ӘЛ-ФАРАБИ АТЫНДАҒЫ ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ

Е. АЛИМХАНОВ

ҚАЗАҚТЫҢ ҰЛТТЫҚ

ХАЛЫҚ ОЙЫНДАРЫ МЕН

СПОРТЫНЫҢ ТЕОРИЯЛЫҚ ЖӘНЕ

ПЕДАГОГИКАЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ

*Монография*

Алматы

«Қазақ университеті»

2017

**ӘОЖ**

**КБЖ**

**А**

*Бaспaғa әл-Фaрaби aтындaғы Қaзaқ ұлттық университетінің*

*Ғылыми кеңесі (№ 4 хаттама, 27.11.17) және   
Редaкциялық-бaспa кеңесінің*

*(№ 3 хаттама, 07.12.2017) шешімімен ұсынылғaн*

**Пікір жазғандар:**

педагогика ғылымдарының докторы, профессор,

ҚР еңбегі сіңген жаттықтырушы ***А. Қарақов***

педагогика ғылымдарының кандидаты, доцент **Д.Т. Оңғарбаева**

**Алимханов Е.**

«Қазақтың ұлттық халық ойындары мен спортының теориялық және педагогикалық негіздері»: монография / Е. Алимханов. – Алматы: Қазақ университеті, 2018. – 250 б.

ISBN 978-601-04-3094-5

Монографияға ұлттық халық ойындары мен спорттың теориялық қалыптасуы, даму тарихы, педагогикадағы және этнопедагогикадағы орны, ойындардың спорт түрлеріне айналуы, ойындар мазмұнындағы халықтың салт-дәстүрлері, наным-сенімдері, ұлттық спорт пен ойындарды топтау, жүйелеу, кәсіби атау сөздер туралы зерттеу жұмыстары мен деректер енгізілген. Сондай-ақ жинақталған 326 қазақтың халық ойындары мен спортының мазмұны мен тізімі, ойын кезіндегі негізгі дене қозғалыстарының түрлері, қажетті құралдар қоса берілген.

Монография оқытушы-ұстаздарға, студенттер, магистранттар, докторанттар мен ғылыми зерттеушілерге, тәрбиешілерге, спорт жаттықтырушыларына және жалпы ұлттық халық ойындары мен спорты туралы білгісі келетін көпшілікке арналған.

**ӘОЖ**

**КБЖ**

ISBN 978-601-04-3094-5 © Алимханов Е., 2017

© Әл-Фараби атындағы ҚазҰУ, 2017

**Бала ойынмен өседі.**

**Ойын – бала еңбегінің көрінісі.**

**Ойын – ой мен денені өсіреді.**

**Ойна да, ойла.**

**Ойын үнемі жаңа, себебі оны өмірге келген жаңа ұрпақ ойнайды.**

**«Балалармен ойнайды,**

**Ойнап жүріп ол бала,**

**Кеудеге ақыл ойлайды».**

(Қазақ халқы нақыл сөздері)

**Мазмұны**

**Алғы сөз**........................................................................................................3

1. Қазақтың ұлттық халық ойындарының теориялық-педагогикалық тұрғыдан қарастырылуы.........................................................................................5
2. Қазақтың ұлттық халық ойындарының тарихы ............................26
3. Қазақтың ұлттық халық ойындары мен спортының педагогикалық мәні.........................................................................................................................64
4. Қазақтың ұлттық халықойындарының этнопедагогикадағы орны........................................................................................................................72
5. Қазақтың ұлттық халықойындарындағы салт-дәстүрлер, наным-сенімдер .................................................................................................................92
6. Қазақтың ұлттық халық ойындары мен спортын топатау, жүйелеу және атаулар беру..................................................................................................99
7. Қазақтың ұлттық халықойындары мен спорт түрлеріндегі кәсіптік сөздер, ұғымдар ..... ...................................................................................... 109
8. Қазақтың ұлттық ойындарының спорт түрлеріне айналуы.........115
9. Қазақтың ұлттық халық ойындары мен спорттарыныңмазмұны мен ережелері.......................................................................................................123
10. Қазақтың ұлттық халық ойындары және спорт тізімі ............ 240
11. Педагогикалық анықтамалар мен сөздіктер ................................250
12. Қорытынды
13. Қолданылған әдебиеттер

**Алғы сөз**

Монографиялық жұмыста қазақ халқының дәстүрлі мәдениетінің ажырамас бір бөлігі болып саналатын қазақтың ұлттық халық ойындарының теориялық-педагогикалық тұрғыдан қалыптасуы, ойындардың қоғамдағы әлеуметтік, тәрбиелік, рухани орнын анықтай келе, ойындарды барлық жастағы адамдар арасында ұтымды дене тәрбиесі құралы ретінде пайдалануды іске асыру мақсаттары қойылды. Сонымен қатар тарих толқынында ұмытылған, шеттетілген ойындарды да халық арасынан жинақтау іске асырылды. Монографияда елімізде ойындарға байланысты қорғалған ғылыми зерттеу жұмыстары, баспадан шыққан кітаптардағы, журналдардағы, газеттердегі ойындар туралы деректер берілумен қатар, ойындарды топтау, жүйелеу, ойындарға атаулар беру, кәсіби сөздерді жинақтау іске асырылып, педагогикалық анықтамалар берілді.

Көптеген ойындардың ел ішінде бірнеше атаулармен кездесетіндіктері мысалы: «бестас» ойынының «қақпақыл», «тоғызтас» деген атаулары болса, жамбы ату, «айқабақ» немесе «алтын қабақ» деп аталып, «теңге ілу», «күміс алу», «салма ілу» деген аттары бола тұра, олардың бір ойын түрі екендігі көрсетіліп және ойынның бірнеше нұсқаларының бар екендігі нақтыланды.

Ойындарды топтау барысында дәстүрлі ойын-сауық түрлері жеке топтастырылып, ұлттық спорттық ойындарына ережесі қалыптасып бекітілген, спорттық жарыстар өткізілетін ойындар енді, мал, жан-жануарларды қолданып немесе соларға еліктеп ойналатын ойындар жеке, жаңадан қалыптасқан ойындар жеке топталып, ал мазмұны қарапайым, ойнауға жеңіл, уақыт өткізуге қолайлы ойындар ермек ойындары деп жеке топтастырылып берілді.

Ұлттық ойындардың педагогикадағы және этнопедагогикадағы мәнін ашу барысында алдымен ойындардың жас ұрпақтың дене қабілеттерінің өсіп-дамуына, танымдық дүниесінің қалыптасуына, сауаттылықты ойын арқылы жетілдіру, ойындардың адам мінез-құлқына әсері, ұлттық тәрбиемен сусындауына жол ашу сияқты маңызды бағыттары бойынша халқымыз жинақтаған дана тәрбиесін жинақтаушы ағартушылар, зерттеушілер, ұстаздардың еңбектеріне баса көңіл аударылды. Сол арқылы қазіргі жас ұрпақты ұлттық мәдениетті, салт-дәстүрді сақтаушы, жалғастырушы ретінде қалыптасуына ықпал ету мақсаттары қойылды.

Монографияға енген барлығы 326 ойынның мазмұны, ойнау ережесі берілді, сонымен қоса халық арасында бұрында болған, қазірде ұмыт болған ойындар тізімі де енгізілді. Ойындарды күнделікті өмірде қолдануды, таңдап алуды жеңілдету мақсатында ойындар кесте түрінде бірнеше топтарға бөлініп, қолдануға керекті құрал-жабдықтар, ойын барысындағы негізгі дене қозғалыс түрлері, ойынның топтық немесе жекелей түрлері көрсетіліп берілді.

1. **Қазақтың ұлттық халық ойындарының теориялық-педагогикалық тұрғыдан қарастырылуы**

Дүние жүзін мекендеген барлық халықтардың ұлттық ойындарының қалыптасуының белгілі бір мақсаты мен әлеуметтік-психологиялық тұрғыдан адамға әсер етуші ерекше қасиеттері болады. Әр халықтың ойындары туралы деректерді ғылыми-педагогикалық тұрғыдан зерттеу мен талдау арқылы ойынның адамдарға беретін бағалы жақтары анықталып, өмірде қолданудың жолдары көрсетіледі.

Ұлттық ойындардың қоғамдағы орнын теориялық-педагогикалық тұрғыдан негіздеу ұлттық ойындар мен спортты қолданудың теориялық және педагогикалық мазмұнының сапалық жағына әсер етіп, оқытушы ұстаз, тәрбиеші мамандар даярлауда, спорттық оқу-жаттығу жұмыстарының тәжірибелік мазмұнын кеңейтеді, ұлттық ойындар мен спортқа арналған мемлекеттік заңдар мен бағдарламалардың сапалы болуына жол ашады.

Дәстүрлі ұлттық ойындардың ел арасында таралуы, қоғамдағы рөлі, ұрпақты тәрбиелеудегі қажеттілігі сияқты тақырыптар төңірегінде отандық және шет ел ғалымдары көптеген ізденістер жасаған.

Кішкене бала жүруге ұмтылып аяғын тәй-тәй басып келе жатқанда қазақтар «қаз, қаз», «қаз тұр» деп баланың денесін тік тұрғызады. «Қаз» -ға қосып айтылатын «ақ» сөзі – күшейтілген жалғау. Тоң-Алып (Афрасиабтың) қызының аты да жойқын күшті алып болуы үшін «Қаз» деп атағандығы туралы Махмуд Қашқари айтқан деп жазады ғалым, академик Әлкей Марғұлан [25, Б.141-145].

Жоғарыдағы мысалдарды келтіре отырып, біз қазақ халқының тұрмыс-тіршілігінде ұрпақ денсаулығына және оның мықты, күшті болуына үлкен талап қойылғандығын көреміз. Адамдар денсаулығына үлкен мән беру және оны іске асыру үшін халық арасында арнайы жаттығулар мен ойындар қалыптасуы қажет болды, яғни ұлттық ойындар мен арнайы жаттығулар осы талаптарды іске асырушы құрал болып саналды. Сондықтан қазақ халқының тарихи қалыптасуы барысында дене тәрбиесіне бағытталған арнайы жүйе болған деп айтуға толық дәлелдер бар. Ойындар, өмірге келген жас баланың жетіліп өсуіне әсер ете алатын, адамзаттың даму тарихымен тығыз байланысты тәрбие құралы болып саналады. Жер бетіндегі барлық халықтар өздерінің ұлттық ойындары арқылы жас ұрпаққа ұлттық тәрбие берудің желісін үзбей келеді. Сондықтан ұлттық ойындар ұлттық мәдениетіміз бен рухани байлығымыздың қымбат қазынасы болып табылады. Ойындар мазмұнында халықтың ғасырлар бойғы қоғамдық-әлеуметтік дамуының ізі, халықтың тұрмыс-тіршілігі, наным-сенімдері орын алған.

Қазақ халқы ойынды тәрбие құралы деп танып, баланың нәресте кезеңінен бастап үлкен жасқа жеткенге дейінгі кезеңдерінде кеңінен қолданып отырған. Халқымыз ойындарды баланың ой-өрісіне, қимыл-қозғалысының жетілдіруіне пайдалана отырып, ойындар арқылы балаға халқының ұлттық мұраларын бойына сіңіріп өсуіне жол ашады және кейінгі ұрпаққа беретін құнды тәрбие ісі деп таниды. Ойындар мазмұнында баланы қызықтыра отырып ойдан-ойға жетелейтін, тынысын ашып денесін өсіретін, қиялмен қанат бітіретін ғажайып күш бар.

Қазақстан Ұлттық энциклопедиясында қазақтың ұлттық ойындарын туралы: «Қазақ ұлты негізінен ұрпақ қамын басты мақсат етіп қойып, балалардың нағыз азамат болып қалыптасуына аса зор мән берген. Нәтижесінде дәстүрлі бала тәрбиесінің басты құралы ретінде ұлттық ойынды орайластырып, дамытып отырған» деген анықтама береді [83, Б.29-35].

Ойындар мазмұнында елдің мәдени-шаруашылық, тұрмыс-тіршілік салтының, әдет-ғұрыптардың, мифтік, ертегілік сюжеттердің болуы, ойынның қай уақыттарда пайда болғандығын да мөлшерлеуге мүмкіндік береді.

Ұлттық ойындардың түрлері мен мазмұндарының әралуан болуы, адамдар ойындар арқылы белгілі бір тұрмыстық, шаруашылық, танымдық т.б. мақсаттарды шешіп үйренуге жаттығу, машықтану жолдарын іске асырғандықты көруге болады. Мысалы ойнау барысында топтасу, бірігу арқылы жеңіске жету, жеке үздікті анықтау, даулы мәселені шешу, алдымен кімге жол беру қажеттігін анықтау, тілді байыту, дене қабілеттерін арттыру, шынықтыру, салт-дәстүрлерді орындау, жастарды бір-бірімен таныстыру сияқты бағыттардың барлығы өмірге қажетті дағдыларды қалыптастыруға арналғандығын көруге болады.

Қазақ халқында үлкен ойындарды бастау алдында үлкендерден рұқсат сұрау, бата алу, ойын шартын келісу сияқты қажетті жағдайлар да іске асырылып отырған. Ойынға бата беруші үлкен адамдар іске сәттілік тілеп «Жүйрік бол», «Шаң ілестірме», Жеңіп кел», «Тапқыр бол», «Жүректі бол», «Айлаңды асыр», «Адал ойна» деген сияқты тілектерін айтып отырған. Барлық ұлттардың дәстүрлі тәрбие салтында ойындарды пайдалану жетекші орын алады. Ойындарды пайдалану арқылы халық этикалық, эстетикалық талғамдарын байытып, ізгі қаситеттерге жол ашып, мәдениетті болуды ұрпақ бойына сіңіріп тәрбиелеуді іске асырып отырған.

Қазақ халқында «Бала ойынмен өседі» деген қанатты сөз бар. Ойын баланың ақыл-ойын дамытуды қызықтыра отырып, денесін белсенді қозғалта отырып, ойдан-ойға жетелеп, тынысын кең ашып, қиялмен қанат бітіретін ғажайып мүмкіндігі бар тәрбие құралы болып табылады.

Қазақ халқының фольклорында, ертегілерінде, бартырлар жырында, әндері мен жырларында, тасқа қашалған белгілерінде ойынға байланысты деректер көптеп кездеседі. Ел арасында ойынды бастау, ойнау барысындығы тәртіпті қадағалау, ойыннан шығу, ойынды аяқтау сияқты жағдайлардың барлығы реттеліп, тәртіптеліп, міндеттеліп ұйымдастырылғандығын көруге болады. Ойынды бастау кезегін алу, немесе ойнаушылар міндеттерін арнайы бөлісу шаралары да өткізіледі. Мысалы бала ойыннан шығуды қаласа:

«Аттым, баттым,

Тұрдым жаттым,

Шаршадым, ух!» деп айтып, арнайы белгі беріп барып ойыннан шығуына мүмкіндік алуы, баланың ойынға қаншалықты жауапкершілікпен қарайтындығын көрсетеді. Ал ойынды бастауға кезек алу үшін алысқа зат лақтыру, таяққа қол жарыстыру, секіру, санау, тақпақ айту, асық лақтыру т.б. сынақтарды қолдану арқылы реттеп отыруы арқылы, ойынды бастаудың өзіне әділеттікпен келуді қамтамасыз ету жолдарының қалыптасқандығын көруге болады.

Ойын арқылы баланың қозғалыс дағдыларын ғана жетілдіріп қоймай дұрыс сөйлеуді, іс-әрекеттерді түсінікті жатық сипаттауды, шешен сөйлеп тапқыр болуға да тәрбиелейді.

Қазақстан халқы арасында ұлттық ойындар және спортпен шұғылдануға деген ынта күннен-күнге артып келе жатқандығын сауалнама сұрақ-жауап қорытындысы көрсетіп отыр. Сұрақ-жауапқа қатысқан адамдардың 88% ұлттық ойындар мен спортпен шұғылданудың пайдалы екендігін атап өтеді.

1-кесте – Ұлттық ойындар мен спортты білу, үйрену сізге қажет пе? Сауалнама көрсеткіші. n-399

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | **Кімдер** | **Адамдар саны** | **Қажет** | **Қажет емес** | **Білмеймін** | **% пайыз** |
| 1 | Мектеп оқушылары 5-11 сынып | 132 | 102 | 12 | 18 | 70 |
| 2 | Студенттер | 240 | 232 | 2 | 6 | 96 |
| 3 | Үлкен адамдар 25-90 жас | 65 | 65 | --- | --- | 100 |
| 4 | Барлығы |  | 399 | 14 | 20 | 88 |

Ұлттық ойындар мен спортты білуге оны үйренуге деген ынтаның арту себебін қазіргі кезде ұлттық ойындар арқылы дене тәрбиесімен шұғылдануға, халықтың тарихи қалыптасқан салт-дәстүрлерін білуге деген ұмтылыстың, салауатты өмір сүруге бейімделуге деген көзқарастың халық арасында артуымен түсіндіруге болады.

Қазақстан өзінің Егемендігін алысымен тарих толқынында жоғалтқан, саяси-идеология салдарынан дамуына кедергілер келтірілген ұлттық мәдени мұраларымызды қайтару, қалпына келтіру жұмыстарын қолға алуда, осы жұмыстар аясына ұлттық ойындар мен спорт түрлері де кіреді.

Кеңестік дәуірдегі педагогикалық ғылым сол кездегі идеологиялық бағытты іске асырушы ретінде «кіші, ұсақ халықтардың» тарихы мен мәдениетін, әсіресе, халықтық дене тәрбиесін жас ұрпақ тәрбиесінде қолдануды шеттетуі болғандығын көруге болады.

Ұлттық ойындар мен спорт тарихын Кеңес Одағы кезінде зерттеген ғалым Мұратхан Таникеев «...халықтық педагогика ұлттар арасында рухани байлықты сақтаушы ғана емес, ол әркезде халқын сүюге, еңбек етуге, шындыққа жетуге шақырады» деп, тәрбие жұмыстарындағы маңызды құрал екендігін көрсетеді [139, Б.46-47].

Ғалым зерттеуші Б. Досқараев «Историко-педагогические основы становление и развития системы физической культуры в Казахстане» атты докторлық диссертациясында «Халықтық ойындар мен спорт түрлері өзінің жан-жақты әсерімен ерекшеленеді, оларды әртүрлі жастағы адамдарға қолдануға болады. Халық ойындарын спортшы дайындауда жалпы дайындық құралы ретінде пайдалану тиімді. Түркі халықтарының ойындары әскери дайындыққа қолайлы болып келеді» деп қорытынды жасай келіп, ұлттық ойындар мен спорт түрлерін кеңінен насихаттауды қолға алу керектігін көрсетеді [49, Б.64].

Орталық Азия және Қазақстан жерінде мекендеген халықтар оның ішінде Қырғыз халқының дене тәрбиесін зерттеген ғалым Х. Анаркулов осы регионды мекендеген елдер ойындары бір-бірімен ұқсастықтары көп екендігін атай келе, олар ер балалармен қатар қыз балалардың дене тәрбиесіне де көп көңіл бөлетіндігін көрсетеді [4, Б.42].

Кеңестік уақытта ұлттық тәрбие түрлері балабақшалардан бастап мектептер мен жоғары оқу орындарының оқу тәрбие-бағдарламасынан орынсыз қысқартылды. Осының салдарынан көптеген ұлттық тәрбие түрлері ұмыт болды, тіпті көптеген ұлттар мен ұлыстар жойылып кетті.

Қазақстан Егеменді ел болысымен халықтың денсаулығын сақтауды дене тәрбиесі арқылы іске асыру, адамдарды салауатты өмір сүруге бейімдеу тарапынан көптеген іс-шараларды қолға алуда. Қазақстан халқының салауатты өмір салтын қалыптастыру, денсаулығын сақтау жолында дене тәрбиесінің маңызы туралы «Қазақстан -2030 Стратегиялық жоспарында»:

«Біздің адам ауруымен күресіміз қазіргі жағдайда алдымен халықты салауаттық өмір сүруге тарту арқылы басталады. Салауатты өмір сүруді қолдау алдымен дене тәрбиесімен шұғылданудан, дұрыс тамақтанудан, гигиеналық талаптар мен санитарлық нормаларды сақтаудан басталады» деп көрсетілген [81, Б.96-97].

Қазақтың ұлттық ойындары туралы көптеген деректер зерттеліп ғылыми айналысқа енген жоқ. Тәрбие тұрғысынан ұлттық ойындар мен спорт өскелең ұрпақтың денесін шынықтырып, еңбекке баулуда қолайлы құрал екендігі ғасырлар бойы дәлелденіп келе жатса да, білім беру мен спорт саласында қолданылуы әлі де жеткіліксіз болып отыр.

Бүгінгі күнге дейінгі ұлттық ойындар мен спорт түрлеріне арналып жүргізілген қазақстандық ғылыми зерттеулер төмендегідей бағыттарды қамтығандықтарын көруге болады, оларға:

– ұлттық ойындар мен спорт түрлерінің даму тарихы;

– ұлттық ойындарды спорттық оқу - жаттығу жұмыстарында қолдану;

– ұлттық ойындарды патриоттық тәрбие жұмыстарында қолдану;

* ұлттық ойындарды балалардың, оқушылардың, студент жастардың дене шынықтыруында қолдану.

Мамандандырылған 13.00.04 – «Дене тәрбиесi, спорттық жаттығулар, сауықтыру және бейiмдеу дене тәрбиесi теориясы мен әдiстемесi» бағытындағы ғылыми диссертациялық кеңесте (2011 жылғы дерек бойынша) барлығы 121 педагогика ғылымдарының кандидаты атағын алу үшін қорғалған диссертациялардың ішінде 10 жұмыс ұлттық ойындар мен спортқа арналған, оның ішінде 5-еуі қазақ тілінде, ал қорғалған 18 докторлық диссертацияның ішінде М. Таникеевтің «Теория и практика взаймовлияния национальных и интернациональных факторов в развитии физического развития и спорта в Казахстане» [140], Б. Досқараевтың «Историко-педагогические основы становление и развития системы физической культуры в Казахстане» [49], атты еңбегі және Е. Алимхановтың «Ұлттық спорт пен ойындардың теориялық және педагогикалық негіздері»[2] атты еңбектері бар.

М. Таникеев «Игры в народной педагогике физического воспитания выполняет важную роль при освоении тех сфер воспитания где существующие профессиональные дисциплины не нашли себя» деп ұлттық ойындардың Кеңес Одағы кезіндегі қолданысы жағдайының төмен болғанын анық көрсетеді және ұлттық спорт түрлерінің даму тарихын әлем халықтарының және олимпиадалық ойындардың даму барысымен байланыстыра отырып, адамзат тарихындағы ұлттық ойындардың халықтардың тұрмыс-тіршілігімен тығыз байланыста болғандығын тарихи тұрғыдан негіздеп көрсетеді. Ол өз зерттеулерінде «тоғыз құмалақ», «түйе жарыс», «қыз қуу», «көкпар», «күміс алу», «жаяу жарыс», «жамбы ату», тағы да басқа ойындардың жастар арасындағы тәрбиелік ролімен қоса, халықтар арасындағы достық қарым-қатынасты дамытуда атқаратын орны туралы да тұжырымдар жасайды[141, Б-180].

М. Тәнекеевтің «Қазан төңкерісіне дейінгі Қазақстанның дене тәрбиесі тарихы»[140], «От байги до Олимпиады» [138], «Мир народного спорта»[143] атты еңбектерінде ұлттық ойындар мен спорт түрлеріне қатысты мол мағлұматтар беріледі және ұлттық ойындардың дамуына кедергі болып отырған жағдайлар да көрсетіледі.

Б. Доскараевтың педагогика ғылымдарының докторы дәрежесін алу үшін қорғаған «Историко-педагогические основы становления и развития системы физической культуры в Казахстане» атты еңбегінде Қазақстан жеріндегі ертедәуірден бастап, қазіргі Қазақстанның Егеменді ел болған кезең аралығындағы дене тәрбиесінің даму тарихын зерттей келе, ұлттық спорттың дамуына байланысты қазіргі Қазақстан территориясында әр тарихи кезеңдерде өмір сүрген Гүндер, Сақтар, Құшандықтар, Түркілер сияқты үлкен бірлестіктер кезіндегі дене тәрбиесінің ерекшеліктеріне тоқтай келе, қазіргі кездегі ұлттық ойындар мен спорт түрлері туралы «Қазақстан Егеменді ел болғаннан соң ұлттық спорт пен ойындарға деген құлшыныс арта түсті. Студенттердің 70% ұлттық спорт түрлерімен шұғылданғысы келетіндіктерін көрсетті» деп атап өтеді [49, Б.182].

Е. Алимхановтың «Совершенствование национальной борьбы казахша курес путем изменения модели одежды» атты педагогика ғылымдарының кандидаты дәрежесін алу үшін 1996 жылы қорғаған диссертациясында қазақ күресінің даму ерекшелігіне тоқтай келіп, күрестегі әдіс-айла жасау түрлерін және балуанның киімінің күресу кезінде тигізетін әсерін зерттейді. Сол кездегі қазақ күресінде қолданылып жүрген самбо және дзюдо киімдерінің қазақ күресіне жарамсыз екендігін дәлелдейді. Ол қазақ күресінің өзіндік әдіс-айла ерекшеліктері бар екендігін ескере келіп, балуан киімінің жаңа үлгісін ұсынады. Е. Алимханов ұсынған күрес киімі қазақ күресінің өзіндік ұлттық ерекшелігін айқындаумен қатар, күрестегі әдіс-айланы орындауға басқаша тәсілдермен келуге мәжбүрлейді. Қазір осы киім үлгісі арқылы қазақ күресін бүкіл әлем таныды. Күрес киіміне арналып патент алынған[3, Б.48-56].

Е. Мухиддиновтың педагогика ғылымдарының кандидаты ғылыми дәрежесі үшін қорғаған «Использование казахских национальных игр в физическом воспитании» атты еңбегінде «ұлттық ойындар туралы ғылыми еңбектерді және үлгілі алдыңғы қатарлы тәжірибелерді зерттеу баланың дене тәрбиесіне ғана емес, сонымен қатар оларға интеллектуалды және адамгершілік жағынан да пайдалы әсері бар» деп көрсетеді[115, -Б.-27].

Е. Канағатов «Ұлттық спорт түрлерінің тәсілдері арқылы жастардың салауатты өмір салтын қалыптастыру әдістемесі» атты педагогика ғылымдарының кандидаты дәрежесіне арналған еңбегін денсаулық пен салауатты өмір салтын сақтау проблемаларына халықтық педагогика тәсілдері арқылы қалыптастыруға болатындығын көрсете келіп, ұлттық ат спортының пайдалы жақтарын көрсетеді, ол «Қазақстанның көне халықтарының өмір салты туралы тарихи мәліметтер жеке тұлғаның жағымды сапаларын сақтау негізінде жинақталған өмірлік тәжірибеден келіп шыққан және толыққанды дені сау адам тәрбиелеуге бағытталған қазақтардың денсаулық сақтау мен салауатты өмір салтына деген қарым-қатынастарын көруге болады» деп қорытындылап, салауатты өмір салты туралы түсінікке өз анықтамасын ұсынады. «Салауатты өмір салты дегеніміз – адам бойында зиянды әдет-ғұрыптардың болмауы, өз денсаулығына деген құндылықты қатынас, науқастану тәуекелінің алдын алу, тиімді тамақтануын, оңтайлы қарым-қатынасын, кәсіптік құзырлығы, қозғалыс белсенділігін, генетикалық тұрғыдан тұқым қуалаумен келген күш-қуаты арқылы және әлеуметтік тұрғыдан жетілген адам күшін дамытуды көздейді» деп өз тарапынан анықтама ұсынады [65, Б.101-112].

А. Караков «Студенттердің дене тәрбиесінде спорттық күрестің ұлттық түрлерін пайдалану» атты педагогика ғылымдарының кандидаты дәрежесі үшін қорғаған диссертациясында: Спорттық күрестің ұлттық түрлерін (дзюдо, самбо, қазақша күрес) дене тәрбиесінде КСРО жоғары білім жүйесінде қолдау бойынша зерттеулердің жүргендігін айта келіп, Қазақстанның оқу жүйесінде оның қолданылмағандығын көрсете келіп, ЖОО орындарындағы студенттердің дене дайындықтары төмендеп келе жатқандығын, осы проблеманы шешуге күрестің ұлттық түрлерін пайдалану тиімді екендігін көрсетеді [68, Б. 87].

Б. Мендалиев «Ұлттық халық ойындарын мектеп жасына дейінгі балалардың дене шынықтыру сабағында қолдану» атты еңбегінде балабақшалардағы дене шынықтыру сабақтарында ұлттық ойындарды қолданудың тиімділігін, жолдарын көрсете келіп, ойындарды бала жасының ерекшелігін ескеріп қолдануды және ойындар түрін іріктеудің қажеттігін көрсетеді. Ол балаларға қажетті ойындарды баланың жас ерекшеліктеріне байланысты нәрестелерге, 3-4, 5-6, 7-8 жастағы балаларға арналған ойындар деп бөліп береді [109, Б.67-81].

Ж.К. Оңалбеков «Дене тәрбиесі мен спорттың жеке адамдар арасындағы ұлттық қарым-қатынастарды дамытудағы орны» атты кандидаттық диссертациясында Кеңес дәуіріне дейінгі түрлі ұлттық ортадағы дене тәрбиесінің әлеуметтік қызметі, әлеуметтік құбылыс ретіндегі дене тәрбиесінің тарихи түп тамыры, дене шынықтырудың руаралық және тайпааралық қатынастардағы ролі, ұлтаралық және этноаймақтық қатынастардағы дене тәрбиесі мен спорттың әлеуметтік қызметі, жеке тұлғалардың ұлттық қатынастарының дамуындағы дене тәрбиесі мен спорттың әлеуметтік ролі мәселелерін қарастырған [117, Б.79-81].

Дәстүрлі ұлттық ойындардың тарихы, ел арасында тарауы, қоғамдағы ролі, ұрпақты тәрбиелеудегі қажеттілігі сияқты тақырыптар төңірегінде отандық және шет ел ғалымдары көптеген ізденістер жасаған.

Көрнекті орыс ғалымы, географ, тарихшы А.И. Левшиннің қазақтар туралы «Описание киргиз-казачьи или киргиз-кайсацких орд и степей» деп аталатын еңбегінде қазақтар арасында өтетін ат жарыс, теңге алу, қыз қуу, балуан күресіне тоқталып, қазақ балаларының жастайынан қимыл-әрекет дағдысына қарай қалыптасып еңбек ететіндігін, қазақтардың шыдамды, мықты болып өсетінін суреттей келе: «Халықтың өмірі үнемі мал бағумен, табиғатпен, таза ауада тіршілік етумен өмір өткізуі олардың дене бітімінің зор, күшті болып өсуіне себепкер болған. Сондықтан да олар ыстыққа, суыққа төзімді, көп жасайды, бас ауруы дегендер сирек кездеседі. Олардың көзі қырағы болып келеді. Алыстағы көрінген малдың түсін айнытпай дәл ажыратады. Атқа мініп жүруді балалары жастайынан үйренген. Олар үшін атқа шабу гимнастикалық жаттығудың бір түрі сияқты болып кеткен» деп жазады [98].

Қазақ халқының этнографиялық құндылықтарын жинап, зерттеген В.В. Радлов қазақтың қыз ұзату, баланы бесікке салу, атқа мінгізу, сүндетке отырғызу сияқты салт-дәстүрлерін жаза келе «қазақтар баланы жастайынан тәрбиелеуге үлкен көңіл бөледі» дей келе: «қазақ әйелдері еңбексүйгіш, қолөнерге шебер, төзімді» деп жазады [126].

Қазақ халқының өмірі жайында көптеген материалдар жинаған орыс ғалымдарының бірі И.С. Паллас өз зерттеулерінде қазақ халқының тыныс-тіршілігін бақылай келе, ұлттық ойындарға сипаттама беріп, қазақ қоғамындағы аңға шығу мен аңшылықты суреттейді [120].

Дүние есігін алғаш ашқан баланың алғашқы күндерінен бастап әр ананың істейтін жұмысы туралы «Жас туған нәрестені анасы суға түсіріп сылаумен қатар, оның қол-аяғын, денесін созып, аунатып әртүрлі жаттығулар жасатады. Балаға туа салысымен сөйлеп, өлең айтып назарын аудартады. Жас нәресте денесін таза ұстап, таза ауада көбірек ұстау оның жергілікті жердің ауа райына бейімделуіне жағдай жасайды» деп, әр ауыл балаларының алғашқы күндерін Х. Кустанаев суреттейді [76].

Бала жас күндерінде ойнаған ойындарын есінде ұмытпай сақтайтынын біз көптеген адамдар арасында әңгіме, сауалдар жүргізу кезінде үлкен жасқа келген адамдардың бала кездерінде ойнаған ойындарын әлі ұмытпағандарын, ойынның әрбір сәттерін дәлме-дәл жеткізіп бере алатындығын көрсетті.

Бұл жағдайдан төмендегідей қорытынды шығаруға болады, адамның есінде қалу, жатталу дәрежесі ойын дене қимылы арқылы қосымша бекітілетін болса, ол соғырлым адам жадында ұзақ сақталады. Осындай жағдайларды ғалымдар «Бұлшық ет арқылы есте сақталу» деп атайды [59].

Қазақтың ұлттық ойындарына мән беріп, оны жинақтап, топтап, жарыққа шығарған ғалымы А. Диваев өзінің «Игры киргизских детей» атты еңбегінде автор тарихта алғаш рет қазақтың ұлттық ойындарын үш топқа бөліп қарастырады: «бірінші, кішкентай балалар ойыны, екінші, ересек балалар ойыны, үшінші жігіттер ойыны» деп бөлді және Шымкент уезіндегі қырғыз балаларының «бес саусақ» ойыны, саусақ атаулары, оның діни сенімділік, дәстүр және табиғат пен күнделікті мал шаруашылығымен байланысын жақсы суреттеген. Мысалы ол «баланың бас бармағын көтеріп малды барымталаймыз, ортан саусақты көтеріп оған пайғамбарымыз не дейді» деп көк аспанға қарап құдай тәңірінен рұқсат сұрағаны айтылады[46, Б.169].

Баланың саусақтарын бүгіп-жазып ойнауы арқылы халықтың мал мен құдайшылдықты бала санасына күнделікті сіңіруде үлкен далалық философиялық мағына жатқандығын көрсете келе Еуропалық фабрикада жасалған ойыншықтардан қазақ балаларының өздері қолынан жасаған қуыршақтар мен саз балшықтан жасалған ат пен түйе, қой сияқты ойыншықтардың артықшылығын сөз ете келе, олардың баланың қиялдау қабілетін дамытудағы шығармашылық мәнін ашып көрсетеді, сонымен қатар ол Потанин еңбектеріне сүйене отырып, қазақ ойындарының мазмұны Орал-Алтай халықтарының ойындарымен үндес келетіндігін де сөз етеді [47, Б.79-82].

Қазақтың ұлттық ойындарының дамуы қазақ халқының жүріп өткен тарихи жолымен тығыз байланыста екендігі белгілі. «Осы кезеңдерде біздің тарихымыз қазіргі зерттеулер бойынша кемінде бес мың жылды қамтиды» деп жазады тарихшы Беймбет Ирмуханов [61, Б. 40].

Қазақ даласында жыл сайын өткізілетін жәрмеңкелер орыс көпестері мен қазақ халқы арасындағы сауда қатынасын ғана дамытып қоймай, мәдени бағыттардың араласуына себепкер болды, осы кезде ұлттық ойындар ішінде жарыс сайысының көптеп өткізілуіне себепкер болды.

Орыс ғалымы А. Алекторов «О рождении и воспитании детей киргизов, о правилах и власти родителей» атты еңбегінде көшпенді қазақтардың өмір сүру салтындағы баланың дүниеге келген сәтінен өсуінде ұлттық ойын мен қимыл-қозғалыс әрекетінің алатын орны мен дене мүшесінің қалыптасып дамуындағы халық ойындарының қажетті жақтарын ашады [13, Б. 82].

Абай Құнанбаев халық ойындарының балаларға беретін тәрбиелік мәнін жоғары бағалап, халық дәстүрі мен салтын құрметтеп, ойы мен іс-әрекетін қалыптастыруда атқаратын қызметін жоғары бағалайды [1, Б. 177].

Ш. Уәлиханов халықтың салт-дәстүрлері мен діні, наным-сенімдерін зерттей отырып, қазақ мәдениетін өзбек, қырғыз, түрікмен, қарақалпақтардың өмір сүру әдісімен байланысты қарастырып, олардың бір-біріне тигізетін әсерін жан-жақты сөз еткен. Ол қай халықтың болмасын жалғыз өзіне ғана тән салт-дәстүрінің болмайтынын, шаруашылық кәсібі мен мәдени тұрмыс-тіршілігі аралас елдердің бір-біріне тигізер әсерінің сөзсіз болатынын дәлелдеген [159, Б-109].

Балалардың дене тәрбиесі күрделі педагогикалық жұмыс екендігін п.ғ.д. С. Қасымбекова көрсете келе, осы жұмыстар ғылыми тұрғыдан зерттелуі қазіргі кезде жақсы жолға қойылғанын атай отырып, осы маңызды жұмысқа халықтық педагогика тәжірибелерін енгізу бала тәрбиелеудің сапасын арттыратындығын көрсетеді [88, Б. 284-286].

Этнограф, ұстаздар М. Гуннер мен М. Рахимгуловтың 1949 жылы жазған «Краткий сборник казахских народно-национальных видов спорта» атты еңбектерінде «...социализмнің жетістіктері арқасында ұлттық мәдениет, оның ішінде ұлттық ойындардың дамуына жол ашылды, қазіргі мәдени жетістіктердің барлығы ұлттық формада болғанымен мазмұны социалистік болуы керек» дей келе, қазақтың ұлттық ойындарын төмендегідей топтарға бөледі: 1-ші жалпы ойындар, 2-ші қарсыласу мен күресу сипатындағы ойындар, 3-ші ашық алаңқайдағы ойындар, 4-ші қыс мезгіліндегі ойындар, 5-ші демалыс ойындары, 6-шы ат үстіндегі ойындар, 7-ші аттракциондық-көрініс ойындары деп бөледі. Осы еңбекте қазақ күресі, ат спорты, тоғызқұмалақ сияқты ойындарды өткізу ережелері берілген [44].

Қазақтың «Тоғыз құмалақ» ойынының суреті мен ойнау тәртібін қағаз бетіне түсірген этнограф Н. Пантусов өз еңбегінде «бұл ойын өте көне және кім ойлап тапқаны белгісіз. Ол қазақтың үш ордасының барлығына тегіс тараған» – Е. Мухитдинов деп жазады [121].

Орыс халқының белгілі педагогі К.Д. Ушинский балаға берілетін білім ең алдымен, ойын арқылы іске асатынын нақтылап, оған үлкен мән берді: «ойын үстінде балалардың ұжымдық мінез-құлқы қалыптасады» – деп, ойынның әлеуметтік-педагогикалық негіздерін көрсетеді. Өзінің пікірін дәлелдей келе ғалым былай деді: «Ойынның бала қабілетін дамытуға үлкен әсері бар, олай болса ойын баланың келешек тағдырына өз ықпалын тигізеді» дей келе, ол халықтық тәрбиенің мақсаты мен мазмұнына және тәрбие мен оқыту әдістеріне тоқтала келе өз ойын былай сабақтайды: «Халықтың бала тәрбиесі сол халықтың сан ғасырлық тарихымен тығыз байланысты, тәрбиенің негізін халықтың жақсы-жаман дәстүрінен іздестіру керек» деп жазады [156].

Кеңес дәуірі жылдарында қазақтың ұлттық дәстүрлі халық ойындары күн тәртібіндегі өзекті мәселе болмағанына қарамастан, Қазақстан ғалымдарының бір тобы тақырып төңірегінде үлкен жұмыстар атқарды, ғылыми еңбектер жазды, сол кезеңде дәстүрлі ұлттық ойындарды зерттеген авторлар қатарына М. Рахимгулов, М. Гуннер, М. Тәнекеев, Б. Төтенаев, М. Болғамбаев, Ә. Бүркітбаев, тағы да басқа ғалымдарды атауға болады.

Қазақтың ұлттық ойындары туралы үлкен зерттеу жүргізген ғалым Б. Төтенаев «Қазақтың ұлттық ойындары» атты еңбегінде ойындарының дамуына баға бере келіп, ұлттық ойындар түрлерін үлкен төрт топқа бөліп қарастырады:

* салт-дәстүр негізінде дүниеге келген ұлттық ойындар;
* жастар ойыны;
* қозғалмалы ойындар деп бөледі. Алғашқы топтағы ойындардың өзін бірнеше топтамаға бөле келіп, оларға қарапайым халықтың еңбек үрдісімен байланысты мерекелік ойындар, мысалы, «ақ боран», «қалтырауық», «қамыр кемпір» ойындарын кіргізсе, келесі екінші топтамадағы ойындарды дәстүрлі халық ойындары деп атап, олардың қатарына «қазақша күрес», «жаяу жарыс», «жамбы ату», «күміс алу», «қыз қуу», «көкпар тарту», «жорға жарыс» ойындарын енгізеді. Үшінші топтамаға халықтың жерге байланысты әдет-ғұрып, дәстүрімен ұштасқан ұлттық ойындарын енгізеді.

Бұдан кейінгі топтамадағы ұлттық ойындарға табиғат аясында ойналатын ұлттық ойындарды енгізіп, Базарбек Төтенаев Кеңес Одағы кезеңінде қазақтың ұлттық ойындары туралы жазып, үлкен еңбек сіңіреді және этнопедагогика мен ұлттық ойындар арасындағы байланысты зерттей отырып ұлттық ойындардың болашаққа керектігін дәлелдеген басқа да қомақты зерттеу ізденістерін дүниеге әкеледі [149,150].

Е. Сағындықов «Ұлттық ойындарды оқу-тәрбие ісінде пайдалану» деп аталатын еңбегінде қазақ мектептеріндегі 1-4 сыныптардағы сабақтарда және сабақтан тыс тәрбие жұмыстарында қолдану әдістемелерін беріп, ұлттық ойындарды әр пәннің өз ерекшеліктеріне негіздеп қалай қолдану жолдарын ұтымды береді. Ұлттық ойындарды оқу үрдісінде пайдалану қажеттілігі негізделеді [127].

Ә. Бүркітбаевтың авторлығымен 1985 жылы жазған «Спорттық ұлттық ойын түрлері және оның тәрбиелік мәні» жинағында ұлт спорты түрлері мен ұлттық спорт ойындарының балалардың күнделікті тіршілігіндегі алатын орны, тәрбиелік маңызы және ат спорты мен ұлттық ойындар ережесі қарастырылған [39].

Жастар мен балаларды ұлттық дәстүрде тәрбиелеудің маңыздылығын көрсете келіп осы жұмыста ұлттық ойындардағы кеңінен қолданылатын ат баптау, құс салу, аңшылық кездерде сақталатын ырымдар мен дәстүрлер туралы «Ата салтыңды аяла» кітабында кеңінен баяндалады [15].

М. Болғамбаевтың «Қазақтың ұлттық спорт түрлері» атты кітабы халық арасында кең тараған ат спортына қатысты бәйгеден бастап жорға жарыс, аударыспақ, жамбы ату, аламан бәйгемен қоса қазақша күрес спорт түрлеріне арналып, осы спорт түрлеріне қажетті жаттықтыру, тәрбиелеу әдістемелері берілген алғашқы қазақ тілінде жазған оқу құралы болып табылады [38].

Ж.М. Төлегенов Кеңес Одағы кезінде Қазақстан жағдайына бейімдеп ұлттық дене тәрбиесін педагогикалық құрал ретінде қолдану жолдарын зерттейді. Ол «қазіргі дене тәрбиесінің бір әлсіз жағы ұлттық дене тәрбиесі құралдарын сабақтарда барған сайын аз қолдана бастауы болып табылады, егер де ұтымды пайдалана білсек, оның жан-жақты әсері бар екендігін көруге болады», – деп тұжырымдайды [152, Б.13-15].

Жалпы психология мен педагогика ғылымдарының теориялық тұжырымдамасы бойынша ойынды баланың дербес белсенділігінің айналадағы дүниемен араласуы, жан-жағын, өзін тануының, өзінің көп қырлы мүмкіндіктерін сынап көруінің алғашқы бір көрінісі деп қарайды.

Ғалым А.П. Усова еңбегінде ойынның мәнін баланың дербес іс-әрекеті айналасындағы өзгерістерді танып білуде, белсенді әрекет етуге жол ашушы ретінде түсіндіреді. Автордың ойынша: «шынайы өмірде баланың аты – бала, өз бетінше әлі ештеңе тындырып жарытпайтын жан. Қам-қарекетсіз өмір ағысына ілесіп кете барады, ал ойын үстінде ол бейнебір ересек адам тәрізді, өз күшін сынап көреді» деп көрсетеді [155].

М. Тұрыскелдина қазақ ғалымдарының ішінде дене шынықтыру пәні бойынша бастауыш сыныптарға (1-4 сыныптар) оқулық, оқыту әдістемесін жазған ғалымдар қатарына жатады. Автор бастауыш сыныптағы дене шынықтыру сабағының теориялық мазмұны мен дене жаттығуларының орындалу әдістерін оқулықта ашып көрсеткен, әдістемелік оқу құралдарында дене шынықтыру сабақтарын іс жүзінде қалай өткізу жолдары қарастырылған. Тұрыскелдина еңбектерінде бастауыш сыныптың сабақ жоспарларына сай оқушыларға дене шынықтыруға қажетті негізгі құралдар мен спорттық жаттығуларды гимнастика, жеңіл атлетика, қимыл-қозғалыстар, спорт ойындарын меңгерту мақсаттарын көздеген.

Ғалым дене шынықтыру пәнінен гимнастикалық жаттығулар бойынша өткізілетін сабақтар, жеңіл атлетика бойынша өткізілетін жаттығулар, ойындар бойынша өткізілетін сабақтар, спорттық жаттығулар бойынша өткізілетін сабақтар, үй тапсырмасының ерекшеліктері мен пайдасы, сауықтыру шаралары деп бөліп, бастауыштың дене шынықтыру пәнін оқыту әдістемесіне жеке-жеке тоқталып, әр сабақтың мақсатын, керекті құралдарды, ойналатын ойындарды келтірген [153].

Е. Мұхитдиновтің «Использование казахских народных игр в физическом воспитании учащихся» атты кандидаттық диссертациясында қазақтың ұлттық ойындарын дамыған қоғамдағы әлеуметтік-экономикалық құрылыммен байланысты қарастырылады. Автор өз зерттеуінде дене шынықтыру пәнінің теориялық дәлелдемесін қазақтың ұлттық ойындарының практикалық жағымен біртұтас алып қарайды [115,Б. 85-88.].

А. Құралбекұлы, С. Әкімбайұлының «Оқушылар дене шынықтыруының этнопедагогикалық негіздері» атты монографияларында жалпы білім беретін қазақ мектептерінің дене шынықтыру сабағына, қазақ этнопедагогикасы материалдарын, оның ішінде ұлттық ойындарды тиімді пайдаланудың ғылыми теориялық-әдістемелік жағынан қарастырған еңбек болып табылады [92, Б. 151].

«Бастауыш мектеп оқушыларына дене тәрбиесін беруде халықтық педагогика элементтерін пайдалану» атты Б.А. Тойлыбаевтың кандидаттық диссертациясында бастауыш мектеп тәжірибесін жетілдіріп, баланың жан-жақты дамуын қамтамасыз ету үшін халықтық педагогика элементтерін дұрыс пайдаланудың бағыты айқындалған. Бастауыш мектепте дене тәрбиесінің жүйесін жақсартуға негізделген «Дене салауаттылығы» бағдарламасының психологиялық ерекшеліктері көрсетіліп, оқушыларға дене тәрбиесінің мәнін, мазмұнын анықтауда түсініктер берілген [148].

Т.Ш. Қуанышовтың «Болашақ дене тәрбиесі мұғалімдерін ұлттық ойын құралдары арқылы даярлау» атты кандидаттық диссертациясында болашақ дене тәрбиесі мұғалімдерін оқу сабақтарын қазақтың халық ойындарын пайдалану арқылы жүргізуге даярлаудың педагогикалық және практикалық мәселелері қаралып, болашақ мұғалімдердің оқу үрдісін халықтың қимыл-қозғалыс ойындарын пайдалану арқылы ұйымдастыру және оны өткізу нақты көрсеткіштерімен таразыланады [71].

Н. Мыңжан дәстүрлі халық ойындары туралы былай дейді: «Халық тұрмысындағы ойын-сауықтар да өзіндік өзгешелігімен парықталған ұлттық мәнердегі әсемдік мәні зор құбылыстар. Ол да ойды оятып, көңілді ашуға қызмет етеді. Ендеше ұлт тұлғасын, сипатын таныту да осы ұлттық ойын түрлерін жан-жақты қолдауға байланысты», – деп тұжырым жасайды [110].

Ғалымдар С. Қалиев, М. Оразаев, М. Смайылованың авторлығымен шыққан «Қазақ халқының салт-дәстүрлері» атты оқу құралында той ойындары, аң аулап саят құру, балық ұстау, атқа мінгізу сияқты бала тәрбиесіне қажетті мағлұматтар ережесімен көрсетілген [78].

Педагог-ғалым С. Қалиұлының «Қазақ этнопедагогикасының теориялық негіздері мен тарихы» атты еңбегі болашақ ұрпақты имандылық, қарапайымдылық, әдептілік, кішіпейілділік сияқты ұлттық қасиеттерге тәрбиелеудің сан ғасырлық қалыптасқан халықтық дәстүрі негізінде көне заманнан бергі көрнекті ойшылдардың еңбектеріне сүйене отырып, тәлім-тәрбиенің ұлттық сипатын, қазақ этнопедагогикасының қалыптасу тарихын зерттеген [79].

Қазақтың ұлттық ойындарын ғылыми тұрғыда зерттеу ХХ ғасырдың отызыншы жылдарынан кейін қолға алына бастады. Ең алғашқы зерттеулерге ленинградтық ғалымдар Д. Ещен мен А. Пуставаловтардың «Национальный вопрос в физкультурном движении» атты 1932 жылғы еңбектерін жатқызуға болады. Бұл еңбек сол кездегі Кеңестік идеология тапсырмасы бойынша жазылып, іске асырылғандығын, ондағы «қазақ халқының көптеген спорт түрлеріне бейімдері жоқ» деген қате пікірлердің болғандығын көруге болады [56].

Кеңестік дәуірдегі Қазақстандағы ұлттық ойындар мен спорт түрлерінің дамуы басқа спорт түрлерімен салыстырғанда баяу дамығандығын байқап, ұлттық спорт түрлерінің қазақ күресі, ат спорты, тоғызқұмалақ түрлеріне назар аударылып, басқа түрлерінің дамуы тежелгендігін көруге болады. Мемлекет тарапынан арнайы зерттеу бағдарламаларына сәйкес Қажымұқан Мұңайтпасов туралы деректер жинау мақсатында 1960-1970 жылдары М. Таникеев пен М. Кизекеновты арнайы Ленинград, Москва, Омбы қалаларына жіберіп, архивтік деректер алынды.

Қазақстан Егеменді ел болғанға дейінгі кезеңде ұлттық спорт пен ойындарға арналып арнайы жекелей ғылыми конференциялар өткізілмегендігін айта келіп, ұлттық ойындар мен спортқа арналған тақырыптар басқа дене тәрбиесі және спорт саласы бойынша өткізілген конференциялар жанынан секциялық түрде өткізілгендігін көруге болады.

Алғаш рет ұлттық спорт пен ойындарға арналған жеке арнайы республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция 2010 жылы 20-21 мамырда Қазақтың спорт және туризм академиясында өткізілді. Осы конференция қазіргі уақыттағы ұлттық спорттың даму деңгейін көрсетіп, алдағы атқарылуға қажетті жұмыстар бағдарламасын айқындады.

Егемен Қазақстан жағдайында алғаш рет өткізілген «Ұлттық ойындар мен спорттың бүгінгісі мен болашағы» атты ғылыми тәжірибелік конференция 20-21мамыр 2010 жылы Қазақтың спорт және туризм академиясында өткізілді. Осы конференция материалдарында «Бүгінгі күні Қазақстан Республикасында ұлттық спорт пен ойындарды дамытуға мемлекеттік деңгейде мән беріліп келе жатқандығы атап өтілді. Республикада бірінші болып Қазақтың спорт және туризм академиясында 2010 жылы ұлттық спорт түрлерінен жеке мамандандырылған кафедра ашылғандығы үлкен жетістік деп қабылданды.

2010 жылғы дерек бойынша республикада барлық 425 спорт мектептерінің арасында 14 мектеп ұлттық спортқа арналған, 150-ден астам мектептерде ұлттық спорт бөлімшелері бар, 4 спорт клубы жұмыс жасайтындығы көрсетіле келе, әлі де болса бұл көрсеткіштер аз екендігі атап өтілді. Сол кезең бойынша жалпы республикада ұлттық спорт түрлерімен шұғылданушылардың саны – 95 087 адам, оның ішінде ұлттық ат спорты түрлерімен – 15 111 адам (ауылдық жерде – 9 605 адам), қазақ күресімен – 36 102 адам (ауылдық жерде – 25 460 адам), тоғызқұмалақпен – 36 643 адам, (ауылдық жерде – 23 009 адам), сонымен қатар, арқан тарту, асық ату, бес тас және «Құсбегі», «Саят» атты аңшылық құстары спортымен – 7231 адам айналысатындығы атап өтілді.

Орта есеппен алғанда, ұлттық спорт түрлерін насихаттау үшін жыл сайын 100-ден астам халықаралық және республикалық жарыстар ұйымдастырылады. Мәселен, 2007 жылы қазақ күресінен – 30, тоғызқұмалақтан – 40, көкпар, теңге алу, аударыспақтан – 19, ал қалған ұлттық спорт түрлерінен 20-ға жуық спорттық шара өткізілді. Тек өткен жылдың ішінде, көрсетілген ұлттық спорт түрлері бойынша жарыстарға қатысушылардың саны – 11 000-нан асты» дей келе, республика бойынша осыншама іс-шаралар өткізілгенімен, ұлттық спорттың бұқаралық сипат алуы, жас балалар арасында дамуы, насихатталуы, әсіресе ғылыми түрде зерттеліп ұтымды ұсыныстар мен тәжірибелік сынақтардан өтуі заман сұранысына жете алмай келеді деп кемшіліктері де көрсетілді [66].

Конференция жұмысына ҚР Білім және ғылым министрлігі, ҚР Туризм және спорт министрлігі, ҚР ұлттық спорт түрлері ассоциациясы, ҚР «Қыран» федерациясы, ҚР және халықаралық тоғызқұмалақ қауымдастығы, ҚР ұлттық ат спорты федерациясы, Алматы қаласы туризм, дене шынықтыру және спорт басқармасы, «Жалайыр Шора» құсбегілер орталығы, Алматы қаласы «Алтын Жебе» садақ ату федерациясы, «Хан дойбысы» қауымдастығымен қатар 8 ғылым докторы, 11 ғылым кандидаты, 16 профессор, доценттермен қоса, ҚР парламент депутаты, федерация, ассоциация жетекшілері, спорт мектептері, колледждер, ЖОО қызметкерлері, бұқаралық ақпарат өкілдері, ғылыми зерттеу институттары, мұражай қызметкерлері, магистранттар, студенттер, жаттықтырушылар, атбегілер, құсбегілер, зияткерлік ойын шеберлері, садақшылар қатысты.

Конференция бес ғылыми бағытта жұмыс істеді:

1. Ұлттық ойындар (тарихы, педагогикасы, этнографиясы, психология, т.б.).
2. Ат спорты;
3. Зияткерлік;
4. Саятшылық;
5. Балуандық өнер, күш өнері.

Конференция аясында ұлттық ойындар мен спорт түрлерінен көрме-конкурс өткізілді, оған саятшылық бағыттан «Қыран федерациясы», «Жалайыр Шора» құсбегілер орталығы бүркіт, қаршығаларды және осы өнерге қажетті құрал-жабдықтарды көрсетті, саятшылыққа байланысты көрнекі стенділер қойылды. Көрмеде «Зияткерлік» тарауы бойынша «Тоғызқұмалақ» және «Хан дойбысы» ойындары көрсетілді. Қазақтың спорт және туризм академиясы ұлттық ойындар және спорт саласы бойынша үлкен кітап көрмесін ұйымдастырды.

«Ат спорты» федерациясы, «Алтын жебе» Алматы қалалық садақ ату федерациялары және Мемлекеттік орталық музей қызметкерлерінің ұйымдастыруымен садақ ату, «жамбы ату» ойындарынан Қазақтың спорт және туризм академиясының таудағы шаңғы базасында тәжірибелік сабақ өткізілді. Тәжірибелік сабақта садақшылар мен конференцияға қатысушылар жерден және ат үстінен садақ атып шеберліктерін көрсетті.

Конференцияның пленарлық жұмыстарында 8 – негізгі баяндамалар, секциялық отырыстарда – 53 баяндама жасалды. Конференция материалдары п.ғ.к., профессор Е. Алимхановтың жалпы редакциясымен 248 беттік жеке жинақ болып шығарылды.

Конференция қорытындылары мен ұсыныстары бірауыздан қабылданды.

Ғылыми конференция ұлттық спорт саласындағы бүгінгі күнгі жетістіктермен қатар көптеген шешімін таппаған сұрақтардың бар екендігін анықтады. Осындай конференцияларды жүйелі түрде өткізу пайдалы екендігі аталып өтілді.

Қазақтың ұлттық ойындары мен спортының ғылыми тұрғыдан зерттелуін сараптай келе төмендегідей қорытынды шығаруға болады:

– қазақ халқының ұлттық ойындары туралы деректер тамыры өте ерте тарихи кезеңдерден бастау алатындығын көрсете отырып, оны адамдар дене тәрбиесі құралы ретінде кеңінен қолданылғандығын, ұлттық ойындар түрлерінің өте көп болғандығын, бірақ осы сала бойынша арнайы мамандардың болмағандығын, үйрету атадан балаға берілу арқылы іске асырылғандығын көруге болады;

– қазақтың ұлттық ойындарын ғылыми зерттеуге дейін ол туралы пікір айтқан ойшылдардың, ағартушылардың, тарихшылардың үлкен мағлұматтар қалдырғандығын, олардың ішінде халықтың рухани-тәрбие көсемдері Асанқайғы, Шалкиіз, Жиембет, Бұқар жырау, Тәуке, Әйтеке, Қазыбек, Төле би т.б. ойшылдарымен қатар, әл-Фараби, А. Құнанбаев, Ш. Уәлиханов, Ә. Диваев, С. Торайғыров, Ы. Алтынсарин, Ш. Құдайбердиев, А. Байтұрсынов, М. Жұмабаев, Мәшһүр-Жүсіп Көпеев, Х. Досмұхамедов, М. Шоқай т.б. халық арасындағы дене тәрбиесіне байланысты үлкен еңбек жазғандықтарын көрсете отырып, қазақтың ұлттық ойындарының дамуына байланысты теориялық ойлардың негізін салушы адамдардың халық арасында көп болғандықтарын атап өтеміз.

Қазақ халқының патшалық Ресей қоластында 300 жылдан астам бодандықта болуы қазақ жерін, оның тұрмыс-тіршілігін орыс саяхатшылары мен ғалымдарының терең зерттеуіне жол ашты. Олардың арасында ұлттық ойындар мен дене тәрбиесіне назар аударғандарға Левшин, Аллекторов, Потанин, Радлов, т.б. қазақ халқының ұлттық ойындарын суреттеп қана қоймай, оларды топтап, жыл мезгілдеріне, қолдану құралдарына т.б. ерекшеліктеріне көңіл аударғандықтарын көруге болады. Осы еңбектер арқылы қазіргі заманымызға кейбір ойындардың аттары мен ойналу тәртіптері жетті.

1. **Қазақтың ұлттық халық ойындарының тарихы**

Қазақтың ұлттық ойындарының өте көне тарихы бар. Осыдан 18 ғасыр бұрын 371-381 жылдар арасында Ғұндар патшасы Баламбер (Аттиланың алдында) өзінің жеңістері мен айтулы мемлекеттік шешімдерінен кейін үлкен той-жиын өткізіп, оның негізгі бір бөлігі ретінде ат жарыс, балуан күресі, садақ ату, найза лақтыру, аударыспақ, теңге алу, т.б. ойын түрлерін өткізген. Ал сол кездегі ғұндар тілімен осы ойын түрлері былай айтылған: Ээр – хүреш, Ат – хүреш, Ланса – хүреш (ланса – қазақша найза), Шабарман – хүреш, Жебе – хүреш, т.б. Ээр, Ер – күшті мағынасында, Хүреш-балуан күрес мағынасында айтылғандығы көрсетіледі [11].

Сақтар дәуірі біздің жыл санауымызға дейінгі VII ғасырда шаңырақ көтеріп, біздің заманымыздың II ғасырына дейін өмір сүрді.

Сақ мемлекеті жан-жағындағы көршілес елдермен сауда-саттық және мәдени байланыстарды жақсы жолға қойды. Осындай байланыстардың болғандығының бір дәлелі ретінде сақ адамдарының Кир патшаның құрметіне Месопатамия жерінде б.д.д. 539 жылы (қазіргі Бағдат қаласы батысында) өткізілген ат бәйгесіне қатысуларын алуға болады. Осы жарыс туралы Геродот сақ атының барлық аттарды артқа тастап бірінші келгендігін жаза отырып, жалпы сақтардың жас балаларды 5 жасынан 25 жасқа дейінгі аралықта атқа отыру, садақ ату және әділеттікке үйрету сабақтарын беретіндіктерін жазады [43].

Қазақтың ұлттық ойындары туралы деректерді Европа жұртшылығына таныстырған Италиян саяхатшысы Ионн де Плано Карпини болды. XIII ғасырда Европа халқына Монгол тарихын таныстыру мақсатымен саяхатқа шыққан ол, Жетісу мен Тарбағатайды басып өткен кезде, осы өңірді мекендеген ру-тайпалардың тұрмысы, әдет-ғұрыптары, ойын-сауықтары жайлы көптеген этнографиялық материалдар жинаған [85].

Құрбанғали Халидтің ХІХ ғасырда шағатай тілінде жазылған «Тауарих хамса-Бес тарих» кітабында ат жарыстарының қазақтар арасында қалай өтетіндігін жаза отырып Бәйге парсы тілінде «пойго», яғни «сөре», «пой» аяқ, «го» жер, яғни аяқталар орын. Яғни ат аяғы жетер жер деген ұғымды береді» деп бәйге сөзінің шығуын анықтаса, ат жарысы ережесіне байланысты «Ат шауып көмбеге жете алмағанға бәйге жоқ, көмбеден асып кеткен есепке жатпайды, бұған ерекше адам тағайындалғанда «кіреші» деп атаған. «Кіреші» негізі көруші, немесе төреші міндетін атқарған. Тек шындық айтылатын болған. Көбінесе мерекелік аттар «көтермелі», яғни көмекшісі бар аттар, бәйге атымен қосылып, көп кісімен бірге келіп, бәйге бойына бірінен соң бірі жетекке алып қиқулап «көмбеге» жеткенше демеп барады, мұны «көтермелі» атаған. Бәйгеге көбінесе тоғыз тігіледі. Бәйге басы жамбы, яғни түйе тіксе оған сегіз мал немесе бұйым қосып тоғыз ету керек» деп ат бәйгесі ережесінен үлкен мағлұмат береді [94].

Академик Ә. Марғұланның «Архивтегі жазбалар» атты мақаласында: «Керей Құлжабайдың асын береміз деп сауын айтуға екі кісі жіберілгенін, онда бас атқа бәйге сыйы төрт жүз бұйым – жүз жылқы, жүз қой, жүз теңге ақша, жүз кез мата, екінші аттыкі  екі жүз кез бұйым, жүз теңге ақша, үшінші атқа – жүз теңге, жиырма бір атқа дейін бәйге болатынын хабарлағандығы» туралы деректер келтіріледі[25, Б.190.].

Академик, ғалым Әлкей Марғұлан балуан сөзін көне түркінің «блбл» сөзінен шыққандығын айта келіп, Орхон-Енисей жазуындағы «балбал» сөзі «кемпір тас» қазіргі уақыттағы «балуан», яғни күшті, мықты, алып ұғымын беретіндігін көрсетеді [24, Б.132].

Шығыс халықтары да көне Грециядағы олимпиадалық ойындарға ұқсас өздерінің жарыстарын ұйымдастырып өткізгендіктері туралы деректер кездеседі. Ол туралы М. Таникеев «Шығыс, оның ішінде түркі халықтары өздеріне тән олимпиадалық ойындарын, жарыстарын өткізген» деп жазады [138, Б.86-89].

Қазақтың ұлттық ойындары туралы деректер халықтың ауыз және жазба әдебиеттерінде, тарихи деректерде, философиялық ой-пікірлерде, саяхатшылар жазбаларында, археологиялық қазба, музей жәдігерлерінде көптеп кездесетіндігін айта келіп, ұлттық ойындар барлық жастағы адамдар арасында дене тәрбиесі, еңбекке баулу, халық пен жерді қорғау істерінде кеңінен қолданылғандығын көруге болады.

Орыс ғалымы А. Алекторов «О рождении и воспитании детей киргизов, о правилах и власти родителей» атты еңбегінде көшпенді қазақтардың өмір сүру салтындағы баланың дүниеге келген сәтінен өсуінде ұлттық ойын мен қимыл-қозғалыс әрекетінің алатын орны мен дене мүшесінің қалыптасып дамуындағы халық ойындарының орны туралы жазады [13].

Абай Құнанбаев халық ойындарының балаларға беретін тәрбиелік мәнін жоғары бағалап, халық дәстүрі мен салтын құрметтеп, ойы мен іс-әрекетін қалыптастыруда атқаратын қызметін жоғары бағалайды. Мысалы, жиырма алтыншы қара сөзінде «Біздің қазақтың қосқан аты алдында келсе, түсірген балуаны жықса, салған құсы алса, қосқан иті өзгеден озып барып ұстаса, есі шығып бір қуанады. Білмеймін, содан артық қуаныш бар ма екен? Әй жоқ шығар! Осы қуаныш бәрі де қазақ қарындастың ортасында бір хайуанның өнерінің артылғанына я бір бөтен адамның жыққанына мақтанарлық не орны бар? Ол озған, алған, жыққан өзі емес, яки баласы емес. Мұның бәрі – қазақтың қазақтан басқа жауы жоқ, биттей нәрсені бір үлкен іс қылған кісідей қуанған болып, ана өзгелерді ызаландырсам екен демек. Біреудің ызаландырмақ – шариғатта харам, шаруаға залал, ақылға теріс. Әншейін біреуді ыза қылмақтың несін дәулет біліп қуанады екен? Жә, болмаса, ана ыза болушы соншалық жер болып қалады екен.

Жүйрік ат – кейде ол елде, кейде бұл елде болатұғын нәрсе, қыран құс та, жүйрік ит те кейде оның қолында, кейде мұның қолына түсетұғын нәрсе. Күшті жігіт те үнемі бір елден шыға ма? Кейде ана елден, кейде мына елден шығады. Мұның бәрін адам өз өнерімен жасаған жоқ. Бір озған бір жыққан үнемі озып, үнемі жығып жүрмейді. Соның бәрін біле тұра, жерге кіргендей болып я бір арамдығы, жамандығы шыққандай несіне ұялып, қорланады екен?

Енді осылардан білсеңіз болады: надан ел қуанбас нәрсеге қуанады, һәм және қуанғанда не айтып, не қойғанын, не қылғанын өзі білмей, есі шығып, бір түрлі мастыққа кез болып кетеді. Һәм ұялғандары ұялмас нәрседан ұялады, ұяларлық нәрседен ұялмайды. Мұның бәрі – надандық, ақымақтықтың әсері. Бұларын айтсаң, кейбіреуі «рас, рас» деп ұйыған болады. Оған нанба, ертең ол да әлгілердің бірі болып кетеді. Көңілі, көзі жетіп тұрса да, хайуан секілді әдетінен бойын тоқтата алмайды, бір тыянақсыздыққа түсіп кетеді, ешкім тоқтатып, ұқтырып болмайды. Не жаманшылық болса да бір әдет етсе, қазақ ол әдетінен еріксіз қорыққанда я өлгенде тоқтайды, болмаса ақылына жеңгізіп, мұным теріс екен деп біліп, ойланып өздігінен тоқтаған адамды көрмессің» деп жазады [1, Б.177-178].

Абайдың қарасөзінде сол кездегі ел арасындағы жарыстар кезінде адамдардың қандай күйге түсіп, болған жарыстарға қалай баға беретіндіктерін айна қатесіз көрсетеді. Ол адамдарды болып жатқан жарыстарға өте байыппен, сабырлықпен қарауға шақырады, жарыстың қызығын жақсы түсініп, ләззат алып қарауларына шақырады, орынсыз айғай мен реніш, күйінішке бармауға тәрбиелегісі келеді.

Мұхтар Әуезов: «Біздің халқымыздың өмір кешкен ұзақ жылдарында, өздері қызықтаған алуан ойын өнері бар ғой. Ойын деген, менің түсінуімше: көңіл көтеру, жұрттың көзін қуантып, көңілін шаттандыру ғана емес, ойынның өзінше бір ерекше мағыналары болған», – деп ой түйеді [105].

Бауыржан Момышұлы асық ойыны, ат жарысы туралы «Ұшқан ұя» кітабында: «Еріксіз өскен бала – рухани мүгедек адам» дей келе, «Біздің кейде өткенді еске алсақ, тұтас тұлға іздеп, бүтін бір жүйелі оқиға іздеп, кесек-кесек кереметтер іздеп, ерекше мән беріп қарайтынымыз бар. Дәл осы өлшем балғын кезге келе бермейді. Өйткені бала жүрегі, бала көңілі, бала ойы алғашқы көргенін, алғашқы сезгенін, алғашқы тұшынғанын қаз-қалпында, тұнық күйінде болмысына ұйытып алады да, сол қалпында сақтай біледі. Бала қиялы ол көргендерінен көлемді ой түйіп жатпайды, қайта үзік-үзік үміттің өзінен рахат сезімге бөлене береді» деп, жас кезінен бастап бала тәрбиесінің барлық бағыттарында еркіндік болғандығы дұрыс екндігін көрсетіп, балалық шақтарында өздерінің қалай ойнағандығын, ат баптау, бәйге шабу, көкпар тарту т.б. ойындар туралы құнды деректер береді. Сол «Ұшқан ұя» кітабында «Мынау өңкей әңгүдіктер шаңқай түсте көкпар дәметіп жүр-ау шамасы. Есіл-дерті ентікпе шабысқа ауған шала милар өңкей. Өздерін аямаса да, атты аяса қайтеді. Қапырықта қаратерге түскен жүйрікте не қасиет қалмақ. Ыстық леп кеудесін қауып, шұбылма шаң өкпесін ыстамай ма, ат жарықтық қыз сияқты мәпелеуді күтетін мал ғой. Аялай білмесең – аяғынан қалады. Аяқтан қалған жүйрік ақырған есекке де алдырады… Жайбырақат суытып, майын сылып алудың орнына бұлар салпақтап жапалақша жалпылдай бергенді жақсы көреді» деп көрсетеді [29, Б.20].

«Ауылда бас қосып, байыпты әңгіме айтар кештер көп болушы еді. Мал өрістен қайтқан соң, ымырт үйірілгенше бір төбенің басына шығып алып үлкендер шүйіркелесер еді. Ел жаңалығы, күнделікті тірлік қамы, ертеңгі күннің еншісі – бәрі-бәрі осы басқосуда ортаға салынатын. Егер әңгіме ұзаққа созылмаса, қариялар балуан күрес, жаяу жарыс, тартыспақ сияқты ойындар ұйымдастырылып, қызығына мәз болып отырар еді. Қараңғы қоюланып, көз байланарда бәрі үйді-үйіне тарасатын» [29, Б.51].

«Жақсы шабандоз атқа ауыр жүк емес, қайта қанатындай демеуші болар. Әйтпесе қаптаулы тезектей ерге теңселіп отырғанның несі қасиет. Аттың демі ауырлай бастағанда, тіпті өзіміз демімізді ішке тартып тына қалмаушыма едік» [29, Б.126-127].

«Бір жас жігіт аты арықтан қарғи бергенде, ер үстінен қопаң етіп, ауытқып барып түзелді.

Аққұл «...ат ырғағында, кісі шалқайып отыра ма екен. Мұндайда сен сияқты қопалардың салмағынан аттың бел омыртқасы үзіліп кетсе қайтер ең?» деп атқа дұрыс отырудың өзі өнер екендігін талап етеді.

«Қазақтың салты бойынша көкпарды шабандоз қызы бар үйге салады. Сол үйдің қызы кестелі орамал алып шығып беруші еді», деп салт-дәстүрдің ерекшелігіне тоқталады Бауыржан Момышұлы [29, Б.169].

Осыдан мың жыл бұрын жазылған (XI ғасыр) Махмуд-ал Қашғаридың «Диван лугат ат-Түрк» атты еңбегінен сол кездегі түркі халқының тұрмыс-тіршілігі, салт-дәстүрі, халқының орналасуы, тілдерінің ерекшелігі т.б. толып жатқан өте бағалы мағлұматтармен қатар, дене тәрбиесіне және ұлттық ойындарға қатысы бар деректерді табуға болады. Көрсетілген еңбектегі көне түркі заманындағы ойындар мен дене тәрбиесіне қатысы бар деректерде қазіргі ұлттық ойындардың пайда болуы, қалыптасуы, ойнау тәртібінің өзгеруі туралы маңызды мағлұматтарды алуға мүмкіндік бар[102].

Сонымен қатар сол уақыттағы халық арасындағы кеңінен тараған ойындардағы пайдаланылған құрал-жабдықтар, оны қолдану тәртібінің қазіргі уақытпен салыстырғанда аз өзгеріске ұшырағандығын, яғни тарих толқынында қаншама өзгерістер болғанымен, ұлттық ойындар, дене-тәрбиесіне қатысты деректер аз өзгеріске ұшырағандығын байқауға болады.

Махмуд-ал Қашқаридың сөздігіндегі қазақтың ұлттық ойындарына және дене тәрбиесіне қатысы бар деген деректерді бере отырып, ұлттық мәдениетіміздің маңызды саласы дене тәрбиесіне қатысты деректердің көне тарихы бар екендігін көреміз. Сонымен қатар, көптеген ұмыт болған ойын түрлерін елімізде қайта өмірге әкелу де уақыт талабы. Мысалы, сол заманда ең көп тараған «Шөген» ойыны ат үстінде отырып допты қуалап ойнау түрінің қазіргі кезде Европада «Поло» атымен кең тараған, ал өзімізде осы ойын түрі қазір мүлдем ұмыт болды. Осы ойын түрін қайта жандандыру арқылы атты баптау, ат үстінде шебер жүру, ат күтімін жақсарту, адамдардың малға деген көзқарастарының жақсы жаққа қарай өзгеруі сияқты жағымды, тиімді, пайдалы үлесі болар еді.

Ұлттық ойындардың мазмұнында белгілі бір мақсатқа бағытталған әлеуметтік-психологиялық тұрғыдан қажетті ерекше қасиеттері болады. Ойынға араласқан бала бойында өзіне деген сенімділік пайда болып, өзін қоршаған ортаға бейімделуі жақсарып, мінез-құлқын реттеп ұстауына мүмкіндігі туады.

Орыс ғалымы, географ, тарихшы А.И. Левшин қазақтар туралы «Описание киргиз-казачьи или киргиз-кайсацких орд и степей» деп аталатын еңбегінде қазақтар арасында өтетін ат жарыс, теңге алу, қыз қуу, балуан күресіне тоқталып, қазақ балаларының жастайынан қимыл-әрекет дағдысына қарай қалыптасып еңбек ететіндігін, қазақтардың шыдамды, мықты болып өсетінін суреттей келе: «Халықтың өмірі үнемі мал бағумен, табиғатпен, таза ауада тіршілік етумен өмір өткізуі олардың дене бітімінің зор, күшті болып өсуіне себепкер болған. Сондықтан да олар ыстыққа, суыққа төзімді, көп жасайды, бас ауруы дегендер сирек кездеседі. Олардың көзі қырағы болып келеді. Алыстағы көрінген малдың түсін айнытпай дәл ажыратады. Атқа мініп жүруді балалары жастайынан үйренген. Олар үшін атқа шабу гимнастикалық жаттығудың бір түрі сияқты болып кеткен» деп жазады [98, Б.119-128].

Қазақ халқының этнографиялық құндылықтарын жинап, зерттеген В.В. Радлов қазақтың қыз ұзату, баланы бесікке салу, тұсау кесу, атқа мінгізу, сүндетке отырғызу сияқты салт-дәстүрлерін жаза келе «қазақтар баланы жастайынан тәрбиелеуге үлкен көңіл бөледі» деп жазады [126, Б.237.].

Қазақ халқының өмірі жайында көптеген материалдар жинаған орыс ғалымы И.С. Паллас өз зерттеулерінде қазақ халқының тыныс-тіршілігін бақылай келе, ұлттық ойындарға сипаттама беріп, қазақ қоғамындағы аңға шығу мен аңшылықты тамаша суреттейді [120, Б.52.].

А. Диваевтың «Как киргизы развлекают детей» еңбегінде Шымкент уезіндегі қырғыз балаларының «бес саусақ» ойыны, саусақ атаулары оның діни сенімділік, дәстүр және табиғат пен күнделікті мал шаруашылығымен байланысын жақсы суреттеген. Мысалы ол «баланың бас бармағын көтеріп малды барымталаймыз, ортан саусақты көтеріп оған пайғамбарымыз не дейді» деп көк аспанға қарап құдай тәңірінен рұқсат сұрағаны айтылады.

Баланың саусақтарын бүгіп-жазып ойнауы арқылы халықтың мал мен құдайшылдықты бала санасына күнделікті сіңіруді саусақпен қимыл-қозғалыс жасау әрекеті негізінде іске асыруы үлкен далалық философиялық мағына жатқандығын көрсетеді.

А. Диваев еуропалық фабрикада жасалған ойыншықтардан қазақ балаларының өздері қолдан жасаған қуыршақтар мен саз балшықтан жасалған ат пен түйе, қой сияқты ойыншықтардың артықшылығын сөз ете келе, олардың баланың қиялдау қабілетін дамытудағы шығармашылық мәнін ашып көрсетеді. Ол П. Потанин еңбектеріне сүйене отырып, қазақ ойындарының мазмұны Орал-Алтай халықтарының ойындарымен ұқсас, үндес келетіндігін де сөз етеді [47, Б.169.].

Қазақтың ұлттық ойындарының дамуы қазақ халқының жүріп өткен тарихи жолымен тығыз байланыста екендігін «Осы кезеңдерде біздің тарихымыз қазіргі зерттеулер бойынша кемінде бес мың жылды қамтиды» деп жазады тарихшы Беймбет Ирмуханов [61, Б.40.].

Қазақ даласында ХХ ғасырдың басына дейінгі жыл сайын өткізілетін жәрмеңкелер қазақ халқы арасындағы сауда қатынасын ғана дамытып қоймай, мәдени бағыттардың араласуына себепкер болды, осы кезде ұлттық ойындар ішінде ат жарыстары, күрес, салмақ көтеру, жүгіру, садақ ату сияқты жарыс сайыстарының көптеп өткізілуіне себепкер болды.

Орыс ғалымы А. Алекторов «О рождении и воспитании детей киргизов, о правилах и власти родителей» атты еңбегінде көшпенді қазақтардың өмір сүру салтындағы баланың дүниеге келген сәтінен бастап жетілуі барысындағы ойындар мен күнделікті тіршілігіндегі қимыл-қозғалыс әрекетінің алатын орнын көрсете келіп, сол қозғалыстардың баланың дене мүшелерінің дұрыс қалыптасып дамуындағы халық ойындарының қажетті жақтарын ашады [13, Б.82.].

Ш. Уәлиханов халықтың салт-дәстүрлері мен діні, наным-сенімдерін зерттей отырып, қазақ мәдениетін өзбек, қырғыз, түрікмен, қарақалпақтардың өмір сүру ерекшеліктерімен байланысты қарастырып, олардың бір-біріне тигізетін әсерін жан-жақты сөз еткен. Ол қай халықтың болмысында жалғыз өзіне ғана тән салт-дәстүрінің болмайтынын, шаруашылық кәсібі мен мәдени тұрмыс-тіршілігі аралас елдердің бір-біріне тигізер әсерінің сөзсіз болатынын айта келіп, осы жағдайдың халық ойындарына да байланыстары бар екендігін көрсетеді [159, Б.109.].

Мағжан Жұмабаев ойындарды халық мәдениетінің бастау алар қайнар көзі, ойлау қабілетінің өсу қажеттілігі, тілдің, дене шынықтыру тәрбиесінің негізгі элементі деп тұжырымдайды [107, Б.24-36.].

Ғасырлар бойы балалар мен жастарды ұлттық ойындарымен тәрбиелеу, қоғамдағы өзара қарым-қатынасқа, қоршаған табиғатқа бейімделуге әсер етті. Адамдардың бір-біріне деген өнегелік талаптарына сәйкес ер және қыз балалар жас кезінен бастап күнделікті қоғам өміріне белсенді қатынасу жағдайында болды, содан тәрбие алды.

Ойынды ойнау арқылы бала өзін қоршаған дүние туралы танымдық жағынан хабардар болып, көптеген өнер түрлерінің бастауына қанық болады. Ойын арқылы дене қозғалысының алуан түрлерін орындауды үйренеді, сонымен қатар сөйлеу, тіл жетілдіру, есептеудің түрлерін меңгеру, жылдам ойлау, шұғыл шешім табу, мінез қалыптастыру сияқты толып жатқан қажетті пайдалы дағдыларды өз бойында қалыптастыруына жол ашты.

Халқымыз ойынды бала тәрбиесінің басты құралы ретінде арнайы ойластырып, дамытып, ұйымдастырып отырған. Халық ойындары адам бойына шыдамдылық, қайсарлық, ерлік, өжеттілік, батылдық, шапшаңдық, ептілік, тыңнан жол таба білу сияқты өмірге қажетті көптеген қабілеттерді сіңіреді, дене қуатын арттырып, дененің дұрыс қалыптасып сомданып шынығуына әсер етеді. Ойын ережесін сақтау, оны бұлжытпай орындау адамдарға әділдік пен адамгершілікті сақтауды үйретеді. Сонымен қатар қазақ ұлттық ойындарын ойнау барысында балалар қатты дауыс шығармай, айғайламай сабырмен ойнау, бір-бірін жұлқыламау тәртібі қалыптасқандығын көруге болады.

Ұлттық халық ойындарының көпшілігінде ойнаушыларға ойнау тәсілін еркін өзгерте отырып ойнауына үлкен мүмкіндік берілетіндігі баланың еркіндігін кеңейтеді, осы жағдай көптеген ұлттық ойындардың мазмұнында молынан кездесіп, баланың ойын, қиялын шектемей дамытуына көмектеседі. Ойын барысында ойынға қатысушылардың әрбірі өз еріктерімен ойын шартын өзгертіп түрлендіруге мүмкіндігі болады, осы жағдай әр ойыншыны сәт сайын өзгеріп отыратын жағдайға дайын болуға үйретеді.

Қазақтың ойындары туралы Европа, Ресей саяхатшылары мен зерттеушілері мол деректер жинақтаған. Италия саяхатшысы Плано Карпини XIII ғасырда қазіргі Қазақстан жерін басып өткен кезінде өңірді мекендеген ру-тайпалардың тұрмысы, әдет-ғұрыптары, ойын-сауықтары жайлы көптеген этнографиялық материалдар жинақтаған [123, Б.83-169].

Тәрбиенің басқа да түрлерімен біріге отырып дене тәрбиесі халықтың ұлттық мәдениетінің бір бөлігі болып қалыптасты. Қазақ халқының ежелгі және қазіргі мекені Орта Азияның Ұлы даласы болып табылады. Осы Ұлы далада адамзаттың кемелденуі және дамуына үлкен-үлкен әсері болған көптеген тарихи оқиғалар болып өтті, оларға жануарларды қолға үйрету, киім тігу, қазба байлықтарды қорыту олардан заттар жасау, жазуды таңбалау сияқты адамдар күнкөрісін, шаруашылықты жүргізуді өзгертуге әкелген, адамзат санасын жаңа сатыға көтеруге әсер еткен құбылыстар осы Ұлы далада іске асырылды.

Ұзындығы 7-8 мың шақырым, ені 5-6 мың шақырым болып келген осы Ұлы далада бұрын да және қазірде мекендеп жатқан көптеген түркі тілдес халықтардың мәдениеті мен тұрмыс-тіршіліктерінде айтарлықтай ұқсастықтардың болуы да, осы кең аймақта араласа көшіп-қонуға негізделген шаруашылықтың болуынан деп тұжырымдауға болады. Осы жағдай біз қарастырып отырған ұлттық ойындардың арасында да көптеген ұқсастықтардың болуына себепші болып, ықпал етті. Оған мысал ретінде қырғыз, өзбек, татар, башқұрт, саха, монғол, тәжік, ауған т.б. көптеген халықтар арасында қазірге дейін ат жарыстары, көкпар тарту, күрес, тоғызқұмалақ т.б. ойындардың арасында ұқсастықтардың бар екендігінен көруге болады.

Өз бастауларын тарихта Сақтар дәуірі, Ғұндар дәуірі, Түрік қағанаты, Қарахан қағанаты, Алтын Орда, Қазақ хандығы деп аталатын тарихи кезеңдерден алатын қазақ халқының тарихы ұлттық мәдениет пен тәрбиенің сан алуан түрлерін бойына сіңіріп қалыптасты, соның ішінде ұлттық ойындар да бар.

Сақтар дәуірі біздің жыл санауымызға дейінгі VII ғасырда шаңырақ көтеріп, біздің заманымыздың II ғасырына дейін өмір сүрді.

Сақ мемлекеті жан-жағындағы көршілес елдермен сауда-саттық және мәдени байланыстарды жақсы жолға қойды. Осындай байланыстардың болғандығының бір дәлелі ретінде сақ адамдарының Кир патшаның құрметіне Месопатамия жерінде б.д.д. 539 жылы (қазіргі Бағдат қаласы батысында) өткізілген ат бәйгесіне қатысуларын алуға болады. Осы жарыс туралы Геродот сақ атының барлық аттарды артқа тастап бірінші келгендігін жаза отырып, жалпы сақтардың жас балаларды 5 жасынан 25 жасқа дейінгі аралықта атқа отыру, садақ ату және әділеттікке үйрету сабақтарын беретіндіктерін жазады [43, Б.215.].

Осы деректерден көретініміз сақтардың дене тәрбиесіне үлкен көңіл бөліп, арнайы сабақтар өткізгендіктері, яғни педагогикалық әдістемелерді өте көне уақыттан бастап қолданғандықтарын айтуға болады.

Кейінгі кездердегі жүргізілген археологиялық қазбалар Е.Е. Татишев пікірін растайды. Ол садақпен алысқа ату сақтарда болған деген тұжырымын Хантау жерінде жүргізілген зерттеулер кезінде табылған жартасқа қашалып, садақты тізерлей отырып аспандата атып отырған сақ әйелінің бейнесінен көреді. Садақ оғын осындай мөлшерде жоғары көтеріп ату, тек алысқа ату кезінде қолданылады деп тұжырымдайды.

Сақ мемлекетінің негізін қалаушы – Алып Ер Тұңға (Афрасияп). Осы ірі тарихи тұлға туралы шығыстың ұлы ақыны, тарихшысы Ә. Фирдаусидің «Шахнамасында» жазылған. Дастанның негізгі идеясы Тұран елін жаудан қорғау, түркі жұртын ішкі ынтымақ бірлікке шақыру, туған жердің даңқын арттыра түсу болып келеді. Алып Ер Тұңғадан кейінгі аса маңызды туынды «Шу батыр» дастаны. Махмуд Қашқари «Диуани лұғат ат-түрікте» Шу батыр біздің заманымыздан бұрын V-IV ғасырларда өмір сүрген сақ билеушісі екендігін жазады. Дастанда Ескендір Зұлқарнайынның (Александр Македонский) түркі еліне жасаған әскери жорықтары кезінде оның қырық нөкері Шу батырдың қырық әскерінен жеңіліп бейбіт келісім жасауға мәжбүр болғандығы баяндалады [102, Б.5-8].

Ертедегі гректердің жазбаларында турлар немесе тұрандар бір ұғымды білдірген. Сол кездегі парсы жазбаларында оларды сақтарды «бөрі, көк бөрі» деген. Осы атауды иран, грек, қытай жазбалары да дәлелдейді.

