

Болса сынап көріңіз,

Күшіңіз бен ебіңіз.

Біздің берік араны, -

Екпінмен соғып қалады.

Бұзса олжа алады,

Бұзбаса тұтқын болады.

Шақырамыз сынаққа,

... – деген баланы.

1-ші топ. Ойынды бастайды

Ақсерек-ау ақ серек

Бізден сізге кім керек.

2-ші топ. Ақсерек –ау ақ серек

. Жаман-жаман бала аты (бала аты) керек. Аты аталған бала келесі топқа дейін жүгіріп барып ортасынан ұстасқан қолдарды ажыратып кету керек. Егер өтіп кетсе сол топтан бір баланы тобына алып қайтады, өте алмаса сол топта қалады. Ойын осылай жалғаса береді.

Қыз –қуу



Балалар арасынан бір ер бала, бір қызды (ағаш атпен) қуады. Бала қызға жетіп қолынан ұстаса ол жеңіске жеткені. Кейде қызды 2 бала да қуады қай бала бұрын жетіп қыз қолын ұстаса сол бала жеңіске жетеді.

«Сыйқырлы таяқ»



Ойнаушылар қол ұстасып, дөңгелене шеңбер жасап тұрады. Қолында таяғы бар ойын жүргізуші шеңбердің ортасына келеді де, ойынның тәртібін түсіндіреді. Ойнаушыларды бірден бастап түгел нөмірлеп шығады. Ойынның шарты бойынша ойын жүргізуші қолындағы таяғын шеңбердің ортасында тік ұстап тұрады да, бір нөмірді атап, таяқты қоя береді. Аталған нөмір таяқты жерге құлатпай ұстап қалуы керек, ал таяқты ұстай алмай құлатып алса, онда айып тартады, яғни көптің ұйғаруымен ортаға шығып, өнер көрсетеді. Ойынға қатысушылардың бәрі бір-бір реттен міндетті түрде ойнап шығулары керек, ал одан әрі ойынды жалғастыру-жалғастырмау ойнаушылардың өз еркінде. Ойнаушылардың саны көп болса, ойын қызықты өтеді.

«Асау мәстек»

Ойын бастаушы арқанды жерден 50 см –дей биік етіп керіп байлайды да қасындағы балаларға

Былай дейді.

Ер екеніңді білейін

Ешкі сойып берейін

Тақия алсаң еңкейіп

Құламасаң теңкейіп

Ерлігіңе сенейін

Ойын шартын қабылдап , ортаға шыққан бала:

Асау мәстек бұл болса

Үйретейін көріңіз

Маған таяқ беріңіз!-дейді де таяқпен арқаннан асылып жердегі тақияны іліп алуы керек. Ойынды келесі бала осылай жалғастырады.

Түйілген орамал

Ойын жүргізуші ойынды өзі бастайды.Ең алдымен балаларды айналасына жинап алады да «1,2,3» - деп дауыстайды.Осы кезде балалар жан-жаққа бытырай қашады.Ал ойын жүргізушісі қолында түйілген орамалы бар баланы қуалайды.Ол орамалды басқа біреуге лақтырады қағып алған бала қаша жөнеледі.Осылайша ойын жүргізіледі,түйулі орамалды алғанша қуалай береді.Ұсталған ойыншы көпшілік ұйғарымымен ортада тұрып өнер көрсетеді..Одан кейін ойын жүргізуші ауыстырылады.ойын ойнап болған соң балалар шеңбер жасап тұралы.

«Соқыр теке»

Балалар дөңгелене тұрады.Бір баланың көзі байланып қойылады.

Балалар:Бота,бұзау,қозы,лақ

Қайда кеткен құлыншақ

Соқыртеке бақ-бақ

Мені ізден тап-тап

Деп такпақтайды.

Содан кейін Соқыртеке (баланың көзі байлаулы(баларды қуалайды немесе балалар оның жанына келіп түртіп қашады.Соқыр теке ұстап алған баланың көзі байланады да ол «соқыр теке» ролін атқарады.Ойын осылайын жалғаса береді.

«Әуе таяқ»

Балалар екі топқа бөлінеді.Әр топта 5-тен 10 –ға дейін ойыншы. Болады.Екі топқа екі таяқша (жұмсақ)беріледі,жерге түзу сызық сызылады.Ойыншының біреуі ортаға шығады да бір алақанына зат жасырып,екінші қолының жұдырығын бірдей жұмады. Екінші ойыншы зат жасырылған қолды тапса,ойынды бастаушы сол болады.Сөйтіп қолындағы таяғын жоғары лақтырады.Осы кезде қасындағы таяғын лақтырады да,қасындағы баланың таяғын қағып түсіруі шарт.Таяқты қағып түсірген бала өз тобына ұпай әкеледі.

«Қара құлақ»

Ойынға 5-10 бала қатысады.Олар оңаша жерге топталып өз араларынан бір баланы қазық етіп белгілейді.Қазық тұрған жерінде қозғалмай тұрады.Басқалары әрі кетеді.Содан кейін ойынға қатысушылапр қазықты алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседі

Таяп келіп мынау кім? –деп бір-бірінен сұрасады.Біреуі ойбай бұл қарақұлақ қой!-деп қаша жөнеледі.Қалғандары да –қарақұлақ,қара құлақ!-деп бытырай қашады.Қарақұлақ біреуін ұстау үшін тұра қуады.Ұсталған бала қарақұлақ болып,ойын әрі қарай жалғасады.

