

# Ұлттық ойындар

## Ұлттық ойындар



referat

## ҚАЗАҚ ХАЛҚЫНЫҢ ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАРЫ



### Асық ойыны №1

Асық ойыны - қазақ халқының дәстүрлі ойыны. Асық ойыны күндіз де, түнде де ойналады. Күндізгісі – мергендікке, түнгісі – ептілікке баулиды. Иіргенде түскен қалпына қарай асық – алшы, тәйке, бүк, шік деп, ал атуға арнап арнайы қорғасын құйылып жасалғаны – сақа, жақсылары – оңқай аталады. Асық ойынының мынадай түрлері бар: құмар, тәйке, омпы, алшы, хан (хан ату) және т.б.

### Айгөлек №2

Айгөлек – халқымыздың ұлттық ойындарының бірі. Ойын шарты бойынша ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Олардың сандары да, жас шамалары да бірдей болулары керек. Екі топтың екеуінің де ойынды бастаушысы болады. Аралары 10-15 метрдей жерде қол ұстасып, қатарлас тұрған осы екі топ біріне-бірі сөз тастап, күш көрсетіп, өнер жарыстыра бастайды. Екі жақтың ойын бастаушылары орталарынан бір қыз бен бір баланы шығарып, олардың қолына бір ақ тас, бір қара тас береді. Олар екі тасты ешкімге көрсетпей, уысына қысып тұрады да:

Сен қай қолдағы тасты қалайсың? - деп сұрайды. Бастаушылардың біреуі мен: «Оң қолдағы тасты қалаймын», - дейді, екіншісі сол жақ қолдағы тасты алады. Қайсысында ақ тас болса, сол ойын бастайды.

*Бірінші топ:*

Айгөлек-ау, айгөлек, Айдың жүзі дөңгелек. Күші мығым, қуатты, Екпіні

желдей өршіген Шепті бұзар ер керек.

*Екінші топ:*

Айгөлек-ау, айгөлек, Айдың жүзі дөңгелек, Күші мығым, қуатты, Екпіні желдей өршіген

Саған қандай ер керек? - дейді.

*Алдыңғы топ:*

Айгөлек-ау, айгөлек, Айдың жүзі дөңгелек, Күші мығым, қуатты, Екпіні желдей өршіген

Бізге ... (Ерсін) ер керек,  
деп бір ойнаушының атын атайды.

Ол тобынан шығып, бір-екі адым ілгері басып: Айгөлек-ау, айгөлек, Айдың жүзі дөңгелек. Сайысқанда саспайтын,

Самала күнге бастайтын,

... деген ер шыққан,

Топ бұзуға мен шыққам,

- деп сол жүгірген бойы қарсы топты жарып өтпек болады. Ол екпінді, күшті болса, топты жары өтіп, өзі қалаған бір қызды, не бір ер баланы жетектеп өз тобына алып келеді. Егер ол топты жарып алмаса, сол топта өзі қалып қояды. Ендігі шақыруды екінші топ бастайды. Сөйтіп, ойын жалғаса береді. Ойында дәрекілік көрсетуге, жұптасқан жұдырықты жүгіріп келе жатқан ойыншыға қарсы қоюға болмайды. Жүгірген ойнаушыда ойын ережесін сақтауға тиіс.

### Омпы №3

Асық ойынының бір түрін «Омпы» деп атайды. Омпы – асықтың тұмсығымен жер тіреп, тік шаншылып түсуі. Бұл ойынды көбінесе бозбалалар ойнайды. Оны таза ауада жазық 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 «Омпы» тұрғызады. Ойнаушылар екінші белгіленген жерден бірінің артына бірі тұрып әркімнің өз кезектері бойынша, қолдарындағы сақаларымен «омпыны» ата бастайды. Егер кімде-кім омпаға тигізсе және оны төрт бұрыштың шетіне шығарса, онда көндегі асықты түгел алады. Ал омпыға 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.