Сақтардың танымдық Тәңір сенімі болған. Сол дәуірде пайда болған руналық жазулар мен жан-жануар стилінде салынған ою өрнектері, Есік қорғанынан табылған Алтын адам киімі өте жоғарғы талғамдағы мәдениет туындылары екендігі мойындалып отыр. Сақтар дәуірі кезінде ұйымдасқан түрде күшті әскердің болғандығын, әскерлер соғыс жорықтарына дайындық барысында ат үстінде жаттығулар жасау, қылыштасу, найзаласу, садақ ату сияқты қазіргі кезде спорт түрлеріне айналған ойындарды жетік меңгергендіктерін көреміз.

Ғұндар дәуірі біздің заманымызға дейінгі 204 жылдан осы дәуірдің 216 жылына дейін тарих сахнасында өшпестей із қалдырды. Осы кезде қытайлықтар салық төлеп ғұндардан құтылу үшін ұзындығы үш мың шақырым келетін атақты Қытай қорғанын тұрғызуға мәжбүр болды. Еуразия құрылығында Ғұндармен күштіліктері жағынан иық тіресетін бірде-бір мемлекет болмағандығы туралы тарихта көптеген деректер бар.

Сол кезеңдегі көшпенділердің адамзат өркениетін дамытудағы рөлі туралы Л. Гумилев «Неправилно думать, что в кочевом обществе невозможно технический прогресс. Кочевники вообще, а хунны в частности изобрели такие предметы, которые ныне вошли в обиход всего человечества как нечто неотьемлемое от человека. Такой вид одежды, как штаны, без которых современному европейцу невозможно представить себе мужской пол, изобретены кочевниками еще в глубокой древности. Первая кочевая повозка на деревянных обрубках сменилась сначало коляской на высоких колесах, а потом вьюком, что позволило кочевникам форсировать горные, поросшие лесом хребты. Кочевниками были изобретены изогнутая сабля, вытеснившая тяжелый прямой меч. Усовершенствованный ими длинный составной лук, метал стрелы на растояние до 700 метр» деп жазып Ғұндардың тарихтағы жетекші ролін айқын көрсетеді [101, С.38-39.].

Ғұн патшалығы тарих сахнасынан кеткеннен кейін оның негізін құраған туыстас тайпалар босқындыққа ұшырап, Орталық Азияға, Еділ сыртына, Қиыр Шығысқа, Алтай тауларына тарап кетеді. Алтай тауында қалған шағын бөлігі Жужандардың билеуімен 400 жылдай елеусіз өмір кешеді. Алтай тауларында кен өндіріп темір балқытып қол өнері мен егіншілікті кәсіп етіп күшейе бастайды. Олар 535-552-ші жылдары Бумын атты қолбасшының арқасында азаттық күресіне шығып, ордасын Түрік деп атап басшылары Құтлұғ қаған, Білге қаған (Бумын), Күлтегін, Тоныкөктерге – Елтеруші (Елхан) деген атақ беріп Түркі қағанатын құрады.

Түркілер де өздерінің ата-бабалары Сақтар мен Ғұндар тәрізді Тәңірге табынып табиғат заңдылықтарымен өмір сүреді. Осы түркі мәдениетінің биік дәрежеге көтерілуінің бір айғағы Орхон Енисей жазба ескерткіштері болып табылады. «Түркі мемлекетінің құрылуы бүкіл адамзат тарихының бетбұрыс кезеңі. Түркілердің қоғамдық өмірі мен әлеуметтік институттарының күрделі түрлері қайран қалдырады: ел, меншіктің сатылық жүйесі, шендер ирархиясы, әскери тәртіп, елшілік дәстүрі, сондай-ақ көрші отырған елдердің идеологиялық жүйелеріне қарсы қоятын, мұқият әзірленген дүниетанымның болғандығы таңқалдырады» деп жазады Л. Гумиев [70, Б.4-5.].

Алтын Орда (XIII-XV) ғасырлар арасында Ұлы Шыңғысхан дәуірі деп аталатын үлкен тарихи кезең. Шыңғысхан бүкіл Еуразияның Ұлы даласына толық үстемдігін орнатты. Шыңғысхан жаулап алған жерлерін үлкен төрт ұлысқа бөліп басқарды. Қазақ жерінде орналасқан Алтын Орда кезеңінде көптеген қалалар салынып, сәулет пен қолөнер, шаруашылық және мәдениет, ел басқару жүйелері айтарлықтай дамып, жаңарды.

Қазақ хандығы құрылуын тарихшылар 1456-1477 жылдар арасында Жәнібек пен Керей құрған хандықтан бастайды. Қазақтың алғашқы Бас ханы болып Керей сайланады. Олардан кейін ел билігін Бұрындық (1480-1511) хан алады. Өзінің ел басқаруда шеберлігімен ерекшеленген Қасым хан (1511-1523) «Қасымханның қасқа жолы» деген ат қалдырды. Ел ырысын еселей түскен Хақназар хан (1538-1580) жылдары басқарды. ХVI ғасырдың аяғында Қазақ халқының саяси тұрақтылығын нығайтуда Тәуекел ханның орны ерекше болды. Есім хан ел басқарып «Есім ханның ескі жолы» атты дала заңымен әйгілі болды. Есім ханның немересі Тәуке хан жоңғарлармен соғыста көрсеткен ерлігі мен талантты қолбасшылығы үшін қазақтың Бас ханы болып сайланды. Тәуке хан билеген отыз жыл арасында «Қой үстіне бозторғай жұмыртқалаған» жайлы кезең болды, ол атақты «Жеті жарғыны» өмірге енгізді.

1710 жылы Әбілхайыр хан таққа отырып, жоңғармен, қалмақтармен соғыс кезінде беделді хан болды. 1723 жылдары басталған қайғылы «Ақтабан шұбырынды» кезінде Әбілхайыр жоңғарларға Аңырақай мен Бұлаңты шайқастарында шешуші жеңістерге жетіп, қазақ жерін қалмақтардан тазартты.

Әбілхайыр хан саясатын жалғастыра білген қазақтың ұлы ханы Абылай болды. Ол туралы Ш. Уәлиханов: «Сол қантөгіс заманда сұлтан Абылай басқалардан ерекше көрінді. Ол қатардағы әскерден бастап сол кездегі барлық негізгі соғыстарға қатысып, онда өзінің ерекше батырлығымен көзге түсті. Пайдалы кеңестері мен стратегиялық шешімдері оны даналардың қатарына қосты» – деп бағалайды[159, Б.112-113].

Абылай ханнан кейінгі екі ғасырдан астам уақыт ішінде қазақ халқы «Зар заман» деп ат қойған патшалық Ресей және Кеңес Одағы жалғастырған бодандықты басынан өткізді.

Қазақ халқы тарихына қысқаша шолу жасай отырып, біз ел басынан өткен тоқырау немесе гүлдене даму кезеңдерінің алмаса орын алып отырғандығын, сол себепті халықтың мәдени өмірінің, оның ішінде ұлттық ойындардың да дамуында әртүрлі кезеңдерді бастан өткізгендігін көрсету болып табылды.

Шеңбер белгісін түркілер бірлестіктеріне енген этностар «Бірлестік шеңбері», яғни графикалық түрдегі мемлекет пен мемлекетті билеуші жеке адамды білдіретін символ ретінде қабылдаған, ол белгі шоқпар сипатында болған. Ел билеуші белгісі ретінде шоқпар ұстап отырған адамдар суреті көптеген елдерде де кездеседі.

Олжас Сүлейменов «Олимпиада» сөзінің шығуы төркінін түркі тілімен байланыстыра келіп, түркі тілдес халықтарда ежелден қалыптасқан аруаққа табыну, өлгендерге арнап ас беру кезінде ат жарысын, балуан күресін, т.б. сайыстарды өткізу ежелден қалған дәстүр екендігін, өлген басшы адамның орнына жаңа басшы адамды сайлаудың қалыптасқан демократиялық жолы екендігін, басқа адамдармен күш сынасу өзінің денсаулығының мықты екендігін дәлелдеу арқылы билікке келу жолы болғандығын айтады. Ол «Олим-пи» сөзі грек тілінен «Билеуші өлімі» деген мағынаны білдіретіндігін көрсете келе, сол сайыстарда жеңіп шыққан адамға белгі ретінде түркілер қолына шоқпар берген, ал римдіктер басына қазіргі кездегідей ағаш жапырағынан «венок» кигізгендігін айтады [136, С.156-158].

Қазіргі қазақ халқында адамның қайтыс болғаннан кейін жылын беру асында ат жарыстырып, балуан күрестіру, т.б. жарыстар ұйымдастыруы сол көне кезден қалған дәстүр деп санау қажет.

Сонымен қатар, қазіргі кездегі «Қыз қуу» ойынының тарихы өте көнеден сонау «матриархат» деп аталатын қоғам мен шаруашылықты әйел адамдар басқарған кезеңнен бастау алады деп айтуымызға негіз бар. Себебі сол кезде тайпаны басқарушы әйел адам шаруашылықты жүргізу, басқару үшін өзіне сенімді күшті адамдарды таңдап алу мақсатында әртүрлі жарыстар ұйымдастырып, соның ішінде өзін атпен қуып жетуге арналған сайыстар да ұйымдастырған. Осындай жарыстарды өзіне күйеу таңдау үшін де өткізгендіктері туралы деректер кездеседі. Осы жарыстарға барлық үміт етуші адамдар қатысуларына мүмкіндіктері болған. Осыдан барып қазіргі уақыттағыдай «Қыз қуу» жарысына бір ер адам бір әйел адам ғана емес, бір әйел адамды көптеген үміткерлер аттарымен қуғандығын болжауға болады.

Әр елде осындай жарыстар ұйымдастыру арқылы үлкен үлкен мемлекеттік дәрежедегі және даулы мәселелерді шешіп отырған. Мысалы көне Рим патшалығында патшайымды әйелдікке алу ең жүйрік адамның үлесіне тиген. Көне прустықтарда кімнің аты бірінші келсе, сол дворяндық дәрежеге көтерілген[49].

Біз көне тарихи оқиғаларға тоқтала отырып, ұлттық ойындардың халықтар өмірінде маңызды орын алғандығын көреміз.

Қазіргі уақытта ұлттық спорт түрлеріне айналған қазақ күресі, ат спорты, тоғызқұмалақ, садақ ату, саятшылық түрлері халықаралық дәрежеге көтеріліп дамып отыр.

**Қазақ күресі.** Ұлттық ойындардың ішінде қазақ күресінің ерекше орны бар. Балуан болу адам өміріне қажетті батылдық, алғырлық, күштілік, ептілік, т.б. қасиеттерді дамытады, дарытады. Балуандардың күш сынасуы ат жарысы, ақындар айтысы сияқты қазақ халқының салт-дәстүрлерінің ажырамас бір бөлігі болып саналады. Күресуде балуандар бір-бірін жеңу арқылы жеңіске жетеді.

Қазақтар күш иесін «алып», «толағай», «балуан» деп атап, оны ерекше қасиет қонған адам ретінде таныған. Балуан болу – өнер. Қазақтар жыл он екі ай далада өмір кешіп, үнемі қозғалыста болу тірлігі арқылы жас баладан бастап еңкейген кәріге дейін дене-күш дайындығына ерекше талап қойды. Қазақ елінде ат үстінде еркін отырудан бастап, садақ ату, күрес, жекпе-жек айла-тәсілдерін меңгеру ұл мен қызға бірдей қойылатын талап деңгейіне көтерілді.

Халқымыздың үлкен байтақ өңірге орналасуы, көшіп-қонып жүруге негізделген шаруашылығы және көршілес елдердің салт-дәстүрлерінің әсер етуі қазақтың жерінде балуандық өнердің бір-бірінен айырмашылығы бар бірнеше түрлерінің дамуына негіз болды. Ертегі-аңыздарда, батырлар жырларында, этнографиялық жазбаларда, тарихи және көркем шығармаларда, археологиялық қазба деректерде күрестің бірнеше түрлері болғандығы туралы дәлелдер көптеп кездеседі [5].

Қазақ халқының арасында таралған балуан күрестерін төмендегідей бірнеше түрлерге бөлуге болады: қазіргі еркін күреске ұқсас кеуде жалаңаш, жалаң аяқ, белбеусіз күресу түрі; шапан киіп, белдік буынып күресу; белдік буынып, кеудені жалаңаштап күресу; аяқ киімді шешпей күртеше немесе шапан киіп күресу; отырып күресу.

Әр аймақта күресу тәртіптері де әртүрлі болып келген. Кеудені жалаңаштап немесе киіммен күресу жергілікті жердің климаттық ерекшелігіне де байланысты болған.

Күресу шартын балуандар алдын ала өзара келісім бойынша белгілеп отырған. Ел арасында ауызша тараған күрес ережелері қатаң сақталып, оны талассыз мойындаған. «Күш атасын танымас» деген қағидаға сүйеніп, балуандарды жас ерекшеліктеріне және салмақ дәрежелеріне қарай бөлмеген.

Белдесу кезінде «ер кезегі үшке дейін», «ит жығыс», «жол беру» сияқты тәртіптер қолданылған.

Күшті балуанға қаратып айтылатын «Жауырыны жерге тимеген балуан», «Тізесі бүгілмеген балуан» деген сөздер бар.

Күрес өнеріне байланысты деректер көне аңыз-ертегілерде, батырлар жырларында көптеп кездеседі.

XX ғасырдың басына дейiн қазақша күресте балуандарды салмақ дәрежесiне немесе жас мөлшерiне қарай бөлу болмаған,«күш атасын танымас» дейтiн қағида бойынша күресiп келген. Салмақ дәрежесiне, жас мөлшерiне қарай бөлiнiп күресу XX ғасырдың 20-жылдарынан кейін енгізіле бастады.

Балуандар белдесулерін өткізудің екі түрі болған: бірі – белдесуге екі адамнан ғана шығару, екіншісі – бірнеше жұп балуандарды бірден белдесуге шақыру. Бірнеше жұп балуандарды бірден алаңға шығарып күрестіру қазіргі кезде Моңғол күресінде сақталған.

Қазақ күресін бүгiнде әлемнiң көптеген елдерi танып-бiлдi. Қазақ күресінен өткізілетін жарыстар республикалық дәрежеден асып, Азия және Әлем біріншіліктері өткізіле бастады.

Балуан күрестiру – қазақтың дене тәрбиесiндегi ең көп тараған және маңызды түрі болып саналады. Балуандыққа баланы жас шағынан үйретіп, шынықтырса, денесi шымыр, бұлшық еттерi жақсы дамып өседі.

Ұлттық күрес бойынша ел қадіріне бөленген балуандар көптеп саналады, оның ішіне Балуан Шолақ, Қажымұқан, Молдабай, Битабар т.б. балуандық өнерлерін халық мойындап, оларды «Балуан» деп танып, құрметке бөлеген [5].

**Ат бәйгесі.** Халық арасында ат жарыстары ең көп тараған және үлкен қадірге ие ұлттық ойын түрі болып саналады.

Қазіргі ғылым жылқы малын қолға үйрету Қазақстанның солтүстігіндегі Ботай мәдениеті деп аталатын кезеңде, осыдан 5500 жыл бұрын болғандығы туралы немістің Sueddeutsche Zeitung газеті жазды. Бұл дерек жылқыны Орта Азия жерінде Европадағы алғашқы қолға үйретуден 2000 жыл бұрын болғандығын көрсетеді [49].

Бүгінгі таңда дүние жүзінде 250-ге тарта жылқы тұқымы бар, оның 17 түрлі таза қанды тұқымы Қазақстандағы ат зауыдтарында дамытылған. Кеңес Одағы кезінде Қазақстанда 12 ат зауыты, 32 асыл тұқымды жылқы фермасы болған.

Егеменді Қазақстанның алғашқы ұлттық ат спорты федерациясының президенті Сәдібек Түгел 1916 жылы қазақ жерінде жылқы малының 5 640 мың болғандығын, ал 1933-34 жылы 150 мыңдай ғана қалғандығын айта келіп, осындай қиянат әдейі ұйымдастырылғандығын, оған себеп болған Қазақстанды басқаруға жіберген Голощекин жұмысына кірісе салып Сталинге «қазақты бағындыру үшін астарындағы аттарын алу керек, түйеден түсіру керек. Атқа мінген, түйеге мінген қазақ бір бөлек болады, оларды жаяулату керек» деп жазғандығы туралы тарихи деректі келтіреді.

Сәдібек Түгелдің үлкен еңбегінің арқасында қазақ халқының ұлттық мақтанышы болған Құлагерге арналған ескерткіш 2010 жылы маусым айында ашылды. Ескерткіш Астана – Көкшетау тас жолы даңғылының бойында орналасқан.

1950 жылғы деректерге жүгінсек, дүние жүзінде 79 миллион жылқы болған. І орында Қытай мемлекеті 11 миллион жылқысы бар, 2-орында 7 миллион жылқысы бар КСРО болған. Ал енді 2-бесжылдықтың қорытындысы бойынша Семей облысында 90 мың жылқы болған екен. 1879 жылы Орынбор губерниясында 1 миллион 8 жүз мың жылқы бағылған. 1880 жылы Австрия, Венгрияда 3 жарым миллион жылқы болған. Германияда 3,3 миллион жылқы болған, Францияда 3 миллион жылқы болған. 1920 жылғы есепте қазақ даласында 8 милионнан астам жылқы болған [132, Б.134-138.].

Граф Воронцов-Дашковтың бұйрығы бойынша 1884 жылы Торғайда – 3, Әулиеата және Верныйда ат заводтар ашылды. Солардың ішінде патша әскерінің қатарында қызмет етіп жүрген Орынбор кадет корпусының Азиялық бөлімін бітірген офицер X. Бабаджанов болады. Ол 1832-1898 жылы аралығында қазақ даласында болып, қазақ арғымақтарының шығу тегін зерттеген еңбегі үшін күміс медальмен марапатталады. X. Бабаджанов ғылыми еңбектері үшін ресми марапат алған алғашқы қазақтардың бірі болды. Ол қазақ жылқысы туралы деректі мысалдар келтіреді. Өз мақаласында қазақтардың қолдан сұрыптау арқылы қазанат биесіне түрікпен, араб жылқыларының айғырын қосу арқылы 3-буыннан арғымақ деп аталатын тұқымдар шығарып отырғандығын жазып көрсетеді. Ол Баянауыл маңында мырза Сатай дегенге ас бергендігін жазады. Сол асқа 3 округтен 11 мың адам шақырылған (әйелдерді қоспағанда) 600 ат бәйгеге қатысқан. 1-ші жүлдеге 100 ат, 50 сиыр, 300 қой, 20 түйе тіккені туралы және Сағынайдың асына үш жүзден бірдей кісі қатысқан бәйгеге 1300 ат қатысқанын, 1-ші жүлдеге 500 жылқы, 1000 қой тігілгенін және сол аста қазақтар әртүрлі шеберлікпен орындалған ат үстіндегі серілік ойындар көрсеткендіктері туралы жазады. Ол өз еңбегінде осыншама үлкен той-жиынды қазақ билерінің өте әділ, мәдениетті басқарғанына таң қалғандығын жазады[42, Б.51-59].

Ат өсіретін халықтар ертеден-ақ жылқы тұқымын асылдандырып, нағыз сәйгүлік таңдауда сыннан өткен тәжірибенің болғанын, сол тәжірибенің нәтижесі екенін байқатады. Бұл орайда жылқы малын тіршілік-тынысының негізгі тірегі еткен қазақ халқының ғасырлар сынынан өткен өзіндік жылқы малын асылдандыру, сынау талғам-танымы қалыптасқан.

Ел арасында керемет сәйгүлік жүйріктерді тани білетін, ерекше зерек адамдар кездеседі. Ақанның Құлагерін шаппай танитын атбегі Күреңбайдың көрегендігін, ат баптаудың шебері Шоқай Шөңкейұлы, сыншы Кей-Қауыс, Киікбай сыншы т.б. айтуға болады. Шоқпардай кекілі бар, қамыс құлақ – сынды өлеңді дүниеге келтірген Абайдың, Құлагерді – жазған Ілиястың да талғампаз сыншы болғаны күмән тудырмайды.

Бір ғажабы сол, жұрт ауызына іліккен қазақ сыншылары еш уақытта қателесіп көрмеген. Олар бәйгеге қосылатын атты бір көргенде-ақ қай орында келетінін, қанша жер шаба алатынын, қалай бапталғанын, жасын, тегін айта алады. Нағыз жүйрікті құлын, тай кезінің өзінде-ақ танитын. Міне, ғасырлар бойы ұрпақтан ұрпаққа жетіп, жинақталған, сыннан өткен осынау мол тәжірибе бүгінде де қолданыста.

Зеректік, сыншылық, бапкерлік жылқы малын өсірушілер, ат баптаушылар үшін басты қажеттілік болса, сонымен қатар, мал мамандығында терең білімділік қажет.

Қазақ халқы ат ойындарының алуан түрлілігімен, терең мазмұндылығымен, эстетикалық жоғары талғамымен талай елдермен терезесі тең жатыр деуге толық сенімдеміз. Ат ойындарының көпшілік құмарта көретін түрлеріне: қыз қуу, теңге алу, бәйге, жорға жарыс, жігіт жарыс, көкпар, сайыс, жамбы ату, мүше алып қашу, ат омырауластыру, ат жегу, табақ тарту, тағы басқаларын жатқызуға болады. Міне, осы ойындардың қай-қайсысы да епті, батыл, шыныққан адаммен қоса, аттардың да жүйріктігі, жорғалығы, жуастығы, күштілігі, белділігі, әдемілігі сияқты қасиеттері бойынша таңдалуын қажет етеді.

Ат спортының елімізде жаңа мазмұны, мән-мағынасы өте ерекше. Ат ойындары жаңа мазмұнға еніп, ат спортының ұлттық түріне көптеп мән берілуде. Қазақ халқы әр атты өзіндік қасиеттеріне қарай пайдаланып, оларды әртүрлі атаған. Мәселен, аяңшыл, желісқор жортақ, жүрдек, жорға, текітек, ұшқыр, шығымды, шыға салма, тызетпе, құйын, қаршынды, жүйрік, бәйге ат, арғымақ, тұлпар т. б. Ел арасында: «Тайында – тапта, құнанында – бапта, дөненінде – сақта, бестісінде – бәйгеге қос, шаппаса – басын кес» деген сөз бар.

Ат спорты үлкен өнер. Оның тамаша әсер беретін, батылдыққа, жылдамдыққа, зеректілікке, көңілділікке, ерік-күштің иесі болуға баулитын қасиеттері мол. Отан қорғауға, шаруашылықты дамытуға тигізетін әсері мол. Жылқыны тани білу, оны іріктеп-сұрыптап баптай білу тек ат спорты үшін емес, сонымен бірге шаруашылыққа да қыруар пайда келтіреті игілікті іс.

Ерте уақыттарда әр жігіт, тым болмағанда ат сайыстарының бір түріне қатысып, өз күшін сынауға дайындық жасаған. Халқымыз ат сәйгүліктерді жақсы көргені соншалық, оларға тіл көз тиеді деп қорқып, тасалап ұстаған. Тіл-көзден, бәле-жаладан сақтану үшін бәйгеге қосатын тұлпарларды ешкімге көрсетпей, үстіне жабу жауып, құйрық-жалын өріп, үкінің қауырсындарын іліп, тіл-көзден сақтайтын тұмар тағып, шабандоздыққа 8-14 жас аралығындағы жасөспірім балаларды дайындаған. Қазақ қыздары жорға жарыстарына қатысып, шабандоздықты өздеріне серік еткен.

Ат ойындары адамдарды өмір сүруге бейімдеп ғана қоймай, қиындықтан қорықпай, қарсы тұра білуге үйретеді. Ат спортының қыр-сырын меңгеру үшін де үлкен біліктілік керек. Өйткені жылқы малының тазалығынан бастап, ауру-сырқауын анықтаудың өзі үлкен тұтас бір ғылым.

Елімізде қазіргі кезде қазақы тұқымдас жылқылар азайып барады, олар ыстық-суыққа шыдамды, тұяғы шаруаға ыңғайлы келеді.

Ертеректе ел арасындағы ат ойындары, бәсекелі жарыстар ауызша ережелермен және демократиялық нұсқаулармен реттеліп отырды. Аламан бәйгеге қатысты мынадай мысалды келтіруге болады: «Әрбір орданың аты бәйгеге қатыса алады, бәйгеге қатысатын атты тек бәйгені ұйымдастырушы білуі тиіс, аттан құлап қаза тапқан жағдайда шабандозға құн төленбейді, егер екі ат мәреге қатар жетсе, жүлдені кім алатындығы турасындағы дауды болдырмау үшін екі ат қайтадан жарыс жолына шығып, бірақ біршама қысқа қашықтыққа жіберіледі» деп реттеліп отырған.

Ат жарыстарында ауқымы көп жүлделер тағайындалған. Мысалы, Сырым батырдың асында 2500 қой, 200 жылқы жұмсалған. Үздік шыққан шабандоздарға, мергендер мен палуандарға бірнеше киіз үй, сауыт-сайман, басқа да құнды заттар таратылған.

Ханкелді батырды еске алу тойында 5000-ға жуық қой, 250 жылқы таратылған [7, С.56-65].

Он тоғызыншы ғасырдың екінші жарты жылдығында ұлттық ат спорты жарыстарын ұйымдастырып, оны «еуропалық үлгіде» өткізуге көп күш салынды, оған себеп болған орыстардың қазақ жеріне көптеп қоныстануы болды. Оның негізі 1860 жылы Бөкей ордасында қаланды. Ат спорты ойындары мен жарыстар 3 жылда бір рет өткізіле бастады.

Бұдан кейін аламан бәйге мәресі бір айналма жол бойынша өткізілетін болды. Бұл бүгінгі ат жарыстары өтетін ипподромға ұқсайды. 1853 жылдан бастап Бөкей ордасында ұзындығы 4 шақырымға тең қалыпты айналма жол бойынша ат бәйгесі өткізіліп келеді. Кейіннен оның ұзындығы 6 шақырымға дейін жеткізілді. Мысалы, 1881 жылы Бөкей ордасында өткен 30 шақырымдық ат бәйгесінде (5 айналым) жеңімпаз оны 48 минут 45 секундта өткен. Мұндай айналым бойынша ат бәйгесі Қазақстанның басқа аймақтарында да өткізілді. Сондай-ақ, әрбір жарысқа қатысушыға арнайы билет беріліп, ол мәреге жеткенде қолдарынан алынды. Бұл кейбір шабандоздардың қатысушыларға жол ортадан қосылып кетуін болдырмау мақсатында жасалған амал. Алайда, бұл жаңалықтың бастапқы кезінде өзіндік кемшін тұстары да болды. Мысалы, шабандоз оны тың атпен мәреге таяп қалған басқа біреуге бере алатын еді. Сондықтан бәйгеге қатысатын аттардың нөмірлері жазылып, оларға белгі соғылатын болды. Сондай-ақ, жарысқа қатысушы шабандоздардың арқаларында да өз нөмірлері болды.

Ат спортын дамыту мақсатында 1882 жылы құрылған «Түркістан бәйге аттар қоғамы» ат спорты жарыстарының жаңа түрлерін енгізуде айтарлықтай жұмыс атқарды. Көрмелер, бәйге, желісті жүріс, жорға жарыс ұйымдастырылуымен қатар, қоғам жергілікті жерлерде жылқы шаруашылығын дамыту, осы саладағы ғылыми білімдерді тарату сияқты маңызды міндеттерді алдына мақсат етіп қойды. Сондай-ақ, «ресейдегі және одан тысқары жерлердегі жылқы шаруашылығына және түрлі ат жарыстарына қатысты арнайы кітапхана жасақтау» ұсынылды. Сонымен қатар, Орынборда Оралда, Ақтөбеде, Торғайда Қостанайда және Қазақстанның өзге де қалалары мен аудандарында ашылған ат спорты мекемелері де осындай бағытты ұстанды.

Спорттық жарыстардың жаңа түрлерінің дамуына Қазақстанның Ресейге қосылғанынан кейінгі жәрмеңкелер де елеулі ықпал етті. Мәселен, ХIХ ғасырдың 40-шы жылдарында әйгілі Қарқаралы жәрмеңкесінің негізі қаланды, арада 8 жыл өткен соң, Қазақстандағы ең ірі Қоянды жәрмеңкесі құрылды. XIX ғасырдың екінші жартысындағы Түркістан өлкесіндегі ең ірі жәрмеңке – Әулиеата жәрмеңкесі болды. Жәрмеңкелерге 50 мыңнан астам адам жиналды. Бұлардың бәрі де спорттық жарыстардың өзіндік ортасы болып шабандоздар, мергендер, палуандар өнер көрсетті.

Ұлы Отан соғысы жеңіспен аяқталғаннан кейін, қазақ ұлттық спорт түрлерінен өткізілген жарыстар 1945 жылы Абайдың 100 жылдығы, 1946 жылы Жамбылдың 100 жылдығына арналып өткізілген жарыстарға Қазақстанның әр аймақтары мен ауылдарынан мыңдаған спортшылар қатысты. Осы спорттық мерекені ұйымдастыруға көрнекті қазақ жазушылары М. Әуезов пен С. Мұқанов және басқалар белсене араласты. Сондай-ақ ат спортының классикалық түрлерінің өкілдері де үлкен табыстарға қол жеткізді. Шабандоз С. Қалмұрзин «Каток» сәйгүлігімен бір тәулікте 281,9 шақырымды шауып өтіп, теңдессіз нәтиже көрсетті. Бұл бүкілодақтық жаңа рекорд еді.

Осы жылдарда Қазақстанның әртүрлі облыстары мен жылқы зауыттарының спортшылары ат спортынан рекордтық жетістіктерге қол жеткізді. Атап айтқанда, А. Беляев, Ш. Төлепғалиев, У. Тыджитаев КСРО рекордшылары атанды.

1970 жылы өткізілген XIII Бүкілодақтық шабандоздар жарысы Қазақ КСР-нің 50 жылдығына арналған болатын. Мұнда ат спорты түрлерінен көптеген жарыстар өткізілді.

1979 жылдың мамыр айында Қазақ ССР Ауыл шаруашылығы министрлігінің алқасы, Қазақ ауыл шаруашылығы қызметкерлері кәсіподақтарының республикалық комитетінің президиумы мен «Қайрат» ерікті спорт қоғамының Орталық кеңесі «Тың және тыңайған жерлерді игерудің 25 жылдығына және Қазақ Советтік Социалистік Республикасы құрылуының 60 жылдығына арналған Қазақ ұлттық спорт түрлерінен I республикалық спартакиада өткізу туралы» бірлескен қаулы қабылдады. Қазақ ұлттық спорт түлері мен ойындарын дамыту тарихында ең ауқымды спорттық шара болған осы спартакиаданың мәреге жетуі қыркүйек және қазан айларында өтті. Спартакиада бағдарламасына аламан бәйге, қыз қуу, күміс алу, жорға жарыс, қазақша күрес, тоғызқұмалақ енгізілді. Сондай-ақ спорттың жаңғыртылған түрлері: қыз қуу жарысы және жамбы ату сияқты ұлттық спорт түрлері де осы бағдарламадан көрініс тапты деп көрсетеді белгілі маман М. Болғамбаев [38, 163б.].

«Ғасырлар бойы қалыптасқанды қас-қағым сәтте жойып жіберу мүмкін емес», – деп жазады қазақ халқының тұрмыс жайын жетік білетін жазушы Сәбит Мұқанов. – Халықтың тұрмысы қай кезде де ұлттық сезіммен, рухани құндылықтармен, туған жерге деген сүйіспеншілікпен тамырлас... ауылға келсем болды спортқа аңсарым ауып тұрады. Бұл жерде мені қателесіп отыр демеңіздер. Өйткені, жастық шағымнан ат спортына әуестігім мені жыл сайын туған жеріме баруға итермелейді. Сонау бала кезімдегі көзім көрген Қожабай, Дос, Ақбастыкөл көлдерінің айналасында жыл сайын өткізілетін бәйге мен жігіттер сайысын сағына еске түсіремін», – деп жазады [130, Б.362].

Ел егемендігі, Тәуелсіздігіміз және ұлттық спорт түрлерінің жанашырларының арқасында 1996 жылдың 1 наурызында Алматыда бүкіл Қазақстан атбегілерінің 1-құрылтай – конференциясы өткізілді. Онда тұңғыш рет ұлттық спорттың ережелері, конституциясы қабылданды.

1996 жыл ел атбегілерінің Венгрия республикасында өткен «Бүкіл дүниежүзі атбегілерінің, шабандоздарының 1-ші фестиваліне» қатысумен ғана емес, 23 мемлекеттен озып, фестивальдің бас жүлдесіне ие болумен де ерекшеленеді.

Ұлттық спортқа арналған құлшыныстың арқасында 1999 жылдың 7 сәуірінде жаңа елордамыз – Астана қаласында Қазақстан Республикасы Ұлттық спорт федерациясының 1-ші съезі өтті. Екінші съезд 2001 жылдың 15 ақпанында өткізілді.

Қазірде Ұлттық ат спортының барлық облыстарда филиалдары құрылып, ат спорты мектептері ашыла бастады. «Маңмаңгер», «Атбегі» журналдары мен «Қазақ тұлпары» атты газеттер шығарылады.

**Тоғызқұмалақ.** Егемен Қазақстанда қарқынды дамып келе жатқан спорттық ойындардың бірі – тоғызқұмалақ ойыны. Тоғызқұмалақ зияткерлік ойындар тобына жатады.

Зияткерлік ойындар тарихы өте көне уақыттан басталады, мысалы тоғызқұмалақ ойыны тарихын төрт мың жыл десе, 1970 жылы қазіргі Алматы облысы Алакөл ауданы жерінен табылған 64 шаршыдан тұратын шахмат тақтасын осыдан үш мың жыл бұрын болғандығын дәлелдеп отыр [113].

Тоғызқұмалақ ойынының және осы ойынға ұқсас ойындардың таралу аймақтарына қарасақ оған Таяу Шығыс, Орта Азия, Үнді, Европа, Ресей, Монғолия, Қытай деп тарата беруге болады. Осы географиялық атаулардан тоғызқұмалақ ойыны және оған ұқсас ойындардың Ұлы Дала жерінде көршілес жатқан елдердің бәрі білетіндігін байқауға болады [101, Б.4-5].

Орта Азия көлемінде тоғызқұмалақ туралы алғашқы құнды еңбекті жазған түркітанушы С. Аманжолов болды. Оның 1936 жылы шыққан «Тоғызқұмалақ» кітабында, ғалым ойынның қазақ пен қырғыз халықтарының арасында көп ұшырасқанын, көшпенділердің салт-дәстүрінінің негізінде шыққанына тұжырымды деректер келтіреді.

С. Аманжоловтың «Асыра сілтемей айтқанның өзінде, бұл ойын шахмат ойынынан кем емес, әрі қызықты әрі маңызды. Сонысына қарағанда, бұл тез араның ішінде жалғыз Қазақстан емес, бүкіл Кеңестер одағына тарап кетуіне күмәніміз жоқ», – деп ХХ ғасырдың басында жазған еді [112, Б.5-10].

Бірақ Кеңестер одағы кезінде тоғызқұмалақ ойыны басқа ұлттық ойындар сияқты теріс идеологияның салдарынан тоқырауға ұшырады.

Ресей зерттеушілерінің ішінде тоғызқұмалақ туралы жазған этнограф Н. Пантусов болды. Оның «Киргизская игра тогузкумалак» атты мақаласы 1906 жылы Қазан қаласында жарыққа шықты. Бұл еңбек туралы түркітанушы С. Аманжолов: «Пантусовтың жазған ойыны тым жабайы, кей жері дұрыс емес, сондықтан да ол бұрын көңілін тартпаған, тарта алмаған болуы керек», – деп ойынның мазмұнын дәл бере алмағандығын атап өтеді.

Бұдан кейінгі ресейлік этнографтардың ішінде тоғызқұмалақты зерттеген Асия Попова болды. Ол Монғолияның шығысындағы Баянөлгейдегі қазақ ауылдарын аралап, Қазақстанға беймәлім тугулаах, есонкоргоол және тоғызқұмалақ ойындары туралы материалдар жинақтады, еңбек кейін Францияда жарияланды [119, Б.11-16].

Ресейлік И. Зелинская өзінің «Домино, нарды, кости» атты еңбегінде тоғызқұмалақ ойынын египеттегі калах ойынына ұқсас, осы ойыннан шыққан болуы мүмкін деген пікір келтіреді [60,С.36-39].

Зерттеушінің тоғызқұмалақ ойынын египеттіктердің калах ойынынан шыққан деген болжамын біз мүмкін керісінше қазақтың тоғызқұмалақ ойынынан калах шығуы ықтимал деген болжам айтқымыз келеді, оған себеп Египет фараоны Тутанхамонның бала кездегі ойнаған ойыншықтары арасында асықтардың болуы, осы асықтар туралы қазіргі мысырлықтардың түсініктері болмауы, асық ойынының Тутанхамон кезінде болғандығын және оның сырттан келгендігінің көрінісі болып табылады деген болжам айтқымыз келеді.

Мысырдың Каир қаласындағы тарихи мұражайында Тутанхамон тұтынған заттар бөлімінде «Тутанхамонның ойыншықтары» бөлмесінде тұрған асықтарды көрген белгілі журналист Нұртөре Жүсіп, мұражайды таныстырып жүрген жетекшіден – «Сіздерде мына затты не деп атайды? деп сұраса, ол бізде бұл заттың атын білмейді» деп жауап берген екен. Қазақстан делегациясы бұл заттың аты «Асық» деп аталады, бізде оны барлық адамдар біледі ол біздің ұлттық ойынымыз деп таныстырған екен [116].

Тоғызқұмалақ – ең алдымен халықтың дүниетанымы, одан кейін ой шығармашылығы, спорт, ғылым. Ресейлік және америкалық зерттеушілер тоғызқұмалақты этнографиялық ерекшелік ретінде қарастырса, еуропалықтар ұлттық мұраны ой шығармашылығының бір түрі ретінде, ешбір халыққа бұрмаламай, әділ бағасын беріп отыр, – деп жазады зерттеуші «Тас тас үшін: тақта ойындарының экзотикалық әлемі» атты кітабында.

Кітаптың ұлттық өнер туралы бөлімінде: «Қазақстан мен Қырғыстанда «боб» ойындары – «тоғызқұмалақ» деген ұлттық атаумен танылған және республикада ресми тіркелген. Бұл ұлттық ойынды осы жерді мекендеген тұрғындар осыдан 4 мың жыл бұрын да ойнаған» деп тұжырым жасайды [106, С.56-59].

А. Алмашидің «Азия жүрегіне саяхатым» атты кітабындағы тогузкоргоол туралы деректері тоғызқұмалақтың табиғатын түсінуге көмектесетін құнды еңбек ретінде бағалы. Ғалым тогузкоргоол тақтасының суретін келтіріп, оның ережелерін жазады. Бұл кітаптағы ойын ережелері тоғызқұмалақ пен тогузкоргоол ойындары бір-бірінен бөлек ойын болғанын көрсетеді [14, Б.102].

Тоғызқұмалақ ойынының даму тарихын ғылыми-теориялық, педагогикалық, әдістемелік тұрғыдан қарастырып, өз үлестерін қосқан Ә. Марғұлан, C. Аманжолов, Т. Сұлтанбеков, М. Тәнекеев, Б. Төтенаев, Ә. Ақшораев, Н. Жүнісбаев, С. Тілеубаев, Е. Иманбаев, Е. Қазбеков, М. Ноғайбаев, Ә. Байменов, С. Шарипов, М. Шотаев т.б. айта келіп, қазіргі кезде тоғызқұмалақ ойыны барлық ұлттық ойындар ішінде халық арасында таралуымен, жақсы жүйеленіп ережесінің қалыптасуымен және халықаралық аренада жақсы танылуымен ерекшелінеді.

Тоғызқұмалақ ережелерінің қалыптасуын қазақ халқының тарихы мен дүниетанымы, салт-дәстүрі ерекшеліктерімен байланысты қарау орынды. Бұл ретте ойын ережелерінің шығуы және тақта құрылысының өзгеруін бір- бірімен сабақтастық түрде қарау керек деп тұжырымдайды белгілі тоғызқұмалақшы Ә. Ақшораев [18, 78 б].

Қазақ халқы өздерінің көшпелі тұрмысында қалыптасқан әдет- ғұрыптарын, салт-дәстүрлерін рухани азық ретінде қолданып келеді. Осы рухани байлыққа ұлттық ойындар да кіреді. Ұлттық ойындарды зерттеуші ғалым Б. Төтенаев ұлттық ойындардың пайда болуы мен оның мазмұнын қазақ халқының шаруашылық жүргізу ерекшеліктерімен тікелей байланыстырады, бұл тұжырымы тоғызқұмалақ ойынының шығу тегіне де қатысты деп қолдайды.

Ежелгі көшпенділердің тұрмыс-тіршілігі көшпелі мал шаруашылығына негізделгендіктен, төрт түлікті бағу, оны ерекше күтімге алу басты еңбек түрі болып табылады. Өйткені малының арқасында адамдар тұрмыста мұқтаждық көрмей өмір сүреді. Сондықтан малдың аман-есен төлдеуі үлкен табыс болса, төрт түлігінің қысыр қалуы, қоздамауы шығын болып саналады. «Бұзаулаған сиыр» ережесі С. Аманжоловтың 1936 жылы жазылған «Тоғызқұмақ» кітабында «қойым қоздады» ережесі түрінде ұшырасады. Яғни ежелгі көшпенділердің табыс туралы ұғымы ереже түрінде кездеседі [10, Б. 5-10].

Одан кейінгі уақытта 5 отау, 25 құмалағы бар бестемше (әр ойыншыда), 7 отау 49 құмалағы бар қоздату ойындары қалыптасқан. Сонымен қатар А. Попова Баянөлгейден тапқан 6 отау 54 құмалағы бар есонкоргоол ойыны да тоғызқұмалақ тақтасы мен ережелерінің қалыптасуындағы бір саты болып табылады. Аталған ойындардың барлығы бақташылық дәуірде қалыптасқан болу керек деп тұжырымдайды Ө. Еркебұлан [119, Б.186-188]. Осы ойындардың жетілген түрі – тоғызқұмалақ болса керек. Бестемше және есонкоргоол ойындарында тұздық ережесі кездеспейді. Соған қарағанда тұздық бақташылық дәуірден батырлық дәуірге ауысу кезінде пайда болған болу керек және ол ғұндардың дүниетанымымен тығыз байланысты.

Ғұндар жорыққа шығар алдында тәңірге құрбандық шалып отырған. Құрбандық шалатын орын далалық жерде орналасқан. Міне, осы ерекшелік тоғызқұмалақта ереже түрінде жүр. Тоғызқұмалақта – «тұздық» деген ереже бар. Қырғыз бауырларымыз – «Туз» дейді. Орта ғасырда тұздықты – «тұзды үй» деп атаған. Ал одан тереңдей берсек, бұл сөздің түбірін – «тұз» емес, «түз» деген сөзден шығаруға болады. Яғни «түздегі үй». Сонда түздегі үй не болуы мүмкін? Бұл, әрине, далалық жердегі көпшіліктің құрбандық шалатын орны екендігін байқауға болады. Сонда тоғызқұмалақтағы ойын кезінде жүріс жасалған сәтте тұздық алынған отауға бір құмалақ тастап отыру (малды құрбандыққа шалып отыру) ережесі, ғұндардың құрбандық шалу салтын елестетеді. Бүгінгі күні бұл ғұрып сахаларда «тюселге» деген атпен сақталған. Сондай-ақ оларда құрбандық шалу сәтінде айтылатын салттық өлеңдер де бар. Саха халқының тілінде қазақ сөзіне ұқсас сөздер көптеп кездеседі.

Тоғызқұмалақ тақтасында екі қарсыластың отаулары қарама-қарсы орналасқанымен, шахмат, дойбыдағыдай жоғары не төмен жүре алмайсың, тек қана ортада оңға ғана жүруге мүмкіншілік бар. Өйткені жоғарғы тәңірдің мекені төмен аруақтарға тиесілі, адамдарға тиесілі жер тек орта. Яғни тоғызқұмалақта жүріс бағытқа негізделген. Ойын ережелеріне көнедегі ғұндардың сенімі әсер еткен. Сондай-ақ тоғызқұмалақ ойынында ғұндардың таңдап алған соғысу стратегиясына сәйкес, тактикалары да көрініс тапқан. Мәселен, шабуылдау, қорғану, торуылдау өз жеріне тереңдей енгізу арқылы тұтқиылдан шабуыл жасау деп таратады [32, Б.175-179].

Тоғызқұмалақ ойынына ұқсас басқа елдерде ойналатын «унее тугулаах», «бестемше», «есонкоргоол», «қоздату» т.б. ойындары ерте уақытта пайда болып біздің дәуірімізге жетті. Бұл Үндістанда «чатранш» деген атпен қаланған, бүгінгі шахмат ойынының әр түрлі кезеңдерді басынан кешіргені секілді құбылыс. Бір ерекшелігі шахмат ойынының қалыптасуына азиялықтар, европалықтар да атсалысса, тоғызқұмалақ ойынының қалыптасуына тікелей көшпенділердің әсері болды деген қорытынды шығаруға болады. Тоғызқұмалақ ойыны «малшылар» ойыны деп те аталуының себебі бекер болмас.

**Садақ ату.** Садақ атуды адамзат мал, жан-жануарларды қолға үйретуден де бұрын меңгергендігі археологиялық деректерде дәлелденеді. От қарулары пайда болғанға дейін садақ қаруы негізгі соғыс қаруларының бірі болды.

Бабаларымыз елін, жерін қорғау үшін әр уақытта бес қаруы әрқашан дайын болуына үлкен жауапкершілікпен қараған.

Қазақ садағы – жалпы көшпенділер садағының бір нұсқасы болып келеді. Садақты көбіне ат үстінде қолданғандықтан, көшпенділердің садағының жақтары жеңіл, әрі жебенің алысқа атылуына талап қойылған. Садақ бірнеше ағаш түрінен, сүйектен құралып жасалған күрделі құрама болып келеді. Садақтарды жасау әрқашан жетілдіріліп отырған. Садақты жетілдіру ісінде барлық көшпелі халықтардың үлесі бар.

Жақтың ең көне түрін Скифтер, Сақтар, Сарматтар қолданған үлгісін, қарутану ғылымында шартты түрде Скиф садағы деп атайды [20, Б.52-53].

Археологиялық деректерге сүйенсек ұзындығы шамамен 60-80 см, соған сәйкес оғының ұзындығы 60-70 см. Кейін бұл садақ үлгісі одан әрі жетілдіріліп, алысқа ату үшін адырнаның иіндері ұзартылып, атқан кезде қозғалмау үшін екі басы мен белі сүйектермен күшейтілген [62, Б.150-155].

Адырнаның әр басының екі қырына қос-қостан, беліне екі, кейде үш төрт сүйекпен (алдынан, артынан, екі қырынан) қолданылып, сүйектер ағашқа желіммен жапсырылып, ол үшін сүйектердің беті егеліп із салынған. Архелогиялық қазба жұмыстары кезінде Ғун, Түркі заманына жататын обалардан мұндай адырна сүйектері жиі табылады.

Бұл садақ үлгілерін ғалымдар шартты түрде Ғұн садағы немесе Түркі садағы деп атайды. Түркі садағының Ғұн садағынан айырмашылығы – оның енінің артқы бетіне сүйек салына бастағаны. Қазақ садағы да осы үлгідегі садақ болып келеді. Қазақ садағы кері серпінді, кірістен босатылғанда қарсы жаққа иіліп тұрады. Иіндері сүйекпен күшейтіліп, басы ағаштан бөлек жасалып иініне бекітіледі. «Жақтың адырнасына қайың, қарағай қолданылып, оның иініне малдың қабырға сүйегі қолданылған болуы керек» деп жазады белгілі ұлттық қару-жарақ зерттеуші Қ. Ахметжанов [20, Б.53-54].

Садақты түркі халықтары өте ерте кезден пайдаланып, оны жауынгерлік мақсаттан басқа аң аулап тамақ табу құралы ретінде кеңінен пайдаланғандығы туралы аңыз-ертегілерде деректер көп кездеседі, мысалы, «Ақбілек қыз Тұрғын бала» ертегісінде Тұрғын бала қабырғадан жақ, жыңғылдан оқ жасап аң аулайды [55,203б].

Археологиялық материалдарда кездесетін садақ қалдықтары, адырна сүйектер, жақтың кішкентай түрлері көне Түркілердің бейнелеу өнерлері ескерткіштеріндегі садақтың суреттері, оның формасын, көлемін, белге тағыну әдісін толық қалпына келтіруге мүмкіндік берді.

Кейін жақтың серпіні күшті болу үшін ұзын сүйек адырнаның екі иініне ішкі жағынан бекітіліп, белі мен бастарына сүйек қолданылмайтын болды. Садақтың бұл жаңа үлгісі Монғол шапқыншылығы кезіне сәйкес келгендіктен, бұл садақты шартты түрде Монғол садағы деп атайды. Бұл садақтың адырнасы екі түрлі ағаштан жасалып, иіндері бір не екі жағынан сүйекпен күшейтіледі. Санкт-Петербургтағы Этнография мұражайы қорындағы Монғол садағының иінінің әр қайсысында екі сүйектен қолданған. Жарақтың адырнасы су өтпес үшін Қайыңның тозымен (қабығымен) қапталады. Адырнаның екі басы ағаштан бөлек жасалып, иінге желіммен бекітілген. Иінімен басының түйіскен жерінде кіріс адырнаны қатты ұрмас үшін сүйектен істелген қорғағыш бар. Оны көбіне малдың бақайшақ сүйегінен жасаған.

Белгілі жұлдызшы Н. Қожамсейіт «садақ атудың қас шебері мерген Шыңғысхан жауынгерлерінің қолбасшысы Жебе болған. «Қалқаман-Мамыр» қиссасындағы ұшқан құсты құтқармайтын қаһарман тұтқын қалмақ қызының орамалын оқ жетпестің басына тігіп қойып атып түсірген. Содан бері Бурабайдағы сфинкс «Оқжетпес» деп аталған деп өз ойын білдіреді [96, Б.162-165].

Қазақ батырлары кейде жақты Бұхарадан сатып алған. Бұхарадан жасалған жақтар шығыста өте жоғары бағаланатын. Жақсы садақтардың құны бұрынғы кездерде қаншалықты қымбат тұрғанын «Батырлар жырында» кездесетін (адырнасын атқа алған), (алты атқа алған адырна), (он атқа алған Бұхаржа) деген сөздерден білуге болды [33, 109 б].

Қазақ халқы садақты «жақ», «жай», «адырна» деп те атайды.

Жақтың атылатын оғы жебе деп аталады. Басқа Түркі халықтарының тілінде бұл атаудың қолданылуына қарағанда “жебе” деп оқтың темірден жасалған бөлігін атап, кейін негізгі бөлігінің атауы оқтың жалпы атауы ретінде қолдана бастаған.

Оқтың қадалатын бөлігі – “басы”, темір бөлігі – “жебесі”, ағаштан, жасалып жебе бекітілетін бөлігі – “сабы”, оның ортасы – “белі ”, төменгі аяқ жағы “масағы” деп бөлінеді.

Жақсы ұшу үшін оқтың масағына құстың қауырсынын таққан. Оны “қанаты” деп атайды. Оқтар екі, үш, төрт қанатты да болады. Қанаты көп болған сайын оқ жақсы ұшып дәл тиеді. Оқ қанатына бүркіттің, қыранның, күшігеннің, тазқараның, құйрық, қанат, қауырсынын қолданған.

Жебелердің скиф, сақ заманындағы көне түрі үш қырлы болып, ұңғысында денеге қадалғанда алғызбайтын үшкір имегі бар болып келеді.

Ғұн заманында үш қырлы, жалпақ қырларында тесігі бар жебелер және ұңғысына сүйектен жасалған тесігі бар ысқырғыштар орнатылған жебелер пайда болды. Ысқырғыш оқтар соғыста қатты дыбыс шығарып жау әскерінің зәресін алып аттарын үркіткен.

Ғұн, Түркі замандарында әр түрлі мақсатқа қолданылатын бірнеше түрлі жебе пайда болды. Кейінгі замандарға дейін оны қазақ батырлары қолданып келді. Жалпақ келген екі қырлы жебелерді көлеміне байланысты қазақтар “Қозы жауырын” деп атайды, сауыттарды тесуге арналған төрт қырлы, үш қырлы істік жебелерді “сауыт бұзар”, “көбе бұзар” дейді. Ұшы айыр боп келген жалпақ өткір жебелер адамның, аңның дене мүшесін кесіп түсу үшін қолданылды [53, 100 б.].

Көшпенділер металмен қатар сүйектен жасалған жебелерді де қолданған, олардың формалары металл жебелердің формаларына ұқсас келеді. Адамды, аңды өлтірмей, соғып құлату үшін, басы сүйектен не ағаштан істелген “доғал оқтар” да қолданылған.

**Құсбегілік.** Адамзат тарихындағы аушы құстарға қатысты заттық айғақ б.з.д. 2400 жыл бұрын Месопотамия жерінен Нойон ула тауынан табылған атақты ғұн қазынасы арасындағы кілем, сырмақтарда тауешкіге түсіп жатқан құстың айқасы суреттелген. Есіктегі сақ обасынан табылған «Алтын адам» қазынасының жәдігерлерінде дәл осындай көріністі бейнелеген алтын тоға –Орта Азиялықтарда аушы құс культінің аса көнеден келе жатқандығының айғағы. Ертеде қазақтар тұлпарды ғана емес, сонымен бірге құсты да кие тұтып, адаммен бірге жерлейтін болған. Қазақ жерінде жүргізілген археологиялық қазба жұмыстарының нәтижелері орта ғасырда адам мүрдесімен бірге қыран бүркітті қоса жерленгендігі туралы деректер бар. Олар Атырау облысы Құлсары кентінің солтүстік шығысындағы Бекет Ата – Ақмешіт культтік-жерлеу кешенінен алты шақырым жердегі Аралтөбе қорымындағы үш қорғанның бірінен еркек пен әйел мүрдесімен аң стилінде жасалған алтын бұйымдар, бүркіт пен томағалары бірге жерленген. Үш бөліктен тұратын кеңістікке киелі бүркіт адам жанын көкке алып шығады деген танымнан туған. Шығыс Қазақстан облысындағы Маңырақ, Тарбағатай арасындағы Шілікті жазығындағы ерте темір дәуіріне жататын аттас қорғандарынан табылған алтын әшекейлер арасынан бастары артқа қайырылған шеңгелі мен жанары тастармен көмкерілген 36 дана құс (бәлкім бүркіт) кескініндегі құйма алтын қапсырмалары ұшырасады. Ал Алтайдағы әйгілі Берел қорымында жерленген көсемнің табытының төрт бұрышында мүрдені күзететін грифон бейнесі ертедегі далалықтар өмірінде жыртқыш құсқа қатысты танымның белгісі болып табылады. Осы деректер көшпенділер өмірі үшін аңшы құстардың қаншалықты маңызды болғандығын аңғартады.

Өскемен қаласынан қырық шақырымда Құрық қорғанының (б.д.д. IV-II ғғ.) бірінен мәйітпен бірге жерленген 4 бүркіт қаңқасының табылуы, атақты Есік қаласынан табылған «Алтын адамның» бас киіміндегі стильденген құс бейнелі фигуралардың көне археологиялық жәдігерлерде көптеп ұшырасуы – жыртқыш құстардың қазақ жеріндегі тарихы тереңге жайылғандығын көрсетеді [31, Б.52-54].

Тарау бойынша қорытынды:

– Қазақтың ұлттық ойындары туралы деректер халықтың ауыз және жазба әдебиеттерінде, тарихшылар, философтар, саяхатшылар, археологиялық қазба, музей жәдігерлерінде көптеп кездесетіндігін айта келіп, ұлттық ойындар барлық жастағы адамдар арасында дене тәрбиесі, еңбекке баулу, халық пен жерді қорғау істерінде кеңінен қолданылғандығын көруге болады.

– Ұлттық ойындардың көптеген түрлері қазіргі кездерге дейін өзінің мазмұнын өзгертпей сақталғандықтарымен қатар көптеген ойын түрлері мазмұны өзгеріп немесе ұмыт болғандығын көруге болады. Оларға шөген, садақ ату, жамбы ату түрлерін жатқызуға болады.

– ХХ ғасыр басынан бастап ұлттық ойындарды тәрбие құралы ретінде қолдану аясы тарыла бастағандығын көреміз, оған себеп қазақ халқының отырақшы өмірге ауыса бастауымен және Кеңес Одағы кезіндегі ұстанған идеологиялық саясаттың әсерінен деп тұжырымдауға болады.

Ұлттық ойындардың тағы бір ерекшелігі, әр ойын жас ұрпақты салиқалы да салмақты, шебер әрі епті болуға баулиды. Өйткені әрбір адам өзінен өрбіген ұрпақтың ынжық, бойкүйез болып қалмай, жан-жақты, білікті де күшті болып өсуін өмірдің мәні ретінде қабылдаған.

Жалпы, қазақтың ұлттық ойындарының қай-қайсысының да қоғамдық және әлеуметтік мәні зор. Ата-бабаларымыздың ұлттық ойындар арқылы ұрпақтың береке-бірлігі мен ынтымағын жарастырып отырған.

Осыдан мың жыл бұрын жазылған Махмуд-ал Қашғаридың «Диван лугат ат-Түрк» атты еңбегінен сол кездегі түркі халқының тұрмыс-тіршілігі, салт-дәстүрі, халқының орналасуы, тілдерінің ерекшелігі т.б. толып жатқан өте бағалы мағлұматтармен қатар дене тәрбиесіне және ұлттық ойындарға қатысы бар деректерді табуға болады. Көрсетілген еңбектегі көне түркі заманындағы ойындар мен дене тәрбиесіне қатысы бар деген деректерді тере отырып, қазіргі ұлттық ойындардың пайда болуы, қалыптасуы, ойнау тәртібінің өзгеруі туралы маңызды мағлұматтарды сараптауға мүмкіндік алуға болады.

Сонымен қатар XI ғасырдағы халық арасындағы кеңінен тараған ойындардағы пайдаланылған құрал-жабдықтар, оны қолдану тәртібінің қазіргі уақытпен салыстырғанда аз өзгеріске ұшырағандығын, яғни тарих толқынында қаншама өзгерістер болғанымен, ұлттық ойындар, дене-тәрбиесіне қатысты деректер аз өзгеріске ұшырағандығын байқадық. Біздің Махмуд-ал Қашқаридың сөздігіндегі ұлттық спортқа және дене тәрбиесіне қатысы бар деген деректерді берудегі мақсатымыз ұлттық мәдениетіміздің дене тәрбиесіне қатысты саласының тарихы ерте заманнан басталатындығын көруге болады.

Сонымен қатар, көптеген ұмыт болған ойын түрлерін қайта өмірге әкелу мүмкіндігі туындайды. Мысалы, сол заманда ең көп тараған «Шөген» ойыны ат үстінде отырып допты қуалап ойнау түрінің қазіргі кезде Европада «Поло» атымен кең тарағандығы, ал өзімізде осы ойын түрі қазір мүлдем ұмыт болғандығын көреміз. Осы ойын түрін қайта жандандыру арқылы атты баптау, ат үстінде шебер жүру, ат күтімін жақсарту сияқты жағымды істерді атқаруға болатындығын көрсеткіміз келеді.

Төменде Махмуд Қашқаридың жоғарыда көрсетілген еңбегіндегі дене тәрбиесі және ойындарға байланысты деректерді келтіреміз.

«Ел – аттың тағы бір сипаттағы атауы. Ат түріктердің қанаты болғандықтан, атты ел деп те атайды. Атбағарларды (ат бапкерлерін) ел басы дейтіні сондықтан.

Етеш – балалар жасырынып ойнайтын шұңқыр.

Оңлұқ – садақ.

Арқұн – жабайы айғыр мен қолдағы қысырақтан туған будан. Бәйгеде көбінесе осындай аттар озады.

Ігіш – тарпаң мал, асау, көнбейтін ат.

Ұлағ – ылау. Бекеттерде ауыстырып мінетін ат.

Ұшан – екі желкенді кеме.

Ереңшү – бойы екі кез келетін бәкене кісі. Ергежейлі.

Арсалық – әрі еркек, әрі ұрғашы.

Сып – екі жасқа толатын тай.

Боймал – мойнында ағы бар ат.

Бақанұқ – жылқы тұяғының ортасындағы жүрекше ет.

Қапа иулуг оқ – желегі биік оқ, жебе.

Күбе – шынжыр сауыт, темір сауыт.

Боры – оқ басының жебе ұшына енгізілетін тұсындағы ойық, кертілген айыл басы.

Теке – еркек киік. Оның мүйізінен садақ жасалады.

Тылы – оқтың басына (ұшына) байланатын (кигізілетін) қайыс.

Қарвы иа – жіңішке садақ.

Шырғүй – жебе басының қалың, жуантық тұсы.

Қарағұны – балалардың ақшамда ойнайтын ойын түрі.

Бағдады – шалды. Ол күрескенде оның аяғын шалды.

Мүңіз – мүңіз: мүйіз – мүйіз. Балалар ойыны. Балалар су жағасында тізіліп отырады. Олардың бірі мүйіз-мүйіз дейді. Екінші бала мүйізді малдарды тізіп айта бастайды. Балалар оның айтқанын қайталайды. Айтушы бала сөз арасына мүйізсіз мал айтып қосып жібереді. Қай бала соған ілесіп әлгі малдың атын атап жіберсе, сол баланы суға итеріп жібереді.

Таңұқ – соғыста найзалардың басына байлайтын жібек белгі.

Сыңарсұқ – екі кісі атқа мінгескенде, мінгескен адамның мінген тұсы.

Сіңірледі – сіңірледі. Ол садағын сіңірмен қаптап орады.

Сүріледі – жеребе тастады.

Сөкмен – батырларға берілетін аттардың бірі. «Жаудың қатарын, сапын бұзушы» деген мағынада.

Құрман – оқ, садақ салатын қалта.

Тұғзағ – ұрыс кезінде хақан тарапынан әскер қолына беріліп, соғыс біткеннен кейін қайтарып алынатын ат.

Батрақ – ұшына бір бөлек жібек мата байланған таяқ. Соғыс кезінде әскер өзін сол арқылы білдіреді.

Қысмақ – үзеңгінің екі жағындағы қос қабат қайыс. Үзеңгі осы қайыстардың арасында тұрады.

Күблүк – лай батпақты илеп, жаңғақтың үлкендігіндей етіп жасап кептірілген сақа. Ол қолмен, не сақпанға салынып атылады.

Ілекеш ойыны. Адам тобықты ашатаяқпен ұрып ойнайды. Кім тобықты қатты алысқа ұрса, сол ойынды бастайды. Қазіргі гольф ойынына өте ұқсас ойын.

Қаршыды, қапшыды – қарпысты, таласты. Ол менімен бірге тобық қарпысты. Шөген ойнап доп қағысып таласты.

Шөген (Поло) ойыны сол кезде бар екендігін байқаймыз.

Ол менің бірле иа құрұшды. – Ол менімен бірге садақ құрысты, яғни шеберлік, күш-қуат, мергендікте қайсымыз күшті екенімізді білу үшін садақ құрысты деген мағынада. Садақты ату жарысында құралмаған садақты құрып барып садақты ату тәртібін енгізуге болатындығы.

Шеврүшті – айналдырысты. Жебенің түзу-қисықтығын білу үшін тырнақ үстіне айналдырып тексеріп байқайды.

Шекменді – жеребе тастады.

Жерметті – түйдірді, өргізді. Атының құйрық-жалын асыл жібекпен түйгізу – ерліктің, батырлықтың белгісі.

Тін – рух, жан.

Тін – жүген, тізгін.

Құрт – бөрі, қасқыр.

Бағыр – бауыр. Ешкімге бойын имейтін адамды үлкен бауырлы дейді. Садақтың орта тұсын да садақтың бауыры дейді.

Талас – ат бәйгесінде Шөген доп ойнында алаңның шетіне тартылатын керме арқан.

Шалыш – шалыс, күрес.

Құғұш – қуғыш. Оқ жасау үшін қолданылатын ағаш сайман.

Шабығ – қамшының ұшы.

Башақ – оқ, не найзаның ұшындағы темір.

Топық – тобық. Шөгенмен ұрып ойнайтын доп.

Кедүк – жүннен тоқылған, дулығаның ішінен киетін бас киім.

Тасал – шөген ойнағанда алдыңғы шекараны белгілеп сызылған сызық.

Соқым – жебенің, оқтың ағаштан жасалған құйрығы. Ағашты, аршаның қалқанды бұтағы секілді кесіп алып, ішін ояды, бір ұшын тесіп оққа кигізеді, екінші ұшының дүмі болады, сонда оқ түзу салмақты ұшады.

Тосұн – мінілмеген асау, тарпаң тай.

Шөген – шөген ойыны. Қазіргі уақытта Европада «Поло» деп атайды.

Шұрам – жеңіл оқ ату. Бұл әдеттегідей атылған оқтан ұзаққа барады. Атқан адам арқасына жатып атады. Шұрам оғы дейді.

Қалва – үйренушілер оғы. Темір басының орнына ағаш бекітілген оқ.

Кеткі – кеткі ат. Төсі кең, белі жіңішке ат.

Кесме – жалпақ ұшты найза немесе оқтың ұшы.

Көшүрме ойын – көшірме ойын. Бұл «он төрт» деп ойнайтын ойын. Жерге қорғанға ұқсатып төрт сызық сызып, оған он есік ашылып, малақ тас, жаңғақ, соған ұқсас нәрселерді тастап ойнайды.

Шығылбар – кішкене қысқа оқ.

Шевүрген – шыр айналдырған. Тырнағының ұшында садақ жебесін айналдырған адам. Жебенің түзу, салмағының тең бөлінгендігін анықтау үшін жасалады» деген көне деректерді жеткізеді[102, Б.82-97.].

Махмуд Қашқаридың сөздігінен алынған деректерді бере отырып оны ғылыми айналысқа енгізу арқылы қазақтың ұлттық дене тәрбиесі, дене жаттығулары, ойындарының көнеден негізі қаланғандығын дәлелдеу басты мақсатымыз болды.

Қазіргі кездегі дүниежүзілік дене тәрбиесі және спорт саласы тарихында Азия елдері, оның ішінде түркі халықтарының дене тәрбиесі туралы деректер өте аз берілген және қазіргі спорт саласының дамуына біздің қатысымыз болмаған деген де жаңсақ пікірлер ұшырасады. Мысалы дүниежүзілік дене тәрбиесі және спорты тарихын жазған Л. Кун «Көшпелі Азия» тарауында ортағасырлық Азия дене тәрбиесіне байланысты «Европалық дене тәрбиесіне қарағанда оларда дене тәрбиесі қоғамдағы өзінің мәнінде бола алмады. Көшпенділердің тонау мақсаттарында жасаған жиі-жиі шабуылдары шаруашылықтарын және дене тәрбиесін дамытуға кедергі жасады. Оларда Европадағыдай дене тәрбиесі спорттың дамуына шаруашылық өмір сүру ерекшеліктері мүмкіндік бермеді деп жазды [75, С.130-133].

Біз өз тарапымыздан Европадағы қазіргі ат спорты, «поло» ойыны, садақ ату, жаяу жарыс, балуандар күресі, доп ойнау, мылтық ату сияқты спорт түрлері Азия елдерінде Европадағыдан кем болмағандығын, тіпті кейбірін Азиялықтардан үйренгендіктерін тарих дәлелдеп отырғандығын атап өтеміз.

**3. Қазақтың ұлттық халық ойындары мен спортының педагогикалық мәні**

Халықтардың ғасырлар бойы ұрпақ тәрбиелеуде жинақтаған бай тәжірибесін халықтық педагогика деп атайды. Педагогикалық энциклопедиялық сөздікте: «Халық педагогикасы дегеніміз – ұлттар мен ұлыстардың әлденеше ғасырларға созылған ұрпақ тәрбиесіндегі ұлттық әдет-ғұрыптары мен дәстүрлерінің, мәдени ойлау процесінің эприкалық негіздегі озық үлгілерінің жиынтығы. Халық педагогикасының негізгі түйіні – еңбек тәрбиесі және өндірістік білім, дағды, шеберліктерді жас ұрпақтың бойына дарытып адамгершілік, имандылық рухында тәрбие беру» деген анықтама берілген [122].

Осыған қосарымыз адамгершілік, имандылық деген сөздің алдына елін- жерін сүйетін патриот адамды тәрбиелеу деген сөзді енгізу қажет деп білеміз.

Қазақ халқының өзіне тән мәдени, рухани, әдеби дәстүрі тарихы көптеген мыңжылдық уақыт аралығында қалыптасты. Шығыс мәдениетінде өзіндік үлкен орны бар Ұлы Даланы мекендеген түркі тектес халықтар бір тілде сөйлеп, әлем мәдениетінің қалыптасуына теңдесі жоқ үлес қосты.

Халықтық педагогика барлық халықтардың ұрпақ тәрбиелеудегі жинақтаған тағылымдарын ғылыми жүйеге келтіріп зерттейтін, оны өмірде қолданудың әдістемелік тәсілдерін теориялық және тәжірибелік тұрғыдан негіздейтін, болашақта даму барысын зерттейтін сала болып табылады.

Халықтық педагогиканың негізгі бір саласы – этнопедагогика болып табылады. Ғылымда этностардың өмір сүру ұзақтығын 1200-1500 жыл деп мөлшерлейді. Тарих сахнасында этностардың бір-бірімен қосылып араласуы салдарынан бір этностардың жоғалуы кейбірінің жаңадан пайда болулары туралы мысалдар көптеп кездеседі. Бірақ бұл мерзім экономикалық, әлеуметтік, географиялық жағдайларға байланысты бірде ұзақ, бірде қысқа болуы мүмкін. Қазақ халқының өзіне тән мәдени, рухани, әдеби дәстүрі тарихы көптеген мыңжылдық уақыт аралығында қалыптасты.

Шығыс мәдениетінде өзіндік үлкен орны бар Ұлы Даланы мекендеген түркі тектес халықтар бір тілде сөйлеп әлем мәдениетінің қалыптасуына теңдесі жоқ үлес қосты.

Қазақтың халықтық педагогикасының дамуын ғалым п.ғ.д., профессор С. Қалиев шартты түрде төмендегідей кезеңдерге бөледі:

* бірінші дәуір: б.д.д. тас, қола замандары. Алғашқы қауымдық құрылыс кезіндегі тәрбие;
* екінші дәуір: б.д.д. VII – III ғғ. б.д.v ғ. дейін. Сақтар мен гундердің жауынгерлік тәрбиесі;
* үшінші дәуір: VI-IX ғғ. аралығы. Ұлы түрік қағанаты кезіндегі тәлім-тәрбие;
* төртінші дәуір Х-ХV ғғ. аралығы. Араб-шығыс мәдениеті, орта ғасыр ойшылдарының тәлімгерлік ой-пікірлері;
* бесінші дәуір ХV-ХVIII ғғ. аралығы. Қазақ хандығы кезіндегі ұлттық-тәлім-тәрбие көріністері/жыраулар поэзиясындағы тәлімдік ойлар;
* алтыншы дәуір ХVIII ғ.-дан ХХ ғғ. 20-ж. дейін. Қазақстанның Ресейге қосылу кезіндегі ұлт-азаттық козғалысы мен ағартушылық-демократиялық бағыттағы тәлім-тәрбие;
* жетінші дәуір 1920-1990 жж. аралығы. Кеңестік дәуірдегі ғылыми педагогиканың қалыптасуы;
* сегізінші дәуір 1991 ж. кейінгі егеменді ел. Тәуелсіз Қазақстандағы ұлттық тәлім-тәрбиенің өркен жаюы.

Қазақ этнопедагогикасының туып қалыптасуы және даму кезеңдерін үш кезеңге бөледі:

* Қазақ этнопедагогикасының туу кезеңі (ХІХ ғ. 2 жартысы);
* Қазақ этнопедагогикасының қалыптасу кезеңі (1920-1030 жж.);
* Қазақ этнопедагогикасының даму кезеңі (1970-2000 жж.).

Автор Халық педагогикасының «Толық адам» тәрбиелеу қағидасында тәрбие түрлерін 8 бағытқа бөліп, оның ішінде жеке тарау ретінде «Дене шынықтыруды тәрбиелеу» деп көрсетеді [79, Б.83-87].

Халықтық педагогиканың негізгі қағидаларына тоқтала келіп тәрбиенің біртұтастығына, дамыта тәрбиелеу, тәрбие жұмысының үздіксіз жүргізілуі, тәрбие жұмыстарын ұжымдық түрде жүргізу сияқты басты бағыттарына үлкен көңіл бөле отырып, осы қағидалардың қазіргі педагогикалық қағидалармен үндес екендігін көруге болады. Осыдан барып халықтық педагогиканың қазіргі ғылыми педагогиканың ережелері мен заңдылықтарының қалыптасуының бастауы болғандығын көреміз.

Жоғарыда айтқанымыздай, халықтық педагогиканың негізгі бір саласы дене тәрбиесі болып табылады, осы дене тәрбиесі педагогикасының көне бастауы ұлттық ойындардан бастау алады да, бала тәрбиесінен бастап, ел қорғауға қажетті адамдар тәрбиелеуге дейінгі маңызды жұмыстар осы халықтық дене тәрбиесі педагогикасының тәжірибелерінде жинақталған.

Педагогикалық теорияда ойындар түрлері, оның ішінде ұлттық ойындар баланың ақыл-ойының және денесінің дамуына қажетті негізгі қызмет түрі ретінде қарастырылады. Ойын балаға қажетті қозғалыс пен эмоциялық серпілісті қанағаттандыратын іс-әрекеттер туындатып, бала психикасының дамуына себепші болады.

Кеңестік дәуірдің алғашқы жылдарында 1918 жылы Ташкент қаласында өткізілген Түркістан аймағының халыққа білім беру сьезінің маңызы үлкен болды. Осы сьезде халықтың жаппай сауатсыздығын жою мақсатында мұғалімдер даярлау, мектептер ашу мәселелері көтерілді. 1921 жылы Қазақ Орталық Атқару Комитеті жасы 16 мен 51 аралығындағы білімі бар адамдарды сауатсыздықты жою мәселесіне жұмылдыруға шақыру жұмыстары қолға алынды. 1921 жылы Түркістан аймағында төрт институт ашылды. 1921 жылдары 2410 бастауыш және орта мектептер болды, бірақ осы мектептердің көпшілігі 1922 жылдан бастап жабыла бастады. 1925 жылы өткізілген 5 Жалпықырғыздық (Қазақтық) сьездегі Халық ағарту комитетінің мәліметі бойынша осы кезеңдерде халық ағарту саласында айтарлықтай жетістіктер болмағандығын атай келе, оқыту тілі бойынша орыс тілінде – 1183, қазақ тілінде – 649, өзбек тілінде – 33, неміс тілінде – 24 болды [162].

1924 жылдан бастап мектептерге дене шынықтыру сабағы енгізіле бастайды, бірақ мамандардың жетіспеуі салдарынан дене шынықтыру сабақтары өткізілмеді. Осы кезеңдерде Халық ағарту комитетінен басқа дене тәрбиесі мен спортты дамытуға арналған кәсіподақ үйірмелері ашыла бастады. 1926 жылы жоғары оқу орындары ректорларының жиналысында студенттер арасында дене тәрбиесі жұмыстарын өткізу туралы шешім қабылданды. Жоғары оқу орындарында аптасына 1, 2 курс студенттері үшін 2 сағат, техникумдарда аптасына 1 сағат дене шынықтыру сабақтары өткізіле бастады, сабақтар жеңіл атлетика, шаңғы, спорттық ойындар, бокс, мылтық ату сияқты түрлерден өткізілді.

Тарихтан белгілі 1917 жылы жүргізілген санақ бойынша қазақтар саны 6 миллионды құрады, ал 1937 жылғы санақ бойынша қазақтар саны 1 миллион 900 мыңға кеміді деп жазады демограф Тәтімов. Осы кезеңдер, қазақ халқының өмірінде өте қаралы жылдар болды, қазақтар саны өз жерінде 82 пайыздан 29 пайызға дейін азайды. Тарихшылар мен демограф зерттеушілердің дәлелдері бойынша қазақ халқы санының осыншама кеміп кетуі патшалық Ресей империясының отаршылдық саясаты мен Кеңес үкіметі кезінде жоспарлы түрде ұйымдастырған ашаршылық (1920-1932 ж.), коллективтендіру (1922-32 ж.), репрессия (1937-38 ж.), осы қуғын-сүргіннің жалғасы 1953 жылға дейін жалғасты [147, Б.186-199].

2-кесте – Қазақстандағы ұлттық құрамның XX ғасырдағы өзгеру барысы (пайыздық көрсеткіш бойынша)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ұлттар** | **1900 ж** | **1920 ж** | **1939 ж.** | **1959 ж.** | **1970 ж.** | **1979 ж.** | **1989 ж. (алдын ала бағалау)** | **2000 ж. алысқа жасалған болжам)** |
| Қазақтар | 75,0 | 60,0 | 38,0 | 29,8 | 32,6 | 36,0 | 40,0 | 48,5 |
| Орыстар | 8,7 | 8,0 | 40,2 | 42,7 | 42,4 | 40,8 | 38,0 | 32,0 |
| Немістер | 0,4 | 0,5 | 1,5 | 7,2 | 6,6 | 6,1 | 5,9 | 4,1 |
| Украиндар | 4,9 | 12,0 | 10,8 | 8,2 | 7,2 | 6,1 | 5,3 | 5,0 |
| Өзбектер | 2,5 | 2,0 | 1,7 | 1,5 | 1,7 | 1,8 | 2,1 | 2,2 |
| Татарлар | 1,3 | 1,5 | 1,7 | 2,1 | 2,2 | 2,1 | 2,0 | 2,0 |
| Ұйғырлар | 2,0 | 1,2 | 0,6 | 0,6 | 0,9 | 1,0 | 1,2 | 1,3 |
| Белорустар | 0,2 | 0,4 | 0,5 | 1,2 | 1,5 | 1,2 | 1,1 | 1,0 |
| Басқалар | 5,0 | 4,4 | 4,0 | 6,7 | 4,9 | 4,9 | 4,4 | 3,9 |

50 мың адам, 1918 жылдардағы «Ақтар» мен «Қызылдар» арасындағы соғыста – 900 мың адам, 1928 жылғы кәмпескелеу кезінде босып кеткендер – 15 мың, 1930-1933 жылдары болған коллективтендіру, ашаршылық, геноцид кезінде 2 млн 300 мың адам қырылды, 1930-1934 жылдардағы отырықшыландыру «асыра сілтеушілік» кезінде – 620 мың, 1927-1939 жылдары атылғандар – 25 мың, қудаланып айдалғандар – 75 мың, 1941-1945 жылдардағы Ұлы Отан соғысы кезінде 500 мың қазақ соғыста опат болды [147].

Ұлттық спорт түрлерінің ХХ ғасырдың 20-жылдарынан кейінгі даму жағдайын жеке зерттей отырып, Кеңес Одағы кезіндегі Қазақстандағы дене тәрбиесін дамытуға арналған алғашқы құжаттарға 1922 жылғы «Жаппай сауаттандыру» жұмыстарына байланысты қабылданған спорттық үйірмелер мен клубтар бағдарламаларына ұлттық ойындарды да енгізу керек екендігі туралы қаулыны алуға болады [108].

1925 жылы Қаз АССР көлемінде өткізілген спорттық жарыстар түрлеріне келсек, оларға: футбол, баскетбол, жеңіл атлетика, шаңғы тебу, коньки, допты хоккей түрлері қамтылған [147].

Дене тәрбиесі мен спорт саласына жергілікті ұлт өкілдерін тарту, мамандар даярлау мәселесінде 1930 жылдары «ғалымдардың» ұсынған шовинистік көзқарастары үлкен кедергі келтірді. Мысалы ленинградтық ғалымдар Д. Ещен, А. Пустоваловтың «Национальный вопрос в физкультурном движении» атты 1932 жылы жазылған еңбектерінде былай деп көрсетілген «О неспособности казахов заниматься спортом и достич высоких спортивных результатов из-за врожденной неполноценности их конституции» дей келе «теория коротких рычагов» деген атпен белгілі қорытынды жасап, «наука чужда и недоступна казахам» деп тұжырымдайды [56, С.49-53].

Осындай ойдан шығарылған қорытындының салдарынан қазақтарға арналған «теория коротких рычагов» атты көзқарас ұзақ жылдарға созылып, әсіресе, қазақтардың спорт саласына еркін араласып кетулеріне және ұлттық ойындардың дамуына үлкен кедергі жасады.

Мысалы, осы «теорияның» Қазақстанда іске асырылғандығын төмендегі деректерден көруге болады. Бірінші Бүкілқазақстандық дене шынықтыру жиналысының (1928 жыл) стенографиялық есебінде былай деп жазылған, (Сөйлеушілер орыс тілінде сөйлегендіктен толық мәтінін аудармасыз және түзетусіз бердік) «Восточно Казакстанский обл. Слово имеет Кодратов. …теперь дальше товарищи по вопросу вовлечения казакского населения. Этот вопрос имеет громадное значение и здесь со стороны инструкторов мы имеем целый ряд классовых выступления. Я скажу характерный случай в Семипалатинске. Мы даем контрольные задания по коплексу ГТО в декабре а в половине января начинаем делать проверку ходе выполнения контрольных цифр. И вот инструктор физкультуры когда дошла до него очередь говорит на вопрос о том. как у него сдаче норм ГТО. – У меня в коллективе все казаки, ни одного человека нет, я не могу с ним. В вопросе с казаками есть такая опасность … которую особенно выпятить. – Инструкторы физкультуры, особенно большие специалисты начинают говорить, что они коротконогие, что у них куринная грудь, словом казаки представляется в таком виде, что это не люди, а какая то особая фигура. …Под руководством Крайкома партии, во главе тов. Мирзояном мы это дело выполним (Аплодисменты)» [162]. Біз архив материалын өзгеріссіз бердік.

Қазақ жерін революцияға дейін зерттеген ғалымдар мен саяхатшылар қазақтар туралы былай деп жазады, мысалы, Е.А. Марков «Поразительная мускульная сила и выносливость киргиза, его острый глаз, отчетливо различающий малейший предмет в туманных далях горизонта, его способность проводить на седле дни и ночи, его глубокое и тонкое знание всех суровых стихий пустыни и господство над нею путем его знания...» деп дала қазағының мықтылығымен қоса, қиындықтан жол таба білуге бейімделген ептілігін де мойындайды [103].

Қазақ адамының күштілігін, ептілігін, батылдығын, сөзде тұрғыш сенімділіктері туралы А. Ямгин, А.Е. Алекторов, Д. Дмитров, А. Смирнов, Ф.А. Михайлов, А. Завадский-Краснопольский, К. Ельницский сияқты зерттеушілердің еңбектерінен көптеп кездестіруге болады.

Академик Т. Тәжібаев қазақ халқының өте төзімді, күш қуатының мол, қайсар болып келетіндігін көрсете келе, осы қасиеттердің пайда болуына негіз болған жағдайлар туралы былай деп жазады: «...порождались особыми природными, экономическими и социально-бытовыми условиями жизни народа. В этих условиях выроботался свой национальный характер казахов» деп жазады [137, С. 67].

Осы «теория коротких рычагов» атты көзқарастың кезінде іске асырылғандығын мына мысалдан көруге болады, 1945 жылы өткізілген ІІ-ші Орта Азия және Қазақстан Спартакиадасына бір де бір қазақ жастары қатыстырылмады [162, Б.131].

Осы жалған теорияның дұрыс емес екендігін қазіргі уақыт дәлелдеп, қазақ халқының дүние жүзіндегі басқа халықтармен бірдей спорттың барлық түрлерінде үлкен жетістіктерге жете алатындықтарын дәлелдеп отыр. Олардың ішінде Олимпиадалық ойындардың, Әлем және құрлық чепионаттарының, халықаралық, т.б. жарыстардың жеңімпаздары бар.

1917 жылғы Қазан төңкерісінен кейін Кеңес өкіметі басына Ленин бастаған болшевиктер келді. Сол кездегі Ресей империясының қоластында болған ұлттар мен ұлыстар сияқты қазақ халқы да болшевиктер құрған өкімет ғасырлар бойы аңсаған бостандыққа жеткізеді деп Ленин партиясына сенді.

Қазақстанның ХХ ғасыр көлеміндегі саяси-экономикалық және мәдени- әлеуметтік өмірінде болған өзгерістер ғылым мен мәдениеттің, оқу-ағарту ісінің жаңаша социалистік жолға қойылуына әкелді.

Кеңес Одағы кезінде көптеген сауат ашу орталықтарымен қоса, мектептер, жоғары оқу орындары, ғылыми-зерттеу институттары ашылып мамандар даярланды.

1933 жылы Қазақ КСР Халық ағарту комиссариаты жанынан тұңғыш Педагогика ғылымдарының ғылыми-зерттеу институты ашылып, зерттеу еңбектері мен оқулықтардың шығуына жол ашты. Осындай пайдалы істермен қатар Кеңестік саясаттың тоталитарлық жүйесі ұлттық этнопедагогиканың еркін дамуына кедергі болды.

Кеңес Одағының алғашқы жылдары ұлттық ойын мен ұлттық спорттың халықтар арасында дамуына тікелей тыйымдар болмағандығымен, оны дамытуға да мемлекеттік тұрғыдан қамқорлық болған жоқ, қабылданған қаулылар тек қағаз жүзінде қалып отырды.

1945 жылы жарық көрген М. Рақымкулов, М. Гуннердің «Краткий сборник казахских народно-национальных видов спорта» еңбектерінде кеңестік идеология ұсынған «сырты ұлттық, іші социалистік болсын» деген тапсырмадан аса алмағандықтарын көруге болады. Соның салдарынан көптеген ұлттық ойындар үлкен өзгеріске түсіп, ұлттық мағыналарынан алшақтап кетті [44, Б.5-39].

Ұлттық ойын түрлерін қазіргі дене шынықтыру пәнімен, спорт саласымен байланыста қарастырған ғылыми еңбектер мен оқу-әдістемелік құралдар қатарына А. Құралбекұлымен, С. Әкімбайұлының «Оқушылар дене шынықтыруының этнопедагогикалық негіздері» атты кандидаттық диссертациясын (2000), Е. Уаңбаевтың «Дене тәрбиесінің негіздері» (2000), З. Есмағанбетовтың «Дене тәрбиесінің теориясы мен әдістемесі» (1995), К.Н. Менлибаевтың «Роль национальных традиции в формировании и развитии патриотизма» (1993), М. Болғамбаевтың «Қазақтың ұлттық спорт ойын түрлері» (1983), А. Қарақовтың «Студенттердің дене тәрбиесінде спорттық күрестің ұлттық түрлерін пайдалану» (1996), Ж.К. Оңалбековтің «Дене тәрбиесі мен спорттың жеке адамдар арасындағы ұлттық қарым-қатынастарды дамытудағы орны» (1996) атты еңбектерін жатқызуға болады.

Әрбір ұлттың ұрпақ тәрбиелеуде бағалы педагогикалық ойлары, әдістемелері, құралдары болады, осы жинақталған тәжірибе барлық адамзаттың ортақ құндылығы болып саналады.

1. **Қазақтың ұлттық халық ойындарының этнопедагогикадағы орны**

Қазақстан тәуелсіздік алып, оны дүниежүзілік қоғамдастық танып, Егеменді ел болды. Осындай күрделі кезеңді бастан кешіріп отырған мемлекетке алдына қойған үлкен мақсаттарды шешу үшін адамзат мәдениеті мен тәрбие жүйесіндегі озық үлгілерді және өз елімізде тарихи қалыптасқан тәрбие жолдарын ұтымды пайдалану және осы тұрғыдан келгенде еліміздегі білім беру, тәрбие жүйесін тарихи даму жағынан және өзіндік ерекшелігі жағынан зерттеу қажеттілігі туындауда.

Қазақ жерінде дамыған педагогикалық, оның ішінде этнопедагогикалық үрдістер жүйеленіп, анықталып, Кеңес Одағы кезінде болған кемшіліктерді ашып көрсету, болашақта педагогикалық жұмыстардың нәтижелі болуының кепілі.

Педагогикалық тәрбие, білім қоғамдағы тарихи өзгерістер кезінде пайда болып, одан кейін өзгеріп отыратын басқа құбылыстармен (саясат, экономика т.б.) салыстырғанда өзінің тұрақтылығымен ерекшеленеді.