«Алақан соқпақ»

Ойынға қатысушы балалар үйге немесе оңаша жерге жиналады да дөңгелене отырады.Орталарынан бастаушы белгілейді.Оған сүлгі (орамал)беріледі.Бастаушы шеңбер ішін айнала жүріп біреуге –Алақанды тос!-дейді.Ол тосқан кезде бастаушы оның алақанына сүлгіні тигізіп-Сүлгі қайда?-деп сұрайды.Сонда ойыншы «анада» -деп бір баланың атын атайды.Ақты аталған ойыншы орнынан тұрып алақанын тосады.Бастаушы-сүлгі қайда?-деп атын айтады.Ойын осы ретпен жалғаса береді.Жақсы өлең айтып ән салғандар ұпай жинайды.

Атқаума

Ойынды 6 бала 3-3-тен бөлініп ойнайды.Бір бала сол қолымен өзінің оң қолының білезігінен ұстайды.Содан кейінгілері де солай істейді де бір-бірімен қолдарын айқастырады.Үшінші бала көзі таңыулы күйде екінші баланың айқасқан қолына

отырады..Қолдасып тұрған балалар:-Атқаума,атқаума –деп қаумалай көтерген бойы мөлшерлі жерге дейін жетеді.Бірінші бала ақ сандық,көк сандық десе,көзі таңулы бала -көк сандық ,көк сандық деп жауап береді.Қаумалап келе жатақан балалар :

Бақа,бақа балпақ

басың неге жалпақ?

Бұтың неге талтақ

Көзің неге тостақ

Бұған көзі таңулы бала былай деп жауап береді.:-

Темір терсек көп киіп

Басым содан жалпақ

Теуіп ,теуіп қашырды

Бұтым содан тостақ!

Балалар қолдарын жіберген кезде бала құлап түссе,айып тартады.Құламай тік түссе қалған текі бала көтеріп жүре береді.

«Сақина жасыру»

Ойынды өткізуші және сақина жасырушы бала белгіленеді.Қалған ойыншылар жерге отырып тізілерінің үстіне алақандарын жаяды.Бастаушы жұлулы қолын әрбір ойыншың алақанына салысымен,ол бала алақанын жаба қояды.Бастаушы бір баланың алақанына сақина салысымен, ойыншылардың біреуінен-«Сақина кімде»-деп сұрайды.Ол сақинаның кімде екенін білсе сол баламен орнын ауыстырады.Ал білмесе ол өз өнерін көрсетеді.Ойын басқарушы ойынды осылай жалғастыра береді.

«Белбеу соқ»

Ойыншылар екі-екіден жұптасып шеңбер жасап тұрады.Бір белбеуді алып екіншісін қууға тиіс. Қашып жүрген бала шеңбердегі жұптасып тұрған екі баланың алдына келіп тұрады.Артық қалған үшінші бала қаша жөнеледі.ойыншы оны қуып жетіп белбеумен соғады да,өзі де бір жұптың алдына тұра қалады.Оның орнына келесі ойыншы шығып,ойынды жалғастыра береді.Белбеу ең соңында кімде қалса сол ойыншы жеңіліске ұшырайды да өз өнерін көрсетеді.

«Арқан түю»

Балалар шеңбер жасап тұрады. Қолында арқаны бар жүргізуші топ арасынан шығады да:-ойын бастайды –деп дауыстайды.Сонан соң арқанның түйілмеген басын ұстан шеңбер бойымен айналады,арқанды балалардың аяқтарының астынан жібереді.балалар арқан үстімен секіріп тұрады.Кімде-кімнің аяғына арқан ілініп,секіре алмай қалса ол бала ойынды тоқтатып өнер көрсетеді,тақпақ,өлең айтады немесе билеп береді.Ойын осылай жалғаса береді.

«Допты қуып жет»

Ойын мақсаты: балаларды шыдамды,сабырлы қалыпта берілген белгіні тыңдауға,тез жүгіругі,түсетеріңн көлемін ажырата білуге баулу.

Ойынның шарты:бұл ойынға 5-6 бала, тәрбиеші басқаруымен қатыса алады.Тәрбиеші доптарды себетке салып алып,балалардың алдына домалатып жібереді.»Допты қуып жет»деген белгі бойынша ,балалар допты ұстап алып тәрбиеші ұстап тұрған себетке салуы керек.

к/құралдар: түрлі-түсті ,үлкен-кішілі доптар.

«Тышқан мен мысық»

Ойын мақсаты:балаларды шапшаң әрі шыдамды,ұйымшылдыққа үйрету.

Ойын шарты: Бұл ойынға топ балары бәрі тегіс қатыса алады.Балаларды (қақпа қалың) дөңгелене тұрғызып,ортаға тәрбиеші көмегімен тышқанмен мысық

сайланады. Мысық тышқанды қуып ұстап алуы керек. Дөңгелене тұрған балалар тышқанды яғни мысықтан құтқару үшін, қақпадан тышқанды шығарып діберіп мысықты шығармауға тырысады. Мысық тышқанды ұстау үшін шапшандық керек. Мысық тышқанды ұстап алса, ойынға келесі жаңа балалар қатыса отырып алмаса береді.

«Түлкі мен балапандар»

Ойын шарты: Бұл ойынға балалар 7-8 ден бөлініп ойнайды. Топ ішінде бір баланы «түлкі» етіп сайлап, қалған балаларды балапандар деп әрқайсысына бетперде кигізіп ойын ойналады. Ойында балапандар түлкі кейіпкеріне ұсталып қалмауы үшін, тәрбиеші көмегімен белгі бойынша ойынды бастап аяқтауы тиіс. Балалар шапшаң кең бөлмені айнала қашуы тиіс.

Құралдар: түлкі мен балапандар беп перделері.