### Ханталапай №4

Бұл отырып ойналатын ойын. Оған төрт-бес үміткерден қатысады. Ойын үшін он асық таңдап алынады. Он бірінші асықтың ерекше өзге түске (қызыл, не

көк) боялған болуы шарт. Бір-бірден асық иіріледі де, қорытынды бойынша ойыншылардың кезектері анықталады. Бұдан соң алғашқы ойыншы қос уыстай ұстаған бар асықты ортаға иіруі керек. Қалған ойыншылар өзге асықтардан ерекшеленген «ханға» көз салады. 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 иірген ойыншы шашылған асықтардың бүгі мен бүгін, шігі мен шігін, алшысы мен алшысын, тәйкесі мен тәйкесін бір-біріне соғып, 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, 40) ойын жүргізуші алдын-ала белгілейді. Межеге бұрын жеткен ойыншы жеңімпаз болып саналады.

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

#### Алшы ойыны №5

Бұл ойында тігілген асықтарды атуға жарамды сақа тандап алынады. Сақа болатын асық салмақты, ірі болуға тиіс. Ол көбінесе еркек қойлардың, не қошқарлардың асығы болып келеді. «Алшы ойыны»сақаның салмақты да алшы тұруына байланысты. Бұл ұту үшін өте қажет.

«Алшы ойынын» ойнаушыларға шек қойылмайды. Ойын басталар алдында, ойын жүргізуші, барлығының сақаларын жинап алып, ойында әркімнің кезегін белгілеу үшін, яғни, кімнен кейін кім асық ату керектігін анықтау үшін, сақаларды иіреді. Иірген кезде кімнің сақасы алшы түссе, сол бірінші, тәйке түссе екінші, бүк түссе үшінші, шік түссе одан кейін асық ататын болады. Атқан кезде сақасы мен асығы бір жақты түссе, атқан асығын алып, әрі қарай ата береді. Енді бірде асық атқан кезде сақасы алшы түсіп, асық кез келген жағында жатса да асықты алады, тағы атады, ал сақа мен асық екеуі екі түрлі түссе, онда алмайды. Ол атуды тоқтатып, кезекті келесі ойыншыға береді. Екінші ойыншы өз кезегінде сақасын иірген кезде тәйке түссе, онда өзінен кейін кезекте тұрған ойыншы көмбеде тұрып оның тәйке түскен сақасын атады, тигізсе, сақа иесі ойыннан шығып қалады, тигізе алмаса, өзі ойыннан шығады. Кезек алу үшін сақаларын иірген кезде бүк, шік түскен ойыншылар өз кезектерімен көнге тігілген асықты ата береді. Осы ретпен көндегі асықты атып тауысқанға дейін ойнайды да, асықтарын қайта тігіп, ойынды жалғастыра береді.

*Алшы* – асықтың иірілгенде тегіс табаны жерге тиіп түсуі. Ойын кезінде оған бірінші дәрежелі мән беріледі.

*Тәйке (таба)* – асықтың иірілгенде шұңқырлау табаны жерге тиіп, тұрық түсуі. Ол екінші дәрежелі мәнге ие.

*Бүк (бүге)* – асықтың иірілгенде дөңес жоны үстіне қарап, етпетінен жатық түсуі. Ол үшінші дәрежелі мәнге ие.

*Шік (шіге)* – асықтың иірілгенде шұңқыр құрсақ жағы үстіне қарап, шалқасынан жатық түсуі. Ол төртінші дәрежелі мәнге ие.

#### **Хан алшы №6**

«Хан алшы» — қазақ халқының ұлттық ойындарының бірі асық ойынының бір түрі. Ойынға 5 немесе 10 бала қатысады. Көп асықтың ең ірісі қызыл түске боялады. Бұл асық «Хан асығы» болып саналады. Асықтар тізіп қойған соң, ойын бастаушы «Хан асығымен» оларды көздеп, құлатады. Құлаған асықтарды жинап алады. Егер «Хан асығы» бүк, шік, тайқы қалыптарымен түссе, ойын бастаушы жақын құлаған асықтарды ата береді.

Егер ойын 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.

#### **Үш табан №7**

Үш табан ойнау үшін тақыр жерге көлденең сызық сызылады да, оған әр ойыншы бір бірден арасын сиректеу етіп кеней тігеді. Содан соң ойнаушы балалардың барлығының сақаларын біреуі жиып иіреді. Кімнің сақасы шықса сол бірінші болып сақасын көннен алысырақ жерге иіреді. Сақасымен тігулі кенейді атып, үштабаннан артықтау жерге жіберуі керек үш табаннан кем, я болмаса сақасы кенейге тимей кетсе, ойынды сақасы шыққан келесі ойыншы бастайды. Ойын көндегі кенейді ұтып біткенше созылады.