Адамдардың ақыл-парасаттарының жетілуіне оқу-ағарту білім алудың маңыздылығын көрсетіп, педагогика ілімінің қажеттілігін нұсқаған философ, ғалымдардың бірі әл-Фараби болды. Ол оқу-тәрбие, білім ұғымдарын азаматтық ғылымға жатқызды. Фарабидің «Қайырымды қала тұрғындарының көзқарастары» атты еңбегінде оқу, тәрбие, білім ілімінің негізін салатынын көрсетті. Білімнің мазмұн-мағынасын анықтау және оған талдау жасау жөніндегі Фараби ілімі орта ғасырдағы ғылыми ой-пікірдің ең маңызды жетістіктерінің бірі болды. Сөйтіп, ол білім салаларының дамуында және оларды жүйелеуде елеулі роль атқарды [6]. Интернет ресурстан.

Педагогика саласы білім мен тәрбие жұмыстарын тікелей жүзеге атқарушы орын деп саналғанымен, педагогика қоғамның барлық салаларымен өте тығыз байланысты, бір сөзбен айтқанда, бәрі бір-бірімен байланысқан дүние.

Қазақтың «Қолға таяқ ұстатқандай» деген cөзі – педагогиканың негізгі бір қағидасы бола алады, себебі білім мен тәрбие әр адам, әр бала жүрегіне анық қонғанда ғана адам өмір бойы осы жүрекке қонған рух күшімен өмір сүреді.

Тарихи кезеңдерде жинақталған салт-дәстүрлер, әдет-ғұрыптар, ырымдар, тұрмыс-тіршілік және шаруашылықта қажетті болып жинақталған, іріктеп алынған тәжірибелердің барлығы, болашаққа, келесі ұрпаққа педагогикалық жолдармен (әдістемелермен), оның ішінде, айтумен, көрсетумен, үйретумен беріліп келеді. Осы жұмыстар нәтижесінде адам менталитеті қалыптасып, рухани дәрежесі өседі.

Менталитеттің қалыптасуымен тікелей өріліп, бірге болатын жүріс- тұрыс, ойлау, сезіну сияқты әлеуметтік нормалардың жетілуі, тұрақтылығы педагогикалық әсер етудің дағды сатысына көтерілуімен айқындалады. Менталитет адамдар қарым-қатынастарында көрініс тауып, күнделікті өмірінің ағымына, бағытына әсер етеді.

Менталитет келе-келе қоғамдағы адамдар арасындағы қарым- қатынастарды заңмен реттеуге негіз болады. Әр адам өзі жинақтаған дүниетаным бойынша өмір сүргісі келуі адамның жеке тұлға екендігінің және өзіндік менталитеттің қалыптасуының басты көрінісі. Адамдар істерінің заңға «томпақтығы» шығып жататындығы осыдан болады. Қарапайым тілмен айтқанда адамның ойы мен бойының әртүрлі болуы әр адамның қайталанбас жеке тұлға екендігінің белгісі.

Менталитет – әр адамның ішкі рухани болмысында қалыптасатын жеке консервативті дүние, ой ұқсастығы, үндестігі қажеттілік болған кезде адамдардың бірігуіне, жалпы ұлттық серпіліске, қозғалысқа дейін ұласуына себепші болады. Осы жағдайларда адамдар көзқарастарының бір-біріне жақындауы, тартылуы, бір-бірін іздеуі пайда болады.

Көнеден қалыптасқан көшпелі күн көріс, шаруашылық жүргізу негізін салған еркіндік, бостандық, тәуелсіздік рухы ел арасында өзіндік ерекше «Далалық демократия» қалыптастырды. Осы демократиялық принциптер адамдар өмірінің барлық кезеңдерінде көрініс тапты, соның ішінде ұлттық ойындар ережесінде де сақталды.

Ғасырлар бойы осындай өзіндік ерекшеліктерімен қалыптасқан ортаға күштеп саяси әлеуметтік өзгерістерді енгізуге тырысқан Кеңестік тәртіптер мен педагогикалық прициптердің қазақ халқы арасында көпке дейін түсіністік таппауы, сіңіп кете алмауы, қазақ ұлтында қалыптасқан менталитеттің күштілігін көрсетеді.

Ұлттық тәрбие саласындағы этнопедагогиканың бастаулары, тіректері болатын негізгі бағыттар біздің ойымызша төмендегі жағдайлар болуға тиіс, оларға:

– Өнеге (отбасынан бастау алып, өскен орта ерекшелігі әсері);

– Салт-дәстүр;

– Жинақталған білім;

– Қалыптасқан тәртіп;

– Адамдар рухының деңгейі әрбір тарихи кезеңдерде әртүрлі дәрежеде болуы байқалады.

Осындай кезеңдерде ел арасындағы ғұламалар, ағартушылар, хандар, билер ел тағдырын шешуде басты роль атқарып, педагогикалық тәрбие жолдарына әсер етіп отырған.

Жоғарыда көрсетілген педагогикалық бастаулар, тіректердің бәрін әр тарихи заман ерекшелігін ескере отырып зерттеп, сараптап, есептеуге, қорытынды жасауға болатын жағдайлар, яғни бағалап, мөлшерін анықтауға болады. Осылардың бәрі педагогика объектісі болып саналады.

Педагогика өз мүмкіндігін пайдаланып қаншалықты көлемде адам санасына осы тәрбие бағыттарын қалыптастыра алуын адамның күнделікті әрекеті нәтижесінен көруге болады, яғни ол басқарылатын процесс болып табылады.

Педагогикалық әсер ету жолдарын, әдістемелерін адамдар арасына енгізу алдымен әр этностың өмір сүру ортасын, ерекшелігін ескеруді қажет етеді.

Осы қажетті жұмысты іске асыру, жаңаша педагогикалық методологияны қалыптастыру, оны меңгерту жолдарын анықтаудан басталады. Барлық оқу орындарындағы ұстаздар мен мұғалімдердің (барлық сала мамандарының) біліктілігінің негізгі көрсеткіші, осы методологияларды меңгеру деңгейі болып табылуға тиіс деп ойлаймын. Ал өз мамандықтары бойынша қажетті деңгейдегі білімі болуы ол басқа көрсеткіш талабы болып табылады.

Педагогикалық тәрбие берілетін, ауысатын жұмыс. Тәрбиенің әлсіз және мықты болуы, орынды және орынсыз болуы, мезгілінде болуы педагогикалық жұмыстың негізгі қағидаларын сақтап жұмыс істеу нәтежесіне байланысты. Осы қағидалар ұлттық ойындарды үйрету, жаттықтыру кезінде де бұлжымас тәртіпке айналуы қажет.

Қазіргі педагогика саласындағы тәрбие мен білім нәтижесі өз жұмысында этнопедагогиканың жинақтаған мол тәжірибесін синтездік тұрғыдан қолдануы тиімді болатындығын уақыт дәлелдеуде және осылай жасау педагогикалық қағидалар мен әдістемелерді өзара салыстыру мүмкіндігін тудырады.

Этностық ерекшелікті ескермей жасалынған қандай да болмасын реформалар (рухани, экономикалық, білім, денсаулық т.б.) қоғамды дағдарысқа әкелетін бірден бір тура жол екендігін тарих дәлелдеді.

Қоғам өмірінің қай саласы болмасын, жұмыс ретін уақыт аясында, мүмкіндік шеңберінде, орындалу ретін басшылыққа ала отырып қалыптастыру, барлық жұмыстардың ішіндегі маңыздысы болып табылады.

Қазір ғылымда философиялық ойлар өмірдегі барлық дамудың негізін қалаушы, жолын көрсетуші деген көзқарас қалыптасқан. Бұған тіпті ешкімнің таласы жоқ сияқты болып көрінеді. Осылай бола тұрса да философия ғылымының пайда болуының алғышартын жасаған педагогика деген ойды ұсынғым келеді.

Осы ойдың дұрыс немесе бұрыс екендігін ажырату, қазіргі қездегі сан салалы ғылымдар түрлерінің түпкі негізін қалаушы не болды? деген сұраққа жауап береді. Барлық ғылымдар саласы өз жұмыстарына педагогикалық тәрбиелік көзқараспен қарауға негіз болады деп ойлаймын.

Педагогика деген ұғым термині өмірге философиядан кейін келді деп тұжырымдайды қазіргі зерттеушілер. Тіпті педагогика философиядан ғылым ретінде кейіннен бөлініп шыққандығын біле тұра, педагогика философиядан өмірге бұрын келді деген көзқарасымды төмендегідей тұжырымдармен дәлелдегім келеді.

Оған алдымен, адамдардың ерте кездегі өз күнкөрісі үшін жинақтаған тәжірибесін ұрпағына беру, үйрету, тәрбиелеу жолдарын алу керек. Ұрпақ осы тәрбие арқылы ұғуды, талдауды үйренді, сонымен қазіргі сөзбен айтқанда педагогикалық жұмыс жасалып әсер етілді, яғни тәрбиеленді. Осы кезеңде әлі философия өмірге келген жоқ. Философия, жоғарыда айтылған педагогикалық жұмыстардың әсерінен адамдар өмірге бейімделіп, құралдар дамып жетілгеннен кейін, адамдардың жаңа формациялық сатыға көтерілуіне себепші болып өмірге келді деген көзқарасты ұсынамын. Осы кезеңде адамдардың ой-санасы белгілі бір сатыға көтерілуі пайда болып, оны философиялық ой- пікірлер деп ат қойып қабылдадық.

Білім мен денсаулық сақтау жалпыхалықтық мәселе, басқа бірде бір сала жалпыхалықтық болып саналмайды. Сондықтан білім мен денсаулық сақтау саласына «Жалпыхалықтық» деген статусты заңмен бекіту қажет деп білемін.

Қоғамдағы барлық келеңсіз жағдайларды түзетуге шамасы келетін басты күш ол дұрыс ойластырып шешілген педагогикалық принциптер мен методологиялар. Бірақ қазіргі замандағы саясат пен мемлекеттік басқару жүйесіне берілген орынсыз үлкен билік, адамдардың педагогикалық принциптерді сақтап өмір сүрулеріне кедергі келтіруші күшке айналуда. Ғасырлар бойы педагогиканың жинақтаған мол мүмкіндіктерін пайдалану, қазіргі уақытта қоғам өмірін жақсарта алатын негізгі құрал екендігін түсінген мемлекет болашағы жарқын болады деп санаймын. Себебі тарихтың барлық кезеңдерінде тәрбиенің мықтылығы шешуші роль атқарғандығын көруге болады.

Қазақтың педагогикалық ой-пікірлерінің өте көнеден бастау алатындығын біз көре отырып, ғылыми педагогикалық ойлардың жазбаша көрініс табу кезеңін ХІХ ғасырдан бастау алады деп негіздеуге болады. Осы кезеңдегі Шоқан, Абай, МәшҺүр-Жүсіп Көпеев т.б. салған жолды ХХ ғасырда А. Байтұрсынов, Ы. Алтынсарин, М. Дулатов, М. Жұмабаев, Ж. Аймауытов, С. Аспандияров, Х. Досмұхамедов, С. Әлжанов, Б. Қожахметов, Т. Тәжібаев т.б. қазақ педагогикасының қалыптасуына елеулі үлес қосты.

Осы жерде Түркістан ұйымын басқарған Мұстафа Шоқай, Әлихан Бөкейхановтардың 1917 жылдың өзінде алғашқы Түркістан Құрылтайында – «Құрылтай бағдарламасындағы өзге мәселелер арасында қазақтарды орыстардан бөле отырып, өздеріне тиесілі ұлттық басқару ұйымдарын құру және жетекшілік жұмыстары үшін әкім мен басшыларды сайлау, осы ұлт өкілдерінен сот ұйымдарын құру қажеттігі, сондай-ақ ағарту іс-шараларының кең көлемде қолға алынуы жағдайындағы баптарды да ескерткім келеді» деп қазақ халқының арасында ағарту ісін жүргізудің маңыздылығын көрсетеді және оған Түркістан ұйымының ынталы екендігін баса айтады [114, Б.18].

Бірақ осы маңызды шараларды іске асыруға большевиктік биліктің кедергі болғаны тарихтан белгілі.

Тарауды қорытындылай келе педагогика саласының қазақ жерінде дамуы тарихи қалыптасқан білім және тәрбие жүйесіне пайдалы әсерімен оған жаппай сауат ашу, дене тәрбиелерінің жаңа түрлерінің енуі сияқты жағымды жақтарымен қоса, ұлттық мәдени-тәрбие ерекшеліктерін сақтау, оны жетілдіру жағынан ХХ ғасырда көп кемшіліктерге жол бергендіктерін де көруге болады.

Қазақ халқының ұлттық ойындарының бір ерекшелігі олардың мазмұнында әлеуметтік-педагогикалық мақсаттың айқын көрінуі болып табылады.

Халқымыздың жасаған ұлттық ойындарының әлеуметтік-педагогикалық негіздерін, зерттеп пікір айту, оны тәрбие құралы ретінде ұтымды пайдалану қазіргі уақыт талабына сәйкес келеді.

Қазақ халқының этнопедагогикасының қалыптасуына негіз болған халықтың рухани-тәрбие көсемдері Асанқайғы, Шалкиіз, Жиембет, Бұқар жырау, Тәуке, Әйтеке, Қазыбек, Төле билердің педагогикалық көзқарастары оның ішінде дене тәрбиесіне байланысты еңбектері әлі зерттелінген жоқ.

Ал этнопедагогикалық ойдың дамуына үлкен үлестерін қосқан әл-Фараби, А. Құнанбаев, Ш. Уәлиханов, Ә. Диваев, С. Торайғыров, Ы. Алтынсарин, Ш. Құдайбердиев, А. Байтұрсынов, М. Жұмабаев, Х. Досмұхамедов, т.б. еңбектері қазіргі педагогика саласында кеңінен танымал, осы адамдардың еңбектеріндегі дене тәрбиесіне байланысты құнды деректерді жарыққа шығарып оқу-жаттығу сабақтарында ұтымды пайдалану қажет.

Этнопедагогиканың қарастыратын негізгі бір саласы ұлттық мәдениет болып табылады, осының ішінде маңызды бір саласы дене тәрбиесіне арналған ұлттық ойындар мен ұлттық спорт болып саналады.

Этнос – (халық, тайпа, жұрт, ұлт) жалпыға ортақ, сыртқы кескін-кейпі ғана емес, едәуір тұрақтанған ерекше мәдениеті (тілін қоса) мінез-құлқы бар, сол сияқты өзінің бірыңғай екенін және басқа этникалық топтардан бөлектігін түсінетін сана-сезімі бар, оның бұл қасиеті өз атымен (этноним) бекітілген адамдардың тарихи қалыптасқан тұрақты бір тұтастығы. Сондай-ақ территориясы да бірыңғай болуы тиіс.

Этнопедагогиканың мақсаты халықтық салт-дәстүрді, өнерді, тілін, дінін қадірлейтін, отанын, елін, жерін сүйетін жан-жақты жетілген патриот азамат тәрбиелеу. Жалпы педагогиканың негіздерін оқытып үйрету, меңгерту үшін, алдымен этнопедагогиканың теориялық-әдістемелік негіздерін оқытып меңгерту қажет. Оған этнос туралы ұғым, дамып қалыптасуы, этномәдениеттің ерекшелігі, оның әлемдік мәдениеттермен байланысы сияқты негізгі тараулар енеді. Этностың ерекшелігін этнопедагогикамен қатар этнология, этнопсихология, этнолингвистика, философия, мәдениеттану сияқты ғылымдар зерттейді.

Бүгінгі күні қалыптасқан педагогикалық ғылымның негізі ретінде халықтық педагогика мен этнопедагогика алынады. «Халықтық педагогика өз бағыттары мен зерттеулерін этностық (ұлттық, рулық) айырмашылықтарға бөлмей қарастыратын болғандықтан, халықтық аталады. Қазақ этнопедагогикасының ұрпақ тәрбиелеуде жинақтаған санғасырлық мол тәжірибесі бар. Жалпы қазақ этнопедагогикасының ұрпақ тәрбиелеудегі қағидасы «Сегіз қырлы бір сырлы» ұрпақ тәрбиелеу деген мақсат аясында болды. Осы мақсатты іске асыру үшін барлық көшпелі қазақ халқының шаруашылықты жүргізу, елін жерін қорғау, ата тегін жадында сақтау, ата салт- дәстүрін бұзбау сияқты істері жұмылдырылды» деп тұжырымдайды белгілі ғалым педагогика ғылымдарының докторы, профессор С. Қалиев [79,Б. 78-83].

Бірақ ұлттық этнопедагогикалық тәрбие түрлері тарих таразысында талай рет еріксіз сырттан күштеп енгізілген өзгерістерге түсіп, өзінің ұрпақ тәрбиелеудегі орнын жоғалтып отырды. Оған мысал ретінде Кеңес Одағы кезіндегі бүкіл одақ көлемінде орындауға міндетті болған мектептердегі педагогикалық бағдарламалар түрлерін алуға болады. Бұл бағдарламаларда әр ұлттың этникалық ерекшеліктері, өскен ортасы ескерілмей, барлығына ортақ дене тәрбиесі жоспары белгіленді.

Этнопедагогикада өз орны және ерекшелігі бар жас ұрпақтың денесін шынықтыру, денсаулығын сақтау, отанын қорғауға тәрбиелеу жұмыстарында ұлттық ойын түрлерін қолдану кеңінен пайдаланылды. Қазақ халқы бала тәрбиесін бала туа салысымен қолға алып, оған үлкен мән беріп отырғандығын көруге болады. Оған мысал ретінде қазіргі таңда бала тәрбиесін ана құрсағында жатқанда бастау керектігін дәлелдейтін зерттеулер бар.

Этнопедагогика білімі болашақ маманды тәрбие жүйесіндегі этникалық өзгешеліктер мен ұлттық даралық жайлы біліммен қаруландырады, көпғасырлық тәрбие әрекеті нәтижесінде жинақталған педагогикалық байлықты практикада қолдана алу дағдысын игеруді көздейді, оны болашақ мамандық иелеріне міндетті түрде білулері қажет.

Қазіргі заман этнопедагогикасының бастау кезеңін зерттеушілер ХIХ ғасырдың екінші жартысынан, ағартушы-демократ зиялылардың еңбектерімен байланыстыра отырып қарастырып, сол ғасырдың аяғына дейін қазақ этнопедагогикасы мен этнопсихологиясының дербес ғылым дәрежесіне көтеріле алмағандығын атап өтеді.

ХІХ ғасырда қазақ халқы Ресей самодержавиясы қоластында болды. Сол кезде туған халқының болашағын ойлаған ағартушы Ыбырай Алтынсарин 1871 жылы 31 августа Н.И. Ильминскийге жазған хатында қазақ арасына орыс алфавитін енгізу жөнінде пікірін білдіре келіп «Орыс әрпімен жазылған кітаптар қазақ арасына, тап біз ойлағандай жеңіл және тез сіңе қоймайды. Кітаптарды қазақтың өз тілінде, олардың өзіне таныс әріппен шығара білу керек» деп ойын ашық білдіреді. Бірақ Ы. Алтынсариннің бұл ұсынысын Н.И. Ильминский де, сол кездегі оқу министрі Толстов та қабылдамады. Өйткені патшалық Ресейдің түпкі мақсаты басқа еді, оны Н.И. Ильминскийдің сөзінен анық аңғаруға болады ол: «Обрусение инородцев и совершенное слияние их с русскими по вере и языку – вот конечная цель, к которой должна стремиться система инородческого образования в крае» деп ашығын айтады [22, Б. 278-279].

Қазіргі ХХІ ғасырда дене тәрбиесі мен спорттың қоғам дамуында елеулі орын алатындығын және осы сала бойынша ЖОО мамандар даярланып білім берілетіндігін ескере келіп, ЖОО-да оқытылатын «Дене тәрбиесі және спорт педагогикасы» пәніне қосымша дене тәрбиесі және спорттың этнопедагогикасы туралы пәнді енгізу, қазіргі күн талабына сәйкес деп санаймын. Себебі барлық педагогикалық ғылым өз бастауларын этнопедагогикадан алатындығы белгілі, сондықтан этностық ерекшелігі айқындалған дене тәрбиесі, ұлттық ойындар, жаттығулар туралы білім беру дене тәрбиесі және спорт педагогикасын толық және жүйелі болуына негіз болады. Қазақ халқының ғылым, білімге ұмтылып оқулары керектігін айтып, мектеп аштырып ағарту жұмыстарының жүруіне үнемі қамқоршы болып отырған Абай Құнанбаев ойындар туралы жазып, ел арасында жарыстар ұйымдастырып, өзі балуан баптап тікелей қамқоршылық көрсеткен.

Мысалы, Абай жиырма алтыншы қара сөзінде «Біздің қазақтың қосқан аты алдында келсе, түсірген балуаны жықса, салған құсы алса, қосқан иті өзгеден озып барып ұстаса, есі шығып бір қуанады. Білмеймін содан артық қуаныш бар ма екен? Әй жоқ шығар! Осы қуаныш бәрі де қазақ қарындастың ортасында бір хайуанның өнерінің артылғанына я бір бөтен адамның жыққанына мақтанарлық не орны бар? Ол озған, алған, жыққан өзі емес, яки баласы емес. Мұның бәрі – қазақтың қазақтан басқа жауы жоқ, биттей нәрсені бір үлкен іс қылған кісідей қуанған болып, ана өзгелерді ызаландырсам екен демек. Біреудің ызаландырмақ – шариғатта харам, шаруаға залал, ақылға теріс. Әншейін біреуді ыза қылмақтың несін дәулет біліп қуанады екен? Жә, болмаса, ана ыза болушы соншалық жер болып қалады екен.

Жүйрік ат – кейде ол елде, кейде бұл елде болатұғын нәрсе, қыран құс та, жүйрік ит те кейде оның қолында, кейде мұның қолына түсетұғын нәрсе. Күшті жігіт те үнемі бір елден шыға ма? Кейде ана елден, кейде мына елден шығады. Мұның бәрін адам өз өнерімен жасаған жоқ. Бір озған бір жыққан үнемі озып, үнемі жығып жүрмейді. Соның бәрін біле тұра, жерге кіргендей болып я бір арамдығы, жамандығы шыққандай несіне ұялып, қорланады екен?

Енді осылардан білсеңіз болады: надан ел қуанбас нәрсеге қуанады һәм және қуанғанда не айтып, не қойғанын, не қылғанын өзі білмей, есі шығып, бір түрлі мастыққа кез болып кетеді. Һәм ұялғандары ұялмас нәрседан ұялады, ұяларлық нәрседен ұялмайды. Мұның бәрі – надандық, ақымақтықтың әсері. Бұларын айтсаң, кейбіреуі «рас, рас» деп ұйыған болады. Оған нанба, ертең ол да әлгілердің бірі болып кетеді. Көңілі, көзі жетіп тұрса да, хайуан секілді әдетінен бойын тоқтата алмайды, бір тыянақсыздыққа түсіп кетеді, ешкім тоқтатып, ұқтырып болмайды. Не жаманшылық болса да бір әдет етсе, қазақ ол әдетінен еріксіз қорыққанда я өлгенде тоқтайды, болмаса ақылына жеңгізіп, мұным теріс екен деп біліп, ойланып өздігінен тоқтаған адамды көрмессің» деп жазады [1].

Белгілі жазушы, ақын Аян Нысаналин Абайды ағартушы ақын ғана емес «қазіргі тілмен айтқанда саңлақ спортшы» деп атайды. Оған себеп Абайдың дойбыны керемет жақсы ойнағандығын алға тартады және дойбыдан жарыстар өткізіп жеңгендермен қатар жеңілгендерге де жүлде беріп отырғандығын көрсетеді [22,-Б.4].

Абай ел арасындағы жарыстар кезінде адамдардың қандай күйге түсіп, жарыстарға қалай баға беретіндіктерін айна қатесіз көрсетеді. Ол адамдарды болып жатқан жарыстарға өте байыппен, сабырлықпен қарауға шақырады, адамдардың жарысты жақсы түсініп, ләззат алуы дұрыс болатындығы, орынсыз айғай мен реніш, күйінішке бармауға тәрбиелегісі келеді.

Олимпиадалық ойындар хартиясында және барлық үлкенді-кішілі жарыс пен ойындар кезінде тәртіп пен мәдениеттің басты болуы жағына үлкен көңіл бөлінген. Қандай да болмасын өткізілетін жарыстардың тәрбиелік, эстетикалық, көрнекілік жағына баса назар аудару арқылы спорттық жарыстарға адамдардың көптеп барып, дем алып, рахаттануын, дене тәрбиесі және спортқа қызығушылығын арттыруды қамтамасыз ету басты мақсат болып саналады.

Осы ағартушылардың ішінде біздің зерттеу тақырыбымызға жақын дене тәрбиесі туралы үлкен еңбек жазған Мағжан Жұмабаевты жеке атауға болады.

М. Жұмабаевтың 1922 жылы Орынборда, 1923 жылы Ташкентте шыққан «Педагогика» (Баланы тәрбие қылу құралы) атты еңбегінде «Жалпы педагогика» тарауының тәрбие бөлімінде «тәрбие төрт түрлі: дене тәрбиесі, ақыл тәрбиесі, сұлулық тәрбиесі, Һәм құлық тәрбиесі» деп бөледі. Осы тәрбиелер толық түгел берілсе адам дұрыс қалыптасатынын көрсетеді. Біз педагогика салаларының осылай жинақталған түрінде бөлінуін қазақ тәрбиесіне сай деп санаймыз. Осы еңбектегі «Дене тәрбиесі» бөлімінде «Жаңа туған бала бір кесек ет деуге болады. Оның жан тұрмысы әлі білінбейді. Сондықтан ата-ана жас баланы тәрбие қылғанда күшінің көбін баланың дене тәрбиесіне жұмсауға міндетті. Дене тәрбиесіне жеңіл қарауға болмайды. Жан дұрыс тәрбие қылынса болады, дененің қанша керегі бар деп ойлау дұрыс емес. Дене – жанның қабы. Қап берік болса, ішіндегі зат та берік болмақ. Дене – жанның құралы. Құралы мықты болса иесі де мықты. «Сау жан, сау денеде ғана болады» деген адамзат дүниесінің ескі мәтелі шын, дұрыс мәтел деп жазып дене тәрбиесінің маңызын айқын көрсетеді.

М. Жұмабаев осы кітабында баланың дене тәрбиесімен шұғылдану кезінде баланың салмағына көңіл бөлу керектігін, баланың денесінің жылылығына, дем алуына, жаңа туған баланың дем алу жиілігі 40-45 рет болатындығына, тамыр соғуына, жаңа туған баланың тамыр соғуы 150 ретке дейін болатындығына, бала бөлмесіне тоқтала келіп, ол «қазақтың өзіне үй бітіп, баласының бөлмесі қалып па? Шынында қазақта үй дерлік үй барма? Жоқ. Қазақтың қысқы үйінің көбі жермен жексен болып жатқан шымнан жасалған бір қуыс. Терезе дегенің тышқанның көзіндей тесік. Есіктен, тесіктен, астыңнан, үстіңнен аңырап тұрған бір суық. Жер еденсіз. Босағада қатар қатар мал төлі. Иіс, қоңыс, түтін» деп жазып сол кездегі қазақ баласының өмірге келгендегі жағдайын бар шындықпен жазады. Осындай тұрмыстың ауыр жағдайында дүниеге келген қазақ баласының көпшілігі ерте жастан ауырып, шетінеп кетіп отырғандығы ащы шындық.

М. Жұмабаев баланың жақсы өсуі үшін тамақтың орны ерекше екендігін, ана сүтінің орны, бала өскен сайын берілетін тағамның өзгеріп отыруы қажеттігін көрсетеді. Баланың дұрыс өсуіне бала киімінің де әсері бар екендігін көрсете келе, бала киімі жылы және жеңіл болуы, бала киімін үлкен кісілер киімімен бірге жууға болмайтындығын көрсетеді. Ары қарай бала бесігі туралы айта келіп бесіктің пайдасы мен зияны туралы орынды айта келіп, бесікке бөленген баланы тербетудің зияны туралы орынды айтады. Бала ұйқысы туралы айта келіп, баланы тыныш жерде, тым жарық жерден аулақ және баланы белгілі бір тұрақты жерде ұйықтату тиімді екендігін көрсетеді. Баланы күн сайын серуендетуге шығаруға басты көңіл бөледі.

М. Жұмабаев адам жаны туралы, оның бар екендігі туралы, бірақ оны осы уақытқа дейін ешкімнің көрмегендігі туралы айта келіп, жан туралы үш пікір бар екендігін айтады. Жан деген ойлау, сезу һәм басқа барлық жан көрністерінің жалпы аты дейді. Баланың жанын жақсы тәрбие қылу үшін, жанды көзбен көріп, қолмен ұстамай-ақ, оның істерін, көріністерін жақсы тексеру жетеді деп түйіндейді.

М. Жұмабаевтың қазіргі дене тәрбиесінде басты көрсеткіштердің бірі болып табылатын күш, қайрат туралы айқандары осы кезге дейін өзінің маңыздылығын жойған жоқ дей келе, тіпті осы кездегі дене тәрбиесінде дене күшін ұғыну, оны арттыру жолдарындағы қолданылып жүрген теориялық және тәжірибелік нұсқаулардың дұрыс немесе бұрыс екендігін саралап көрсетуге негіз салады, мысалы оның «Қайрат ұғымы» туралы тарауында «Біз ақыл көріністері арқылы сыртқы заттар туралы, яғни олардың өзі, ісі һәм күші туралы біле аламыз. Ішкі сезімдер арқылы жанымызда түрлі күйдің болғанын білеміз һәм ол күйді жағымды, не жағымсыз деп бағалаймыз.

Ал енді жанымызда тағы бір күш, тағы бір көрініс бар. Жан бір нәрсе істеуге, болдыруға ұмтылады. Және бұл ұмтылу соқыр ұмтылу емес, аңды ұмтылу. Міне осы бір мақсұтқа жету үшін жанның аңды ұмтылуы қайрат деп аталады. Әрине жан құр ұмтылып қана қоймайды, сол ұмтылғанды болдыру үшін денені іске қосады. Жанның қайрат күші арқылы істелетін ісі ерікті іс деп аталады. Ал енді, адамның қайрат қатыспай, еріксіз істейтін істері де болады. Мысалы адам ұйқыдан оянғанда керіліп созылады, көзге бір затты жақындатсаң кірпік жабылады, тоңсаң дірілдейсің, бала ешкім үйретпей емшек емеді, қыс жақындағанда құс жылы жаққа ұшып кетеді.

Қайрат түрлері. Қайрат төмендегі түрлерге, дұрысырақ айтқанда басқыштарға бөлінеді: тартылу, ұмтылу, һәм тілеу. Қайрат қалай жасалады? Қайрат төмендегі басқыштардан өтіп барып іске асады. Тілектің іске асуына мотив себепкер болады. Қайрат адам өмірінде өте үлкен орын алады. Шындығында, адам қайрат жұмсамай абай бола алмайды. Өмірде адам басына қиын қыстау болғанда қажытпай алып шығатын сол қайрат», – деп Мағжан Жұмабаев айта келе сол қайратты тәрбиеші балада өркендету үшін қызмет қылуға міндетті деп айта келіп қайратты өркендету жолдарын көрсетеді.

«Тәрбиеші баланы денесін дұрыс билеп, дұрыс қозғауға үйретсін. Дене мүшелері қайраттың тез қозғалуын, тез орындайтын қаруы болуы тиісті. Бала әсіресе тілегіне қожа болмайды, не тілесе соны жүзеге шығарғысы келеді. тәрбиеші баланы осындай қиянқылықтан сақтауға міндетті.

Әдет. Әрбір іс дене ісі болсын, жан ісі болсын алғашқы істегенде бірталай қиындықпен істеледі. Белгілі шарттар болғанда белгілі бір түрде іс істеу әдет деп аталады. Әдет арқылы адам белгілі ғана істерді істеп, тақақтап, ұшына шығады, анық орындайды, әрбір істің басын шата бермейді» деп жазып, қазіргі кездегі дене тәрбиесінде қолданылатын қағидалар мен әдістемелерден алшақ кетпейді, тіпті кей жағдайларда дұрыс жол сілтейді, оған мысал ретінде оның «...баланың барлық жан әсері бір-біріне берік байланған болады, бірімен бірі бірге жүреді. Мысалы, баланың денесі мен жаны, ақылы мен сезімі, сезімі мен қайраты бәрі бірге іс қылады, бұлар бір бірімен күресе білмейді. Бала бір нәрсеге ұмтылса, сол нәрсеге баланың денесі, жаны, сезімі, ақылы, қайраты бәрі бірге жұмсалады. Бала кезде алған әсердің өмір бойы естен шықпаудың әсері сол. Балалықта ылғи жағымды әсер алынса, адам өмір бойы шат көңілді болмақ, ал жағымсыз әсер алса, қорлық, жоқшылық көрсе, адам өмір бойы қасіретке бейім болмақ» деп қазіргі педагогикада көп ескеріле бермейтін пайдалы кеңестер береді [107, Б.23-39].

М. Жұмабаевтың «Педагогика» атты еңбегіндегі дене тәрбиесіне байланысты жазылған тараудың құндылығы, оның қазақ балаларының өмірімен, оларды қоршаған ортамен дене тәрбиесін бірге қарастыруы және балаға дене тәрбиесін берудегі пайдалы кеңестерді сол кездегі қазақ баласының басындағы болып жатқан жағдайлармен тығыз байланыстырып, анық көрсеткендігі болып табылады.

Қазіргі Қазақстандағы дене тәрбиесі және спортқа баулу сол Кеңес Одағы кезіндегі 250 млн халық санына арналып жасалынған жүйе екендігін ескерсек, қазіргі Қазақстанның 18 млн халқына негізделген жаңа принципке көшу қажеттігі туындап отыр.

Қазіргі дене тәрбиесі педагогикасында М. Жұмабаевтың еңбектерінің маңыздылығы жоғары екендігін көреміз.

ХХ ғасырдың 20-жылдарының өзінде дене тәрбиесіне үлкен көңіл бөлу керектігін айтып, гигиеналық талаптарды орындаудың нақты жолдарын көрсетіп жазған қоғам қайраткері Міржақып Дулатов болды. Ол өз еңбектерінде ұлттық ойындардың бірнеше түрлерін көрсетіп, денсаулыққа байланысты «Құлағың аман болады», «Мұрның аман болады», «Тыныстың амандығы үшін», «Көзің аман болады», «Саламаттық сақтау үшін», «Дененің саулығын сақтау үшін» деп аталатын өте қажетті тәрбиелік мәні жоғары еңбектер жазып педагогикалық салаға үлкен үлес қосты. Ол сол кездің өзінде халыққа қажетті салауаттық өмір салтын енгізудің маңыздығын біліп, «саулық сақтау ғылымы» керектігін көрсетті [111, Б.201-211].

Біз қарастырып отырған дене тәрбиесі және спорт саласы, оның ішінде ұлттық ойындар мен спортта негізгі ұғым болып саналатын адам денесі, жаны, рухы, демі, күші сияқты атаулар маңызды орын алады. Осы салалар бойынша үлкен ой білдіріп әзірге ешкім шеше алмаған, артына сұрақтар қалдырған адамға Мәшһүр-Жүсіп Көпеевті жатқызуға болады. Ол кісінің қазіргі ғылым салалары енді-енді ғана мойындап келе жатқан рух, жан, нәпсі, дем туралы жазғандары әлі жұмбақ күйінде қалып келеді. Қазіргі педагогика мен психология салалары ол кісінің жан, рух туралы айтқандарын әлі ғылыми жолмен зерттеп, өмірге пайдалану жағын қолға алған жоқ.

Адам денесіне күш-қуаттың қайдан келетіндігі, ондағы тамақтың орны, ас қорегінің күші туралы Мәшһүр-Жүсіп Көпеев былай дейді «Адамның денесінде ішкен-жеген қоректің ғайыптылығынан, барып тұрған тазасынан жиылып, бір араға топталып, жүректе бір рух жасалады. Мұның атын: «Рух хайуаны. Сондай болатұндығы үшін қазақ жұрты айтады бір тамақ ішерде: «Жүрек жалғайық, жан шақырайық» – дейді. Бұл сөздердің мәнісі – тамақ күшінен жиылып болатұғын нәрсе екен. Құдайдан келген басқа, бұл басқа. Құдайдан келген жан «Құл рұһпен мірір биома отитыммен алғылым Алла қылар» жанған шам сықылды үйді жарық қылғаннан басқа үй жылытуға, тамақ пісіруге күші болмайды. Хош, онан соң қаннан туған есепті болып бауырда бір рух жасалады. Оның атын «Рух шауханы» – дейді.

Он екі ағзаға азық қорек жіберіп, денені түзетіп, ұстап күшейте беруге жаһат қылып тұрады. Бұл екеуінің бірі нысан мішәбесінде адамшылықтан шығарып, жын-шайтан қылатұғын жұмыстарды жұмыстауға тырысады. Құдайдан келген рух періште мішәбесінде ғылым ұмғарып, мұның жарығымен көрініп танылады. ...Өзіңді көтеріп жүрген де, бәрін қылғызып тұрған да – жалғыз ақ дем. Сол бір дем тоқтаса тырқыйып өлесің де қаласың» деп адам өміріндегі жан, рух, демнің қалай пайда болып олардың әртүрлі, тек өздеріне сай ерекше қызметтері бар екендіктері туралы көрсете келіп, қазіргі қалыптасқан көзқарастардан басқа тың ой айтады [104, Б. 263-266].

Ол кісінің денесінің көптеген жылдар бойы молада топыраққа көмілмей, ашық ауада бұзылмай сақталуының өзі бұл жерде үлкен жұмбақтың бар екендігінің дәлелі. Қазірге білім-ғылымның осындай құбылыстарды шешуге шамасы келмей келеді, ал осындай тылсым күрделі жағдайды қолдана білген жер бетіндегі санаулы адамдардың арасында қазақ адамының болуы әрине үлкен құбылыс болып саналады. Бұл жұмбақтардың болашақта шешім табуы, адамдардың өмір туралы түсініктеріне басқаша әсер етіп, адам санасына үлкен өзгерістер әкелетіндігі сөзсіз.

Дене тәрбиесіне оның ішінде ұлттық дене тәрбиесі арқылы болашақ отан қорғаушы әскерлер дайындауға үлкен педагогикалық мән берген Кеңестер Одағының Батыры Бауыржан Момышұлы болып табылады. Ол кісінің 18 мамыр 1943 жылы Қазақ ССР-ы Халық Комиссарлары Советінің председателі Оңдасыновқа жазған хатында былай деп көрсетеді «100-ден астам ұрыстарға қатысып әрі басшылық етіп бақылағандықтан, мен сәтсіздіктің жанға батар ауыр қайғысы мен жеңістің қуанышын, жеке өзімнің және біздің солдаттардың жауынгерлік ерлігінің қуаныш сезімін басымнан өткердім».

1942 жылдың февралында-ақ «Жауынгерлік қасиеттерді тәрбиелеу туралы ойлар» жалпы тақырыпта жеке басымнан өткен ауыртпалық пен қиыншылықтардың, басқаларға жүргізген бақылауларымның қару түрі бойынша, ұрыс жүргізу тактикаларын меңгере келе осынау маңызды жұмыстардың басы педагогикалық үйретулер екендігін жеткіземін», дей келе ерлік дегеніміз не? деген сұраққа, – «Бұл адамға туа біткен қасиет емес, дұрыс жүргізілген әскери тәрбиенің желісі десе, Батылдық – қимыл әрекет есебін тәуекелге үйлестіре алушылық. Тәуекелді есеп ақтайды. Есепсіз тәуекел тұл» деп жауап бере келіп, адамның барлық іс-әрекетінің басында тәрбие, үйрету тұрғандығын анық көрсетеді [30, Б.11-21].

Этнопедагогикалық білім арқылы әр этностың ұлттық даму ерекшелігін ескеретін тәрбие түрлерін беруге болады, оларға – салт-дәстүрлер, тіл, ұлттық сана, ұлттық мәдениет түрлері енеді.

Қазақстан Республикасының этномәдени білім беру тұжырымдамасында «Өз мәдениеті арқылы өзге мәдениеттерге бағыт ұстанған адам жан-жақты мәдениетті тұлға деп ұғынылады. Жан-жақты мәдениетті тұлға – бедерлі тарихи сана иесі. Нақ осы тарихи сана этникалық та, жалпымемлекеттік те сананың негізі болып табылады. Ұлттық мәдениетті, этностың мыңдаған жылдарында қалыптасқан аңыздарды, нышандарды, бейнелерді, ұғымдарды тек халық тарихын білу арқылы ғана тануға болады» делінген [86].

Қазақстан тәуелсіздік алып, дүниежүзілік қоғамдастық таныған мемлекет болды. Осындай күрделі кезеңді бастан кешіріп отырған мемлекетіміз алдына қойған үлкен мақсаттарды шешу үшін өз халқымызда тарихи қалыптасқан тәрбие жолдарын ұтымды пайдалану қажеттілігі туындап отырғандығын көруге болады.

Қазақ жерінде дене тәрбиесіне байланысты педагогикалық, оның ішінде этнопедагогикалық ғылым жүйеленіп, анықталып, сараланбағандығын айта келіп, Кеңес Одағы кезінде педагогикалық салада болған жетістіктер мен кемшіліктерді ашып көрсету, болашақта атқарылатын жұмыстардың нәтижелі болуына жол ашады. Олай дейтініміз тек қана педагогикалық тәрбие, білім ғана қоғамда болатын саяси-экономикалық өзгерістер кезінде өзінің тұрақтылығымен ерекшеленеді.

Педагогикалық ой мен тәрбиенің тұрақтылығы ғана ұлтты ұлт ретінде сақтап қала алатын мүмкіндігі бар. Осы жағдайды есептеген сырттан келген жаулаушылар алдымен елдегі тарихи қалыптасқан тәрбие, білім негізін жоюды қолға алып, тілді, салт-дәстүрді әлсіреткендіктерін көруге болады.

Соның тікелей көрінісі ретінде ХХ ғасырда қазақ жазуын күштеп екі рет өзгерту, қолдан ашаршылық ұйымдастыру, елдегі білімді адамдарды репрессияға ұшырату сияқты амалдар қазақ ұлтының тарихи қалыптасқан этнопедагогикалық тәжірибесін әлсіретті, байланысын үзді.

Этнопедагогиканың мақсаты халықтық салт-дәстүрді, өнерді, тілін, дінін қадірлейтін отанын, елін, жерін сүйетін жан-жақты жетілген патриот азамат тәрбиелеу. Жалпы педагогиканың негіздерін оқытып үйрету, меңгерту үшін алдымен этнопедагогиканың теориялық-әдістемелік негіздерін оқытып меңгерту қажет етеді. Оған этнос туралы ұғым, дамып қалыптасуы, этномәдениеттің ерекшелігі, оның әлемдік мәдениеттермен байланысы сияқты негізгі тараулар енеді. Этностың ерекшелігін этнопедагогикамен қатар этнология, этнопсихология, этнолингвистика, философия, мәдениеттану сияқты ғылымдар зерттейді.

Ұлттық тәрбие саласындағы этнопедагогиканың бастаулары, тіректері болатын жағдайлар:

– Өнеге, отбасынан бастау алып, өскен орта ерекшелігі әсері;

– Салт-дәстүр;

– Жинақталған білім;

– Қалыптасқан тәртіп;

* Адамдар рухының деңгейі болып табылады.

Мен сіздерге тәжірибемнен өткен ойындар ішінен екі ойын түріне тоқталып өткім келеді. Бірі – асық ойыны, екіншісі – бестас ойыны. Асық ойынында балаға педагогикалық жолмен үйретуге болатын 33 қимыл- қозғалыс, ойлау, есептеу түрлері бар. Ал әсіресе қыз балалар ойнайтын «Бестас» ойыны ептілік, дәлдік, алу, қосу амалдарды үйретулерімен қоса, көз жанарын сақтауға, жетілдіруге таптырмайтын құрал екендігі белгілі. 2004 жылы 21 мың студенті бар Кореядағы Чунг-Анг университетінде қазақтың ұлттық ойындары туралы дәріс оқығанымда қыздар бестас ойнауды үйренсе, ұлдар асықты меңгерді. Менің корей студенттерінен бір байқағаным, олардың пайдалы нәрсені бірден байқағыштығы таң қалдырды. Олар «Бестас» ойынының көз жанарын жаттықтыруға пайдалы екендігін бірден сезді, жастардың басым көпшілігі көзәйнек киетіндіктерін байқадым.

Осы ғасырлар бойы жинақталған мол халықтық дене тәрбиесі тәжірибесі Қазақстан егеменді ел болғанға дейінгі уақытта жүйелі түрде зерттеліп, этнопедагогиканың маңызды бір саласы ретінде танылмады, дене тәрбиесіне байланысты жинақталған тәжірибелер мектепке дейінгі мекемелерде, орта мектеп, орта және жоғары оқу орындарында негізгі пәндердің бірі ретінде қарастырылмады.

Қазақ халқының этнопедагогикасының қалыптасуына негіз болған халықтың рухани-тәрбие көсемдері – Асанқайғы, Шалкиіз, Жиембет, Бұқар жырау, Тәуке, Әйтеке, Қазыбек, Төле билердің педагогикалық көзқарастары әлі зерттеушілерін күтуде.

Ал этнопедагогикалық ойдың дамуына үлкен үлестерін қосқан әл-Фараби, А. Құнанбаев, Ш. Уәлиханов, Ә. Диваев, С. Торайғыров, Ы. Алтынсарин, Ш. Құдайбердиев, А. Байтұрсынов, М. Жұмабаев, Ж. Аймауытов, Х. Досмұхамедов, МәшҺүр-Жүсіп Көпеев т.б. еңбектері таза қазақ көзқарасымен қалыптасқан этнопедагогика саласы болып табылады.

Қазақтың ұлттық этнопедагогикалық тәрбиесі тарих таразысында талай рет еріксіз сырттан күштеп енгізілген өзгерістерге түсіп, өзінің ұрпақ тәрбиелеудегі ерекше орнын жоғалтып, әлсіретіп алып отырды. Оған мысал ретінде Кеңес Одағы кезінде орындауға міндетті болған мектептердегі педагогикалық бағдарламалар түрлерін алуға болады. Бұл бағдарламаларда әр ұлттың этникалық ерекшеліктері, өскен ортасы ескерілмей, барлығына бірдей дене тәрбиесі жоспары міндеттелінді.

Ғасырлар бойы өзіндік ерекшеліктерімен қалыптасқан ортаға күштеп саяси әлеуметтік өзгерістерді енгізуге тырысқан Кеңестік тәртіптер мен педагогикалық прициптердің қазақ халқы арасында көпке дейін түсіністік таппауы, сіңіп кете алмауы, қазақ ұлтында тарихи қалыптасқан рухтың күштілігін көрсетеді. Педагогикалық әсер ету жолдарын, әдістемелерін адамдар арасына енгізу, алдымен әр этностың өмір сүру ерекшелігін ескеруді қажет етеді.

Қазақ әдебиетінің классигі Ғабит Мүсрепов Мұхтар Шахановқа төмендегідей сұрақ қойған екен.

– Түркі қағанаты VI-VIII ғасырда не себепті ыдырады? – деген сауал қояды.

– Жаудың күші басым түсті, жер көлемі үлкен, елдің ауызбірлігі кем болды деп дәлелдер айтқанда.

– «Негізінен дұрыс. Алайда ең бастысы, Түрік қағанаты қарсы келген жауға әскерін қарсы қоя білгенімен, мәдениетін қарсы қоя алмады», – деген екен [157, Б.264-265].

Осы мысалдан адамдардың мәдени-рухани мықтылығы негізгі күш болып саналатындығы және оны педагогикалық тәрбие қалыптастыратындығын атап өту қажет.

Қазіргі ЖОО-да оқылатын дене тәрбиесі педагогикасы және психологиясы пәндерінде дене тәрбиесінің этнопедагогикасы туралы дерек жоқтың қасы. Осындай кемшіліктер салдарынан педагогикалық тәрбие жолдары біздерде болмағандай саналып отыр, мен бұл жерде дене тәрбиесі педагогикасын мысалға алып отырмын. Осындай олқылық жағдайлардан барып біздің ой-санамызға сырттан еркін әсер ету мүмкіндіктері пайда болады. Көптеген этнопедагогикалық салаларда біз әлсіздік танытып, өзімізде бар жетістіктерді көрсете алмай келеміз. Сол кемшіліктеріміздің бірі этнопедагогикадағы дене тәрбиесі және спорт саласы болып отыр.

Қазіргі уақытта дене тәрбиесі мен спорттың қоғам дамуында елеулі орын алатындығын және осы сала бойынша мамандар даярланып білім берілетіндігін ескере келіп, ЖОО оқытылатын «Дене тәрбиесі және спорт педагогикасы» пәніне қосымша «Дене тәрбиесі және спорттың этнопедагогикасы» атты пәнді енгізу қазіргі Егемен Қазақстан жағдайында үлкен қажеттік болып отырғандығын көруге болады.

Оған себеп этностық ерекшелігі айқындалған дене тәрбиесі, ұлттық ойындар, жаттығулар туралы білім беру дене тәрбиесі және спорт педагогикасын толық және жүйелі оқытуға негіз болады.

Этнопедагогикадағы ұлттық ойындардың орнын талқылай келе төмендегідей қорытынды шығаруға болады. Қазақ халқында бала тәрбиесіне баланың дүние есігін аша салысымен зор көңіл бөлінетіндігін атап айтуға болады. Осы тәрбие істерінде дене тәрбиесі бала денсаулығын шынықтыруда, жетілдіруде маңызды орын алған. Баланың ана тілінде ойлап және сөйлеп жетілуіне, бала жанының ұлттық ерекшелікті сақтап өсуіне ықпалы жағынан ұлттық ойындар таптырмас тәрбие құралы ретінде орны өте бағалы.

Ұлттық ойындардың көпшілігі адамның дене қозғалыстарын дамытуға және дене-күш қабілеттерін күшейтуге бағытталған. Осындай пайдалы жақтары ескеріліп, ойындар дене тәрбиесіндегі қолданылатын негізгі құрал болып саналады.

**5. Қазақтың ұлттық халық ойындарындағы салт-дәстүрлер, наным-сенімдер**

Жер бетіндегі барық халықтарда қалыптасқан өзіндік салт-дәстүрлері көптеп кездеседі. Салт-дәстүр әдет-ғұрыптың жинақталған, көпшілікке ортақ қолданылатын түрлері мен рәсімдерін де қамтиды, оларға мысал ретінде әскери шерулер ұйымдастыру, әнұран ойнату, елтаңбаны, туларды іліп қою дәстүрлерін жатқызуға болады.

Әдет-ғұрып дегеніміз – белгілі бір қоғамда белгілі бір тарихи жағдайға байланысты адамдар арасында қалыптасқан қоғамдық тәртіптің түрі болып саналады. Әдет-ғұрыптар әлеуметтік өмірдің әртүрлілігіне және күрделілігіне қарамастан, белгілі ұқсастық жағдайда адамдардың біркелкі әрекет етуін қалайды және соған әсер етеді. Яғни бір қоғам ішіндегі адамдардың еңбек ету тәсілдері мен әдістерінің жалпыға ортақ қолайлы жағымды болуын іске асыра отырып, адамдардың саяси-қоғамдық іс-әрекеттерінде және күнделікті тұрмыстағы қарым-қатынастарында бірыңғайлылық әрекеттің болуын талап етеді. Осы көріністердің бәрі әдет-ғұрыптың, салттың жиынтық көрінісі болып табылады.

Ш. Уәлиханов халықтың салт-дәстүрлері мен діні, наным-сенімдерін зерттей отырып, қазақ мәдениетін өзбек, қырғыз, түрікмен, қарақалпақтардың өмір сүру әдісімен байланысты қарастырып, олардың бір-біріне тигізетін әсерін жан-жақты сөз еткен. Ол қай халықтың болмасын жалғыз өзіне ғана тән салт-дәстүрінің болмайтынын, шаруашылық кәсібі мен мәдени тұрмыс-тіршілігі аралас елдердің бір-біріне тигізер әсерінің сөзсіз болатынын дәлелдеген [159].

Қазақ халқының тұрмыс-тіршілігінде де салт-дәстүрлер көрнекті орын алады және ойындар мазмұнында да салт-дәстүрлер, сенім-нанымдар, ырымдар көптеп кездесетіндігін көруге болады.

Аса көрнекті этнограф, зерттеуші ғалым Жағда Бабалықов туралы «Этнографпен әңгіме» атты кітабында Қасымхан Бегманов «Менің аталмыш кітапты жазуыма себеп болған негізгі жай – халқымыздың жылдан-жылға елеп-ескерусіз қалып бара жатқан салт-дәстүрін жинастыру. Ол үшін ескі сөзді білетін есті адамдарды ойша сұрыптадым. Этнограф-ғалымдардың тізімін жасадым. Еңбектерін зерттеп, зерделей бастадым. Міне, сол тізімнің басына ең бірінші жазылған есім – Жағда Бабалықұлы» болды, «Қағазға түспеген көп ойларым өзіммен бірге кетер ме екен?» деп іштей қобалжушы едім…» енді бірде: «Еңбегі еш, тұзы сор, қазақтың далада жатқан шалы едім» деп Жағда Бабалық айтқандай ел арасында аршылмаған қаншама сыр жатыр [89].

Халық арасында ұлттық ойындарға байланысты қалыптасқан салт-дәстүрлер, наным сенімдердің ойын кезіндегі көрністері, ойын ережесінде ескерілуі оны ойын арқылы тәрбиелеу жұмыстарында ұтымды пайдалануға жол ашады. Сонымен қатар наным-сенімдердің рухани әсері бар екендігін ескере келіп, олардың адам психологиясына әсері арқылы дұрыс шешім қабылдау, ата салтына берік болу, ұлттық ерекшеліктерді сақтау сияқты тәрбиелік жұмыстарда орынды пайдалануға болады.

Орыс халқының белгілі педагогі К.Д. Ушинский балаға берілетін білім ең алдымен, ойын арқылы іске асатынын нақтылап, оған үлкен мән береді: «ойын үстінде балалардың ұжымдық мінез-құлқы қалыптасады» деп, ойынның әлеуметтік-педагогикалық негіздерін көрсетеді. Өзінің пікірін дәлелдей келе ғалым былай деді: «Ойынның бала қабілетін дамытуға үлкен әсері бар, олай болса ойын баланың келешек тағдырына өз ықпалын тигізеді. Халықтың бала тәрбиесі сол халықтың сан ғасырлық тарихымен тығыз байланысты, тәрбиенің негізін халықтың жақсы-жаман дәстүрінен іздестіру керек» – деп жазады [156].

Ойын мазмұнында кездесетін салт-дәстүрлер адамдардың кәсіптік-шаруашылық еңбек ету ерекшеліктеріне, жыл мезгілдеріне, діннің ықпалына қарай бейімделген түрлерін көруге болады, оған мысал ретінде баланың тұсау кесу рәсімін айтуға болады. Мысалы қазақ-қырғыз халқы арасында тұсау кесуге арналып арнайы той өткізу рәсімі бар. Осы той кезінде жиналған адамдар ішінен тұсау кесемін деген үміткерлер арасында жаяу жарыс ұйымдастыру дәстүрі бар. Осы жарыс кезінде кім жүйрік болып бірінші келсе, сол адам бала тұсауын кесу құрметіне ие болады. Осы салттың басты мақсаты – бала өскенде сол жүйрік адам сияқты болсын деген тілектен туған ырым.

Балалар ойын кезінде немесе ойнау алдында ойын тәртібін өзара келісіп алулары жиі кездеседі, келісілген шарттың ойын үстінде орындалмауы ойынның тоқтатылып, кімнің дұрыс немесе бұрыс орындағаны туралы бір шешімге келгенше талқыға түсуі немесе ойынның мүлдем доғарылуына дейін әкелуі ықтимал кездері болады.

Қазақ халқы өткізілетін той, берiлетiн ас мейрамдарды алдын ала ақылдасып, жоспарлап, орны мен күнін белгілеген. Алдын ала өткiзiлетiн ойындар мен жарыстар түрлерiн белгiлеп қоятын болған. Жұртшылыққа хабарлайтын арнаулы адамдар тағайындалған. Тойға, мерекеге, асқа жиналған жұрт хабарлаушы адамдардың көрсеткен орындарына жайғасып, орналасу кезінде ер адамдар мен әйел адамдардың жеке топталып отыруларын байқауға болады.

Қазақ халқы арасында балуандарды белдесуге шығарудың дәстүрлері әр жерде әртүрлі болған. Балуан шығарушы жақ өзінің балуанының жеңуін қалап ол туралы мақтау мен мадақтауды аямаған. Балуанды атқа, түйеге мінгізіп әкеліп, елді таңдандыру, қарсыласының мысын басу мақсатында ноқталап, шынжырлап алып шыққан. Қарсыласының үрейін ұшырып қорқыту мақсатында «түйе палуан», «өгіз палуан» атанған палуандарды кілем шетіне шынжырлап ұстайтын болған. Күжірейген дәу перілер аузынан көбік шашып, жер тарпып, аруақ шақырып, ақырып бақталасының мысын басуға тырысқан.

Жеңілген балуанның «Басынан аттау» қазақ халқының көне ырымдарының бiрiне жатады. Негiзгi мағынасы жеңілгеннің басынан аттауы арқылы оның «күшін» өзіне алуы. Бұл түсiнiк бойынша жеңiлген адамның «күшi» жеңген адамға өтуi қажет.

Кей жерлерде палуандарды атқа, түйеге мінгізіп, топ аралатып ел көзіне көрсетіп мақтап, мадақтап, ауылдың сыйлы адамы балуанға бата беріп шығарады. Балуандар аттан түсіп жерге отырып, қарсы жақтан балуан шығуын күтеді. Кім күресемін деп шықса, оның жасының үлкен-кішілігіне, салмағының ауыр-жеңіліне қарамай күреседі. «Күш атасын танымас!, Әлі жеткен алып та жығады, шалып та жығады» деген сөз осыдан қалса керек.

Балуандарға жеке жасырын ат беру дәстүрі де болған. Күресетін балуанның кім екенін жария етпес үшін, көбіне беттерін бояп немесе бетперде кигізген. Жеңген балуан қарсыласының бетпердесін шешуі арқылы өзінің жеңгендігін мойындатқан.

Балуандар арасында бір нәрсені пір тұту, аруаққа сыйыну сияқты жағдайлар жиі кездеседі. Мұндай ырымдарды жасау оған сену, өздеріне қосымша күш береді деген оймен орындалады.

Қазақтар балуандарын ел ішіндегі қадірлі адамдар қатарына санайды. Олардың күшіне таңданып, бас иеді, пір тұтады, үлгі етеді, үлкен-үлкен сыйлықтар беріп мадақтайды.

Қазақ халқы арасында жылқы малына байланысты салт-дәстүрлер өте көп кездеседі. Жылқының жал-құйрығын дәстүрге сай күзейді, ал ата мал айғырдың жал-құйрығын күземейді, ол оның төлдері жал құйрығы төгіліп өссін деген ырым-сенімнен пайда болған. Айғырдың маңдайына бие байлағанда сары май жағады, ол сүт мен қымызы мол болсын деген ырым.

Жылқы атасын Қамбар ата деп санап, жылқы малы желден жаралған деп санайтын сенім бар. Жүйрік жылқыны адамдар көзінен тасада ұстап, үстіне сәндеп жабу жауып алып жүреді, ондағы мақсат сырт адамның «көзі түседі», көзінің сұғы бар адамдар көрсе, жүйрік атқа зиян келеді деп одан сақтанудың жолы.

Жүйрік аттың кекіліне, құйрығына қара бас үкі тағады, үкінің артқы сабағын қызыл матамен орап буып байлайды. Бұл ырымның мақсаты сұқтана қараған адамның көзі үкіге түсіп жануарға зиян келмесін дегенді білдіреді.

Жылқының құйрығын шолтыйтып күземейді, олай болған жағдайда жылқы тұқымсыз қалып өспейді деген сенімнен туған.

Сырттан келген бөтен кісі әдейілеп барып жылқы мен құлынды өзі барып көрмейді, ондағы ойы жылқы иесінің көңіліне келіп сақтануынан болады, жылқыны иесінің еркімен рұқсат сұрап көреді. Жүйрік ат пен сиырды бірге айдамайды, жаймайды, ол сиырдың жолы ауыр деп есептелетін сенімнен туған. Жүйрік атпен жоғалған малды іздемейді, жоқ табылмаса «ат жасып, асылы қайтады» деп есептейді, себебі жақсы аттың сезімі күшті болады, ол да иесі сияқты ренжиді деп саналады. Түйе, сиыр малдарының терілері «ауыр, қатты» терілер саналып, жүйрік жақсы аттар денесіне қатты тиеді деп, тек жылқы терілерінен жасалған қамшыларды пайдаланады. Жылқы иесі өлсе жылқыны мінбей, өлген адам жылына «тұлдап» сояды.

Жүйрік жарату кезінде ат пен арқанды аттамайды, ондағы ойлары «ала жіпті аттамаған тазамын» дегенді білдіреді. Жүйрікке күл бастырмайды, жүйрік аттың жабдығын ұрламайды. Аттың басынан, көзінен ұрмайды, шідер, тұсамыс, өре қамшымен ұрмайды егер адам ұрса өзі жаяу қалады деген ескертпе бар.

Белгілі этнограф қазақ халқының ұлттық дәстүрін насихаттаушы Жағда Бабалық «Қазақ халқы бүкіл өң-түсті қылаң, баран деп екі топқа жіктейді деп бөліп көрсетіп, қылыңға – ақ боз, шаңқан, шаңқан боз, тарлан, ақ тарлан, боз тарланды жатқызады.

Баранға: қара, қоңыр, көк, жасыл, қызыл, қүрең, жирен, торы, сұр, күлгін, құла, шабдар, сары, т.б. түстерді таратады. Халқымыз баранға жіктеген өң-түстері табиғаттағы кемпірқосақ түсі негізінде аталғандығын көрсетеді. Әр түстердің өздерінің де көптеген өңдерге бөлінетіндігін көрсетеді, мысалы, көк түсті – қара көк, теңбіл көк, көк сұр, қызыл көк, көк бурыл, ақ көк, ақ көктеу, тарлан көк, көк сұрлау, қызыл көктеу, көк бурылдау деп таратады. Әр түстерді көптеген өңге бөле келе, осы түстерді мал, жылқы жануарына да қолданады [51].

Қазақ халқы аттарды өзіндік жүрісі, жылдамдығына қарай – сәйгүлік, тұлпар, ұшқыр, желтимес, арғымақ т.б. сөздерді қолданады.

Аттарды қозғалу қасиеттеріне қарай – аяңшыл, желісқор, жортақ, жүрдек, жорға, текітек, ұшқыр, шығымды, шыға салма, тызетпе, құйын, қаршынды, жүйрік, бәйге, арғымақ, тұлпар, қазанат тағы басқаша атаулармен атаған. Аттардың осы ерекшеліктерін ескеріп қазақ атбегілері, бапкерлері ат ойындарының түр-түріне таңдай білген.

Жылқыны тани білу, оны іріктеп-сұрыптап баптай білу тек ат спорты үшін емес, сонымен бірге шаруашылыққа қыруар пайда келтіретін игілікті іс.

Саятшылыққа байланысты сенім-нанымдар, әдет-ғұрып, ырымдар көне дәуірден бастау алады. Жан-жануарларға, аң-құсқа, заттарға табыну түркі ұрпақтарында қазірге дейін сақталған. Саятшылыққа байланысты сат дәстүр аңшыға айтылатын «қанжығаң майлансын, атар көбейсін, жолың болсын» деп бата беріп шығарып салудан басталады. Адамдар аң-құстардың мінез құлқыларын зерттей келе, олардың ауа райының ерекшелігіне қарай жайылатындығын, тығылып жасырынатындықтарын білу, аңшының олжалы болуына үлкен әсері барын есептеген. Осындай ерекшеліктеріне қарай аң ұстауға қажетті құрал-саймандарды дайындаған. Аңға сейсенбі күні жиі шығу «сейсенбі сергелдеңі» осы күні аң-құс сергелдеңге түседі деген сенімнен туған. Кей жерлерде біздің ауыл «бұл аң-құсты атпайды» деген сөздерді есуге болады. Оған себеп аң-құстардың сол жерде азайып кеткендігін ескеріп сақтау, көбейту ниеттерінен туған. Әдетте ауыл маңын мекендейтін аң-құстарды атпайды. Көктем кезінде “бетің шұбар болады» деп балаларға құс жұмыртқаларын жарғызбайды. Аң-құс, балықтардың көбейіп, ұрпақ өсірер кезінде саятшылық етуге тыйым салынады. Ел арасында «қасиетті жерлер» деп аталатын орындарда мекендеген аң-құстарды ауламайды, оларды сол жердің «иелері» деп санайды. Қазақ халқы дала аң-құстарын «адал және арам» деп бөледі.

Қазақ халқы ұлар құсын атпайды, тек дәрілік мақсатта қақпан құрып ұстайды, ел арасында себепсіз ұларды атқан кісі жамандыққа жолығып ұлып қалады деген сенім бар. Аң құстардың аттарын балаға қою қазақ халқының арасында жиі кездеседі, ондағы ойлары солар сияқты еркін, сұлу, күшті болсын деген ниеттен туындаған.

Ертеден келе жатқан көк бөріге табынушылық дәстүр бүгінгі күнге дейін сақталып келеді. Бөрі бейнесі қазақ туларына салынған. Бұл сенім біз көк түркілер көк бөрінің ұрпағымыз дегеннен тараған. Ертеде ауыл арасында ұрлық істеген адамды табу үшін «қасқырдың тарамысын өртегелі жатырмын» деп жар салатын болған. Ондағысы тарамыс өртегенде ұрының аяқ-қолы құрысып, шолақ болып қалады деген нанымнан туған. Аяғым осындай дертке шалдығады деп қорыққан ұры, ұрлаған дүниесін әкеліп берген. Қазақтар арасында қасқырды ырымдап «Ит-құс, Даладағы» деп айтулары жиі кездеседі. «Малың ит-құстан аман ба?» деу соны меңзейді. Дала аң-құстарының адамдар «иесі» болулары жиі кездеседі.

Қазақ халқы арқар, құлжа, тау ешкі, таутекені «қоңыр аңдар» деп атайды. Аңшы түзден үйіне келгенде мылтығын тексеріп далада қалдырады, мылтықпен бөгде үйге кіру жақсы ырымға жатпайды. Сақа аңшылар жас аңшыларға «қоңыр аңдарды жаппай қыруға болмайды, киесі атады» деп ескертіп отырады. Қоңыр аңдардың енесін атудан аңшылар аулақ болған, балаларының «жетімдіктерінен» қорыққан. Ауға түскен шабақты босатып жібереді. Ұстаған балықтарды санамайды, оны бөлуді жасы үлкен адамға тапсырады. Қазақ тілінде саятшылыққа байланысты мың жарымдай сөз бар екендігін белгілі этнограф Жағда Бабалық өз еңбектерінде келтіреді.

Саятшылық дәстүрдің ішінде бүркітшілік жер жүзіндегі басқа елдермен салыстырғанда қазақ елінде өте жақсы дамыған. Бүркітшілік өнері қазақ халқының төл өнері болып табылады. Егеменді Қазақстан туында бүркіттің бейнесі болуы осының дәлелі.

Ұлттық ойындар түрлерінде кездесетін салт-дәстүрлер, наным- сенімдер, жол-жоралғылар, дәстүрлер қазіргі күнге дейін сақталғандығын, оларды балалар мен жастар тәрбиесінде кеңінен қолдану қажеттігін айтамыз.

**6. Қазақтың ұлттық халық ойындарын топтау, жүйелеу және атаулар беру**

Әр халықтың ұлттық ойындары мазмұнында белгілі бір мақсаттары мен әлеуметтік-психологиялық тұрғыдан ерекше қасиеттері болады. Барлық халықтардың ұлттық ойындары ғылыми тұрғыдан зерттеу объектісі болып табылады.

Дене тәрбиесі және спорт саласында ойындарды топтау, жүйелеу оларға атау беруде зерттеулер мен талдауларды қажет етеді. Ойындарды топтау, жүйелеу, оларға атау беру, маман кадрлар даярлау, саланы басқару жұмыстарында, спорттық жарыстар өткізу кезінде, заңдар мен шешімдер қабылдауда, спорттық арбитраж жұмыстарында бірізділікті қамтамасыз етіп, мамандар арасында ортақ түсіністік қалыптастырады. Ойындарды жүйелеу, топтау сөздіктер мен анықтамаларда, ғылыми-зерттеу жұмыстарында, экономикалық, қаражат жоспарлауда көптеп қолданылады. Ойындарды топтау, жүйелеу ойындарды тәжірибеде ұтымды пайдалану, тиімді таңдауды іске асырады.

Ойындарды топтау, жүйелеу, оларға атау беру отандық ортақ түсінік, ортақ термин қалыптастыруға, оқыту, зерттеу, үйрету жұмыстарында бірізділіктің болуын қамтамасыз етеді. Ойындарды топтау, жүйелеу, атау беруде ортақ түсінік пен бірізділіктің болмауы салдарынан мемлекеттік құжаттарда, ақпарат құралдарында, оқулықтарда, сөйлеу тілімізде бір ұғымды әртүрлі қолдану, әртүрлі атау беру жиі орын алуда.

Ұлттық ойындардың ел арасында кең тарауына байланысты бір ойынның әр жерде әртүрлі тәртіппен ойналуы және атауларының әртүрлі болып келуі жиі кездеседі. Осы жағдайды ескере келіп, ойындарды бір жүйеге келтіру, топтау және атау беру мәселесі шығады. Топталып, жүйеленбеген ойындарды тәжірибелік тұрғыдан қолдануда, ережесін айқындауда көп кедергілер пайда болады.

Ойындарды жүйелеу арқылы оларды қолдану кезінде ойнаушыларды жынысына, жасына қарай бөлу, олардың дене-күш даму ерекшелігін, мінез-құлқын ескеру арқылы ойнаушыларды топқа бөлу, оқу-жаттығу кезінде берілетін жүктемелер мен демалу ұзақтығын анықтау, жыл мезгіліне бөлу сияқты қажетті шараларды іске асыруға мүмкіндік туады.

Ойындарды жүйелеу, топтау, барлық ақпаратты бір жерге жинақтауға және осы ақпаратты ғылыми және тәжірибелік тұрғыдан пайдалануға мүмкіндік береді.

Қарапайым түрде топтауға мысал ретінде балаларды жастарына қарай бөлуді алуға болады. Мысалы: ойынға 5 жастағы балаларды жұмылдыруды алайық. Топқа осылай бөлу балалардың жас мөлшерлерін ескергенімен оларды жыныстарына қарап бөлуді ескермейді. Топтар арасындағы ұқсастық бір-біріне өте жақын болуымен ерекшеленеді.

Ойындарды жүйелеу, балаларды топқа бөлу ойынды үйрету әдістемесін жетілдіруге көмектеседі. Ойын топтары арасында айырмашылықтар неғұрлым көп болса, ойынды меңгеру әртүрлі деңгейде өтіп, қиындықтар туындайды.

Ойындарды топтау белгілі бір барлығына ортақ белгілеріне қарай топтауды іске асырады, мысалы жүгіру ойындары, секіру ойындары, ұлдар немесе қыздарды жеке топтау сияқты ортақ ұқсастықты қамтамасыз етеді. Топтау ойнаушыларды жас ерекшеліктеріне қарай бөлу, олардың дене-күш ерекшеліктерін, мінез-құлықтарын ескеру, сабақ барысында оқу-жаттығу кезінде берілетін жүктемелер мен демалу ұзақтығын анықтау сияқты қажетті шараларды іске асыруға мүмкіндік береді.

Ел арасында бір ойынның әртүрлі атауы болуы және әртүрлі нұсқамен ойналуы жиі кездеседі. Мысалы: “Қарагие” – “Найза лақтыру”, “Аң аулау” – “Құспен аулау”, “Қақпа тас” – “Бес тас”, “Садақ ату” – “Жамбы ату” – «Жебе тарту», Алтын сақа – Алшы – Құмарлық – Хан ату – Асық деп аталуы кездеседі.

Қазақ халқының мәдениеті мен этнографиясына зор үлес қосқан зерттеуші А. Диваев ұлттық ойындарды жинаумен қатар, ойындарды ойнаушы адамдардың жас ерекшеліктеріне қарай бөліп көрсетеді. Мысалы ол ойындарды жеті жасқа дейінгі балалар ойыны, жеті жастан он бес жас аралығындағы жасөспірімдерге арналған ойындар, он бестен отызға дейінгі ересектер ойыны деп бөліп, қазақ ойындарын топтауда бірінші теориялық ұсыныс жасайды.

Осыны негізге ала отырып қазақтың ұлт ойындарын үш топқа бөлген. Бірінші топқа, сәбилер ойыны деп ат қойып, баланың дүниеге көзқарасын қалыптастыратын ойындарды жатқызады. Екінші топтағы ойындарды бозбалалар ойыны, үшінші топтағы ойындарды жігіттер ойыны деп атайды да, осы топқа жататын ойындардың өзін үш топқа бөліп:

– қоғамдық өмірге байланысты;

– жедел қимылды ойындары;

– спорттық маңызы бар ойындар деп атайды [47, Б. 67-68].

А. Диваевтың бұл еңбегін ұлттық ойындарды тұңғыш рет классификациялық бөлініс жасалған еңбек деп тануға болады.

Академик Ә. Марғұлан «қазақтар құс атаулыны бір-біріне қарама-қарсы екі үлкен топқа – желбесін құстар және тұяқты құстар деп бөледі.

– Етін жеп, мамық жүнін кәдеге жарататын қазақтар «желбесін құстар» деп атаған құстарға су құстары мен суға жүзе алмайтын қыр құстарын жатқызады.

– Тұяқты құстар тобындағыларға қазіргі ұғыммен қыран құстарды жатқызады. Оларды қолға көндіріп аң алатын «қыран заттылар» немесе аушы құстар және «керексіз заттылар» деген екі топқа бөледі. Құсбегілікте қолданылатын құстарды үлкен аушы құстар және кішірек қыран құстар деп екі түрге бөледі» деп көрсетеді [26].

Ұлттық спорт саласында садақ тарту өнері ерекше орын алады. Садақтарды жасалу түрлеріне және орнына қарай – «Сақ садағы», «Гұн садағы», «Түркі садағы», «Монғол садағы», «Қазақ садағы», «Саржа садақ» т.б. деп бөледі.

Жебе түрлерін зерттеуші Ерлан Карин «Қазақ ауыз және жазба әдебиетіндегі жебе түрлерінің атаулары» деген еңбегінде, «Біздің анықтағанымыздай садақ жебесінің 100-ге жуық түрлері белгілі, ал осы жүз түрлі жебенің 40-қа тарта ғана атауларының жиырмаға жетер-жетпес түрлері сәйкестендірілді» дей келіп, көшпелі әскери өнер мен дәстүрдің қазақ даласында қаншама күрделі даму кезеңдерінен өткендігін көрсетеді [53].

Қазақтың қару-жарағын зерттеуші Қалиолла Ахметжан садақ оқтары, оқ ұшының формасы және жасалу материалдарына байланысты топқа, жебе басының пішініне байланысты типке, қимасына байланысты нұсқаға бөледі.

Жебелерді түр-түстеріне қарай жебелерді – сырлы жебе, сұр жебе, сары жебе, ақ жебе, көк жебе, қызыл жебе т.б. деп атайды.

Жебелердің сабының түрлеріне және жасалған материалдарына қарай: «қу жебе», «қайың оқ», «тобылғы сапты», «қамыс оқ», «ағаш оқ», «ши оқ», «темір оқ», кейінгі кезде жаңа материалдарды қолдануға байланысты жаңа атаулары кездеседі.

Жебенің басындағы оқтар жасалған темірлеріне немесе заттарына қарай – темір оқ, болат оқ, ағаш оқ, сүйек оқ, тас оқ деп бөледі.

Жебеге қадалған қауырсын түрлеріне қарай – «екі қанатты», «төрт қанатты», «сары жүн оқ», «қауырсын жебе», «үкілі оқ», «қарға жүнді», «күшіген жүнді» т.б. Оқтың қауырсын байлаған жағын «масақ» деп те атайды [20].

Жебе дұрыс және дәл ұшуы үшін оның масағына құстардың қауырсынын таққан. Оны «қанаты» деп атайды. Оқтар екі, үш, төрт қанатты болуы мүмкін. «Оқтың қанатына бүркіттің, қыранның, күшігеннің, тазқараның құйрық, қанат қауырсындарын қолданған» деп көрсетеді.

Жебе ұштарындағы оқтардың жасалу түрлеріне қарай – «екі қырлы», «төрт қырлы», «алты қырлы», «доғал оқ», «қозы жауырын», «томар оқ», «істік оқ», «әндіген», «тіз оқ», «қадау оқ», «аңғау оқ», «айыр оқ», «ақмаңдай оқ» деген аттары бар.

Оқты қолдану міндеттеріне, қызыметіне қарай – «сауыт бұзар», «көбе бұзар», «ақ берен», «сарнама», «ысқырғыш», «жез айыр», «аңғаусын» т.б. деп бөледі. Жебенің сабының ұзындығына қарай – «сай кез оқ», «кез оқ», «он екі тұтам оқ» деп бөледі. Садақты ату, қолдану жағдайларына қарай – түрегеліп тұрып ату, тізерлеп ату, жатып ату, арқасында жатып ату, ат үстінде ату т.б. түрлерлеріне бөлінеді.

Қазақ ойындары мен спортын зерттеуші Е. Алимханов балуандар күресін ел арасында қазақ күресі, күресу, белдесу, шалыс, алысу, жекпе-жек, арысқа шығу, күш сынасу, сайысу деп атайтындығын көрсетеді. Балуандарды дәрежесіне қарай: Бас балуан, Түйе балуан, Атан балуан, Нар балуан, Өгіз балуан, Кеуде балуан, Сұңқар балуан, Тархан, Толағай балуан, Арыстан балуан, Барыс балуан, Сұңқар балуан т.б. Балуан адамдарға қаратып айтылатын сөздерге: дәу, мықты, шоң, тегі жай емес, жауырыны жерге тимеген, тізесі бүгілмеген, басынан адам аттатпаған, бітімі бөлек, өр тұлға, батыр, білегі күшті, арыстың алыбы, көк құрыш, күш иесі, дүлей күш, алапай күш, қара күш, сұрапыл қайрат, жойқын күш, шым болат, шымыр, көк құрыш, сүйегіне біткен мол қайрат иесі т.б. сөздер қолданылатынын көрсетеді [5, Б.18-23].

Е. Сағындықов «Қазақтың дидактикалық ойындарын сабаққа пайдаланудың кейбір жолдары» атты еңбегінде ұлттық ойындарды үш топқа бөледі:

– ойын сауық ойындары;

– оймен келетін ойындар;

* дене шынықтыру мен спорт ойындары деп топтайды [128].

М. Гуннер қазақтың ұлттық ойындарын:

– жалпы ойындар;

– қарсыласу мен күресу сипатындағы ойындар;

– ашық алаңқайдағы ойындар;

– қыс мезгіліндегі ойындар;

– демалыс ойындары;

– ат үстіндегі ойындар;

– аттракциондық-көрініс ойындар деп бөледі [44].

Дене тәрбиесі мен спорт саласының ғалымы педагогика ғылымдарының докторы, профессор М. Таникеев ұлттық спорттың дамуын Кеңес Одағы кезінде зерттеп, осы саланың Қазақстанда және шет елдерде танылуына үлкен үлес қосқан ғалым болды. М. Таникеев ұлттық ойындарды төмендегідей топтарға бөледі:

– қазақтың халық ойындары;

– спорттық ойын түрлері;

* ат үстінде ойналатын ойын түрлері [145,Б. 32-35].

Ұлттық ойындарды көп зерттеген ғалым Б. Төтенаев ұлттық ойындарды төмендегідей топтарға бөліп көрсетеді:

1. Салт-дәстүрлер негізіндегі ұлттық ойындар, оларға:

* мерекелік ойындар;
* дәстүрлі халық ойындары;
* халықтың тұрғылықты жеріне байланысты әдет-ғұрып дәстүрмен ұштасқан ұлттық ойындары.

2. Жастар және қозғалмалы ойындар, оларға:

* бір-үш жасқа дейінгі бала ойыны, бесік жыры негізінде;
* табиғат аясында ойналатын ұлттық ойындар;
* жан-жануарға еліктеп ойнайтын ұлттық ойындар;
* затпен, ойын құралы арқылы ойналатын ұлттық ойындар;
* ойын құралынсыз ойналатын ойындар деп бөледі.

Б. Төтенаевтың осы топтауларынан біз ұлттық ойындардың көптеген салаларға бөлінетіндігін көре отырып «Салт-дәстүр негізіндегі ұлттық ойындар» мен «Жастар және қозғалмалы» ойындар арасында бір-бірімен ауысудың көп екендігін байқауға болады [149, Б.24-29].

Ғалым Ә. Бүркітбаев ұлттық ойындардың тәрбиелік мәніне баса көңіл бөле отырып ойындарды «Өзін-өзі және өзінің қабілетін бөлу ойындары» деп екіге топтайды [39, Б.80-87].

Ұлттық ойындарды зерттеуші п.ғ.к. Ж.М. Төлегенов төмендегідей топтарға бөледі:

– қимыл жылдамдылығын, ептілікпен үйлесімділікті дамытуға бағытталған ұлттық ойындар;

– күшті, төзімділікті дамытатын ұлттық ойындар;

– зейін мен қимыл тездігін тәрбиелейтін ойындар;

– лақтыру қимылын дамытатын ойындар;

– негізгі қимылдық сапаларды дамытуға байланысты ойындар.

Біз бұл топтаулардан көретініміз Ж. Төлегенов ойындарды адамның қозғалыс және дене күш қабілеттері түрлеріне қарай топтайды [152, Б.18-19 ].

Ғалымдар А. Құралбекұлы мен С. Әкімбайұлы қазақтың ұлттық ойындарын тұлғалық-салауаттық деп бөліп, оларды төмендегідей топтарға таратады:

* еңбек тұрмыс ойындары;
* дене шынықтыру спорт ойындары, оларды:

- жедел дене шынықтыру спорт ойындары;

- баяу қимылды дене шынықтыру спорт ойындары;

* ойлау арқылы орындалатын ойындар [92].

Зерттеуші Б. Мендалиев ұлттық ойындарды:

* мазмұнды сюжетті ойындар;
* сюжетсіз ойындар;
* қызықтырғыш ойындар деп бөледі.

Б. Мендалиевтің топтауы мектеп жасына дейінгі балалар ойындарына қолайлы екендігін көруге болады [109, Б. 47-49].

Сейдахметов Е.Е., Қуатбеков Ш.Н. «Жанұядағы дене тәрбиесі мен ұлттық ойындардың маңызы» атты еңбектерінде ойындарды тақырыптарға бөліп, жеке-жеке ат қойып, топтастырады. Атап айтқанда, көпшілік ойындар мақал-мәтелдер, қазақтың нақыл сөздері, халық жұмбақтары, ойлап көріңізші, жаңылтпаштар, ауызша есеп деген тақырыптармен береді [133,-Б.3-16].

Зерттеуші Т.Ж. Бекпатчаев ұлттық ойындарды 10 топқа бөліп көрсетеді:

– ойыншықтармен ойналатын ойындар;

– лақтыру, жүгіру және секіру элементтері қатынасатын ойындар;

– күрес және қарсыласу элементі кездесетін ойындар;

– көзді байлап ойналатын ойындар (бағдарлай білуді дамыту);

– алаңда ойналатын ойындар (кешке, түнде өткізіледі);

– суда ойналатын ойындар;

– әскери-өнерлік ойындар;

– столда ойналатын ойындар;

– ат-спорты ойындары;

– аттракциондар ойыны деп бөліп, ойнаушыларды жас ерекшеліктеріне орай балалар ойыны, үлкендер ойыны деп бөледі [37, Б.25-26].

Зерттеуші Н.К. Ахметов ойындарды табиғи және жасанды ойындар деп бөледі. Табиғи ойындарды спорттық және құмарлық ойындар деп бөліп, жасанды ойындарды академиялық (оқытушылық) ойындар деп атап, оны тағы екіге бөліп көрсетеді:

– иммитациялық ойындарды – рөлдік ойындар, жобалау ойындары, іскерлік ойындары деп үшке бөледі;

– иммитациялық емес (оқытушылық) ойындарды – символдық және крассвордтар, ребустар деп бөледі [20, Б.11-12].

Шакимшарип Ыбыраев өзінің «Соқыр теке» кітбында ойындарды қолданатын материалдарына, атқаратын қызметіне, айтылу формасына қарай: ойын жырлары, айтыс ойындар және ойындар деп бөліп қазақ халқының ойын фольклорының пайда болуы, дамуы, таралу жолдары, ойындардың халық психологиясы, тұрмыс-тіршілігі, әдет-ғұрпына әсерін зерттеу маңызды жұмыстар екендігін атап көрсетеді [158, Б.3-15].

Аюбай Құралұлы "Қазақ дәстүрлі мәдениетінің анықтамалығы" атты сөздікте ұлттық ойын түрлерін аңға байланысты ойындар, малға байланысты ойындар, түрлі заттармен ойналатын ойындар, зеректілікті, ептілікті және икемділікті қажет ететін ойындар және соңғы кезде қалыптасқан ойындарға топтайды [97].

Профессор Е. Алимханов қазақтың ұлттық ойындары мен спортын жүйелеу, топтаудың өзіндік үлгісін ұсынады. Бұл жүйелеудің басты ерекшелігі ойын түрлерін:

* қазақтың дәстүрлі еңбек-тұрмыс, салт, ойын-сауық ойындары;
* ережесі қалыптасқан, бекітілген спорттық ойын түрлері;
* жаңадан қалыптасқан ойындар;
* ермек ойындарды жеке;

– ойын аттары белгілі, бірақ ойын мазмұны ұмытылған түрлеріне бөліп, оларды бөлек қарастырып, жеке топтап, ғылыми айналысқа енгізеді.

Бұлай жүйелеу мен топтаудың басты мақсаты, қазақтың дәстүрлі еңбек-тұрмыс, салт, ойын-сауық ойындарын біріктіре отырып, болашақта спорт түріне айналған ойын түрлерін, дерек көздерден және ел арасынан табылған ойындарды және жаңадан қалыптасқан ойындарды топтарға қосып отыруға жол ашу болып табылады.

Профессор Е. Алимханов бойыншақазақтың ұлттық ойындары және спортын жүйелеудің бөлінуі:

1. Қазақтың дәстүрлі еңбек-тұрмыс, салт, ойын-сауық ойындары;
2. Мал, жан-жануарларды қолданып немесе соларға еліктеу ойындары;
3. Ережесі қалыптасқан, бекітілген спорттық ойын түрлері;
4. Жаңадан қалыптасқан ойындар;
5. Ермек ойындар;
6. Дереккөздерде және халық арасында аттары бар, бірақ мазмұны әзірге белгісіз ойындар.

**Қорытынды**

1. Жоғарыда келтірілген ұлттық ойындарды топтау, жүйелеуге арналған еңбектерді сараптай отырып, елімізде ұлттық ойындарды топтау, жүйелеуге бағытталған жұмыстардың бар екендігін және олардың түрлері мен мақсаттарының да әртүрлі бағытта болғандығын көруге болады.

2. Қазақтың ұлттық ойындары мен спортын жүйелеу, топтау білім беру, оқыту, үйрету, жаттықтыру жұмыстары сапасын арттыруға, мамандар арасында ортақ түсінушіліктің болуына, ғылыми зерттеулерде бірізділікті қалыптастыруға үлкен септігін тигізеді. Уақыт өте келе, теориялық және тәжірибелік талаптардың негізіне сай ойындарды жүйелеу мен топтауды сараптап жетілдіріп отыру тиімді болатындығын көруге болады.

3. Ұлттық халық ойындары туралы жазылған ғылыми-зерттеу еңбектерде ойындарды топтастыру төмендегідей негізгі 24 бағытқа бөлінген.

Олар:

1. Ойын-сауық ойындары;
2. Ой-зейін, интеллектуалды ойындар;
3. Тұрмыс-салт, дәстүрлік ойындар;
4. Мазмұнды діни ұғымдары бар ойындар;
5. Мерекелік ойындар;
6. Еліктеу ойындары;
7. Нәресте-бала ойындары;
8. Жастар ойындары;
9. Ересектер ойындары;
10. Қызықтырғыш ойындар;
11. Әскери ойындар;
12. Ойыншық ойындары;
13. Рөлдік ойындар;
14. Еңбек-тұрмыс ойындары;
15. Жануарлар дүниесіне байланысты ойындар
16. Ән, жыр, музыкамен ойналатын ойындар;
17. Жыл мезілдері ойындары;
18. Спорт ойындары;
19. Затпен және затсыз ойналатын ойындар;
20. Жаңадан, қазіргі уақыттағы құрастырылған ойындар;
21. Той ойындары;
22. Қазақтың дәстүрлі еңбек – тұрмыс-салт, ойын-сауық ойындары;
23. Дереккөздерде және халық арасында аттары бар, бірақ мазмұны әзірге белгісіз ойындар;
24. Ермек ойындар.