«Боран»

Бұл үлкен кең залда болады. Бұл ойынға қажетті заттар «боран» киімі (ақ түсті беп перде, гимнастикалық қабырға болуы тиіс)

Ойын шарты: ойынға 8-10 бала қатыса алады. Бір баланы боран киімін кигізіп, қалған балалар боран алып кетпеуі үшін, Боран у-у-у деп келе қалғанда гимнастикалық қабарғаға өрмелеп шығуы керек. Боран соғып балаларды бір айналып өтеді. Ұсталып қалған баланы, боран алып кетеді. Ойын 2-3 рет қайталанып ойналады. Құралдар: Боран киімі ақ матадан тігілген жамылғы бептерде.

«Ұйқыдағы аю»

Бұл ойынға топ балалары 2-ге бөлініп қатысады.

Ойын шарты: Топ ішіндегі бір баланы аю бетпердесін кигізіп лорыңдыққа отырғызып қояды. Балалар орманда серуендеп келе жатып, ұйқыдағы аю көреді. Аю болса балалардың шуылынан (дыбысынан) оянып кетіп, балаларды қуа жөнеледі. Ұстап алған баланы өз мекеніне отырғызып қояды. Ойын қайта жалғаса берекді.

Құралдар: Аю бетпердесі.

«Ат жарыс»

Бұл ойын екі командаға бөлініп ойналады.

Ойын шарты: Балалар тәрбиешінің «Алға»-деген белгісі бойынша, ат үстіндегі қимылын салып жарысады. Қай команда мәреге тез жетіп бітіреді. Сол команда жеңімпаз болады. Ат кескін бет пердесін тақымға қысып мәреге шауып жету.

Құралдар: Екі командаға аттың кескін бетпердесі.

«Үй артында қол ағаш»

Ойынды топ бала болып ойнайды.

Ойын тәртібі: қатысушылар бірінің қолынан бірі ұстап дөңгелене тұрады. Ойын бастаушы не белбеу, не орамал алады да, дөңгеленіп тұрған топтың сыртын айнала жүгіріп былай дейді.

Үй артында қол ағаш

Желбау тартам, есік аш, -деп бірнеше қайталанады. Дөңгеле тұрған балалар:

Үй артында қол ағаш

Жел кірмесін, ескі аш-деп бірігіп жауап қайтады. Тұрған балаларға ұстасқан қолдарын ажырапайды. Ол-есік ашпағанның белгісі.

Енді: Үй артында қол ағаш

Жел бау тартам есік аш-деп жүгіріп жүрген бала өзі артындағы баланы артына орамалмен бір соғып қалады да, орамалды сол балаға тастай сала:

Үй артында қол ағаш

Озам десең ала қаш-деп өзі сол бетімен жүгіре береді. Осының боларын біліп,әзір тұрған бала да «Қол ағашты ала сала,әлгі балаға қарма-қарсы жүгіреді.Бұл кезде дөңгелене тұрған балалар

Үй артында қол ағаш,

Қол ағаштан ала қаш

Бұрын келген балаға

Тездеп барда есік аш,-деп барлық бала хормен айтады.

«Қуыр-қуыр қуырмаш»

Оң қолдың бес саусағын бір жерге түйістіреді де,сол қолымен оны бүрмелеп қапсыра ұстайды.Содан соң екінші балаға:

-ортанғы саусағымды тапшы,-дейді.Екінші балаға қарап байқап отырады да,міне,-деп бір саусақтың басынан шымшып ұстап тұрады.Егер екінші бала жасырушының ортанғы саусағын дәл тапса,ұпайды бірінші бала тартады.Ұтқан бала ұпай алу үшін мына ережелермен сөздерді жақсы білуі керек.

1. Бас бармақтан бастап шынаққа дейін саусақтардың атын бір түгел атап беруді.:басбармақ,балан үйрек,ортан терек, шылдыр шүмек, кішкентай бөбек.Бес саусағын түгел жұмады.Тағы да бас бармағыннан бастап,былай деп

5 с аусақты түгел жазады.

Сен тұр қойыңа бар.

Сен тұр түйеңе бар

Сен тұр жылқыңа бар

Сен тұр сиырыңа бар

Сен кішкентай әлі жас екенсің

Қазанның қаспағын қырып же де,жыламай отыра тұр.

Енді осы шынашақтың өзі алақан шұңқырына бүгіп тұқырта ұстайды да:

Қуыр-қуыр ,қуырмаш

Балапанға бидай шаш

Әжең келсе есік аш

Қасқыр келсе мықтап бас

Шынашақты шыр айналдырып,баланың алақанын қытықтайды.Осыларды істеп бола беріп:

-мына жерде қой бар

Мына жерде жылқы бар

Мына жерде жылқы бар

Мына жерде түлкі бар - деп баланың білегінен қолтығына дейін түртіп ең соңында мына жерде күлкі бар –деп сәл ғана қытық-қытық! Қытықтайды

«Үш табан»

Бұл ойынды үш-төрт баладан топтап екі-үш жерде ұйымдастыруға боладыОйын шарты бойынша әр балаға бір-бірден асық,бір-бір сақа беріледі.(Бұл ойынның жылдам әрі қызықты өтуіне сеп)Көмбеге бір-бірден асық тіккен әр топтың ойыншылары өз алаңдарында жеке-жеке сақаларын үйіріседі.Сақасы алшы түскен бала бірінші болып одан кейінгілері рет-ретімен (тәйке,бүк,ішік) «ұшуға» кіріседі.Ұшу дегеніміз-көмбеден алшақтау жерге барып сақа үйіру.Сақасы алшы түскен ойыншы бірден көмбедегі тігіулі асықты атуға жолдама алады.Осылай болмаған жағдайда асқ ату бәрі ұшып болған соң бастапқы кезек бойынша жалғасадыАлысқа ұшқан мергендер тигізе алмаса,көмбеде қалған ойыншыға кезек

тиеді.Көздеген асығына дәл тигізіп және оны көмбеге жиегін алып өлшегенде үш табан артық қашықтыққа ұшырған ойыншыны қашан келесі асыққа тигізе алмай қалғанша атауды жалғастыра береді.Болмаса атқан асығы үш табаннан аспай қалғанда ғана ойынды тоқтатып,өзінен кейінгі бәсекелесіне кезек беруіне мәжбүр болады.