#### **Соқыр теке №8**

Балалар дөңгелене тұрады. Топ ішінен бір баланың көзі байланады. Балалар: Бота, бұзау, козы, лақ,

Қайда кеткен құлыншақ. Соқыр теке бақ-бақ,

Мені ізден тап-тап - деп өлеңмен айтады.

Содан кейін Соқыр теке (көзі байлаулы бала) балаларды қуалайды немесе балалар оның жанына келіп түртіп қашады. Соқыр теке ұстап алған баланың көзі байланады да ол «соқыр теке» рөлін атқарады. Ойын осылай жалғаса береді.

#### **Тақия тастамақ №9**

Ойынға бірнеше бала қатысады. Балалар шеңбер жасап отырады. Жүргізуші шеңбердің сыртын айнала жүгіріп жүріп, біреуінің артына білдіртпей тақияны тастап кетеді. Егер біреу сезіп қойса, жүргізушіні қуып жетуі керек. Ал, жүргізуші қуған баланың орнына тұра қалуға тырысады.

Жүргізушіге жете алмаған бала айыбын төлейді, өнер көрсетеді.

### Қара құлақ *N14*

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 қатысушылар қазықты алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседі.

Таяп келіп мынау кім?—деп бір-бірінен сұрасады. Біреуі ой 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.

### Көтермек *N15*

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

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

### Білектесу *N16*

Бір үстелдің шетіне қарама-қарсы отырған екі бала оң қолдарының шынтағын үстелге тіреп қояды да, бірінің қолын бірі алақандастыра мықтап ұстайды. Сол жақтағы қолдарын әркім өзінің оң жақ қолтығына тығып алады. Осылай ұстасып алған екі палуан бала, ойын бастаушы белгі берісімен, шынтақтарын сол орнынан қозғамай, қарсыласының тіреулі қолын шалқасынан түсіруге ұмтылады. Білегі тайып жантайған бала жеңіледі. Бұл білек күшінің жетілуіне көмектеседі.

### Қара сиыр *N17*

Ойын көбінесе далада, көгалды жерде, кең аулада ойналады. Ойынға кіші, орта буын мектеп оқушылары қатынасады. Ойынға 3 не 10, одан да көп ойыншы қатынасады. Көбінесе ойынға қара зат таңдап алынады (ескі малақай, құм салған дорба т. б.). Ойынға қатынасушылар шеңбер құрып, көздерін жұмып тұрысады. Ойынды басқарушының берген бұйрығымен бір ойыншы шеңберден шығып, тығуға әзірленген затты алып тығылады.

Ойынға қатынасушылардың міндеті — сол тыққан затты іздеп табу. Егер тығылған зат табылса, ойын жүргізуші ойынға қатынасушылардың барлығына естірте дауыстап жариялайды да, барлығын табылған заттың төңірегіне жинайды. Заттың иесі өз затын қорғайды да, басқалары оны алдап-сулап, көңілін басқа жаққа бұрып әлгі затты тартып алуға тырысады. Затты кім ала алатын болса, сол затты тығушы қызметін атқарушы болады да, қалғандары қайта шеңбер құрысып көздерін жұмады. Ойын осы тәртіппен жүре береді. Ойын таза ауада дем алуға, ойлауға, тапқырлыққа баулиды.

### Киіз үй N18

Ортаға арқалығына орамал ілінген төрт орындық қойылады. Балалар орындықты айнала жүгіріп, нұсқаушының дабылы бойынша «киіз үй» құрады: орамалдың бұрышынан ұстап жоғары көтереді.

### Итеріспек N19

Диаметрі 3-4 метрдей болатын шеңбердің ішіне ойынға қатысушылар тұрады. Белгі бойынша қарсы тұрған қарсыластар бір-бірін шеңберден итеріп шығаруға тырысады. Қолмен де, иықпен де итеруге болады. Шеңбердің ішінде қалған ойыншы жеңіске жетеді.