Жоғарыдағы 24 бағыттағы топтастыруларды жүйелей келе, ойын мазмұндарына байланысты ортақ төмендегідей бір жүйеге біріктіру тиімді болады деп санаймыз:

1. Қазақтың дәстүрлі еңбек – тұрмыс, салт, ойын-сауық ойындары;
2. Ережесі қалыптасқан, бекітілген спорттық ойын түрлері;
3. Ой-зейін, интеллектуалды ойындар;
4. Жаңадан қалыптасқан ойындар;
5. Ермек ойындар.

Қазақтың ұлттық халық ойындары мен спортын жүйелеуді негізгі 5 бағытқа топтай отырып, біз мамандар арасында ортақ түсінушіліктің болуына, ғылыми зерттеулерде бірізділікті қалыптастыруға мүмкіндік аламыз.

1. **Қазақтың ұлттық халық ойындары мен спорт түрлеріндегі кәсіптік сөздер, ұғымдар**

Ұлттық ойындар мен спортта қолданылатын кәсіптік атау сөздер мен ұғымдар жеке бір сала ретінде танылуы, қалыптасуы халқымыздың тіл байлығының сақталуына, жетілуіне, білім мен ғылымның дамуына үлкен үлесін қосады. Ұлттық ойындар мен спорттың кәсіби анықтамалық сөздігі қазіргі уақытта жинақталу, жетілу, қалыптасу жағдайында. Ұлттық ойындардың қалыптасуы тарихы ұзақ уақыттарды қамтитын кезеңнен өтіп, ойындардың атауларына, мазмұндарына айтарлықтай өзгерістер енді, кейбір ойындар спорт түрлеріне ауысып ережелері қалыптасты, жүйелі түрде жарыстар өткізіле бастады.

Қазақ халқының кейбір ойындары халықаралық дәрежедегі спорт қатарына өтті, мамандар даярлаудың аясы кеңейді, спорттық жаттықтырушылар арасында ортақ кәсіптік терминдік сөздерді қолдану талаптары артты. Отандық және халықаралық сөздіктер қалыптаса бастады. Осы өзгерістердің барлығы ұлттық ойындардың арасында кәсіптік атау сөздер мен ұғымдардың қалыптасуына ықпал етті.

**Балуандық өнерде қолданылатын кәсіптік атау сөздер мен ұғымдар.**

Балуандар күресін ел арасында әртүрлі атайды: қазақ күресі, күресу, балуан бәйге, белдесу, алысу, жекпе-жек, арысқа шығу, шалыс, сынасу т.б. сөздер қолданылады.

Балуанның күрестегі дәрежесін көрсету мақсатында қолданылатын сөздер: Бас балуан, Түйе балуан, Атан балуан, Нар балуан, Өгіз балуан, Кеуде балуан, Сұңқар балуан, Тархан, Толағай балуан, Арыстан балуан, Барыс балуан, Сұңқар балуан, Қаршыға балуан, Өгіз балуан, Кеуде балуан, Дәу балуан т.б. деп келеді.

Балуан адамдарға қаратып айтылатын сөздерге: дәу, мықты, шоң, тегі жай емес, жауырыны жерге тимеген, тізесі бүгілмеген, басынан адам аттатпаған, бітімі бөлек, өр тұлға, батыр, білегі күшті, арыстың алыбы, көк құрыш, күш иесі, дүлей күш, алапай күш, қара күш, сұрапыл қайрат, жойқын күш, шым болат, шымыр, көк құрыш, сүйегіне біткен мол қайрат иесі т.б. сөздер қолданылады.

Күресу ережесіне байланысты сөздер: шабуылдаушы, қорғанушы балуан, әдіс-айла, әдіс-тәсіл, қарсы әдіс, аралас әдіс, жықты, жығылды, лақтырды, құлатты, шалды, ілді, қақты, аударды, көтерді, сүріндірді, отырғызды, бұрады, айландырды, тең түсті (итжығыс болды), «ер кезегі үшке дейін», ұпай санымен жеңді, айқын басымдылықпен жеңді, таза жеңді, ескерту алды, сылбыр күресті, күрестен шеттетілді.

**Ат спортында, атбегілікте қолданылатын кәсіби атау сөздер және ұғымдар.**

Ат спортының еліміздегі алатын орны өте ерекше. Қазіргі уақытта ат ойындары жаңа мазмұндағы ұлттық және халықаралық спорт түрлеріне айналуда.

Қазақ халқы жылқы малын қатты қастерлейтін халық, сондықтан аттар туралы – «желден жаралған ер қанаты», «жылқы ақылды жануар», «жылқы жұпар иісті», «қанатты жылқы», «қазақ жылқы мінезді» деген мадақ сөздерді қолданады.

Махмуд-ал Қашғаридың ХІ ғасырда жазған «Диван лугат ат-Түрк» атты еңбегінде «Ел – аттың тағы бір сипаттағы атауы. Ат түріктердің қанаты болғандықтан, атты ел деп те атайды. Атбағарларды (ат бапкерлерін) ел басы дейтіні сондықтан» деп құнды деректі жеткізеді [102].

Ел арасында атбегі атты баптаушы адамдарды «ат жаратушы», «сұңғыла адам», «бапкер», «көзі қарақты», «атсейіс», «атпаз», «сайыпкер», «сайыпқыран» деп атайды. Бәйге атын танитын адамды халқымыз «ат сыншысы» деп атаса, атты жаратып баптауды кәсіп етушілікті «атбегілік» деген, кейде атпаз, сайыпкер деп те атаған. Жүйрік аттың өзіне тән ерекше күтімі болады, мұны баптау дейді. Бапкер жылқы малының бүкіл қыр-сырын жете білуі қажет.

Белгілі этнограф қазақ халқының ұлттық дәстүрін насихаттаушы Жағда Бабалық « Қазақ халқы бүкіл өң түсті қылаң, баран деп екі топқа жіктейді. Қылыңға – ақ боз, шаңқан, шаңқан боз, тарлан, ақ тарлан, боз тарланды жатқызады.

Боранға – қара, қоңыр, көк, жасыл, қызыл, қүрең, жирен, торы, сұр, күлгін, құла, шабдар, сары, т.б. түстер деп таратады. Халқымыз баранға жіктеген өң-түстері табиғаттағы кемпірқосақ түсі негізінде аталғандығын көрсетеді. Әр түстердің өзідерінің көптеген өңдерге бөлінетіндігін көрсетеді мысалы, көк түсті – қара көк, теңбіл көк, көк сұр, қызыл көк, көк бурыл, ақ көк, ақ көктеу, тарлан көк, көк сұрлау, қызыл көктеу, көк бурылдау деп атайды. Осы сияқты әр түстерді көптеген өңге бөледі [51].

Қазақ халқы аттарды өзіндік қозғалу қасиеттеріне қарай аяңшыл, желісқор, жортақ, жүрдек, жорға, текітек, ұшқыр, шығымды, шыға салма, тызетпе, құйын, қаршынды, жүйрік, бәйге, арғымақ, тұлпар, қазанат тағы басқаша атаулармен атайды. Осы ерекшеліктерін ескеріп қазақ атбегілері аттарды ойындар мен спорт түрлерінің ерекшеліктеріне қарай таңдай білген.

Жылқыны тани білу, оны іріктеп-сұрыптап баптай білу тек ат спорты үшін емес, сонымен бірге халық шаруашылығына үлкен пайда келтіретін игілікті іс.

Аттың жүрісі, жылдамдығына қарай – сәйгүлік, тұлпар, ұшқыр, желтимес, арғымақ т.б. сөздер қолданылады. Аттарды баптау барысында аттың «терін алу» маңызды іс болып келеді. Аттың терін бордақ тер, ащы тер, тұнық немесе мөлдір тер деп бөледі. Халықта «Бәйгеге қосар аттың ерін алма терін ал, күреске түсер балуанның көңілін жайла, шерін ал» деген мақал бар.

Жер жүзіндегі аттарды тұқымдарына (пародаларына) қарай 164 түрге бөледі.

**Садақ атуға байланысты қолданылатын кәсіби атау сөздер және ұғымдар.**

Қазақтардың тұрмыс-тіршілігінде, жауынгерлік өнерінде, ұлттық ойындарында садақты қолдану кең тараған. Ежелден садақ негізінен соғыс қаруы ретінде қолданылып, қолдану мақсатына, қолданушының жас ерекшелігіне, жасау түріне және заттарына қарай көптеген түрлерге бөлінеді.

Садақ түрлері – «Сақ садағы», «Гүн садағы», «Түркі садағы», «Монғол садағы», «Қазақ садағы», «Саржа садақ» т.б. Қазіргі кезде садақ ату спортынан олимпиадалық, әлемдік, халықаралық дәрежедегі жарыстар өткізіліп, кең тараған спорт түрі болып саналады.

Жебе түрлері туралы зерттеуші Ерлан Карин «Қазақ ауыз және жазба әдебиетіндегі жебе түрлерінің атаулары» деген еңбегінде, «Біздің анықтағанымыздай садақ жебесінің 100-ге жуық түрлері белгілі, ал осы жүз түрлі жебенің 40- қа тарта ғана атауларының жирмаға жетер жетпес түрлері сәйкестендірілді» дей келіп, көшпелі әскери өнер мен дәстүрдің қазақ даласында қаншама күрделі даму кезеңдерінен өткендігін көрсетеді [53].

Қазақтың қару-жарағын зерттеуші Қалиолла Ахметжан садақ оқтары оқ ұшының формасы және жасалу материалдарына байланысты топқа, жебе басының пішініне байланысты типке, қимасына байланысты нұсқаға бөледі.

Жебелерді түр-түстеріне қарай – сырлы жебе, сұр жебе, сары жебе, ақ жебе, көк жебе, қызыл жебе т.б. деп атайды.

Жебелердің сабының түрлеріне және жасалған материалдарына қарай: «қу жебе», «қайың оқ», «тобылғы сапты», «қамыс оқ», «ағаш оқ», «ши оқ», «темір оқ», кейінгі кезде жаңа материалдарды қолдануға байланысты жаңа атаулары кедеседі.

Жебенің басындағы оқтар жасалған темірлеріне немесе заттарына қарай – темір оқ, болат оқ, ағаш оқ, сүйек оқ, тас оқ деп бөледі.

Жебеге қадалған қауырсын түрлеріне қарай – «екі қанатты», «төрт қанатты», «сары жүн оқ», «қауырсын жебе», «үкілі оқ», «қарға жүнді», «күшіген жүнді» т.б. Оқтың қауырсын байлаған жағын «масақ» деп те атайды [20].

Жебе дұрыс және дәл ұшуы үшін оның масағына құстардың қауырсынын таққан. Оны «қанаты» деп атайды. Оқтар екі, үш, төрт қанатты болуы мүмкін. Жебе оғының қанатына бүркіттің, қыранның, күшігеннің, тазқараның құйрық, қанат қауырсындарын қолданған.

Жебе ұштарындағы оқтардың жасалу түрлеріне қарай – «екі қырлы», «төрт қырлы», «алты қырлы», «доғал оқ», «қозы жауырын», «томар оқ», «істік оқ», «әндіген», «тіз оқ», «қадау оқ», «аңғау оқ», «айыр оқ», «ақмаңдай оқ» деген аттары бар.

Оқты қолдану міндеттеріне, қызыметіне қарай – «сауыт бұзар», «көбе бұзар», «ақ берен», «сарнама», «ысқырғыш», «жез айыр», «аңғаусын» т.б.деп бөледі.

Жебенің сабының ұзындығына қарай – «сай кез оқ», «кез оқ», «он екі тұтам оқ» деп бөледі.

Садақты ату, қолдану жағдайларына қарай – түрегеліп тұрып ату, тізерлеп ату, жатып ату, арқасында жатып ату, ат үстінде ату т.б. түрлерлеріне бөледі.

Садақтар мен жебелер түрлері: сақ садағы, гүн садағы, түркі садағы, моңғол садағы, қазақ садағы, саржа садақ, сырлы жебе, сұр жебе,сары жебе, ақ жебе, көк жебе,қызыл жебе, қара жебе, қу жебе, қайың жебе, тобылғы жебе, қамыс жебе, ағаш жебе, ши жебе, темір ұшты жебе, сүйек ұшты жебе, ағаш ұшты жебе, екі қырлы жебе, төрт қырлы жебе, алты қырлы жебе, доғал жебе, қозы жауырын жебе, томар жебе, істік жебе, әндіген жебе, тіз жебе, қадау жебе, аңғау жебе, айыр жебе, ақмаңдай жебе, сауыт бұзар жебе, сарнама жебе, ысқырғыш жебе, айыр жебе, аңғаусын жебе, ұзын жебе, қысқа жебе, орта жебе.

**Саятшылықта қолданылатын кәсіби атау сөздер және ұғымдар.**

Академик Ә. Марғұлан «қазақтар құс атаулыны бір – біріне қарама-қарсы екі үлкен топқа – желбесін құстар және тұяқты құстар» деп бөледі дей келіп ары қарай:

* Етін жеп, мамық жүнін кәдеге жарататын қазақтар «желбесін құстар» деп атаған құстарға су құстары мен суға жүзе алмайтын қыр құстарын жатқызады.
* Тұяқты құстар тобындағыларға қазіргі ұғыммен қыран құстарды жатқызады. Оларды қолға көндіріп аң алатын «қыран заттылар» немесе аушы құстар және «керексіз заттылар» деген екі топқа бөледі.
* Құсбегілікте қолданылатын құстарды үлкен аушы құстар және кішірек қыран құстар деп екі түрге бөледі. [25]. (70бетте қайталанады)

Жетісу бойында 1900-1906 жылдар аралығында зерттеу жүргізген венгр зерттеуші Алмаши Георгу «қазақтар аушы құстарды биікке самғайтындар және аласада қалықтайтындар, аласада қалықтайтындарға жағалтай, тұрымтай, қырғиды жатқызады және оларды «nо, nо» деп шақырады, ал басқаларын биікке қалықтайтындар» бөледі деп жазады [14].

Орта Азиядағы құсбегілікті арнайы зерттеген Г.Н. Симаковтың пайымдауынша, олар аушы құсты сұңқар тектестер және қырғи тектестер және бүркіт деп негізінен үш топқа топтастырады [134].

Аушы құстарды қазақтар бүркіт, сұңқар және қаршыға тектестерге бөледі. Сұңқар тектестерге ителгі, лашын, ақ сұңқар, тұрымтай, күйкентай, бидайық, жағалтайды жатқызады.

Ал қаршыға тектестерге тұйғын, қырғи, тұнжыр, қаршыға, мықи торғайды жатқызады.

Ұлттық спорттың үш түрінде кездесетін ұғымдар мен атау сөздерге шолу жасай келе, халық арасында кәсіптік сөздер мен ұғымдардың көп екендігін көруге болады. Сонымен қатар ел арасында әлі де бір жүйеге түспеген ұғымдардың бар екендігі, олардың қолданылуы әр жерде әртүрлі мағына беретіндігі анықталып отыр. Осы жағдайлар болашақта ұлттық ойындар мен спортқа арналған арнайы кәсіби сөздіктің қалыптасуының қажеттілігін көрсетеді. Ортақ кәсіби сөздіктің қалыптасуы оқулықтар, оқу құралдары, әдістемелік нұсқаулар, ережелер жазуда, маман кадрлар, спортшылар даярлауда бірізділікті қалыптастырып жұмыс сапасын арттырады.

1. **Қазақтың ұлттық ойындарының спорт түрлеріне айналуы**

Дүниежүзіндегі қазіргі спорт түрлерінің шығу төркіні ұлттық ойындардан бастау алады.

Көптеген халықтардың ұлттық ойындары бір халықтың ойын түрінен асып, қазіргі кезде халықаралық ойындар түрлеріне айналды. Мысалы қазақ халқының ұлттық ойыны болып табылатын қазақ күресі, ат спорты, тоғызқұмалақ, саятшылық халықаралық жарыстар өтетін спорт түрлеріне айналды.

Осы кездегі ең үлкен және өзінің дүниежүзілік маңыздылығымен ерекшеленетін спорттық жарыстар қатарына жазғы және қысқы олимпиадалық ойындарды алуға болады. Олимпиадалық жарыстардың ойындар деп аталуы ойын тарихының көнелігін көрсете отырып, олимпиада ойындары бағдарламасына енген спорт түрлерінің барлығы кезінде белгілі бір халықтың ұлттық ойын түрі болғандығын меңзейді.

Ұлттардың өзара араласуы себебінен көптеген ұлттық ойындар бір халықтың ойын түрлерінен асып, халықаралық ойындар түрлеріне айналды. Оларға олимпиада ойындарына енген ағылшынның футболын, жапонның дзюдо күресін, кореяның таэквандосын, т.б. спорт түрлерін мысал ретінде көрсетуге болады.

Халықтар арасында ұлттық ойындардың бір-біріне ұқсас түрлері мен тек бір ғана ұлттар арасында белгілі түрлері де кездеседі.

Ұлттық ойындардың пайда болу ерекшелігі сол халықтың басынан кешірген тарихи әлеуметтік, шаруашылық, қоныстанған жерінің табиғаттық ерекшеліктеріне байланысты әртүрлі болып келеді. Қазақстан жері көне «Жібек жолы» торабында орналасуының өзі, жерімізге әртүрлі елдердің мәдениеті, соның ішінде ойындардың да келіп араласуына ықпал етті.

Осы жағдайлар біздің еліміздегі таралған ұлттық ойындардың басқа халықтарда да ұқсас ойындардың болуына жол ашты. Оған мысал ретінде көкпар тарту, қыз қуу, аударыспақ, бәйге, күрес, садақ ату т.б. түрлерінің қазақ, қырғыз, өзбек, түркімен, татар, бурят, ауған т. б. көптеген халықтар арасында да болуын мысалға алуға болады.

Қазіргі дене тәрбиесі және спорт түрлерінің мазмұнында кәсіптік элементтер көптеп кездеседі, олай болуының себебі адамдар ойын мазмұнына шаруашылық жүргізуге қажетті кәсіптік дене қозғалыстарын енгізу арқылы адамдарды тәрбиелеуді мақсат етіп алу себебі көрінісі болып табылады, мысалы: жүгіруге қажетті доппен ойнау, ауыр атлетикаға қажетті ауыр тастарды, малдарды, кірді көтеру, ат спортына қажетті көлік жүргізу, аттарды секірту, т.б., қыста шаңғы тебу, мұзда сырғанау, суда малту, қайықпен жүзу т.б., аспанға ұшу, садақ және мылтық ату, найза лақтыру, күресу т.б. мысалдарды келтіруге болады.

Адамдарды ұлттық ойындар арқылы дене шынықтыру мен спортқа баулудың негізгі құралы болып табылатын жаттығулар түрлері қазіргі кездегі техникалық, экономикалық өзгерістердің әсерінен өзінің шаруашылықта қолданылатын бастапқы түрлерінен өзгеріп, қазіргі тұрмыс-тіршілікке қажетті өзгерістерге негізделіп отырған жағдайларды да көруге болады.

Қазақ халқының ұлттық ойыны болып табылатын қазақ күресі, ат спорты, тоғызқұмалақ, саятшылық түрлері қазір ұлттық ойын түрлерінен асып халықаралық жарыстар өтетін спорт түрлеріне айналды.

Ұлттық халық ойындарының спорт түріне айналуы үшін төмендегідей жағдайлардың болуы қажет, оларға:

* Спорттық ойын түрінің бекітілген ережесінің болуы;
* Мемлекеттік дәрежедегі спорттық мекеменің сол спорт түрін танып, жарыс күнтізбесіне енгізуі;
* Спорт түрін дамытуға арналған қоғамдар немесе федерациялардың болуы керек.

Олимпиада ойындары тарихында алғашқы олимпиадалық ойын тек 192 метр 27 см қашықтыққа (1 стадиге) жүгіруден тұрып, осы бір түрден ғана жарты ғасырдан астам жарыстар өткізілген. Біздің заманымызға дейінгі 724 жылы өткізілген олимпиада жарысында жүгіру 2 стадиға ұзартылды. Кейінгі 15-ші олимпиадалардан бастап жүгіруден жарыстар «шыдамдылыққа», яғни 8, 10, 12, 24 стадиға ұзартылып өткізіле бастады [135].

Алғашқы олимпиадалық ойындар тек бір спорт түрінен ғана өткізілген болса, қазіргі уақытта жазғы олимпиада бағдарламасында 30-дан астам спорт түрі бар.

Осыған қоса олимпиада ойындары бағдарламасына енбеген бірақ Әлемдік, Құрлықтық, халықаралық, мемлекеттік дәрежеде өткізілетін спорт түрлеріне айналған ұлттық ойындар түрлері өте көп.

Қазіргі жеңіл атлетика спорты құрамына кіретін табақ (дискі) лақтыру және балға лақтыру (молот) жарыстарының қалай пайда болғандары туралы спорт тарихында дәлелді ешнәрсе айтылмайды. Біздің ойымызша, осы жарыстар көне олимпиадалық ойындарға түркі тектес халықтардың қатысуы арқылы келуі мүмкін деген болжам айтамыз. Болжамға негіз ретінде көне Тәңір сенімі бойынша күн (табақ пен балға белгісі ретінде) адамдардың негізгі табынатын объектісі болып табылған. Осы белгілер түркі халықтарында рулық белгілері де болып саналады.

Олимпиадалық ойындардың өзі ел басқаратын адамдарды таңдау рәсімі ретінде өткізілгендігін ескерсек, сол жарыстарда күн белгілерін «табақ» пен «балғаны» күнге қарай кім алысқа лақтыра алса, сол адам басшы санатына қосылуға мүмкіндік алған.

Осы келтірілген дәлелдер, олимпиадалық ойындар тарихта жазылғандай тек грек елінде ғана өткізіліп қоймай, көптеген халықтар еркін қатыса алатын демократиялық сайлау түріне ұқсас, ел басқару жүйесіне қажетті атрибут ретінде басқа елдерде де өткізілген деп тұжырымдауға негіз бола алады.

Ұлттық ойындар мен спорттың дене тәрбиесіндегі атқаратын жұмыстарына қарай бөлсек, екеуі екі басты мақсатты көздейді. Ұлттық ойындар әр адамның дене қаблеттерінің жетіліп жан-жақты дамуына басым қызмет ететін болса, спорттың мақсаты кәсіби түрде дайындалып шұғылдану арқылы жарыстарға қатысып, басқалардан асып түсу, жеңу, спортта ең жоғарғы көрсеткішке жету, яғни рекордтар жасау болып табылады.

Ойындардың спорт түріне айналу жолын қарастыру үшін алдымен адамдардың бір-бірімен жарысу, күш сынасу сияқты әрекеттерге баруларына қажетті алғышарттардың болуын анықтау маңызды болып келеді, яғни адамдарды бір-бірімен жарысуына ықпал ететін, түрткі болатын жағдай туындамаса, сылтау болмаса, адамдар өздіктерінен күш сынасуға немесе жүгіруге шықпайтыны белгілі.

Ағылшынның «sport» сөзі алғашқы «disport» – ойын, көңіл көтеру сөзінен бастау алып, орыс тіліне «спорт», соңынан қазақ тіліне термин ретінде енді.

Орыс тілінде спор, спорить, яғни таласу, айқындау, басын ашу деген мағынаны білдіретін сөз бар, осы «спор» сөзі мағынасы түрік тілінде «спорт» деп аталады. Қазіргі уақыттағы «спорт» сөзі мағынасы қоғамдағы дене тәрбиесі және ойындардың тарихи қалыптасқан кезеңінен бастап адамдарды жарыстық жағдайға арнайы дайындау және жарысқа қатыстыру тәжірибесін көрсетеді.

Спорт оның құрамында міндетті түрде өзара жарыстық элементтердің болуымен ерекшеленеді.

Қазақ жерінде осы күнгі спорттық жарыстардың пайда болуына негіз болды ма? деген сұраққа жауап іздей келе, халық арасында таралған ойындардың және жаттығулардың спорт түрлеріне айналуы үшін қандай алғышарттардың болуы қажет екендігін табудың маңызы зор.

Қазақ халқының ұлттық ойындарын ойнау барысында өзара жарысу, бір нәрсеге таласу, оны дәлелдеу кезінде ойнаушылар арасында келісілген шаруаның өзгеріссіз толық орындалуы үшін келісімге келу, бәске тұруы, бәстесуі, шарттасулары жиі кездеседі, оны орындаудың арнайы рәсімдері де бар. Бәске бару кезінде әр жақ міндетті түрде орындауға қажетті істерге келіседі. Осы бәске тұру, шартқа отыру, қазіргі спорттағы жарыс ережелерінің негізін қалап, соның бастауы болды деп ойлаймыз, себебі спорттық жарыстар белгілі ережелерге бағынып өткізіледі, яғни келісілген шартты орындауға міндеттенеді.

Көне түркілерден бастап қазіргі қазақтарға дейін «Хан, Билеуші» деген сөз мағынасын сол елдің ортасы, кіндігі, елдің қорғаны, елді жарылқаушы адам деген ұғыммен астастырады. Ол адамның тікелей міндетіне өз елінің барлық тағдырын шешуді, басқаруды, тексеруді, тезге салуды, халық санын көбейтуді сеніп тапсырады. Осындай үлкен жауапкершілікті атқаратын адам, әрине, өзінің мықтылығын, ақылдылығын, ептілігін, денсаулығының жақсы екендігін дәлелдеуге тиіс болған, ол үшін жоғарыда айтылғандай жарыстар өткізілетін болған. Көне Грекиядағы олимпиадалық ойындар осындай билеушілерді сайлау жарыстарының жалғасы болды ма деген көзқарас білдіремін, оған себеп сол кездегі олимпиадалық ойындар жеңімпаздары құдай елшілері саналып, қоғамда үлкен дәреже иемденген. Олимпиада жеңімпазы басына гректер лавр жапырақтарынан жасалған венок кигізсе, түріктер қолдарына басшының белгісі ретінде шоқпар берген.

Қазақ халқында және көптеген елдерде қайтыс болған адамның жылын беру дәстүрі бар. Ел арасында беделді болған белгілі адамдардың жылын беру кезінде әртүрлі жарыстар ұйымдастыру, сол көне дәстүрдің жаңғыры деп білеміз.

Спортқа тән осындай ерекшеліктерін көрсете отырып, біз өзіміз қарастырып отырған тақырыпқа байланысты ұлттық ойындар мен спорттың дене мәдениеті мен үлкен спорттағы орнын айқындаймыз.

Ұлттық ойындардың тарихи пайда болуын зерттей келе, біз ойындардың адамдарды дене дамуына, шынығуына, еңбек етуіне бейімдеу мақсаттарында қажеттіліктен туғандығын көруге болады, сондықтан ұлттық ойындар мен спорт түрлері жалпы дене мәдениетін дамытудың негізі болып саналады деген тұжырым жасаймыз.

Біздің ата-бабаларымыз көшпенді халық болды, бірақ олар өздерінің адамзат тарихының дамуында жетекші орын алатындықтарын білмеді. Қазір біз сол көшпенділердің ұрпақтары ретінде тарихтың өзі дәлелдегендей Әлем халықтары дамуында өзіміздің жетекші роль атқарғанымызды айта аламыз. Оған мысал ретінде қазіргі кездегі ат жарыстарында қолданылатын тәртіп ережелердің қазақ халқында ерте уақыттан бар екендігі туралы деректерді келтіре отырып, осы ережелер қазіргі кезде көп өзгеріссіз қолданылатындығын ескеріп, қазіргі спорт салаларында қолданылатын ережелердің негізі біздің ұлттық ойындарымызда бұрыннан бар болған деген тұжырым жасауға болады.

Мысалы ХІХ ғасырда Құрбанғали Халидтің шағатай тілінде жазылған «Тауарих хамса-Бес тарих» кітабында 1783 жылдан ілгері Абылай хан мен тағы басқалардың ас беруі айтылады. Тарихта ас беру ежелден бар деуге болады дей келе, «ас берудің мұсылман дініне қатынасы жоқ, тек қатым түсіру кіргізілген» деп халқымызда ас беру дәстүрінің көне уақыттан бар екендігін көрсетеді [94]. Осы деректер қазақ халқындағы ас беру салтының сонау көне Грек жерлерінде өткізілген олимпиадалық ойындар кезінен бастау алатындығының тағы бір дәлелі деп айтуға болады.

Жер жүзіндегі барлық халықтардың өздеріне тән ғасырлар бойы қалыптасқан ұлттық ойындары мен дене жаттығулары бар, олардың көпшілігі осы күнге дейін сақталса, кейбіреуі қолданыстан шығып ұмыт болды, ал кейбірі қазіргі спорт түрлеріне айналды.

Халықтар арасында таралған ұлттық ойындар туралы зерттеулер біршама болғанымен, спорт түрлерінің пайда болуы, дамуы, әсіресе ұлттық ойындардың спорт түріне айналуы туралы Қазақстанда ғылыми зерттеулер жоқ.

Шет ел зерттеушілерінің арасында осы тақырыпты қарастырған Вера Оливованың «Люди и игры» атты еңбекте ойындар мен әртүрлі жаттығулардың спорт түрлеріне айналуын Европа құрлығы көлемінде алады да, қорытынды сөзінде «Европа мәдениеті қазіргі спорттың бесігі болды» деп асығыс қорытынды шығарады [40].

Орыс зерттеушісі Н.И. Понамарев өзінің «Возникновение и первоначальное развитие физического воспитания» атты монографиясында халықтық ойындардың пайда болуының еңбек құралдарының пайда болуымен, адамдардың өз денелерінің шынығып жетілуімен байланыстырып зерттеп, спорт түрлерінің пайда болу генезисіне тоқталмайды [124].

Дене тәрбиесі тарихын зерттеуші белгілі ғалым Ласло Кун «Всеобщая история физической культуры и спорта» атты еңбегінде дене тәрбиесі мен дене жаттығуларының пайда болуын зерттей келе, дене жаттығуларының спорт түрлеріне айналуын қарастырмайды [75, С. 9-16].

Қазақстандағы дене тәрбиесі және спорт саласын алғашқы зерттеушілер қатарында болған профессор Мұратхан Таникеев «От байги до Олимпиады» атты кітабында археологиялық және тарихи деректерге сүйене отырып, қазіргі Қазақстан жерінде дене тәрбиесі мен спорттық жарыстардың дамуы көне заманнан бастау алып, әлемнің басқа бөліктеріндегіден кем болмағандығын толық негіздейді [138, Б.23-72].

Ойынды бастау алдында келісімге келу, бәске бару, шартқа тұру, оны бұлжытпай орындауға тәрбиелейтін ойындар мысалына халық арасында жақсы белгілі ұлттық ойындарының бірі «Тобық» ойынын алуға болады. Ойын малдың тобық сүйегін қолдану арқылы ойналады. Ойын той-томалақ, қонақ кезінде, ас үстінде замандас, дос-жолдастар арасында кенеттен басталуы ықтимал. Осы ас үстінде екі адам (құдашалар немесе құрбылар, т.б.) өзара ойынды ойнауға келіседі де, қалғандары ойын шартына куә болады.

Ойын басталар алдында келісімге келу, шартқа, бәске тұру рәсімі орындалады, оны ойнаушылардың орындауы міндетті екендігі қатаң ескертіледі. Оған куәлар болып сол жердегі отырған адамдар барлығы қатысады. Тобық ойынының басталғандығын естігендер мен көріп куә болғандар барлығы, бұның немен тынарына құлағдар болып жүреді. Ойын мерзімі бір айдан бастап, бір жылға дейін де созылуы мүмкін.

Ойынға екі адам өзара келісіп қатысады немесе бірнеше адам топтасып ойнайды. Тобық сүйегі кішкентай болғандықтан, ойнаушының ұстап жүруіне қолайлы. Тобықты қажетіне қарай тесіп, жіппен байлап алақанда ұстауға да болады.

Ойын басталғанда тобық, келісім бойынша, алдымен ойнаушының біреуінде болады. Оның мерзімі белгіленеді. Тобықты сұраушы адам тобыққа ие болған адамға кездескен жерде «Тобығым! Тобығым! Тобығым!» деп үш рет айтқан кезде, шарт бойынша талап еткен жерінен (қалтасынан, алақанынан, құлағына ілулі, шашына түюлі, ұртына сақтаулы күйінде, т.т...) алып, сұраушыға бере қоюы керек. Егер алып бере алмаса, жеңілгені. Ал тауып бере қойса, жеңгені.

Ойынды бастау кезіндегі келісім-шарт бойынша жеңілген адамға айып салу мәселесін де шешеді. Ол айып заттай немесе басқа да санқилы ойластырылған күлкілі, қызық, қиындау талаптар болуы да мүмкін. Бұл да көпшіліктің таңдауы арқылы шешіліп келісіледі.

Ойын ойнаушылардан, әсіресе тобыққа ие болған адамнан тапқырлықты, аса сақтықты, жылдамдықты, жүректілікті, сергектікті қажет етеді. Тобықты сұраушы адам кез келген жерде, кез келген, ойламаған сәтте сұрауы арқылы қарсы ойыншыны жаңылдыру үшін алдын ала айлакерлік, барлау жасауы да мүмкін. Сол арқылы қалай да жеңіске жету жолын іздейді.

Бұл ойынды білетін адамдар тобық ойынымен байланысты өте қызықты көптеген оқиғаларды әңгіме етіп жүреді немесе ойын шартын бұзған адамдарға ренішін айтып жүреді. Бұл да – ойын ойнау кезіндегі адамдардың қарым-қатынасындағы әділеттілік, сыйластық белгілері, сөзінде тұра білу нышандары болып табылады. Егер ойын ережесі келісілген уақыттан ерте бұзылса, шартты сақтамаған жаққа ойынбұзар айыбы салынады.

**9. Қазақтың ұлттық халық ойындары мен спорттарының мазмұны мен ережелері**

**1. Екі аяз**

Ойыншылар санына шек қойылмайды.

Өткізетін орын: ойын бөлмесі, спорт алаңы

Ойынға дайындық: Алаңның екі жақ бетінде сызықпен екі үй салынады. Үйлердің арақашықтығы бір-бірінен 25-20 м болуы керек. Екі үйдің ортасында екі жүргізуші екі «аяз» болып тұрады. Қалған ойыншылар алаңның екі жақ бетіндегі үйге орналасады.

Ойын мазмұны: ортаға шыққан екі «аяз» балаларға қарап өлеңдетеді:

Біз аязбыз, аязбыз,

Балалармен аразбыз

Аяздың біреуі өзін былайша таныстырады:

* Мен қызыл шоқ тұмсықпын,

Екіншісі әрі жалғайды:

* Мен қырсық көк тұмсықпын.

Одан әрі екі аяз қосылып әндетеді:

* Жүрексінбей, нық басып,

Батыл болсаң, сыртқа шық!

Бұған балалар:

* Аяз бізге сөз емес,
* Қорқатұғын біз емес! –

деп жауап береді де, қарсы беттегі үйге жүгіреді. Екі аяз қарсы жақтағы ойыншылардан неғұрлым көп ұстап алуға тырысады. Ойыншыларды ұстау барысында «Аяздың» қолы тигендер ұсталған болып табылады. Ұсталған ойыншылар шетке шығып тұрады. Ойын қайта басынан басталады.

**Екі аяз 2 нұсқасы.**

Бұл ойында екі «аяз» ойыншыларды ұстап, «қатырып» тастауға тырысады, яғни «аяздардың» қолдары тиген ойыншылар ұсталған жерлерінде қозғалмай тұрулары тиіс. Аяздардың қолы тиіп кеткен ойыншы сол жерде «қатып» қалуға тиіс. Қолға түспеген балалар арғы бетке өткен соң, екі аяз тақпағын қайта бастайды. Ойыншылар енді кері жүгіріп, «қатып» қалған тұтқындарды құтқарып алуға күш салады. Бір ойыншының қолы тисе, тұтқын босанып қаша жөнеледі. Егер аяз құтылған ойыншыны қайта ұстап алса, әлгі босатқан ойыншы қайтадан «қатып» қалған тұтқын болады.

Ойын осы тәртіппен жалғасады. Қайта бастағанда «аяздар» тұтқынға түспеген ойыншылардан таңдалады. Қайсысының «қатырған» ойыншысы көп болса, сол аяз жеңіске жетеді.

Ойын ережесі: ойыншылар тақпақты айтып болған соң жүгіруі керек, ойыншылар «үйге» дейін жүгіреді, егер жүгірмесе ұсталған болып есептелінеді. Ойыншылар ұсталған жерінде міндетті түрде тұрып қалулары керек, «аяздар» оларды қорғауларына болады.

**2. «Жаяу көкпар»**

«Көкпар» деген сөз «көк қасқыр», «көк бөрі» деген сөздерден шыққан деп саналады. Бұрынғы уақыттарда мылтық қаруы болмаған кезде қасқырды соғып алғаннан соң аңшылар ауылға қайтып келе жатқанда, кім бірінші ауылға өлтірілген аңды әкелетін жарыс ойынын жасаған. Бұл жарыс кейін ұлттық ойын “көкпар” деп аталып, көптеген елдерде кең тараған ойын түріне айналды.

Ойын орыны үлкен алаң. Қатысушылар саны 10-нан 30-ға дейін жетеді. Ұлдар және қыздар бөлек ойнайды. Ойын үшін “көкпар” (нығыздалған доп немесе іші жұмсақ заттармен толтырылған екі жағы байланған үлкендеу дорба) алынады.

Ойын алаңның екі жағынан бір-біріне қарама-қарсы сөре сызығы сызылады. Әр сызылған сөре сызығы ортадан санағанда мөлшермен бір-бірінен 50 м (келісім бойынша одан да ұзақ болуы ықтимал) қашықтықта орналасады. Алаңның дәл ортасына диаметрі 10 метр болатын шеңбер сызылып ортасына көкпар заты қойылады.

Ойнаушылар екі топқа бөлініп, өздеріне көрсетілген сөре сызығы бойымен қатарласып тұрады.

Басқарушының белгісі бойынша ойыншылардың бәрі алға ортадағы “көкпарға” қарай жүгіреді. “Көкпарға” ие болған ойыншы қарсылас топ орналасқан сөре сызығына қарай жүгіріп өз тобы ойыншыларының көмегіне сүйене отырып “көкпарды” қарсыластар сөресіне жеткізу. “Көкпарды” ұстаған ойыншыны қарсы топ ойыншылары қуып жетіп “көкпарды” тартып алып қоюға әрекеттенеді. Қай құраманың ойнаушысы “көкпарды” қарсыластар сызығынан бірінші өткізсе, сол топ жеңімпаз атанады. Ойыншы алған “көкпар” затын өзінің тобындағы ойыншыларға беруіне болады, зат қолдан-қолға ғана беріледі, затты бір-біріне лақтырып беруге болмайды. Кімде-кім заты бар ойыншыны қуып жетіп затты тартып алса ойын жалғаса береді, мақсаты затты алып белгілі мәреге бұрын жеткізу. Кім затты мәреге жеткізеді сол жеңіске жетеді, зат сыйлық сол топқа немесе жеке ойыншыға беріледі.

“Көкпар” ойыны адамның күшін, жылдамдығын, шыдамдылығын, ептілігін, батылдығын дамытады. Ойынға төрешілік жасау үшін 2 адам керек.

1. **Түлкі мен тауық.**

Ойыншылар саны: 10-30 адам

Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы

Керекті құрал-жабдықтар: гимнастикалық орындықтар.

Ойынға дайындық: залдың ортасына гимнастикалық орындықтар қатарластырып қойылады. Ойыншылар арасынан 2-3 «түлкі», бір аңшы сайланады. Қалған ойыншылар «тауықтар» болады. Алаңның бір бұрышына «түлкінің» үйі, екінші бұрышына аңшының үйі сызылады.

Ойын мазмұны: белгі берілгенде «тауықтар» орындық үстінен түсіп жайыла бастайды. Екінші белгі берілгенде «түлкі» қалаған «тауығын» ұстап алып, үйіне алып кетеді. Егер жолда оған аңшы кездессе «түлкі» «тауықты» жібере салып өз үйіне қашуы керек. Босанған «тауық» қайта «тауықтарға» қосылады. «Тауықтар» екінші белгі берілгенде жүгіріп орындық үстіне шығып үлгерулері керек. Егер аңшы «түлкіні» ұстап алса жаңа «түлкі» сайланады. Ойын біраз ойналғаннан кейін мүлде ұсталмаған ойыншы анықталады.

Ойын ережесі: түлкі тек бір тауықты ғана ұстауына рұқсат етіледі.

**4. Қашарман**

Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Ол үшін алдымен екі топтан «хан» сайланып, олардан «дау» беруші анықталады. Сосын ұзындығы бес қадам «дәуір» сызығы сызылады. Ал одан кейін оны қоршай «дәріп» шеңберінің іші қорғаулы болады. Онда тұрған ойыншыны қарсы топ доппен ұра алмайды. Ал шеңберден шығып кеткен ойыншыны қарсы жақ доппен ұруға қақысы бар. Егер «дәріп» шеңберінен шығып кеткен ойыншыға «дау» беруші допты тигізе алса, онда ол «үш дауға» ие болып, ауысу орын алады. Бұл ретте, «дау» беруші тарап бір ойыншыны «дау беруге», яғни допты ойынға қосуға қалдырады да, қалғандары «дәріп» шеңберін жағалай әуеден келетін допты аңдып тұрады. Ал ойыншының бірі әуеден келген допты жерге түсірмей қағып алса, онда ол «үш дауға» ие болады. Басқаша жағдайда, егер «дәріпке» қарай немесе одан кейін жүгіріп келе жатқан ойыншыға қарсылас жақ допты тигізе алса, онда ойын қайтадан басталады. Бұл ойын «бейсболға» да ұсас келеді. Ойын жастардың дені сау, шымыр болып өсуіне септігін тигізеді.

**5. Ақсерек – көксерек** (1 түрі)

Бұл ойынға қатысушылар аттасу, ат жасыру арқылы екі топқа бөлінеді. Ашық алаңда ұл-қыздар аралас ойнай береді. Аралары 50—60 метр қашықтыққа екі топ бір-біріне қарама-қарсы қолдарынан ұстасып тізбектеліп тұрады. Екі жақ «қолға түсетіндер» үшін арнайы шеңбер сызып қояды. Ойын жеребе бойынша басталады. Ойын бастайтын жақ барлығы бірге қосылып:

* Ақсерек, көксерек,
* Бізден сізге кім керек? –

деп сұрайды.

Ал оған қарсы жақ:

* Тем-тем, тем еткен,

Тебінгіден тер өткен.

Қанжығадан қан өткен,

Қараған басын қайырған,

Жаудан жылқы айырған

Ай керек-ау, ай керек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Ақсерек пен көксерек,

Шауып алдым бәйтерек,

Сонау тұрған Айнабектің өзі керек, –

деп қарсы жақтың бір ойыншысының атын айтады. Тақпақты өзгертіп айтуға да болады, мысалы:

Елден-елден ел шабар,

Айнабек деген ер шабар.

Аты аталған бала қарсы жақ ойыншылар қатарына жүгіріп келгенде, қарсы жақтың ойыншылары түгел қолдарын алға созып, алақандарын жайып тұруға тиіс. Келген ойыншы қатардың алдынан кесіп өтіп, өзі қолын ұратын адамды тандайды. Тізбектің алдын үштен артық кесіп өтуге болмайды. Егер үш рет өткенде де ешкімнің алақанына ұрмаса, ол ойыншының өзі «қолға түседі». Қолды ұратын ойыншы өзі таңдаған біреудің қолын ұра сап өз тобына қарай тұра қашады. Жеткізбей өз қатарына қосылса, қуған ойыншы «қолға түскендер» шеңберіне барып тұрады. Егер қуған бала жетсе, қашқан ойыншы «ұсталады» да шеңбердің ішіне барып тұрады. Сөйтіп, қай топ ойыншылыры көп «қолға түссе», сол жақ жеңіледі.

**Ақсерек-көксерек** (2 түрі)

Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Ойын ашық алаңда, үлкен залдарда өткізіледі.

Екі топ бір-бірінен аралары 20-25 метр қашықтықта қарама-қарсы тұрады. Ойынды бірінші топ бастайды:

Ақ серек, көк серек,

Бізден сізге кім керек? – деп сұрайды.

Ал оларға екінші топ:

Ай керек-ау, ай керек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Ақ серек пен көк серек,

Тауып алдым дөңгелек.

Сонау тұрған Серіктің өзі керек, –

деп қарсы жақтың бір баласының атын айтады да, алақандарын жайып, қолдарын алға созып тұрады.

Аты аталған бала қарсы топқа жүгіріп келіп, өзі қалаған біреуді алақанынан ұра сала өз тобына қайта қаша жөнеледі. Ұрылған ойыншы оны қуып жетсе, ойыншы ұсталады, ал егер ұстай алмаса қуған ойыншы қолға түседі де, қарсы топқа қосылады.

Ойын жылдамдыққа, шапшаңдыққа және бірлікке тәрбиелейді.

1. **Қақпан ойыны**

Ойыншылар санына шек қойылмайды.

Өткізетін орын: спорт зал, алаң.

Ойынның мақсаты: шеңбер құрып жүріп, араларынан өтіп бара жатқан ойыншыларды бірігіп ұстауға үйрену.

Ойынға дайындақ: ойыншылар санау арқылы үш топқа бөлінеді. Бірінші топтағылар шеңбер жасап, қолдарымен ұстасып тұрып, «қақпан құрады». Қалған екі топтағы балалар шеңбердің сыртында «тышқан, қасқыр» болып жүгіріп ойнап жүреді.

Ойын мазмұны: ойын бастаушының берген белгісінен кейін «тышқандар, қасқырлар» шеңбердің арасынан өтіп, алаңның екінші шетіне жылдам жүгіре өтуге тырысады. Ол жақта жатқан доптарды немесе заттарды алады. Ойын бастаушының қақпан құрыңдар «тышқандарды, қасқырларды» інге жібермей ұстаңдар деген белгісінен кейін «тышқандар, қасқырлар» доптарын, заттарын ұстаған бойда «қақпаннан» өтіп, өздерінің ініне қарай жарыса өтуге тырыса бастайды. Шеңбер құрып тұрған ойыншылар «тышқандар немесе қасқырларды» қақпанның ішіне көбірек ұстап қалуға тырысады.

Шеңберде тұрғандар «қақпанды жаптық» деп отыра қалған кезде шеңбердің ортасында қалған «тышқандар мен қасқырлар» қақпанға түсіп, ойыннан шығып тұрады. Ойын бірнеше қайтара ойналғаннан кейін топтар орындарын ауыстырып ойынды жалғастырады.

Ойын ережесі: «тышқан мен қасқырлар» індері алдын ала белгіленіп қояды, індер мен «қақпанның» арасы алшақ болуы керек. «Тышқан мен қасқырлар» тек берілген белгіден кейін ғана жүгіре алады. Жүрелерінен отырған ойыншылардың қолдарының үстінен аттап кетуге болмайды; «Тышқандар мен қасқырлар» міндетті түрде «қақпан» арқылы өтулері тиіс.

Әдістемелік нұсқаулар: шеңбер құрып тұрған ойыншылар бір орындарында тұрмай шеңбер бойымен айнала қозғалып тышқан мен қасқыр туралы өлең немесе тақпақ айтып жүріп қозғалады. Ойын жүргізуші барлық ойыншылардың қақпан арқылы өтуін қадағалап отырады. «Қақпанды» айналып өтіп кеткен бала ойыннан шығарылады.

Ойынның педагогикалық маңызы: балалар жарысып, шапшаң жүгірудің әдістерін үйренеді. Тез бағдарлауға, соған байланысты өзінің қимыл әрекеттерін сәйкестендіруге дағдыланады. Қауіптен, қиыншылықтан сескенбей, батылдыққа кішкентай кезінен үйрене бастайды.

**7. Аңшылар мен үйректер**

Ойын алаңына радиусы – 10-15 м болатын шеңбер сызылады. Ойыншылар санына қарай 3-5 ойыншыға қолдарына доп беріп шеңбер сыртына тұрғызады, бұлар – «аңшылар» болып саналады. Қалған ойыншылар «үйрек» болып шеңбер ішіне тұрады. Ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша «үйректер» шеңбердің ішіне жамырай жүгіріседі де, жүргізушінің «тоқта!» деген бұйрығы берілісімен «үйректер» бәрі орындарында қозғалмай тұра қалады. Осы кезде «аңшылар» қолдарындағы доптарымен «үйректерді» атқылай бастайды. «Аңшылар» атқылаған кезде «үйректерге» доптан бұлтаруға болады, бірақ тұрған орнынан жүріп кетуге болмайды. Денелеріне доп тиген «үйректер» «аңшыны» алмастырады немесе ойыннан шығып тұрады. Ойын барлық «үйректерге» доп тигенше жалғасады. Ойынды «аңшыларды» ауыстырып қайта бастайды.

Бұл ойын үшін үй алдындағы әркез алаң немесе жай ғана үлкен бөлме де жарайды. Әдетте балалар мен жасөспірімдер ойнайды. Жүргізуші доптармен бірге үш ұл баланы әрбір жерге қояды – бұлар “аңшылар”. Қалғандары – “үйректер” – жүргізушінің белгісі бойынша шеңберге жүгіреді және бұйрықтан кейін орындарына тұрып қалады. Осы уақытта “аңшылар” өз доптарымен “үйректер” бойынша атады. Жерге жабысып тұрған “үйректер” оқтардан қашуға, жылжуға құқысы жоқ, олар тек денесімен, не басымен жан-жаққа бұрылып ауытқиды. “Өлген үйректер” енді “аңшылар” болады, ал тигізе алмаған “аңшылар” қайтадан атады.

Сонымен қатар “аңшылар” бір минуттің ішінде қанша “үйректі” атқанын анықтайды. Кейін, аман қалған “үйректер” енді “аңшылар” рөлін атқарады. Ойын осылай ойнаушылар қажымағанға дейін жүргізіледі.

**8. «Алал-ай», «бұлал-ай», «солал-ай»**

Ойнаушылар екі топқа тең бөлінеді. Екі жақтан бір-бір ойыншы ортаға шығады да, қолдарын айқастырып көпір жасайды. Тізбекте тұрған бірінші топтың ойыншылары бір-бірлеп: «алал-ай», «бұлал-ай», «солал-ай», – деп әндетіп көпірдің астынан өте бастайды. Осы кезде екінші топтың ойыншылары бірінші топтың ойыншыларын көпірдің түбінде кездестіріп, әрқайсысына көпірден өте бергенде бір-бір тастан ұстатады да, тастың белгіленген атын айтуды өтінеді. Ондағы тастың атауы жаңағы өздері айтып келе жатқан әуен – «алал-ай», «бұлал-ай», «солал-айдың» біреуі. Егер тастың атын тапса, онда көпірден өтіп кете береді, ал таба алмаса, жүргізуші ойыншының көзін байлап қолға түскен тұтқын ретінде қарсыластар тобына жібереді. Осылай бірінші топ көпірдің астынан өтіп болғаннан кейін, қолға түскен тұтқындар топ ортасында өнер көрсетеді.

Ойын қайталанған кезде көпірдің астынан екінші топ өтеді де, тұтқындарды бірінші топ ұстайды.

1. **Арынды арқан**

Ойынға қатысушылардың санына шек қойылмайды. Ойынға ұзындығы 2—3 метрдей арқан керек. Ойнаушылар дөңгелене шеңбер бойына тұрғаннан кейін, қолында арқаны бар жүргізуші топ ортасына шығады да, «Ойынды бастадым», – деп дауыстайды. Содан арқанның түйілмеген басынан ұстап, шеңбер бойымен айналдырады, ал ойнаушылар болса, орындарында секіріп тұрып арқанды баспай аяқтарының астына өткізіп жібере береді. Кімде-кім арқанды аяғының астынан жібере алмай басып ұстап қалса, сол ойыншы көпшіліктің ұйғаруымен ортаға шығып өнер көрсетеді немесе ойын жүргізушімен орнын ауыстырады. Ойын жалғаса береді.

Ойынның басқа түрінде секіре алмай арқанды ұстап қалған ойыншылар ойыннан шығып отырады, сөйтіп бір ойыншы қалғанша арқанды айналдыра береді. Осылайша соңында қалған бір ойыншы жеңімпаз атанады.

1. **Тобық жасыру**

Көнеден келе жатқан қазақ халқының ұлттық ойындарының бірі – «Тобық жасыру» ойыны. «Тобық жасыру» ойыны келісімге келу, оны бұлжытпай орындауға тәрбиелейтін ойындардың бірі.

Мұны көбінесе ересек жігіттер мен қыз-келіншектер ойнайды. Ойынның мерзімі қысқа не ұзақ болуы мүмкін. Ол алдын ала келісуге байланысты.

Тобық ойыны өте сақтықты керек етеді. Бәс тігісу, келісім шарты, тобықты сұрау уақыты әр түрлі болуы мүмкін.

Әдетте тобықты беруші (тобық иесі) жігіт те, ал тобықты алып сақтаушы қыз-келіншек болады.

Ойын малдың тобығын қолдану арқылы ойналады. Тобыққа ерекше белгі салынуы да мүмкін. Ойын той-домалақ, қонақ кезіндегі ас үстінде замандас, дос-жолдастар арасында кенеттен басталуы ықтимал. Оған себеп болатын кәдімгі қойдың тобық сүйегі. Ас, той-томалақ үстінде екі адам (құдашалар немесе құрбылар, т.б.) белгіленеді де, қалғандары (яғни отырғандар) ойын шартына куә болады.

Шарттың орындалуы қатаң ескертіледі. Оған серт, бәске бару сияқты жоғары жауапкершілікпен қарайды. Барлық куә болушылар ойынның немен тынарына құлағдар болып жүреді.

Ойын мерзімі бір айдан бастап, бір жылға дейін де созылуы мүмкін.

Ойынға екі адам қатысады. Ойын құралы – тобық сүйегі. Сүйек кішкентай болғандықтан, ойнаушының ұстап жүруіне қолайлы. Оны қажетіне қарай тесіп алып, жіппен байлап ұстауға да болады.

Ойын басталғанда тобық, келісім бойынша, алдымен ойнаушының біреуінде болады. Оның мерзімі белгіленеді. Тобықты сұраушы адам тобыққа ие болған адамға кездескен жерде «Тобығым! Тобығым! Тобығым!» деп үш рет айтқан кезде, тобықты ұстаушы адам сұраушының қолына тобықты бере қою керек. Шарт бойынша талап еткен жерінен (қалтасынан, алақанынан, құлағына ілулі, шашына түюлі, ұртына сақтаулы күйінде, т.т...) алып бере қою керек. Егер алып бере алмаса, жеңілгені. Ал тауып бере қойса, жеңгені.

Осы ойынды бастау кезіндегі келісім-шарт, бәс кезінде жеңілген адамға айып салу мәселесін де шешеді. Ол айып заттай немесе басқа да санқилы ойластырылған күлкілі, қызық, қиындау талаптар болуы да мүмкін. Бұл да көпшіліктің таңдауы арқылы айтылып шешілген.

Ойынды, көбінесе жастар ойнайды. Ойын жылдамдықты, ұмытпауды, сақтықты талап етеді. Ойнаушылардан, әсіресе, тобыққа ие болған адамнан тапқырлықты, аса сақтықты, жылдамдықты, жүректілікті, сергектікті қажет етеді. Тобықты сұраушы адам кез келген жерде, кез келген, ойламаған сәтте сұрау арқылы қарсы ойыншыны жаңылдыру үшін алдын ала айлакерлік, барлау жасауы да мүмкін. Сол арқылы қалай да жеңіске жету жолын іздейді.

Бұл ойынның жазылмаған ережесін сақтап білетін ауыл адамдары ойынмен байланысты өте қызықты оқиғаларды әңгіме етіп жүреді немесе ол әңгімелерде ойын шартын бұзған адамдарға реніш пен өкініш айтылып, шартты орындамай, бәске шыдамағандығы бетіне басылып, олай жасауға болмайтыны ескертіледі. Бұл ойын ойнау кезіндегі адамдардың этикасы, олардың қарым-қатынасындағы әділеттілік, сыйластық белгілері, сөзінде тұра білу нышандары көрністері болып табылады. Яғни, жалпы басқа ойындар ережесіндегі басты талаптар да осы ойыннан көрінеді. Ол – алдамау, ойын шартын бұзбау, егер ойын ережесі бұзылса, ойынбұзар айыбы салынады.

**11. Қарақұлақ**

Ойынға бес-он бала қатысады. Өз араларынан қаламақ айтып, бір баланы «қазық (Қарақұлақ)» етіп, арнайы белгілейді. «Қазық» жатқан жерінен қозғалмай бір орында қала береді. Басқалары алыстап кетіп қалады да қайтып «қазық» ойыншыны алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседі. Таяп кеп: Мына жатқан кім? – деп шошынғандай бірінен-бірі сұрасады. Біреуі:-Ойбай-ау, бұл «Қарақұлақ» қой! – деп тұра қашады. Басқа ойыншылар да: Қарақұлақ! Қарақұлақ! – деп жан-жаққа қаша жөнеледі. «Қарақұлақ» қашқан ойыншыларды тұра қуады. Қолға түскен бала «қарақұлақ» болады. Ойын қайта басталып, сол ретпен қайталана береді.

**12. Шымбике**

Ойнаушылардың саны он адамнан кем болмауы керек. Ойын басталмас бұрын арасы бес метрдей екі көмбе белгіленеді. Бірінші көмбеде ойнаушылар топ басқарушының артына қатарға тұрады, ал екінші көмбеде санамақ бойынша белгіленген «Жалмауыз кемпір» тұрады. Қатардағы ең бірінші ойыншы немесе топ басқарушы «жалмауыз кемпірге» қарап:

– Шым-шым, шымбике, Шымылдығыңды құр бике, ақсақ кемігі тоңқылдақ, бұрама темір солқылдақ, мына судан қайтіп өтейін? – дейді.

«Жалмауыз кемпір»:

– Ақсақ кемпір тоңқылдайды, бұрама темір солқылдайды, көйлегіңді салып өт! - дейді.

Мұны естіген ойыншы алға бір секіреді де, тағы да:

– Мына судан қайтіп өтемін? – дейді.

– Тоныңды салып өт!

Ойыншы тағы секіреді. Осылайша төртінші рет секіргенде «жалмауыз кемпір» қолынан ұстап "судан" өткізеді де,

– Неше аяқ көже ішесің? – деп сұрайды да жауабын алған соң өз үйіне отырғызып қояды. (Мысалы ойнаушы алты аяқ көже ішемін деп жауап береді).

Келесі ойыншы да осылай өтеді. Бәрі өтіп болған соң, «Жалмауыз кемпір» нөкерінің бірін шақырып алып:

– Адам баласы жалмауыздың қолына түсті, жазалайсың, – деп бұйрық береді. Нөкер бұйрық бойынша әр судан өткен ойыншы неше аяқ көже ішемін деген болса, сонша рет маңдайынан шертеді. Бәрін жазалап болған соң «жалмауыз кемпір» орын ауыстырады да, ойын жалғаса береді.

**13. Алтыбақан**

Алтыбақан далада, кең алаңда, көбіне көктем, жаз айларында өтеді. Қатысушылардың санына шек қойылмайды. Алтыбақан үлкен мерекелерде, көңілді жиындарда жастарға арналып құрылады. Оны құру үшін ұзындығы 3,5–4 метр алты бақан (бөрене), бір арқалық және үш мықты арқан керек. Алтыбақан бір шетінен үш-үштен түйістіріп, байлайды, ал екінші жуан ұштарын (арасы 50-70 сантиметр етіп) жерге тірейді. Түйіскен төбелерге (ұштарына) көлденең арқалық (бөрене) тастайды. Осы түйіскен жерлерді арқанмен мықтап байлайды. Үш арқанның ұштарын біріктіріп көлденең арқалыққа екі жерден байлап тұзақ жасайды. Осы арқанның үстіне жалпақ тақтай (аяқ тірейтін) салынады. Сөйтіп тақтай үш жерден арқанмен ілінеді. Қыздар мен жігіттер жұп-жұп болып биіктей тербеледі де, әуелете ән шырқайды. Қалған ойыншылар алма-кезек ауысып отырады, өз кезектері келгенше әнге қосылып, көңілді күлкі, шат думан құрады.

**14. «Бұғнай»**

Ойынға 10-20 ойнаушылар қатысады. Ойыншылар шеңбер бойымен жерге малдастарын құрып отырады. Жүргізуші (жеребе бойынша таңдалады) ойнаушыларды: «бірінші бұғнай, екінші бұғнай, үшінші бұғнай» деп, соңғы ойыншыға дейін санап шығады. Ойын басталғанда жүргізуші қалауы бойынша бір нөмірді кенет айтып қалады (мысалы, “алтыншы бұғнай!”) деп айтылған кезде алтыншы ойыншы орнынан шапшаң тұрып, өзі бір нөмірді айтып қайта шапшаң малдасын құрып отыра қалады. Келесі айтылған нөмір тұрады және өзі басқа бір нөмірді атайды. Ойын осылай жалғаса береді. Егерде біреудің нөмірін атағанда, ол жылдам тұрмай немесе оның орнына басқа бір ойнаушы тұрып кетсе, онда қателескен ойыншыға айып ретінде тапсырма беріледі (сұраққа жауап беру, билеу, өлең айту, бір аяқпен секіру, жұмбақты шешу және т.б.). Берілген айып тапсырмасын орындағаннан кейін ол өз еркімен жаңа нөмерді атайды. Осылай ойын жалғаса береді. Жүргізуші ойын аяғында қателеспеген балаларды атап өтеді.

**15. Жілік сындыру**

Қазақ халқының ойын-тойларында кеңінен тараған ойын сынақ түрі. Жілік сындыруға қолының күшіне сенген жігіттер шығады. Жілікті қолмен сындырудың екі түрі бар, бірі қолмен ұрып сындыру, екіншісі жілікті бұрап сындыру. Қолмен ұрып сындыруға қойдың ортан жілігі алынады. Піскен ортан жілік етінен толық ажырағаннан соң, майын сүртіп тазалап, қатты жерге немесе тақтай үстіне қояды. Сүйектің бір басын көтеріп қою үшін кейбірде балта басы немесе басқадай қатты затты қолданады. Жілікті ұрып сындырушы өз қалауы бойынша жатқызып дайындайды. Қолды жарақаттанудан сақтау мақсатында орамалмен орап алуға болады. Өзара келісім бойынша жілікті бір рет немесе үш ретке дейін қолмен ұруға келіседі. Жілікті сындырған адам келісілген сыйлықты алады.

**16. Ақ сүйек (1 нұсқа)**

«Ақ сүйек» қазақ жастарының арасында ең кең тараған ежелгі ойын болып табылады. Айлы түнде ойнағанда ойлы-қырлы шөпті жерде, ал қараңғы түнде жазық алаңда ойнайды. Ойын үшін кептірілген қойдың жілігін немесе жауырын сүйегін, болмаса ұзындығы 20-30 см жуандығы 5 см таяқты ақ бояумен бояп немесе ақ матамен орап қою да жеткілікті. Ойнаушылар саны көп болса қызықты болады.

Ең алдымен ойнаушылар келісіп жеңіске жеткен топқа беретін жүлдені анықтайды. Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Топ басшылары сүйекті кім бірінші лақтыратының анықтайды. Лақтырған кезде сүйек қай жаққа ұшқанын көрмеу үшін ойнаушылар сүйек лақтырылатын жаққа қарамай тұрулары қажет. Сүйек жерге түскеннен кейін, барлық ойыншылар сүйекті іздей бастайды. Сүйекті тапқаны оны көмбеге, алдын ала белгіленген жерге абайлап байқатпай өтуге немесе өзіне сенсе жүгіріп жеткізуге тырысады. Егер қарсылас жақ ойыншылары біліп қойса, сүйекті одан алып қалуға тырысады. Сондықтан өз жақтастары сүйекті бір-біріне лақтырып ойын белгісіне қарай жеткізуге көмектеседі. Ақ сүйекті көмбеге бірінші жеткізген топ жеңімпаз атанып, жүлдені алады. Сүйекті келесі топ лақтырады және осылай кезекпен ойын жалғаса береді.

Егер ойнаушы сүйекпен қашқан қарсыласты қуып жетіп оған қолын тигізсе, онда қашқан ойнаушы сүйекті беруге міндетті. Ойын барысы топ басшыларының қатаң бақылауымен өтеді.

**Ақ сүйек** (2 нұсқа)

Ойын жарық айлы түнде немесе кешқұрым жүргізіледі. Бұл ойынды жазық алаңда, көк майсада өткізген қолайлы. Қатысушылардың саны 10 немесе одан көп болуы да мүмкін. Ойынға күн көзінде жатып әбден қурап кепкен (әппақ болған) мал сүйегі пайдаланады. Сүйек болмаған жағдайда қабығы аршылған, ұстауға ыңғайлы, арнаулы белгісі бар ақ таяқ та қолданылады.

Ойынның ережесі: ақсүйек ойнаушылар екі топқа бөлініп, әрқайсысы өз жетекшілерін сайлайды. Одан соң екі жағы да арнайы сызылған дөңгелекке орналасады. Жеребе бойынша ойынды бастау кезегі кімге тисе, сол топтың қарулы жігіті ақ сүйекті құлаштап алысқа лақтырады. Бұл сәтте қалған ойыншылар теріс айналып тұрады. Содан соң ойыншылардың бәрі сүйекті іздеуге жүгіреді. Сүйекті алғаш тапқан адам: «Ақсүйек, ақсүйек!» деп айқай салады да, белгілі межеге қарай жүгіре ұмтылады. Ақсүйегі бар адамның соңынан басқа топтың ойыншылары қуса, оған өз ойыншылары көмектеседі. Олар ақсүйекті бір-біріне лақтырып қақпалдап, мәреге жеткізуге тырысады. Ақсүйек ұстаған ойыншыны қарсыласы қуып жетсе, қолындағы сүйекті беруге міндетті, ол қуып келе жатқан адамның қолы тиіп үлгергенше ақсүйекті әріптесіне лақтырып үлгеруі де мүмкін.

Қай топ ақсүйекпен мәреге бұрын жетсе, сол топ қажетті ұпай алады, не ақсүйекті тағы да лақтыру кезегіне ие болады. Қанша ұпай жинағанша ойнайтындары алдын ала келісіледі. Кім көп ұпай жинаса, немесе ақ сүйекті қай топ көп лақтырса, солар жеңіске жетеді.

**Ақ сүйек** (3 нұсқа)

Бұл ойын нұсқасы Сәбит Мұқановтың «Өмір мектебі» кітабынан алынды. 9 том.

Балалар түнде жиналады да, екіге бөлініп, әр топ орталарынан бір баланы «хан» сайлайды. Екі «ханды» арасы алшақ жерге отырғызып, ол араны «орда» деп атайды. Ар жағындағы тәртіп ақ сүйек ойнау. Онысы екі топтан бір бала шығу керек те, даярлап қойған малдың қу сүйегін (әдетте жілік болуы керек) алысқа апарып лақтырып келуі керек. Ол баланы өзге балалар қуғанда, қашқан баланың жақтастары, екінші топтың балаларына сүйекті бермеуге тырысып, қай жүйрігі қағып әкете береді. Жеткен балаға қай топтың баласы болса да, сүйекті қарсыласпай береді. Сүйек келген «орда» жеңген жақ болады. Жеңілген жақ айыпқа бала береді. Мақсат баланы көп ұту. Егер бір «орда» балаларын түгел ұтқызса, ол «орданың» «ханын» балалар түйебас қылады.

**Үшінші түрі.** Қыз-бозбалалар жиналғанда «хан жақсы ма?» ойнайды, оның тәртібі: ойынды басқаратын «хан» мен «ханша» және «уәзір» сайланады. (Әдетте «хан» үйленген жігіттен, «ханша» келіншектен болады. Уәзір қай жігіттен болса да мейлі). Ойынды басқаратын «ханның» бұйрығы бойынша, бір қыз, бір жігіттен араласа отырады. Келіншектер оңаша отырады.

Жастарды солай орналастырғаннан кейін, «хан» уәзірін жұмсайды да отырған жастардың ішінен бір жігітті хұзырына (әміріне) шақыртып алады. Жігітке екі жағында отырған қыз ере келеді. Келген жігітке берілетін бұйрық: әуелі ханды мақтап үш ауыз өлең айтады. Содан кейін қасындағы екі қыздың белінен құшақтай көтеріп тұрып, екеуін де мақтап үш ауыз өлең айтады. Қыздарды жерге түсіргеннен кейін ылғи жанды заттардың атын қосып үш ауыз, жансыз заттардың атын қосып үш ауыз өлең айтады, одан кейін үш ауыз өтірік өлең айтады, ең аяғында үш ауыз «кер өлең» айтады, яғни соңғы бір ауыз өлеңді соңғы жолынан бастап кейін қарай айтып шығу. Мысалы:

«Базардан алып келген шай тостаған,

Тар жерде қыйын екен ән тастаған

Шешеңнен сені тапқан айналайын,

Бәйгеден келген кердей ойқастаған» –

деген өлеңді керісінше айтса:

«Бәйгеден келген кердей ойқастаған»

Шешеңнен сені тапқан айналайын,

Тар жерде қыйын екен ән тастаған

Базардан алып келген шай тостаған» – болып шығады. Сонда ханның бұйрығымен жігіттің барлық айтып шығатын өлеңі – жиырма төрт ауыз. Солардың бәрін орындап болғаннан кейін, хан жігіттен «көршілеріңе ризасың ба?» деп сұрайды. Жігіт ризамын десе, хан «ендеше екі жағыңдағы қыздың да аузынан сүй» деп әмір етеді. Қыздардың ол әмірді орындамауға хақы жоқ.

Егер жігіт «риза емеспін» десе, онда қандай қыздың қасына отырғысы келетінін сұрайды. Таңдайтын қызы бар жігіт ханға жауабын қара сөзбен емес, өлеңмен қайтарып, неге таңдайтындығын дәлелдеуі тиісті. Сонда ғана хан жігітке таңдаған қызының қасына отыруға ұлықсат етеді, таңдауын өлеңмен дәлелдей алмаса, бұрынғы орнында қалып қояды. Бірақ шарт: бір жігіт айтқан өлеңді екінші жігіт қайталамайды, әр жігіт тыңнан өлең табуға тиіс. Тыңнан өлең таба алмаған жігітке қолданылатын екі жаза бар: бірі – өлеңнің орнына ақша, немесе орамал, айна, тарақ, кисет сияқты зат төлейді, оны төлей алса, қасында отырған екі қыздың біреуінің аузынан ғана сүйеді; бірі – егер өлең орнына ақша немесе зат төлей алмаса «алты қатынның абақтысына» жібереді, яғни қыздардың арасынан шығып, келіншектердің арасына отырғызады. «Жігітпін» деген адамға бұл екеуі де қорлық. Сондықтан «хан жақсы ма» ойнына араласуда дәмесі бар жігіт, шамасы келсе, күн бұрын тырбанып шама шарқынша өлең шығарып жаттайды да, оған шамасы келмесе, мүмкіндігі бар жігіт ақша даярлайды, мүмкіндігі жоқтар «алты қатынның абақтысына» түскісі келмесе, қыздың арасына отырмайды. Ойынның «хан жақсы ма?» деп аталатын себебі, ойын тарардың алдында, ойынға қатысқандардың ішінен біреуі шығып көпшіліктен: «Қалай хан жақсы ма?, Ойынды жақсы атқара алды ма? деп сұрайды. Егерде хан беделсіздеу біреуден саналса, әдетте жастар оны «саттым, алдым» қып, сықаққа айналдырады. «Саттым, алдым» дейтіні: сұрау қойған жігіт – саттым дейді жұртқа. Жұрт ішінен біреу: «несін саттың?» дейді. Мысалы: «көзін саттым» дейді сұраушы. «Алдым» дейді топтан біреу. «Неге алдың?» десе, алған кісі жаман бірдемені атап, «соған қарауыл қылуға алдым» дейді. Сол тәртіппен сықақтағысы келген жастар «ханның» денесіндегі көп мүшелерін «сатып алады» да, бәрін де сықақтайтын жаман бірдемеге жұмсамақ болады. «Ханды» көпшілік жамандаңқырап жіберсе, сықақтың аяғы «түйе бас» пен, яғни басынан жұдырықпен «кел тұқыл» не «кертартпа» алумен аяқталады, оның түрі ойын болғанымен мазмұны «ханды» сабау. Хан беделді жігіт болса, жастар бұлай сықақтай алмай, «хан жақсы ма?» деген сұрауға «жақсы» дей береді. Ескі Римнің «Сатурнали» аталатын ойынына ұқсас. 419-421 бб.

**17. Себет**

Бұл ойын көне ойындар түріне жатады. Ойын барысында далада от жағылып көп адамдар жиналып ән айтылып, әңгіме-дүкен құрылады. Жиналғандар жақсы киімдерін киіп, қыздар әшекейленген киімдерін киеді. Далада алаңда 3х3 м көлемімен төртбұрышты аса биік емес қоршау орнатылады. Қоршау ішіне кепкен бұтақтар мен шөп толтырылады. Кешкіде отты жаққанда осы “Себетте” жағады. Ойын шарты бойынша даладан ертоқымсыз жылқыларға мінген қыздар, осы от жанып тұрған “Себет” үстінен шауып келіп атымен қарғып өтулері қажет. Секіретін аттарды алдын ала жаттықтырады. Бұл ойын қыз балалардың ер жетіп өскендігін көрсетулерімен қатар, олардың батылдығын, мықтылықтарын және сұлулықтарын паш етеді. Ойынды көрушілер ішінен өзіне жар іздегендер болса, сөз салуға мүмкіндіктері туады.

**18. Қасқұлақ**

Ойын далада көбіне кешкі уақытта өткізіледі. Ойнаушылар саны 20 ға дейін.

Ойыншылар арасынан “Қасқыр” және “Түнгі күзетші” таңдалады. Қалған ойнаушылар “Қойларды” бейнелейді. Олар не “күзетші”, не “қасқыр” көрмеу үшін жан-жаққа таралып тығылады. “Қасқырдың” көрінуі үшін басын ақ орамалмен байлайды. Тығылғандарды іздеумен, ол “күзетшінің” көзіне түспеуге тырысады. “Күзетшінің” тапсырмасы – “қасқырды” аңдап жүріп оны қуады. Тығылғандар қимылдамауға тырысады. Егер “қасқыр” ойнаушылардың біреуін ұстаса және оны “күзетші” көрмей қалса, онда “қасқыр”, “күзетшінің” орнына тұрады, ал ұсталынған ойнаушы “қасқыр” болады. “Күзетші” болған ойнаушы енді қойдың рөлін атқарып тығылады. Егер “күзетші”, “қасқырды” көрсе, өзінің “отарын” қорғап оны қуады. Ойын уақыты белгіленбеген. Ойын аяғында ең жақсы “қасқырларды”, “күзетшілерді” және “қойларды” атап мадақтайды.

Ережелер: 1) егер “қасқыр” ойнаушыны көріп қойса, оған оны қуып жетуі қажет емес, атын атаса болғаны;

2) егер “қасқыр” тығылғанның атын дұрыс атаса, онда тығылған орында қалу керек (қашпау керек);

3) “қасқыр” мен “күзетші” орындарымен ауысқанда, “қасқыр” және “күзетші” кім болғанын аттарын дауыстап атап естіртеді және тығылған ойнаушылар орындарында қала береді.

**19. Соқыртеке** (I түрі)

Ойнаушылар санына шек қойылмайды.

Бұзау,

Бота,

Құлыншақ,

Тоқты,

Серке,

Тай,

Торпақ,

Taнa,

Тайлақ,

Құнан, дөнен, бесті бар,

Малдың жасын айыра біл, естіп ал.

Бұқа,

Бура,

Айғыр,

Қошқар,

Теке бар.

Сүзеген, тентек теке, жеке қал

Көзге байла, теке-теке «бақ-бақ»

Соқыр теке қайдан бізді таппақ.

*Ойынның тәртібі* ойнайтын балалар қатар-қатар тұрады. Ойын басқарушы қатар тұрғандардың әрқайсысын жоғарыда көрсетілгендей мал атымен атап шығады. Ен соңғы аталган бала «тентек теке» болады. Ойын кең жерде далада да ойналады. Егер далада ойналса шеңбер сызылып ойынға қатысушылар осы шеңберден шықпауы керек Ойынды жүргізуші «тентек текені» ортаға шығарып, көзін таңа бастағанда «Соқыр теке» былай дейді

Әй, қараңғыда көзім жоқ,

Тиіп кетсем сөзім жоқ

Маған жақын келіңдер,

Бір бала ұстап беріңдер!

Мұнан кейін «Соқыртекені» айнала қоршағандар,

Соқыр, соқыр, соқырақ,

Оң көзіңе топырақ

Топырағын алайын,

Тотияйын салайын,

Ал ұстап көр батырым,

Міне келе жатырмын, –

деп өлеңді барлығы бірге қосылып айтады. Өлең айтылып болысымен «Соқыртеке» шеңбер ішіндегілерді ұстауға ұмтылады. Бірақ бұл кезде ойнаушылардың шеңберден шығып кетпеуі қатты қадағаланады.

«Соқыртеке» ұстаған бала оның орнына тұрады. Ойын қайта басталады

**Соқыр теке (**2 түрі)

Ойыншылар саны: 10-30 адам.

Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Керекті құрал-жабдықтар: орамал.

Ойынға дайындық: ойыншылар шеңбер жасап, ортасында көзі байлаулы жүргізуші тұрады.

Ойын мазмұны: Көзі байланған жүргізуші шеңбер ортасында тұрып:

Әй! Қараңғыда көзім жоқ,

Тиіп кетсе сөзім жоқ,

Маған жақын келіңдер,

Біреуін ұстап беріңдер, –

деп тақпақ айтады. Ойыншылар жүргізушіні ызаландыра отырып:

Соқыр, соқыр-соқырақ,

Өз көріңе топырақ,

Ал ұстап көр батырым,

Міне келе жатырмын! –

деп тақпақ айтады да, ойыншының бірі жүргізушіні иығынан итереді, ол сол кезде оны ұстап алып, бетінен, басынан, т.б. дене мүшелерін ұстап кім екенін табуы керек. Егер ұсталған ойыншының кім екенін танып, атын айтса, ұсталған ойыншы жүргізуші болып жаңа жүргізушіні ұстауға тырысады. Ойын осы тәртіппен жалғасады.

Ойын ережесі: жүргізуші көзін ашпауы керек; ұсталған ойыншының атын атауы тиіс; жүргізушіні ойыншылар қатты итеруге болмайды.

Ойынның педагогикалық маңызы. Ойын оқушылардың ептілік дене сапасын дамытып, бағдарлауға, тез шешім қабылдауға, тапқырлыққа тәрбиелейді.

**20. Бестас, Қақпақыл, Тоғызтас**

Бестас ойыны қазақ халқының көне заманнан келе жатқан тәрбиелік мәні жоғары ұлттық ойыны болып табылады. Ойынның ел арасында Бестас, Қақпақыл, Тоғызтас т.б. аттары кездеседі.Тоғызтас ойыны тоғыз тасты қолдану арқылы ойналады. Ойын адамның ептілік, жылдамдық, байқампаздық, санау, реттеу, топтау қасиеттерін жақсы дамытумен қатар, көз жанарын жетілдіруге, сақтауға, сауықтыруға да көп пайдасы бар. Бестасты барлық жастағы адамдар ойнайды. Ойын адамның шаршағанын басып, сабырлыққа шақырады. Бестас ойынын сабақ үзілістері, жұмыс арасында да ойнаған тиімді. Бестас ойынын ұрпақтан-ұрпаққа беру, халқымыздың мәдениетін сақтаудың бір жолы болып табылады. Ойынға домалақтау келген бес тас таңдалып алынады. Ойынды екі-екіден немесе бірнеше адамдар топ құрып ойнауға болады.

**Түсіндірме сөздік:**

**Қаршу** – жоғарыдан лақтырылған тастарды қолдың алақанымен жоғарыдан төмен қуып ұстау.

**Қақпақыл тас** – жоғары лақтырылатын тас.

**Жалату** – саусақтың басымен жерді жалату.

**Қора** – сол (оң) қолдың бас бармағымен сұқ саусағын жерге тірей қақпа жасап ұстау.

**Құдық** – алақан саусақтарын қуыстап ұстау арқылы тастарды «құдыққа» жинау.

**Нәби** – жерге шашылған төрт тастың бірін нәби (ата) деп белгілеу.

**Ойынның мазмұны.** Ойнаушылар алдымен кім-кімнен кейін ойнайтындықтарын анықтайды. Ол үшін ойыншылар кезекпен бес тасты тобымен жоғары лақтырып, бір алақан сыртымен тосып алады да,алақан сыртында қалған тастарды қайта жоғары лақтырып, қаршып ұстайды. Қаршып ұстау дегеніміз – тасты қолды еңкейте жоғарыдан төмен қуып барып ұстау. Лақтырылған бес тасты қолдың сыртымен тосып алу және қаршып ұстау кезінде бірнеше тас жерге түсіп кетуі де мүмкін. Кім көп тас қаршып алса, сол бірінші ойнау кезегіне ие болады. Ойын кезегін алудың басқа да жолдары бар.

Бірінші кезек алған ойыншы бестас ойынының шартын бұзып алғанға дейін ойнайды. Одан кейін екінші кезектегі,ол тоқтаған соң үшінші кезектегі ойыншы бастайды. Ойын осылай жалғаса береді.

Тастарды жерден теріп алу кезінде басқа тастарды қозғалтуға болмайды және қақпақыл тасты жерге түсіріп алмау керек. Ойнаушылардың қай-қайсысы болмасын, ойынды өзінің бұрынғы тоқтаған жерінен ары қарай жалғастырады.

**Ойын барысы:**

* **Бірлік.** Бес тасты жерге иіріп тастаған соң,біреуін қақпақыл тас етіп алып, қалған төрт тасты қақпақыл тасты жоғары лақтыра отырып бір-бірден теріп алады (бір қолмен).
* **Екілік.** Тастарды жерге иіріп тастап, жердегі төрт тасты екі-екіден бір қолмен жинап алады (иірген қолмен).
* **Үштік.** Үш тасты бірге, бір тасты жеке жинап алады (иірген қолмен).
* **Төрттік.** Мұнда алақандағы бес тастың ішінен қақпақыл тасты жоғары лақтырып, ол қайта түскенше төрт тасты жерге қойып үлгереді де, қақпақыл тасты тағы жоғары лақтырып,жердегі тастың төртеуін бірге жинап алады.
* **Жалату.** Ойында үш немесе бес жалақ болады. Қақпақыл тасты жоғары биіктікте лақтырып жіберіп,сұқ саусақпен жерді үш немесе бес рет жалатып үлгеру керек. Үш рет немесе бес рет жалату ойыншылардың өзара келісімі бойынша белгіленеді.
* **Жинау.** Қақпақыл тасты лақтыра отырып,қалған төрт тасты бір-бірлеп екінші қолдың үстіне жинайды. Тастар жиналған соң барлығын жоғары лақтырып алақанға ұстайды. Тастар жерге түсіп кетсе, ұсталған тастарға ұпай беріледі.
* **Төрт бұрыш.** Төрт тасты жерге қойып, яғни төрт бұрыш жасап қойып, содан соң қақпақыл тасты биіктете лақтырып, тастардың төртеуін де жинап қағып алу керек. Төрт бұрыштың үлкендігі ойыншылардың өзара келісулері бойынша белгіленеді.
* **Арттан тастау.** Ойынның бұл түрінде жерден бірінші тасты қағып алған соң, екінші тасты қағып қағып алу үстінде бірінші тасты қолдың артынан жерге тастау керек. Үшінші тасты қағып алу үстінде екінші тас тасталады. Бәрін тастап болған соң,жердегі тастарды бір ретте тұтас жинап қағып алу керек.
* **Үндемес.** Бестас ойынының бұл түрінің шарты бойынша қақпақыл тасты қағып алғанда, ол алақандағы басқа тасқа соғылмауы керек. Ойынның шаты бойынша үндеместі, ойнаған кезде ойыншының өзі де үндемей отыру керек. Ал басқа ойыншылар ойынның осындай жағдайын пайдаланып, үндеместі ойнап отырған ойыншыны сөйлетуге, күлдіруге тырысады. Ойыншы сөйлеп немесе күліп жіберсе, ойнауын тоқтатуға тиіс болады.
* **Сарт-сұрт.** Ойынның бұл түрінде әрбір тас бір-бірлеп қағып алынады. Бірақ қақпақыл тас пен жерден алынған тастың бір-біріне соғылғаны құлаққа естілуі керек.
* **Қаршу.** Ойыншы бес тасты жерге иіріп тастап, қақпақыл тасын қолына алады да, оны әрбір жоғары лақтырған сайын жерден бір тас алып, қақпақыл тасты қағып қаршып алып отырады.
* **Нәби.** Ойынның бұл түрінде бір қолдың бас бармағы мен сұқ саусағын жерге тірей қақпа жасап ұстайды. Содан соң оң немесе сол қолдың сыртынан бес тасты алдыға қарай иіріп тастап, қақпақыл тасты таңдап алады. Ойынға қатысып отырған басқа ойыншы жердегі төрт тастың бірін нәби (ата) деп белгілейді. Ойыншы белгіленген «нәби» тасты басқа тастардың барлығын қақпадан өткізіп болған соң ғана қақпадан өткізеді. Ойынның шарты бойынша басқа тастарды «нәби» тасқа тигізіп алмай өткізу керек.
* **Балта шабу.** Қолдың қырымен бөліп орындау. Жерге қырымен қойылған алақанды әр тасты өткізу кезінде жылдам көтеріп отыру қажет. Тас қолға тіреліп қалса ойын тоқтатылады. Өткізілген тастардың барлығын қайта бірге жинап алады.
* **Тоқылдақ.** Тастарды жерге ұрып орындау. Жерге шашылған тастарды ойыншы екі-екіден бөліп алып жоғары лақтырылған тасты ұстағанша жерге тоқ еткізіп ұрып үлгеруі қажет.
* **Тарақтау.** Тастарды әр саусақ арасынан өткізу. Соңынан барлығын бірге жинап алу керек.
* **Құдыққа салу.** Алақан саусақтарын қуыстап ұстау арқылы тастарды «құдыққа» жинайды. Соңынан барлық тастарды жерден жинап алады.
* **Қақпаны ашып-жабу.** Қақпақыл тастарды жоғары лақтыру кезінде тастарды жинаушы қолдың алақанымен жерді жауып отырады. Тасты қораға айдаған кезде қақпа ашылады да алақанмен тосып алады.
* **Қораның үстінен алу.** Жерге шашылған төрт тастың бірін есігі ашық «қораның» үстіне қойып, қалған тастарды қорадан өткізеді. Ең соңынан үстіге қойылған тасты қораға енгізеді. Соңынан барлық қора есігінен өткізілген тастарды жинап алады. Тастарды енгізу кезінде қора үстіндегі тас жерге түсіп кетсе ойын тоқтатылады.
* **Жабық қораға енгізу.** Барлық тастар алақан арты жабық қора есігінен енгізіледі. Соңынан барлық тасты жинап алу керек.
* **Қуалау.** Ашық қораға тастарды алдынан енгізгеннен соң, барлық тастарды қайта қораның алдыңғы есігінен айналдырып енгізу қажет.
* **Кедергі.** Кедергіден жоғары асырып жинау. Қырынан қойылған алақан үстінен барлық тастарды бір-бірлеп асырып жинайды. Соңынан барлық тастарды біріктіріп жинап алады.
* **Бұрау.** Жоғары лақтырылған тасты екінші қолды бұрап алақанмен ұстау. Барлық тастар бір-бірлеп ұсталады.
* **Алақан қаршу.** Бес тасты түгел жоғары лақтыры түгел алақанмен ұстау.
* **Алақан сырты арқылы қаршу.** Бес тасты жоғары лақтырып, екі алақанның сыртын қатар қою арқылы ұстау. Алақан сыртындағы тастарды қайтадан жоғары лақтыру арқылы алақанмен қайта ұстау.
* **Бір қолдың алақаны сырты арқылы қаршу.** Жоғары лақтырылған барлық тастарды бір алақанның сыртымен ұстау керек. Ұсталған тастарды қайта жоғары лақтыру арқылы қолдың алақанымен қаршып ұстау қажет. Қаршып ұсталған тастар санына байланысты ұпай беріледі.

**Ескерту.** Барлық қаршып ұстау түрлерінде әр қаршып алынған тастан 10 ұпай жинайды. Бес тасты түгел ұстаса 50 ұпай жинайды.

**Жеңімпазды анықтау.** Бестас ойыны жеңімпазын анықтау әр ойыншының ойын кезеңінен өту саны бойынша барлық ойынға жіберген уақытын қосу және жинақталған қаршу ұпайларын қосу арқылы анықталады.