Ережебойынша ұтылған бала ойыннан шығып қалады.Сөйтіп айналасы екі-үш айналымның ішінде әр көмбеден бір-бір жеңімпаз шығып,олар енді орталық көмбеде ақтық (финал) сайысқа түседі.Бұл шешуші жарыса бірінші,және екінші орынға ие болған мергендерге арнаулы арнаулы жүлделер тапсырылса нұр үстіне нұр.

«Хан талапай»

Бұл отырып ойналатын,негізінен қыз балаларға арналған ойын.Оған төрт-бес үміткерден қатысады.Ойын үшін он асық таңдап алынады.Он бірінші асықтардан ерекше өзге түске (қызыл,не көк) боялған болуы шарт бір-бірден асық үйірусіудің қорытындысы бойынша ойыншылар кезектерін бөліседі.Бұдан соң алғашқы ойыншы қос уыстай ұстаған бар асықты ортаға үйіруі керек.Қалған ойыншылар аңдысын аңдап өзге асықтардан ерекшеленген «ханға» қадалады.Себебі,хан алшы түссе,барлығы тарпа бас салып, ортадағы асықтарды,хан талапай жасауы тиіс.Хан кімнің қолында кетсе,келесі үйірі кезегі соған беріледі екен,хан мен бірге қолына ілінген асықтардың санына қарай ұпай жазылады.

Хан алшы түспеген жағдайда үйірген ойыншы шашылған асықтардың бүгі мен бүгін, шігі мен шігін ,алшысымен-алшысын тәйкесімен мен тәйкесін бір-біріне соғып,кенейлер бір-біріне тимей қалғанша ұпай жинайды.Көздеген асығы үшінші бір асыққа тиіп кетсе,немесе бөгде асықты қозғап қалса да,ойынның бұзылғаны.Онда кезек келесі ойыншыға беріледі.Осы ретпен әр ойыншы жинаған асығының санына қарай ұпай жинайды.

Межелі ұпай санын (100 не 50 немесе 80-40) ойын жүргізуші алдын ала белгілейді.Межеге бұрын жеткен ойыншы жеңімпаз болып саналады.

Ескерту: Асықтарды бір-біріне тигізу кезінде қолмен сүйретіп апаруға ,орыннан қозғап түзетуге болмайды.Ойынның соңына дейін ханға бірде- бір асық тимеуі керек.Себебі ол –хан.

«Аударыспақ»

Қазақтың кәдімгі ұлттық ойын спорт ойыны.Қарапайым бөренеден «ағаш ат» жасаудың еш қиындығы жоқ.Екі жақ басы берік тұғырға бекітілген биіктігі бір-бір жарым метрдей (балалардың жасына қарай) ұзындығы 70-80 сантиметрдей бір – біріне қапталдас орыналасқан «ағаштардың» ара қашықтығы екі жақтан созылған қол ерін жектетіндей болса жеткілікті..Оларға мінген «шабантоз» балалар бір-біріне қарама қарсы отырып қол ұсасады.Төрешінің белгісімен бірі-бірі тартып,не итеріп,әйтеуір қай айласын,не күшін асырғаны қарсыласын»ағаш аттан» аударып түсуі шарт.Аяқты жерге ағаш атқа тіреуге болмайды.ойын шарты бұзылады.Ағашаттын құлағанда айналасына құм немесе ағаш үгінділері төселу керек.

«Теңге ілу»

Ойынға қатысушылар тепе-тең екі топқа бөлінеді.Әр қайсысы жеке-жеке шыбықтан ат мінеді. Ойын кезгі басталатын жерге сызық сызылады.Одан әрі 20-30 метрдей жерден тереңдігі бір қарыстай екі шұңқыр қазылады.Шұңқырға он-оннан тас салынады.Содан екі топтан екі саыскер шығады.сызыққа келіп қатарласып тұрады.Бастаушының белгісі бойынша шыбық аттарын құйыңғытып,шаба

жөннеді. Сол беттерімен әлгі шұңқырға тжетіп қол соғып жібереді де, тасты іліп алып, әрі қарай шауып кете барады, шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды.

Ұпай әр сайыскердің іліп алған тастарының санына қарай есептеледі. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңеді.

«Санамак»

Көпшілік қатысады. Ойынның шарты: ойын бастаушы қатысушы бір адамды ортаға алып шығады. Ол адам бір тектес атау сөзден жаңылмай, кідірмей аттап жүріп айтуы керек. Тоқтамай қателеспей айтып шықса, жүлде алады. Егер қателесе ойыннан шығады. Мысалы: жаңылмай 10 ақынның немесе 10 өзеннің атын атауы керек.

«Тасымақ»

Бұл ойында 2 жерге ыдасқа су құйып қояды. Сол суды қарсы бетке құйылған бос кесеге қасықтап екі адам тасыиды. Бұнда команда құрып ойынайды, әр командада үш адамнан болады. Ойынның шарты: су таситын адам суды төкпей-шашпай, тез тасуы керек, қай команда жеңіске жетсе, жүлдеге сол ие болады.