### Қазан N20

Асықтарды көлденең нысанаға 3 метр қашықтықтан лақтырады. Сөреден 3 метр жерде үлкен қазан тұрады (шеңбер). Белгі бойынша әр топтың ойыншылары асықтарды қазанға лақтырады. Қазанның ішіне көбірек асық түсірген топ жеңеді.

### Сиқырлы таяқ N21

Ойнаушылар қол ұстасып, дөңгелене шеңбер жасап тұрады. Қолында таяғы бар ойын жүргізуші шеңбердің ортасына келеді де, ойынның ережесін 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.

### Ақсерек - көксерек N22

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

1-ші топ.

Ойынды бастайды Ақсерек-ау, ақ серек,

Бізден сізге кім керек.

2-ші топ.

Ақсерек-ау, ақ серек,

Сізден бізге ... (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.

### Ошак N23

Ойынға қатысушылар кең алаңқай жерді таңдап алады да, бәрі түгел сиятындай етіп, үлкен төрт бұрыш сызады. Ойынға қатысушылар тең екі топқа бөлінеді. Төрт бұрышты «Ошак» деп атайды. Ошақтың ішінде қай топ қалатындығын жеребе тарту арқылы шешеді. Жеребеден ұтқан топ ошақтың сыртында қалады да, жеңілгені ішке кіреді. Сыртта қалған топтың қолында кішірек доп болады. (Оны ертеде сиырдың жүніне бүркіп, алақанмен укалап, домалатып доп етіп жасайтын болған, қазір резенке доп пайдаланылады) Сол доппен сырттағылар сызықтың ішіндегілерді ұрады. Доп тиген ойыншы сыртқа шығады.

Егер лақтырған допты іштегі ойыншы денесіне тигізбей немесе жерге түсірмей қағып алса, сыртқа шығарылғандардың біреуін қайта кіргізіп алады. Сызықтың ішінде жалғыз ойыншы қалса, ол ұтқан топтың бұйыруы бойынша 10 немесе 20 рет сызықты айнала жүгіреді. Ол ойын ережесін ойдағыдай орындаса, сызықтан шыққан өз тобының бәрін қайта ішке кіргізіп алады. Егер орындай алмай құлап қалса, өзі де сыртқа шығады. Бұл — топтың ұтылғаны. Мұндай жағдайда ойын қайта басталады.

### Бес тас N24

«Бестас» - өте көне дәуірден келе жатқан, қазақ халқының ұлт ойындарының бірі. Ойынға керекті зат бес кішкентей домалақ тас немесе кейде бес асық пайдаланылады.

Ойынға қатысатын адам санына шектеу қойылмайды. Кемінде екі адамнан басталады. Ойынға қатысушылар дөңгелене отырады. Ойнау үшін колға епті, ұстауға ыңғайлы тастар таңдалып алынады.

Ойыншы бес тасты еденге шашырата тастайды да, ішінен бір тасты таңдап алады. Алған тасын жоғары лақтырып жіберіп, жерден бір тасты іліп алып, лақтырған тасын қайта қағып үлгерді. Жерден алған тасын жанына қойып, сол тәсілмен, екінші, сонан соң үшінші, төртінші тастарды бір-бірлеп іліп алып отырады.

Бұл ойынның бірнеше тәсілі бар.

### Асықты тігіп ойнау N25

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 метр 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.

#### Алтыатар ойыны N26

Көндегі кенейлердің бір шетіне түпте қалған (сақасы шықпаған) баланың сақасы тігіледі. Кенейдің арасында саңлау болмай тіркестіріле қойылады. Көннің екі жағына 1 м жерден су (сызық) ал 5-6 м жерден қаракшы белгілейді. Кімде кім түптегі сақаны жұлып кетсе (суданшығарса) бүкіл кенейді сол алады. Ал сақаға тимей кенейді ұшырса, оның судан шыққаны ғана соныкі болып табылады. Ату саны — 6 рет. Алғаш сақасы шыққан бала, қалғандары одан кейінгі кезекте атады. Алты рет атыстан қалған кенейдің бәрі түпте қалған баланікі болып есептеледі.