**21. Құмарлық**

Бұл ойынды асығы мол бозбалалар ойнайды. Таза алаңдарда, үлкен бөлмелерде ойнауға болады. Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойынның мақсаты – асық ұту. Ойнаушылар арасы 20 қадам екі көн сызады да, дәл ортасындағы сызыққа әрбір ойыншы өздерінің асықтарын тігеді. Тігілген асықтардың ортасына бір асықты мұртынан оңқа тұрғызады. Ойнаушылар бірінің артына бірі, әркімнің өз кезектері бойынша қатарға тұрып, қолдарындағы сақалармен оңқаны ата бастайды. Егер кімде-кім оңқаға тигізсе, онда көндегі асықты түгел алады. Ал оңқаға тимей жанындағы асықтарға тисе, онда сол атқан асығын ғана алады. Асық таусылған сайын, көнге асық қайтадан тігіліп отырады.

## Асықты тігіп ойнау

Асық ойнаушылар тегіс жерді таңдап алады да, оны тазартып, ортадан төрт бұрышты сызық сызады. Сол төрт бұрышты ортасынан тең етіп екіге бөледі. Әр жағының қашықтығы бір, біржарым метрге дейін болады. Мұны «көн» деп атайды. Ойнаушылардың өзара келісімі бойынша көннен 4-5 м не одан да алыс мөлшерде асық ататын орын белгіленеді. Оны сызықпен белгілейді. Ойыншылар осы жерден тұрып, көндегі асықты дәлдеп 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 «көн» 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.

**23. Хан талапай (**1 түрі)

Екі немесе үш, төрт бала таза, жарық жерге орталарынан орын қалдырып, қарама-қарсы отырысады. Ойын бастаушы бала бір уыс асықты ортаға шашып жібереді. Екінші бала шашылған асықтың арасынан топтасып түскен, ойын шартына қиындау жерден «хан» асықты сайлайды. Ойынды бастаған бірінші «ханнан» басқа асықтардың алшы түскенін алшыға, тәйкесін басқа тәйкеге, бүгесін бүгеге, шігесін шігеге арақашықтығының жақындығына қарай ыршытып, біріне-бірін тигізеді. Тигізе алса, тиген бір асықты өзіне алады. Алған асықтарын әр бала ойынның ақырына дейін, яғни сайланған «хан» жалғыз қалғанға дейін сақтайды. Осы ретпен кім көп асық жинаса, жеңіс сонікі болады.

Ыршытқан асығын көздеген асығына тигізе алмаса, немесе басқа түрдегі көрші асыққа соқтықтырып алса, ол бала жеңіліп, өзге бала ойынды әр қарай жалғастырады.

Ал ыршытқан асықтары байқаусызда «ханға» тиіп кетсе, онда ойынға қатысушы балалар тұс-тұстан лап қойып, асықты талапайлап алады. Кім көп асық олжаласа сол жеңеді.

**Хан талапай** (2 түрі)

Асық ойынының бір түрі. Асықтың да «ханы» болады. Ол – әрі оңқай, әрі қошқар сияқты үлкен қойдың асығы болады. «Ханды» балалар қынаға бояйды. Ойынға қатысатын балалар сан мөлшерін бірдей ғып асық шығарады. Ұтыстың тәртібі: әуелі ойынға қатысатын балалар «ханды» жағалай иіріп шығады да, кім алшы түсірсе, ойынды сол бастайды. Ойын бастаған бала, балалардың ойынға салатын асықтарын жерге шашып жібереді. Тәртіп: бүкті бүкпен ғана, шікті шікпен ғана, алшыны алшымен ғана, тәйкіні тәйкімен ғана, шомпыны шомпымен ғана ату және бір ғана үсік саусағымен ату. Бала ең алдымен «ханды» атып алады. Асықты алғаш шашқанда, «хан» алшы түссе, «хан талапай» болады, онысы – шашылған асықты үлгергенше талап алу. Бұл «талапай» да, әр бала өз қолына «ханды» түсіруге тырысады.

**«Хан талапай»** (3 түрі)

Ойынға 2-10 адамға дейін қатысады. Асықтың көп болғаны жақсы. Көп асықтың ішінен біреуін қызыл түске бояйды. Сол асық “Хан” деп аталады. Ойынды бастайтын бала асықтың бәрін қос уысына жинап алып, отырған балалардың алдына шашып жібереді. Балалар ханның қалай түскенін бақылап отырады. Егер хан бүк, шік, не тәйке түссе, ойын бастаушы бала ханның түсуіне қарай жақын жатқан асықтарды бас бармақтың көмегі арқылы сұқ саусағымен итере ыршытып, бір-біріне дәл тигізуі қажет. Тигізген асықтарды ол өзіне алады. Асықтарды атқан кезде есепке, дәлдікке, мергендікке жүгінуге тура келеді. Ойын бастаушы баланың қолы басқа асықтарға тисе, сондай-ақ атқан асығы басқа асыққа барып тисе, ойынды келесі бала жүргізеді. Ал «Хан» алшы түссе, балалар жарыса “Хан талапай” деп дауыстап, ханды өз қолына түсіруге тырысады. Хан кімнің қолына түссе, сол бала жеңіске жеткен болып есептеледі. Онда ойынды сол бала қайта бастайды.

**24. Төрт асық**

Ойынға түрлі-түсті бояумен боялған төрт асық алынады. Ойын кезегі асық иіру арқылы болады. Асықтың төрт қырының аттары: алшы – жылқы, тәйке – түйе, бүк – қой, шік – ешкі деп атайды. Егер ойыншы асықтарды иіріп тастағанда төртеуі де алшы түссе, ойыншы 4 ұпай алады, тәйкесі – үш, бүгі – екі, шігі – бір ұпайды көрсетеді.

Ойыншы төрт асықты бір уысына алады да, қолымен ішке қарай айналдыра иіріп еденге шаша тастайды.

Ұтылған адам ұпай төлейді, яғни асық береді немесе ән айтып, өнер көрсетеді.

**25. Алшы**

Асықтың алшы жағынан жиі түсетін салмақтысы сақа болады. Ойын басталар алдында әрбір ойыншы сақасын иіреді. Кейде барлық ойыншылардың сақасын бір адам уыстап алып жерге шашады. Кімнің сақасы алшы түссе – бірінші кезекті, тәйке түссе – екінші, бүк түссе – үшінші, шік – төртінші кезекті алады. Ойынға қатысушылар көнге келісім бойынша (әдетте, әр ойыншы екі-үш) асық тігіп, кезегімен ата бастайды. Сақа мен асық бірдей жағымен түскен болса, асықты алып, ары қарай ата береді. Сақа алшысынан түсіп, асық басқаша жатса да, асықты алады. Сақа мен асықтың жатысы сәйкес болмаса, асықты алуға болмайды. Кезегін келесі ойыншыға береді. Осылайша асықтарды тауысып, қайтадан тігеді де, ойынды жалғастыра береді.

**26. Асық ойындары**

Көне ұлттық ойындардың бірі асық ойындары негізінен ер балаларға тән, дегенмен қыз балалар да ойнаулары мүмкін. Үлкен, ірі оңқай асықты сақа дейді. Қажет болса сақаның ішін ойып, қорғасын құйып, салмағын арттырады. Асық ойынын жаздыгүні тақыр жерде, ал қыстыгүні бөлмеде ойнайды. Екі бала, не екі топ ойнауы мүмкін. Ойынның негізгі мақсаты бір-бірінен асық ұту.

Ойын жүргізуші ойыншылардың сақаларын жинап алып, ойында әркімнің кезегін белгілеу үшін сақаларды иіреді. Иірген кезде кімнің сақасы алшы түссе, сол бірінші, тәйке түссе екінші, бүк түссе үшінші, шік түссе одан кейін ататын болады. Атқан кезде сақасы мен асығы бір жақты түссе, атқан асығын алып, әрі қарай ата береді. Енді асық пен сақасы екеуі де алшы түсіп, бірақ асық сақаның қарама-қарсы жағында жатса да ойыншы асықты алады, тағы атады. Егер сақа мен асық екеуі екі түрлі түрлі түссе, онда ол атуды тоқтатып, кезекті келесі ойыншыға береді. Екінші ойыншы (сақасын иірген кезде тәйке түссе) өз кезегінде өзінен кейінгі кезекте тұрған ойыншының көмбеде тәйке тұрған сақасын атады, тигізсе, сақа иесі ойыннан шығып қалады. Тигізе алмаса, өзі ойыннан шығады. Сақалары бүк, шік түскен ойыншылар өз кезектерімен көнге тігілген асықты ата береді. Осы ретпен көндегі асықты атып тауысқанға дейін ойнайды да, асықтарын қайта тігіп, ойында жалғастыра береді.

Асықтың түрлері:

Кеней-кентай – асық ойнында ұпайға тігілетін асық;

Сақа – асықтың үлкені, ірісі, сақасы;

Ешкімер – ешкінің асығы;

Қойлық – қойдың асығы;

Құлжаз – құлжаның асығы;

Топай (сомпай) – сиырдың асығы;

Шүкейіт – киіктің асығы;

Пұш – тәйке түспесін деп, алшы жағы жонылған асық.

Асықтың түсуіне байланысты атаулар:

Алшы – асық тәйкесіне қарама-қарсы іші шұңқыр жағы;

Тәйке (тәйкі) – асықтың алшысына қарама-қарсы жағы;

Бүге (бүк) – асықтың шігесіне қарама-қарсы бүкірейген жағы;

Шіге (шік) – асықтың бүгесіне қарама-қарсы іші шұңқыр жағы;

Оңқа – асықтың аша жағының төмен қарап тік тұру қалпы;

Шоңқа – асықтың аша жағының жоғары қарап тік тұру қалпы;

Қынжы (жантай) – бүге де, шіге де емес, бір бүйіріне жантайған, қырымен тұрған қалпы.

Асықты иіру – мақсаты асықты алшысынан немесе тәйкесінен түсіру үшін иіру. Иіру, асықты бас бармақ пен ортан терек немесе балан үйрек саусақтары арқылы иірген асықтың оңнан, солға қарай айналуы арқылы орындалады.

Асық ойындарына қой, арқар және еліктің асықтары жарайды. Олар түрлі бояулармен боялып, ірілері сақа етіп алынады. Сақа салмақты болу үшін кейде ортасын тесіп, оған қорғасын ерітіп құйған. Асықты жерге иірген кезде төрт түрлі қалыпта түседі алшы – асықтың тік тұрғандағы иректеу болып біткен ойық беті, тәйке – асықтың тік тұрғандағы алшыға қарама-қарсы томпақтау жағы, бүк – асықтың шалқасынан жатқан (томпақ) беті, шік – бүкке қарама-қарсы асықтың етпетінен жатқан ойық жағы.

«Асықтың да ханы болады. Ол – әрі оңқай, әрі қошқар сияқты үлкен қойдың асығы. «Ханды» балалар қынға бояйды. Асық ойынының бір түрі. Ойынға қатысатын балалар сан мөлшерін бірдей ғып асық шығарады. Ұтыстың тәртібі: әуелі ойынға қатысатын балалар «ханды» жағалай иіріп шығады да, кім алшы түсірсе, ойынды сол бастайды. Ойын бастаған бала, балалардың ойынға салатын асықтарын жерге шашып жібереді. Тәртіп: бүкті бүкпен ғана, шікті шікпен ғана, алшыны алшымен ғана, тәйкіні тәйкімен ғана, шомпыны шомпымен ғана ату және бір ғана үсік саусағымен ату. Бала ең алдымен «ханды» атып алады. Асықты алғаш шашқанда, «хан» алшы түссе, «хан таламақай» болады, онысы- шашылған асықты үлгергенше талап алу. Бұл «таламақай» да, әр бала қолына «ханды» түсіруге тырысады». (С. Мұқанов. Өмір мектебі. 9 том. Алматы: «Жазушы» 1976).

**27. Хан ату**

Аумағы екі-үш қадамнан тұратын дөңгелек көн сызылады. Ортасына әр ойыншы келісім бойынша екі-үштен (не одан да көп) асық тігеді. Сақасын иіру арқылы кезегін алған ойыншылар он-он бес қадамдай қашықтан тігілген асықтарды сақамен ата бастайды. Ойыншы сызықтың сыртына шыққан асықты ғана алады да, ары қарай сақасының жатқан жерінен (егер сақа сызықтың ішінде жатса, онда сызықтың сыртына ғана атуға болады) қайтадан ата бастайды Егер ойыншы бірде-бір асықты дөңгелек көннің сыртына шығара алмаса ойыннан шығады. Ойыншылардың бәрінің кезегі біткенде асықтарды қайта тігіп ойын жалғаса береді.

**28. Кетсін бір**

Ойынға қатысушылардың саны екіден аспауы керек. Екеуі сақаларын біріктіріп, кезек алу үшін иіреді. Бірінші кезек алған ойыншы өз қарсыласының сақасын шамасы келгенше алысқа ұшыруға тырысады. Сақаның алғашқы жатқан жерінен ұшып барған орнына дейінгі арақашықтықты табан ұзындығымен өлшейді, қанша табанға ұшырса, яғни атушы өзінің қойған шарты бойынша сақаны ұшырған қашықтығына байланысты ұтқан асығын алады. Ондағы шарт, айталық, әр үш табанға бір асық, болмаса, табан басына бір асық бола ма, ол ойыншылардың өзара келісулеріне байланысты. Сондықтан бірінші атушы бірге, екіге, үшке, төртке, тағысын тағы кеттім деп шарт қояды. Бұдан соң екінші ойыншы қарсыласының сақасын атады. Ол да өзінің шартын қояды. Осылайша кезектесумен ойын жалғаса береді.

**29. «Көк шолақ»**

Бұл ойынды бес-алты балаға дейін ойнай алады. Егер қарсылас бала бір ғана асық атып алса, кезегін екінші балаға бергенде, «Көк шолағым» деп, атып алған асығын топ асықтың ішіне қосып жібереді. Екінші баланың атқалы тұрған асығын, «Мынау менің «Көк шолағым» деп алып қоюға еркі бар. Бұл әрекет қарсыласқа бөгет жасау үшін қолданылады. Және үш асық қатар не бүк, не шік жатса, не тәйкі, не алшы тұрып қалса, осы ортадағы асықты мынау менің «Көк шолағым» деп алып қояды. Үш-төрт асық алғаннан кейін «Көк шолақ» күшін жояды.

**30. Хан ойыны**

Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойынға өзара келісімдері бойынша әрқайсысы ортаға 5-10 асықтарын шығарады. Содан кейін көп асықтың ішінен бір белгілі (түсі бөлек) асықты «Хан» сайлайды. Ойын жүргізуші барлық асықты жинап алып, қос қолдап иіре ортаға тастай бастайды. Барлық асықты иірген кезде «Хан» көп асықтың арасында көрінбей қалуы мүмкін, мұндай жағдайда ойнаушылардың барлығы асықты иірушінің «ханды қара басты» деген даусын естігеннен кейін бас салып, асықты талап алады. Екінші жағдайда иіргенде «Хан» ашық жатса, онда «ханмен» асықты атады. Айталық, «Хан» бүк түссе, онда «ханмен» бүк жатқан асықты ату керек, шік түссе, шік жатқан асықты ату керек, тағысын тағы жалғаса береді. Ойынның шарты бойынша «ханмен» асықты атқан кезде басқа асықтарды қозғамау керек. Сөйтіп, ойынның шартын бұзғанша не болмаса «ханмен» ататын асық болмай қалғанға дейін атып, асығын ала береді. Асық біткеннен кейін ойнаушылар ортаға қайтадан асық шығарып, ойынды жалғастырады.

**31. Көтеріспек (Атбақыл)**

Екі ойыншы қатысады. Олардың қолында сақа асықтары болуы керек. Ойыншылардың өзара келісуімен біреуі сақасын алысырақ иіреді, екіншісі сол сақа иірілген орыннан тұрып иірілген сақаны атады. Атқанда қарсыласының сақасына тигізсе, онда қарсыласы сол атқан жерден оны сақасының жатқан жеріне дейін арқалап апарады да, сол жерден сақасын қайта иіреді. Ал қарсыласының сақасына тигізе алмаса, қарсыласы өз сақасын алып, сол орыннан бірінші ойыншының сақасын атады, егер тигізсе, ол да соны істейді, тигізе алмаса қарсыласы атады. Сөйтіп, бірінің сақасын бірі атып, ілгері жылжи береді. Ойынды қанша уақытқа созса да өз еріктері.

**32. Асықтың алты атауы**

Мен асықпын, асықпын!

Балаларға асықтым.

Бабаларға ілесіп,

Мынау байтақ даланы

Мен де бірге басыппын.

Даналармен тойлаппын,

Балалармен ойнаппын.

Бірге болып, жұп жазбай,

Қозы бақтым, қой бақтым.

Алшы түссе асығы

Гүл-гүл болып жайнаттым.

Олжа түссе көлденең

Ата, әженің қалтасын.

Тентекпін ғой, майлаппын...

Мен Алшымын!

Алты сапты қамшымын,

Асықтардың ұранымын,

Беташары-құралымын.

Бәрі де түсінеді

Менен кейін тұратынын.

«Асығы алшысынан түсіпті» деп,

Құрышын қандырып жүр құлағының.

Мен Тәйкемін,

Мақтанып көп қайтемін...

Тағанақтау болсам да,

Алшыменен тату доспыз, әйтеуір...

Мен Бүкпін!

Күрессем, жықтым.

Белін бүктім.

Кезегімді күттім

Мен де бар мықтың...!

Мен Шікпін!

Мінезден тікпін

Шалқалап жатып

Көп нәрсе ұқтым.

Ақылмен ұттым,

Жұлдыз санап шықтым.

Мен Омпамын!

Тоңқайғаннан қорқамын.

Мен Ашамын!

Алшаң-алшаң басамын.

Бесеуіңнің сырыңды

Бір өзім-ақ ашамын.

Өйткені, мен Жолайрық жасадым.

Менен қайда қашасың?!

Әр асықта болады,

Оңқай менен солақай.

Ажырату оп-оңай!

Сақаны ұстап, үйіріп, шүйіргенде,

Кеңейді ату үшін иілгенде.

Оңқай жағы ыңғайлы қолға тегіс,

Кеңейді быт-шыт етер шүйілгенде,

Омпасына оңқай деп аталыпты ол басыңда.

Солақайдың Омпаға жетер жерде

Шұқыршағы болады ортасында.

**33. Үштабан ойыны**

Тақыр жерге көлденең сызық сызылады да, оған әр ойыншы бір-бірден арасын сиректеу етіп асық тігеді. Ойыншылардың біреуі барлық сақаларын жиып иіреді. Кімнің сақасы алшы шықса сол бірінші болып сақасын көннен алысырақ жерге иіреді. Сол сақасымен тігулі асықтарды атып, үш табаннан артықтау жерге жіберсе, сол асықты ұтады. Үш табаннан кем, я болмаса сақасы асыққа тимей кетсе, ойынды келесі ойыншы жалғастырады. Ойын көндегі асықты ұтып біткенше созылады.

**34. Алты атар ойыны**

Көнге әр адам асық тігеді. Сол қатарға тағы бір сақа тігіледі (үйіргенде баланың шік түскен сақасы). Асықтардың арасында саңылау болмай тіркестіріле қойылады. Көннің екі жағына 1 метр сызық, ал 4-5-6 метр жерден ататын қарақшы белгілейді. Кімде-кім түптегі сақаны атып ұшырса (1 метрден асырса) бүкіл асықтарды сол алады. Ал сақаға тимей асықты ұшырса, оның сызықтан шыққаны ғана соныкі болады. Ату саны – 6 рет. Алғаш сақасы шыққан бала бірінші болады да, қалғандары одан кейінгі кезекте атады. Алты рет атыстан қалған асықтардың бәрі түпте қалған баланікі болып есептеледі (сақасы тігілген бала).

**35. Тас қала**

Ойыншылар тегіс жерге шеңбер сызады да, дәл ортасына асықтарды бірінің үстіне бірін пирамида етіп жияды. Әр ойыншы (кезегімен) шеңберден 5-8 метр шамасындай қашықтықта тұрып өзінің сақасымен пирамиданы атады. Шеңберден атып шығарған асықтарын ала береді. Тигізе алмаса ойынды келесі жалғастырады. Тас қаланы бұзып, бірақ асықты шеңберден шығара алмаса, онда айыбын қосып, тас қаланы қайта құрып 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 асықтарын атып алады. Ойын көндегі асықтар біткенге дейін созылады, одан соң ойын қайта басталады.

**36. Табан**

Бұл ойынға екі адам қатысады. Сақаларын иіргенде кімнің сақасы алшы түссе сол бірінші кезекті алады. Ол өзінің сақасымен қарсыласының сақасын атады. Сонда ол сақаға тигізіп қана қоймай, оны алысырақ ұшырып түсіруге тырысады. Өйткені сақаның жатқан жерінен ұшып түскен жеріне дейінгі қашықтық табанмен өлшенеді. Арасы неше табан болса, қарсыласы оған сонша асық төлейді. Одан соң кезек екінші ойыншыға беріледі. Әдетте ойыншылар ұтыс жайы мен ойын шартын алдын ала келісіп алады.

**37. Қайтып кел**

Қайтып кел ойынының шарты лақтырған затыңның өзіңе қайтадан ұшып қайтып келуі қажет. Ол үшін жаңқа тәріздес ауада айнала ұшып өзіңе қарай келетіндей затты жасап алуың қажет, заттың формасы әртүрлі және әртүрлі заттардан, мысалы ағаш, қағаз, жапырақ т.б. болуы мүмкін. Кімнің ұшырған заты өзіне дәл қайтып келетін болса сол ұтқан болып саналады.

**38. Сақ етер**

«Сақ етер» бұрынғы кезде садақ, найза, қылыш сияқты қару ретінде қолданыста болған зат. «Сақ етерді» қару ретінде басы тастан немесе темірден домалақтап жасалып, оны алысқа лақтыру үшін жіпке тағып, қатты айландырып ұшыратын болған. «Сақ етерді» ойын ретінде пайдаланып, лақтырып және дәл тигізуге машықтану үшін пайдаланады. Ол үшін саз балшықты алақанға салып домалақтап, ортасын тесіп, бірнеше күн кептіріп қояды, сол кезде балшық кеуіп «Сақ етер» дайын болады. Әр бала «Сақ етерді» көптеп жасап алады. Ойнау кезінде «Сақ етерді» алысқа кім лақтырады, кім ілінген затқа дәлдеп тигізеді және аспандатып биіктікке лақтыру сияқты жарыстарды ұйымдастырып ойнайды. «Сақ етер» қол мен дененің бұлшық еттерін жасы дамытып, дәлдік пен ептілікке үйретеді.

**39. Бәкі қадау**

Бәкі қадау ойыны бәкі, пышақ құралдарын жас кезден бастап дұрыс ұстап, дұрыс қолдана білуге үйретеді. Ойынды бірнеше балалар топталып ойнауларына немесе жеке де ойнауға болады. Ойынға бәкі немесе қолға ұстауға оңтайлы кішкене пышақты алады.

Бәкі қадауды отырып немесе түрегеліп тұрған жағдайда орындайды. Бәкіні қадау жерге немесе қабырғаға қадау түрлерінде өтеді. Ойынды бастар алдында жерге немесе қабырғаға шағын дөңгелек шеңбер сызылады және ол тең төртке бөлінеді, әр бөліктің өзінің ұпайы болады мысалы 1,2,3,4 ұпай т.с.с. Бәкіні ұшымен осы дөңгелек ішіндегі қалаған бөлікке қадау қажет. Қадауды бір-бір реттен немесе келісім бойынша бірнеше рет қатарынан орындауға болады. Қадауды орындаудың бірнеше түрлері бар, оларға: бәкіні қолмен ұстап тік қадау, бәкі ұшын иық, шынтақ, саусақ, кеуде, тізе үстіне ұшымен тіреп тұрып қадау т.б. түрлері енеді.

**40 Атыңды ата**

Бұл ойынды жастар кештерінде жиі ойнайды. Ойынға көзді жауып байлап тұратын орамал және ұзындығы 1-1,5 м таяқ керек. Қатысушылар көп болған сайын ойын қызықты болады.

Жиналғандар бір-бірлерінің қолдарынан ұстап шеңбер құрып тұрады. Ортаға көзі байланған ойыншы шығады. Ол кез келгенді таяқпен көрсетіп “атыңды ата” – деп айтады. Нұсқаған ойыншы таяқтын екінші ұшынан ұстап, өзін танып қоймас үшін дауысын өзгертіп басқа адамның атын айтады. Егер көзі байланған ойыншы таяқтың екінші басын ұстап тұрған ойыншының шын атын тауып қойса, онда екеуі орын алмастырады, ал егер қателессе онда ортада қала береді. Ойын жалғаса береді.

**41 Қара сиыр**

Қатысушылардың саны 5-тен 10-ға дейін. Ойынға ескі бас киім, құм толтырылған қапшық қолданады. Барлық ойнаушылар көздерін жауып, байлап шеңбер құрап тұрады. Ойынды басқарушы басқа ойнаушыларға байқатпай бір ойнаушыға затты беріп тықтырады. Ойнаушылардың тапсырмасы – тығылған заттың кімде екендігін табу. Тығылған затты іздеу, жүргізушінің белгісінен кейін басталады. Затты іздеу кезінде киімді ақтару, күш қолдануға болмайды, тек алақанның сезімталдығын қолдану керек. Затты тапқаны туралы ойыншы дауыстап хабарлайды. Затты тапқан бала жүргізуші болады. Ойын жаңадан басталады.

**42. Таяқ жүгірту**

Ойын қыс кезінде қарлы алаңда ойналады. Ойыншылар санына шек қойылмайды. Әр ойыншы өзіне арналған ұзындығы 1,5-2 метр келетін ұшталған таяқтар даярлап алады. Ойын мақсаты әр ойыншы таяқтарын қардың ішімен немесе үстімен неғұрлым алысқа сырғытып жіберулері қажет. Таяқты қардың үстімен де сырғытып жарысуға болады. Барлық ойыншылар қатарға тұрып, таяқтарының «өкшесінен» бір қолының алақанымен ұстаулары арқылы, арнайы сызылған сызықтан өтпей таяқтарын қардың астымен немесе үстімен бір қолдарының күшімен сырғытып жібереді. Сырғытуды орында тұрып немесе бірнеше адымдап келіп орындайды. Қай ойыншының таяғы алысқа сырғып барады, сол жеңіске жетеді. Ойынды бірнеше рет қайталайды. Осы таяқтарды алысқа найза ретінде әуелетіп те лақтырып жарысуға болады, тек лақтырған таяқ қарға ұшымен шаншылып түсуі қажет. Қарға шаншылмаған таяқтың көрсеткіші есепке алынбайды. Бұл ойын балалардың қар қыртыстарын жақсы білуін, ептілігін, қол күшін дамытуға көмектеседі.

**43. Найза таяқ**

Ойын қыс уақытында қарлы алаңда жүргізіледі. Қатысушылар саны 5-тен 20-ға дейін. Әрбір қатысушы ағаштан жасалынған, ұзындығы 1-2 м таяқты (найза түрінде) өзіне сайлап алады. Ойнаушылар қардан қалыңдығы 20-40 см, биіктігі 1,5-2 м қабырға жасайды.

Жүргізуші жеребе бойынша ойнаушылардың ретін орнатады. Бірінші ойнаушы өзінің найзасын 3-5 қадам қашықтықтан (келісу бойынша) қарлы қабырғаға бағыттап лақтырады. Ойын мақсаты – найзаны қарлы қабырғаға тигізу және найзаны қабырғадан тесіп өткізу. Ең алысқа қабырғаны тесіп өткен найзаның иесі жеңімпаз атанады.

**44. Әуе таяқ**

Ойынды далада өткізеді. Қатысушылар саны 2-ден 20-ға дейін. Ойынға ұзындығы 1 метрге дейінгі ағаш таяқтар керек. Ойнаушылар екі жұпқа немесе екі құрамаға бөлінеді. Басқарушы бірінші жұпты немесе құрамалардың бірінші ойнаушыларын шақырады. Шақырған екі ойыншының біреуі белгіленген сызықтан жүгіріп келіп өзінің таяғын жоғары қарай лақтырады. Осы кезде екінші ойнаушы жоғары лақтырылған таяқ жерге түспей тұрған кезде өзінің таяғын жоғары лақтырып, бірінші ойнаушының таяғына тигізуге тырысады. Егер тигізсе, онда қарсыласының таяғын өзіне алады, тигізе алмаса өз таяғын береді. Қай топтың ойыншылары көп таяқ жинаса солар жеңімпаз аталады.

**45. «Бөрік лақтыру»**

Ойын өзінің атына сәйкес, ойнаушылар өз бас киімдерін кім алысқа қолмен лақтырса сол жеңімпаз болады. Бөріктерінің ішіне тастарды немесе басқа заттарды орауға болады. Қатысушылар екі топқа бөлінеді. Қай топтың бөріктері алысқа лақтырылады, солар жеңіске жетеді. Әрбір бөріктің жерге түскен қашықтығы есептеледі.

**46. Ақшамшық (Сақина салу)**

Сақина салу – 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 алақандарын бір-біріне қабыстырып алға созады. Ойынды жүргізушінің сақинаны кімнің алақанына салса да өз еркі, тек кімге сақина салғандығын білдірмеуі қажет. 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. Оны көршісі тұрғызбай ұстап қалуы керек, егер ұстай алмай қалса, жұрт алдында өз өнерін көрсетеді.

**47. Сиқырлы таяқ**

Ойынға жиналғандар қол ұстасып, дөңгелене шеңбер құрып тұрады. Жүргізуші қолына таяқ ұстап, ортаға шығады да ойын тәртібін түсіндіреді. Ойнаушылардың бір шетінен бастап аяғына дейін рет қатарын білдіретін сандарын атап шығады. Жүргізуші қолындағы таяғының бір басын жерге тіреп тік ұстайды да, кез келген бір ойыншының санын атап, таяқты қоя береді. Рет саны аталған ойыншы ести салысымен жүгіріп барып таяқты құлатпай ұстауы керек. Егер ол дауысты аңғармай, я болмаса таяққа жете алмай, оны құлатып алса, онда ол ортаға шығып, көптің ұйғаруымен өнер көрсетеді. Егер таяққа тез жетіп, жерге құлатпай ұстап алса, онда жүргізушімен орын ауыстырады.

**48. «Қарагие»**

Ойын далада алаңда өткізіледі. Қатысушылар санына шек қойылмайды. Әр ойыншыда ағаштан жасалынған ұзындығы 2 метрге дейін келетін бір ұшы ұшталған найза-таяғы болуы керек. Сонымен қатар әр ойыншыда таяқпен қатар ескі бас киімдер немесе түрлі маталар болуы керек.

Ойнаушылар бір қатарға аралары 1-2 метр келетін алшақтықта тұрады. Қатардың қарсысына 15-20 метр қашықта көлденең сызық сызылады. Әр ойыншы осы сызық бойына өзіне қарама-қарсы жерге қалпақтары немесе басқа заттары киілген биіктігі 1-1,5 метр келетін таяқтарды орнатады.

Жүргізушінің белгісі бойынша қатардың басындағы ойыншы найзасын нысанаға (өзінің қалпағына) лақтырады. Одан кейін қасында тұрған ойнаушы лақтырады, содан соң келесі ойнаушы т.с.с. жалғаса береді. Қай ойыншының найзасы тігілген нысанаға дөп тиетін болса, сол жеңімпаз атанады. Ойын қайталанып үш рет өткізіледі. Ойыншылар өздерінің лақтырған найзаларын барып алулары жүргізушінің рұқсатымен іске асырылады.

**49. «Монданақ»**

Ойынды көгалда ойнайды. Қатысушылардың саны 15—20 адамнан кем болмауы керек. Ойынға екі кабатталып есілген орамал керек. Ойнаушылар аяқтарын ілгері созып, тізесін сәл көтеріп, шеңбер бойына дөңгелене отырады. Бүгілген тізелердің астынан әрі-бері жүгірткен кезде орамал өтетін болуы керек, аяқтарының бастары шеңбердің ортаңғы нүктесіне түйіседі, тап сол жерде ойын жүргізушінің өзі отырады. Осы кезде қолында орамалы бар ойыншы ортада отырған ойын жүргізушіні орамалмен жонынан тартып қалып тез тізесінің астынан өткізе сала: – «Әне кетті монданақ, міне кетті монданақ», – деп әндетіп қоя береді. Бұл дауысқа барлық ойнаушылар қосылады. Ал ортада отырған ойын жүргізуші орамалды ойнаушы жұрттың тізелерінің астынан іздей бастайды, бірақ қайда жүргенін таба алмайды, себебі барлығы бірдей қолдарын тізелерінің астында ұстап, жүгірген орамалды алып-беріп отырған кісіге ұқсайды. Жүргізуші шеңбер ішінде орамалды іздеп жүрген кезде ойыншыларға арқасымен тұрғанда, орамалды ұстап отырған ойнаушы оның арқасынан орамалмен соғып жіберуі қажет.

Ойын жүргізуші орамалдың қайда жүргенін, кімде екенін байқап қалып ұстап алса, онда ұстаған ойыншымен орнын ауыстырады, сөйтіп ойынды жалғастыра береді.

**50. «Судыр-судыр»**

Зерде атай:

– Шыңдайтұғын ойыңды,

Ойынның көп түрлері.

Баланың әр ойыны,

Артық болмас білгені.

Ортаға шық біреуің,

Кане, кәне бөгелме!

Басталады бұл ойын,

«Судыр-судыр» дегенде.

Шеңбер құрып қалғаның,

Отырыңдар еденге.

Орамалды алғаның,

Жылжыт әрі, бөгелме!

Тисе орамал қолыңа,

Абайлатпай жасырын,

Жылжыт оң мен солыңа,

Қолына жеткіз жақынның.

Ортадағы балаға,

Орамалды табу-сын.

Іздемесе бола ма?

Ал, іздесін сабылсын.

Түсе алмаса «ізге» дөп,

Орамалды ал қолыңа

«Айда, судыр, ізде», – деп,

Тартып жібер жонына.

Қайталама қол безеп,

Қызбаланба,

Өршіме.

Орамалды сол мезет

Жасыр, жылжыт көршіңе.

Ойын басталды:

Балалар:

«Судыр-судыр» судырақ,

Кетіп ағып су жырақ.

Сусып кетті орамал,

Табар оны кім бірақ?!

Ортадағы бала:

«Судыр-судыр» дегенің,

Сылдыр қаққан өзенім.

Сусып кетсе орамал,

Тауып берем мен өзім.

Ескерту:

«Айдар, судыр», – деп,

Тартсаң жонға,

Үлгер тек!

Іздеушіден епті бол,

Орамалды ілдірме!

Егер сәтте тап беріп,

Іздеушіміз шап беріп,

Түссе сусып орамал,

Ұтылғаның,

Жоқ амал.

Өтеу міндет кінәсін,

Ортаға өзің шығасың.

Іздеуші боп тұрасың,

Ептілігің сыналсын.

**51. Бала балуан**

Қазақтар балаларын күреске ерте жастан баулып, оларды далада ойын барысында немесе арнайы бір-бірімен күрестіріп тамашалап отырады. Ауыл тойларында, мейрамдарда немесе арнайы жарыстарда жас балаларды балуандық өнерге үйретіп күрестіріп мадақтап отырады. Бала балуандар арасында күресу салмақ немесе жас ерекшеліктеріне қарамай батылы жеткендер бір-бірімен күресе береді. Күрес орны жұмсақ төсеніштермен жабдықталады немесе құмды, көкмайса шөп өскен жұмсақ жерлерде өткізіледі. Жарақат алмау жағдайлары қатаң сақталады. Бала балуандар алдымен денелерін қыздырынуы үшін денеден, киімнен ұстау түрлерін, бұрылу, айналу түрлерін, құлау, домалауларды орындайды, соңынан өздері бір-бірімен күресіп «өнерлерін» көрсетеді.

Күресуге шыққан балаларды үлкендер "сен мықтысың", "сен батырсың", "жығылсаң жер көтереді", "сен болашақта балуан боласың, батыл бол!" деп қолдап жігерлендіріп отырады. Жығылған баланы жасытпай "дайындал, шынық, келешекте жығасың деп" арқасынан қағып мадақтап жасытпай шығарып салады.

Балаларды күрестіру барысында көптеген ойындар түрлерін ұсынуға да болады, мысалы: а) шеңберден итеріп шығару, белдіктерінен ұстасу арқылы ортаңғы сызықтан өз жағына тартып алу, жоғары көтеріп алу т.с.с.

**52 Қол күрес (Білек сынасу)**

Ойынға қол күшін сынағысы келген барлық адамдар қатыса алады. Адамдар еріктерімен қарсыластарын өздері таңдап алады. Қазіргі кезде қол күресінен жеке спорт түрі ретінде жарыстар өткізіліп, спортшылар жас және салмақ дәрежелеріне бөлінеді. Екі адам оң немесе сол қолдарының шынтағын столға, жерге тіреп бірінің қолын бірі алақандастыра мықтап ұстайды. Екінші бос қолдарын еш жерге тіремей, немесе келісім бойынша бір заттан ұстайды. Ойын бастаушы белгісі бойынша ойыншылар алақандарымен ұстасқан қолдарының шыңтақтарын орнынан қозғамай, жерден көтермей қарсыласының ұстаған алақанының сыртын жерге тигізіп жығуы қажет. Қол күресі оң және сол қолдары күштерін бірнеше рет сынап күрестіреді.

**53. Қыз қуу**

Қыз қуу **–** көп тараған қазықтың ұлттық ойындарының бірі. Халқымыздың тұрмыстық жағдайында тек ерлер ғана емес, сонымен қатар қыздар да ат үстінде жақсы отырулары керек болған. Сол тұрғыдан, ер балалар мен қыздар үлкен той думанда сыннан өтіп, өздерінің күш қайраты мен ептілігін, атқа мығым отыратындықтарын паш етіп отырған.

Қыз қуудан арнайы дайындықтан өткен, жарыс шартын білетін адам ойынға қатысуға мүмкіндік алады. Ойынға қатысушы әрбір адам қолына қамшы алуға міндетті.

Жарысқа қатысатын қыз, жігіт әдемі ұлттық киім киюге міндетті.

Қыз қуу ойыны өтетін жер. Қыз қуу ойыны жарыс өтетін жер ұзындығы 300 метрден астам, ені 30-40 метр тегіс жер болуға тиісті.

Қыз қуу ойынын өткізу ережелері.

Сөре басында қыз жарыс басталарда жігіттен он метрдей алда болады, төреші қолындағы жалауды түсіріп, дауыстап белгі берген кезде қыз қашады, ал жігіт қуа жөнеледі, арадағы 300 метр қашықтықта, жарыстың шарты бойынша, жігіт қызды қуып жетуге тиіс. Ойынның мақсаты жігіт сол аралықта қызға жетіп сүюі шарт, егер жігіт сол жол аралығында қызға жете алмаса, жігіт жеңілді деп есептеледі. Ал қайтар жолда жігіт қыздан қашады, арадағы 300 метр қашықтықта қыз жігітті қуып жетсе, ол қолындағы қамшысымен жігітті және оның атын ұруына болады.

Ойын шеберлігі бес балдық жүйе бойынша бағаланады. Бағалауға жылқыны басқару көркемдігі және шабыс шапшаңдығы, жарысқа қатысушылардың әдемі ұлттық киімдерінің жарасымдылығы мен жылқының әсем тұқымдылығы және түсі бағаланады.

**54. Шалма тастау**

Ойынға қатынасушылар жиналып келіп, алаңды жерді таңдап алады. Сол жерден көн белгіленеді, он метр жерге қазық қағылады немесе қу томар т.б. жіп оралатындай заттар таңдар алынады. Содан кейін ұзындығы сол қазыққа немесе томарға еркін жететіндей арқан әзірленіп, бір жағын ілмектеп, шалма жасайды. Орталарынан біреуін ойын жүргізуші етіп тағайындайды да, соның басқаруымен жиналғандар кезектесіп әлгі қағылған қазыққа немесе томардың бұтағына шалманы кезектесіп тастай бастайды. Ол үшін белгіленген көнбеде тұрған ойыншы, арқанның бір ұшын сол қолына ұстайды да, екінші шалма жағын оң қолының шынтағына орап, шеңберлеп алып арқанды дәлдеп қазыққа не томарлы бұтаққа лақтырады. Шалма тастау жылқы т.б. малдарды ұстау үшін халық арасында кеңінен қолданылады.

Ойынға қатынасушылардың санына қарай кезек төрт-бес рет қайталанады. Шалманы нысанаға кім көп түсірсе, сол жеңеді. Жеңіске жеткен ойыншының құрметіне өлең айтылып, ән шырқалады. Ойын жалғаса береді.

**55. Айгөлек** (1 түрі)

Айгөлек ойыны қазақ халқының ұлттық ойындарының ішінде кең тараған түрі. Айгөлек ойынының ел арасында тараған бірнеше түрі бар. Айгөлекті жыл мезгілінің барлық кездерінде далада ашық алаңда ойнайды. Ойынға жиналғандар тең екі топтарға бөлінеді. Топтар бір-бірілерінен 20-30 адым қашықтықта қолдарынан ұстасып қатарға тұрады. Әрбір жақ өздерінен бір жетекші таңдайды және оған ойынды басқару міндеті беріледі. Ойынды бастау үшін әр топтан бір-бір ойыншы шығартып біреуінің қолына ақ, екіншісінің қолына қара тасты ұстатады. Олар тасты қолдарының қай уысына жасырғандарын ешкімге көрсетпей, қолдарын артына ұстаған бойда – Кім қай тасты қалайды? – деп сұрайды. Ақ тас шыққан жақ ойынды бастайды. Бірінші бастайтын топтың жетекшісі белгі беріп барлығы қосылып “Айгөлек” атты өлеңді айтады және аяқ шенінде өз топтарынан кім керек екенін сұрайды. Ал екінші топтың ойнаушылары осы өлеңді жалғастырып қарсы жақтан біреудің атын атайды.

Ойынның мақсаты – қарсы жақтың қол құрсауын үзіп, өз жағына көбірек ойыншы алып қайту.

Кезек алған топ барлығы көтеріңкі дауыспен өлендетіп:

– Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Теміршіден дем шығар,

Үзеңгіден тер шығар.

Ақ терек пен көк терек

Бізден саған кім керек?

Екінші топтың ойыншылары оларға жауап береді:

Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Теміршіден дем шығар

Үзеңгіден тер шығар,

Ақ терек пен көк терек,

Бізге мұнда Байбек керек.

Аты аталған ойыншы жүгірген бетімен келіп шақырған қатардағы ойыншылардың ұстасқан қолдарын өзі қалаған жерден бұзып өтуі керек. Егер бұзып өте алмай қалса, онда ол сол топқа қосылады, егер бұзып өтсе, өзімен бірге бір ойыншыны алып өз тобына қосылады. Қай топ көп ойыншыны өздеріне қалдырса, сол топ жеңімпаз болып саналады.

**Айгөлек** (2 түрі)

Ойынды бастаушы жақ барлығы қосылып өлеңдетіп:

– Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Күші мығым қуатты,

Екпіні желдей өршіген,

Шепті үзер ер керек – деп өлеңдетеді. Бұған қарсы жақ әнмен жауап қайтарады.

– Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Күші мығым қауқарлы,

Екпіні желдей өршіген,

Сендерге қандай ер керек?».

Алдыңғы топ тағы да:

– Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Күші мығым қуатты,

Екпіні желдей өршіген,

Бізге ...... ер керек» – деп біреудің атын атайды. Осылай ойын жалғаса береді. Ойынды ересектер ойнаған кезде аты аталған ойыншы бір ән шырқап не би билеп барып, қарсы топқа шабуыл жасайжы.

**56. Ұшты-ұшты**

Ойынды үй ішінде де, сыртта да ойнай беруге болады. Ойынға қатысушыларға шек қойылмайды. Ойын бастаушы оған қатысушыларды жаңылыстыру үшін тез-тез ұшатын, ұшпайтын заттарды араластырып айтады. Ойын шарты бойынша ойнаушылар ұшатын заттарға ғана қолдарын жоғары көтеруге тиісті. Олар ұшпайтын затқа қолын көтеріп қалса, айыбына өз өнерін көрсетеді немесе ойыннан шығады.

Ойынға қатысушылар бастаушының сөзін қалт жібермей бағып отыруы шарт. Ұшатын зат айтылса, қолдарын жоғары көтереді де, ұшпайтын зат айтылса, қозғалмай қолдарын көтермей тыныш отырады. Қателескен бала айып тартып, тақпақ айтады не ән салады. Екі рет жаңылса, айып шарты ұлғая түседі.

Ойын жүргізуші адамдарды жаңылыстыру үшін төмендегідей үлгіні қолдануы ықтимал:

Ұшты-ұшты, сұңқар ұшты! (Қол көтеріледі.)

Ұшты-ұшты, тұлпар ұшты! (Қол көтерілмейді.)

Ұшты-ұшты, қарға ұшты! (Қол көтеріледі.)

Ұшты-ұшты, арба ұшты! (Қол көтерілмейді.)

Ұшты-ұшты, тарғақ ұшты! (Қол көтеріледі.)

Ұшты-ұшты, жарғақ ұшты! (Қол көтерілмейді.)

Ұшты-ұшты, дауыл ұшты! (Қол көтеріледі.)

Ұшты-ұшты, қауын ұшты! (Қол көтерілмейді.)

Ұшты-ұшты, үйрек ұшты! (Қол көтеріледі.)

Ұшты-ұшты, бүйрек ұшты! (Қол көтерілмейді.)

Ұшты-ұшты, қыран ұшты! (Қол көтеріледі.)

Ұшты-ұшты, жылан ұшты! (Қол көтерілмейді.)

Ұшты-ұшты, қызғыш ұшты! (Қол көтеріледі )

Ұшты-ұшты, сызғыш ұшты! (Қол көтерілмейді.)

Ұшты-ұшты, ұзақ ұшты! (Қол көтеріледі.)

Ұшты-ұшты, тұзақ ұшты! (Қол көтерілмейді.)

-Ұшты, ұшты – жарғанат ұшты! (ұшады). (Қол көтеріледі.)

- Ұшты, ұшты – жарғақ ұшты! (ұшпайды). (Қол көтерілмейді.)

- Ұшты, ұшты – тырна ұшты! (ұшады). (Қол көтеріледі.)

- Ұшты, ұшты – тырма ұшты! (ұшпайды). (Қол көтерілмейді.)

Осылайша жүргізілген ойында жаңылыспаған ойыншы жеңеді.

**57. Жасырынбақ** (1 түрі).

Ойын, әдетте, жазды күндері ай жарығында, шөптесін алаңдарда, ал күндіз жасырынатын жері бар алаңдарда ойналады. Ойнаушылар жиналғаннан кейін, жасырынатын ойыншыларды іздеп тауып көмбеге әкелушіні тағайындайды. Осыдан кейін іздеуші көзін басып тұрып дауыстап санайды да іздеуге кіріседі. 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 жүгіріп келулеріне болмайды.

**Жасырынбақ** (2 түрі)

Ойынға жиналған балалардың барлығы шеңбер құрып, ойын бастаушының айналасына тұрып, тақпақтап санамақ айта бастайды. Санамақтың бірнеше түрі бар.

Қандай жылы күн шуақ,

Балапандар жүр шулап.

Қызығына қараймын,

Бір, екі, үш... деп санаймын.

Шөжелерім, шөп-шөп-шөп.

Жем шашайын көп-көп-көп.

Он екенсің бәр-бәрің,

Отыз түйін бар дәнім.

Әрқайсыңа қаншадан,

Теріп жеңдер соншадан.

Немесе, ойын бастаушы алақанын төмен қарата бір қолын жоғары көтереді, ал барлық балалар бір-бір саусағын соның астына тигізіп ұстап тұра қалады. Ойын бастаушының «бір, екі, үш» деген сөзінен кейін, балалар саусақтарын алақаннан тез тартып алады. Саусағы алақанда ұсталған бала көзін жұмып, басқалары тығылады. Көзін жұмған бала қырық не елуге дейін санап, тығылған баларды іздейді. Әр баланы тауып алған сайын өзі тұрған жерін алақанымен соғып отырады. Балалардың алдына ала келісуімен, ең бірінші немесе ең соңғы қалған бала көзін жұмып, ойын қайта басталады.

**58. Тымпи**

Ойынға қатынасушылар шеңбер жасап дөңгелене отырады. Ойынды жүргізуші белгіленеді. Ойынды жүргізуші «Ал, ойынды бастаймыз, бәрің түгел тым-тырыс, тымпи!» – деп бұйырады. Бұдан кейін бірде-бір ойыншы дыбыс шығармауы, қозғалмауы керек. Жүргізуші ғана сөйлеуге ерікті.  Ол адам күлерлік қимыл-қозғалыспен әзіл-қалжың сөздерді  айтып, қалай да біреуді күлдірудің, қозғалтудың амалын  іздейді. Қалжыңдайды, өлең-жыр да айтады. Жаңылыстыру үшін неше түрлі алуан сұрақтар қойып, сұрайды.  Ойнаушылардың біреуі абайсыз жаңылып сөйлесе не күліп жіберсе, айып тартады. Өлең айтады, ән салады не би билейді. Ойынды жүргізуші сөзге шешен, әзілкеш, күлдіргі болуы керек.

**59. Бастаңғы**

Ауылдағы үлкен  кісілер бір жаққа қонаққа немесе басқа себептермен кеткен жағдайда қыз-келіншектер бас қосып бір үйге жиналады. Қазақ салтында ерулік, ас беру, сүндет тойы секілді кәделерде шақырған үйдің ниетін сыйлап, шақырылған ауылдың үлкен кісілері түгел баруға тырысады. Қыз балалар ондайда үйде оңаша қалады. Осы жағдайда «Бастаңғы» ойыны ойналады. Қыз балалар емін-еркін ойнап-күліп, қысылып-қымтырылмай ойнап сырласады. Бұл ойынға қыздардың қалауы бойынша жас жеңгелері де қатысады. Қазақтың отбасы тәрбиесіндегі «Қызға қырық үйден тыйым» деген тәртібі қыз баланың босқа жүруіне жол бермейді. Сондықтан қыздың өз үйінен себепсіз не рұқсатсыз ұзап шығуына болмайды, оған тыйым салады. Бойжеткен қыз шешесімен не жеңгесімен үй шаруасымен шұғылданады, бос уақытында кесте тігеді, ою ойып өнер үйренеді. Бастаңғы – қыздардың үй-іші шаруасында өз бетімен еркін әрекет етуінің бір шарасы. Бастаңғыға жиналған қыздардың әр қайсысы өздерімен тәтті-дәмді тағамдарды үйден ала келіп, ортақ дастарханға қояды. Бұл ойынның астарында үлкен тәрбиелік мән бар. Қыздар осы ойын арқылы күнделікті тұрмысқа қажетті қонақ күтудің, тағамды тартудың, ас пісірудің, іс тігудің жөнін іс жүзінде орындап үйренуді іске асырады. Ойындар ойнап, көңілдерін көтереді. Бастаңғы – қазақ қыздарының ежелден келе жатқан дәстүрлі ойыны.

**60. Ине жасырмақ**

Жастардың бас қосуында, көбіне үйде ойналатын ойын. Қажетті бұйымдар: ине және домбыра. Ойыншылар ең алдымен жүргізушіні сайлайды. Жүргізуші ойын тәртібін бақылайды, домбырада немесе басқа музыкалық аспапта ойнайтын кісіні табады, ойын ережесін түсіндіріп екі ойыншыны таңдайды. Ойыншының біреуі бөлмеден шығып кетеді де, үйде қалған екінші ойыншы инені өз бойындағы киіміне жасырады, немесе басқа біреуге береді. Жүргізушінің белгісі бойынша бөлмеден шыққан ойыншы үйге қайта оралып жасырған инені ойынға қатысушылардың киімдерінен іздей бастайды. Іздеуді жеңілдету үшін музыкалық аспапта мысалы домбырада ойнап отырады. Егер іздеуші ойыншы нысанаға жақындай түссе, домбыра күмбірлей жөнеледі. Ал, егер нысана тұсынан іздеуші алыстап кетсе, домбыра үні бәсеңси бастайды. Іздеуші инесі бар кісіге жақындаған не алыстаған сайын домбырашы оны әр қилы сарынмен бағыттап, дәлдеп отырады. Нысанға дөп жақын келген іздеуші ине осында-ау деген кісіні тінте тексеріп, инені табуға тырысады. Инені дұрыс жасыра алмаған адам тәртіп бойынша ән салып, не әзіл айтып не басқа өнерін көрсетіп айып төлейді. Ал инені іздеуші таба алмаса өзі айып тартады.

**61. Орын тап**

Бұл ойынға ойнағысы келгендердің бәрі қатынаса алады. Ойынды жүргізуші ойнаушыларды екі-екіден жұпқа бөліп, бірін алдына, бірін артына шеңбер бойына тұрғызады. Әрбір жұптың бір-бірінен арақашықтығы 2—3 адым. Ойыншыларды жұптарға бөлген кезде бір ойыншы сыңар қалса сол ойыншы келісім бойынша жүгіріп өз орнын табушы, ал жүргізуші оны қуалап ұстаушы болады. Кей жағдайларда сыңарсыз ойыншы болмауы да ықтимал, бұл жағдайда соңғы жұпта тұрған екі ойыншының бірі, уақытша ойыннан шыға тұрады. Ойын шарты бойынша жүгіріп орын табушы ойыншы өзі қалаған кез келген жұптың алдына тұра қалуына болады, осы кезде артта тұрған үшінші адам қуғыншыға ұстатпай жүгіре жөнелуі қажет. Егерде қуалаушы қуып жетіп қашқан ойыншыны орамалмен ұрса немесе денесіне қолын тигізген болса, онда екеуінің орындары ауысып, қуып жеткен ойыншы өзі қашып, қалаған жұптың алдына тұрады. Ойын осылай жалғаса береді. Ойын жылдамдықты, байқампаздықты дамытады.

**62. Әне кетті, міне кетті**

Ойынға қатысушылар санына шек қойылмайды. Ойыншылар тізе қылталарын жерден сәл көтеріп, бір-біріне жақын айнала шеңбер құрып отырады. Бастаушының белгісі бойынша ойнаушының бірі орамалды тізесінің астымен көрсетпей екінші біреуге береді. Ойын осылай басталып кетеді. Ойынды жүргізуші ортада тұрады, ал ол ойын кезінде орамалдың кімге жеткендігін, қай қолда екенін білмеуге тиіс. Ойыншылар ортада тұрған адамның зейінін басқа нәрсеге аударып, жаңылдыру үшін: «Әне кетті, міне кетті», - деп шулап отырады. Ойында екі орамал пайдаланады, бірі қол орамал көпшілік үшін, екіншісі ұзын бұратылған, екіге бүктелген ұруға қолайлы орамал, ойын жүгізуші ұстайды. Егер ойын жүргізуші аяғының астына орамалды ұстаған адамды дәл тауып байқап, оны орамалмен ұрып қалса, онда екеуі орын ауыстырады. Ал, егер қателессе, ойыннан өзі шығып қалады, немесе ойыншылардың тілегін орындайтын болады.

**63. Хан жақсы ма?**

Ойнаушылар дөңгелене отырып, орталарынан бір ойыншыны «хан», екіншісін «уәзір» етіп тағайындайды да, «уәзір» ойынды бастайды. Халық «ханның» «бас уәзірін» шақыртып алып: «Халқы ерігіп жатыр, бір ермек тауып берсін», – деп «ханға» жібереді. «Хан»: «еріксе хан жақсы ма?» деген ойын ойнасын», – дейді. «Уәзір» қайтып келіп, отырған ойнаушылардың ең шеткісінен бастап: «Хан жақсы ма?» – деп сұрайды. Әркім әр түрлі жауап береді. Ал «уәзір» әр ойыншының берген жауабын «ханға» бұлжытпай жеткізіп отырады. Біреуі жаман дейді, екіншісі жақсы дейді. «Уәзір» ойнаушылардың бәрінен сұрап біткеннен кейін «ханға» келіп:

– Тақсыр, кімнен зорлық, кімнен қарлық көрдіңіз, – дейді. Осы кезде «хан»:

– Ана отырған қауға басты әкел, мына отырған шұнақты әкел,— деп бәріне дерлік ат қойып, айдар тағып, шетінен бір-бірлеп шақырып, бес қатты, он тәтті деп жазасын бұйырады. Ал «уәзір» қолындағы екі қабатталып есілген орамалмен соғып, «хан» бұйрығын іске асырып отырады. Ұрудың қаттысында қол иыққа дейін көтеріледі де, тәттісінде қол шынтаққа дейін көтеріледі. Қаралаған ойыншылар жазасын алып болған соң, «хан» ортаға «ханды» жақсы дегендерді шығарады. Бұларға сый-сияпат беріп, өлең айтқызып, би билетеді. Осылайша ойын біткеннен кейін «хан» орнын «уәзірге» береді де, «хан» болған «уәзір» өзіне жақсы кісісін «уәзір» етіп тағайындап алады. Осылайша ойын жалғаса береді.

**64. Доп таяқ**

Бұл ойынды көбіне қыста мұз үстінде, не тегіс қатқан қар үстінде ойнайды, сонымен қатар жылдың барлық мезгілдерінде де ойнай беруге болады.

Әр ойыншыда басы қайқы қақпа таяғы мен кіші добы болуы керек. Доп резеңкелі немесе басқа заттардан да жасала береді. Ертеде көбіне жүннен жасалған доптар пайдаланатын болған.

Алдымен ортадан шеңбер сызылады, оның үлкен кішілігі ойыншылар санына байланысты болады. Сол шеңбердің ортасында бір қазан (ұя) қазылады. Одан соң шеңбердің бойымен әр ойыншы өзіне қазан қазып алады. Екі ойыншының қазандарының арасы бір адымдай болуы керек. Шеңбердің ортасында бір ойыншы бос қазанды күзетіп тұрады, яғни әр ойыншы өзінің добын ортадағы бос қазанға түсіруге тырысады, ал ортадағы ойыншы өзі қорғап тұрған қазанға допты түсірмеуге тырысады, сонымен қатар ортаға соғылған допты таяғымен ұстап алып, соққан ойыншының шеңбер бойындағы қазанына қайтара түсіруге тырысады. Егер түсіре алса ойыншылар орын алмастырады. Ортадағы қазанға кім добын түсіре алса, сол адам ұпай алады. Ортадағы шұңқырға допты соғу сағат уақыты бағытына қарай ойыншылармен кезек-кезек орындалады. Сөйтіп ойын жалғаса береді. Неғұрлым көп ұпай жинаған ойыншы жеңімпаз атанады.

**65. Ағаш аяқ**

Ұзындығы 2-2,5 метр болатын, жуандығы қолға ұстауға қолайлы екі ұзын таяқ дайындалып алынады. Бір ойыншыға екі таяқ керек. Таяқтардың орта тұсына адамның аяғын басып тіреп тұратын тиянақ жасалады. Ойыншы екі аяғын әлгі таяқтардағы тиянаққа қойып жоғары көтеріліп, таяқтардың жоғарғы басын екі қолтығына қысып ұстап тепе-теңдігін сақтап таяқпен әрлі-берлі жүреді, жүгіреді, жүгіріп жарысады, секіреді. Ағаш аяқты қолдану цирк ойындарында жиі қолданылады. Таяқпен жүру, жүгіру, секіру жарыстары ұйымдастырылады.

Ағаш аяқ ойыны балаларды ептілікке, батылдыққа тәрбиелейді.

**66 Белбеу тастау** (1 түрі)

Ойынды кең бөлмеде, аулада ойнауға болады. Қатысушылардың санына шек қойылмайды. Ойыншылар екі топқа бөлініп аралары 10-15 метрдей жерге барып, бір-бірлеріне қарама-қарсы тұрады. Ойынды басқарушы кез келген жақтың ойыншысының біріне белбеу ұсынады. Ол өз кезегінде екінші топтағы ойыншылар жаққа барып, белбеуді елеусіздеу етіп, бір ойыншының артына аяғы астына тастай салып, өзі өз тобына қарай қаша жөнеледі. Аяғының астына белбеу тасталған ойыншыны қашқан ойыншыны дереу қуып жетіп, белбеумен ұруға тырысады. Ұрып үлгерсе оны өз тобына әкеліп қосады, үлгере алмаса өзі сол топта қалып қояды. Ойын аяғында қай топтағы ойыншылар саны көп болса, сол топ жеңімпаз аталады.

**Белбеу тастау** (2 түрі)

Жиналған ойыншылар дөңгелене шеңбер бойына отырады. Жүргізуші шеңбер сыртында белбеуді қолына ұстап жүгіре басып айналып жүреді де, өзі қалаған ойыншының артына білдірмей белбеуді тастап кетеді. Отырған ойыншылар арттарына қарап, немесе қолдарымен сипалап белбеудің бар жоғын тексерулеріне болмайды. Жүргізуші шеңберді айналып қайтып келіп, артына тастаған ойыншы артынан белбеуді алады да, сол ойыншыны «Орныңды тап» деп белбеумен ұрып, шеңберді айналдыра қуалап, қайтып орнына келгенше соғады. Ал ойыншы белбеуді артына тастап кеткенін біліп қойса, белбеуді ала сала, ойын жүргізушіні қуалап, бос орынға отырғанша соғады. Ойын осылай жалғаса береді.

**67. Жер, теңіз, ауа**

Ойынды далада, не бөлмеде ойнауға болады. Ойын жүргізуші тағайындалады, оның қолында орамал болады. Ойнаушылар қатарласып отырады. Жүргізуші отырғандардың бірін нұсқап: «Жер», «Теңіз» немесе «Ауа» деген сөздердің бірін айтады. Мысалы, ол «Жер» деген сөзді айтты делік, сол сөзді айтысымен нұсқаған ойыншыдан жауап күтеді. Жүргізуші үшке дейін санап болғанша нұсқаған ойыншы бір жануардың атын атап үлгеруі керек. Сонда нұсқаған бала мүдірмей жерде тіршілік ететін жануарлардың бірін атауы керек. Үшке дейін санағанша жауап беріп үлгермесе жауап беруші баланы орамалмен арқасынан ұрып жібереді. Ал жауапты тез айтып үлгерсе ойында қала береді. Жүргізуші келесі ойыншыға сұрақ қояды. Бастаушы «теңіз» деген сөзді айтса, теңзде өмір сүретін жан-жануарлардың, балықтың, «ауа» десе ауада ұшатын құстардың атын атауы керек.

Кімде-кім ойын аяғына дейін дұрыс жауап беріп отырса, сол жеңіске жетеді.

Ойын білімді терендетеді, тапқырлыққа жаттықтырады.

**68. Мырыш**

Ойын жүргізуші ортадағы орындыққа бір ойыншыны отырғызып, оның көзін орамалмен байлап, аузына тиын тістетеді де, сұқ қолымен кез келген ойыншыны көрсетіп «Мырыш» дейді. Осы кезде көзі байлаулы ойыншы ауыздағы тиынды бергісі келсе «мияу» дейді, ал бергісі келмесе, ойын жүргізушінің айтқан «мырыш» деген сөзін қайталайды. Сонымен көзі байланған ойыншы «мырыш» деген жағдайда жүргізуші көрсеткен ойыншы орнынан тұрады да, білдірмей келіп, көзі байлаулы отырған ойыншының аузынан тиынды тісімен тістеп алып кетеді. Ол білдірмей орнына қайта отырады. Осы кезде жүргізуші ортадағы ойыншының көзін ашып, аузынан тиынды алған адамды тап дейді. Көзі байланған ойыншы кім алғанын тапса, онда ол екеуі орындарын ауыстырады. Ал көзі байланған ойыншы тиынды кім алғанын таба алмаса, онда ортада тұрып өзі білетін өнерін көрсетеді. Сонан соң оның көзін қайта байлайды, немесе көптің шешуімен басқа ойыншыны ортаға шақырады. Көбінесе ойын қызықты болу үшін көзі байланған қыз болады, онда оның аузындағы тиынды алу үшін ер баланы шақырады, ал ұл болса, керісінше қыз бала болады.

**69. Көрші ойыны**

Мұны жастар әр түрлі жиын-тойларда ойнайды. Алдымен жүргізуші қатысушыларды бір қыз бен бір жігіттен жұптайды, сонда ол екеуі бір-біріне көрші болып есептеледі. Ойынға қатысушылар дөңгеленіп көршілермен бірге отырғызылады. Жүргізушінің қолында өрілген орамал болады. Ол ойынның басталғанын хабарлап, кез келген жұптың біреуінен (көбіне жігіттен) «Көршіңмен татусың ба»? – деп сұрайды. Егер жігіт: «Татумын» деп жауап берсе, ойын жүргізуші: «Татулық белгісін көрсет» дейді. Татулық белгісі ретінде жігіт көрші болып отырған қыздың бетінен сүюі немесе екеуі қосылып бір, не екі ауыз ән салып беруі керек. Ал «аразбын» деген жағдайда, ол өзі қалайтын қыздың есімін атайды. Енді ойын жүргізуші ол қыздың қасындағы жігіттен: «Көршіңді қалап жатыр, бересің бе?» – дейді. Егер берсе қыздар орын ауыстырып отырады. Ал «бермеймін» деген жағдайда ойын жүргізуші жаңағы қыз қалаушы жігітке келіп: – Көршісін бермейді, оған не жаза бұйырасың? – дейді. Мұндайда көбінесе ән салуға, күй тартуға, орамалмен соғуға бұйырады. Ойын осы тәртіппен созыла береді. Ойынды жандандыра түсу үшін қыз пікірін сұрауға да болады.

Көрші ойынында жастардың барлығы да өз өнерлерін ортаға салады. Қыз-бозбаланың бір-біріне деген сезімдері де байқалып жатады.

**Серік-серік** (2 түрі)

Ойын көбіне сауық кештерінде ойналады. Ойнаған кезде көрші болып бір жігіт, бір қыз қатар отырады. Ойынға қатысушылардың біреуі көршісіз қалады. Жүргізушінің мақсаты – тақ қалған ойыншыға көрші іздеу. Жүргізуші: – Сіз кімнің көршісін қалайсыз? дейді.

Ойыншы: – Маған бәленнің көршісі керек, – дейді. Ойын жүргізуші көрсеткен көршілерден келіп (ер баладан:) «Көршіңмен аразбысың, татумысың?» (Қассың ба, доссың ба?) – деп сұрайды. Егер «аразбын» десе, көршісі тақ қалған ойыншыға келіп көрші болады, ал бергісі келмесе, «татумын», – дейді. Ондай жағдайда тату болғаны үшін, яғни көршісін бермегені үшін жаза тартады немесе тақ ойыншының ұйғаруымен көпшілікке өнер көрсетеді. Тақ қалған ойыншы көрші тауып алса, екінші тақ қалған ойыншы көрші іздейді. Ойын жалғаса береді. Осы ойынды ойнау үстінде cерігін бермеген не сұраған адам кезекпен төмендегідей өлеңдерді айтады:

Дегенде қалың қамыс, қалың қамыс,

Ішінде қалың қамыс атпен жарыс.

Бірге өскен кішкентайдан, беу, замандас,

Бергенім серігімді болар намыс.

Ендеше мия аламын, мия аламын,

Мияны төкпей-шашпай жия аламын,

Беруге сіздің жаққа, беу, қарағым,

Қалайша серігімді қия аламын.

Дегенде қарағай ма, қарағай ма,

Қара аттың жал-құйрығын тарамай ма?

Серігімді сұрайсың, беу, замандас,

Серігің серіктікке жарамай ма?

Ендеше үрсін-дүрсін, үрсін-дүрсін,

Көзіңнің алды күлмей, арты күлсін.

Серігімді қалайсың, беу, замандас,

Серігім барам десе өзі білсін.

Дегенде әлі уақта, әлі уақта,

Сары самаурын қайнайды сәрі уақта.

Кішкенеден бірге өскен құрбыларым

Бермеймін серігіңді сіздің жаққа.

Ендеше дөнен кер ме, дөнен кер ме,

Зулап ұшқан құстаймын өлең десе,

Серігімді сұрансың, беу, замандас,

Бермеймін серігімді жөні келсе.

Дегенде аппар-наппар, аппар-наппар,

Біздерде өлең десең, бірер қап бар.

Сұраймын серігіңді, беу, құдаша,

Бермесең өлеңменен ұстап ап қал.

Дегенде адыр-қырат, адыр-қырат,

Жасайық тамашаны басты құрап.

Бермеймін қасымдағы серігімді,

Болма әуре бізден бұл жол серік сұрап.

Ендеше мия аламын, мия аламын,

Мияны төкпей-шашпай жия аламын.

Бірге өскен кішкентайдан, ой, замандас,

Беруге серігімді ұяламын.

**70. Дауыста, атыңды айтам**

Ойыншылар дөңгелене алқа-қотан отырады. Ортаға көзі байланған ойыншы шығарылады. Барлық ойыншылар бір өлеңді бастап бір шумағын айтады, араларында отырған балалардың біреуі екінші шумақты жеке айтып өлеңді әрі қарай жалғастырады, келесі шумақты басқа, қайырманы басқа ойыншы айтып өлеңді аяқтайды. Өлең аяқталғаннан кейін көзі байланған ойыншы кімдердің өлең айтқандарын дауыстарынан айыра білуге тиіс. Егер ол дәл тапса, онда екінші шумақты айтқан баланың көзін байлап ортаға шығарады. Ойын осылай жалғаса береді. Ойынды түрлендіріп ойыншыларға дауыстарын өзгертіп айтуға, немесе аң-құс, жан-жануарлардың дыбыстарын келтіріп айтуға да болады.

**71. Атқаума**

Ойында алты бала үш-үштен бөлініп ойнайды. Бір бала сол қолымен өзінің оң білегін ұстайды. Қарама-қарсы тұрған бала да сөйтеді. Содан кейін бос қалған қолдарымен бірінің білегінен бірі ұстайды.

Үшінші бала көзі таңулы күйде екі баланың айқасқан қолына отырады. Қолдасып тұрған балалар: «Атқаума, атқаума», – деп қаумалап көтерген сайын мөлшерлі жерге дейін жүреді. Бір бала:

– Ақ сандық, ақ сандық – дейді.

Оған көзі байлаулы бала:

– Көк сандық, ақ сандық, – деп жауап береді.

– Аспанда не бар?

– Жұлдыз бар.

– Жерде не бар?

– Құндыз бар.

– Көлде не бар?

Қумалап келе жатқан екі бала:

– Бақа, бақа балпақ,

Басың неге жалпақ,

Бұтың неге талтақ,

Көзің неге тостақ? – дегенде:

– Темір телпек көп кидім,

Басым содан жалпақ.

Теуіп жауды шақырдым,

Бұтым содан талтақ.

Қарауылға көп тұрдым,

Көзім содан тостақ, – дейді әлгі бала.

Екі бала:

Мына жерде шөл бар,

Мына жерде ел бар,

Мына жерде көл бар, – деп қолдарын босатып жібереді. Отырған бала жерге құлап түссе балалар мазақтап күлкіге алады, құламай аяғына тіке тұрып қалса, өзін көтерген ойыншылардың бірін алмастырады. Ойын осылай қайталана береді.

**72. Сарышымшық**

Ойыншылыр бес-алтыдан бөлініп, екі сапқа тізілген балалар бір-біріне қарсы тұрады. Кейде бір-бірін кимелеп топтасып тұруы да мүмкін. Ортада бір бала хан болып сайланады. Хан сапты бойлап келе жатып, әр баланы сұқ саусағымен жеке-жеке көрсетіп санай бастайды.

* Бірім,
* Екім,

Жолға бекін.

Үш пенен төрт,

Бес,

Алты,

Жеті кепті қосалқы.

Сегіз ойда,

Тоғыз тойда.

Он қайда?

Салып қалсам борбайға

Баспас па екен ойбайға?!

Ойбайға,

Ойбайға,

Ойбайға

Он қайда? – деп алақ-жұлақ етіп, балалардың назарын басқа жаққа аударып, «онды іздеп» әрлі-берлі жүреді. Балалар демін ішіне алып, тына қалады. Хан күтпеген жерден бір баланы нұсқайды да,

* Он сенсің,

Сарышымшық,

Жолда тұрмай ұшып шық, – дейді. Сол мезет «сарышымшық бала» ортадан атып алға шығып, ханның арқасына тығылуы керек, ал жанында тұрған балалардың міндеті оны шап беріп ұстап алып, саптан шығармай қою. «Сарышымшық» ұшып кетсе, қасындағы көршісі айып төлейді. Ұсталып қалса, «Сарышымшық» кінәлі болып ән айтады, би билеп береді немесе басынан шерткізіп, «тоқымай» алғызады. Тіпті болмаса сары шымшық болып шиқылдап, балаларды күлдіреді. Бұл ойын балаларды тездікке, тапқырлыққа баулиды.

**73. Қимақ**

Бұл ойында 10-20 қадам жерге көлденеңінен жіп керіп, сол керілген жіпке әр түрлі сан алуан заттарды салбыратып байлап қояды. Мысалы: қалам, өшіргіш, кәмпит, кітап, әр түрлі ойыншықтар және ойын көңілді болуы үшін бос қағазды да домалақтап орап қояды. Ойынның шарты: бір ойыншының көзін байлап, ойын бастаушы оның қолына қайшы ұстатып, «Осылардың ішінен қалағаныңды қиып ал», – дейді де ойыншыны айналдырып, айналдырып қоя береді. Ол адам заттар тұрған жақты өзі бағдарлап барып заттың бірін қиып алуға барады, егер дөп барып қиса, қиған затын алады. Егер бірінші рет қия алмаса, екінші рет әрекеттенуге болмайды, байланған көзін ашып орнына қайтады.

**74. Үй үстіндегі кім?**

Бұл ойынға қатысушылардың бірі жұдырығын түйеді де, үстелдің үстіне қояды. Оның үстіне басқалар да жұдырықтарын қоя бастайды. Бірінің үстіне бірі қойылған қолдар бірнеше қабат үй сияқтанып биіктей түседі. Егер ойнаушы аз болса, әр ойыншы қос жұдырығын қоюға болады.

Ең үстіңгі қолдың астындағы жұдырықтың иесі бастап, қалғандары қоштап мынадай сөздерді айтып шығады:

– Үй үстіндегі кім?

– Мұсамын.

– Неғып жүрсің?

– Ұшамын.

– Тезірек ұш.

– Қорқамын.

– Кейінірек ұш!

– Асығамын.

– Секіріп түс!

– Жығыламын.

– Келі.

– Ішіндегі не?

– Тары.

– Жүзің неден сары?

* Жас шіркіннің кәрі.

Осы сөздерді айтып болғаннан кейін ойнаушылар түгелдей:

– Ат, та, жымпи,

Көжені іш те, тымпи! – деп қолдарын алады да тым-тырыс бола қалады.

Кім бұрын күліп қойса, сол айып тартады. Ойын бастаушы айыпталушының алақанын жазып ұстап отырады да:

– Кімнің үйіне қондың? – деп сұрайды. Айыпты ойланбастан:

– Әсеттікіне қондым, – деп жауап береді де:

Әсет атам ет асатар,

Ет асатса бес асатар.

Бесбай етті неше асатар? – деп тез-тез бірнеше рет қайталайды, жаңылмаса айыбын өтеген болып есептеледі. Егер жаңылса, ойын бастаушы тағы да:

– Кімдікіне қондың? – деп қайталап сұрайды. Айыпты ойыншы бұл жолы өзі білетін үйлердің ішінен біреуін атайды. Ойын бастаушы күліп қойған ойыншының алақанын қаттырақ шымши отырып, ет асата бастайды. Ет асатушы үйде неше кісі болса, сонша рет қайталайды. Ең соңында ойын бастаушы:

– Енді жақсылап тұрып өзім де бір асайын, – деп батыра шымшып, өзі де ет асайды.

**75. Ақ сандық. көк сандық**

Ойынға күш шамалары бірдей балалар екі топқа бөлінеді. Ойынды алаңда, бөлмеде ойнауға болады. Ортаға әр топтан бір-бірден екі жұп шақырылады. Ойнаушылар бір-біріне арқаларын беріп, қолдарын білек тұсынан айқастыра ұстап жерге төмен отырады. Ойын жүргізуші тақпақтап:

«Ертең ауылым көшеді,

Уық бауын шешеді,

Қара қозым қашады,

Құмалағын шашады.

Ақ сандық, көк сандық

Арқан тарт, кілем арт!» –

дейді. Соңғы «арт» деген сөз екі ойыншыға берілген белгі болып саналады. Соңғы сөз айтылғанда қолдасып отырған екеуі тез тұрып кетуі керек те, қарсыласын арқалаған күйде өз тобына көтеріп әкеледі. Жеңіске көп ұпай жинаған топ жетеді.

Ойын күшті, шыдамдылықты, шапшаңдықты жетілдіреді.

**76. Ақ серек, көк серек**

Ойыншы балалар екі топқа бөлініп бір-бірінен 20-30 қадамдай жерде қарама қарсы сап түзеп бір-бірлерінің қолдарынан ұстап тұрады. Ойын басталғанда бір қатардағы балалар екінші қатардағы балалардың біреуін әндетіп шақырады.

* Ай керек ау, ай керек,
* Айдан басқа не керек?
* Ақ серек пен көк серек,
* Бізден саған кім керек? – деп әндетіп аяқтағанда, екінші топтағылар әндетіп:
* Біздің еңбек өнімді,
* Жас балалар көңілді,
* Күшіңді сенің сынайын,
* Болат батыр кел бері! – деп қалаған баланың атын айтып шақырады. Сонда аты аталып шақырылған бала қарсы жақтағы қол ұстасып тұрған саптың өзі қалаған жерінен жүгіріп барып үзіп өтуге тырысады. Сапты үзіп кетсе, үзілген жердегі бір ойыншыны өз тобына қосады. Ал үзе алмай қалса, өзі сол топқа қосылады. Ойын осылай жалғаса береді.

**77. Қамшыгерлік**

Қамшы – ат-көлік, мал айдауға, қорғануға немесе сілтеп шабуылдауға арналған құрал. Қазақ халқы қамшыны сөз бастау, рұқсат сұрау, талас дауды шешу барысында кезек алу, өз тарапынан келіспеушілікті білдіру белгісі ретінде де қамшыны көтеру, жерге тастау арқылы қолданған. Әр адам қамшыны өзіне лайықтап таңдап ұстайды. Ат көлікке мінгенде қамшы адамның қолында, қонышында, білегінде, белінде, тақымында, ерінің алды-артында, үстінде ілулі болады, қажет болғанда ауызға тістеп те ұстайды.

Халқымыздың салт-дәстүрінде адамды қамшымен ұруға тыйым салынады.

Қамшының түрі көп, өріміне, алақанына, сапталуына, сәнделуіне, әшекейіне, ұзын-қысқа ершіміне, таспа санына байланысты және өтейтін міндетіне орай түрлі-түрлі аталады. Қазақ тілінде шыбыртқы, бишік төрт таспа, бес таспа, алты таспа, жеті таспа, ішіне өзек салған көп таспалы қамшылар деп атайды. Осылардың ішінде ерлерге, азаматтарға арналған түрлерінде – драу қамшы, алты таспа ат қамшы, жеті таспа жер қамшы деген де түрлері бар.

Қару ретінде ұстаған қамшының ұрылуы мен тиюіне қарай – қамшы үйіру, қамшылай білу, қамшымен жасқау, сипай қамшылау, батыра қамшылау, орай тарту, шықпыртып жіберу, көсіп жіберу, баса тарту, серпе тарту, салып жіберу, тартып жіберу, тіле тарту, көстите салу, шекесін шеруен аттандыру сияқты сөздер арқылы қамшының қалай ұрылып, қалай тиетіндігін білдіреді. Ұру түріне байланысты қамшы – теседі, тіледі, сызады, осады, көгертеді, езеді, жаралайды, сындырады.

Қазақ халқы ертерек кезде қамшыгерлік өнерін ел-жұртқа үйрету және дәріптеу, әруақтандыру мақсатында арнайы жарыс өткізіп отырған. Соңғы кездегі кейбір бәсекеде сиырдың терісін төрт пұшпағынан төрт қазыққа керіп тастап, шауып келіп ұрып өткенде, тері тесіледі, жыртылады, тілініп түседі деседі. Төртке бүктелген сиырдың жас терісін жерге тастап қойып ұрғанда, терінің бір қабатын, не екі қабатын тесіп немесе жыртып, тіліп кететін көрінеді.

Қамшының: ат қамшы, дырау қамшы, дойыр қамшы, дүре қамшы, күдері қамшы, жортуыл қамшы, ұзын қамшы, шолақ қамшы, орама сапты қамшы, мүйіз сапты қамшы, «сайтан» қамшы, «киелі» қамшы, «қасиетті» қамшы, жыланбауыр қамшы, өзекті қамшы, шашақты қамшы, тобылғы сапты қамшы, бала қамшы, шыбыртқы қамшы сияқты көптеген түрлері бар.

Қамшыгерлік – спорттың бір түрі. Қамшыгер – қамшы ұрысына мықты шебер адам.

**78. Ауыр салмақ көтеру**

Қазақ халқы арасында түйе, ат, өгіз, тас, темір т.б. ауыр заттарды көтеріп, өз күштерін халыққа көрсетіп құрметке ие болған адамдар көптеп саналады. Халық ондай алыптарды құрметтеп, елдің намысы ретінде бағалап, мадақ сөздер айтып, жырға, өлеңге қосып, күш иесі деп танып, асылдың сынығы деп бағалаған. Болашақ ұрпақты тәрбиелеуде осы ерен күш иелерінің көрсеткен өнегелерінің орны ерекше. Ауыр салмақтар көтеру көбінесе балуандық өнермен қатар жүреді, оған мысал ретінде Балуан Шолақ және Қажымұқан балуанды алуға болады.

Мысалы, Балуан Шолақ көтерген 51 пұт кірдің тасы 816 келі болса, Баянауылда Сәбен ұстаның құрметіне көтеріп әкеліп қойған Қажымұқан тасы да бір тонна салмаққа жақын.

«Қаласын кездiм талай дүниенiң,

Таныттым менi туған – қазақ елiн.

Үстiмнен жүктi автобус жүрген уақытта,

Сонда да қайыспаған қайран белiм» – деп жырлаған Қажымұқан балуан.

Балуан Шолақтың ел арасында көрсеткен күш өнерлері көп болған, соның ішінде 51 пұт салмақты (816 келі) көтергендігі туралы Балуан Шолақтың өз өлеңінде:

«Бұл күнде жиырмада менің жасым,

Қамалдың бұзар кезім тау мен тасын.

Кешегі сентябрьдің базарында,

Көтердім елу бір пұт кірдің тасын.

Жиылып орыс, қазақ таңғалысты,

Болды деп Қаһарманнан мынау басым.

Залог сап жетпіс бес сом күрескенде,

Сындырдым Карон балуан қабырғасын.

Күш берген, атақ берген, әлпештеген

Туысқан өздеріңсің, бауырласым!...».

Алып күш иелері көтерген тастар Қазақстанның жер-жерінде жатыр, олар туралы деректер көп.

**79.Сен тұр, сен шық!(1 түрі)**

Бұл ойынды 3–4 бала ойнайды. Ойнаушы балалар барлық саусақтарын столдың үстіне салып отырады. Ойынды алғаш бастайтын бала тек сол жақ қолын ғана салады. Оң жақ сұқ саусағымен столдағы саусақтарды санап шығады: бір, екі, үш, төрт.... Бұдан соң өзі қалаған бір саусақтан бастап ойынның сан сөздерін айта береді:

1. Бірім – бірім,

2. Екім – екім,

3. Үшім – үшім,

4. Төртім – төртім,

5. Бесім – бесім,

6. Алтым – алтым,

7. Ауыр балтам,

8. Қалың қалтам.

9. Алтай-салтай,

10. Балақай-олақай.

11. Олпық,

12. Солпық,

13. Сен бүк. (Бұл саусақ ішке қарай бүгіледі.)

14. Сен тұр. (Бұл саусақ басын көтереді.)

15. Сен шық. (Бұл саусақ алақанға қарай бүгіліп, саптан шығады.)

Кезекте тұрған саусақтан бастап, тағы да әрі қарай жоғарғы сан сөздер қайталанады да, 15-сөз «Сен шық» дегенде, 15-саусақ тағы да саптан шығады. Ойынның мақсаты әркім өз саусақтарын бұрын шығарып әкету. Ең соңында қалған саусақ иесі айып тартады.

Осы 15 ауыз сан сөз неше рет айтылғанда, «Сен шық» деген сөздің кімнің саусағына дәл келетінін есептеп, болжап отыруға болады. Үшінші, кейде екінші саусақ ойынның ең артында қалады. Онда сол бұрынғы кезек тәртібімен әлгі 15 ауыз сөзді айнала қайталай береді.

«Бүк дегенде бүгіліп қалған саусақтар (яғни 13-сөз келгенде), «қасқырдан бұғып қалған түліктің бірі» деп есептелінеді де, сол баланың құлағына былай айқайлайды.

Мысалы:

– Бұғып қалған «лақ», – десе:

– «Шөре-шөре», – деп жауап қайтарады.

– «Құлын», – десе;

– «Құрау-құрау»;

– «Бұзау», – десе;

– «Әукім-әукім»;

– «Қозы», – десе;

– «Пұшайт-пұшайт», – дейді.

Ең соңындағы бала үшін ұпай шартын ойнаушылар өздері келісіп белгілейді.

**Сен тұр, сен шық!** (2 түрі)

Бұл ойынды 4—5 адам бірігіп ойнайды. Қалғандары көрушілер қатарында болады да, кезектері келгенде ойынды әрі қарай жалғастырады. Ойынға қатынасушылардың бәрі де саусақтарын столдың үстіне салып, өздері столды қоршап отырады. Ойынды алғаш бастайтын ойыншы тек сол жақ қолын ғана салады. Оң жақ сұқ саусағымен столдағы саусақтарды санап шығады: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15... Бұдан соң өзі қалаған бір саусақтан бастап ойынның санау сөздерін айта береді. 1. Бірім-бірім, 2. Екім-екім, 3. Үшім-үшім, 4. Төртім-төртім, 5. Бесім-бесім, 6. Алтым-алтым, 7. Ауыр балтам, 8. Қалың қалтам. 9. Алтай-сәлтай. 10. Балақай-алақай. 11. Олпық. 12. Солпық, 13. Сен бұқ (бұл саусақ ішіне қарай бүгіледі). 14. Сен тұр (бұл саусақ басын тік көтереді). 15. Сен шық (бұл саусақ алақанға қарай бүгіліп, саптан шығады).

Ендігі кезек тік тұрған саусақтан басталып, тағы да әрі қарай жоғарғы санау сөздері қайталанады да, 15-ші сөзге жетіп, «Сен шық» дегенде он бесінші саусақ тағы да саптан шығады. Ойынның барысында әркім өз саусағын тезірек түгел есептеп шығарып алуға тырысады. Саусақтары ең соңында қалған адам ұпай тартады.

Осы 15 сан айтылып отырғанда «Сен шық» деген сөздің кімнің саусағына дәл келетінін алдын ала есептеп болжап алуға болады. 3 кейде 2 саусақ ойынның ең артында қалады. Онда сол бұрынғы кезек тәртібімен әлгі санау сөздері қайталана береді.

«Бүк» дегенде бүгіліп қалған саусақтар, яғни 15-ші сөз келгенде «Қасқырдан бұғып қалған төрт түліктің бірі» деп есептеледі де, сол ойыншының құлағына былай деп айғайлайды.

Мысалы, бұғып қалған лақ десе:

*Бөрте лағым, бөртимеші.*

*«Шөре-шөре!»*

Құлын десе:

*Кер құлыным, кекимеші.*

*«Құрау-құрау!»*

Бұзау десе:

*Жалпақ танау*

*Жас бұзауым, жамырама,*

*«Әукім-әукім!»*

Қозы десе:

*Момын қозым, монтия қой.*

*«Пұшайт-пүшайт!»*

Ең соңында қалғандар үшін ұпай шартын ойнаушылар өздері келісіп белгілейді. Ойын ақыл-ойды дамытып, бағыт-бағдар береді. Тіл жаттықтырады, нерв жүйелерін шыңдай түседі.

**80. «Көги гөк»**

Тақпақ (қаламақ) айтып, бір қызды «кемпір» етіп сайлайды. Қалғандары қаз болады «Кемпір» шетке шығып тұрады, басқа ойыншылар қаздай тізіліп, бірінің соңынан бірі ұстап

Гөк, гөк, көги гөк,

Гөк, гөк, көги гөк,

Гөк, гөк, көги гөк, –

деп, қаздың жүрісіне еліктей ақырын оң мен солға шайқалып, «кемпірдің» қасына келеді. Бірінші келген балаға «кемпір» (ине,шөп, кішкене таяқша, шидің сынығын) беріп: «Жоғалтпаңдар!» – деп тапсырады. Балалар айнала жүріп, қайтадан қаздай тізіліп «кемпірге» келеді. «Кемпір»:

– Әлгім қайда?