«Тасымалдау»

Екі-екіден қарама-қарсы 3-4 жерге 4 орындық қойылады. Сол орындықтың екеуінің үстіне бес-бестен қасық қойылады. Ойын бастаушы екі адамның ортаға шығарып ойынның шартын түсіндіреді. Шарт: 5 қасықты әр қайсысында тұрған бос орындыққа бір-бірлеп көшіркі керек. Ол үшін екі ойыншының көзін таңып қояды. Әр ойыншы өз қасығын өзіне тиісті орындыққа көшіру, егер қарсыласының орындығына қойса, онда шатасқаны. Шатаспай бұрын көшірген адамға сыйлық беріледі.

«Қарамырза»

Ойын басталмас бұрын, оның ережесі түсіндіріледі. Біраз уақыттан кейін ойын бастаушы ойынаушыларғы «ойынаймыз» деп белгі берген кезде қатарлас отырған бірі екіншісіне: «Ассалаумағалейкум, Қарамырза!» - дейді. Ойын тәртібі бойынша сәлем салушы: «Уағалейкумассалам, бірінші қарамырза» - деп жуап беруі керек, егер «уағалейкум», - деп жауап берсе онда сәлем алушы ұтылады.

Сөйтіп, аз дан соң ойыншылар «жеңгендер» мен «жеңілгендер» болып екі топқа бөлінеді, «жеңген» жақ «жеңілген» жаққа жаза белгілейді: ән, күй тартып, би билейді.

«Айдапсал»

Ойынаушылар екі топқа бөлінеді. Бірінші топ үйдің сыртына шығып, ал екінші топ үйдің ішінде қалады. Ойынды басқарушы сыртта тұрғандардың есімдерін үйде отырғандарға қойып, өзі белгілеп алады. Содан кейін сырттағы ойыншыларды бір-бірлеп шақыра бастайды. Ойынның шарты бойынша, сырттан кірген ойыншы отырғандардың ішінен иез есімі есімі берілген ойыншыны табуы керек. Таба алмаған ойыншылар айыптылар қатарына барып отырады. Ал өз есімі берілген ойыншыны тапқандар соның қасына барып отырады, айып тартады. Айып тартушылар көпшіліктің ұйғаруымен өлең айтады, би билейді, т.б. өнер көрсетеді.

Шертпек.

Ойнаушыларды орындыққа отырғызып болғаннан кейін, ойын жүргізушісі орамалды иығына салып алып ойнаушылардың артында жүреді де, кез-келген ойыншының екі көзін екі қолмен баса қояды. Сол кезде білдірмей келіп, жолдастарының бірі маңдайынан шертіп кетеді. Ойын жүргізуші көзін қоя бере салып, иығындағы орамалмен «шертпегімді тап» - деп, арқасынан тартып қалады. Таба алмай қалса, көпшіліктің ұйғаруы мен ортаға шығып өнер көрсетеді, ал егер тауып алса, жаңағы шерткен адам айыбын тартады. Осындай тәртіппен ойын жалғаса береді.

Белбеу соқ

Ойыншылар екі-екіден жұптасып, шеңбер жасап тұрады. Бір ойыншы белбеуді алып, екіншісін қууға тиіс. Қашқан шеңбер жасап тұрған бір жұптың алдына келіп тұрған кезде, артық қалған үшінші ойыншы шеңберді айнала қашады. Егер қуғыншы оны белбеумен соғып үлгеріп, өзі бір жұптың алдына келіп үлгерсе, оның орнын келесі ойыншы басады.

Бөрік жасырмақ

Ойынға қатысушылар араларынан бір ойыншы шығарып, алыстау жерге таман барып, бөрік немесе басқа бір белгілі затын жасыруға жібереді және өзі де сол маңайына жасырынуы керек. Қалған ойыншылар тығылған ойыншылардың тыққан затын іздеуге кіріседі. Кімде-кім тығылған бөрікті көріп қойып алуға қам жасаса онда иесі бермеуге тырысады. Бермеудің жаңдайы – екеуі бірдей бас салып бөрікке таласу емес, қай бұрын алғаны алады. Ал көрген ойыншы ала алмай қалса, онда иесі қорып, бөрікке жібермеуге тырысады. Бермеудің жағдайы – екеуі бірдей бас салып бөрікке таласу емес, қай бұрын алғаны алады, ал көрген ойыншы ала алмай қалса, онда иесі қорқып, бөрікке жібермеуге тырысады. Ал басқалардың қай-қайсысы болмасын бөріктің иесіне қол тигізіп, күш жұмсауына болмайды. Қайткенде де алдап жүріп алып, оны жүргізушіге ертіп келулері керек. Келесі жолы бөрікті әкелген ойыншы барады да, ойынаушының уақыттары жеткенше ойын жалғаса береді.

«Асау көк»

Кешкі астан кейін мейманға ән салғызу, әңгіме-ертегі, жұмбақ, немесе жаңылтпаш айтқызу мақсатында ұйымдастырылады. Әуелі үй иелері «ауылдың алты ауызын» айтады да, онан соң «қонақ кәдесі» деп мейманның өнер көрсетуін сұрайды. Түк білмейтін қонақты айып ретінде мінгізетін керме арқан «Асау көк» деп аталады. Кермеге мінген қонақ әрі-бері сүрінбей жүруі керек.

«Орын тап»

Екі жұп арқасын түйістіріп қойған екі орындыққа айналып музыканың сүйемелдеуімен билейді. Музыка кілт тоқтағанда, тұрған екі орындыққа отырып үлгеруі керек, орын алмай бос қалған екі адам айып төлейді, ән салу, би билеу, жұмбақ, жаңылтпаштар қайту.