#### Атбақыл N27

Асықпен ойналатын ойындардың бірі — «Атбақыл» немесе «Көтеріспек» деп аталады. Ойынға екі-екі баладан қатысады, қалғандары көрушілер болады. Ойынға қатынасушылар кез келген жерді таңдап алады да, өздері тұрған жерлеріне белгі соғады. Сол белгі соққан жерден біреуі қолындағы асығын (не топайын, сиыр асығын, «топай» деп атайды) алыстата иіріп тастайды. Екінші ойыншы қолындағы асығымен оны атады. Егер де ол тигізсе, бірінші ойыншы оны сақасы барып түскен жерге дейін арқалап барады. Енді екінші ойыншы сақасы түскен жерде тұрып, асығын алыстата иіріп тастайды. Бірінші ойыншы оны атады. Тигізсе, сақасы жатқан жерге дейін екінші ойыншы арқалап апарады. Егер асыққа тимей кетсе, келесі ойыншы атады. Ойын осылайша жалғаса береді де, ойыншылардың өзара келісімі бойынша тоқталады.

#### Ханталапай N28

Бұл отырып ойналатын ойын. Оған төрт-бес үміткерден қатысады. Ойын үшін он асық таңдап алынады. Он бірінші асықтың ерекше өзге түске (қызыл, не көк) боялған болуы шарт. Бір-бірден асық иіріледі де, қорытынды бойынша ойыншылардың кезектері анықталады. Бұдан соң алғашқы ойыншы қос уыстай ұстаған бар асықты ортаға иіруі керек. Қалған ойыншылар өзге асықтардан ерекшеленген «ханға» көз салады. 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 иірген ойыншы шашылған асықтардың бүгі мен бүгін, шігі мен шігін, алшысы мен алшысын, тәйкесі мен тәйкесін бір-біріне соғып, 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, 40) ойын жүргізуші алдын-ала белгілейді. Межеге бұрын жеткен ойыншы жеңімпаз болып саналады.

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

### Қуыр-қуыр қуырмаш *N 29*

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

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

Бас бармақтан бастап шынашаққа дейін, саусақтардың атын түгел атап береді: бас бармақ, балан үйрек, ортан терек, шылдыр шүмек, кішкентай бөбек. Бес саусағын түгел жұмады. Тағы да бас бармағынан бастап, былай деп 5 саусақты 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 өзін 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.

Осыдан соң:

Мына жерде қой бар Мына жерде жылқы бар Мына жерде түлкі бар

- деп баланың білегінен қолтығына дейін түртіп, ең соңында мына жерде күлкі бар – деп қытықтайды.

### Аударыспақ *N 30*

«Аударыспақ» — өте көне дәуірден келе жатқан қазақ халқының ұлттық спорт ойыны. «Аударыспақ» – қазақ халқының арасында кеңінен таралған ойын. Балалар екі жақ басы берік тұғырға бекітілген биіктігі бір-бір жарым метрдей (балалардың жасына қарай), ұзындығы 70-80 сантиметрдей ағаш аттарға мінеді. Бір-біріне қапталдас орналасқан ағаш аттардың ара қашықтығы екі жақтан созылған қол жететіндей болса жеткілікті. Оларға мінген шабандоз балалар бір-біріне қарама-қарсы отырып қол ұстасады. Төрешінің белгісімен бірін-бірі тартып, не итеріп, әйтеуір қай айласын, не күшін асырғаны қарсыласын ағаш аттан аударып түсуі шарт. Аяқты жерге ағаш атқа тіреуге болмайды. Онда ойын

шарты бұзылады. Ойын алаңының айналасына құм немесе жұмсақ кілем төселуі керек. Қай топ жеңсе сол топ жеңімпаз атанады.

### Теңге ілу №31

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 оннан теңге салынады. Содан соң екі топтан екі сайыскер шығады. Сызыққа келіп қатарласып тұрады. Бастаушының белгісі бойынша шыбық аттарын күйғытып, шаба жөнеледі. Сол беттерімен әлгі шұңқырға жетіп қол соғып жібереді де, теңгені іліп алып, әрі қарай шауып кете барады, шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды. Ұпайәр сайыскердің іліп алған теңгелерінің санына қарай есептеледі. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңеді.

### Көтермек №32

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

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

### Әуе таяқ №33

Балалар екі топқа бөлінеді. Әр топта 5-тен 10-ға дейін ойыншы болады. Екі топқа екі таяқша (жұмсақ таяқша) 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 ойыншы да таяғын лақтырады, қасындағы баланың таяғын қағып түсіруі шарт. Таяқты қағып түсірген бала өз тобына ұпай әкеледі.