Әлгім қайда? –

деп сұрайды. Балалар бәрі бірдей:

– Әлгің қайда?

Қалды сайда! –

деп жауап береді.

Олай болса, сендердің біріңді алып қаламын, деп «кемпір» балаларға бас салады. Балалар тізбегін жазбай қаша жөнелуі керек. Қолға түскен біреуін «кемпір» қасына алып қала береді. Ойын барлық балаларды түгел ұстап болғанша жалғаса береді.

**81. Үй артында қолағаш**

Бұл ойынды 10–15, кейде одан да көп балалар бір топ 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 қолағаш,

Желбау тартам, есік аш.

Бұл сөзді бірнеше рет қайталай береді. Дөңгелене тұрған балалар:

Үй артында қолағаш,

Жел кірмесін, есік бас, –

деген сөзді қайталай береді. Тұрған балалар ұстасқан қолын ажыратпайды. Ол – есік ашпағанның белгісі. Енді

Үй артында қолағаш,

Желбау тартам, есік аш, –

деп жүгіріп жүрген бала өзі таңдаған бір баланың артына орамалмен бір соғып қалады да, орамалды сол баланың артына тастай сала:

Үй артында қолағаш,

Озам десең, ала қаш, –

деп өз бағытымен жүгіре береді.

Сақтанып, әзір тұрған бала да «Қолағашты» ала сала, әлгі балаға қарай қарама-қарсы жүгіреді. Бұл кезде дөңгелене тұрған балалар:

Үй артында қолағаш,

Қолағаштан ала қаш.

Бұрын келген балаға

Тездеп бар да есік аш, –

деп хормен айтып тұрады.

Қолағаш, қолағаш!

Жел кірмесін, есік бас! –

деген сөзді барлық бала хормен тағы да айтады да отыра қалып «Есікті жабады». Енді сыртта қалып қойған бала бәрін қайталап орындайды. Ойын осылай созыла береді.

**82. Мияу, мияу**

Топтағы ойыншылардың бірінің көзін байлап, қолына таяқ береді. Қалғандары оны айнала қол ұстасып шеңбер бойымен айналады. Көзі байлаулы бала айнала жүргендерге «Тоқта!» дегенде барлығы тоқтай қалады. Көзі байлаулы бала, айнала тұрғандардың бірін таяқпен ақырын түртеді. Түрткен қалпында ол өзі «ду-ду, гу-гу, су-су» деп дыбыс береді. Таяқ тиіп тұрған бала «миау, миау» деп жауап қайтарады. Көзі байланған бала жауап қайтарған кім екенін табуы қажет, тани алмаса көзін байлаған бала сол қалпында қалып, ойын ары қарай жалғасады. Қашан тапқанда барып орын алмастырады. Таба алмаса ойыншылардың талабын орындайды.

**83. Мыршым**

Ойынға қатысушылар бір адамды іздеуші етіп тағайындайды да, оны топтан бес-алты қадам қашыққа барып теріс қарап тұруын сұрайды. Осыдан кейін қалған ойыншылардың бірінің аузына кішкене құрт, кәмпит, немесе тиын салып қояды. Іздеушіні шақырып алған кезде, барлық ойынға қатысушылар «мыршым-мыршым» деген сөзді үздіксіз қайталап айтулары тиіс. Іздеуші кімнің аузында заттың тұрғанын табуы керек. Ол үшін іздеуші әркімнің қасына барып тыңдап тұруына болады. Егер тапса, аузына құрт жасырған адам іздеуші болады, таба алмаса өзі өнер көрсетеді.

**84. Егер...**

Ойынға 5-6 адам қатысады. Ойын бастаушы өзі «егеp...» – деп бір сөйлемді бастайды да, жалғасын ойыншылардың біреуіне жалғастыр дейді. Ойыншы сөйлемнің жалғасын ойын басқарушының құлағьна сыбырлап айтады, енді ойын басқарушы: «Онда...» – деп тағы екінші ойыншыға құлағын тосады, ол өз кезегінде сөйлемнің аяғын ары қарай жалғастырады. Ең соңынан басқарушы барлығының айтқан сөздерін көпшілікке естірткенде қызық сөйлем шығады.

Мысалы: бірінші ойыншы «Егер... оны көрсем» десе, екінші ойыншы: «Онда... менің басым ауырады» – дейді т.с.с.

**85. Отырмақ**

Бұл ойында екі орындықтың арасына бір орындық сиятындай етіп бос қойып үстерін жапқышпен жауып қояды, бос орынды сездірмеу керек. Екі орындыққа 2 қызды отырғызады, ортасы бос тұрады. Ойын басқарушы бір жігіттің көзін таңып, отырған екі қыздың бір қолдарынан ұстатады да қай таңдағаныңның жанына отыр дейді. Көзі байлаулы жігіт орындыққа отыра бергенде, екі қыз тұрып қетіп бос жамылғының үстіне отырған жігіт құлап түседі, көрермендер жерге құлаған жігітке күліп мәз болады.

**86. Аттамақ**

Бұл ойында ұзындығы 1-2 метр келетін үш жіпті екі ұшынан 6 адам керіп ұстап тұрады. Бірінші жіпті төмен, екіншісін жоғары, үшіншісін тіпті төмен ұстайды. Ойын шарты бойынша ойыншы осы жіптерге аяғын тигізбей, аттап өтуі керек. Бір ойыншы төмен жіптен аттап өтсе, екінші биіктен еңкейіп өтеді, үшіншісі одан да төмен, оны тағы да аттап өтуі керек. Әуелі бір ойыншыны алып келіп, осы жіптерден бірнеше рет өткізіп жаттықтырып алады да, содан соң көзін байлап, бір-екі айналдырып жіпке қарай қоя береді. Ойын басқарушының белгісімен жіпті керіп ұстап тұрған адамдар жіпті білдірмей тез жинап алады, ал көзі байланған ойыншы өзінше әрекеттеніп жіптерден аттап жүреді. Көрушілер жігіттің сәтсіз әрекеттерін көріп мәз болады.

**87. Марламқаш**

Марламқаш ойыны жаздың жылы айларынды ойналады. Қараңғы түскенде ойыншылар жиналып екіге бөлінеді. Ойын алаңының бір жерін «Орда» деп белгілейді. Ойыншылардың тығылатын бөлігі сырт киімдерін алысырақ жерге барып, тек өзі білетін жерге тығып, өзі басқа жерге жасырынып жатады. Қалған екінші топтағылар жасырынғандарды іздеп ұстауға шығады. Іздеушілер іздеп шығысымен барлығы айқайлап жүгіріп айтатындары: Марламқаш, Марламқаш, мені көрсең,тұра қаш!

Жасырынған балалар іздеушілер үстіне жақындап келіп қалғанша жата береді. Жанына тіпті жақын келгенде өздерінің киімі тығылған жерге қарай тұра қашады. Қуатын балалар мақсаты жасырынғандарды киімдері тығылған жерге жеткізбей қуып жетіп ұстау болып табылады, егерде қуып ұстап алса, онда «Ордаға» дейін арқасына мініп келеді. Ойынды барлық тығылғандар ұсталғанға дейін жалғастырады. Ойын қайта басталғанда қуған жағы жасырынып, қашқан жағы енді қууға шығады. Ең жүйрік баланың жүйріктігіне арналған мойнында тұмары да болады. Сондықтан жүйрік болып, осындай атақ алу үшін жаздыгүні балалардың сүйіп ойнайтын ойындарының біреуі осы «Марламқаш» болып саналады.

**88. «Айқұлақ»**

Айқұлақ, көктемнен бастап жаз айларында балалардың ойнайтын ойыны. Айқұлақты ойнау үшін кешқұрым, қараңғы түсе бастаған кезде ойыншылар жиналып, өздерінің арасынан үш баланы шығарады, бірін – «қасқыр», бірін – «қойшы», бірін – «ит» деп белгілейді.

«Қасқыр» болатын баланың екі шекесіне екі тақияны тікейтіп, орамалмен маңдайын байлап, арқасына киім-кешекті тығып томпайтып, белін буып «қасқыр» бейнесін жасап болған соң, балалардан аулақтау жерге бір бұтаның тасасына жатқызады.

Қойшы болатын баланың үстіне шапан, басына бөрік кигізіп, қолына таяқ беріп, «ит» болған баланы қасына ертіп, «қойлардың» қасына жатқызады. Қалған көп балаларды «қой» жасап көгендеп қояды. «Қасқыр» өзін байқатпай көгендегі «қойларға» келіп бір-бірлеп алып кетуге тырысады, ал «қойшы» айтақтап жүріп, «лақ-қозы, қойларды» айырып қалуға тырысады. Сөйтіп «қасқыр» бірде құр кетіп, бірде алып кетіп жүріп, ақырында сол «қойлардың» бәрін де тауысады.

**89. «Біз де...»**

Ойынға қатысатын балалар, қаз-қатар отырады. Ойын бастаушы бала жұрт алдына шығып, әңгіме айта бастайды.

Егер бастаушы балалар қосылатын сөз айтса, басқалар «біз де» деп қосылып айтады да, балалардың қосылмайтын сөзі болса, «біз де» деуге болмайды. Байқамай қосылып, әлгі сөзді айтып қалған бала ойынға қатысушылардың тілегін орындап, айып тартады. Айыптан ән салып, не тақпақ айтып, не би билеп құтыла алады.

Мысалы ойын жүргізуші:

– Мен көлге барам, десе

Отырған балалар:

– Біз де!

Ойын жүргізуші:

– Көлден үйрек ұстап алам.

Балалар:

– Біз де!

Ойын жүргізуші:

– Үйректің жарымын күшігіме берем.

Балалар:

– Біз де.

Ойын жүргізуші:

– Күшігім жейді.

Осы кезде біреулер: «Біз де», – деп қалса, ойын тоқтайды.

Әлгі қателескен балалар айып тартады. Бұдан соң ойын қайта басталады. Ойын жүргізуші сөздерді ары қарай өзі құрап түрлендіре береді.

**90. Алақан соқпақ**

Ойынға қатысушылар үйге не бір оңаша жерге жиналады да, дөңгелене отырады. Орталарынан бір бастаушы белгілейді. Оған сүлгі беріледі. Бастаушы шеңбер ішін айналып жүріп, біреуіне: «Алақаныңды тос!» – дейді, ол алақанын тосады. Сол кезде бастаушы оның алақанына ширатылған сүлгімен жылдам ұрып қалады, алақанын жайып отырған ойыншы сүлгіні ұстап қалуға тырысады. Сүлгіні ұстап қалса, ойын жүргізушімен орындарын ауыстырады. Егер ұстап қала алмаса ойын жүргізуші «Сүлгі қайда?» – деп сұрайды. Сонда әлгі ойыншы: «Анада», – деп, отырғандардың біреуінің атын атайды. Аты аталған ойыншы орнынан тұрады да, алақанын тосады. Бастаушы оның да алақанын сүлгімен жылдам соғып қалып: «Сүлгі қайда?» – деп сұрайды. Сүлгіні ұстап қала алмаған ойыншы бір ауыз өлең айтады. Сонан соң: «Сүлгі анада», – деп, екінші біреуді көрсетеді. Ойын осы ретпен жалғаса береді. Жақсы өлең айтып, ән салғандар мадақталып қошаметке ие болады.

**91. «Қыз доп»**

Бұл ойын «Қыз доп» деп аталады. Бұл көбінесе қысы ұзақ, қары қалың түсетін жерлерде ойналады. Ойынға жиналғандар қатты қардың үстіне келіп, ортадан үлкенірек шұңқыр қазады да, оны «қазан» деп атайды, оның айналасынан дөңгеленте ойыншының санына қарай арасын 1,5-2 метрдей етіп кішкене шұңқырлар қазады, оны «отау» деп атайды. Әр ойыншының қолында басы имек таяқ болады. Ойынға кішкене доп пайдаланылады, ертеде оны ұшқат ағашының безінен ойып жасайтын болған. Сол кішкене допты «қыз доп» деп атайды. Доп қуушыны тағайындау үшін жаңағы кішкене допты ойынға қатынасушылар таяғымен қақпақылдайды, сонда кім аз қақпақылдаса, сол доп қуушы болады да, қалғандары ортадағы қазанды және өз отауларын қорғаушы болады. Ойын басталғанда әркім таяғын өз отауына салып тұрады. Доп қуушы «қыз допты» қазанға түсіруге тырысады, ал қорғаушылар «қазанды» қорғай отырып, өз отауын да қорғауға тиіс, өйтпегенде доп қуушы допты қорғаушылар «қазанға» түсірмеуге әрекеттеніп жатқанда олардың бірінің «отауын» басып алуға тырысады. Егер ол осыны орындай алса, отауынан айрылған ойыншы доп қуушы болады. Егер доп қазанға түссе, ойын қайта басталады. Ойыншылардың санына қарамастан бір ғана доп қуушы тағайындалады. Ойын жастарды бір ортақ мақсатқа жұмыла білуге баулып, таза ауада дем алып, денсаулықтарын жақсартуға, қимыл-әрекетке жаттықтырады.

**92. Бәлләй!**

Ойынға қатынасушылар екі топқа бөлінеді. Ойын үшін ұзындығы бір метрдей жалпақтығы 10 см жететіндей таяқ пен жұдырықтай доп керек. Ойын алаңы шетіне көлденең сызық сызылады. Қай топтың ойынды бастайтынын анықтау үшін жеребе тасталады. Жеребе шыққан топтың ойыншысы таяққа, оның қарсыласы допқа ие болады. Екі ойыншы көлденең сызық бойында біріне-бірі қарама-қарсы аралықтары сілтеген таяқ жетпейтіндей жерде тұрады. Таяқ ұстаған ойыншы допты ойын алаңына қарай бағыттауы керек. Екі топтың ойыншылары алаңға шашырай орналасады.

Таяқ ұстаған ойыншыға доп беруші ойыншы қолындағы допты әуелете беріп тұрады. Таяқ ұстаған ойыншы өзіне берілген допты жерге түсірмей, алаңға қарай жоғарылата соғады. Алаңдағы ойыншылар допты жерге түсірмей қағып алуға тырысады. Ешкім ұстай алмай, доп жерге түссе, допты беріп тұрған топтың бір ойыншысы допты қолына алып, сөреге дейін: «Бәлләй, бәлләй, бәлләй! Бәлләй, бәлләй, бәлләй!» – деп, дем алмай, жүгіріп баруға тиіс. Сөреге жетпей тыныс алып қойса, қарсы топқа ұпай жазылады.

Ал әуелеп келе жатқан допты, допты беріп тұрған топтың ойыншысы ұстап алса да, ұпай жазылады. Сол сияқты «Бәллі, бәллі, бәлләй!» – деп жүгірген бала тыныс алмай сөреге жетсе, допты соғу кезегі сол топқа өтеді. Таяқ ұстаған ойыншы допты соға алмай қалса да, кезек басқа топқа ауысады. Допты тастап беріп тұрған топтың ойыншысы әуелей ұшқан допты қағып алса да, таяқ соғу кезегіне ие болады. Осылайша қай топ көп ұпай жинаса, сол жеңіске жетеді.

**93. Көрші**

Ойын көбіне сауық кештерінде ойналады. Ойнаған кезде көрші болып бір жігіт, бір қыз жұптасып қатар отырады. Ойынға қатысушылардың біреуі көршісіз (ол ер немесе қыз бала болуы ықтимал) болады. Жүргізушінің мақсаты көршісіз қалған ойыншыға көрші іздеу. Жүргізуші: Сіз кімнің көршісін қалайсыз? – деп көршісі жоқ ойыншыдан сұрайды, ол: – Маған бәленшенің көршісі керек дейді. Ойын жүргізуші көрсеткен көршілерден келіп (ер баладан:) «Көршіңмен аразбысың, татумысың?» (Қассың ба, доссың ба?) –деп сұрайды. Егер «аразбын» немесе «қаспын» десе, көршісі (қыз бала) тақ қалған ойыншыға келіп көрші болады, ал ол көршісін бергісі келмесе, «татумын», – дейді. Ондай жағдайда тату болғаны үшін, яғни көршісін бермегені үшін жаза тартады немесе тақ ойыншының ұйғаруымен көпшілікке өнер көрсетеді немесе татулықтың белгісін көрсет деген бұйрықты орындайды көршісін сүйеді, құшақтайды, көтереді т.б. Тақ қалған ойыншы көрші тауып алса, екінші тақ қалған ойыншы көрші іздейді. Ойын осылай жалғаса береді. Осы ойынды ойнау үстінде cерігін бермеген не сұраған адам төмендегідей өлеңдерді айтуы ықтимал:

Дегенде қалың қамыс, қалың қамыс,

Ішінде қалың қамыс атпен жарыс.

Бірге өскен кішкентайдан беу замандас,

Бергенім серігімді болар намыс.

Ендеше мия аламын, мия аламын,

Мияны төкпей-шашпай жия аламын,

Беруге сіздің жаққа беу, қарағым,

Қалайша серігімді қия аламын.

Дегенде қарағай ма, қарағай ма,

Қара аттың жал-құйрығын тарамай ма?

Серігімді сұрайсың беу, замандас,

Серігің серіктікке жарамай ма?

Ендеше үрсін-дүрсін, үрсін-дүрсін,

Көзіңнің бірі күлмей, бәрі күлсін.

Серігімді қалайсың, беу, замандас,

Серігім барам десе өзі білсін.

Дегенде әлі уақта, әлі уақта,

Сары самаурын қайнайды сәрі уақта.

Кішкенеден бірге өскен құрбыларым

Бермеймін серігімді сіздің жаққа.

Ендеше дөнен кер ме, дөнен кер ме,

Зулап ұшқан құстаймын жөнел десе

Серігімді сұрасаң беу, замандас,

Бермеймін серігімді жөні келсе.

Дегенде аппар-наппар, аппар-наппар,

Біздерде өлең десең, бірер қап бар.

Сұраймын серігіңді, беу, құдаша,

Бермесең өлеңменен ұстап ап қал.

Дегенде адыр-қырат, адыр-қырат,

Жасайық тамашаны басты құрап.

Бермеймін қасымдағы серігімді,

Болма әуре бізден бұл жол серік сұрап.

Ендеше мия аламын, мия аламын,

Мияны төкпей-шашпай жия аламын.

Бірге өскен кішкентайдан, ой, замандас,

Беруге серігімді ұяламын.

**94. Жасырынбақ**

Бұл ойын жылдың жылы айларында, ай жарығында шөптесін алаңдарда, ал күндіз қора-қопсысы көп, яғни ойыншыларға жасырынатын мүмкіндіктері бар жерлерде өткізіледі. Ойнаушылар жиналғаннан кейін іздеуші адам тағайындалады, яғни жасырынғандарды тауып әкелуші болады. Кейде іздеуші мен ойын жүргізуші тақпақ айту арқылы да тағайындалады. Мысалы:

Бірім,

Екім,

Тығыл!

Бекін!

Мен санайын:

Сен бол дайын.

Сары шымшық,

Сыртылдауық.

Сен тұр,

Сен шық!

Соңғы «сен» сөзі түскен адам ойын жүргізуші де, кезегі «шық» сөзіне келген бала іздеуші болады. Ойын жүргізуші іздеушінің көзін басып тұрып қатты айқайлап, елуге дейін санайды да (осы кезде ойнаушылар жасырынып үлгірулері керек) іздеушіні қоя береді. Ол жасырынған ойыншыларды табуға кіріседі. Іздеуші екінші рет кезекші болмас үшін бірінші көрген ойыншыдан көмбеге бұрын келіп хабар беруі керек. Іздеуші көрген ойыншысын көрген жерден оның атын айтып «Сәкен мұнда» деп дауыстап, көмбеге қарай жүгіріп алдымен келуі керек. Содан кейін басқаларын іздейді.

**95 Шілдек, (шүлдік)**

Бұл – тақыр алаңда ойнайтын балалар ойыны. Ойынға екі басы үшкірленген ұзындығы бір қарыс шілдек ағашы дайындалады.

Ойын алаңына үлкен шеңбер сызылып, ортасына шүлдік қойылатын шұңқыр қазылады, шүлдік шұңқырдың ішінде емес, үстінде, шетінде жатуы керек. Әр ойыншыда ұзындығы бір метрдей келетін ағаш таяғы болуы керек. Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойнаушылар екі топқа бөлініп ойнайды.

Ойнаушылар кезек алысып, біріншіден бастап әрқайсысы шүлдікті қолындағы таяғымен жерден көтеріп алып, жерге түсірмей соғады да, таяғын шеңбердің үстіне тастайды. Ал екінші кезектегі ойыншы шүлдікті түскен жерінен алып қайтадан, соққан ойыншының таяғын көздеп шеңберге қарай лақтырады. Лақтырған кезде таяққа тигізсе, я болмаса шеңбердің ішіне түсірсе, онда соққан ойыншы ойыннан шығып қалады, ал ең бірінші шүлдікті жерден көтеріп, жерге түсірмей соққан кезде де тигізе алмаса, онда бірінші ойыншы шүлдікті шекіп соғады, әр соққанда үш реттен соғады. Сөйтіп қай жерге апарып түсірсе, сол жерден дөңгелек сызыққа дейін таяғымен өлшеп санап келіп, екінші ойыншыға ұпай салады. Бірінші ойыншы әлгі себептерден ойнай алмай ойыннан шығып қалса, онда екінші соғушы болады, ол шығып қалса, үшінші ойыншы соғушы болады.

Ойын осылайша бәрі ойнап өткенше жалғаса береді.

**96. Теңге ілу, Салма ілу, Күміс алу**

Теңге ілу – қазақтың ұлттық ат спортына жататын ержігіт сайысына арналған ертеден келе жатқан ойындарының бірі. Көбіне қыз ұзату, келін түсіру, сүндетке отырғызу тойларында ойналады. Жерде жатқан теңгені атпен шауып келе жатып іліп алу үлкен ептілікті, ат құлағында ойнайтын шабондоздық тәжірибені талап етеді. Жігіттің атқа отыру мықтылығы, ат үстіндегі әрекеті, денесін игеріп алатын ептілігі сыналады. Теңгені жерден ала алмай, аттан ауып қалып жататындар да кездеседі.

Атқа мінген жігіттер жүз, жүз елу метрдей жерден екпіндете шауып келіп, сол ағынымен  бірнеше жерге орамалға түйіліп тасталған теңгелерді жерден іліп әкетуі тиіс. Теңге жатқан жерге іркіліп, тоқтауға не аттың шабысын бәсеңдетуге болмайды.Теңгені көп ілген салт атты жеңімпаз аталады.

**97. Тең көтеру**

Ойын мазмұны. Әлді деген бір ойыншы ортаға шығып етпетінен жатады. «Тең» болатын екі ойыншы жатқан ойыншының екі бүйірінен келіп, қарама-қарсы отырады. Екеуі аяқтарын жатқан ойыншының арқасына асыра салады. Сосын бірінің аяғын бірі мықтап ұстап алып:

Тең-теңімен,

Тезек қабымен,

Ең алдымен сен көтер,

Екеумізді тең көтер – дейді.

Жатқан ойыншы бар күшін салып үстіндегі ойыншыларды көтеріп алып, төрттағандап жүре береді. Ойыншылар алмасып отырады. «Тең» көтеруші үстіндегілерді жығып кету мақсатын қоймайды. Бұл ойын күш қабілетті сынауға, ептілікке, сенімділікке, батылдыққа тәрбиелейді.

**98. Дәл басу**

Бұл ойынға жиналған балалардың барлығы қатыса береді. Ойын жүргізуші тағайындалады, ол қолдарына түскен бірнеше заттарды, мысалы, орындық, тас, ескі ыдыс-аяқ т.б. қатарластырып қояды. Ойыншылардың көздерін байлап 15-20 қадамдай жерге тұрғызады. Көздері байланған балалар бәрі бір мезгілде тігулі тұрған заттарды дәл төбелерінен басулары үшін аяқтарын жоғары көтеріп адымдап жылжулары керек. Ойын басталар алдында көздері байланған ойыншыларды орындарында тұрғанда бірнеше рет орындарында айналдырып алады. Дәл баса алмаған ойыншылар айып тартады. Мысалы кім дәл басса, соны балалар арқалап жүреді т.б.

Ойын көгалда, жазық алаңда, таза ауада өткізіледі.

**99. «Етек-етек»**

Мұнда бір бала «жалмауыз кемпір» болады. Қалған ойыншылар «түйе және оның ботақандары» болады. Ең алдында «түйе» тұрады, онан соң бір-бірінің артында етектерінен ұстап «ботақандар» тізбектеліп тұрады.

«Жалмауыз кемпір» мен «түйе» бетпе-бет тұрады. Ойын мақсаты «жалмауыз кемпір» «түйені» әрі-бері алдап тұрып, ең артқы ботақанды ұстап алуы керек. «Түйе» мен басқа ботақандар әртүрлі қозғалыстар жасап, «жалмауыз кемпірге» мүмкіндік бермеуге тиіс. Барлық ботақанды «жалмауыз кемпір» ұстап біткенше ойын созыла береді.

**100 «Қарагие»**

«Қарагие» ойынына қатынасушылар ескі бас киімдерін пайдаланады. Ойыншылар тұрған жерден қашықтығы 20-30 адымдай жерге арасы мен биіктігін 1 метрдей етіп сызықтың бойына бас киімдер қанша болса, сонша қазық қағып бас киімдерді іледі. Ойын шарты бойынша әр ойыншы қолындағы найза-сырығын лақтырып ілулі тұрған бас киімдерге тигізулері керек. Қай ойыншы найзасын бас киімге көп тигізсе, сол ұтады.

Ойын қатынасқан адамды шыдамды, мерген, күшті болуға баулиды. Лақтыратын сырық түзу қолға найза сияқты ұстауға қолайлы ағаштан жасалады. Сырық неғұрлым ұзын да салмақты болса, лақтырғанда соншалықты алысқа ұшады да, жерге ұшымен қадалады.

Әр ойыншы өзіне арнап сырығын дайындап алады да, нысанаға ұшымен қадалатын болғандықтан, мұқалмас үшін жуан ұшын ұштап, отқа қыздырып кептіреді. Ойынға бас киімнің орнына басқа заттарды да іліп қолдануға болды.

**101. Санамақ**

Ойыншы санына шек қойылмайды. Ойынның шарты, ойын бастаушы өзі қалаған бір адамды ортаға шығарады. Ортаға шыққан адам бір тектес атау сөзден жаңылмай, кідірмей аяғымен әрбір атты айтқан сайын аттап жүріп тізіп айтып шығуы керек. Тоқтамай, қателеспей айтып шықса, жүлде алады. Егер қателессе ойыннан шығады, немесе ойыншылар қалауын орындайды. Мысалы, жаңылмай «А» әрпінен басталатын 10 адамның атын атауы керек: «Ағыбай, Ақылбай, Ақбай, Алпысбай, Адырбай, Атабай, Айтбай, Арғымбай, Ауғанбай, Азынабай». Ойынды бастаушы өз қалауы бойынша әріпті өзгертіп, басқа ойыншыны шақырады, ойын осылай жалғаса береді.

**102. Даусынан таны**

Бұл ойынды екі топқа бөлініп ойнайды. Бір баланың көзін байлайды да топтан шығарып, қалғандары қол ұстасып шеңбер жасап, оны айнала жүріп, өлең айтады. Екінші топтан бір бала шығып, көзін байлаған баланың қарсы алдына барып айтылған өлеңнің бір сөйлемін не бір сөзін айтады. Көзін байлаған бала сөзді айтқан баланы дауысынан таныса, онда ойыншылар орын ауыстырады. Кім екенін білмесе, ойын сол күйінде жалғаса береді.

**103. Жаңылма**

Бір топ балалар қол ұстасып, дөңгелене тұрады да, қалаулары бойынша бір баланы ортаға шығарады. Шыққан бала өлең, тақпақ, әнгіме айтып тұрып кез келген жерінде тосын қимыл жасап, жата қалады, не болмаса құлағын ұстайды, шашын сипайды, тағы сол сияқты іс-әрекеттерді жасайды. Оның істеген қимылдарын бірден қайталай алмай қалған бала айыпты болып, өлең айтады, билейді, әңгіме айтып күлдіреді.

**104. Қарт-құрт**

Ойынды бұталы, ойлы-қырлы жерлерде ойнаған тиімді болып келеді. Ойынға жиналғандар тең екі топқа бөлінеді. Жүргізушінің басшылығымен екі топтан екі ойыншы таңдап алынып, екі жаққа, (екі бағытқа) қарай жіберіледі. Олар басқа ойыншыларға көрсетпей жерге сызып, бұтаққа іліп, ағашты белгілеп т.б. белгілер салып келеді. Салынатын белгілер саны алдын ала келісіледі. Енді екі топтың ойыншылары қарсыластарының, яғни бір-бірінің салып келген белгілерін тауып алып, өшіруге тиісті. Екі топқа да бірдей уақыт беріледі. Берілген уақыт аяқталысымен екі топтың адамдары бірге жүріп, өшірілмей, табылмай қалған белгілерді санап шығады. Қай топтың табылмай қалған белгілері көп болып шықса, сол топ ұтады. Ұтқан жағы алдын ала келісім бойынша жасалған шарттарды қарсы топқа орындатады, мысалы өлең, тақпақ айтқызады, арқаларына мініп келеді т.б.

**105. Шұқыма**

Ойын далада көгалды жерлерде ойналады. Әр ойыншының қолдарында таяқтары болуы керек. Ойыншылар екі топқа бөлінеді. Жерді белгілейтін екі ойыншы білінер-білінбестей етіп жерді шұқып қана бір-бір белгі салып келеді. Жердегі белгіні қай топ бұрын тапса, сол топтың ойыншылары ұтқан болып саналады. Ұтқан топтың ойыншылары қолдарындағы таяқтарын шамасы келгенше бар күшімен алысқа лақтырады. Ал қарсылас топтың ойыншысы оны тұрған жерінен таяғы түскен жерге дейін көтеріп апарады. Осы ойынды әр топтың ойыншыларының барлығының салған белгілерін табуды орындау сияқты өзгертіп ойнауға да болады.

**106. Сиқырлы таяқ**

Бұл ойында ойнаушылар санына шек қойылмайды. Олар қол ұстасып, дөңгелене шеңбердің бойына тұрады. Ойын жүргізуші қолына таяқ ұстап, шеңбердің ортасынан шығады да, ойынның шартын түсіндіреді.

Ойнаушылардың шетінен бастап әрқайсысына өзінің қатардағы санын айтады. Ортада тұрып ойын жүргізуші таяқты тігінен жерге тіреп ұстап тұрып, кез келген қатардағы санды айтады да, таяқты қоя береді. Айталық, төртінші деп дауыстаса, сол санға ие ойыншы дауысты ести салысымен жүгіріп барып таяқты жерге құлатпай ұстап үлгеруі керек. Егер аңғармай, я болмаса жай қимылдап, жылдам таяққа жете алмай таяқты құлатып алса, онда ортада тұрып көптің ұйғаруымен өнер көрсетеді, көптің айтқан талабын орындайды. Қайтадан орнына барып тұрады. Егер таяққа жетіп, жерге құлатпай ұстап алса, онда ойын жүргізушімен орын ауыстырады.

**107. Орамалды дауыстап тастау**

Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойнаушылар екі топқа бөлінеді де, арасы он адымдай белгіленген екі сызықтың бойына қарама-қарсы қатарға тұрады. Ойынға басына кішкене зат түйілген жақсы ұшатын орамал алынады. Жүргізуші қолындағы орамалын бірінші топтың басында тұрған ойыншыға береді. Ол өзінің қарсысында тұрған ойыншылардың біреуіне бағыттап орамалды лақтырады да, оның атын айтып және «Қа» деп дауыстайды, айтқан адам орамалды кағып алып «ғаз» дейді, болмаса «ла» дейді. Сонда «қағаз» «қала» т. б. сөздер шығады. Айтылатын сөз екі буыннан ғана тұруы керек, мысалы «са» деп дауыстаса, «са-дақ», «са-қа», «са-бын», «са-қал», «са-рын», т.б. сияқты сөздер айтылуы керек. Енді орамалды қағып алған ойыншы өз тарапынан қарсыластар тобына жаңа сөздің бірінші буынын және ойыншының атын айтып өзі лақтырады.

Орамалды қағып алған ойыншы бірінші буынның сөзі дұрыс шығатындай екінші буынды тез тауып айта алмай қалса, ортаға шығып өнер көрсетеді. Осылайша екі топтың ойыншылары орамалды бір-біріне лақтырып, ойынды жалғастыра береді.

**108. «Алал-ай», «бұлал-ай», «солал-ай»**

Ойнаушылар екі топқа тең бөлінеді. Екі жақтан бір-бір ойыншы ортаға шығады да, қолдарын айқастырып көпір жасайды. Тізбекте тұрған бірінші топтың ойыншылары бір-бірлеп: «алал-ай» ,«бұлал-ай», «солал-ай, қала-лай, шала-лай т.с.с.» аттарды әндетіп көпірдің астынан өте бастайды. Осы кезде екінші топтың ойыншылары бірінші топтың ойыншыларын көпірдің түбінде кездестіріп, әрқайсысына көпірден өте бергенде бір-бір тастан ұстатады да, тастың белгіленген атын айтуды өтінеді. Ондағы тастың атауы жаңағы әрбірінің өздері әндетіп айтып келе жатқан әуен «алал-ай», «бұлал-ай», «солал-айдың т.с.с.» біреуі. Егер өзіне берілген тастың атын тапса, онда көпірден өтіп кете береді, ал таба алмаса, жүргізуші ойыншыны қолға түскен тұтқын ретінде қарсыластар тобына жібереді. Осылай бірінші топ көпірдің астынан өтіп болғаннан кейін, қолға түскен тұтқындар топ ортасында өнер көрсетеді. Ойын зеректікті, сақтықты, дауысты ажыратуға үйретеді.

Ойын қайталанған кезде көпірдің астынан екінші топ өтеді де, тұтқындарды бірінші топ ұстайды.

**109 Бөрік жасырмақ**

Ойынды кешкі алакөлеңке немесе кешкі қараңғы түскен уақытта ойнауға қолайлы. Ойынға қатысушылар араларынан бір ойыншы шығарып, оған алыстау жерге барып, өзінің бөркін немесе басқа бір затын жасыруға жібереді және өзінің де сол маңайда жасырынуы керек. Қалған ойыншылар тығылған ойыншының тыққан затын іздеуге кіріседі. Кімде-кім тығылған бөрікті көріп қойып, алуға қам жасаса, онда иесі бөрікті бермеуге тырысады. Бермеудің жағдайы екеуі бірдей бас салып бөрікке таласу емес, қай бұрын жетіп алғаны алады, ал көрген ойыншы ала алмай қалса, онда иесі қорып, бөрікке жібермеуге тырысады. Ал басқа ойыншылар бөрікті қайткенде де алдап жүріп алып, оны ойын жүргізушіге алып келулері керек. Келесі жолы бөрікті әкелген ойыншы тығылуға барады да, ойын жалғаса береді.

**110. Мәлке тотай**

Ойынға қатысушылардың санына шек қойылмайды. Ойнаушылар жиналып болғаннан кейін, өзара келісімдері бойынша, тең екі топқа бөлінеді де, күні бұрын белгіленген арақашықтығы 20–30 қадамдай жердегі көмбелеріне барып, қарама-қарсы түзудің бойына қатарға тұрады. Әр қатардағы ойыншылар бір-бірінің қолдарынан мықтап керіп ұстап тұрады. Бірінші жақ бәрі бірден шулап: «Мәлке тотай», – дейді. Екінші жақ «Кімді қалай», – дейді. Атын атап, «пәленшені қалай», – деп, сол өзі атаған баланы алып келу үшін жүгірген бетімен барып ұстасып тұрған қолды өзінің қусырған қолымен үзеді. Үзіп кетсе, ол атаған ойыншысын өз тобына алып келеді, ал үзе алмай қалса, онда өзі сол топта қалады.

Енді «мәлке тотайды» екінші жақ айтып, бірінші жақ қол ұстасып тұрады. Сол жаңағы екі топтың біреуі таусылғанша ойнай береді. Ең соңғы қалған бала жаза тартады. Ойнаушылар ойынды жалғастыра береді.

**111. Бұғнай**

Ойнаушылар санына шек қойылмайды. Ойынды алаңда немесе бөлмеде ойнауға болады. Жүргізуші ойнаушыларды айнала малдас құрып, тізерлеп отырғызып бірінші бұғнай, екінші бұғнай, үшінші бұғнай деп барлық ойыншыларды түгелдей санап шығады да, «пәленше бұғнай», – деп дауыстайды. Аты аталған «бұғнай» орнынан атып тұрады да, келесі өзі қалаған біреуін атап шақырады. Әдетте, малдасын құрып отырған балалар жүресінен немесе бір тізерлеп отырған қыздар бірден орнынан тез тұра алмай, ал кейбір сақ отырған ойыншылар аты аталмай тұрып кететін жағдайлары да болады. Осындай сәттерде тұра алмай қалған және аты аталмай тұрып кеткен ойыншыларға жаза қолданылады. Ойын қайта басталады.

**112. Аларман**

Ойнаушылар бірінің белінен бірі ұстап, тізбек құрып тұрады. Бір ойыншы «аларман» (қасқыр) болып, тізбектің басындағы ойыншымен қарама-қарсы тұрады. «Аларман» тізбектің біресе оң жағына, біресе сол жағына шығып, ең соңғы ойыншыны (қойды) ұстауға тырысады. Ал тізбектегі ойыншылар «аларманның» бағытымен бірге қозғалып, ең соңғы тұрған (қойды) ұстатпауға тырысады.

Ұстаған жағдайда «аларман» өзі тізбектің басына тұрады да, ұсталған ойыншы «аларман» болады. Ойын жалғаса береді.

**113. Шертпегімді тап ойыны**

«Шертпек» алу балалар арасында жиі ойналатын ойын. Ойынға екі қабатталып есілген орамал керек. Ойыншыларды отырғызып болғаннан кейін жүргізуші енді орамалды иығына салып алып, ойнаушылардың артында біраз айнала жүреді де, кез келген бір ойыншының екі көзін екі қолымен баса қояды. Сол кезде ойын жүргізушінің көрсетуімен білдірмей келіп, көзі басылған ойыншының маңдайынан, не болмаса басқа бір жерінен шертіп кетеді. Сонан соң ол қайтадан орнына барып немесе басқалармен орын ауыстырып отырады. Жүргізуші қолын қоя беріп «Шертпегімді тез тап» деп, иығындағы орамалды алып, отырған ойыншының арқасынан ұра бастайды. Ал ойыншы таяқты көп жемеу үшін тезірек айтуы керек. Таба алмай қалса, көпшіліктің ұйғаруымен өлең айтып, жыр жырлайды, күй тартады. Егер тауып алса, шерткен адам ортаға шығып өнерді сол көрсетеді. Осы тәртіппен ойын жалғаса береді.

**114. Инемді тап**

Ойынға қатысушыларға шек қойылмайды. Ойынға бұл ойынды бұрында ойнамаған, білмейтін адам таңдалып алынады. Қалғандары көруші болып жеке топталып отырады. Жүргізуші мұндай ойынды көрмеген адамға, сен мына инені үстіңе жасыр, мен оны иіскеп табамын, деп көндіріп, өзі далаға шығып, бөркінің төбесіне күйе жағады. Үйге кірген соң енді мен сендегі инемді иіскеп табамын, деп ине жасырған адамның ол жерін, бұл жерін иіскелейді де, біраздан соң таптым, жағада екен деп, жағасын екі қолымен ұстап тұрып, білдірмей иіскеген болып, бетіне төбесіндегі күйені жаға береді. Үй іші, көрушілер қыран-топан күледі. Ине тыққан адам қарсыласының инені таппағанына мәз болып, ол да күледі. Ал отырған топ оның бетіне күйе жағылып, қап-қара болғанына күліп, мәз болып, көңілдері көтеріледі.

**115. Айдап сал**

Ойынды қыс айларында ойнаған тиімді. Ойынға қатысушыларға шек қойылмайды. Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Бірінші топтың ойыншыларын далаға суыққа шығарып жібереді де, екінші топтағыларды үйде қалдырады. Ойын жүргізуші сыртта тұрғандардың есімдерін үйде отырғандардың әрбіреуіне қойып, өзі белгілеп алады. Ойын жүргізуші сырттағы ойыншыларды бір-бірлеп шақырып, кірген ойыншыдан оның есімі кімге қойылғандығын табуын талап етеді. Даладан кірген ойыншы үйдегі ойнаушылардың біреуін ғана көрсетіп өз есімімен аталған ойыншыны табуы керек. Егер таба алмаса, онда айыптылар орнына барып отырады. Осылайша сыртта тұрған ойыншылар жеке-жеке кіріп, өз есімдері қойылған адамды іздеп болғаннан кейін, аты белгілеген адамын дұрыс таппағандар айып тартады. Ал өз есімін тапқандар сол ойыншының қасына барып отырады. Айып тартушылар көпшіліктің ұйғаруымен өлең айтады, би билейді т.б. ұйғарымдарды орындайды. Осылайша ойын жалғаса береді.

**116. «Қарамырза»**

Ойыншылар қатарласып отырады. Ойын басталмас бұрын белгіленген ереже хабарланып қояды. Біраз уақыттан соң жүргізуші ойыншыларға «ойнаймыз» дейді. Барлығы «ойнаймыз» деп қайталайды. Қатар отырған бірі екіншісіне: «Ассалаумағалайкүм, қара мырза!» – деп қалады. Сәлем алушы «Уағалайкумассалам», – дейді. Ал ойын тәртібі бойынша «Уағалайкумассалам, бірінші қара мырза», – деп жауап беруі керек еді. Олай қателесіп рет санды дұрыс атамаған адам жазаланады да, айып тартады.

Осылай шатастыру үшін қатар отырғандар бірін-біріне түрлі әңгімелерді араластыра отырып сәлемді аяқ астынан беріп қалады. Әр амандасу сайын қара мырзалардың саны екінші, үшінші, төртінші, т. б. болып көбейе береді, ал жауап берушілер «қара мырзалар» санынан жаңылмаулары керек.

Сөйтіп, аздан соң ойнаушылар дұрыс жауап бергендер – «дұрыстар» да, дұрыс жауап бермегендер – «бұрыстар» болып екі топқа бөлінеді. Содан «дұрыстар» «бұрыстарға» жаза белгілейді. Осылайша ойын қайта басталады.

**117. Белбеу тастау**

Ойнаушылар тең болып, екі топқа бөлінеді де, арасы 15–20 қадамдай екі сызықтың бойына қатарға тұрады. Жүргізуші бірінші топтың ойыншыларының біреуіне орамал береді. Ол барып екінші топтың ойыншыларының артқы жағынан жүгіріп өтеді де, өзіне ұнаған бір ойыншының артына орамалын қалдырып өзі орнына жүгіреді. Орамалды алған ойыншы қуып жетіп ұрса, онда қарсыласымен бірге өз тобына келеді, ал қуып жетіп соға алмаса, онда сол қарсыластар тобында қалады. Екінші кезек екінші топтың ойыншысына беріледі. Осылай ойын барлық ойнаушы орамалды бір-бір реттен тастап шыққанша жалғаса береді.

**118. Сақина жасыру**

Ойынға жиналғандар дөңгелене отырады. Ойыншылар араларынан қырындап бір кісі өтетіндей қашықтықта отырады. Ойыншылар екі алақандарын бір-біріне қапсыра ұстап отырады. Ойын жүргізуші ортаға шығып алақандарын қапсыра созып отырған ойыншылардың екі алақанының арасына сақинаны тастауды бастайды. Жүргізуші кімге сақинаны тастайды оның өз еркі, сақинаны кімге тастағанын басқалар сезбеуі керек. Сақина алған ойыншы да алғанын білдірмеуі қажет. Жүргізуші бәріне «сақинаны тастап» болған соң ортаға тұрып, «сақинамды бер» деп дауыстайды. Осы сәтте сақинаны алған ойыншы «менде» деп орнынан жылдам тұруы керек. Ал әрбір ойыншы өзінің оң жағындағы отырған көршісі үшін жауап береді. Сондықтан сақина кімде болса соны жылдам ұстап, орнынан тұрғызбауға тырысады. Егер сақинаны алған ойыншы ұстатпай тұрып кетсе, өзін ұстай алмаған ойыншыға қалағанын орындауға мүмкіндік алады, ал ұсталып қалса, керісінше болады. Тапсырма орындалып болғаннан кейін жүргізуші ойынды қайта бастайды.

**119. Тымақ ұру**

Ойынға балалар «шыбық аттарын мініп» шығады. Алдын ала көмбеден 20-30 қадамдай жерге биіктігі 1-2 болатындай қазық қағылып, басына кезегі келген ойыншының бас киімі ілінеді. Ойыншы «атына мініп» қолына қамшысын алады. Ойын жүргізуші оның көзін орамалмен байлап, бас киім кигізілген қазыққа бағыттап қоя береді. Көзі байланған ойыншы шауып барып қазықтағы өз бас киімін қамшымен ұрып түсіріп алуы керек. Қамшысын дәл ұрып тигізсе бас киімін алады, ал тигізе алмаса ойыншылардың талаптарын орындайды.

**120. Тұсаукесер**

Тұсаукесер дәстүрін жыл мезгіліне байланысты үйде немесе жылы айларда далада, таза ауаға шығып, көкмайса жерге дәмге толы дастарқан жайып баланың туған-туыстары жиналып өткізеді. Жиналған көпшілік арасынан түсау кесетін адамды таңдау барысында жүрісі жылдам, ширақ, шаруаға епті, сыйлы адамды той иелері өздерінің қалаулары бойынша тұсауды кесетін адам деп сайлауы да мүмкін. Тұсауын кесетін бала өскенде тұсау кескен адамға ұқсап қимылы ширақ, сыйлы болсын деген сеніммен кестіреді.

Тұсау ретінде есілген таза ала жіп қолданады, ондағы ала жіпті қолданудың тәрбиелік мәні, бала өскенде шыншыл, біреудің ала жібін аттамасын деген ойды білдіреді. Тұсау кесуге үміткерлерді тойға жиналғандар арасында жаяу жарыс өткізу арқылы да таңдау бар. Тұсау кесер жарысы тойдың қызығын көтеріп, адамдарды сергітеді. Жаяу жарыста озып келген адамға түсау кесу құрметі тапсырылады. Жаяу жарысқа тұсау кесуге үміткер үлкен-кішінің бәрі қатысады. Жарысатын қашықтық алдын ала белгіленіп қояды. Егерде баланың туыстарының қалауы бойынша жарысқа қатыспаған басқа адамға тұсау кесу рәсімін орындау тапсырылатын болса, онда жаяу жарыста озып келген адамға жеке арнайы сыйлығы беріледі. Тұсаукесер дәстүрі қазақ халқының көне дәстүрі болып саналады.

**121 Тақсыр хан**

Бұл ойынды балалар мен жастар ойнайды. Ойын үшін екі «хан» сайланады. Әр хан ойынға қатысушыларды теңдей екіге бөліп алады. Сөйтіп, өзіне қарастылардың ішінен әр хан бір-бірден өзіне «елші» тағайындайды. Мұнан кейін екі хан өзара келіссөз жүргізеді. Ол үшін бірінің «елшісі» екінші ханға барып «тақсыр хан» деп тағзым етеді. Хан оған ән айтуға бұйырады. Ханның елшісі қатесіз ән салуы қажет. Әннің ішінде ол қарсы жақтың бір адамының атын атайды. Хан аты аталған адамды «елшінің» алып кетуіне рұқсат береді. Мұнан кейін екінші ханның «елшісі» де осындай әрекетті толық қайталайды. Егер ханның елшісі әнді дұрыс айтпай кібіртіктеп қателесетін болса, қарсы топқа тұтқынға түседі, сөйтіп ойын екі жақтын бірінің ойыншылары таусылғанша жалғаса береді. Қай топтың ойыншысы таусылса, сол топ жеңілген болып есептеледі.

Жеңілген хан екінші ханға келіп тағзым етеді де, сонан кейін өзі ән салады. Егер ол қателессе, өзі де тұтқынға түседі. Ал дұрыс айтса жеңген хан оған бір адамын қайтарады. Жеңілген хан сол адам арқылы өзінің бұрынғы ойыншыларын қайтаруға әрекет етеді, тіптен қарсы жақтың адамдарын да тұтқынға алуға болады. Ойын екі ханның бірінің тұтқынға түсуімен аяқталады.

**122. Мүңіз**

Мүңіз – мүңіз, мүйіз – мүйіз. Балалар ойыны. Балалар су жағасында тізіліп отырады. Олардың бірі мүйіз-мүйіз дейді. Екінші бала мүйізді малдарды тізіп айта бастайды. Балалар оның айтқанын қайталайды. Айтушы бала сөз арасына мүйізсіз мал айтып қосып жібереді. Қай бала соған ілесіп әлгі малдың атын атап жіберсе, сол баланы суға итеріп жібереді.

**123. Күблүк**

Күблүк – лай батпақты илеп жаңғақтың үлкендегіндей етіп жасап кептірілген сақа. Ол қолмен лақтырылады не сақпанға салынып атылады. Күлбүлік дәлдікті, ептілікті дамытуға пайдалы (Махмуд Қашқари).

**124. Ілекеш ойыны**

Ілекеш ойынында адамдар тобықты ашатаяқпен ұрып ойнайды. Кім тобықты қатты алысқа ұрса, сол ойынды бастайды. Қазіргі гольф ойнына ұқсас (Махмуд Қашқари).

**125. Көшірме**

Көшірме ойын – көшірме ойын. Бұл өте ерте кездерде ойналған ойын, қазір ұмытылған ойынға жатады. Тағы бір аты «он төрт» деп ойналады. Жерге қорғанға ұқсатып төрт сызық сызып, оған он есік ашылып, малақ тас, жаңғақ, соған ұқсас нәрселерді тастап ойнайды. Бұл ойын қазіргі кездегі балалар ойнайтын «Мак» ойынына ұқсас болуы да мүмкін.

**126. Атпен табақ тарту**

Өте ертеден келе жатқан көне ойындардың бірі. Бұл ойын ат үстінде ойналатын болған. Ойын негізі өмір шындығынан туған. Үлкен тойларда немесе атақты кісілердің асында халық көп жиналып, көп үй тігілген. Сол жиылған көп халықты тамақтандыру, ас беріп күту қажеттігі туған. Ол үшін сандаған мал сойылып, тай қазандар көтеріліп, ет асылған. Сол асты ұлан-ғайыр жұртқа, жаяу тасып жеткізу мүмкін болмаған. Сондықтан етті үйді-үйге (киіз үйлерге) салт атты жігіттер жеткізіп беріп тұрған. Ал шауып келе жатқан аттың үстінде, қолына табақ толы ет көтеріп, оны төкпей-шашпай, апаратын жеріне дұрыстап жеткізіп берудің өзі де үлкен өнер. Осыны дұрыс орындап шығу үшін, той болардан көп бұрын, той, не ас беретін елдің азаматтары әзірлік ретінде табақ алып қашу ойынын ойнап, жаттығу ретінде ойнайтын болған. Келе-келе ол жалпы халықтық ойынға айналған. Ойынға қатынасушылардың санына шек қойылмайды. Салт аттылар алаңға жиылып, араларынан біреуін табақ алып қашушы етіп тағайындайды. Ол табаққа салынған затты алып қашады. Қуып жеткен ойыншы одан табақты алып өзі бұрын белгілеген жерге жеткізуге тырысады. Табақты белгілеген жерге кім бұрын жеткізсе, сол жеңіске жетеді. Табақты бермес үшін бұлтарма шабу сияқты түрлі амал-айла қолданылады. Табақ қолдан-қолға ауысады. Бірақ табаққа салынған зат түспеуі керек. Ол әлденеше қайталанып ойналады.

**127. Тауқырықайдан**

Ойнаушылар иықтарымен жақындаса бірінің қолы, бірінің басына жетерліктей мөлшерде дөңгеленіп отырады. Ойын бастаушы басына тақия киіп отырады, басқасы жалаң бас болулары керек. Ойын бастаушы:

– Тауқырықайдан-тауқырықайдан, – деп қайталап айтып отырады да, өз басындағы тақияны оң жағындағы көршісінің басына кигізе қояды. Көрші де сол сөзді қайталап, оң жағындағы көршісіне кигізеді. Ойын осылай жалғасып кете береді. Бір мезетте ойын бастаушы көзін жұмып отырып:

– Тау-тау, – деп айтып, басын өзі қолымен баса қояды. Тақия кімнің басында қалса, соған айып салынады.

**128. Серпін найза**

Ойын кең далада ойналады. Найза құралы ретінде ұзын қамыс немесе түзу шыбықтар қолданылады. Ойын мақсаты бойынша кімнің найзасы алысқа ұшса, сол жеңіске жетеді. Найзаны алысқа ұшыру үшін арнайы итергіш серіппе құрал жасалады. Серіппе құрал ұзындығы жарты метрден астам (серппе ағашы ұзындығы лақтырылатын найза ұзындығына байланысты болады) ағаш таяқтан жасалады. Серіппе таяқтың артқы ұшында найзаның артын тірейтіндей ұя-шұңқыр жасалады. Сол ұя-шұңқырға найзаның артын тіреп, найзаны таяқпен қоса алақанмен қапсыра ұстайды да, құлаштап алға сермеу кезінде найзаны таяқ серіппе арқылы итере алға серпіп лақтырады. Серіппе таяқ лақтырушының қолында қалады.

**129. Шөген ойыны**

Шөген– түркі тектес тайпа-ұлыстарда, соның ішінде қазақтарда ежелгі замандарда кең тараған спорттық ойыны. Аса шеберлікті қажет ететін бұл сайыс түрі қазақ халқында ұлттық ойын ретінде қолданылған. Өкінішке орай, бұл ойын қазір түркі дүниесі елдерінде де, қазақ халқының да кейінгі ұрпақтарында ұмыт болған.

Шөген ойынын еске түсіретін спорт түрі бұл күндері Еуропадан кездеседі. Ағылшын ақсүйектерінің сүйікті әрі машықты спорт ойынының бірі – [Поло](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D0%BE). Полоны қазіргі замандастарымыз жақсы біледі, ол ат үстінен доп таяқпен доп қуып бәсекелесу немесе оны "атты хоккей" десе де болады. Бірақ Еуропаның Полосын тамашалап отырып, замандастарымыз осы ойын өзіміздің ежелгі ұлттық ойынымыз екендігін біле бермейді. Оны біз көне түркі мұраларын зерттеу үстінде анықтап білдік. X-XI ғасырлардағы түркі халықтарының ежелгі мұраларында "Шөген" ойыны туралы нақты деректер бар. Жүсіп Баласағұни өзінің атақты дастаны "Құтты бүлік" кітабының "Елшілер қандай болу керектігі туралы баяндалатын" тарауында лосы шөгенді айтып өтеді. Елші тілге шебер, шешен, әдепті, зерелі алғыр болуы керек, әрі шахматты, шөгенді жақсы ойнауы тиіс дейді.

[Махмұт Қашқари](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%85%D0%BC%D2%B1%D1%82_%D2%9A%D0%B0%D1%88%D2%9B%D0%B0%D1%80%D0%B8) "[Түркі сөздігі](https://kk.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%A2%D2%AF%D1%80%D0%BA%D1%96_%D1%81%D3%A9%D0%B7%D0%B4%D1%96%D0%B3%D1%96&action=edit&redlink=1)" кітабында шөгенді ат үстінен арнайы имек таяқпен доп қуалап ойнайтын спорт түрі деп түсіндіреді. Ежелгі Талас, Шу өңірінде өмір сүрген ұлы ойшыл ақын [Жүсіп Баласағұнидың](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D2%AF%D1%81%D1%96%D0%BF_%D0%91%D0%B0%D0%BB%D0%B0%D1%81%D0%B0%D2%93%D2%B1%D0%BD%D0%B8) айтуынша, жақсы елшілер мен қолбасылар, бектер шөген ойынын ойнау арқылы жүйрік болған және басқа да шеберлік, ептілік, ақылдылық, сергектік, зеректік қажет әртүрлі ойындарды, өнерді меңгерген.

Ашық даладағы алаңның көлемі, ұзындығы – 274,2, ал ені – 146,2 метрді құрайды. Бұл командалық спорт ойындарындағы ең үлкен алаң болып саналады.

Жалпы ереже бойынша шөген ойыны 4-8 кезең аралығынан тұрады. Оның әрқайсысы 7 минутқа созылады. Арасындағы үзіліс уақыты үш минут.

**130. Аққала құлату**

Бұл ойынды ойнау үшін, бес-алты бала тартқанда үзілмейтін арқан және үлкен адамның алақаны көлеміндей екі тақтай дайындап алу қажет. Ол тақтайлардың ортасын арқан өтетіндей етіп теседі. Қарды аққалаға ұқсатып үйеді де, оның орта шенінен таяқпен тесіп, әлгі арқанды өткізеді. Содан кейін тақтайшаның екеуін арқанның екі ұшына кигізеді де, тақтайшаларды аққалаға екі-үш қарыстай тақап қалғанда арқанды түйеді. Бәрі дайын болған соң, балалар екі топқа бөлінеді де, арқанды екі жаққа тартады. Аққала қалай құласа, сол топ жеңіп шыққан болады. Жеңілген топ аққаланы қайта жасайды. Ойын қайта басталады.

# 131. Күзем алу

Халықтың қой бағуға байланысты еңбегін бейнелейтін мерекеге ұласатын ойын-сауық ойындарының бірі  – «Күзем алу». Бұрынырақта «Күзем алып» жатқан ауыл кәдімгідей мерекелік ойын-сауық жағдайын басынан кешіреді, біреуі ән салып, бірі күй шертіп, енді біреулерінің айтысып жатқанын естисің. Жүнді шаңырақтан шығара көтере сабаған жастар, киізді шиге орап аяқпен тепкілей жон асырып, бір ауыл мен екінші ауылдың арасында домалатып әзіл мен айтыс өлеңдерді, киізді басуға арналған ән-жырларды айтады. Киіз басып жүргендер «Қой басты, қой басты», – деп домалатқан киіздерін үлкен үйлердің алдына әкеліп – ырымын алады. Қазіргі «Өрмек биі» осындай халық ойындарынан алынған.

**132. Құда тарту**

Қазақтың салт-дәстүр, ойын-сауық ойындарының бір түрі – «Құда тарту». Бұл ойын-сауық түрі баласын үйлендірерде қыздың жағына барып құда түскенде, екі жақтың келісімі жарасып арты тойға айналып шат-шадыман көңіл көтеріліп той өтіп жатқанда жігіт жақтан келген құдаларды далаға шығарып демалту барысында, бас құдадан бастап басқаларын қосақтап суға «Құда тарту» ойынын бастап жібереді. Ауылдың жанындағы өзен немесе үй жанындағы суы ағып жатқан тоғанға қыз жақтың адамдары құдаларды сүйреп әкеліп суға тоғыту ойыны басталады. Құдаларды суға тарту кезінде оларды киген киімдерімен де суға салып жіберу орын алып жатады. Ал суға тарту кезінде суға түскісі келмеген құдалар жағы өздерін босатып алулары үшін, суға сүйретушілердің сұраған айып-пұлдарын беріп, немесе талаптарын орындап құтылады. Бұл ойынның негізгі түйіні, суды қазақ халқы қастерлеп оны берекенің, тіршіліктің, байлықтың көзі деп санағандықтан, құдандалы болып жатқан екі жақтың үйленіп жатқан жастарының болашақтары берекелі, молшылықта болсын, құдалық мың жылдық болсын деген ниетпен, ырыммен «Құда тарту» ойыны ойналады.

**133. Тоқым қағар**

«Тоқым қағар», ойын-сауық, салт ойыны, көбінесе жас баланың алғаш рет үйден жырақ, алыс сапар шеккен кезінде немесе қызы ұзатылған үйге жиылып «Тоқым қағар» ойынын өткізеді. Әдетте ауыл адамдары ән, күй, айтыс секілді өнер түрлерін айта отырып, көбінесе, үй иесіне жолаушының оң сапарда болуын, қыздың бақытқа жетуін тілейтін жақсы тілектер айта отырып, ән-жыр айтылып, әртүрлі ойындар ұйымдастырады.

**134. Түйілген шыт**

Ойынға қатынасушыларға шек қойылмайды. Ойынға ортасынан бір-екі рет түйілген орамал, болмаса шыт керек. Ойынды ымыртта немесе іңір қараңғысында да ойнауға болады. Қара көлеңкеде көрнекті болуы үшін ойынға ақ орамал қолданылады. Ойнаушылар өзара келісіп, араларынан біреуін, ойын жүргізуші етіп тағайындайды. Ойын жүргізуші ойнаушыларды маңайына шақырып алады да, өзін қоршап түрғандарға қарап бір, екі, үш деп дауыстайды да, түйілген орамалды аспандата жоғары лақтырып жібереді. Осы кезде қоршап тұрған ойыншылардың бірі лақтырылған орамалды қағып алып жүгіре жөнеледі. Осы кезде барлық ойыншылар жан-жаққа тез бытырап кетеді. Ал жүргізуші, қолында түйілген орамалы бар ойыншыны қуалайды, мақсаты: оны ұстап, орамалды алу.

Орамалды алған ойыншы қуғыншы жете бергенде қолындағы орамалды қатарласа берген басқа ойыншыға лақтырады, орамалды қағып алған ойыншы оны келесі ойыншыға лақтырады. Осылайша жүргізуші қашан орамалды ұстап алғанша ойын жалғаса береді. Ұсталған ойыншы ортаға шығып, көпшіліктің ұйғаруы бойынша өнер көрсетеді. Өнер көрсету аяқталғаннан кейін, түйілген орамалды ұсталғанның өзі қуалайды, яғни ойын жүргізушіні ауыстырады, ойын осылай жалғаса береді.

Бұл ойын жастардың таза ауада демалуларын, денсаулықтарын жақсартып, денелерін шынықтырумен бірге, оларды бірігіп ұйымдаса білуге үйретеді, білгендерін ортаға салуға баулиды, бос уақыттарын пайдалы өткізуге көмектеседі.

**135. «Бастаңғы»**

[Қазақ](http://www.wikiwand.com/kk/%D2%9A%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D2%9B) жастарының дәстүрлі сауықтарының бірі. Үйдің үлкендері жолаушылап кеткенде ауылдың қыз-келіншектері сол үйге жиналып, «Бастаңғы» жасайды. “Қызға қырық үйден [тыйым](http://www.wikiwand.com/kk/%D0%A2%D1%8B%D0%B9%D1%8B%D0%BC)” деген берік қағиданы ұстанған қазақ қыздары, әдетте, мұндай бас қосуға жеңгелерімен немесе іні-қарындастарымен бірге келетін болған. Кейде жиын қызықты өтуі үшін сал-сері бозбалалар да шақырылған. Бастаңғыға жиналған қыздар үйлерінен [құрт](http://www.wikiwand.com/kk/%D2%9A%D2%B1%D1%80%D1%82)-[май](http://www.wikiwand.com/kk/%D0%9C%D0%B0%D0%B9), [қант](http://www.wikiwand.com/kk/%D2%9A%D0%B0%D0%BD%D1%82)-[шайларын](http://www.wikiwand.com/kk/%D0%A8%D0%B0%D0%B9) өздері әкеліп, ортақ дастарқан жайған. Бастаңғының екі түрлі тәрбиелік мәні бар. Алғашқысы баласының үйде отырып томаға-тұйық болып қалмауына, елмен араласуына, замандастарымен жақын танысуына жол ашу; қонақ күте білуге баулу. Енді бірі қызды [қазан](http://www.wikiwand.com/kk/%D2%9A%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D0%BD)-[аяқ](http://www.wikiwand.com/kk/%D0%90%D1%8F%D2%9B) ұстауға, дастарқан жасай білуге, т.б. үйрету. Сондықтан бастаңғыны көбіне қызы бойжете бастаған үйлер жасаған. Бірақ бастаңғы рұқсатсыз, бақылаусыз өтпеген. Өйткені, “шешесі қыдырмашы болса, қызы бастаншыл болады” деген сөз бар. Басқосу барысында жастар әзіл-оспақ айтысып, ұлттық ойындар ойнап, [ән](http://www.wikiwand.com/kk/%D3%98%D0%BD) салып, [күй](http://www.wikiwand.com/kk/%D0%9A%D2%AF%D0%B9) тартып, әртүрлі өнерлерін ортаға салады.

**136. «Қаһарлы-Бану»**

Ойын қазақ халық ертегісінің мазмұнында қалыптасқан. Ойынға жиылғандар, жайғасып отырған соң, ойын жүргізуші ойынның мазмұнын баяндайды. «Баяғыда анасынан жастайынан жетім қалған Қаһарлы атты жігіт бір байдың қолында күнелту үшін жалшылықта жүреді. Өмір бойына қарны тойып ас ішпеген, иығына жақсы киім кимеген жас Қаһарлы байдың Бану деген қызына ғашық болады. Қыз да өзінің Қаһарлыны сүйетіндігін білдіреді. Бұларды қоғамдық жағдай қоспайтындығына көздері жеткен екі ғашық бір күні түнде Қаһарлының әкесінен мұра болып қалған жалғыз сиырына мінгесіп дала шөлін аралап кете барыпты. Содан шөл далада қол ұстасып жүрген уақытта сиырын сойып жеп, күн кешіпті-міс, – деп ойын жүргізуші сөзін тамамдай келіп, ойыншыларға енді мен аяқтамаған махаббат әңгімесін сендер өздерің жалғастырасыңдар, қазір Қаһарлы мен Банудың сиыр етін қалай мүшелеп жеп күнелткендеріне тоқталайық», – деп, ойыншылардың көңілін аулайды.

Содан соң ойын жүргізуші: Ал ойнаушы қауым, сіздерге жаңағы Қаһарлы мен Банудың мүшелері бойынша әр мүшеге ат қойып шығып, қастарыңа барып, әр түрлі сұрақтар қоямын, сонда күлмей отырып, барлық сұраққа жаңағы мүше атынан ғана жауап бересің. Мысалы, бірінші ойыншы «тұмсық», екінші ойыншы «сирақ», үшінші «құйрық», төртінші «өкпе», бесінші т. б. деп, барлық ойыншылар мүше атанады. Енді жүргізуші бірінші ойыншыдан бастап сұрай бастайды: «Атың кім?», ойыншы: «Тұмсық». «Не жедің?», «Тұмсық», «Кімді көрдің?», «Тұмсық», «Сүйгенің кім?», «Тұмсық» деп өзіне еншілеген мүшенің ғана атын айтуға тиісті.

Осылайша ойыншы не күліп, не жаңылғанға дейін сұрай береді. Егер кімде-кім күліп, не жаңылысып, басқаша жауап беріп қойса, өзінде бар кез келген бір затын береді. Осылайша барлық ойыншылардан сұрап, бәрінен бір-бір белгілі заттарын алып, ойын жүргізуші топтың ортасына келеді. Содан өзінің жаңағы затты жинап жүрген көмекшісін теріс қаратып қойып, ойыншылардан жиналған заттарын бір-бірден алып, не істейтіндігі жөнінде билік айтқызады. Әдетте өнердің барлық түрін көрсетеді. Осылайша ойын жалғаса береді. Ойын ертегінің негізінде құрылғандықтан уақытты көп алады да, оны бір отырыста бір-ақ рет ойнауға тура келеді.

**137. «Жылдырт-жылдырт»**

 Ойынды айнала тізбектеліп отырып ойнайды. Қатынасушылар 10-15, кейде одан да көп болады. Ойын бастаушы шеңбердің ортасына отырып алып, қалтасынан не жүзік, не тиын ақшаны алады да, оның ерекше белгісімен ойыншыларды таныстырады, не сол жерде белгі салады, ол затқа «жылдыртпа» деп ат қояды. Содан соң отырған ойыншыларға ойын тәртібін түсіндіреді. Ойыншылардың бәрі алақандарын бір-біріне қабыстыра ортасын қуыс етіп алға созып отырады. Егер ойыншыға алақандарыңа мына «жылдыртпа» түсе қалса, оны тез және өзіңнен басқаға сездірмей қабылдап ал да, үнемі оң жағыңдағы көршіңе жылдыртып жібер. Сонда қабысулы қолыңды өзіңнен оңға қарай емес, әуелі сол жақ көршінің қолымен тиістіріп ал, содан оң жақ көршіңнің қолына тиістір. «Жылдыртпаны» тап сол бірінші жолда өткізбей, оны бір-екі рет жаңылдырып барып өткізуге болады. Бәрің де қол тиістірген уақытта «Жылдырт-жылдырт» – деп дауыстап айтып отырасыңдар деп тапсырма береді. Ойын жүргізуші «Жылдыртпаны» алақанының қуысына салып алып, «Жылдырт-жылдырт» деп, бір ойыншыдан бастайды да, өзгеге байқатпай өзі қалаған біреудің алақанына қалдырып кетеді.

Ортаға бір ойыншы «Тапқыр» болып сайланады. «Тапқыр» үнемі отырғандарды бақылап, болжап отырып оған «Жылдыртпаның» кімде екендігін тауып алуы керек. Ендігі жерде барлық ойыншылар «Жылдырт-жылдырт» деп, қолдарын екі жағындағы көршілеріне кезекпе-кезек тиістіріп, қайтып алып отырады да, қолдағы затты сездірмей көршісінің біріне байқатпай өткізе береді. «Жылдыртпаның» үнемі оңға қарай ауысып отыруы шарт. «Тапқыр» «Жылдыртпаны» тауып алуға тырысады. Егер «Жылдыртпаны» 2-3 рет айналғанға дейін таба алмаса, бір бала: «Жылдырт-жылдырт, жылдыртта қымқырт, отырақалдық, жым-жырт!» дейді. Сол кезде барлық ойыншылар жым-жырт, қозғалыссыз бола қалады. «Тапқыр» өзінің сезімталдығын пайдаланып, ойнаушылардың сырт көрінісі мен бет бейнесін болжап отырып, өзінше осыда болуы қажет деп санаған бір ойыншының қолын ашады. Тауып алса, сол ойыншы екі ауыз тақпақ, не екі ауыз жаңылтпаш айтады, не екі жұмбақ шешеді де ортаға отырып, жаңадан «Тапқыр» сайланады. Ойын ары қарай жалғасады. Өлең, жұмбақ, жаңылтпаш айта алмаған ойыншы, сиыр боп мөңірейді, не жылқы болып кісінейді, әтеш болып шақырады т.с.с., болмаса басқа бір тапсырма орындайды.

**138. «Үйімнің үстіндегі кім?»**

Ойынды бастау үшін қатынасушылардың бірі жұдырығын түйеді де, столдың үстіне қояды, оның үстіне 2, 3, 4, 5-ші ойыншылар да өздерінің бір жұдырықтарын қояды. Бірінің үстіне бірі қойылған жұдырықтар бірнеше қабат үй сияқтанып биіктей түседі. Егер ойыншылар аз болса, әр ойыншы екі жұдырығын өзара алмастыра қоюына болады. Ең үстіңгі жұдырықтың астындағы қолдың иесі:

*Үйімнің үстіндегі кім?*

*Мұсамын.*

*Неғып жүрсің?*

*Ұшамын.*

*Тезірек ұш.*

*Қорқамын.*

*Кейінірек ұш!*

*Асығамын.*

*Секіріп түс.*

*Жығыламын.*

*Астыңдағы не?*

*Келі.*

*Ішіндегі не?*

*Тары.*

*Жүзің неден сары?*

*Жас шіркінің кәрі.*

Осы сөз айтылысымен ойыншылар түгелдей: «Атта жымпи, көжеңді іш те тымпи» – деп қолдарын алады да, тым-тырыс бола қалады. Кім бұрын күліп қойса немесе қозғалып қойса сол айыпты болады. Айыпты орындаудың жолы, тәртібі – күліп қойған ойыншының алақанын жазып, білегінен ұстап отырады да: «Кімнің үйіне қондың?» – деп сұрайды. Күлген бала тез өзі білетін үйлерінің ішінен біреудің атын атайды. Мысалы, «Әсеттікіне қондым» дейді. Ұпай алушы бала:

*Әсет атам ет асатар,*

*Ет асатса бес асатар,*

*Бесбай етті неше асатар?* *–*

деп тез-тез 5 рет айтып шық деген бұйрық береді.

Ойнаушы жаңылтпашты жақсы айтып кетсе, сонымен ұпайдан құтылады. Егер айта алмаса ойын бастаушы күліп қойған ойыншының алақанын қаттырақ шымши отырып «ет асата» бастайды. «Ет асатуды» үйде неше кісі болса, сонша қайталап жасайды. Ең соңынан ойын бастаушы «Енді жақсылап тұрып, өзім де бір асайын» – деп батыра шымшып, өзі де «асайды». Мысалы, Әсеттің үйінде 3 адам бар. Өзі, әйелі Қанипа, ұлы Мұрат.

*Мә, Әсет ағай.*

*Мә, сізге Қанипа апай.*

*Мә, саған Мұрат балақай,* *–*

дейді де, содан кейін өзі «асайды». Ойын осылайша жүргізіле береді.

# 139. Тұзақ құру

Халық тіршілігіне байланысты қалыптасқан ойындардың бірі – «Тұзақ құру» ойыны. Балалардың жасына сай өзгеріп, өңделіп отырады. Үлкендердің аң аулап, құс ұстау әдісіне салып балалар мұны ойын ретінде де қолданып үйренеді. Тұзақ аттың құйрық қылынан есіп жасалады. Тұзақ құру шілдің жолына, суырдың, қосаяқтың, сасық күзеннің, әртүрлі тышқандардың інінің аузына құрылады. Өзен жағалауларында тұратын елді мекендердің балалары осы күнге дейін тұзақпен балық ұстайды.

**140. Қуыр-қуыр қуырмаш** (1 нұсқа)

Қуыр-қуыр-қуырмаш – ұлттық ойын. Көбінесе бүлдіршін балалар ойнайды. Бұл ойын, алдымен, шабан қимылдайтын бүлдіршіндердің қимылын тездетуге септігін тигізеді, тілін жаттықтырады, есте сақтау қабілетін жетілдіре түседі. Ұяң, жасқаншақ балаларды топтасып жұмыс істеуге дағдыландырады, балалардыың мінез-құлқын шыңдайды. Ел арасында бұл ойынның тараған нұсқалары өте көп, біз баспа беттерінен интернет парақшаларынан алынған бірнеше нұсқаларын беріп отырмыз.

Қуыр, қуыр, қуырмаш

Қуыр, қуыр, қуырмаш,

Мен айтайын қолыңды аш!

Мынау тұрған бас бармақ,

Жұмыс содан басталмақ.

Алақанның тұңғышы

Болсын осы жылқышы.

Балаң үйрек жанында,

Бейім сиыр бағуға.

Ортан терек – ұзыны,

Түйе бақсын, қызығып!

Шылдыр шүмек – бұл саусақ,

Қой бағуды тұр аңсап.

Титтей бөбек – шынашақ,

Сен дайында жер ошақ.

Білекке енді барайық,

Онда не бар табайық:

Мына жерде күн болар,

Мына жерде түн болар.

Мына жерден ай шығар,

Мына жерден май шығар.

Бәрін айтып болдық па?

Келіп қалдық қолтыққа!

Қытық, қытық, қызық-ай,

Міне, өрік, міне, май!

Қуыр, қуыр, қуырмаш,

Бидай салам, қолыңды аш.

Төгіп алмай, күлем деп,

Балапанға барып шаш!

**Қуыр-қуыр қуырмаш** (2 нұсқа)

Қуыр, қуыр, қуырмаш, Қуыр, қуыр қуырмаш, Балапанға бидай шаш. Бас бармақ, Балан үйрек, Ортан терек, Шылдыр шүмек, Кішкентай бөбек...осылай басталатын санамақ бәріміздің есімізде шығар. «Мына жерде  май бар, мына жерде шай бар....мына жерде қытық бар» деп сәбиді күлдіреді. Бір жасқа толатын баламды осылай күлдіріп отырып, бабаларымыздың бұл санамақты бекер шығармағанын түсіндім. Сөйтсем, бұл тұнып тұрған тәрбие екен ғой. Ең әуелі, денсаулыққа пайдалы. Адамның саусақтарында және алақанында ішкі ағзалардың нүктелері орналасқанын білеміз. Саусағымызбен сәби алақанына жеңіл массаж жасап, саусақтарын кезекпен бүгіп-ашып жаттықтырамыз. Тек, жаттықтырып қана қоймай, оған саусақ атауларын, төрт түлікті, күнделікті өмірде қолданылатын тағам, зат атауларын құлағына сіңіріп, ең соңында мәз қылып күлдіреміз. Бала негізі ойнап отырып үйренсе, есінде жақсы сақталады. Әрине, бұл менің ашқан бір жаңалығым емес. Бәріміз де білетін нәрсе. Тек, соны ұтымды пайдалана білейік. Ал мынау сіздерге ұсынған жаңа «Қуырмаштар». Қуыр, қуыр, қуырмаш, Қане, балам, көңіл аш. Бас бармағың атаң, Құрметте оны, ботам. Балан үйрек апаң, Еркелегін, ботам. Ортан терек әкең, Әкеңдей бол бекем. Шылдыр шүмек анаң, Сыйла оны, балам. Кішкентай бөбек өзің, Қуанатын көзім. Мына жерде атасы бар, Мына жерде апасы бар, Мына жерде әкесі бар, Мына жерде анасы бар, Мына жерде өзі бар, Мына жерде күлкінің көзі бар. Қуыр, қуыр, қуырмаш, Дастарханда дәмді ас. Бас бармағың су екен, Суы бар жер ну екен. Балан үйрек нан екен, Дастарханның сәні екен. Ортан терек сүт екен, Сүт бар жерде құт мекен. Шылдыр шүмек ет екен. Пайдасы оның көп екен. Кішкене бөбек бал екен, Балдай тәтті бала екен. Мына жерде су бар, Мына жерде нан бар, Мына жерде сүт бар, Мына жерде ет бар, Мына жерде бал бар, Мына жерде күлетін ән бар. Балапандарымыз аман болсын!

**Қуырмаш** (3 нұсқа)

Қуыр, қуыр, қуырмаш

Қуыр, қуыр, қуырмаш,

Мен айтайын қолыңды аш!

Мынау тұрған бас бармақ,

Жұмыс содан басталмақ.

Алақанның тұңғышы

Болсын осы жылқышы.

Балаң үйрек жанында,

Бейім сиыр бағуға.

Ортан терек – ұзыны,

Түйе бақсын, қызығып!

Шылдыр шүмек – бұл саусақ,

Қой бағуды тұр аңсап.

Титтей бөбек – шынашақ,

Сен дайында жер ошақ.

Білекке енді барайық,

Онда не бар табайық:

Мына жерде күн болар,

Мына жерде түн болар.

Мына жерден ай шығар,

Мына жерден май шығар.

Бәрін айтып болдық па?

Келіп қалдық қолтыққа!

Қытық, қытық, қызық-ай,

Міне, өрік, міне, май!

Қуыр, қуыр, қуырмаш,

Бидай салам, қолыңды аш.

Төгіп алмай, күлем деп,

Балапанға барып шаш!

**Қуырмаш** (4 нұсқа)

1. Кел ойнайық балақан

Бүкті міне алақан

Он саусағы түйісті

Басын қосып үйісті

Ортан қолым бір белес

Артқы жағы ергелес

Шумақтарым жұп-жұмыр

Жұдырығым жұп-жұмыр

Қ-сы:  Қуыр-қуыр қуырмаш

Балақанға бидай шаш

Ай-ай балақан

Жамандықтан қаш.

2. Қане санап шығайық

Екі қолды алайық

Алайық бас бармақты

Сұқ саусағың салмақты

Тапшы оң мен солыңды

Тапшы ортаң қолыңды

Тапсаң ұнай қаласың

Олжалы боп қаласың.

**Қуыр, қуыр, қуырмаш** (5 нұсқа)

Ойыншылар бас бармақтан бастап, шынашаққа дейін саусақтардың аттарын түгел қайталап береді, олар: бас бармақ, сұқ саусақ, ортан қол, аты жоқ қол, шынашақ. Бұдан кейін саусақтарға бас бармақ балалы үйрек, ортан терек, шылдыр шүмек, кішкене бөбек – деп түгел ат қойып шығады да, әр саусақтың атын айтқан кезде саусақтарды ретімен бүгіп отырады, сөйтіп бес саусақ түгел жұмылады.

Енді қайтадан бас бармақтан бастап төмендегі сөздерді айтып саусақтарды жазады:

– Сен тұр, қойыңа бар;

– Сен тұр, түйеңе бар;

– Сен тұр, жылқыңа бар;

– Сен тұр, сиырыңа бар;

– Ал сен кішкентай бөбек, әлі жас екенсің, қазанның қаспағын қырып же де, жыламай отыра тұр!

Енді ұстап тұрған шынашақтың өзін алақанның шұңқырына бүгіп, тұқырта ұстайды да:

Қуыр-қуыр қуырмаш,

Балаларға бидай шаш,

Әкең келсе, есік аш,

Қасқыр келсе, мықтап бас, – деп баланың алақанын қытықтайды. Алақанды қытықтағаннан соң:

– Мына жерде қой бар, – деп баланың білезігін саусағымен түртеді;

– Мына жерде түйе бар, – деп білегін түртеді;

– Мына жерде жылқы бар, – деп білектің жоғары жағын түртеді;

– Мына жерде түлкі бар, – деп, қолтығына барады да тездете түседі;

– Мына жерде күлкі бар "Қытық, қытық!" деп қолтықтан қытықтай бастайды. Қытықтаған бала неғұрлым күлмеуге, сабырлық танытуға тырысады.

**141 Тең көтеру**

Жастар көгалды жазық жерге жиналып немесе дене шынықтыру бөлмесінде ойналады. Араларынан бір күшті деген жігітті ортаға шығарады. Ол көгалдың үстіне не кілемге етпетінен түсіп жатады. Енді «тең» болатын жігіттер әлгі жатқан адамның екі жақ бүйіріне келіп қарама-карсы отырады да, екеуі де аяқтарын жатқан жігіттің арқасына салады. Отырған жігіттер бірінің аяғынан бірі мықтап ұстап алып:

Тең-теңімен.

Тезек қабымен.

Ең алдымен сен көтер,

Екеумізді тең көтер –

дейді. Жатқан жігіт әлді болса, үстіндегі екі жігітті көтеріп алып, төрт тағандап жүре береді. «Тең көтеру» ойынына кейбір күшті жігіттер қатынасқанда, екі иығына екі-екіден төрт адамды отырғызып та ойнайды. Бұл дене күшін сынайтын қазақтың тұрмыс салтынан туған ойынының бір түрі болып саналады.

**142. Дүмпілдек**

Өте көне халық ойындарының бірі – дүмпілдек. Ойын шилі, тобылғылы, қарағанды, жыралы жерлерде ойналады. Жиналған ойыншылар екі топқа бөлінеді, бір тобы «қойлар», екінші кішірек топ «қасқырлар» болады. «Қасқырлар» «қойларды» аңдиды. Ал «қойлар» «қасқырлардың» көзіне түспеуге, ұстатпауға тырысады. Ойын «қасқырлардың» «қойларды» түгелдей ұстауымен аяқталып, қайта жалғасып отырады. Ойыншылар орын ауыстырады. Ойын жер жағдайын бағдарлауға, қырағылыққа, байқампаздыққа баулиды.

**143. «Домалақ ағаш»**

Қазақтың ежелден келе жатқан ұлт ойындарының бірі — «Домалақ ағаш» ойыны. Бұл «Қазан» ойынының бір түрі. «Домалақ ағаш» ойынын қыста мұз үстінде, ал жазда тақыр алаңда ойнауға болады. Ойынға қатынасушылардың әрқайсысының басы қайқы қақпа таяғы мен ағаштан істелген домалақ добы болуы керек.

Ойынға қатынасушылар ортадан шеңбер сызып, бір «қазан» қазады. Ойнаушылардың саны көп болса, шеңбер соғұрлым үлкен болады. Шеңбердің бойымен қатарласа тұрып, арасы бір-бірі адымдай жерден, яғни әрқайсысы өзінің алдынан «қазан» қазып алады, домалақ ағашын соған салып қояды. Шеңбердің ортасында бір ойыншы бос «қазанды» күзетіп тұрады, яғни басқа шеңбер бойында тұрған ойыншылардың әрқайсысы өзінің домалақ ағашын ортадағы бос «қазанға» түсіру; ал ортадағы бос «қазанды» қорып тұрған ойыншы басқалардың домалақ ағаштарын өзі қорып тұрған «қазанға» түсірмеуге тырысады. Егер ортадағы «қазанға» домалақ ағашын кім түсіріп алса, сол адаммен орындарын ауыстырады. Ойын жалғаса береді.

**144. Сырықпен секіру**

Сырықпен секіру ежелден келе жатқан ойын түрі. Ойынға ұзындығы адамның өз бойынан ұзындау келген сырық ағашы қажет. Ойын мақсаты сырықты жерге тіреу арқылы неғұрлым алға алысқа секіру. Секіруді кең арықтан секіру, биік кедергілерден секіру, жазық жерде ұзындыққа секіру сияқты түрлерін ұйымдастыруға болады. Сонымен қатар ұзын сырықтың бойымен жоғары өрмелеуді, сырықтың құлағанына дейін орындау сияқты түрлендіріп өткізуге де болады. Ойын адам күшін, батылдығын, ептілігін тәрбиелейді. Сырықты пайдалану арқылы кедергілерден өтуге үйретеді.

**145. «Ләңгі» тебу**

«Ләңгі» тебу Азия халықтары ішінде кең тараған ойын түрі. «Ләңгі» ойынын бала да, үлкен де жылдың барлық мезгілінде ойнай береді. Ойынға аяқпен тебуге арналған арнайы «Ләңгі» заты даярланады. «Ләңгінің» негізгі салмақты басы ретінде үлкен тиын көлеміндей келген ортасы тесік қорғасын алынады (тиын, тиынға ұқсас темір т.б.) заттар да жарайды. Дөңгелек қорғасынның ортасы тесіліп, тесікке ешкінің ұзын жүні өткізіліп бекітіледі. Ешкі жүні «Ләңгі» аяқпен тебіліп, жоғары-төмен ұшқан кезде бірқалыпты қалықтап ұшуы үшін қажет.

Ойынды 2-3-4 адам топталып ойнайды. «Ләңгі» ойыны кезінде әр ойыншы өз шеберлігін көрсетеді. «Ләңгіні» аяқ киім киіп ойнайды. Ел арасында «Ләңгі» ойынының көптеген түрлері және аттары бар, оларға «Аяқ ұшы», «Қосаяқ», «Қайыру», «Шанжыр», «Теуіп беру», «Аяқтың ішімен және сыртымен бірдей тебу» т.б. жатқызуға болады. Ойынның қортындысын шығаруда әр түрін орындаудың саны жеке есептеліп, артынан барлық ұпайларды қосу арқылы жеңімпазды анықтауға болады.

Біз ойын ережесін қалыптастыру барысында ел арасында айтылатын «Аяқ ұшы», «Қосаяқ», «Қайыру», «Шанжыр», «Теуіп беру», «Аяқтың ішімен және сыртымен бірдей тебу» т.б. аттарын берумен қатар, ойынды орындау түрлерін кезеңдерге бөлдік. Бұлай жасау ойнау ретін қалыптастырумен қатар, орындаудың басқа түрлерін ережеге еркін енгізуге жол ашу мақсаты болды.