«Ақсүйек»

Ең алдымен, ойнаушылар өзара келісіп, жеңген топ үшін жүлде тағайындайды да, екі топқа бөлінеді. Топ басқарушылар ақсүйекті қайсысының лақтыратынын шешіп алу үшін кезектесіп таяқ ұстайды, таяқтың басына кімнің қолы бұрын шықса, сол ақсүйекті құлашы жеткенше лақтырады. Ақсүйек жерге түскеннен кейін ғана ойыншылар іздеуге шығады. Көмбеде топ басқарушылардан басқа ешкім қалмайды. Ақсүйекті тапқан ойыншы ешкімге білдірмей, көмбеге қашуға әрекет жасайды да, ал қарсыластары біліп қалса, қолма-қол тартып алуға тырысады. Сондықтан ақсүйекті алдымен тауып алған топтың ойыншылары біріне-бірі лақтырып, көмбеге қай топтың адамы бұрын жеткізсе, сол топ ұтқан болады да, жүлдегер атанады. Келесі жолы ақсүйекті екінші топ лақтырады, сөйтіп ойын кезектесіп отырады.

«Алтыбақан»

«Алтыбақан» - қазақтың ұлттық ойыны. Алтыбақанды сырықтың екі басында үш-үштен қосақтап (мосы ағаш сияқтандырып) байлайды. Бақанның аша тармағы сырыққа кигізіліп тұруға тиіс. Алтыбақанды құрастырып болғаннан кейін, оның екі басынан үш қатар арқан байлайды. Арқанның екеуі бір деңгейде, үшіншісі олардан 40-50 см төмен тұрады. Бір деңгейде байланған екі арқанға екі адам қарама-қарсы

отырады да, төменірек байланған арқанға аяқтарын тірейді. Бұларды бір адам тербетеді. Алтыбақанда тербеліп отырған екі адам ән салуға тиіс. Алтыбақанды ертедегі ауыл өмірінде жастардың кешкілікте бас қосып, халық аспаптарының сүйемелдеуімен ән салатын, айтысатын, әзіл-оспақ, назды күлкісімен көпшілік болып көңіл көтеретін ойын-сауығы болған. Алтыбақанның дене шынықтыруға да пайдасы мол. Ол – ауылдық жерде әлі де қызықты ойындардың бірі.

«Қыз қуу»

Ойын үшін жігіттер мен қыздар іріктеліп, ұшқыр, жүйрік аттарға мініп шығады. Қашықтығы 300, ал ені 30-40 метрлік тегіс, топырағы жұмсақ, ашық алаң таңдалып алынады. Жарыстың басталатын жері – алаңның бір маңдайында қатынасушылар орағытып өту үшін қарақшы қойылады. Бұған көбінесе қызыл жалау қағылады.

Жарыс жекелей де өтеді. Егер екі топқа бөлінсе, онда қыздар мен жігіттердің саны тең болуы қажет. Төрешінің бірінші белгісі бойынша қыз жігіттен 10 метрдей алда тұрып, шабысқа дайындалады. Келесі белгіде олардың екеуі де аттарының басын жіберіп, шаба жөнеледі. Жігіт қызды бұрылысқа дейін қуып жетіп, жең ұшына ілінген орамалды ілгері алып қашуы керек. Егер жігіт сол бетімен – қарақшыдан сөреге дейін қуғыншыға жеткізбесе, онда – жеңгені. Ал егер қыз қуып жетсе, жігіттің атын, әйтпесе өзін қамшының астына алады. Мұнда қыз жеңді деп есептелінеді.

Жарысқа қатынасушыға бір-бірінің атын тоқтатуға, алаңнан сыртқа шығуға, қарақшыға жетпей сөреге оралуға рұқсат етілмейді.

«Күміс ілу»

«Күміс ілу» - ептілікті, атқа жақсы отыруды керек ететін ұлттық ойын. Келін түсіру, қыз ұзату салтанатында қалыңдық орамалға түйіп, өзінің күміс шолпысын, әйтпесе жүзігін тастайды. Сондықтан да кей жерлерде бұл ойын «жүзік ілу» деп аталады. Қатты шауып келе жатқан шабандоз жігіт ат екпінін бәсеңдетпеспен, әлгі орамалды іліп алып кетуі керек. Сонда ол беташар айтуға ерік алады.

«Жасырынбақ»

Ойын, әдетте, жазды күндері ай жарығында, шөптесін алаңдарда, ал күндіз қорақопсысы мол жерде, яғни жасыратын жері бар алаңдарда ойналады.

Ойнаушылар көмбеге жиналғаннан кейін, саусақ санау әдісімен кезекшіні, яғни жасырынатын ойыншыларды іздеп тауып көмбеге әкелушіні тағайындайды. Осыдан кейін ойын басқарушы кезекшінің көзін басып тұрып дауыстап елу рет санайды да, қоя береді. Осы кезде ойнаушылар жасырынып үлгерулері керек. Кезекші жасырынған ойыншыларды іздеуге кіріседі. Жасырынған ойыншыларды ол іздей жүріп көмбе маңынан алыстамауы керек. Себебі, кезекші бірінші жасырынған ойыншыны көрген бетте көмбеге ойыншыдан бұрын келіп хабарлайтын болады. Егер кезекшінің көзіне бірінші түскен ойыншы көмбеге кезекшіден бұрын келсе, онда кезекші өзінің қызметін екінші рет қайталайды. Бұл жерде кезекші ұтылмас үшін, бірінші көрген ойыншының атын атап, мәселен, Бекбай деп дауыстап көмбеге қарай жүгіруі керек. Содан кейін асықпай басқаларын іздей бастайды. Тағы бір ескеретін жай: кезекші ойыншыны көрмейінше, атын атап дауыстамайынша, ойыншылардың өз бетінше көмбеге кетулеріне болмайды.