### Қара құлақ №34

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 қатысушылар қазықты алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседі.

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

### Санамак №35

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.

### Ақшамшық (сақина салу) №36

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 баланы немесе бір қызды шығарып, қолына сақина ұстатады. Ойын ережесі бойынша қыз-жігіттер үйде дөңгелене отырып, екі алақанын бір-біріне қабыстырып алға созады. Ойынды жүргізушінің алақанындағы сақинаны кімге салса да өз еркі. Ол барлық адамдардың алақанына сақина салған болады, «Тұр сақинам, тұр», - деп, немесе

«Ақшамшығымды бер!» деп дауыстайды. Сол сәт сақина тасталған адам орнынан атып тұруға тиісті, «Сақина менде», - деп. Оны көршісі ұстайалмай қалса, жұрт алдында өз өнерін көрсетеді.

### Ақсүйек №37

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 ойнаушылар іздеуге шығады. Көмбеде топ басқарушылардан басқа ешкім қалмайды. Ақсүйекті тапқан ойнаушы ешкімге білдірмей, көмбеге қашуға әрекет жасайды да, ал қарсыластары біліп қалса, қолма-қол тартып алуғатырысады. Сондықтан ақсүйекті алдымен тауып алған топтың ойнаушылары біріне-бірі лақтырып, көмбеге қай топтың адамы бұрын жеткізсе, сол топ жеңіске жетіп, жүлдегер атанады. Келесі жолы ақсүйекті екінші топ лақтырады, сөйтіп ойын жалғаса береді.

### Сиқырлы таяқ №38

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

сұрақ қоюшы адамға береді де өзі соның міндетін атқаруға кірісіп ойынды қайтадан бастайды. Сөйтіп, ойын жалғаса береді.

#### Жаңылма №42

Бір топ бала көгалды алаңға жиналып, қол ұстасып, дөңгелене тұрады да, ортасынан санамақ айтып бір баланы ортаға шығарады. Шыққан бала өлең, тақпақ, әңгіме айтып тұрып кез-келген жерінде жата қалады, не болмаса құлағын ұстайды, басын сипайды, тағы сол сияқты іс-әрекеттерді жасайды. Оның өлең, тақпақ, әңгіме айтып тұрып істеген қимылдарын қайталай алмай қалған бала айыпты болып, өлең айтады, билейді, әңгіме айтып күлдіреді.

Ойын балаларды шығармашылыққа, ынтымақтастыққа, аңғарымпаздыққа үйретеді.

#### Білектесу №43

Бір столдың шетіне қарама-қарсы отырған екі бала оң қолдарының шынтағын столға тіреп қояды да, бірінің қолын бірі алақандастыра мықтап ұстайды. Сол жақтағы қолдарын әркім өзінің оң жақ қолтығына тығып алады. Осылай ұстасып алған екі палуан бала, ойын бастаушы команда берісімен, шынтактарын сол орнынан қозғамай, қарсыласының тіреулі қолын шалқасынан түсіруге ұмтылады. Білегі тайып жантайған бала жеңіледі. Бұл білек күшінің жетілуіне көмектеседі.

#### Шалма №44

«Шалма» ойынына екі бала қатысады да, қалғандары көріп, тыңдап отырады. Ойын үйде, аулада өте береді. Ойыншылар біріне-бірі қарсы қарап отырады да, дайын болған шалманы бірінің қолынан бірі алады. Алғашында екі ұшын біріктіріп түйеді де, екі қолға, яғни төрт саусаққа кигізеді, ортаңғы саусақпен кезекпен іліп алады, сонда «ыңыршан» шығады.

Екінші жағдайда, келесі ойнаушы басбармақ және сұқ қолымен ыңыршақтың екі жақ керегесінің үстінен астына қарай алып, «кереге» шығарады. Үшінші жағдайда керегені үстінен астына қарай алып, «шаңырақ» шығарады. Төртінші жағдайда шаңырақты екі шынашақпен аяқастыра іліп алып, «астауша» шығарады. Бесіншіде «кереге» қайталанады, алтыншыда «шынтак» шығады. Енді әрі қарай жалғастырып ойнай берсе - «астау», «кереге», «шынтак», «астау», «кереге», «шынтак» болып қайталана береді.