Ойынды орындау кезеңдері мен тәртібі:

– Бірінші кезеңде «Аяқ ұшы», ойыншы бір аяқтап тұрып оң не сол аяғы басының (ұшы) ішкі жағымен «Ләңгіні» жоғары теуіп жерге түсірмей қаға беруі керек, неғұрлым жоғары қаққан саны көп болса, соғұрлым алға шыға береді немесе келісілген санға жеткізеді;

– Екінші кезеңде «Ләңгі» соғушы «Қайыру», бір аяқтап жоғары секіріп оң не сол аяғы басының ішкі жағымен енді жерге тіреген аяғының артынан ала «Ләңгіні» жоғары теуіп қағуы керек. «Ләңгіні» жерге түсірмей неғұлым жоғары қаққан саны көп болса, соғұрлым алға шыға береді немесе келісілген санға жеткізеді;

* Үшінші кезеңде «Ләңгі» соғушы бір аяқтап жоғары секіріп оң не сол аяғы басының ішкі жағымен енді жерге тіреген аяғының артынан ала «Қайыру», «Ләңгіні» жоғары қатарынан екі рет теуіп қағуы керек те, қайтадан алдыдан «Аяқ ұшы» бір рет қағып, қайта артынан «Қайыру» екі рет қағуға көшеді, ойын осылай «Ләңгі» жерге түскенше жалғаса береді немесе келісілген санға жеткізеді;
* Төртінші кезеңде алдыдан қағуды енді ойыншы жоғары секіріп тіреген аяғын қылтадан бүккен жағдайда «Қосаяқ» орындап үлгереді де, қайтадан алдыдан «Аяқ ұшы» бір рет қағып, «Қосаяқты» қайта орындап ойынды жалғастыра береді. «Ләңгіні» жерге түсірмей орындап, неғұрлым саны көп болса соғұрлым алға шыға береді немесе келісілген санға жеткізеді;
* Бесінші кезеңде, бірінші кезең «Аяқ ұшы» орындалып барып, енді «Ләңгі» жоғары тебу кезінде орындаушы аяқ басының сыртқы жағымен жоғары тебеді, «Аяқтың ішімен және сыртымен бірдей тебуді» орындайды. «Ләңгіні» жерге түсірмей орындап, неғұрлым саны көп болса соғұрлым алға шыға береді немесе келісілген санға жеткізеді;
* Алтыншы кезеңде, бірінші кезең«Аяқ ұшы» орындалады да жоғары ұшқан «Ләңгіні» тізенің үстіне қондырып алып, тіземен қайта жоғары серпіп жіберіп, бірінші кезеңді «Аяқ ұшы» орындайды да, жоғары ұшқан «Ләңгіні» енді ойыншы кеудесіне шалқайып қондырып алып, қайтадан кеудесінен төмен сырғыта түсіріп, қайтадан бірінші кезеңді «Аяқ ұшын» орындайды. Ойын осы түрінде «Ләңгі» жерге түскенше жалғаса береді. «Ләңгіні» жерге түсірмей орындап, неғұрлым саны көп болса, соғұрлым алға шыға береді немесе келісілген санға жеткізеді. «Ләңгіні» ойнау түрлендіріліп жалғаса береді.

Ойнау барысында «Ләңгіні» жерге түсіріп алған ойыншы ойынды тоқтатады да, келесі ойыншы жалғастырады. Кім «Ләңгіні» жерге түсірмей түрлендіріп көп қақса сол жеңеді.

«Ләңгі» ойынын бастамас бұрын ойыншыларға аяқтарына арналған керіп-созу, секіру, денелеріне арналған жаттығуларды орындап қыздырынуға кеңес беріледі.

«Ләңгіні» ойнау барысында адам денесі көп қозғалып, көп секіріп, отырып-тұру жаттығуларын жасайды, дене шынығады .«Ләңгі» ойыны өзінің денсаулыққа пайдалы әсерімен, қызықты да, көңілді ойын ережесімен ерекшеленеді.

«Ләңгі» ойыны ережесін қалыптастырған п.ғ.д., профессор Елемес Алимханов.

**146. Саусақ шалма**

«Саусақ шалма» ойынын екі адам ойнайды. Ойынға ұзындығы екі қабаттағанда 30-40 см келетін жіп алынады. Ойын үйде, аулада өте береді. Ойыншылар біріне-бірі қарсы қарап отырады да, дайын болған шалманы бірінің қолынан бірі алады. Алғашында жіптің екі ұшын біріктіріп түйеді де, екі қолға, яғни төрт саусаққа кигізеді, ортаңғы саусақпен кезекпен іліп алады, сонда «ыңыршаң» 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 айқастыра іліп алып, «астауша» шығарады. Бесіншіде «кереге» қайталанады, алтыншыда «шынтақ» шығады. Енді әрі қарай жалғастырып ойнай берсе – «астау», «кереге», «шынтақ», «астау», «кереге», «шынтақ» болып қайталана береді.

Ойлы ойыншылар бұл бейнелердің жаңа көріністерін өзінше өрнектеп кеңейте беруге тырысады. Бұл ойын жасөспірімдердің тұрмыстағы үй жабдықтарын қалай пайдаланатындықтарын көз алдына елестетіп, соларды өзі жасағандай әсерге түсіреді. Жастардың қиялын қозғап, творчестволық ізденіске, ой-жүйелерін дамытуға бастайды.

**147. Тоспа доп**

Ойын далада үлкен алаңда ойналады. Ойынға ұзындығы бір метрге жақын жалпақтау келген ағаш таяқ және кішкене доп қажет. Ойынды бастамас бұрын кім допты ұрушы болатындығын анықтау үшін таяқты бір ойыншы екінші бір ойыншыға лақтырып жібереді, екінші ойыншы таяқты жерге түсірмей қағып алып таяқтың басын жоғары көтеріп ұстап тұрады. Сол қағып ұстаған жерінен бастап басқа ойыншылар қолдарымен тұтамдап ұстай береді, кімнің қолы таяқтың ең ұшына келсе сол таяқпен допты «Ұрушы» болады, оған келесі жалғас болған допты «Беруші» болады. Қалған басқа ойыншылар алаңға бытырап орналасады, олар допты «Ұстаушылар» болады.

Доп «Ұрушы» мен допты «Беруші» ойыншылардың арасы 2-3 метрдей қашықтықта орналасады. Допты «Беруші» 1, 2, 3 деп санайды да допты «Ұрушыға» қарай көтеріңкіреп тастайды. Ал допты ұрушы допты алысқа аспандата ұруға тырысады. Допты «Ұрушы» допты үш рет қатарынан соға алмаса, ол допты «Берушімен» орын ауыстырады. Егер екеуі де ұра алмаса, олар допты «Ұстаушылар» қатарына қосылады. Жеребі қайта жүргізіледі.

Егер доп дұрыс соғылып ұшқан болса, «Ұстаушылардың» бірі допты жерге түсірмей қағып алып, оны «Ұрушыға» қарай тез лақтырады, осы кезде «Ұрушы» допты ұстай алмай жерге түсіріп алса, онда ол «Ұстаушылар» қатарына қосылады да, допты ұстаған ойыншымен орын алмастырады. «Ұстаушының» кері берген добын «Ұрушының» қағып алуына арналған алаң ішіне қарай 2-3 метрдей енген арнайы сызық сызылады, сол сызықтан аспай допты ұстау қажет, егер асып кетсе доп ұсталған болып есептелмейді. Ал кері лақтырған ойыншы допты сызыққа жеткізе алмай лақтырса, онда ол допты «Берушімен» орын ауыстырады. Ойын балаларды дәлдікке, жылдам жүгіруге, лақтыруға, мөлшерлей білуге, дәлдікке, қағып алуға, дұрыс соға білуге үйретеді.

**148.** [**Күллій**](http://kk.wikipedia.org/wiki/Күллій)

Ойын жылы айлардың тымық күндері кең тақыр аулада ойналады. Ойынға екі немесе одан көп ойыншылар қатысады. Ойынға қажет құрал жіңішке ұзындығы 20-25см келетін таяқша «Күллій»-мен ұзындығы бір метдей келетін кіші таяқшаны ұратын таяқ. Ойынды кім бірінші бастайтыны жеребі бойынша анықталады. Ойынды бастайтын жерден көмбе белгіленеді, сол жерден кішкене шұңқыр қазылады. «Күллій» сол шұңқырға көлденең қойылады. Кезек алған ойыншы «Күллійді» үш рет ұруға тиіс. Үш рет ұрғанда үш түрлі әдіс қолданады. Алдымен шұңқырдың үстінде көлденең тұрған «Күллійді» таяғының ұшымен астынан іліп алып, жоғары қарай серпіп жібереді де, оны жерге түсірмей бар пәрменімен ұрады. Екінші ретте «Күллійді» тегіс жерге қойып, үстінен таяғымен өзіне қарай тартып қалады. Енді «Күллійді» астынан іліп алып, таяқтың үстіне шығарады. Сонан соң дереу жоғары серпіп көтереді де, жерге түсірмей пәрменімен ұрады. Үшінші кезекте «Күллійдің» бір ұшын қазылған шұңқырдың түбіне тіреп қояды да, шығып тұрған басынан ыршыта ұрады. Шұңқырдан ыршып шыққан «Күллійді» жерге түсірмей шапшаң алысқа ұрады. Алысқа аспандай ұшқан «Күллійді» кезектегі ойыншы дереу жүгірген бойы оны түскен жерінен алады да, кері жүгіріп, ұрушыға әкеледі. «Күллійді» алып келген ойыншы өзінің шаршағанын, ентіккенін білдірмеуі керек. Егерде ол ентіккенін, шаршағанын білдірсе немесе «Күллійді» бірден таба алмаса, ұрушы ойыншы ойынды қайта жалғастыра береді. «Күллійді» іздеп әкелуші ойыншы кері келе жатқанда а, а, а,..... деп дауыс шығарып не өлең тақпақ айтып жылдам келеді. Ал ұрушы ойыншы «Күллійді» дұрыс ұра алмаса екеуі орын алмастырады. Ойын осылай жалғаса береді. Ойын көп жаттығуды талап етеді. Ойын адамды таза ауада сергітіп, ептілік, дәлдік, жылдамдық, сабырлылық қабілеттерді дамытады.

**149. Мысық пен тышқан** (1 түрі)

Ойын алаңда ойналады. Ойнаушылар шеңбер жасап қол ұстасып тұрады. Орталарынан екі адамды шығарып, оның бірін "тышқан", екіншісін "мысық" етіп белгілейді. "Тышқан" шеңбер ішінде қалады, ал "мысық" шеңбер сыртында тышқанды аңдып жүреді, оны ұстауға тырысады. Мысық шеңбер ішіне кіріп кетсе, онда ойыншылар тышқанды сыртқа жіберіп, мысықты оған жібермеуге тырысады, ол үшін бір-бірінен ұстасқан қолдарын мысықтың алдына тоса қояды. Айласын асырып бір кезде мысық тышқанды ұстайды. Одан соң мысық пен тышқан басқа ойыншылармен ауыстырылады немесе екеуі орын ауыстырады. Ойын осылай жалғаса береді.

**Мысық пен тышқан** (2 түрі)

Балалар қол ұстасып, шеңбер құрып тұрады. Бір тышқан мен бір мысық сайланып, мысық шеңбердің сыртында қалады да, тышқан ішіне кіреді.

Балалар шеңбермен айлана жүріп:

Мысық тісін ақситады,

Көздерін шақшитады.

Дүрдитіп, күржитіп белін,

Айбат қылады ерің, –

деп өлеңдеткеннен кейін, алдын ала келіскен жерде екі бала қолын түсіріп, қақпаны ашады. Тышқан мысықтан қашып қақпадан да, балалардың қолдарының астынан да өтуіне болады, ал мысық тек қақпадан ғана өте алады. Мысық тышқанды ұстасымен балалар орын алмастырады. Шеңбер жасап тұрған балалар тышқанға көмектесіп, мысыққа тосқауыл болады. Ойын барлық балалар «мысық», «тышқан» болып үлгергенше ойналады.

**Мысық пен тышқан** (3 түрі)

Ойынға 10-нан 20 адамға дейін қатысуға болады. Ойынды үлкен залда, таза сарайда, алаңда ойнаған жөн.

Ойнаушылар қол ұстасып дөңгеленіп тұрады. Ойынға қатысушылар өздері екі адамды ортаға шығарып, оның бірін «тышқан», екіншісін «мысық» ролінде ойнауға ұйғарады. «Тышқан» дөңгелек шеңбердің ішінде қалады. «Мысық» шеңбердің сыртында «тышқанды» аңдып тұрады. Мұндағы мақсат «мысық» ролінде ойнаушы «тышқан» ролінде ойнаушыны аңдып жүріп қапылыста ұстауы керек. Шеңбер ішінде тұрған ойнаушылардың міндеті «мысық» «тышқанды» қуғанда ұстасқан қолдарымен тосып қалып, «тышқан-ды» ұстатпауға тырысады. Мысық қапылыста шеңбердің ішіне кіріп кетсе, «тышқанды» шеңбер ішінен сыртқа шығарып, «мысықты» шеңбер ішінде ұстап қалады.

Егер «мысық» сыртқа шыға қалса, онда «тышқанды» шеңбер ішіне кіргізіп, «мысықты» шеңбер сыртында қалдырады.

Осылайша бірін-бірі қуып жүріп, «мысық» «тышқанды» ұстайды. Ұстаған бойда «тышқан» ролінде ойнаған ойыншы орнына басқа бір адамды шығарады. «Мысық» ролінде ойнаушы да басқа бір ойыншыны өз орнына тағайындайды. Ойын осылайша жалғаса береді.

**150. Секіргіш торғайлар**

Ойыншылар саны: 10-30 адам.

Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Ойынға дайындық: алаң ортасына үлкен шеңбер сызылады. Жүргізуші 2-3 «мысық» ойыншыларды сайлайды. «Мысықтар» шеңбер ортасында отырады. Қалған ойыншылар «торғайлар» шеңбер бойына айнала орналасады.

Ойын мазмұны: жүргізушінің белгісі бойынша «торғайлар» шеңбер ішіне секіріп кіре бастайды. «Мысықтар» ішке секіріп кірген «торғайларды» ұстап алуы керек. Ұсталған «торғайлар» шеңбер ортасына отырады немесе шеңбер жанындағы орындыққа отырады. Келісім бойынша төрт, бес «торғай» ұсталғаннан кейін ұсталмаған «торғайлардың» арасынан жаңа «мысықтар» сайланады. Ойын жаңадан басталады. Мүлде ұсталмаған «торғай» мен аз уақытта көп «торғай» ұстаған «мысық» үздік ойыншы болып саналады.

Ойын ережесі: «мысық», «торғайды» тек шеңбер ішінде ұстауы тиіс; «торғайлар» тек бір аяқпен секіруі керек; «торғайлар» шеңбер ішінде жүгіріп кетсе ойыннан шығып, ұсталған «торғайлардың» қасына барады; ұсталған «торғайлар» жаңа «мысық» сайланғанша ойынға қатыса алмайды.

Ойынның педагогикалық маңызы: ойын оқушылардың шапшаңдық, ептілік, секіру қабілеттерін дамытып, жетілдіреді. Тез шешім қабылдауға, ұйымшылдыққа, бағдарлауға тәрбиелейді.

**151. Асау мәстек** (1 түрі)

Ойын жазық жерде өтеді. Оны өткізу үшін бір-бірінен 1,5-2 м қашықтықта, биіктігі 1-1,5 метр келетін екі бөренені жерге тігінен көміп тұрғызады. Бөренелер арасынан арқанды тартып, оған адам отыруға болатындай жағдай туғызады. Сол отыратын орын астына жерге бір жұп тақияларды қояды. Осы құрастыруды «Асау местек» деп атайды. Жіптің жерден биіктігі отырған адамның еңкейгенде қолы жететіндей болады.

Жүргізуші ойнаушыларға:

“Егер батыл болсаң,

Ешкіні саған сойып беремін!

Батыл екеніне сенем,

Егер енкейіп, құламай

Тақияны көтеріп аласың!” – деп айтады.

Бұны бірнеше рет айтады. Ойынды «Баста» деген бұйрықтан кейін әрқайсысы асау мәстекке мініп алады. Атқа отырғандай «Асау мәстекке» отырған ойнаушы жерден тақияны көтеруге тырысады. Әрбір ойнаушы осыны бірнеше рет жасауы мүмкін. Кім үш рет ережелерді бұзбай еңкейіп, тақияларды бәрінен көп көтерсе, сол жеңімпаз болып атанады. Жүргізуші жүлделі орынға ие болғандарды айтады.

**Асау мәстек** (2 түрі)

Ойынға балалар «Асау мәстек» құрады. Ол үшін арасын 4-5 қадамдай қашықтықта екі мықты қада қағады. Кейде бұған өсіп тұрған екі ағашты да пайдалануға болады. Жерден 50–70 см биіктікте екі қаданың арасына арқан байлайды да, оның үстіне ескі көрпеше (шапан, тон) салады. Ойын жүргізуші балаларды ойынға тақпақ айтып шақырады:

Әй, ер екеніңді білейін,

Ешкі сойып берейін.

Тақия алсаң еңкейіп,

Құламасаң теңкейіп,

Ерлігіңе сенейін! – деп тақпақтайды.

Өзінің ептілігін сынағысы келген ойыншы:

Асау мәстек бұл болса,

Үйретейін көріңіз,

Маған таяқ беріңіз! –

деп, ортаға шығады. Ойын жүргізуші таяқты беріп тұрып, сынай бастайды:

Міне, саған таяқ,

Үшке дейін санақ.

Бір...

Екі...

Үш...

Ойынға шыққан бала санақ біткенше таяқтың көмегімен арқанның үстіне атша мініп алуы тиіс те, жерден еңкейіп тақияны алады. Тақияны жерге құламай көтеріп алса жеңгені, ала алмаса айып тартады.

Айып түрлері өлең айту, ән салу немесе қораз болып шақыру, түйедей боздау, ешкі сияқты түрінде де болады.

**152. Атқаума** (1 нұсқа)

Ойын алаңына шыққан балалар екі топқа бөлінеді. Әр топтың жетекшісі сайланады. Арасы он метрдей қашықтықта екі шеңбер сызылады. Ойынға бір топтың екі ойыншысы шығады. Біріншісі өзінің сол қолымен оң қолының білезігінен мықтап ұстайды, екінші бала да осылай ұстап, екеуі де бос тұрған оң қолдарымен бірінің білегінен бірі ұстайды. Айқасқан төрт қол «орындық» болады. Қарсы топтан бір ойыншы шығып сол «орындыққа» аяғын салбыратып отырады. Көтеріп келе жатқан екі ойыншы:

* Ат қаума, ат қаума,
* Арқар атқан қай тауда? – деп қайталап, көтеріп өз шеңберлерінің үстіне әкелгенде:
* Ат қаума, ат қаума,
* Арқар атқан ақ таума?
* Көк тау ма?
* Көк тау болса,
* Көп тау ма?
* Ал тастадық бұл тауға – деп қолдарында отырған баланы жерге тастап жібереді. Қолда отырған бала жығылмай ептілікпен тез тұрып кету үшін сақ отыруы керек. Егер қолда отырған бала жерге құлап түссе, онда қолдарымен көтеріп келгендер тобы жеңеді, ал егер «орындықта» отырған бала жерге құламай аяғында тұрып қалса, келесі топ жеңеді. Жерге тастап жіберген бала шеңберден шықпай тұруы керек. Ойын шарттары бойынша, ұтылған жақ жеңгеннің барлық сұраныстарын орындайды. Ойын екінші топпен қайталанады. Ойын осылай жалғаса береді.

**Атқаума** (2 нұсқа)

Ойын алаңына шыққан балалар екі топқа бөлінеді. Әр топтың жетекшісі сайланады. Арасы он метрдей қашықтықта екі шеңбер сызылады. Ойынға бір топтың екі ойыншысы шығады. Қарсы топтан бір ойыншы шығады, оның көздерін орамалман байлайды. Екі бала қолдарын айқастыра ұстап «орындық» жасайды да, үшінші көздері байланған баланы «орындыққа» отырғызады. Отырған баланың көздерін орамалмен жауып байлайды да, “атқаума, атқаума, атқаума” деген сөздерді айтып белгіленген орынға шеңберге дейін көтеріп апара жатқан кезде, көтеруші екеуінің біреуі ойын сөздерін айтады: “Ақ сандық, көк сандық!”

Көздері орамалмен байланған бала жауап береді:

“Көк сандық, аспанда не көрдің?

Жауап: “Жұлдыз көрдім!”

Сұрақ: “Жерден не көрдің?”

Жауап: “Аң көрдім!”

Екі бала:

“Мұнда сусыз қыр,

Мұнда адам бар,

Мұнда көл бар!” – деп, қолдарын жылдам босатады. Егер қолда отырған бала жерге құлап түссе, онда қолдарымен көтеріп келгендер жеңді, ал егер «орындықта» отырған бала жерге құламай аяғында тұрып қалса, ол жеңеді. Жерге тастап жіберген бала шеңберден шықпай тұруы керек. Ойын шарттары бойынша, ұтылған жақ жеңгеннің барлық сұраныстарын орындайды. Ойын екінші топпен қайталанады. Ойын осылай жалғаса береді.

**153. Аттан аудару**

Ойын алаңда өткізіледі. 3-5 жаяу және бір салт атты қатысады. Ойынға жуас ат таңдалып алынады. Алаң ортасына қатысушылар шығады. Жаяу ойнаушылардың тапсырмасы – салт аттыны ат үстінен жерге аударып құлату. Ойынға 5-10 минут уақыт беріледі. Егер осы уақытта ойнаушылар ат үстіндегі адмды құлата алмаса, ойынға келесі топ ойыншылары кіреді. Жердегі жаяу ойыншыларға ат үстіндегі адмның денесінен, киімінен ұстау арқылы ғана аттан аударуға болады. Ат әбзелдерінен ұстап немесе ағытып аударуға болмайды. Атты итеруге немесе құлатуға болмайды, тек қана ат үстіндегі адамды аттан аударып алулары керек. Ат үстіндегі адамға атпен шауып кетуіне, атпен омыраулатуына, қамшымен соғып жасқауына тыйым салынады.

**154. Атты әскерлер ұрысы**

Атты әскерлер ұрысы – қылыштасуға арналған бетперде (маскаларымен) қорғанған салт аттылар қатысатын ойын. Атта отырған әр ойыншы ұзындықтары бірдей, ағаштан жасалған қылышпен қаруланады. Ойыншылардың бетпердесінен жоғарғы 30-50 см биіктікте 2 жіңішке шыбыққа екі бір түсті (командалар түсіне байланысты) шарлар байланады. Ойын мақсаты ілінген екі шарды қылышпен жарып жіберу болып табылады. Екі шары жарылған ойыннан шығады, аттан түседі. Аттар белгіленген алаңнан шықпайды. Ойын уақыты аяқталғанда қай топта атқа мінгендер аз қалса, солар жеңілген болып саналады. Ойын іскерлік пен тапқырлықты, қаруды қолдануды, атты басқару шеберлігін жетілдіреді.

**155. Ат ойыны шебері**

Бұл ойын әзіл-күлкі, ермек ретінде ойналатын ойын. Атқа мінген ойнаушылар бірнеше әзіл-күлкілі тапсырмаларды орындау арқылы ептіліктерін, тапқырлықтарын, шеберліктерін көрсетеді.

Мысалы: Топырақ, құм толтырылған жерде жатқан қаптарды жайдақ атқа мінген жағдайда немесе үзеңгілері босатылған ертоқымға отырған жағдайда оң қапталдан алып, сол қапталға көтеріп ауыстыру, жылқыны жетекке жүргізіп бөрене немесе бір тақтай үстінен өткізу, жүріп келе жатқан ат үстінде түрегеліп тұрып, кеседен айранды ішу, атты бірнеше автокөлік резеңке дөңгелегінің тек ортасын бастырып өткізу, суға толтырылған екі шелекті екі қолға ұстап, ат тізгінін тіспен тістеп суды қыз балаға жеткізу, айылдары босатылған ертоқымға мініп, сумен толы шелекті жерден көтеріп келесі бетте тұрған қыздың шелегіне толтыру, екеуі де жайдақ атта отырған жағдайда, бір-бірін ат үстінен көтеріп алып, өз атына өңгеру т.б. ойындарды басқаша да түрлендіріп өткізуге болады.

**156. «Түлкішек»**

Ойынға атқа мініп екі топқа бөлініп бір топ «аңшылар» және бір топ «түлкішектерге» бөлінеді. Ойын алаңда өткізіледі. Ойынға 5 минут бөлінеді. Аттылы «Түлкішектер» белдіктерінің артына орамал немесе түлкі құйрығын іліп алады. «Аңшылардың» тапсырмасы, «түлкішектің» белдіктерінің артындағы орамал-құйрықтарды атпен келіп жұлып алулары керек.

Егер бөлінген уақытта «аңшылар» белгіленген «құйырықтарды» неғұрлым көп жұлып алса, «аңшылар» жеңіске жетеді. Жеңіс жұлып алынған «құйрықтар» санына байланысты анықталады. Әр 5 минут өткен сайын топтар орындарын ауыстырып отырады.

**157. Сайыс ойыны**

Салт атқа отырған екі ойыншы арасында найзаны қолданып сайысқа шығу түрі. Сайысқа ұшы доғалданған найза қолданылады. Ат үстінде найзаны қолданып жарыстар өткізу барысында жарақат алмау, денсаулыққа зиян келтірмеу шараларын қамтамасыз ету басты болып саналады. Сайыс мақсаты бойынша салт атты жігіттер бір-біріне жақын келіп, найзаларын бір-бірінің денелеріне тіреу арқылы қарсыласын ертоқым үстінен аударып түсірулері қажет.

**158. Ат ерттеу**

Ат ерттеу – атқа ертоқымды жылдам салу. Әр аттың ерекшелігін ескеріп арнайы ертоқымдар жасау дұрыс болып саналады. Ат ерттеу жарыстарына барлық жастағы ер және әйел адамдар қатыса алады. Ат ерттеу жарыстары ас бергенде, келінді көргенде, Наурыз және тағы басқа мейрамдарда өткізіледі.

Кім ертоқымды атқа бірінші дұрыс әрі жылдам ерттейді сол жеңімпаз атанады. Сонымен қатар төрешілер ертоқымның сәндігі және жасалу ерекшелігін де жеке бағалайды.

**159. Ат омырауластыру**

Ат омырауластыру – аттың күшін пайдаланып, аттарымен итерісу ойыны. Бұл ойынға тек жігіттер ғана қатысады. Ойын алаңда өткізіледі.

Диаметрі 10 метрлік шеңберге екі атты шығады. Ойын мақсаты аттарды омырауластырып итерістіру арқылы атты шеңберден шығару болып табылады. Қай аттың аяғы шеңберден бірінші шығады, сол жеңілген болып саналады. Мінген бір атымен кім шеңберден басқа көп атты шығарады, сол жеңімпаз аталады. Атта отырған адам тек тізгіннің көмегімен атты басқарады, қамшыны қолдануға болмайды.

**160. Жігіт қуу**

Ойынға 10-12 адам қатысады. Ойыншылар тең екі топқа бөлінеді, топтар аттарын мінген күйде бір-бірінен 20-30 метрлік қашықтықта сөре сызығына қатарға тұрады. Сөре мен көмбенің арақашықтығы 500-1000 метрге дейін келеді. Көмбеге тігілген таяққа бас киімді кигізіп қояды. Ойынды жүргізуші, қадағалаушы екі адам сайланады, бірі сөреде, екіншісі мәреде тұрады. Екеуі де ойынның шартының сақталуын қадағалайды. Сөредегі жүргізуші әр топтан бір-бір салт аттыларды шығарып, бірінің қолына белбеу береді. Жүргізушінің белгісі бойынша бір-бірлерінен алшақ тұрған ойнаушылар бас киім тігілген көмбе белгісіне қарай шабады. Қолында белбеуі бар ойыншы мақсаты екінші аттылыны көмбеге жеткізбей қуып жетіп, оны белбеумен соғуына болады және көмбеге жеткеннен кейін ол белбеуді бас киім ілінген арнайы таяққа іліп кетуі қажет. Екінші ойнаушы мақсаты белбеу ұстаған аттылыға жеткізбей көмбеге жету және таяққа ілінген белдікті алып қайтар жолда өз қарсыласын қуып жетіп белбеудің астынан алу. Қуған аттылы қарсыласына жетсе де немесе жете алмаса сөреге дейін шауып келіп қолындағы белбеуді жүргізушіге береді. Жүргізуші ойынға келесі жұпты қосады. Қай топ ойыншылары белбеуден аз «таяқ жесе» сол топ жеңімпаз атанады.

**161. Түйе мен бота**

Ойнаушы балалардың санына шек қойылмайды. Бұл ойын «мысық-тышқан» ойынына ұқсас. Оның басқарушының нұсқауымен бір бала түйе болады, екіншісі түйенің ботасы болып сайланады. Басқа ойыншылар өзара қолдарынан ұстап, шеңбер құрып тұрады. Түйе шеңбердің сыртында, ал ботасы ішінде қалады.

Түйе шеңбердің сыртында жүріп ботасына үйге жүр дейді. Бота жоқ, үйге бармаймын дейді. Түйе ботасын үйіне әкетпек болып қуа бастайды. Бота шеңбер ішімен де сыртымен де жүріп те айнала қаша алады, бота шеңбердің ішіне кіріп-шығып, еркін қозғалып жүре алады. Ал түйені аса еркіне жібермей шеңбердің ішіне еркін кіріп-шығуына әртүрлі кедергілер жасалады, яғни шеңбер бойындағы ойыншылар түйе шеңбер ішіне кіріп-шығуы кезінде қолдарын түсіріп, аяқтарын тосып т.б. кедергілер жасап тосқауыл қояды. Ақырында түйе алдап жүріп ботасын колға түсіргенде, бота жібер дейді, түйе жібермеймін дейді. Осы сәтте шеңбер бойында тұрған ойыншылар түйені қоршап, ұстап алып: – «шөк, шөк» деп түйені шөгеруге тырысады. Түйе оған көнгісі келмегенімен көпшілік болып шөгереді, яғни жүресінен отырғызады.

Содан кейін ойыншылар сапқа тұрып, кезектесіп ботадан бастап шөккен түйенің үстінен бір-бірлеп секіре бастайды. Ойын шарты бойынша түйе жүресінен екі қолын жерге тіреп отырады да, үстінен секіргендерді орнынан қозғалмай, тұрмай отырған қалыпта қолында ғана ұстап қалуға тырысады. Түйе үстінен секірген ойыншылардың қайсысы ұсталып қалса, сол түйенің ролін ойнайды. Осылайша ойын қайта жалғастырыла береді.

**162. Асау үйрету**

Асау үйрету көбіне жылдың жылы уақыты кезінде іске асырылады. Бұл уақытқа дейін құлындар жетіліп, ширайды. Жігіттер жүйрік атқа мініп, жылқыларды үйіріп қайырып тұрады. Қолына құрық ұстаған қарулы жаяу жігіттер құлындарды бұғалықтап ұстайды. Асау құлындардың басына ноқта кигізеді де, желіге байлайды. Барлық құлын байланып болғаннан соң әжелер бастаған қыз-келіншектер желі басына дастарқан жаяды. Әжелер ырымдап, ақ мол болсын деген ақниетпен желі қазығының басына айран  құйып, жаманшылықтан аман болуы үшін құлындардың маңдайларына ақ жағады. Қариялар бата бергеннен соң асау тай мен құнандарды үйрету ісіне кіріседі. Үйір ішіндегі асауларды құрық салып ұстайды да, мықты жігіттердің  көмегімен шұралап тұрып ерттейді. Өзіне сенімді адамдар асауға мінеді. Үстіне мінген адамды аударып тастау үшін асаулар тулап, аспанға шапшып, мөңкіп шабады. Асауға мінген жігіт аттан құлап қалмаудың амалын жасайды. Асау үйретушінің айла-тәсілін үлкен-кіші тамашалайды. Асау үйрету жігітті сынайтын өнер түрі болып саналады.

**163. Тай жарыс**

Қазақтарда тай жарысы бұрыннан келе жатқан дәстүр. Тай дегеніміз – бір жастан асқан жылқы төлі. Тай жарысына 1,5 жасқа дейінгі тайлар қатысады, жарыс қашықтығы мөлшермен 3-5 шақырым аралығында болады. Тайға салмақтары жеңіл жас балалар шабады, көбіне тайдың иесі шабады. Тай жарысына тек тай жасындағы аттар қатыстырылады, басқа жасы үлкен аттар қосылмайды.

**164. Тоқ бәйге жарысы**

Тоқ бәйге жарысы **–** бұған тай, құнан қатыстырылмайды. Қалған аттардың барлығы қатыстырыла береді. Бәйгеге қосылатын аттар әлі толық жаратылып болмағандықтан жарысты тоқ бәйге деп атайды. Тоқ бәйге жарысы қашықтығы өзара келісім бойынша белгіленеді, көбіне 10-20 шақырым қашықтыққа шабылады.

**165. Қалай айтуды білемін**

Бұл жануарлардың, аңдар мен құстардың жүріс-тұрысын, даусын дәл қайталап дағдыландыратын аса қызықты ойын.

Ойынды ересек адам, я болмаса балалардың үлкені басқарады. Алдымен ойынға қатысатын балаларды кең бөлмеге, аулаға жинап алып айнала отырғызады да, ойынды былай бастайды:

Ойынды жүргізуші:

Ұқыпты ұтар,

Іздеген табар.

Оқыған озар,

Еріншек тозар –

деп айтып ойыншыларға мұқият тыңдап отыруды тапсырған соң, ойын жүргізуші ары қарай, кім қалай дауыстай біледі? – деп сұрақ қояды да, өзі ары қарай:

– Әтеш шақырады,

Есек бақырады.

Күзен шақылдайды,

Бақа бақылдайды.

Шыбын ызыңдайды,

Шіркей ызылдайды,

Торғай шырылдайды,

Бөдене бытпылдайды,

Қаз қаңқылдайды,

Бүркіт шаңқылдайды.

Қарға қарқылдайды,

Сұңқар саңқылдайды.

Қой маңырайды,

Қозы жамырайды,

Қасқыр ырылдайды,

Борсық қырылдайды,

Жылқы кісінейді.

Сиыр мөңірейді.

Тырна тыраулайды,

Мысық мияулайды.

Жылан ысылдайды,

Кейбір аң пысылдайды.

Ит арсылдайды,

Торғай қорсылдайды.

Аққу сұңқылдайды,

Тышқан шиқылдайды

Түйе боздайды

Сандуғаш сайрайды.

Тақпақты айтып болған соң, ойынды жүргізуші сол жағында отырған баладан бастап:

– Әтеш қалай дауыстайды? – деп сұрайды.

– Әтеш «ку-ка-ре-ку...» – деп шақырады, деп жауап береді ойыншы.

Мұнан кейін келесі отырған ойыншыдан Есек ше? – деп сұрайды.

Есек «ба. а. .а» деп ақырады, дейді кезегі келген ойыншы.

Ойын осылай жалғаса береді. Жүргізуші сұрағына дұрыс жауап бере алмаған ойыншы, жүргізуші талабын орындайды немесе өлең не тақпақ айтып, айыбынан құтылады.

Сұрақтар біткеннен кейін басқарушы ойынның келесі бөліміне ауысады.

– Кәнеки, балалар, малды қалай шақырудың дауысын салайық! – дейді.

Сөйтіп өзі:

– Биені құраулап,

Түйені көс-көстеп,

Сиырды аухаулап,

Ешкіні шөрелеп.

Шақыра аламыз,

Сауамыз, бағамыз – дейді.

Өлең аяқталған соң бұрынғы тәртіппен ойын жүргізуші балалардан:

– Биені қалай шақырамыз? – деп сұрайды.

– Биені «құрау-құрау» деп шақырамыз деп жауап беруі қажет.

– Түйені қалай шақырамыз? Түйені «көс-көс» деп шақырамыз.

–Сиырды ше?

– Сиырды «аухау-аухау» деп.

– Ешкіні ше?

– Ешкіні «шөре-шөре» деп шақырамыз.

Жауап аяқталған соң жүргізуші:

– Енді малды суға кім шақыра алады? – деп сұрайды. Егер ойнаушы балалар әлі кішкентай болса өзі былай деп айтып шығады:

– Жылқыны «моһ-моһ»,

Қойды «пүшайт-пүшайт»,

Ешкіні «шөре-шөре»,

Түйені «сорап-сорап»,

Сиырды «әукім-әукім»,

Итті «кә-кә»,

Тауықты «шеп-шеп»,

Мысықты «піш-піш», –

деп шақырады.

Ары қарай ойын жүргізуші ойыншыларға кезек келген жерден бастап, бір-бірлеп малды суға қалай шақыруды сұрап шығады. Жауабын толық алып болған соң:

– Малдың төлдеуін қалай айтады? – деп сұрайды.

Ойынның сөздері балаларға бұрын таныс болмаса, әрі олардың жасы тым кіші болса, жүргізушінің өзі алдымен айтып береді:

– Бие құлындайды,

Қой қоздайды,

Ешкі лақтайды,

Түйе боталайды,

Сиыр бұзаулайды,

Ит күшіктейді,

Тауық жүмыртқалайды,

Мысық балалайды.

Енді жүргізуші бұрынғы тәртіппен ойыншылардан айтылған жануарлардың түрлерін, жүрістерін, дауыстарын жеке-жеке орындап берулерін сұрап шығады. Сөзді дұрыс айтып, жауабын анық бере алмаған ойыншылар көпшіліктің қалауы бойынша ән салып, болмаса тақпақ айтып, не би билеп береді.

**166. Торы бие**

Жиналған балалар ортасынан ең ұзын бойлы үлкенін және ең кішкентайын таңдап алады. Үлкені «бие», кішісі «құлын» болады. Қалған ойыншылардың барлығы аулағырақ барып отырады. Бұдан соң бір ойыншыны биенің құлындағанын біліп келуге жұмсайды. Ол барып «биенің» желіндеп тұрғанын айтып келеді. Отырғандар екінші адамды жібереді, ол барып биенің құлындағанын, бірақ биенің құлынға ешкімді жақын жібермейтінін айтады. Барлық балалар құлынды көруге тұра жүгіреді, бірақ «бие» ешкімді де құлынға жақындатпайды. Балалар барып: «Менің бием жуас», «менің бием жуас», – деп жылы сөзбен алдандырады.

Осыны пайдаланып «құлын» біресе балаларға, біресе «биеге» қарай жүгіреді. Бие құлынын қызғанып, ойыншыларды қуып жақындатпауға әрекет етеді. Ойыншылар мақсаты – «биені» алдап, «құлынды» жетектеп әкету.

**167. Ит пен қоян**

Жазық алаңда балалар бір ойыншыны «ит» етіп тағайындайды. Қалған ойыншылардың барлығы да «қоян» болады. Мұнан кейін белгі бойынша ит «қояндарды» қуа жөнеледі. Оның ұстаған ойыншылары «итке» айналады. Сөйтіп "иттер" көбейе береді, барлық «қояндар» «итке» айналғанша ойын жалғаса береді.

**168. Қарлығаш**

Ойынға катысушылар екі топқа бөлінеді. Ойын жасырынуға болатын ойлы-қырлы жерде өтеді. Ойыншылар бір жерді меже етіп белгілейді де, екі топ өзінің ойын кезегін таяқты кезектесіп ұстасу арқылы анықтайды. Кезекті бірінші алған топ аулағырақ барып жасырынады. Екінші топ оларды іздеуге шығады.

Іздеушілер келе жатып «Қарлығаш орныңнан тұра қаш» деп үздіксіз дауыстап отырады. Олар жақындап қалғанда жасырынған топтың ойыншылары межеге қарай тұра жөнеледі. Іздеуші топ жасырынған топтың бір ойыншысына жетіп ұстап алатын болса, онда тығылушылар қуушыларды межеге дейін арқалап баратын болады. Ойыншылардың арасында қыз балалар бар болса, жазаның орнына ән салып, би билеп өз өнерін көрсетеді.

**169. Ақ байпақ**

Жануарлар дүниесін елестетіп ойнайтын ойындардың бірі – «Ақ байпақ» ойыны. Ойыншылар санына шек қойылмайды. Ойыншылардың барлығы жүресінен дөңгелене отырып орталарына бір ойыншыны «бота» деп, көрсетпей жауып қояды. Бір ойыншы «інген» болып тағайындалады. Алыстан боздап, «ботасын» іздеп «інген» келеді де, отырған ойыншылардың біреуінің иығына отырады.

Ойыншы: – Ақ иығымның үстіндегі кім?

«Інген» – Ақ байпақ.

Ойыншы: – Нең жоқ?

«Інген» – «Ботам» жоқ.

Ойыншы: – «Ботаң» көлде бетін жуып жатыр.

Осы кезде «інген» орнынан тұрып 4–5 адымдай жерге барып келіп: «Бө-ө-ө-ө, «Ботам» жоқ қой», – деп иығына, арқасынан ұрып кетеді. «Інген» екінші ойыншының иығына барып отырады. Ол да солай: «Ботаң шөпшек теріп жүр», – дейді. Келесі ойыншы: «Ботаң ұйықтап жатыр», – дейді.

Осылайша барлық ойыншының иығына отырып болған кезде, ойнаушылардың әрқайсысы «ботаға» не бергендерін айтып, біреуі су бердім, екіншісі шөп бердім, үшіншісі тамақ бердім, тағысын тағы деп барлығы айтып болысымен «ботаны» тастай сала жан-жаққа барлығы бытырай қаша жөнеледі. Жаны жай тауып «ботасын» көрген «інген» не берді?» – деп ботасынан сұрай бастайды. Ботаның айтуымен оған жөндеп тамақ бермегендер «інгеннің» бұйрығымен жазаланады, демек өнер көрсетеді. Жаза біткеннен кейін «інген» мен «ботаның» орнын басқалар ауыстырады да, ойын қайта жалғаса береді.

**170. Көк сиыр**

Көгалға жиналған ойыншылар бір сызықтың бойына малдастарын құрып отырады. Осы кезде ойын жүргізушінің өзі «көк сиыр» болып ойнаушылардың топ ортасына келіп:

– Бұзауымды жоғалтып алдым, көргендерің бар ма? – дейді.

«Көк сиыр» кетіп қалып, тағы бір айналып келеді. Ештеңе көрмеген, білмегенін, мүсәпір болып: «Мені құшақтайтын балам жоқ, киім тігетін инем жоқ», – деп шағым ете бастайды. Содан ойнаушылар бұзаудың қайда екенін біле тұра айтпайды да, әркім ізінше садақаларын береді. Содан «көк сиыр» тапқан табысын жинап алып, бұзауын таба алмай кете барады. Артынан, ізінше қатардың артында көрінбей отырған «көк сиырдың» «бұзауын» жібереді. «Көк сиыр» «бұзауына» келген беттен:

– Мен іздегенде қайда болдың? – деп ашуға басып, қуып жібереді. «Бұзау» баяғы өзінің кеткен жағына қайта келеді, осы сәтте, ізінше артынан «көк сиыр» келеді. Ойнаушылардың барлығы қайтадан өз орындарына жайғасып отырған соң, «көк сиыр» бағанағы жинап алған заттарын бір-бірлеп шығара отырып, иесін ортаға шығарып, көпшіліктің ұйғаруымен, болмаса өзінің айтуы бойынша оған өнер көрсетеді. Осылайша барлық ойнаушылар ортаға шығып өнер көрсетіп біткеннен кейін, «көк сиыр» мен «бұзау» өздерінің орындарын көңілі ұнатқан адамдарға береді. Сөйтіп ойын ары қарай жалғасады.

**171. Түйе-түйе**

Ойнаушылар көгалға не алаңға жиналып алып, екі топқа бөлінеді. Бірінші топта ойнаушылардың үштен екісі, екінші топта үштен бірі болуы керек. Екінші топтың ойыншыларының бірі – «інген» «боталарын» жайбарақат ертіп жүргенде жаңағы жан-жаққа тарап кеткен ойнаушылар байқатпай келіп, бір-бірлеп «інгеннің» «ботасын» ұрлай бастайды және әрбіреуін әкеткен сайын «ботаңды» әкеттік деп дауыстап отырады. «Ботасын» ұрыларға қимаған «інген» артынан қуалап жете алмай дымы құриды. Осылайша біреуінің артынан қуып жүргенде, екіншісін ұрлап кетіп жатады. Оны көрген «інген» оған жүгіргенде, басқасын ұрлайды. Сөйтіп, бір-бірлеп бір «ботасы» қалғанша ұрлай береді.

Енді барлық «ботасынан» айрылып, жалғыз «ботасымен» қалған «інген» екі көзінен жасы ағып, боздап, не істерін білмей дал болады. «Інгеннің» қатты күйініп, қиналып отырғандығын пайдаланған ұрылар жалғыз «ботасын» да қағып кетеді. Бір кезде «ботасына» үн қатса, жауап бермейді. Содан үрейленген «інген» жан-жағына қарап жүгіріп, іздеп таба алмай қалады. Жалғыз «ботасынан» айрылған «інген» есінен танғандай бір орында айналып жүгіре береді. Сөйтіп жүгіріп келе жатып, анадайда тұрған «ботасын» ұрлаған топқа тап болады. Содан барлық ойнаушылар бірігіп жүрелерінен дөңгелене отырысады да, қолында таяғы бар «інген» өзінің «боталарын» ұрылардың қолына түскендігі үшін жазалай бастайды, одан ұрыларды жазалайды. Ойын осылай жалғаса береді.

**172. Қасқұлақ**

Ойнаушылар жиналғаннан кейін, іштерінен «күзетшіні» және «қасқырды» сайлайды. «Қасқырдың» басына ақ орамал байланады. Қалған ойыншылар «қой» болады да, жан-жаққа бытырап түн қараңғысына кіріп жоқ болады, демек ұзап барып тығылады. «Қасқыр» да өз бетінше «күзетшінің» көзіне түспес үшін барып тығылады. «Қойлар» әбден жайғасып тығылып болғаннан кейін, «күзетші» көзімен көріп, қойларын» күзетуге кіріседі. Ал «қойлар» болса, тығылған беттерінде қозғалмайды. «Күзетшінің» мақсаты – «қойды» күзету, «қасқырдың» мақсаты – «күзетшінің» көзін ала беріп «қой» ұрлау. Сонымен «күзетші мен қасқыр» бірін-бірі аңдумен болады. «Қойлардың» жатқан жерін екеуі де білмейді. Себебі қойлар тығылғанда, «күзетші» мен «қасқыр» екеуі теріс қарап тұрады. Ал «қасқыр» «қойға» шапқан кезде «күзетшінің» көзіне түспеуі керек, егер көзге түсіп қалса, қашуға мәжбүр болады, ал «күзетші» болса, «қойларын» одан аман алып қалуға тырысады.

Басында ақ орамалы бар «қасқыр» қаншама көрінбегенімен, түрегеліп жүрсе бірден көзге түсетіні сөзсіз. Ойынның шарты бойынша «қасқыр» «күзетшінің» көзіне түспей келіп ұстап алса, «қой» қашпауы керек. Ондай жағдайда екеуі «күзетшіге» келіп орындарын алмасады, демек «қасқырдың» қолына түскен «қой» енді «қасқыр» болып ойнайды.

Ал «күзетші» «қасқырды» қуалап, «қойды» аман алып қалса, «қасқырдан» құтылған «қой» «күзетші» болып ойнайды. Ал басқа «қойлар» бірден, екіден, үштен тығылған бойларынша қала береді. Тек қана «қасқыр» мен «күзетшінің» арасындағы болып жатқан өзгерісті «күзетші» қатты дауыстап басқаларға жеткізіп тұрады, яғни пәленше «күзетші», түгенше «қасқыр» болды деп айқайлайды. Осылайша ойын жалғаса береді.

**173. Аш қасқыр**

Ойынға қатысуға шек қойылмайды. Ойыншылардың арасынан бір немесе екі «аш қасқыр» сайланады. Белгіленген алаң ортасында ойыншы «қойлар жайылып» жүреді. Ойынды «Аш қасқырлар» алаң сыртынан белгіленген жерден бастайды. Барлық ойыншы «қойлардың» мақсаттары «аш қасқырға» жеткізбей қашып жүрулері керек. Қай ойыншыға болсын «аш қасқырдың» қолы тисе, ол ұсталған болып есептеледі де, оның өзі енді «аш қасқырға» айналады да ойыншыларды қууға кіріседі. Осылайша ойыншылардың жартысы «аш қасқыр» болғанша ойын жалғасады.

**174. Тырау-тырау тырналар**

Бұл ойынды ойыншылар тең екі топқа бөлініп ойнайды. Ойын алаңы ұзындығы 100 м дейін, ені 20 м болғаны жөн. Екі топ құрамында 5-10-ға дейін ойыншы жасақталады.

Алаңның басынан бастап әрбір 10 м сайын көлденең сызық сызылады да, әр топтан бір-бір ойыншыдан сызыққа орналасады. Мәре сызығы басына екі топтың басшысы бір-бірінен 10 м қашықтықта тұрады. Алаңның сөресі тұсына екі төреші тұрады. Басшылардан басқа ойыншылар қолдарын жандарына созып «тырау-тырау» деп дауыстап тұрады.

Төрешінің белгісімен бірінші тұрған басшылар жүгірген бетте өзінен 10 м қашықтықта тұрған өз ойыншысына қолын тигізеді де өзі сол ойыншының орнында қалады, қолына тиген ойыншы өз кезегінде жүгірген бетте өзінен 10 метр ара қашықтықта тұрған өз тобы ойыншысының созылған қолына қолын тигізеді. Осылай тырналарға ұқсап тізбек құрған ойыншылардың соңғысы сөре сызығын қияды. Ойын ережесі бойынша ойыншы созылып тұрған қолына өз ойыншысының қолы тимей жүгіруіне болмайды. Ережені бұзбай сөреге бұрын жеткен топ жеңіске жетеді.

**175. Cүзісу**

«Сүзісу» ойыны балалардың төрт түлік малдың сүзісулеріне еліктеп қайталауларынан туған ойындары. Ойынды балалар бір-біріне қарама-қарсы төрттағандап отырып, қолдары мен тізелерін жерге тіреп, бастарымен-бастарын түйістіру арқылы бастайды. Мақсаттары бастарымен бір-бірін итеру арқылы шегіндіру. Ойын барысында балалар малдардың дыбыстарына еліктеп дауыстар шығарып итерулеріне болады. Бұл жерде кімде шыдамдылық пен күштілік басым болса, сол қарсыласын басымен итеріп жеңеді.

**176. Түйе жарыс**

Бұл ойынға тек түйелі жігіттер ғана қатысады. Ойнаушылар сөредегі сызықтың бойына қатарға тұрып, жүргізушінің белгісі бойынша барлығы бірдей жарысуға шығады. Ойынның шарты бойынша, шамамен 5-10 шақырымға дейінгі белгіленген аралықты жылдам түйемен жарысып өтулері керек. Көмбеге бұрын келгені жеңімпаз атанады.

**177. «Түйе-түйе»**

Жануарлар дүниесімен байланысты ойынның бірі – «Түйе-түйе» ойыны. Мұнда өнерге баулитын саналы әрекеттер бар.

Ойын көгалды алаңда өтеді. Ойнаушылар жиналып екі топқа бөлінеді. Бірінші топта ойнаушылардың үштен екісі, екінші топқа үштен бірі болуы керек. Екінші топ ойнаушыларының бірі – «інген», қалғандары – «боталар». Бірінші топтың ойнаушылары жан-жаққа тарап кетеді. Көгалда «інген» «боталарын» жайбарақат ертіп жүргенде жаңағы жан-жаққа тарап кеткен ойнаушылар (немесе ұрылар) байқатпай келіп бір-бірлеп «інгеннің» «ботасын» ұрлай бастайды және әрбіреуін әкеткен сайын «ботаңды әкеттік», – деп дауыстап отырады. «Ботасын» ұрыларға қимаған інген артынан қуалап жете алмай дымы құриды. Осылайша біреуінің артынан қуып жүргенде, екіншісін ұрлап кетіп жатады. Оны көрген «інген» оған жүгіргенде, үшіншісін ұрлайды. Сөйтіп, бір-бірлеп бір «ботасы» қалғанша ұрлай береді.

Енді барлық «ботасынан» айрылып, жалғыз «ботасымен» қалған «інген» екі көзінен жасы ағып, боздап, не істерін білмей, дал болады. «Інгеннің» қатты күйініп, қиналып отырғандығын пайдаланған ұрылар жалғыз «ботасын» да қағып кетеді. Бір кезде «ботасына» үн қатса, жауап бермейді. Содан үрейленген інген жан-жағына қарап, жүгіріп, іздеп таба алмай қалады. Жалғыз «ботасынан» айрылған «інген» есінен танғандай бір орнында айналып жүгіре береді. Сөйтіп, есеңгіреп жүгіріп келе жатып, анадайда тұрған ботасын ұрлаған топқа тап болады.

«Інгенді» көрген ойнаушылар жүрелерінен дөңгелене отырысады. Сол кезде қолында таяғы бар «інген» өзінің «боталарын» ұрлаған ұрылардың қолына түскендігі үшін жазалай бастайды, одан ұрыларды жазалайды. Ойын жалғаса береді. Осы ойын арқылы халық даналығы жасөспірімдерге өмір сүрудің көзі малда екенін, оны бағып қағудың қажеттігін байқатады.

**178. Қармақ** **ойыны**

Ойынға он шақты бала қатыса алады. Ойын суда ойналады. Ортаға «балықшы» шығады. Қолында бір ұшына доп байлаған ұзын жіп болады. Балалар жіп жететін қашықтықта «балықшыны» айнала тұрады. «Балықшы» допты төбесінен айналдыра үйіріп баланың басына тигізуі тиіс. Балалар «балықшының» қармағына ілікпес үшін суға сүңгіп немесе тез жүзіп кетуі керек. Бірақ жіп жететін қашықтықтан алыстауға болмайды. «Қармақ» басына тиген бала «балықшы» болып ортаға шығады. Ойын жалғаса береді.

**179. «Қырықаяқ»**

Бұл ойын тегіс алаңды жерде, мектеп ауласында, дене шынықтыру, спорт залдарында ойналады. Ойнаушылар орталарынан басқарушы тағайындап алады. Басқарушының талап етуіне орай ойынға қатынасушылар тең екі топқа бөлінеді. Екі топтағы ойнаушылар да бірінің белінен бірі құшақтап қатар тұрысады. Олар тұрған жерден 25–30 метр қашықтықта көмбе белгіленеді. Басқарушының командасы бойынша екі топ та сол қалыптарымен аяқтарын тепе-тең алып жүгіре жөнеледі. Қай топ көмбеге бұрын жетсе, сол жеңіске ие болады. Басқарушы ойын тәртібінің бұзылмауын қадағалап тұрады. Ойын қайталанып отырады. Ойынды әбден игергеннен кейін басқарушыны жаңадан сайлап алады. Ойын жастарды қимыл бірлестігіне, жауапкершілікке, ұйымшылдықка тәрбиелейді.

**180. Қасқыр қақпан**

Ойын тәртібі: Балалар екі топқа бөлінеді. Үлкен тобы – «Қақпан», кіші тобы «Қасқырлар» деп аталады. Қол ұстасып, дөңгеленіп тұрған «Қақпан» тобы төмендегі өлеңді айта бастайды.

Қасқыр түссе қораға,

Ұстамасқа бола ма?

Қол ұстасып тұрайық,

«Қасқыр қақпан» құрайық.

Біздің қақпан болаттай,

Қасқырды тұр жолатпай.

Қасқыр, қасқыр, келіп көр,

Қақпан, қақпан, берік бол!

Балалар:

Қане, қане, тұрайық,

«Қасқыр қақпан» құрайық, –

деген жолдарды бірнеше рет қайталап айтады.

Содан соң өлеңнің соңғы шумағы:

Қане қақпан, берік бол,

Қасқыр, қасқыр, келіп көр! –

деген өлең тармақтарын айтып болысымен, «Қақпан» тобындағылар ұстасқан қолдарын жоғары көтереді. Сол кезде шеңбер ішінде тұрған «Қасқырлар» тобының мүшелері көтерілген қолдардың астынан сыртқа шығып кетуге ұмтылады. «Қасқырлар» сыртқа ұмтылған кезде ойын бастаушының «Ап!» деген белгісімен «Қақпан» тобындағылар көтерілген қолдарын төмен түсіріп, жүресінен отыра қалады. Сөйтіп «Қақпан» жабылады. Іште қалған «Қасқырлар» «Қақпан» тобына қосылады. Ал сыртқа шығып үлгергендер қайтадан шеңбер ішіне кіріп, «Қасқырлардың» соңғы ойыншысы қалғанша ойын жалғаса береді.

Ойын балаларды жылдамдыққа, ептілікке, тез шешім қабылдауға үйретеді.

**181. «Бұқа тартыс» немесе «Мойын арқан» ойыны**

Адамдар арасындағы жекпе-жек күш сынасатын ежелгі халық ойыны. Жігіттер тойда, жазғы сауықта сайысқа түседі. Көгал алаң таңдалады. Ұзын арқанның екі ұшы тұйықталып түйіледі. Алаңның ортасынан белгі үшін белдеу сызық сызылады. Қос қанаттан ұзындығы тепе-тең мөлшерде сайыскерлер тұратын меже белгіленеді. Сайысқа үміткерлердің бәрі түседі.  Ойынды басқарушы тұйықталған арқанды екі адамның мойнына кигізіп, екі саласын қолтықтың астынан өткізеді де, тартысушыларды  жерге төрт тағандатып қояды. Белгі берілгенде екеуі екі жаққа қарай тартуы керек. Сайыскерлер бірін-бірі сүйрей тартып белгіленген жерге дейін тартып апаруға тырысады. Белдеу сызықтан қарсыласын сүйреп өткізген адам жеңеді.

**182. Жамбы ату, Алтын қабақ, Айқабақ**

Алтын қабақ (Жамбы ату) ойыны – шауып келе жатқан аттың үстінен ілулі тұрған нысананы садақпен дәл көздеп атып түсіру. Бұл ойынның нұсқалары басқа халықтарда да кездеседі. Шығу тегі әскери даярлықтың қажеттігінен және аң-құс аулаумен байланысты болған. Жарыс өткізілетін мерекелерде биік  бағана, болмаса ұзын сырық қадалып, оның ұшар басына нысана ретінде жамбы (күміс құймасы) ілінетін болған. Оны қылмен немесе жібек жіппен байлаған. Атпен шауып келе жатқан кісі садақпен жамбыны атып түсіріп, жеңіске жетуге тырысқан. Нысананы атудың басқа да түрлері кездеседі, мысалы, жерде тұрып, немесе ат үстінде отырып, мылтықпен ату да қолданылған.

Жамбы атудың «Айқабақ ату» деген де түрі бар. Айқабақ жамбыдан ауыр, көлемі ай пішіндес, сом күмістен құйылған бұйым. Яғни, мерген аттың үстінде шауып келе жатып ұзын сырықтың басына ілінген «Жамбы» немесе «Айқабақты» садақпен дәл атып түсіретін болған. Бұл мергендердің ең жоғары деңгейдегі жарысы.

Мысалы, «Қобыланды батыр» жырында, Көктем Аймақ дейтін хан биік бақанға алтын жамбы іліп, атып түсірген адамға қызымды берем деп жар салады.

*Ай астында аспанға*

*Құрды бақан қақтырып*

*Алтын теңге аттырып,*

*Теңгені атып түсірген*

*Құртқаны сұлу сол алар*... деп жырлайды.

Осы хабар Қобыландының құлағына жетіп, жас батыр тобылғы торы атымен шауып барып, ай астындағы теңгені атып түсіріп, Құртқа сұлуды алып қайтады:

*Қолына алып толғанып,*

*Қозы жауырын жебені*

*Ат үстінен шіреніп,*

*Сонда тұрып тартады,*

*Құрулы бақан басында,*

*Екі бөліп ұшырды*

*Ай астында теңгені...*

Жамбы ату жарысы көлемі 300 метрге дейін келетін жазық алаңда өтеді. Мәреден 100 метр қашықтыққа орналасқан биіктігі 3-4 метр келетін бағанаға көлемі тайдың тұяғындай жамбы орналастырылады. Жамбыны спортшы ат үстінде шауып келе жатып көздейді. Егер атының басын тежеп көздесе ұпай есептелмейді. Жарысқа қатысушы шабандоздар жеребеде алған кезегімен, төрешінің «Алға!» деп берген бұйрығы бойынша, арнайы жасалған жолмен шаба жөнеледі. Шауып келе жатып сол қапталындағы жамбыны тұсынан өте бере садақпен нысанаға алып атады. Оғының дарығанына, дарымағанына қарамай сол шапқан бойы мәре сызығынан өтеді. Нысана бекітілген діңгектен құлап түссе оқ тиген болып есептеліп спортшыға ұпай есептеледі. Нысана мен ат шабатын сызықтың арасы 35-45 метр шамасында болады. Жарыс кезінде әрбір спортшыға қанша рет мүмкіндік берілетіндігі алдын ала шешіліп қойылады және барлық спортшыға бірдей мүмкіндік жасалады.

Жамбы атудың басқа: айқабақ, мылтықпен ату түрлері немесе қатар-қатар қойылған бірнеше нысананы ату түрінде де бар.

ҚР Ұлттық спорт түрлері қауымдастығы 2014 жылдан бастап жамбы ату спортын қолға алды.

**183. 97 «Тоғызқұмалақ» (спорт түрі)**

**Тоғызқұмалақ** – қазақтың ұлттық дәстүрлі логикалық ақыл-ой ойыны. Шығу тарихы 4 мың жылдық кезеңді қамтиды.

*Тоғызқұмалақ ережесі.* Тоғызқұмалақ ойыны арнайы тақтада екі адам арасында ойналады. Ойын тақтасы – 2 қазан, 18 отау, 162 құмалақтан тұрады. Ойын басында әр ойыншыға бір қазан, тоғыз отауға тоғыз-тоғыздан салынған сексен бір құмалақ тиесілі.

Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, қарымта жүріс жасаған ойыншыны – қостаушы деп атайды. Кейде бастаушы үшін – ақ жағы, қостаушы үшін қара жағы деген тіркестерді де қолданамыз.

Тақтаның жазу үлгісіндегі жалпы құрылысы төмендегідей:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | | №3 | | №2 | | №1 |
|  | | 9 | | 9 | 9 | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | 9 | | 9 | | Қостаушы қазаны (0) | |
|  | | 9 | | 9 | 9 | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | 9 | | 9 | | Бастаушы қазаны (0) | |
| отаулар | | №9 | | №8 | №7 | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | №2 | | №1 | |  | |

Берілген диаграммаларда бастаушының отаулары мен ондағы құмалақтар мөлшері үнемі төменгі жағында орналасады.

*Жүріс жасау ерекшеліктері.*Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі. Жүрісті кімнің жасайтыны жеребемен немесе қарсыластардың келісімімен анықталады.

1. Жүріс жасау үшін өз жағыңыздағы отаулардың бірінен біреуін орнына қалдырып, қалған құмалақтарды қолға алып, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратамыз. Тарату сәтінде құмалақтар өз отауларымыздан асып кететін болса, қарсыластың отауына таратамыз. Егер соңғы құмалақ қарсыластың тақ санды құмалағы бар отауына түсіп, ондағы құмалақтарды жұп қылса (2, 4, 6, 10, 12), сол отаудағы құмалақтар ұтып алынып, өз қазанымызға салынады.

Егер соңғы құмалақ қарсыластың жұп санды құмалағы бар отауына түсіп (3 құмалақтан басқа), тақ қылса немесе өз отауымызға түссе, құмалақ ұтып алынбайды.

Мәселен, жоғарыдағы тақтадағы алғашқы жағдайда бастаушы №3 отаудағы 9 құмалағын таратса, соңғысы қарсыласының №6 отауына барып түседі және ондағы 9 құмалақ соңғы құмалақпен 10 болып, ұтып алынады және қазанға салынады.

Сол кезде тақтада төмендегідей жағдай қалыптасады.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | | №2 | | №1 | |
|  | | 9 | | 9 | | 9 | | – | | 10 | | 10 | | 10 | | 10 | | 10 |
|  | | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | | 9 | | 1 | | 10 | | 10 |
| отаулар | | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | | №2 | | №1 |

* 2. Отаудағы жалғыз құмалақ көрші отауға жүргенде орны бос қалады.
* 3. Жүріс жасаған кезде отауларға құмалақ салмай немесе 2-3 құмалақ бөліп алып жүруге болмайды.

*Тұздық алу ережесі.* Тоғызқұмалақ ойынында құмалақтан басқа ойында бір рет қарсыластың отауын ұтып алуға да болады. Оны ежелден – “тұзды үй”, қазіргі тілде – тұздық деп атайды.

* 4. Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластың екі құмалағы бар отауына таратқан құмалағыңыздың соңғысын түсіру керек.

Сонда сол отауда қалыптасқан 3 құмалақпен бірге отау да ұтылып алынып, ойынның аяғына дейін сіздің меншігіңізге айналады.

Енді жүріс жасалған сайын тұздық алынған отауға түсетін бір құмалақ, міндетті түрде сіздің қазаныңызға салынып отырады.

Тұздық алынған отауға арнайы белгі қойылады. Жазбаша түрде – Х деген шартты таңбамен белгіленеді. Мәселен, төмендегі диаграммаға қарайық.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | | №2 | | №1 | |
|  | | – | | 10 | | 10 | | 1 | | 11 | | 11 | | 11 | | 11 | | 11 |
|  | | 10 | | 10 | | 10 | | 10 | | 10 | | 10 | | 2 | | 11 | | 1 |
| отаулар | | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | | №2 | | №1 |

Осы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудағы 10 құмалағын тарату арқылы, соңғы құмалағын бастаушының №7 отауына түсіріп, ондағы 2 құмалақты үшеу етіп, осы құмалақтарды ұтумен қатар, осы отауға тұздық жариялайды. Сонда төмендегі жағдай қалыптасады.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | | №2 | | №1 | |
|  | | 1 | | 11 | | 1 | | 1 | | 11 | | 11 | | 11 | | 11 | | 11 |
|  | | 11 | | 11 | | 11 | | 11 | | 11 | | 11 | | Х | | 11 | | 1 |
| отаулар | | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | | №2 | | №1 |

Ендігі кезде бүкіл ойын барысында №7 отау – қостаушының меншігіне айналады.

* 5. Тұздық ойында бір рет алынады және №9 отаудан ешқашан алынбайды.
* 6. Тұздық аттас отаулардан алынбайды.

Мысалы, жоғарыдағы диаграммадағы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудан тұздық алды, енді бастаушы ойыншы ойын барысында бұл отаудан тұздық алуға қақысы жоқ.

*“Атсырау” ережесі.* Ойын аяқталуға жақындаған сайын әр ойыншының отауларындағы құмалақ таусыла бастайды. Әр құмалақ ұтып алынған сайын немесе тұздыққа түскен сайын қарсыластардың жүріс мөлшері кеми береді. Сондықтан ойын соңында қарсыластардың бірінің отауларында жүріс жасай алмайтын жағдай да кездеседі.

* 7. Ойыншылардың бірінің отауларындағы құмалақты бірінші таусып алып, жүріссіз қалуы – атсырау деп аталады.
* 8. Атсырауға ұшыраған ойыншының қарсыласы бұл жағдайда қосымша бір жүріс жасап, барлық құмалақтарды өз қазанына салып алады. Мысалы:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | | №2 | | №1 | |
|  | | 1 | | 1 | | 1 | | Х | | 1 | | – | | – | | – | | – |
|  | | – | | – | | – | | – | | – | | – | | Х | | – | | 4 |
| отаулар | | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | | №2 | | №1 |

Осы тақтадағы жағдайда жүріс бастаушыдан. Ол №9 отаудағы 4 құмалағын таратады.

Өз кезегінде қостаушы №1 отауға түскен 1 құмалақты жүреді. Бастаушы №9 отаудағы жалғыз құмалақты 1 отауға салады. Қостаушы кез келген отаудағы құмалақпен, мәселен, 1 отаудағы 1 құмалақпен жүріс жасайды. Сонда төмендегіше жағдай туындайды:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| отаулар | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | | №2 | | №1 | |
|  | | 1 | | 1 | | 1 | | Х | | 1 | | – | | 1 | | 3 | | – |
|  | | – | | – | | – | | – | | – | | – | | – | | – | | – |
| отаулар | | №9 | | №8 | | №7 | | №6 | | №5 | | №4 | | №3 | | №2 | | №1 |

Енді қостаушы отауларындағы 8 құмалақты қазанына салып, ойынның есебін жүргізеді.

Есеп 76-86. Қостаушы ұтты.

* 9. Егер “атсырау” жағдайында қосымша жүріс жүрілген кезде, құмалақтар амалсыздан қарсыластың отауларының біріне түсіп, жүріс беретін болса, ойын әрі қарай жалғаса береді.

Сонымен қатар ойыншы ойын барысында 82 құмалақ жинаса да, нәтиженің дәлдігі үшін ойынды соңына дейін ойнауы тиіс.

Қазіргі таңда республикада тоғызқұмалақ қауымдастығы жұмыс жасайды.

Құралдар: ойын тақтасы, 162 қара түсті құмалақ, шахмат сағаты, қалам және жүрістерді жазу кестесі. Жүріс жазу түрі 1) 7(9): 6(10). Бірінші сан – жүріс реті. Екінші сан –  отау саны. Жақшадағы сан – отаудағы құмалақтар саны.

**184 Аударыспақ**

Аударыспақ ойыншылардан үлкен ептілікті, күштілікті, төзімділік пен батылдықты талап ететін қазақтың ұлттық спортының бір түрі. Бұл ойында екі салт атты бір-бірін ат үстінен аударып алуға тырысады. Аударыспақ қазіргі кезде ұлттық спорт түрі болып саналады.

Аударыспақ ойнына ат үстінде отыруды жақсы меңгерген, дайындығы бар спортшылар қатынасады.

Аударыспақтан жарыс жеке біріншілік, жеке командалық және жалпы командалық болып үш түрде жүргізіледі және аударыспаққа шығатын адамдар 60, 70, 80, 90, +90 кг салмақ дәрежелеріне бөлінеді. Аударыспаққа шыққан спортшы беліне қызыл немесе көк түсті белбеу буынып, кеудесін жалаңаштап немесе ауа райының ерекшелігіне қарай киім киіп шығады. Жарыс өтетін жер. Алаңға диаметрі 10-20 метр аумақтағы шеңбер сызылады. Аударыспақ уақыты 2 кезеңнен (5+5 =10 минуттан) тұрады.

Команда 5 адамнан жасақталады. Әр командада жеке-жеке әр салмақ дәрежесінен адам болуы шарт. Егерде бір салмақ дәрежесінде сайыскерлер тең түскен жағдайда, қай спортшының салмағы жеңіл болса, сол жеңіске жетті деп есептеледі.

Аударыспаққа шығатын ат әбзелінде денеге зақым келтіретін үшкір заттар, темір әшекейлер, ер тоқымының алдыңғы, артқы қасында, үзеңгісінде дәнекерленген қосалқы бөлшектер болмауы тиіс.

Қарсыласының атына қолын тіреу немесе өз атына сүйену, аттың жалынан ұстау, мойынынан құшақтау, жұла қашу, ұру, қол қайыру сияқты амалдарды қолдануға болмайды.

**185 Аламан бәйге**

Дала жағдайында әртүрлі табиғи кедергілері бар ұзақ және өте ұзақ қашықтыққа шабатын ат жарысын «Аламан бәйге» деп атайды.

Аламан бәйгеде жарыс аттары 25-тен 100 шақырымдық қашыққа дейін бәйгеге жіберілуі ықтимал. Аламан бәйге аста, тойлар мен мерекелерде өткізіледі.

**186. Қазақ күресі**

Балуан күрестiру − қазақтың дене тәрбиесiндегi ең көп тараған және маңызды түрі болып саналады. Балуандыққа кiшкене күнiнен машықтанғандардың денесi шымыр, бұлшық еттерi жақсы дамиды.

Қазақтар күш иесін «алып», «толағай», «балуан» деп атап, оны ерекше қасиет қонған адам ретінде таныған.

ХХ ғасырдың бас кезіне дейін балуандар «Күш атасын танымас» деген қағидаға сүйеніп, жас ерекшеліктеріне және салмақ дәрежелеріне қарай бөлінбей күресті, белдесу кезінде «ер кезегі үшке дейін», «ит жығыс», «жол беру» сияқты тәртіптер қолданылған.

Салмақ дәрежесiне, жас мөлшерiне қарай бөлiнiп күресу XX ғасырдың 27-жылдарынан кейін енгізіле бастады.

Қазақ күресін бүгiнде әлемнiң көптеген елдерi танып-бiлдi. Қазақ күресінен өткізілетін жарыстар республикалық дәрежеден асып, Азия және Әлем біріншіліктері өткізіле бастады.

Халық арасында қазақ күресінен Балуан Шолақ, Қажымұқан, Молдабай, Битабар т.б. халық мойындап, «Балуан» атандырған есімдер көптеп саналады.

**Қазіргі кездегі қазақ күресінен балуандарды жасына, салмақ дәрежелеріне бөлу, белдесу уақыты кестесі *(Ер адамдар)***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | **Жас аралығы** | **Салмақ дәрежесі** | **Белдесу уақыты** |
| 1 | Жасөспірімдер (14-15 жас) | 38 келіге дейін; | 3 минут |
| 42 келіге дейін; |
| 46 келіге дейін; |
| 50 келіге дейін; |
| 55 келіге дейін; |
| 60 келіге дейін; |
| 66 келіге дейін; |
| 73 келіге дейін; |
| 73 келіден жоғары |
| 2 | Ересек жасөспірімдер (16 - 17 жас) | 46 келіге дейін; | 4 минут |
| 51 келіге дейін; |
| 57 келіге дейін; |
| 64 келіге дейін; |
| 72 келіге дейін; |
| 81 келіге дейін; |
| 81келіден жоғары |
| 3 | 80 келіден жоғары | 5 минут | 5 минут |
| 60 келіге дейін |
| 70 келіге дейін; |
| 80 келіге дейін; |
| 90 келіге дейін; |
| 90 келіден жоғары |
| 4 | «Түйе балуандар белдесулері» | 90 келіден жоғары | 5 минут |

Қазақ жерінде балуандық өнер мен жекпе-жектің көптеген түрлері жақсы дамыған. Көшпелі қазақ елінде ат үстінде еркін отырудан бастап, садақ ату, күресу айла-тәсілдерін білу, ұл мен қызға бірдей қойылатын талап деңгейіне көтерілді.

Балуандық өнер адам өміріне қажетті батылдық, алғырлық, күштілік, ептілік қасиеттерді дамытып, денесін ширатып, бұлшық еттерге күш береді, тез ойлап, әдіс қолдануға үйретеді.

ХХ ғасырдың басына дейін балуандар күресі «Күш атасын танымас» деген қағидаға сүйеніп, балуандарды жас ерекшеліктеріне және салмақ дәрежелеріне бөлмей күрестірді. Белдесу барысында «ер кезегі үшке дейін», «ит жығыс», «жол беру» сияқты тәртіптер болды. Қазақтың дәстүрлі балуан күресінде белдесуді бағалау «жеңді», «жеңілді» немесе «тең түсті (итжығыс)» деген сөздермен айқындалған.

Дәстүрлі қазақ күресінде балуандар тек түрегеліп тұрған жағдайда күреседі. Аяқтан қолмен ұстауға болмайды. Балуандар күреске арналған арнайы киіммен күреседі.

Балалар кілем үстінде, арнаулы жазық жерде, қыста қар үстінде белдесіп күресе береді. Күресу барысында адамға зақым келтіретін әрекеттер қолдануға, дөрекілік жасауға болмайды.

Қазіргі ережеде балуандар 7 салмаққа бөлінді: 54, 60, 66, 74, 82, 90, 90 кг-нан жоғары «Түйе балуан».

**187. Жорға жарыс**

Халқымызда ерекше саналатын аттардың бірі **–** жорға аттары.

Жорға жарысы кезінде атқа қойылатын талаптар:

– Жорға жарысына түсер аттардың өзіндік ерекшелігі болғандықтан, олар жеке іріктелініп алынады;

– Жорға жүргенде жылқының алдыңғы және артқы оң жақ (алдыңғы және артқы сол жақ) аяқтары алға қарай бірдей қойылатындығы олардың жүріс ерекшелігі болып табылады.

Жорға жарысын өткізуге арналған қашықтықтар әйелдер үшін 1-2-3 шақырым, ерлер үшін 2-4-6 шақырым. Жорға жарыстары Ұлттық ат спорты қауымдастығы белгілеген ереже бойынша өткізіледі.

**188. Бәйге, Аламан бәйге, Ұлы аламан бәйге**

Ерте заманнан келе жатқан қазақ халқының дәстүрлі ат жарысы, спорт ойының бір түрі. Бәйге аты – бәйгеге шабатын жаратқан жүйрік ат.

Бәйге бала – бәйге атына мініп шабатын бала.

Қазақ халқының ұлттық ат спорты ойындарының бірден-бір көп тарағаны бәйге мен аламан бәйге жарысы. Бұл ат жарысының өзгешелігі аттар белгіленген сөре мен көмбе аралығындағы жерді бар жылдамдықтарымен шауып келулері қажет. Жарыс жазық жерлер мен ипподромдармен қатар аттың шабысына жоғары талап қойылатын ойлы-қырлы жерлерде де өткізіледі.

**Аламан бәйге**

Аламан бәйге жарысы **–** тегіс айналасы жазық жолда өтеді. Аламан бәйгеге аттың жасы 3 және одан да жоғары болады. Жарыс 25-31 шақырым немесе келісім бойынша одан да қашық аралықта болуы мүмкін. Көктем кездерінде аттардың денсаулығын сақтау мақсатында аламан бәйге қашықтығы 25 шақырымнан артық болмағаны дұрыс. Ал күз айларында аламан бәйге жарысы қашықтығын ұзартуға болады.

Аламан бәйге ертеректе өте алыс 40-50 шақырым қашықтыққа да өткізілетін болған. Бәйге мен аламан бәйге адам мен аттан үлкен табандылықты, шыдамдылықты, батылдық пен тапқырлықты талап етеді.

**Ұлы аламан бәйге**

Ұлы аламан жарыстың әдеттегі аламан жарысынан ерекшелігі аттар шабатын қашықтық 40, 60, 80, 120, 160 шақырым және тәулік бойы аттар шабуы ықтимал.

**189. Құнан жарыс**

Құнан жарысы тегіс жерлерде немесе ипподром жолында өтеді. Құнан дегеніміз **–** екі жасар жылқы төлі. Құнаннан жасы асып кеткен аттар жарысқа қосылмайды. Құнандардың шапқан кезде жылдамдықтары жоғары болады. Құнан жарысы көбіне 10-15 шақырым аралықтағы қашықтықта өтеді.

**190. Садақ ату**

Садақ – жебе атуға арналған қол қаруы. Садақ ең көне қару түрі болып cаналады. Ерте кезде аң аулауда, кейін соғыс қаруы ретінде қолданылды. Қарапайым садақты тобылғы, үйеңкі, т.б. ағаш шыбықтарынан доғаша иіп, екі ұшын қайыспен, жіппен тартып байлайды.

Садақ ату спорты кең тараған. Ол садақшыдан жақсы дене дайындығын және дәл көздеу әдістерін меңгеруді талап етеді. Садақ атумен кез келген жастағы адамдар шұғылдана алады. Садақ ату өтетін орын атыс орны деп аталады. Садақ оғының ұшу бағытына қарай үш жағынан қауіпсіздік алабы (ені 20 м-кем емес) жасалуы тиіс. Садақ атудан жарыстар әйелдер үшін – 30, 50 және 70 метрлік, ерлер үшін – 30, 50, 70 және 100 метрлік қашықтықта өткізіледі. Орындайтын жаттығуына байланысты әрбір мерген нысанаға 72 жебені атады. Мұнда байқау атуы болмайды. Садақ тарту командасы әдетте 4 мергеннен тұрады, есеп 3 тәуір нәтиже бойынша жүргізіледі. Садақ атуды балалар жас кездерінен ойын түрі ретінде меңгеріп, дәлдеп атуға, алысқа атуға үйренеді.

**191. Құсбегілік**

Тарихи деректерге қарағанда бүркітті қолға үйретіп, аңшылыққа пайдалану 3 мың жылдан асыпты. Итальян жихангері Марко Полоның естелігінде Құбылай ханның саятшылыққа пайдаланған 500 бүркіті және басқа да құстарының болғандығы жазылады. Шыңғысханның ұлы Жошының  3 мың бүркітшісі болғандығы туралы деректер бар.

Қазақ халқы құсбегілікке: бүркіт, қаршыға, лашын, сұңқар, тұйғын, тұрымтай құстарын жиі пайдаланады.

Құсбегілік өнер қазақтың ұлттық ойындарына жатады және халық арасында салауатты өмір салтын дәріптеу құралы ретінде кең қолданылады. Құсбегілік адамға өмірлік маңызы бар қолданбалы дағдылар мен батылдық, епшілдік секілді қасиеттерді жетілдірумен қатар табиғатты қорғауды іске асырады.

2004 жылы «Бүркітші» федерациясы құрылып Қазақстан Республикасы Ұлттық спорт түрлері қауымдастығының құрамына енді. Елімізде бүркітшілер қатары жылдан-жылға өсіп келеді.

Жарыс өткізу орны мен тәртібі

1. «Құсбегілік» өнері бойынша жарыстар жарыс ұйымдастырушылардың байқауына қарай құс ұшыратын қырлы және аң жіберетін етегі арнайы таңдап алған жерде өткізіледі.

– алаңның кеңдігі 1000-1500 метрден кем болмауы тиіс;

– құстың ұшуына кедергі келтіретін электр сымдары, жасанды құрылыс заттары, тау, өзен, батпақ жерлер болмауы тиіс.

2. «Құсбегілік» өнері бойынша жарыстар бүркітшілер мен қаршыға тектес кіші құстар болып екі түрінен де ересектер арасында, жастар арасында және жасөспірімдер арасында өтеді.

3. Жарыс алдында жеребе тасталып, спортшыларға нөмер беріледі. Әр спортшы өзіне және құсына берілген нөмірімен жарысқа қатыстырылады.

4. Бүркітшілер жарысы: қолға шақыру, қоянға салу, кептерге салу бойынша өткізіледі.

Құсбегі спортшылардың киім үлгісі:

– ұлттық нақышта өрнектелген шалбар;

– ұлттық нақышта өрнектелген кеудеше шапан;

– ұлттық нақышта өрнектелген бас киім;

– биялай;

– жем қалта;

– кездік;

– түтік;

– тұғыр;

– томаға;

– балдақ;

– жемаяқ;

– балақбау.

**192. Көкпар тарту** (спорттық түрі)

Ұлттық ат спортындағы танымал ойындардың бірі – көкпар. Көкпар атауының шығуы ел арасында әртүрлі баяндалады, мысалы: «көпбар», «көк бөрі» т.б. Көкпар ойыны қазақ халқының сүйікті және көп тараған ойындарының бірі болып саналады. Көкпар ойыны кең жазық далада өткізіледі.

Көкпар ойыны ат пен адамды бірдей сынайтын ойын түрі, сол себепті ат пен адам арнайы дайындықтан өтеді. Көкпардың аты күшті, әрі жүйрік кісінің ойын тақым қағысынан түсінетін сыралғы болуы керек. Көкпарға жігіттердің күшті білектілері, атқа мықтылары іріктіледі.

Бабаларымыз мал-жанға қандай жер ыңғайлы болса, сол жерге көшіп-қонып жүргені белгілі. Қасқырды жыртқыш аңдарының бірі болғандықтан оны «көк бөрі», «аты жоқ» т.б. деп атайды. Қасқырды «көк бөріні» соғып, атып алып келген адамды ауыл арасында құрметтеп отырған.

Көкпар ойындары мақсаттарына ел арасында қарай қума көкпар, өлмес көкпар, бата көкпар, бала көкпар, мара көкпар, салым көкпар т.б. болып аталып жалғаса береді. Мысалы «өлмес көкпар» көкпар аяқталып біткеннен кейін келесі жолы көкпарды тоқтатпас үшін келесі кезекті кімдер жалғастыратындықтары анықталып беріледі. «Бата көкпар», ол көкпар жас бала нәресте дүниеге келген кезде шілдеханада, жас баланың жасы ұзақ болсын деп батамен берілетін көкпар. Кейбірде жас жігіт келіншегі босанбай жүргенде, ырым ретінде, көкпар тартып жүрген адамдардың баласындай бала дүниеге келсін деп ырымдап, үлкен адамдардың батасын алып көкпар беріледі. «Бала көкпар» ол мектепке баратын балаға арналып, жақсы оқысын, үлкен азамат болсын деген ниетпен беріледі. Бала көкпар көбінесе сәрсенбі сәтті күн деп өткізіледі. Онда тай, құнан, дөнен аттарымен балалар да шабады, әрі аттарын үйретеді. Жарыста балалардың денелері шынығады, икемділікке, мықтылыққа, жүректілікке, шапшаңдыққа үйренеді, ат үстінде мықты отыруға бейімделеді.

Көкпар ойыны күш-қайрат, шыдамдылық, шапшаңдық, икемділік, батылдық, жобалау, дұрыс болжам жасай білу сияқты адамдарға қажетті қасиеттерге баулиды.

Көкпар ойынының қазіргі кезде негізгі екі түрі қолданыста:

а) жалпы тартыс;

ә) дода тартыс.

Көкпардың жалпы тартыс ойынында шабандоз саны өте көп болады және әр шабандоз өзі үшін тартысады.

«Дода тартысын» «Мара, Мәре тартысы» деп те атайды. «Мәре тартыс» – бұл тек саны 5, 7, 9, 10 шабандоздар арасында өтетін тартыс. Ойын уақыты 15 минуттан 2 кезең (20-30 минут).

Қазақтың көкпар ойыны тойларда, ас, мерекелерде өтеді.

Жарыс көкпар ойыны үшін жабдықталған арнайы алаңда өткізіледі.

1) Ойын алаңы екі командаға тең бөлінеді. Ойын алаңының өлшемдері. Ұзындығы 200 метр, ені 80 метр. «Мәре салым» (қазандық) арасындағы ұзындық – 120 метр, орталықтан бастап «мәре салымға» дейін – 60 метр, «мәре салымнан» (қазандықтан) бастап сыртқа дейін бел-ағаш бойынша 40 метр, «Айып алаңы» мәре салымнан (қазандықтан бастап – 20 метр, ортақ және алаңның айып шеңбердің мөлшерінің радиусы – 8 метр. Ойын басталғанда серке жататын радиусы – 1,5 метр, кіші шеңберге дейін ернеу сызықтан бастап перпендикуляр белағаш бойынша – 15 метр.

2) Жарыста әрбір командада «мәре салым» қазандық сызбасына сәйкес радиусы – 3,1 метр өзінің «мәре салым» қазандығы болады.

Ойынның басты ережелері:

– Команда құрамы 12 ойыншы мен 12 ат кіреді. Ойын процесінде өтініш жасалған аттың бары белгілі болған жағдайда, оның ойыншысы 5 минутқа ойыннан шеттетіледі және матчтың соңына дейін ойынға қатыстырылмайды.

– Ойынға әр командадан 5 ойыншы кіреді, ойын уақытында талап шешімі бойынша командалар ойын барысында, яғни ойынды тоқтатпай ойыншыларды алмастыруға құқылы.

– Ойын ұзақтығы әрқайсысы 20 минуттан тұратын 2 кезеңнен тұрады және жеңіс қарсыластың «мәре салымына» (қазандығына) серкені көбірек тастай алған командаға беріледі. Серкенің салмағы 35 кг-нан аспауға тиіс.

**Мыналарға тыйым салынады:**

1. Қарсыластың атының тізгінінен ұстауға, жүгенін шешуге және ат әбзелдеріне қол салуға;

2. Қарсыластың қолынан, белінен және денесінің басқа да мүшелерінен ұстауға;

3. Қарсыластың аяғын үзеңгімен, аяқпен ұруға;

4. Серкені ер-тоқымға байлауға;

5. Шауып келе жатқанға өзінің атын көлденең қоюға;

6. Айқайлауға немесе дауласуға;

7. Алаң шекарасынан тысқары жаққа шығуға;

8. Серке «мәре салым» (қазандық) салынғаннан кейін күресті жалғастыруға.

Егер қандай да болмасын команда немесе жекеленген қатысушылар жарыс ережелерін өрескел түрде бұзса және төрешілер тарапынан өздеріне жасалған ескертулерді ескермесе, онда команда толықтай немесе жекеленген қатысушылар кездесуден шеттетіледі. Алаңнан шығарылған қатысушылар алмастырылмайды.

**Жаңадан қалыптасқан ойындар**

**193. Бос орын**

Ойыншылар санына шек қойылмайды. Өткізілетін орын: ойын залы, спорт алаңы. Ойынға дайындық: Ойынға қатысушылар үлкен шеңбер жасап тұрады. Бір ойыншы жүргізуші болады, ол шеңбердің ішінде тұрады.

Ойын мазмұны: Белгі бойынша жүргізуші шеңберді іш жағынан айнала жүгіріп өзі таңдаған ойыншыға қолын тигізеді. Қол тиген ойыншы жүргізушіге қарама-қарсы шеңбердің сыртымен жүгіреді. Екеуі де тез жылдам жүгіріп бос тұрған орынға бірінші болып тұруы керек. Үлгере алмаған ойыншы ортаға шығып ойыншының айтқан тапсырмасын орындап, ойынды қайта жалғастырады.

Ойын ережесі: Ойыншылар шеңберді бұзбауы керек, егер жүргізуші ойын ережесін бұзса ойын жаңадан басталады. Ойыншылар берілген жаттығуларды міндетті түрде орындауы тиіс. Ойынның педагогикалық маңызы: Ойын оқушылардың шапшаң әрі шыдамды және дене қасиеттерін дамытады. Тез шешім қабылдауға, бағдарлауға тәрбиелейді.

**194. Алақан соқ**

Ойыншылар санына шек қойылмайды. Өткізетін орын: дала, ойын бөлмесі.

Ойынға дайындық: ойыншылар екі топқа бөлінеді. Алаңның қарама-қарсы екі бетінде «үй» сызылады. Екі топ сызық бойына бір-біріне қарама-қарсы бір қатарға тұрады.