«Сиқырлы таяқ»

Ойнаушылар қол ұстасып, дөңгелене шеңбер жасап тұрады. Қолында таяғы бар ойын жүргізуші шеңбердің ортасына келеді де, ойынның тәртібін түсіндіреді. Ойнаушыларды бірден бастап түгел нөмірлеп шығады. Ойынның шарты бойынша

ойын жүргізуші қолындағы таяғын шеңбердің ортасында тік ұстап тұрады да, бір нөмірді атап, таяқты қоя береді. Аталған нөмір таяқты жерге құлатпай ұстап қалуы керек, ал таяқты ұстай алмай құлатып алса, онда айып тартады, яғни көптің ұйғаруымен ортаға шығып, өнер көрсетеді. Ойынға қатысушылардың бәрі бір-бір реттен міндетті түрде ойнап шығулары керек, ал одан әрі ойынды жалғастыру-жалғастырмау ойнаушылардың өз еркінде. Ойнаушылардың саны көп болса, ойын қызықты өтеді.

Сақина жасыру.

Ойынды өткізу үшін басқарушы және сақина іздейтін кезекші белгіленеді. Қалған ойыншылар дөңгелене отырады. Ойыншылар тізелерін көтеріп, оның үстіне алақандарын ашып қояды. Ойын жүргізуші қолына сақина алып, әр ойыншының қолына кіргізіп, сақинаны бірінде қалдырады. Басқарушы жұмулы қолын әрбір ойыншының қолына салысымен, алақанын жаба қалады. Сақина жасырылғаннан кейін, ойын жүргізуші өз қалауынша ойыншының бірінен: «сақинам кімде?» - деп сұрайды, осы кезде барлық ойыншы тынышталады. Кезекші сақинаның кімде екенін тапса, онымен орын ауыстырады, ал егер таба алмаса, өлең айтып, би билеп, т.б. өнер көрсетеді де, өз қызметін қайтадан атқарады.

Алтыбақан.

Бұл – жас-тардың кешкілік бас қосып, ән айтып, домбыра тартып, қыздар, жігіттер болып айтысып, бір-бірімен әзілдесіп көңіл көтеретін ойын-сауығы. Қазір де үлкен тойларда алтыбақан құрылады. Алтыбақанды құру мынандай тәсілмен жүзеге асырылады: алты бақанды сырықтың екі басын үш-үштен қосақтайды да мосы тәрізді етіп байлап тастайды. Бақанның аша тармағы сырыққа кигізіліп тұруға тиісті. Алты бақанды құрастырып болғаннан соң оның екі басына 3 қатар арқан байланады. Арқан тартпақ. Оны арқан тартыс деп те атайды. Бұл ойынның екі түрі бар. Біріншісі жазда көгал үстінде, екіншісі қыста қар үстінде ойналады. Жазда ойыншылардың саны 10 баладан көп болмаса, ой-ын қызықты болады. Ойынға ұзындығы 8-10 метрлік екі ұшы түйілген арқан әзірленеді. Оның тең ортасына белгі ретінде қызыл матаны байлап қояды. Ойынға қатысушы екі топтағылар өз жағында бойларына қарай сап түзеп, ойын бастауға белгі берілгенде арқанды өз жағына қарай тартады. Қыста он – он бес бала тартқанда үзілмейтін арқан таңдап алынып, үлкен адамның алақанының көлеміндей екі тақтайдың ортасынан өткізіліп, ортасына аққала үйіліп, екі жақ оны өзіне қарай құлату үшін тартады.

«Аударыспақ».

Ол – қазақ, қырғыз халықтарының арасында кең тараған ойын. Атқа мінген екі жігіт жекпе-жекке шығып, бірін-бірі аттан аударып тастауға тырысады. Аударыспаққа үлкен тойларда арнайы жүлде тағайындалады. Оған он сегіз жастан асқан қарулы жігіттердің қатысқаны жөн. Аударыспақ ойынының ережесі бойынша сайысқа қатысушылар салмақтарына қарай үш топқа бөлініп, күш сынасады. Ептілікті, күштілікті, тапқырлықты, батылдықты талап ететін спорттық ойын.

«Айгөлек»

Оны қыз-жігіттер екі топқа бөлініп, қаз-қатар тұрып, бір-бірінің қолынан ұстап тұрып ойнайды. Бір топтың ойын бастаушысы: «Айгөлек-ау, айгөлек, айдың жүзі дөңгелек, бізден сізге кім керек?», деп сұрайды. Екінші топтың ойын бастаушысы: «Айгөлек-ау, айгөлек, айдың жүзі дөңгелек, сізден бізге Ақерке керек!», - деп, бір адамның атын атап шақырады да, аты аталған адам бар пәрменімен жүгіріп келіп, шақырған

топтың тізбегін үзіп кетуге тырысады. Тізбекті үзіп кетсе, ол топтан қалаған адамын алып кетеді, үзе алмаса сол топта қалып қояды. Ойын екі жақтың бірінің адамдары таусылғанша жалғаса береді. Алтын қабақ. Мергендер сайысы. Жігіттер садақ жебесін нысанаға әрі тез, әрі дәл тигізуге тиісті. Бұл сайыс үлкен тойларда арнайы жүлде тағайындалып өткізіледі. Алтын қабақ сайысының түрлері: жаяу немесе ат үстінен сы-рық басындағы теңгені атып түсіру, жоғары лақтырылған қалпақты, басқа да заттарды атып түсіру, ат үстінде шауып келе жатып нысанаға дәл тигізу. Мергендер сайысының тағы бір түрі – жамбы ату, садақ тарту.

Ат сайысы.

Спорттық ойын. Оның түрлері: ат омырауластыру, аударыспақ, жорға жарыс, көкпар тарту, теңге алу, қыз қуу, қыз жарыс, сайысу т.б. Олар үлкен тойларда ұйымдастырылады. Сайысқа түсетін аттар алдын-ала жаратылады. Ат сайысындағы кейбір ұлттық ойындар Олимпиада ойындарының жоспарына енгізілген.