Ойлы ойыншылар бұл бейнелердің жаңа көріністерін өзінше өрнектеп кеңейте беруге тырысады.

Бұл жас өспірімдердің тұрмыстағы үй жабдықтарын қалай пайдаланатындықтарын көз алдына елестетіп, соларды өзі жасағандай әсерлендіре түседі. Балалардың қиялын қозғап, шығармашылық ізденіске, ой-жүйелерін дамытуға үлкен көмек береді.

## Сақ құлақ №45

Сақ құлақ — ұлттық ойын. Бұл ойынның әрбір қимылы сөйлеп жүріп орындалады. «Сақ құлақ» ойынын қазір көбінесе «Телефон» деп атап жүр. Біз оның ескі атауымен аталуын жөн көрдік. Қатысушылардың арасынан бір бала ойын жүргізуші болады. Ойнаушылар қаз-қатар түрегеліп тұрады немесе қатарласа отырады. Бірақ бір ойыншы мен екінші ойыншының арасы бір метрдей алшақ болуға тиіс. Ойынды бастаушы (I-ойнаушы) естілер-естілмес дауыспен бір-екі сөзді бірақ рет айтып қалады. Сол сөзді қағып алған екінші ойнаушы үшіншіге, үшінші төртіншіге, төртінші одан әрі тез-тез айтып, онан әрі жеткізе береді. Олардың бәрі сөздерді бір рет қана айтып, тым-тырыс отырады.

Айтылатын сөйлем екі не үш сөзден құралған шағын болуы керек. Оның бір мүшесі өз құрамындағы дауысты немесе сөз басындағы ұяң дыбыстардың естілу жөнінен екі ұшты, яғни басқа бір дыбысқа ұқсас сөз болуы қажет. Мысалы, тарғақ көрдім - жарғақ көрдім, борсық көрдім, т.б.

Ең соңғы ойнаушы ойын бастаушыға сыбырлап өзіне жеткен сөзді айтады. Егер сөз дұрыс жеткен болса, ойын тағы да үш рет басқа сөздермен қайталанады. Егер сөз бұзылып жеткен болса, бастаушы соңғы ойнаушыдан бастап I-ойыншыға қарай сыбырмен ғана тыңдап, сөзді бұзушы кім екендігін анықтайды. Сөз бұзған ойнаушы ең аяққа барып тұрады да, екі-үш ауыз жаңылтпашты қайталап дұрыс айта алмаса, ұпай тартады. Ұпай келісім бойынша не өлең айту, жұмбақ шешу немесе бір өнер көрсету (мысалы, сурет салу, үлгі кию, есеп шығару т. б.) арқылы орындалады.

Ойын жас өспірім балалардың зердесін дамытып, өнерге деген құштарлығын арттырады.

## Кім жылдам? №46

Ежелгі ойындардың бірі - *Кім жылдам?* Ойын аулада, спорт залында, бөлмеде ойнала береді. Ойыншылар ойынға екі-екіден қатысады. Ортаға шыққан екі бала бір-біріне арқасын беріп, екі жаққа қарап тұрады. Аяқтарының арасын иықтарының деңгейімен бірдей етіп ұстайды. Сонан соң ойын жүргізуші екеуінің аяғының арасына ұзыннан-ұзақ белбеу тастайды да «бір, екі, үш» деп санайды. «Үш дегенде кім еңкейіп белбеуді бұрын алса, соның жеңгені. Бұл адамның өз денесін еркін меңгеріп, тез қимылдауының нәтижесінде жүзеге асады. Ойынға басқа ойыншылар шығады. Ойын жалғаса береді. Екінші кезекте әр жұптың жеңімпаздарымен арадағы жарыс болады. Ең соңында жеңген екі ойыншы қалады. Сол екеуінің қайсысы жеңіп шықса, сол жеңімпаз атанады.

## Үш орындық ойыны

Үш орындық ойының кең бөлмеде, спорт залдарында ойнауға болады. Ол үшін ортаға үш орындық қойылады. Ойынға қатысушылардың санына байланысты орындықтың көбейе түсуі мүмкін. Ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша ойыншылар ортада тұрған орындықтарды айнала жүгіреді.