Аламан бәйге.

Мұнда жүйрік, жарыс аттар 25-100 шақырымдық қашыққа шабады. Оның жолында айналып өтетін көл, сай-сала, бел-белестер тәрізді кедергілі жерлер болуға тиісті. Аламан бәйге үлкен тойда, үлкен аста, торқалы тойлар мен зор мерекелерде жарияланады.

Ақшамшық (сақина са-лу).

Бұл – қазақ халқының ерте заманнан келе жатқан дәстүрлі ойыны. Оны сақина салу, сақина тастау деп те айтады. Ойынға он –он бес адам қатысып, ортаға бір жігітті немесе бір қызды шығарып, қолына сақина ұстатады. Ойын ережесі бойынша қыз-жігіттер үйде дөңгелене отырып, екі алақанын бір-біріне қабыстырып алға созады. Ойынды жүргізушінің ала-қанындағы сақинаны кімге салса да өз еркі. Ол барлық адамдардың алақанына сақина салған болып шығысымен, «Тұр сақинам, тұр», - деп, немесе «Ақшамшығымды бер!» деп дауыстайды. Сол сәт сақина тасталған адам орнынан атып тұруға тиісті, «Сақина менде», - деп. Оны көршісі ұстап алмай қалса, жұрт алдында өз өнерін көрсетеді. Кейбір кітаптарда сақина тастау ақшамшық емес, ақшымшық деп те жазылып жүр.

Теңге алу.

Жерде жатқан теңгені атпен шауып келе жатып іліп алу үлкен ептілікті, ат құлағында ойнайтын шабондоздық тәжірибені талап етеді. Теңгені жерден іліп алғандарға бәйге беріледі. Бұрындары қазақ жігіттері атпен шауып келе жатып қолындағы қылышымен жерде жатқан тезекті түйреп алып көкке лақтырып жіберіп, оны жалма-жан қылышымен екіге бөліп шауып түсіретін. «Қыз қуу». Ол – ұлттық ат спорты ойыны. Қазір бұл ойынның ережесі жасалып, бір жүйеге келтірілді. Қазақстан-да қыз қуудың алғашқы спорттық жарыстары 1923 жылы өткізілді. Содан бері мерекелік бағдарламаларға енгізіп келеді. Қыз қуу жарысында атқа мінген жігіт айналып қайтатын жерге дейін алдында атпен шауып бара жатқан қызды қуып жетіп, оның бетінен сүюге тиісті. Бұл – жігіттің жеңгені. Қуып жете алмаса, қайыра шапқанда қыз жігітті, оның атын қамшының астына алады. Бұл – қыздың жеңгені. Көкпар. Ұлттық ат ойыны. Этнографтардың айтуынша, әуелгі атауы «көк бөрі» сөзінен шыққан. Бұрындары мал баққан көшпелі халықтар көк бөріні соғып алғанда өлігін ат үстінде сүйрелеп, бір-бірінен ала қашып, маз-мәйрам болған. Кейін ол ұлттық ойынға айналған. Көкпар Орта Азия халықтарының да сүйікті ойыны. Көкпар жаппай тартыс және дода тартыс болып екіге бөлінеді. 1949 жылы елімізде көкпар жарысының жаңа

ережесі бекітілді. Алаң көлемі қатысушылар санына сәйкес. Егер әр команда 5 адамнан болса, алаңның аймағының ұзындығы 300 метр, ені 100 метр; 10 адамнан болса, 500x200 метр; 15 адамнан болса 700x300 метр; 20 адам болса, 1000x500 метр. Көкпарда басы кесілген серке тартылады.

«Ұшты-ұшты».

Ойын бастаушы оған қатысушыларды жаңылыстыру үшін тез-тез ұшатын, ұшпайтын заттарды араластырып айтады. Шарт бойынша ойнаушылар ұшатын заттарға ғана қолын көтеруге тиісті. Олар ұшпайтын затқа қолын көтеріп қалса, айыбына өз өнерін көрсетеді. Ойын бастаушы негізінен адамдарды былайша жаңылыстырады:

- Ұшты, ұшты – тарғақ ұшты! (ұшады).
- Ұшты, ұшты – жарғақ ұшты! (ұшпайды).
- Ұшты, ұшты – тырна ұшты! (ұшады).
- Ұшты, ұшты – тырма ұшты! (ұшпайды).

Соқыртеке

Ойыншылар дөңгелене тұрады. Ортаға орамалмен көзі байланған адамды – «соқыртекені» шығарады. Шеңбер бойынша тұрған ойынға қатысушылар «соқыртекені» түрткілейді. Ол сол кезде түрткен ойыншыны ұстап алып, атын айтуға тиіс. «Соқыртекенің» тыныш тұрған ойыншыны да ұстап алуына болады. Ұсталынып қалған ойыншы «соқыртекеге» айналып, ойын жалғаса береді.

ПАЙДАЛАНҒАН ӘДЕБИЕТТЕР

1. «Казахские детские игры» кітабы авторы: Молдагаринов Аскар
Алма-Ата «Жалын» 1987 г.
2. «Қазақстан мектебі» журналы № 9-10 2005 ж.
3. «Қазақтың ұлттық ойындары» кітабы авторы: Базарбек Төтенаев
Алматы «Қайнар» баспасы 1994 ж.
4. «Шынашақ» кітабы. Құрастырушылар – М. Әлімбаев, Қ. Баянбаев.
Алматы «Балауса» 1992 ж.
5. Ә. Диваев «Игры киргизских детей»