Ойын мазмұны: Топ басшысының бұйрығы бойынша топтың бір ойыншысы жүгіріп қарсыластар «үйіне» барады. Қарсы топтағылар қолдарын алға созып, алақандарын жоғары қаратып ұстап тұрады. Жүгіріп келген ойыншы өзі таңдаған ойыншының алақанын үш рет немесе үш ойыншының алақанын бір-бір реттен соғып, өз үйіне қарай жүгіреді. Ең соңғы үшінші болып алақаны соғылған ойыншы оны артынан қуып, ол өз «үйіне» жеткенше ұстап алуы керек. Егер де ұстай алмаса өзі «тұтқынға түсіп» өзі жете алмаған ойыншының артына барып тұрады. Ал ұстап алса, өз тобына қосып алады. Осыдан кейін келесі топтың басшысы бір ойыншысын жіберіп ойынды қайта жалғастырады. Қай топ көп «тұтқын» жинаса, сол топ жеңіске жетеді.

Ойын ережелері:

1) алақанды үш рет соқпай қайта қашып жүгіруге болмайды;

2) ойыншыны тек қана «үйіне» дейін қуып ұстауға болады;

3) ұсталынған ойыншылар қарсы топқа тұтқында болады;

4) тұтқынға түскен ойыншыларды құтқаруға болады.

Әдістемелік нұсқаулар: бір рет ойынға қатысқан ойыншыны екінші рет қайталауға болмайды. Ойынды үзіліссіз жүргізу керек.

Ойынның педагогикалық маңызы: ойын жылдам жүгіруге, достарына көмек беруге тәрбиелейді.

Ойынның 2 нұсқасы: ойыншыларды теңдей екі топқа бөліп, ойын алаңының екі бетіне шеңбер жасап отырғызады. Екі топтың реттік отырысына қарай әр ойыншыға нөмір беріледі. (1, 2, 3, 4, 5 т.с.с.). Жетекші ортада тұрып кез келген нөмірді атайды. Нөмір саны аталған ойыншылар жүгіріп қарсы шеңберді айналып өз орнына келуі керек. Өз орнына бірінші келген ойыншыға бір ұпай беріледі. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңіске жетеді.

Ойын ережесі:

1) ойыншылар міндетті түрде екі шеңберді де айналып жүгірулері керек;

2) шеңбер ортасын кесіп өтуге болмайды;

3) шеңбер бойында отырған ойыншылар жүгірген ойыншыларға кедергі келтірмеулері керек.

**195. Бұрыш тап**

Ойыншылар саны: 15-20 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы

Керекті құрал-жабдықтар: бор, таяқша.

Ойынның мақсаты: айналаны тез бағдарлап өзіне керекті қимыл-қозғалыс жасауды, уақытты нақты анықтауға үйрету.

Ойынға дайындық: ойыншылар өз қалауларымен бес-бестен бөлінеді. Әр бестік өздеріне ойын алаңы ішінен төрт бұрышты сызып белгілеп алады. Әрбір топтағы бес ойыншылар жетекшінің белгісі бойынша төрт бұрыштарға тұра қалуға тырысады. Бұрышсыз қалған ойыншы, ойын жүргізуші болып ортада тұрады.

Ойын мазмұны: бұрыштағылар өзара келісіп, орындарын ауыстырып отырады. Бұрышта тұрғандардың ауысуы кезінде ойын жүргізуші бос қалған бұрышқа тұра қалуға тырысады. Егер ол бұрышты алып қойса, бұрышсыз қалған ойыншы ойынды әрі қарай жалғастырады.

Ойын ережесі: 1) ойын жүргізуші бір баланың қасында 3-5 секундтан артық тұрмайды; 2) жүгіріп бара жатқан баланы қолмен ұстауға болмайды.

Әдістемелік нұсқаулар: бұл ойынды серуен кезінде, табиғат аясында, ағаштың арасында өткізсе қызықты болады. Ойынды басынан аяғына дейін ойыншылар өздері басқарып жүргізулері керек.

Ойынның педагогикалық маңызы: балалар өздерінің шамасын, берілген белгіге қалай тез әрекеттене алатынын анықтап, батыл қимыл-қозғалыс жасауға үйренеді. Берген сөзінен қайтпай, тұрақтылыққа, бірін-бірі сыйлауға дағдыланады.

**196. Жалауша**

Ойнаушылар санына шек қойылмайды. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы, ашық дала. Керекті құрал-жабдықтар: жалауша, бор, таяқша.

Ойынның мақсаты: жарысып тез жүгіруге, қарсыластан бұрын жалаушаны алуға жаттықтыру.

Ойынға дайындық: ойыншылар екі топқа бөлінеді.

Олар ойын алаңының екі шетінде қарама-қарсы сап түзеп тұрады. Ойыншылардың дәл ортасынан диаметрі 1м болатын шеңбер сызылады. Шеңбердің ортасына жалауша тігіледі. Жалаушаның қасында ойын жүргізуші тұрады.

Ойын мазмұны: Ойынның басталуына белгі берілгеннен кейін әр топтағы бірінші тұрған ойыншылар тез жүгіріп келіп, жалаушаны алдымен алуға тырысады. Егер ала алса, ол ойыншының тобына бір ұпай қосады. Ал шеңберге екі бала да қатар келсе, олар өте сақ болуы керек, өйткені қай ойыншыға қарсыласының қолы бұрын тисе, оның жалаушаны алуға қақысы жоқ. Ойын осылай бірнеше рет жүргізіліп, жеңіске жеткен топ анықталады.

Ойын ережесі:1) ойыншылар тұрған қатарларынан 1 метрге шығуын мұқият қадағалау керек; 2) шеңбердің сызығын басуға болмайды; 3) шеңбердің ішінен алған жалаушаны ойын жүргізушіге беріп, ойыншылар қайтадан тұрған орындарына жүгіріп кетеді.

Әдістемелік нұсқаулар: ойын қызықты өту үшін топтарды бір түзудің бойына тұрғызу керек. Ойын жүргізуші етіп сабаққа қатыса алмайтын оқушыларды арнаулы төрешілер етіп тағайындауға болады.

Ойынның педагогикалық маңызы: ұлдар мен қыздар өздерінің қимыл қозғалыс ширақтарын анықтай алады. Өзара жарысуға мүмкіншілік туады. Араларындағы жүйрік, епті, айлакер баланы анықтайды.

**197. Бес-бестен шабуылдау**

Ойыншылар саны: 20-30 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Керекті құрал-жабдықтар: баскетбол добы. Ойынның мақсаты: баскетбол ойынының әдіс-тәсілдерін қарапайым ережемен жетілдіру.

Ойынға дайындық: ойыншылар бес бестен бөлінеді. Әр бестік өз капитандарын сайлайды. Баскетбол алаңына бірінші үш бестіктің ойыншылары шығады. Бірінші бестік алаңның дәл ортасында тұрады. Қалған бестіктің балалары екі шығыршықтың астында шашырап жүреді.

Ойын мазмұны: ойынды бастауға берілген белгіден кейін ортадағы бес бала қолдарындағы допты бір-біріне лақтырып, бір шығыршаққа түсіруге тырысады. Егер түсіре алса, ойынды қайтадан ортадан бастайды. Допты шығыршыққа жетпей басқа топтың ойыншылары алып алса, ортадағы бестіктің ойыншылары олардың орнына барып, шығыршықты қорғайды.

Ойын ережесі: 1) доппен екі қадамнан артық жүгіруге болмайды; 2) асықпай қасындағы ойыншыларға допты жиі беріп, шығыршаққа жақындаулары керек; 3) бір-бірін итеріп қолдарындағы допты тартып алмауы тиіс.

Әдістемелік нұсқаулар: егерде алаңда баскетбол бағаны мен шығыршығы болмаса, онда ойнаушылар допты шығыршыққа емес, қалқанға соғып ойнауына болады. Ойыншылар киімдерінің түсі әр топта әртүрлі болғаны тиімді. Басқарушының қасында 2-3 көмекші болғаны жөн.

Ойынның педагогикалық маңызы: оқушылар баскетбол спортының ережелерімен танысады. Бірлесіп әрекет етуге дағдыланады.

**198. Сүзеген теке**

Ойыншылар саны: 10-20 адам. Ойынның мақсаты: балаларды қуғыншыдан қашып құтылуға әрекет жасауға үйрету. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Ойынға дайындық: Ойыншылар араларынан 4-5 қуғыншы «Сүзеген текелер» сайланады. Олардың қолдарына шүберектен байланған белгілері болады. Қалған балалар қуғыншыларды «Сүзеген текелерді» ортаға алып, қол ұстасып, әр жерде шеңбер жасап тұрады. Олар тұрған алаңның шетіне мәре сызығы жүргізіледі

Ойын мазмұны: Ойынды жүргізушінің белгісі бойынша шеңбер жасап тұрған балалар қолдарын ұстаған бойларында оңға қарай айналып жүріп қозғалады, ортадағы қуғыншылар барлығы бірігіп дауыстап:

– «Мен сүзеген текемін,

Сені сүзіп кетемін» – дегенде, шеңбердегілер әрі қарай дауыстап жалғастырады:

– «Деді де ол бақылдап, келіп қалды жақындап» – деп айтып болысымен қолдарын жібере сала әркім мәре сызығына қарай жүгіреді. Қуғыншылар оларды сызыққа жетпей ұстауы керек. Ойын осылай шеңбердегі бар ойыншы қуғыншы болғанша созылып, соңында ең жүйрік баламен қуғыншылар анықталады.

Ойын ережесі: 1) Шеңберде тұрғандар өлеңді барлығы бір уақытта аяқтауы керек; 2) ойыншылар қуғыншылардан алысырақ тұрулары үшін шеңберде көбірек бала болады; 3) барлық шеңбердегі ойыншылардың саны бірдей болады; 4) балалар қолдарын жібергеннен кейін ғана қуғыншылардың қуып ұстауына болады.

Әдістемелік нұсқау: қуғыншылар ортада босқа тұрмай, өлеңнің, мазмұнына қарай жаттығулар жасап тұрса, басқалардың қашып шығуына жақсы жағдай жасалынады. Ойынның педагогикалық маңызы: балалар дене мүшесін жасалатын әрекетке икемдеп, шұғыл берілген белгілерді көп кешіктірмей орындауға үйренеді.

**199. Өткелек.**

Ойыншылар саны: 20-30 адам. Ойынның мақсаты: сапта тұрып бұрылу арқылы тұрыстарын өзгертуге жаттықтыру. Өткізетін орын: спорт зал, алаң.

Ойынға дайындық: ойыншылардың арасынан жеребе бойынша екі ойын жүргізуші таңдалынып алынады. Олар алаңның шетінде бір-бірінен қашықтықта тұрады. Қалған ойыншылар алаңда бір тізбек болып жүріп келе жатып, бірнеше топқа бөлінеді.

Ойынның мазмұны: ойынды бастауға берілген белгіден кейін, бірінші ойын жүргізуші көшелердің (өткел) арасына кіріп қашады. Екіншісі оны қуа жөнеледі. Көше (өткел) құрып тұрған балалар бірінші ойыншының тез қолға түспеуіне жағдай жасап тұрады.

Ойынның ережесі: көшеде (өткелде) тұрған ойыншылар сап түзеп тік тұрулары керек; ойын жүргізушілерге тұрған балалардың арасынан өтуге болмайды, тек көшелермен жүгіреді. Ойынды жүргізуші бұйрықты уақытында беруі керек, берілген бұйрық тез орындалуы тиіс.

Әдістемелік нұсқау: ойын қызықты өту үшін көшедегі ойыншылар өлең тақпақ айтып, қолдарымен неше түрлі жаттығулар жасап тұруға болады. Тек ойынды жүргізуші бұйрық берген кезде тынышталса болғаны. Бұл ойынды жалпы ойыншылардың өздері басқаруына беріп, мұғалім сырттай бақылап тұруы тиімді.

Ойынның педагогикалық маңызы: сыныптағы оқушылардың бірдей ұйымдасып күрделі қимылдар жасап жаттықтыруға жақсы жағдай жасалады. Ойынды жүргізушінің айтқанын мұхият тыңдап, бірдей әрекеттенуге үйренеді. Барлық ойыншылар ортақ жанашыр болып, жаттығуларды іс жүзінде бірдей көрсетіп орындауға мүмкіншілік туады.

**200. Зат жинау.**

Ойыншылар саны: 15-20 адам. Ойынның мақсаты: тез жүгіре жүріп, ұсақ заттарды бір жерден екінші жерге жинауға жаттықтыру.

Керекті құрал-жабдықтар: неғұрлым ұсақ заттар: асық, доп, тастар т.б.

Өткізетін орын: спорт зал, алаң.

Ойынға дайындық: ойын алаңына шеңбер сызылады. Соның ішінде жиналған асық, доп және т.б. заттарды қояды. Ойыншылар санау арқылы екі топқа бөлінеді. Шеңберден қашықтықта тізбектеліп, сөре сызығының үстінде тұрады.

Ойын мазмұны: ойын бастаушының белгісімен әр топта бірінші тұрған ойыншы жүгіріп барып шеңбердің ішіндегі бір ғана затты алып тізбектің соңына келіп тұрады. Бірінші бала сызықтан өте сала келесі бала жүгіріп кетеді. Ойын осылай шеңбердің ішіндегі заттар таусылғанша созылады. Арнаулы төрешілер алқасы әр топтың жинаған заттарын санайды. Қай топ көп зат жинаса, солар жеңіске жетеді.

Ойынның ережесі: әр жүгіріс бойынша тек бір ғана зат алады. Зат жолда түсіп қалса, ол есепке алынбайды, түсіп қалған затты ойыншы қайта көтеріп алуына болады. Кезектегі тұрған ойыншы алдыңғы бала сызықтан өткенде ғана жүгіруін бастауы керек. Одан ерте шығып кетсе ойыннан шығады.

Әдістемелік нұсқа: ойын қызықты өту үшін ережені сақтау керек. Сыныптағы оқушылардың шамасына қарай ойынның мазмұнына қарай қосымша жаттығулармен толықтырылады.

Ойынның педагогикалық маңызы: балалар өздерінің ұжымдық іс-қозғалысын біріктіру іскерліктерін арттырады. Тез жүгірудің тәсілдерін үйренеді. Жүгіріп келіп, кілт тоқтап, еңкейіп затты алуға жаттығады.

**201. Таяқтан аттау**

Ойыншылар саны: 15-20 адам. Ойынның мақсаты: Ойыншы қолындағы екі ұшынан ұстаған гимнастикалық таяқшадан аяғымен тез аттауға үйрету.

Керекті құрал-жабдықтар: гимнастикалық таяқшалар, ысқырық.

Өткізетін орын: спорт зал, алаң.

Ойынға дайындық: санау арқылы ойыншылар төрт топқа бөлінеді, топтар арасы алшақ болулары керек. Тізбектегі ойыншылардың арасы бір метр. Әр топта бірінші тұрған ойыншы қолындағы таяқшаның екі шетінен ұстап, денесін сәл еңкейтіп тұрады.

Ойын мазмұны: ойынның басталуына белгі берілген кезде ойыншылар екі аяғымен кезек және тез таяқшадан аттап өтіп, таяқшаны келесі ойыншыға береді, ол келесі балаға береді, сөйтіп ойын осылай тізбектегі барлық ойыншылар таяқшадан аттап өткенше жалғасады. Қай ойыншылар бұрын аттап өтсе, сол топ ойыншылары жеңіске жетеді.

Ойынның ережесі: ойыншылардың арақашықтығы бір метрден кем болмауы керек; таяқшаны екі қолмен шетінен ұстайды; таяқты келесі тұрған балаға басынан асырып беру қажет; ең соңғы бала таяқтан өте сала жүгіріп келіп тізбектің алдына тұрғаннан соң, қолын көтергенде ойын аяқталады.

Әдістемелік нұсқаулар: ойынды арнаулы таяқшалармен жүргізу қажет. Таяқшалар баланың қолын жарақаттамайтындай болғаны дұрыс. Топтың саны ойынның жүргізілетін орны мен сыныптағы оқушылардың санына қарай өзгеріп отырады. Ойынның педагогикалық маңызы: бала тік жүріп, еңкейіп те, шапшаң және икемді қимыл-қозғалыста болып, қолайсыз жағдайлардағы қимылдарды жылдам үйлестіріп әрекеттенуге дағдыланады. Ойыншылар басқаларды қадағалап, сонымен өзінің әрекетін сәйкестендіреді.

**202. Орамал лақтыру**

Ойыншылар саны: 10-30 адам. Ойынның мақсаты: жүгіріп жүргенде қосымша жаттығулар орындауға үйрету.

Керекті құрал-жабдықтар: ортасынан түйілген орамал және ысқырық.

Өткізетін орын: спорт зал, алаң.

Ойынға дайындық: шеттері белгіленген ойын алаңында ойыншылар өз беттерімен жаттығулар жасап, бірін-бірі қуалап, жүгіріп ойнап жүреді. Балалардың қалауымен араларынан бір ойын жүргізуші сайланады.

Ойын мазмұны: Жүргізуші өз қолына түйілген орамалды алып, алыста тұрған бір балаға лақтырып жіберіп, өзі дауыстап бір, екі, үш деп санап орамалды алған ойыншыны қуа жөнеледі. Орамалды алған бала ойын жүргізуші қасына жақындап қалғанда қолындағы орамалын басқа адамға лақтырып жібереді. Егерде орамалды лақтырып үлгере алмай ұсталып қалса, орамалды ойын жүргізуші алып қойса, ұсталған ойыншы жүргізуші болып, орамалды басқа ойыншыға лақтырып ойынды әрі жалғастырады. Ойын берілген уақыт арасында жүргізіліп, кімдер орамалды аз уақытта көп рет біріне бірі лақтырса, қай қуғыншының тез ұстап алғанын атап өтеді.

Ойынның ережесі: алаңның шетінен шығып кеткен ойыншы ойыннан шығады; орамалды лақтырғанда баланың атын айтып лақтыру қажет; орамалды қағып ала алмай қалған бала орамалды басқа балаға береді; қашып келе жатқан баланы ойын жүргізуші қуып жетсе, ол орамалды беруі керек.

Әдістемелік нұсқау: ойыншылар орамалды ұстамағанның өзінде жүгіріп, ойнап жүруіне болады. Ол үшін орамал тек жүгіріп келе жатқан ойыншыға беріледі деп айтып қою керек. Орамалдың орнына басқа затты алуға болмайды.

Ойынның педагогикалық маңызы: балалар өздерінің шамаларына қарай керегінше жүгіріп, жаттығуларды да өз еріктерімен орындайды. Жаттығу мен тынығуды өздері белгілеп, орындауға үйренеді. Жүгіріп жүріп айналаны тез бағдарлап, өз қимылын соған байланысты сәйкестендіруге дағдыланады.

**203. Шабуылға шық.**

Ойыншылар саны: 10-20 адам. Ойынның мақсаты: допты аяқпен дәлдеп соғуға үйрету. Керекті құрал-жабдықтар: футбол добы, таяқшалар, кеглилер т.б.

Өткізетін орын: спорт зал, алаң.

Ойынға дайындық: ойыншылар екі топқа бөлінеді. Әр топ ойын алаңының екі шетінен шаршы сызықтар сызып, соның шетіне арасын бір метр етіп төрт кегли тігіледі. Әр шаршының қасында бір қорғаушы тұрады. Орталық сызықтың екі жағында екі топтың шабуылшылары тұрады. Қалған ойыншылар алаңның ортасында шашырап жүреді. Жеребемен допты қай топ бірінші ойынға қосатыны анықталады.

Ойын мазмұны: ойын бастаушының ысқырығы бойынша ортада доппен тұрған ойыншы екі жағындағы ойыншыларға допты теуіп, қарсыластарының алаңына кіріп, доппен қатар тұрған кеглилерді құлатпақшы болады. Қай топтың добы қарсыласының белгісін бұрын құлатса, сол топ бір ұпай алып, алаңның ортасындағы сызыққа тұрып допты ойынға қосады. Ойын осылайша бір топтың кеглилерін түгел құлатып біткенше жалғасады. Жиналған ұпайларын санап, жеңіске жеткен топты анықтайды.

Ойынның ережесі: ойын барысында қорғаушы тұрған орнынан кетпеуі керек; шабуылшылар алаңның барлық жерлерінде жүре алады; қарсылас топ ойыншыларына сызылған шаршыға кіруге болмайды; ойын барысында доп алаңнан шығып кетсе, оны қарсылас топтың ойыншысы алаңның шетіндегі сызықтан екі қолмен ортаға лақтырып ойынға қосады.

Әдістемелік нұсқаулар: ойын футболға ұқсас болғандықтан, ойнау тәртібінің көпшілігі футболдың ережесіне ұқсайды. Допты қолмен тоқтатуға болмайтынын айтып, аяқпен шалмай ойнауларын қадағалап отыру қажет. Ұлдар мен қыздар бірігіп ойнағандары жөн.

Ойынның педагогикалық маңызы: допты әр түрлі ойын барысында туындайтын жағдайларға байланысты сан алуан тәсілдермен аяқтың басымен, тобықпен, өкшемен, тағы да басқа дене мүшелерімен соғып үйренеді. Топ жеңіске жету үшін қолдарынан келген неше түрлі әрекеттерді бірігіп жасауға дағдыланады. Ұйымшыл болып, бір-бірінің айтқандарын тыңдауға үйренеді.

**204 Эстафеталық ойын түрлері**

Эстафета сөзі бірнеше аттарды қолдану арқылы жылдам хабар жеткізу мағынасынан пайда болған. Қазіргі кезде эстафеталық ойындар мен спорттың көптеген түрлері бар. Мысалы, шаңғы, жеңіл атлетика, суға жүзу, мұзда сырғанау, спорттық бағдарлама т.б. спорт түрлерінде эстафеталық жарыстар өткізіледі. Эстафеталық ойындар оқу-жаттығу сабақтарында кеңінен қолданылады.

Эстафеталық ойынның мақсаты: топқа бөлініп, тапсырылған түрлі сынақтарды, жаттығуларды жылдам және дұрыс орындау арқылы қимыл-қозғалыстарын үйлестіру, қимыл қабілеттерін жетілдіру болып табылады.

Эстафеталық ойындар сан алуан, оларды ұйымдастыруға қойылатын талаптарға:

– эстафеталық ойындар екі немесе одан да көп топқа бөлініп өткізіледі;

– орындалатын жаттығулар алдын ала таңдалып алынады;

– жаттығуларды орындауды топтар бірге бастайды;

– топтар өзара жарысады, күш сынасады;

– міндетті түрде жеңімпаз және жеңілген топ болады;

– топтағы барлық ойыншылар жаттығуларды біркелкі дұрыс, жақсы орындағанда жеңіске жетеді;

– топ ойыншылары басқарушыны тыңдап, ұйымшыл болып, ойын ережелерін дұрыс орындаулары шарт;

– ойын барысында ойыншылар бір-бірінің үйлесімді және дұрыс жұмыс жасауына көмектеседі;

– топ мүшелері бір-бірін көтермелеп, мадақтап, жеңіске жету үшін бар ықыластарын салып орындауға тырысады;

– эстафеталық ойын қорытындысы топтағы барлық ойыншылардың көрсеткіштері бойынша анықталады.

Бірнеше қарапайым эстафеталық ойындарды үлгі ретінде беріп отырмыз.

1. Бірінші оқушы барарда кедергілер арасымен жылдам жүгіріп барып, қайтарда тура жүгіріп келіп эстафета таяқшасын келесі ойыншыға беру;
2. Ер балалар барарда допты аяғымен кедергілер арасымен тебе алып барып, қайтарда допты қолмен алып жүріп келіп, келесі ойыншыға беру. Қыз балалар барарда кедергілер арасымен жіп секіртпемен секіріп барып, қайтарда секірмей тура жүгіріп қайту.
3. Бірінші бала допты барарда кедергілер арасымен алып барып, баскетбол шығыршығына лақтырып, қайтарда допты жерге ұрып алып келіп, келесі ойыншыға береді. Ойын осылай жалғаса береді.

**205. Қақпан ойыны**

Ойыншылар санына шек қойылмайды. Өткізетін орын: спорт зал, алаң.

Ойынның мақсаты: шеңбер құрып жүріп, араларынан өтіп бара жатқан ойыншыларды бірігіп ұстауға үйрену.

Ойынға дайындақ: ойыншылар санау арқылы үш топқа бөлінеді. Бірінші топтағылар шеңбер жасап, қолдарымен ұстасып тұрып, «қақпан құрады». Қалған екі топтағы балалар шеңбердің сыртында «тышқан, қасқыр» болып жүгіріп ойнап жүреді.

Ойын мазмұны: ойын бастаушының берген белгісінен кейін «тышқандар, қасқырлар» шеңбердің арасынан өтіп, алаңның екінші шетіне жылдам жүгіре өтуге тырысады. Ол жақта жатқан доптарды немесе заттарды алады. Ойын бастаушының қақпан құрыңдар «тышқандарды, қасқырларды» інге жібермей ұстаңдар деген белгісінен кейін «тышқандар, қасқырлар» доптарын, заттарын ұстаған бойда «қақпаннан» өтіп, өздерінің ініне қарай жарыса өтуге тырыса бастайды. Шеңбер құрып тұрған ойыншылар «тышқандар немесе қасқырларды» қақпанның ішіне көбірек ұстап қалуға тырысады.

Шеңберде тұрғандар «қақпанды жаптық» деп отыра қалған кезде шеңбердің ортасында қалған «тышқандар мен қасқырлар» қақпанға түсіп, ойыннан шығып тұрады. Ойын бірнеше қайтара ойналғаннан кейін топтар орындарын ауыстырып ойынды жалғастырады.

Ойын ережесі: «тышқан мен қасқырлар» індері алдын ала белгіленіп қояды, індер мен «қақпанның» арасы алшақ болуы керек. «Тышқан мен қасқырлар» тек берілген белгіден кейін ғана жүгіре алады. Жүрелерінен отырған ойыншылардың қолдарының үстінен аттап кетуге болмайды; «Тышқандар мен қасқырлар» міндетті түрде «қақпан» арқылы өтулері тиіс.

Әдістемелік нұсқаулар: шеңбер құрып тұрған ойыншылар бір орындарында тұрмай шеңбер бойымен айнала қозғалып тышқан мен қасқыр туралы өлең немесе тақпақ айтып жүріп қозғалады. Ойын жүргізуші барлық ойыншылардың қақпан арқылы өтуін қадағалап отырады. «Қақпанды» айналып өтіп кеткен бала ойыннан шығарылады.

Ойынның педагогикалық маңызы: балалар жарысып, шапшаң жүгірудің әдістерін үйренеді. Тез бағдарлауға, соған байланысты өзінің қимыл әрекеттерін сәйкестендіруге дағдыланады. Қауіптен, қиыншылықтан сескенбей, батылдыққа кішкентай кезінен үйрене бастайды.

**206. Төрт баған.**

Ойыншылар саны: 10-30 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы. Керекті құрал-жабдықтар: кішкентай доп.

Ойынның мақсаты: доп соғу мен тез бұлтарып жүгіру арқылы жеке басының қимыл қозғалыс әрекеттерін үйлестіруге үйретеді.

Ойынға дайындық: балалар араларынан екі капитан сайлайды. Қалған ойыншылар екі топқа бөлінеді. Бірінші топтар сөре сызығына тізбек жасап тұрады. Екінші топтың балалары ойын алаңында шашырап жүреді. Алаңның төрт жеріне алшақтығы бір-бірінен 6-8 метрлік етіп, биіктігі екі метрге дейін келетін бағандар қойылады.

Ойын мазмұны: сөре сызығы үстінде тұрған бірінші ойыншыға доп береді. Ойын басталуға белгі берілгеннен кейін осы ойыншы неғұрлым алаңның алыс шетіне допты бір қолмен соғады да, өзі тез жүгіріп, төрт бағанға да қолын тигізіп, қайта сөре сызығына жүгіріп келеді. Егер үлгерсе тобына ұпай әкеледі. Алаңда тұрған ойыншылар допты тез ұстап алып, бағандағы айналып жүрген ойыншыны доппен соғуы керек. Жүгіріп жүрген ойыншы доптан қашып бір бағанның қасына тұра қалса, оны соғуға болмайды. Ойыншы үлгермей қалып оған доп тисе, топтар орындарын тез ауыстырады да, ойынды әрі қарай жалғастырады. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңіске жетеді.

Ойынның ережесі: алаңдағы ойыншы доп алаңда болғанда бағандардың арасымен жүгіре алады; Бағаннан ұстап тұрған ойыншыны ұруға болмайды; допты соғатын ойыншы доптың алаң шеңберінен асып кетпеуін қадағалайды; алаңда тұрған ойыншылар допты бір-біріне лақтырып беруіне болады.

Ойынның педагогикалық маңызы: баланы ойын барысында туындайтын сан алуан жағдайларда шұғыл әрекет жасауға үйретеді. Батыл, епті болуға дағдыландырады. Өзінің шамасын анықтап, күш-қуатын, шапшаңдылығын, шыдамдылығын арттыруға тырысады.

**207. Секіргіш торғайлар**

Ойыншылар саны: 10-30 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Ойынға дайындық: алаң ортасына үлкен шеңбер сызылады. Жүргізуші 2-3 «мысық» ойыншыларды сайлайды. «Мысықтар» шеңбер ортасында отырады. Қалған ойыншылар «торғайлар» шеңбер бойына айнала орналасады.

Ойын мазмұны: жүргізушінің белгісі бойынша «торғайлар» шеңбер ішіне секіріп кіре бастайды. «Мысықтар» ішке секіріп кірген «торғайларды» ұстап алуы керек. Ұсталған «торғайлар» шеңбер ортасына отырады немесе шеңбер жанындағы орындыққа отырады. Келісім бойынша төрт бес «торғай» ұсталғаннан кейін ұсталмаған «торғайлардың» арасынан жаңа «мысықтар» сайланады. Ойын жаңадан басталады. Мүлде ұсталмаған «торғай» мен аз уақытта көп «торғай» ұстаған «мысық» үздік ойыншы болып саналады.

Ойын ережесі: «мысық», «торғайды» тек шеңбер ішінде ұстауы тиіс; «торғайлар» тек бір аяқпен секіруі керек; «торғайлар» шеңбер ішінде жүгіріп кетсе, ойыннан шығып, ұсталған «торғайлардың» қасына барады; ұсталған «торғайлар» жаңа «мысық» сайланғанша ойынға қатыса алмайды.

Ойынның педагогикалық маңызы: ойын оқушылардың шапшаңдық, ептілік, секіру қабілеттерін дамытып, жетілдіреді. Тез шешім қабылдауға, ұйымшылдыққа, бағдарлауға тәрбиелейді.

**208. Бақшадағы қояндар.**

Ойыншылар саны: 10-30 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Ойынға дайындық: алаңның ортасына 3-4 метр болатын кіші шеңбер оның сыртына диаметрі 6-9 метр болатын үлкен шеңбер сызылады. Бір ойыншы қарауыл болып сайланып, кіші шеңбер ортасына тұрады. Кіші шеңбер іші «бақша» болып есептеледі. Қалған ойыншылар «қояндар» болады, олар үлкен шеңбердің бойында орналасады.

Ойын мазмұны: белгі бойынша «қояндар» қос аяқпен секіріп, кіші шеңберге кіре бастайды. Қарауыл бақшаға кірген қояндарға қолын тигізіп ұстап алуы керек.

Ұсталған қояндар ойыннан шығып тұрады. Ұсталған қояндардың саны бес-алтыға жеткенде ұсталмаған қояндардың арасынан жаңа қарауыл сайланып, ойын жаңадан басталады.

Ұсталмаған «қоян» мен аз уақытта көп «қоян» ұстаған қарауыл ең үздік ойыншы болып есептеледі.

Ойын ережесі: қарауыл қояндарды бақша ішінде жүргенде және үлкен шеңбер ішінде де ұстауға құқығы бар; ұсталған «қояндар» жаңа қарауыл сайланғанша ойынға қатыса алмайды; «қояндар» жетекшінің бұйрығымен бір немесе екі аяқпен секіре алады; Ережені бұзғандар ойыннан шығарылады.

Ойынның педагогикалық маңызы: ойын оқушыларды шапшаңдық, ептілік сапасы мен секіру қабілеттерін дамытып жетілдіреді. Тез шешім қабылдауға, ұйымшылдыққа тәрбиелейді.

**209. Түлкі мен тауық.**

Ойыншылар саны: 10-30 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Керекті құрал-жабдықтар: гимнастикалық орындықтар.

Ойынға дайындық: залдың ортасына гимнастикалық орындықтар қатарластырып қойылады. Ойыншылар арасынан 2-3 «түлкі», бір аңшы сайланады. Қалған ойыншылар «тауықтар» болады. Алаңның бір бұрышына «түлкінің» үйі, екінші бұрышына аңшының үйі сызылады.

Ойын мазмұны: белгі берілгенде «тауықтар» орындық үстінен түсіп жайыла бастайды. Екінші белгі берілгенде «түлкі» қалаған «тауығын» ұстап алып, үйіне алып кетеді. Егер жолда оған аңшы кездессе «түлкі», «тауықты» жібере салып өз үйіне қашуы керек. Босанған «тауық» қайта «тауықтарға» қосылады. «Тауықтар» екінші белгі берілгенде жүгіріп орындық үстіне шығып үлгерулері керек. Егер аңшы «түлкіні» ұстап алса, жаңа «түлкі» сайланады. Ойын біраз ойналғаннан кейін мүлде ұсталмаған ойыншы анықталады.

Ойын ережесі: түлкі тек бір тауықты ғана ұстауына рұқсат етіледі.

**210. Арықтағы қасқыр.**

Ойыншылар саны: 10-30 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Ойынға дайындық: Алаң ортасына қос сызық сызылады. Ол қос сызық «арық» болып есептеледі. Арықтың екі жағына екі үй орны белгіленеді. Ойыншылардың арасынан «қасқыр» сайланады. Ол «арық» ішінен орын алады. Қалған ойыншылар «ешкілер» бірінші үйге орналасады.

Ойын мазмұны: белгі бойынша «ешкілер» жүгіріп арықтан секіру арқылы келесі үйге өтулері қажет. «Қасқыр» арықтан секірген «ешкілерге» қолын тигізіп ұстап алуы керек. Ұсталғандар ойыннан шығып шетте демалады. Ойын осылай жалғаса береді. Ұсталмаған ойыншы жеңіске жетеді.

Ойын ережесі: Ойын жетекшінің белгісі бойынша басталады, оған көмекші 1-2 қараушы сайланады; арық сызығын басып өтуге болмайды; «қасқырдың» арықтан шығып кетуіне құқығы жоқ; ойыншылар жүгіріп келіп арықтан бір немесе екі аяқпен секірулері қажет.

Ойынның басқа нұсқасы: ойыншылар санына қарай ұсталған ойыншылар арасынан екі немесе үш қасқыр сайлауға болады.

Әдістемелік нұсқаулар: ойынға қатысушылар саны көп болған жағдайда ойыншыларды бірнеше топқа бөліп өткізген тиімді. Арықтың қашықтығын мейілінше ұзартуға немесе қысқартуға болады.

Ойынның педагогикалық маңызы: ойын оқушылардың жүгіру, ұзындыққа секіру қабілеттерін дамытып, жетілдіреді.

**211 Алға және кері секіру**

Ойыншылар саны: 10-30 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Ойынға дайындық: алаң ортасына үш метр сызық сызылады. Ойыншылар теңдей екі топқа бөлінеді. Жетекші қай топ бірінші бастайтынын жеребе тастау арқылы анықтайды.

Ойын мазмұны: жетекшінің белгісі бойынша бір ойыншы сөре сызығында тұрып қос аяқпен барынша алға секіреді. Жетекші секіріп түскен ойыншының өкше тұсынан сызып белгілейді. Сол белгіленген сызықтан қарсы бағытқа келесі топтың ойыншысы секіреді. Барлық ойыншылар секіріп болғанша ойын жалғаса береді. Ең соңғы ойыншы сөре сызығынан асып секірсе, сол топ жеңіске жетеді.

Ойын ережесі: сызықты басып секіруге болмайды; ойыншының секірген ұзақтығы сөре сызығына ең жақын жерден белгіленеді; әрбір ойыншының тек бір рет қана секіруге құқығы бар.

Әдістемелік нұсқаулар: ойынды жұмсақ жерге өткізген дұрыс. Спорт залда өткізгенде төсеніш құралдарын пайдаланған жөн. Ойын басталар алдында орында тұрып секіру тәртібін қайталаған дұрыс. Ойында өлшеуіш құралын қолдану керек.

**212. Орын ауыстыру.**

Ойыншылар саны:10-20 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Ойынға дайындық: ойыншылар екі топқа бөлініп, алаңның екі бетіндегі сызыққа жүрелей отырып, екі қолын тізеге қойып, бір-бірлеріне қарама-қарсы қатарға тұрады.

Ойын мазмұны: жетекші белгісімен барлық ойыншылар отырып, алға жылдам секіріп келесі беттегі сызыққа барулары тиіс. Қарсы беттегі сызыққа қай топ ойыншылары бұрын жетсе, сол топ ойыншылары жеңіске жетеді. Келесі қайта секіруде ең соңында қалып қойған ойыншылар ойыннан шығып отырады. Ойын ең шыдамды секіргіш екі ойыншы қалғанша жалғасады. Жеңген топ алаңда қалған ойыншылардың соңына қарап анықталады. Ойынды жарыс түрінде ең үздік секірген ойыншы анықталғанша жүргізуге болады.

Ойын ережесі: қарсы беттегі сызықтан міндетті түрде секіріп өту керек; тұрып кетуге болмайды; ойын тек жетекшінің белгісімен басталып, аяқталады. Ойынның педагогикалық маңызы: ойыншылардың шыдамдылық, шапшаңдық дене қабілеттерін дамытып, ұйымшылдыққа, достыққа тәрбиелейді.

**213. Секіртпе жіп**

Ойыншылар саны: 10-25 адам.

Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Керекті құрал-жабдықтар: баған, ұзындығы 2 м жіп.

Ойынға дайындық: ойыншылар теңдей топқа бөлініп, қашықтықты сақтап лек құрып тұрады. Қатарда тұрған ойыншылардың арасы бір метрден кем болмауы тиіс. Әрбір қатардың алдына 8 м қашықтықта баған қойылады. Лектің алдында тұрған ойыншылар секіртпе жіп алады.

Ойын мазмұны: жетекші белгісі бойынша лектегі бірінші тұрған ойыншы секіртпемен секіріп жүріп, алдында тұрған бағанды айналып өтіп, өз орнына келеді де екінші тұрған ойыншыға секіртпенің бір ұшын береді. Екеуі секіртпенің екі ұшынан тартып ұстап, лектегі тұрған ойыншылардың аяқтарының астынан өткізе соңына қарай жүгіреді. Лектегі ойыншылар секіртпеден секіріп отырулары тиіс. Бірінші жүгірген ойыншы лектің соңында қалады да, екінші ойыншы секіртпемен секіріп жүріп, бағанды айналып, келесі ойыншымен ойынды жалғастырады. Ойын барлық ойыншылар секіртпемен жүгіріп болғанша жалғасады. Қашан ойынды бастаған бірінші ойыншыға секіртпе келгенде, ол қолын жоғары көтеріп ойынның аяқталғандығы туралы белгі береді. Ойынды қатесіз, бірінші аяқтаған топ жеңіске жетеді.

Ойын ережесі: әрбір ойыншы секіртпемен бағанды айналуы қажет; егер екі ойыншының бірі секіртпенің ұшын босатып алса, ойынды сол жерден қайта бастау керек.

Ойынның педагогикалық маңызы: ойын, оқушылардың шапшаңдық дене қабілетін дамытып, биік секіруге, ұйымшылдыққа, достыққа, тәрбиелейді.

**214. Дәл нысанаға**

Ойыншылар саны:10-20 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Керекті құрал-жабдықтар: доп, кеглилер.

Ойынға дайындық: ойыншылар теңдей екі топқа бөлінеді. Қатысушылар алаңның екі шетінде тұрады. Ортадағы сызыққа 7-8 кегли тігіледі.

Ойын мазмұны: белгі бойынша ойынды бастайтын топтың ойыншысы допты еденмен домалатып немесе лақтырып ортадағы кеглилерге дәл тигізіп құлатуы керек. Әр құлаған кегли бір ұпай болып саналады. Әрбір ойыншы допты екі рет лақтырады. Допты барлық ойыншы лақтырып болғаннан кейін, келесі топ ойыншылары жалғастырады.

Ойын ережесі: қашықтықты қалауынша ұзартып, қысқартуға болады; сызықты басып лақтыруға болмайды; тек белгі бойынша лақтыру керек; құлаған кеглилерді кезекпен барлық ойыншылар тұрғызуы керек.

Ойынның басқа нұсқасы: ойыншылар араларынан екі капитан сайлайды. Қалғандары екі командаға бөлінеді. Ойын алаңның ортасына бес алты кеглиді өте жақын етіп орналастырады. Ол кеглилердің қасында бірінші команда ойыншылары шашырап жүреді, олар күзетшілер болып саналады. Кеглилер тұрған жерден алшақта екінші команда ойыншылары қолдарына допты ұстап, бір қатар болып тізіліп тұрады, олар соққыштар болып саналады.

Ойынның басталуына белгі берілгеннен кейін доп ұстап тұрған соққыштар қолдарындағы допты лақтырып, жүгіріп жүрген күзетшілерді соғып, ойыннан шығаруға тырысып, кеглилерді құлата бастайды.

Ал күзетшілер алаңда жүгіріп жүріп, өздеріне бағытталған допты дарытпай, құлаған кеглилерді қайта орындарына тұрғызып жүреді. Доп тиген күзетші ойыннан шығады. Ойын ретпен барлық күзетшілер ойыннан шыққанша немесе арнаулы бір уақыт арасында аяқталады.

Ойын соңында допты өзіне тигізбей кеглилерді орнына көп тұрғызған күзетші мен күзетшілерге допты көп тигізген мерген анықталады.

Ойынды жалғастыру үшін командалар орын ауыстырады.

Ойын ережесі: соққыштар барлық допты бірдей лақтырып күзетшілерді соғуына болады; соққыштар допты бір мезгілде лақтыруына да болады, допты күзетшілер қағып алуына болмайды.

**215. Тоқта**

Ойыншылыр саны: 10-30 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Керекті құрал-жабдықтар: волейбол добы.

Ойынға дайындық: ойыншылар үлкен шеңбер жасап, жүргізушіні ортаға алып тұрады. Жүргізушінің қолында валейбол добы болады. Ойыншылардың әрқайсысына нөмір беріледі.

Ойын мазмұны: жетекшінің белгісі бойынша жүргізуші допты жоғары лақтырып, ойыншыларға берілген кез келген нөмірді айтады. Аталған ойыншы шеңберден жүгіріп шығып, допты қағып алуы керек. Осы уақытта қалған ойыншылар алаңға жүгіріп қашады. Допты қағып алған ойыншы тоқта деп дауыстайды. Барлық ойыншылар орындарында тоқтап тұрып қалуы керек. Жүргізуші өзіне жақын не алыс ойыншыға допты лақтырып тигізуі тиіс. Ойыншы допты қағып алса, ары қарай нөмірді айтып, ойынды жалғастыра береді. Тигізе алмаса қайта жүгіріп допты қолына алады да тоқта деп дауыстайды. Егер де доп ойыншыға дәл тиіп басқа бағытқа ұшып кетсе, доп тиген ойыншы допты алып, тоқта деп дауыстауы керек. Ойын осы ретпен жалғаса береді.

Ойын ережесі: тоқта деген пәрменнен кейін жүруге, жүгіруге болмайды.

Әдістемелік нұсқаулар: жүргізуші допты лақтырған кезде ойыншы өзіне допты дарытпауына әрекет етуіне болады.

Ойынның педагогикалық маңызы: ойын допты лақтыру, қағып алу дағдысын қалыптастырады. Ойын оқушылардың шапшаңдық, ептілік, дене қабілеттерінің жетілуіне, бағдарлауға, тез шешім қабылдауға тәрбиелейді.

**216. Үй артында қол ағаш.**

Ойыншылар саны: 20-30 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Керекті құрал-жабдықтар: белдік не орамал.

Ойынға дайындық: ойыншылар қол ұстасып үлкен шеңбер жасайды. Шеңбер сыртында қолында белдігі бар жүргізуші тұрады.

Ойын мазмұны: Жүргізуші қолындағы белдігімен не орамалмен шеңберді айнала жүгіріп: – Үй артында қолағаш, белбеу тартам есік аш – деп тақпақ айтады. Ойыншылар оны шеңбер ішіне кіргізбейді. Осы кезде жүргізуші шеңбердегі ойыншылардың біреуін белдікпен соғады да, белдікті жерге тастап, жүгіруін жалғастырады.

Соғылған ойыншы тез белдікті ала салып, жүргізушіні қуа жөнеледі, ал оның орны бос қалады.

Барлық ойыншылар көтеріңкі ырғақпен: Қолағаш, қолағаш жел кірмесін есік аш дейді.

Егер жүргізуші шеңбердегі бос орынға бірінші келсе, онда ол жеңгені, ал жете алмаған ойыншы жүргізуші болып, ойын қайта жалғастырылады.

Ойын ережесі: шеңбер арасын кесіп өтуге болмайды; тақпақты барлық ойыншылар хормен айтулары керек; белдікпен қатты соғуға болмайды.

Ойынның педагогикалық маңызы: Ойын оқушылардың шапшаңдық, дене қабілетін дамытып, бағдарлауға, тез шешім қабылдауға тәрбиелейді.

**217. Поезд**

Ойыншылар саны: 20-30 адам. Өткізетін орын: спорт зал, спорт алаңы.

Ойынға дайындық: ойыншылар теңдей екі топқа бөлінеді.

Ойын мазмұны: бірінші топтың ойыншылары бір-бірінің белінен ұстап поезд болады, ал екінші топ поезд әнін айта бастайды.

Кәне, кімнің бойы ұзын,

Паравозы ол поездың,

Қатар**-**қатар тұрайық,

Поезды біз құрайық –

деген кезде, поезд болып тұрған топтың бір ойыншысы топтың алдына шығып паравоз болып тұра қалады. Осы әннің қалған шумағына бірінші топтың ойыншылары да қосылып, ойынды бастайды. Музыканың ырғағымен балалар поезд қозғалысын бейнелейтін қимылмен жүреді де, әндетіп:

Ал паравоз баста алға,

Бәрімізді басқар да.

Пш-пш, пш-пш, біз кеттік

Жүрісті тым үдеттік,

Гу-гу, -гу-гу, гүлде,

Қалып қойма бәрің де,

Пш-пш, пш-пш, біз кеттік,

Жүрісті тым үдеттікт –

деп әндетіп, ойыншылар өз орындарына музыканың ырғағымен жүре бастайды. Балалар гуілдейді, күледі, қуанады, жүгіреді. Қолдарын белдерінен босатып, ілгері кейінді тербеледі.

Поездың соңында тұрған ойыншыны паравоз етіп ауыстыру керек. Паравоз әнін айтып жүріп, ойнай алатын болса, екі топтың да бір мезгілде ойнағандары жөн.

Ойын ережесі: ойыншылар ажырамау керек; бірінші топ ойыншылары паравоз әнін барлығы бірдей дауыстап айтуы керек; паравоз құрған ойыншылар міндетті түрде түрлі қимылдар жасап тұруы тиіс.

Ойынның педагогикалық маңызы: балалардың музыкалық қабілетін арттыруға, әннің сөздеріне байланысты әрекет, қимылдар жасап үйренулеріне зор әсер етеді.

**218 « Әтеш тартыс»**

Ойын көгалды жерде, спорт залда (жұмсақ төсеніш, кілемде) өткізіледі. Ойнаушылар тең екі топқа бөлініп, жұптасып тұрады. Әрбір жұптардың біріншілері “жоғарғысы” өз серіктесінің арқасына немесе иықтарына отырады. Белгі бойынша әр топ бір-біріне жақындайды және “жоғарғылар” бір-бірін құлата бастайды. Ойнаушылардың біреуінің денесінің бір жері жерге тисе, онда бұл жұпқа ұтылыс саналады.

Ең көп жерге құлатқан топ жеңімпаз аталады. Ойнаушылар рөлдерімен ауыса алады.

**219. Қандық-сандық**

Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойнаушылар екі топқа бөлінеді, өз араларынан капитандар сайлайды. Ойын ережесін сақтаушы тағайындалады. Алаң ортасына әрбір құрамадан бір-бір ойнаушыдан бірінші жұп шақырылады. Ойыншылар бір-біріне арқаларымен тұрып, шынтақтарымен айқастыра ұстасады. Жүргізушінің бұйрығы бойынша әрқайсысы өзінің қарсыласының аяқтарын жерден (еденнен) көтеріп алуға тырысады. Бұны жасауға оңай емес, өйткені ойын басталар алдында шынтақтарын айқастырып алған ойыншылар жартылай отыру қалпында болады. Қарсыласын көтеріп алғаны жеңіске жетеді. Көп жеңіске жеткен топ жеңімпаз атанады.

**220. Аңшылар мен үйректер**

Ойын алаңына радиусы 10-15 м болатын шеңбер сызылады. Ойыншылар екі топқа бөлінеді. Шеңбер сыртында тұрғандар «аңшылар» болып саналады. Екінші топтың ойыншылары «үйректер» болып шеңбер ішінде тұрады. Шеңбер сыртындағы «аңшыларға» бір немесе екі доп беріледі. Ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша «үйректер» шеңбердің ішіне жамырай жүгіріседі де, жүргізушінің «тоқта!» деген бұйрығы берілісімен «үйректер» бәрі орындарында қозғалмай тұра қалады. Осы кезде «аңшылар» қолдарындағы доптарымен «үйректерді» атқылай бастайды. «Аңшылар» атқылаған кезде «үйректерге» доптан бұлтаруға болады, бірақ тұрған орнынан жүріп кетуге болмайды. Денелеріне доп тиген «үйректер» «аңшыны» алмастырады немесе ойыннан шығып тұрады. Ойын барлық «үйректерге» доп тигенше жалғасады. Ойынды топтағылар өз орындарын ауыстырып қайта бастайды.

**221. Арқан тартыс**

Арқан тартыс ойыны жылдың барлық мезгілінде ойналады. Ойыншылар тең екі топқа бөлінеді. Ойынға ұзындығы 8-10 метрлік жуандығы қолға ұстауға қолайлы арқан әзірленеді. Арқанның тең ортасына белгі ретінде мата байлап қояды. Арқан тартатын алаңның ортасына үш сызық сызылады, ортаңғы сызыққа мата байланған арқан ортасы қойылады да осы ортадан оң және сол жағына 2-3 метр қашықтықта екі сызық сызылады. Әр топтың мақсаты ортадағы байланған мата белгісін өз жақтарындағы 2-3 метрлік сызықтан асыра тартып алу болып табылады. Ойынға қатысушы екі топтағылар өз жағындағы арқан ұзындығы бойымен арқанды ұстап, ойын бастауға белгі берілгенде арқанды өз жағына қарай тартады. Төрешінің белгісі бойынша ойыншылар қарсыластарын өз жағына қарай тартып, орамал байланған белгіні өздері жақтағы сызықтан өткізуге тырысады. Белгілі межеге қарсыласын кім бұрын тартып жеткізсе, сол ұтқан болады. Ойынға топ-топ болып қатысқанда арқанның ұштарын түйіп байлайды. Арқанды тартқанда белге немесе білекке орап, басқа заттардан ұстап тартуға болмайды. Топтағы адамдардың қимылдарының ұйымшылдығы талап етіледі.

**222. Арынды арқан**

Ойынға қатысушылардың санына шек қойылмайды. Ойынға ұзындығы 2-3 метрдей арқан керек. Ойнаушылар дөңгелене шеңбер бойына тұрғаннан кейін, қолында арқаны бар жүргізуші топ ортасына шығады да, «Ойынды бастадым», – деп дауыстайды. Содан арқанның түйілмеген басынан ұстап, шеңбер бойымен айналдырады, ал ойнаушылар болса, орындарында секіріп тұрып арқанды баспай аяқтарының астына өткізіп жібере береді. Кімде-кім арқанды аяғының астынан жібере алмай басып ұстап қалса, сол ойыншы көпшіліктің ұйғаруымен ортаға шығып өнер көрсетеді немесе ойын жүргізушімен орнын ауыстарады. Ойын жалғаса береді.

Ойынның басқа түрінде секіре алмай арқанды ұстап қалған ойыншылар ойыннан шығып отырады, сөйтіп бір ойыншы қалғанша арқанды айналдыра береді. Осылайша соңында қалған бір ойыншы жеңімпаз атанады.

**223. Жаяу қуалау**

Қатысушылар санына шек қойылмайды. Ойынға орамал және екі жалауша керек. Ойын алаңына 15-20 м қашықтықта көлденең 5 метрлік сызық сызылады, сызықтың екі шетіне жалаушалар қойылады. Ойнаушылар екі топқа бөлініп сызылған көлденең сызыққа қарама-қарсы араларын алшақтатып тізбектеліп тұрады, әр топ өз басшыларын сайлайды.

Әр топ өздеріне ұнайтын ат таңдап алады. Мысалы, “Қаршыға” және “Бүркіт”. “Қаршыға” басшысы орамалды алады. Белгі бойынша тізбектің басында бірінші болып тұрған ойыншылар өздерінің қарсысына тігілген жалаушаларына қарай жүгіреді. “Қаршығаның” тапсырмасы өз жалаушасының түбіне орамалды тастап, жалаушаны айналып артқа өз тобына қарай жүгіріп келу. “Бүркіттің” тапсырмасы – жалаушаға дейін жүгіріп келіп, тасталған орамалды қолға алып және кері жүгіру барысында “Қаршығаны” қуып жетіп, оны орамалмен соғу. “Бүркіт” жете алмаса, жылдамдығын түсірмей орамалды келесі өз тобындағы жолдасына береді. Ойынды орындарымен ауыстырып бірнеше рет қайталап ойнайды. Қай топта орамалмен қуып жетіп соққан ойыншы көп болса, солар жеңіске жетеді.

**224. Түйілген орамал**

Ойынға қатысушылар алаң ортасында топталып тұрады. Ойын жүргізуші бір ойыншыны әрбірінің бір мезгілде көрсеткен саусақтарын қосу арқылы ең соңғы сан кімге келсе, соны қуушы етіп тағайындайды, ол топталып тұрған ойыншылардан 5-10 қадам аулақта тұрады. Ойын жүргізуші барлық ойыншылардың ортасында тұрып қолындағы орамалды бір, екі, үш деп дауыстап, аспанға әуелетіп жоғары лақтырады, маңайында тұрғандар орамалды жерге түсірмей біреуі ұстап алған кезде басқалары жан-жаққа тез бытырап кетеді. Ал осы кезде қуушы қолында түйілген орамалы бар ойыншыны қуалайды, мақсаты оны ұстап, орамалды алу. Қуғыншы жете бергенде ойыншы қолындағы орамалды басқа ойыншыға лақтырады, орамалды жерге түсірмей қағып алған ойыншы, оны келесі ойыншыға лақтырады. Осылайша қуушы, қашан орамалды алғанша ойын жалғаса береді. Орамалмен ұсталған ойыншы ортаға шығып, көпшіліктің ұйғаруы бойынша өнер көрсетеді. Одан соң ойын жүргізушіні ауыстырады, ойын осылай жалғаса береді. Бұл ойын жастардың таза ауада демалуына көмектеседі, денсаулықтарын жақсартып, денелерін сомдайды, ұйымшылыққа үйретеді.

**225. «Жаяу көкпар»**

«Көкпар» деген сөз «көк қасқыр», «көк бөрі» деген сөздерден шыққан деп саналады. Бұрынғы уақыттарда мылтық қаруы болмаған кезде қасқырды соғып алғаннан соң аңшылар ауылға қайтып келе жатқанда, кім бірінші ауылға өлтірілген аңды әкелетін жарыс ойынын жасаған. Бұл жарыс кейін ұлттық ойын “көкпар” деп аталып, көптеген елдерде кең тараған ойын түріне айналды.

Ойын орыны үлкен алаң. Қатысушылар саны 10-нан 30-ға дейін жетеді. Ұлдар және қыздар бөлек ойнайды. Ойын үшін “көкпар” (нығыздалған доп немесе іші жұмсақ заттармен толтырылған екі жағы байланған үлкендеу дорба) алынады. Ойын алаңның екі жағынан бір-біріне қарама-қарсы сөре сызығы сызылады. Әр сызылған сөре сызығы ортадан санағанда мөлшермен бір-бірінен 50 м (келісім бойынша одан да ұзақ болуы ықтимал) қашықтықта орналасады. Алаңның дәл ортасына диаметрі 10 метр болатын шеңбер сызылып ортасына көкпар заты қойылады.

Ойнаушылар екі топқа бөлініп, өздеріне көрсетілген сөре сызығы бойымен қатарласып тұрады. Басқарушының белгісі бойынша ойыншылардың бәрі алға ортадағы “көкпарға” қарай жүгіреді. “Көкпарға” ие болған ойыншы қарсылас топ орналасқан сөре сызығына қарай жүгіріп, өз тобы ойыншыларының көмегіне сүйене отырып “көкпарды” қарсыластар сөресіне жеткізу. “Көкпарды” ұстаған ойыншыны қарсы топ ойыншылары қуып жетіп “көкпарды” тартып алуға әрекеттенеді. Қай құраманың ойнаушысы “көкпарды” қарсыластар сызығынан бірінші өткізсе, сол топ жеңімпаз атанады. Ойыншы алған “көкпар” затын өзінің тобындағы ойыншыларға беруіне болады, зат қолдан-қолға ғана беріледі, затты бір-біріне лақтырып беруге болмайды. Кімде-кім заты бар ойыншыны қуып жетіп затты тартып алса, ойын жалғаса береді, мақсаты затты алып белгілі мәреге бұрын жеткізу.

“Көкпар” ойыны адамның күшін, жылдамдығын, шыдамдылығын, ептілігін, батылдығын дамытады. Ойынға төрешілік жасау үшін 2 адам тағайындалады.

**226. Аяқ астындағы жіп**

Ойынға дайындық. Ойнаушылар саны әр топта 6-10 адамнан 2-4 топ жасақталады. Әр топ бір-біріне параллель сызылған сызықтар бойына бір тізбекке тұрады. Әр ойнаушы арасындағы қашықтық 1 метрден кем емес. Әрбір ойнаушы өз орнын дөңгелек сызықпен белгілейді. Әр топтың алдына 8-10 метр қашықтықта бір ойыншы тұрады, ол да өзі тұрған орынды шеңбермен сызып белгілейді немесе таяқты қояды. Топтар алдында тұратын ойнаушыларға секіргіш (немесе ұзындығы 2 м жіп) беріледі.

Ойынның жүргізілуі. Белгі бойынша тізбек алдында 8-10 м. Қашықтықта тұрған ойнаушылар секіргіштермен бірге өзінің топтарына қарай жүгіріп, оны айналады да топтың алдында тұрған ойыншыға секіргіштің бір ұшын ұстатады. Секіргішті екі шетінен ұстаған бойда олар өз топтары ойыншыларының аяқтарының астынан өткізеді. Тізбекте тұрған ойыншылар секіргіш жіпті аяқтарына тигізбей жоғары секіреді. Жіп тізбектің аяғына дейін өткізіледі. Ойынды бастаған бірінші ойыншы тізбектің аяғында қалады, ал екінші ойнаушы секіргіш жіпті алып 8-10 м қашықтықтағы шеңберді айналып өз тобына жүгіріп келіп, қайтып тізбек алдында тұрған ойнаушыға беріп, екеуі бүкіл тізбекте тұрған ойыншылардың аяқтарының астынан секіргішті өткізеді.

Ойын бүкіл тізбекте тұрған ойыншылардың бәрі рөлдері ауысып өтпегенше жалғаса береді. Ойынды бірінші бастаған ойнаушы өз алғашқы тұрған орнына келгенде, секіргішті қолына ұстап, оны жоғары көтереді және “Тік тұр!” бұйрығын береді. Бүкіл қатар “тік тұр!” бұйрығын орындайды. Қай топ бірінші орындайды, сол топ жеңіске жетеді. Айып ұпайлары жоқ, жіпті аяқтарына тигізбеген және ойынды ерте бітірген топ ойнаушылары жеңімпаз атанады.

Ережелер: 1) тізбек алдында тұрған ойнаушы секіргішпен қашықтықтағы шеңберге жүгіргенде, топтағы ойыншылардың бәрі бір орынға алға жылжиды;

2) егер секіргішті аяқ астынан өткізіп жатқанда қолдан жіберсе, онда қай жерде жіптен айырылды, сол жерден қайтадан бастаулары керек;

3) егер секіргіш жіпті аяқпен басып қалса, онда ол ойыншыға айып ұпайы беріледі.

**227. Қазан доп**

Ойынға қатынасушылар жазық алаңға жиылып келіп үлкен дөңгелек шеңбер сызады да, дәл ортасынан тереңдігі 10 сантиметрдей шұңқыр қазады. Бұл қазан шұңқыр. Шеңбер сызық пен шұңқырдың аралығы 2 метрдей болуға тиіс. Ойынды бес-алты ойыншы ойнай береді. Әр ойыншы өзіне шақтап ұшы қайқылау таяқ әзірлейді. Кішкене доп пайдаланылады. Ойынды жүргізушілер қазан шұңқырдың сыртындағы шеңбердің бойымен бір-бірінен аралығы 2-2,5 метрдей қашықтықта өздеріне кішкене ұя қазады да, таяқтарының ұшын соған тіреп тұрады. Жеребе бойынша бір ойыншы доп айдаушы болады, ол үлкен шеңбердің сыртында еркін қозғалып жүреді. Оның мақсаты допты ортадағы қазан шұңқырға түсіруге айла іздейді. Таяқтары бар ойыншылар ортадағы қазанды қорғайды және өзінің ұясын доп айдаушыға алдырмауға тырысады. Егер доп айдаушы допты қазанға түсіретін болса, басқа ойыншылар орындарын жылдам ауыстыруы керек. Осы қарбаласта доп ойнаушы біреуінің ұясын иеленіп алуға тиіс. Ұясыз қалған ойыншы доп айдаушы болады. Ойынға қатынасушылардың саны көп болса, бірнеше доп айдаушы белгіленеді.

**228. Тауық күрес**

Жиналған ойыншылар екі топқа бөлінеді. Осы екі жақтан екі жігіт ортаға шығып белдесіп күрес жасайды. Ойынның басқаша күрестен айырмасы күресушілер тек жалғыз аяғымен ақсаңдай жүріп күреседі және бір қолдарын қалталарына салып жүреді олар, иықтарымен қағысады, итеріседі, бұл адамның нық басып, тепе-теңдікті сақтап, орнықты жүруге жаттықтырады. Күресетіндердің бір аяғын тізесінен бүгіп, мата белбеумен байлап та қоюға болады. Сонда күресушілердің екеуі де тек бір аяқ, бір қолымен жүріп күреседі. Күресушілердің қайсысы сүрініп жығылса, немесе қолын қалтасынан шығарса, сол ұтылады.

**229. Жерге түсірме**

Ойыншылар 5-10 адамнан бірнеше топқа бөлінеді. Барлығы сөре сызығына қатарласып, әр топтың арасы бөлініп тұрады. Топтардың қарсысына 10 метрде мәре сызығы белгіленеді. Әр ойнаушыларда бір-бір кітаптан болады. Ойын мақсаты балалар кітаптарды бастарына қойып мәреге дейін түсірмей жеткізулері қажет. Мәреге жеткеннен кейін кітапты қолға алып артқа өз орындарына жүгіріп келеді. Қай топта кітапты құлатпай мәреге жеткен ойыншылар көп болса, сол балалар санына байланысты ұпайлар жинақталады. Ойынды бірнеше рет қайталап ойнайды.

**230. «Жамбы ату» балалар ойыны**

Балаларды мергендік, ептілік, жылдамдық қабілеттерге тәрбиелейтін ойын түрі – жамбы ату. Биіктігі 2-3 метрдей, аралары 3-5 метр қашықтықта 5-10 жерге жарамсыз ескі шәугім, шелектер, қаңылтырлар т.б. заттар ілінеді. Ойнаушылар санына қарай 4-5 адамнан бірнеше топқа бөлінеді. Әр топ өздеріне ат қойып алуларына болады. Әр ойыншы ілінген заттар санына байланысты өзіне лақтыруына қолайлы тас, доң таңдап алады. Ойын шарты бойынша ойыншы жүгірген бойында ілінген заттарды қолындағы тастармен дәлдеп атып тигізуі қажет. Қай ойыншы аз уақыт арасында көп затқа тигізеді сол жеңімпаз атанады. Ойыншы мен ілінген заттың арасындағы қашықтық өзара келісім бойынша белгіленеді, ойыншы жүгіретін жолақ сызық сызылады. Ойын бірнеше рет қайталанып ойналады.

**231. «Тымақ ұру»**

Ойынға бас киім тымақтың суреті немесе тымақтың өзін қолдануға болады. Балалар ойыны үшін қағаздан жасалынған бас киім де жарайды. Ойынға қамшы, белбеу, орамал және биіктігі 1 метр келетін таяқшалар керек. Таяқшаларды сөреден 20 қадам қашықтыққа жерге қадайды, бас киімдерді таяқшаға кигізеді. Тігілген тымақтардың санына байланысты ойыншылар шығарылады. Ойнаушы көзін байламай тұрғанда тымақтардың қаншама жерге тігілгендерін болжап алады.

Ойыншының мақсаты көзі байланған жағдайда қолындағы қамшымен неғұрлым көп бас киімді ұрып түсіруі керек. Тымақтарды әр ойыншы жеке-жеке барып ұрып түсіруіне немесе тымақ санына байланысты барлық ойнаушылар бірден барып өз алдындағы тымақты ұрып түсіруіне, тапсырма беріледі. Бұл ойын баланың кеңістікті дұрыс болжауды үйренуіне, дәлдікке баулиды.

**232. Тізерлеп күресу**

Ойнаушылар жұп-жұпқа бөлініп жерге немесе кілем үстіне бір-біріне қарама-қарсы тізерлеп тұрады. Белгі бойынша олар қолдарымен ғана әрекет ету арқылы, бір-бірін кілемге құлатуға тырысады. Жерге құлаған ойнаушы ұтылысқа ұшырайды. Ойын күш пен ептілікті дамытады.

**233 Қамал күзету**

Ойнаушылар арасынан бір “күзетші” таңдалады және ол ортадағы шеңберге орналасады. Шеңбер ортасында күзетшінің қорғауына арналған зат орналастырылады. Қалған ойыншылар диаметрі 10 м шеңбер сыртында тұрып, қамалды доппен көздеп шеңберде орналастырылған затты “атады”, ал “күзетші” затқа доп тигізбеуге әрекет етіп, оны шабуылдан қорғайды. Шеңбердегі затқа добын тигізген ойыншы жеңімпаз атанады және “күзетшімен” орын ауыстырады.

**234. Ордаға тарту**

Ойыншылар жұп-жұпқа бөлініп бір-біріне қарама-қарсы тұрады және екеуі бір гимнастикалық таяқты шеттерінен көлденең ұстаған бетте қолдарын алға беріп ұстап тұрады. Әр ойыншының арт жағынан 2 метр жерден "орда" орны белгіленеді. Ойыншылар мақсаты таяқты жібермеген бетте қарсыласын тартып, өз "ордасына" жеткізу. Қарсыласын тартып "ордаға" апарған ойыншы жеңімпаз атанады. Кім таяқты қоя береді, сол да ұтылады. Ойын бірнеше рет қайталанады. Ойынды таяқты қолданбай ойыншылар бір-бірінің қолдарынан ұстаған күйде де "ордаға" тартып апаруларына болады.

**235. Кімдікі алысқа**

Ойын далада үлкен алаңда ойналады. Ойнаушылар алдымен өздеріне лақтыруға қолайлы тас, таяқ, доп сайлап алады. Ойнаушылар кезекпен алдымен тасты, одан кейін таяқты, соңында допты алысқа лақтырады. Кімнің барлық заттарды лақтырудағы қосындысы алыс болса, сол жеңімпаз атанады. Лақтыруды орында тұрып, жүгіріп келіп лақтыру түрлерін қолдануға болады.

**236. «Жауынгер әтештер»**

Жерге диаметрі 2-3 метрлік шеңбер сызылады. Ойыншылар екі топқа бөлініп шеңбердің сыртында сапқа тұрады. Ойын жүргізуші шеңберге әр топтан бір-бір ойыншыдан шақырады. Шеңбер ортасына шақырылған ойыншылар бір аяғын көтеріп бір аяқтап тұрады да, екі қолдарын артқа ұстайды. Белгі бойынша ортадағы ойыншылар бір аяқтап тұрып секеңдеген күйде бір-бірін иықтарымен және денесімен шеңберден итеріп шығаруға талпынады. Шеңберден шығып кеткен немесе екінші аяғын жерге тигізген "әтеш" жеңіледі. Шеңбер ішіне бірнеше жұпты бірден шығаруға да болады.

**237. Таяқпен тарту**

Ойнаушылар күш мөлшерлеріне қарай екі-екіден бөлінеді. Екі ойыншыға бір таяқтан беріледі. Ойын басталар алдында ойыншылар бір-біріне арқаларын беріп таяқты шынтақтарына ілген күйде тұрады. Ойын мақсаты шынтаққа ілген таяқты еңкейе тарту арқылы қарсыласының аяғын жерден көтеріп әкету. Ойынның екінші түрінде ойыншылар бір-біріне арқаларын беріп тұрған қалыпта таяқты ұстаған қолдарын жоғары көтеріп тұрып, қарсыласын арқалап әкету.

Үшінші түрінде, ойнаушылар бір-біріне қарама-қарсы аяқтарын табандарымен тіреп жерге отырады және таяқтан екі қолдарымен ұстайды. Белгі бойынша ойнаушылар өзіне қарай таяқты тарта бастайды. Кім қарсыласын жерден көтеріп алса, сол жеңіске жеткені.

**238. «Ақсақ қарға»**

Ойын эстафета түрінде ұйымдастырылады. Ойынның «Ақсақ қарға» аталуы ойыншының бір аяғы тізеден бүгіліп байланған болуы керек. Ойыншылар топқа бөлініп, белгіленген межеге бір аяқтары бүгілген түрде секіре жүгіріп бір-біріне аяқтары байланған белбеуді бере отырып жетулері керек. Әр ойыншының бір-бірінен арақашықтары ойыншылар саны мен ойын алаңының ұзындығына байланысты өзгеріп отырады. Қай топ ойыншылары белгіленген межеге бірінші келеді солар жеңімпаз аталады.

**239. Қысқа қайтармалы жүгіріс**

Бұл ойында жүгіру барысында төзімділікті көрсетуі маңызды. Қашықтық келісім бойынша 30-50 метр аралығында болады. Сөре мен межеге жалаушалар қойылады. Ойын мақсаты неғұрлым көп уақыт қайтармалы жүгіріске шыдау. Барлық қатысушылар жалаушадан, жалаушаға дейін жүгіреді. Жүгіріске шыдамаған ойыншы шыға береді осылай жүгірушілердің саны азая береді, соңында бір ғана жүгіруші қалады сол жеңімпаз атанады.

**240. «Жылжымалы нысана»**

Әр ойнаушылар тобы 8-10 адамнан бөлініп екі топ құрайды. Дайындық: Алаңға диаметрі 10-15 метрлік шеңбер сызылады. Бір топ ойнаушылар шеңбер ішінде тұрады, ал екінші топ шеңбер сыртын айнала тұрады және оларға бір доп беріледі. Ойын шарты: Шеңбер сыртында тұрған ойыншылар іштегі ойыншыларды доппен ұрып тигізіп ойыннан шығару. Шеңбер ортасындағы ойыншылар өздеріне допты дарытпау мақсатында доптан қашып секіреді, жүгіреді, айналады, бұрылып жалтарады. Доп тиген ойыншы ойыннан шығады. Осылайша барлық ортадағы ойыншыларды доппен ұрып шығарғанға дейін ойын жалғаса береді.

**241. «Ордағы қасқыр»**

Алаң ортасына ұзындығы 10 метр және ені 1 метр болатын қасқыр "іні" сызылады. Ойынға қатысушылардың үштен бір бөлігі "інге" тығылып қасқырларды бейнелейді. Қалған ойыншылар “қозылар” мен “лақтар” болып алаңның бір жағына жиналады. Жүргізушінің белгісі бойынша “қозылар” мен “лақтар” қасқыр "інінен" секіріп алаңның басқа жағына өтулері қажет. Осы уақытта “қасқырлар”, “қозылар” мен “лақтарды” ұстап алуға тырысады. Ойын шарты бойынша “қасқырларға” іннің сызығынан шығуға болмайды. Ал “қозылар” мен “лақтар” бұл сызықты баспаулары керек. Егер “қозылар” мен “лақтар” сызықты басып кетсе, онда ұсталынған болып саналады. “Қасқырлар” мен “қозылар, лақтар” саны теңелгенде, ойын тоқтатылады. Қасқыр «ініне» ойнаушылардың басқа үштен бір бөлігі тығылады, ойын осылай жалғаса береді.

**242. «Салт аттылар»**

Ойын алаңда немесе үлкен бөлмеде өтеді. Ойнаушылар екі топқа бөлініп, жұптасып тұрады. Ойынға тек қана ұлдар қатысады.

Ереже бойынша, әрбір жұптағының біреуі екіншісінің мойына мініп отырады. Екі “салт аттылар” тобы құрылады. Ойын шарты бойынша жоғарыдағы “салт аттылар” бір-бірін “ат” үстінен құлатулары керек. Жүргізушінің белгісі бойынша ойынды бастайды. Екі құрамадан ортаға екі “салт аттылар” шығады. Қай топтың “салт аттылары” көп құламаса, сол топ жеңген болып саналады. Ойынға екі топтың барлық "салт аттыларын” бірден қосуға да болады. Ойын аяғында жүргізуші жеңімпаздарды атайды және алдын ала дайындалған жүлделерді таратады.

**243. Көтермек**

Балалар екі топқа бөлініп, шеңбер жасап тұрады. Өз еркімен күшімді сынаймын, сайысамын деген екі бала ортаға шығады. Ойын мақсаты, екеуі бір-біріне қарама-қарсы тұрып білектерінен ұстап немесе белдерінен қапсыра ұстасып бір-бірін жерден көтеріп алу. Ойын күш қабілетін дамытады.

**244. «Қазан»**

Алаңға 5, 10, 15 және 20 метр сайын түзу сызық бойымен диаметрі 20 см келетін шұңқырлар қазылады. Әр ойыншыға 4 тас немесе доп беріледі. Ойнаушылар тұрған сызығынан кезекпен тастарды немесе кішкене доптарды шұңқырларға жермен домалатып түсірулері қажет. Әр шұңқырға бір доптан түсуі қажет, түскен шұңқырдың ретіне қарай ұпай беріледі. Бір шұңқырға екі доп түсіп кетсе, сол шұңқырдағы ұпайлар "жанып" кетеді. Кім көп ұпай жинайды, сол жеңімпаз атанады.

**245. «Шұңқырдан теңге алу»**

Ойынға қатынасушылар тең екі топқа бөлінеді, әрқайсысы жеке-жеке шыбық «атқа» мінеді. Ойынды бастаушы жүргізеді.

Ойын кезегі басталатын жерге сызық сызылады. Одан әрі 20—30 метрдей жерден тереңдігі бір қарыстай екі шұңқыр қазылады. Шұңқырға он-оннан тас салынады. Екі топтан екі сайыскер шығып сөре сызығына келіп қатарласып тұрады. Бастаушының белгісі бойынша сайыскерлер шыбық аттарымен құйғытып тас салынған шұңқырға қарай шаба жөнеледі. Жүгірген беттерімен шұңқырға жетіп, қолдарымен шұңқырдағы тасты іліп алып, әрі қарай жылдамдықтарын тежемеген күйде өтіп, көмбе сызығына жетеді. Шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды.

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

**246. Қармақ**

Ойыншылар араларынан «балықшы» деп аталатын ойыншыны сайлайды. Ортаға балықшы шығады. Оның қолында бір ұшына доп байлаған ұзын жіп болады. Балалар суда жіп жететін қашықтықта «балықшыны» айнала тұрады.

«Балықшы» допты айналдыра үйіріп, шеңбер бойында тұрған балалардың біреуінің басына тигізуі тиіс. Балалар «балықшының» қармағына ілікпес үшін суға сүңгіп кетулері керек. Бірақ жіп жететін қашықтықтан алыстауға болмайды. Қармақ басына тиген бала «балықшы» болып ортаға шығады. Ойын осылай жалғаса береді.

«Балықшы» деп отырғанымыз жіпке байланған допты айналдыра үйіруші адам. «Қармақ» дегеніміз доп. Егер доп баланың басына тисе, ол бала қармаққа іліккен болып саналады. Балалар суға сүңгу, тез жүзуді үйренеді.

**247. Үш орындық**

Ойын кең бөлмеде ойналады. Арқаларымен тақастырып үш орындық қойылады. Ойыншылар ойын басында кемінде төртеу болуы керек. Балалар ойын басқарушының белгісімен осы орындықтарды айнала жүгіреді. Ойыншылар жылдам айналып жүгіре бастаған кезде басқарушы отырыңдар деп дауыстайды. Сол кезде ойыншылар бос орындықтарға жылдам отыра қалулары керек. Ал орындыққа отырып үлгере алмағандар ойыннан шығады. Ойында үш кісі қалғанда осы үш кісі екі орындықты айнала жүгіреді. Сөйтіп, соңында екі ойыншы қалады. Енді олар бір орындықты айнала жүгіреді. Соңында бір адам жеңіп шығады. Ол ең жылдам ойыншы деп аталып, сыйлық алады. Кейде ойынды музыкамен басқарады, жүгіргенде музыка басталып, отырарда кілт тоқтатылады. Музыка ойынды көңілдендіріп, қыздыра түседі.

**248. Кім ұрды?**

Ойыншылар өздерінің арасынан біреуін алға шығарады. Ол бала арқасын жұртқа беріп, өзі теріс қарап тұрады да, оң қолымен бетін қалқалап, ал сол қолының алақанын оң қолтықтың астынан жіберіп ашып тұрады. Артында тұрған ойыншылардың біреуі кезекпен ашық тұрған алақанды соғып қалады. Сол кезде алақаны соғылған ойыншы, кім алақанды соққанын тауып алу мақсаты болады, тауып алса екеуі орын ауыстырады. Ал таба алмаса ойын әрі қарай жалғасады.

Арттағы тұрған ойыншылардың бірі алақанды соғып қалғаннан кейін ойыншылардың бәрі де (кім соққанын білдірмеу үшін) оң қолдарының бас бармақтарын жоғары көтеріп тұра қалысады. Әрине соққы жеген адам кім ұрғанын байқау үшін ойыншылардың қолдарына ғана емес, көздеріне де қарайды. Сөйтіп соғушыны анықтауға тырысады.

**249. Тоспа доп**

Бұл ойынды ұл балалар ойнайды. Ойын бастаушы ағаш таяқтың бір басын жоғары көтеріп ұстап тұрады. Қалған ойыншылар ұстап тұрған қолдың үстінен таяқты тұтамдап ұстай береді. Кімнің қолы таяқтың ең ұшына дәл келсе, сол доп ұрушы, ал оған таяу қолдың иесі доп беруші болады. Доп ұрушы мен беруші аралары 2-2,5 метрдей қашықтықта қарама-қарсы тұрады. Доп беруші бір, екі, үш деп санайды да, допты тез лақтырып ұрушыға береді. Доп ұрушы таяқпен допты аспандата, сонымен қатар ұзата қатты ұруға тырысады. Егер үшке дейін допты дәлдеп ұра алмаса, онда ұрушы мен беруші орын ауыстырады. Екінші ойыншы да дәл ұра алмаса, онда екеуі де ойыннан шығады. Олардың орнына келесі екі ойыншы келеді. Басқа ойыншылар ұрғаннан соң ұшқан допты ұстауға (қағып алуға) дайын тұрады. Әркім жылдам допқа жүгіреді де, оны қағып алып, доп берушіге қайта лақтырады. Доп беруші оны жерге түсірмей қағып алады да, ұрушыға тағы лақтырып береді. Егер доп беруші қағып ала алмай қалса, онда әлгі доп лақтырушы оның орнына тұрады. Ойын осылай жалғаса береді.

**250. Доп дарытпа**

Ойынға кішірек доп пайданылады. Ойыншылар екі топқа бөлінеді. Бірінші топтағылар шеңбер ішіне тұрады. Екінші топтағылар бірінші топтағыларды 10-15 метр қашықтықта шеңбер сыртында орай қоршап тұрысады. Доп сыртқы топқа беріледі. Олар шеңбер ішіндегі ойыншыларды дәлдеп доппен ұрып шығарулары қажет. Ал бірінші топтағылардың міндеті – бойларына допты дарытпау. Доп тиген адам ойыннан шығады. Сөйтіп ортадағы адамдар ойыннан шығып біткенше ойын жалғаса береді. Одан соң сырттағы топ іштегі топпен орын ауыстырады.

Келісім бойынша, ортадағы ойыншылардың бірі өзіне бағытталып лақтырылған допты жерге түсірмей қағып алса, ойыннан шығып қалған ойыншылардың бірі қайтадан ойынға кіреді.

Ойнаудың басқа түрі. Ойыншылар аралары 5-10 метрден үш қатарға тұрады. Екі шеткі қатардағылар ортадағы қатардағыларды доппен дәлдеп соғып тигізулері қажет. Ал ортаңғы қатардағылар өздеріне допты дарытпау үшін, үнемі қозғалып, жалтарып тұрады. Ортаңғы қатардағылар ойыннан шығып біткенше ойын жалғаса береді.

**251. Әріп таңдау**

Ойыншылар дөңгелене отырады. Әркім өзіне бір әріп А, Ә, Б, В, Г, Ғ, Д, Е немесе тағы басқа әріпті таңдап алады. Ойын басқарушы:

– Сен қандай әріп алдың?

– А.

Ойын басқарушы одан әрі берген сұрақтарына тек «А» әрпімен басталатын сөздермен жауап беруі керек. Сөздерді көп ойланып тұрмай, тез айтуы шарт. Мысалы:

– Сенің атың кім?

– Асан.

– Тегің кім?

– Ахметтегі.

– Қайдан келдің?

– Ақтөбеден.

– Қайда барасың?

– Алматыға.

– Немен барасың?

– Автобуспен.

– Онда не өседі?

– Алма.

– Тағы не?

– Алмұрт, алша.

– Сені Алматыда кім қарсы алады?

– Айдар.

– Оған сыйлыққа не әкелдің?

– Альбом, атлас, аквариум, т.б. осындай «А» әріппен бастаушы келесі ойыншыға (басқа әріпке) әр түрлі сұрақтар қояды. Қойылған сұрақтарға дұрыс жауап бере алмай, болмаса тоқтап қалған жағдайда, ойыншы ортаға шығып, көпшіліктің ұйғаруымен өнерін көрсетеді. Ойын осылай жалғаса береді.

**252. Әтеш төбелес**

Әтеш төбелес – ақсаңдай жүріп, иықтарымен қағысып күресу. Ойын жиналғандарды күлдіріп, көңілдендіреді. Бұл күресте ойыншылардың бір аяғын тізесінен бүгіп белбеумен байлап тастайды. Ойнаушылардың екеуі де тек бір аяқпен секеңдеп жүріп бір-бірін иықтарымен соғып құлатулары қажет. Қайсысы сүрініп жерге жығылса, сол ұтылады.

**253. Сымсыз телефон**

Қыз-жігіттер қатарласып отырады. Ойын не оңнан солға, не солдан оңға бір ыңғайда жүреді. Ойын басқарушы бірінші отырған адамға құлағына сыбырлап бір сөз немесе сөйлем айтады, естіген адам өз кезегінде естіген сөзін келесі ойыншыға өзгертпей жеткізуге тырысады, осылайша соңғы адамға дейін жалғасады. Ал ойын басқарушы соңғы адамнан бастап әлгі өзі айтқан сөзін сұрайды. Бастапқы айтқан сөз көп жағдайда өзгеріп жетуі мүмкін, соны қате естіп өзгерткен адам айыбын өтейді. Айып, әр түрлі ән салу, өлең оқу т. б. болуы ықтимал.

**254. Тасымақ**

Бұл ойында 2-3 жерге ыдысқа су құйып қояды, сол суды қарсы бетке 5-6 метр жерге қойылған бос ыдысқа (стақанға) қасықтап 2-3 адам тасиды.

*Ойынның шарты:* су таситын адам суды төкпей-шашпай, тез тасуы керек, қай команда ойыншысы суды төкпей, көп тасып жеткізсе жеңіске жетеді, жүлдеге ие болады.

**255. Ептілік**

Ойынға қатысушылар тепе-тең екі топқа бөлінеді. Он-он бес метрдей жерге меже белгіленеді. Әр топтан қолдарында бір кездей түзу таяғы бар екі-екіден ойыншы ортаға шығады да, қатарласа тұрып, таяқты алға созады. Бастаушы қос таяқтың үш жағына оның үстіне бір затты немесе қуыршақты тіктеп орналастырады. Сонан соң ойынды бастауға белгі береді. Әр топтың ойынды жүргізуге қатысқан ойыншылары таяқтарын тең ұстап, оның үстіне қойылған заттарды құлатпай, межеленген жерге дейін барып, қайта оралуға тиіс. Таяқ үстіндегі заттар құласа, ұпайдан құр қалады. Әр кезектің озып келген ойыншысы өз тобына ұпай әпереді.

Осы әдіспен ойынды жеке-жеке жалғастыруға да болады. Жеке ойыншы екі қолына екі таяқты ұстайды. Таяқтың ұшына зат қойылып немесе кішкене қуыршақ орнатылады. Сөйтіп, әлгі межеге дейін барып, қайта оралады. Қай топ заттарды түсірмей, көп ұпай жинаса сол жеңіске жетеді.

**256. Түйілген орамал**

Ойынға қатысушылардың санына шек қойылмайды. Ойынға ортасынан бірнеше жерінен түйілген орамал немесе белдік дайындалады. Ойынды түнде ойнаған кезде ақ орамал болғаны жөн.

Жеребі бойынша жүргізуші тағайындалады. Бір ойыншыға түйілген орамал беріледі. Жүргізуші барлық ойыншыларды қасына жинап алады да, «бір, екі, үш» деп дауыстайды. Осы кезде ойнаушылар жан-жаққа бытырап кетеді. Ал жүргізуші қолында түйілген орамалы бар ойыншыны қуалайды, мақсаты орамалды алу. Орамалды ұстаған ойыншы жүргізуші жете бергенде, қолындағы орамалды басқа ойыншыға лақтырады, орамалды қағып алған ойыншы оны келесі ойыншыға лақтырады. Ойыншылар орамалды жерге түсірмеулері қажет. Осылайша жүргізуші түйілген орамалды ұстап алғанша ойын жалғаса береді. Ұсталған ойыншыны көпшіліктің ұйғаруымен түйілген орамалмен арқасынан соғады, көбіне орамалмен соғу саны ойнаушылар санымен тең болады.

**257. Ортаға түспек**

Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді. Ойын алаңда өтеді. Жерге бір топ балалары еркін сиятындай үлкен төрт бұрыш сызылады. Жеребі бойынша бір топ ойыншылары төртбұрыш ішіне кіріп тұрады. Ойын басталған соң сырттағы ойыншылар тік төртбұрыштың ішіндегі ойыншыларды бір доппен дәлдеп ұра бастайды. Доп тиген бала сызықтың сыртына шығарылады. Егер іштегі ойыншы денесіне дарытпай, әрі жерге түсірмей өзіне лақтырылған допты қағып алса, сыртқа шығарылған өз тобының біреуін ішке кіргізіп алады. Тік төртбұрыштың ішінде жалғыз ойыншы қалғанда, ұтып жатқан топ оған 10 рет өзіне допты дарытпауға мүмкіндік береді. Ол бұл сыннан өтсе, сырттағы өз тобын түгел ішке кіргізіп алады. Егер допты тигізіп алса, ішке сырттағы ұтқан топ кіреді.

**258. Қамалды қорғау**

Ойын көгалда, алаңда өткізіледі. Ойынға орындық және бірнеше доп керек. Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойнаушылар шеңбердің бойына тұрады. Шеңбердің ортасына «қамал», яғни орындықты қояды да, ойыншы оны қорғаушы болады. Шеңбер бойында тұрған ойыншылар доппен қамалды атқылай бастайды, ал қорғаушы болса, допты «қамалға» тигізбеуге тырысады. Кімде-кім допты «қамалға» тигізсе, сол қорғаушымен орнын алмастырады. Ойын осылайша жалғаса береді.

**259. Бұрыш**

Ойынға қатысушылардың саны 5-10 бала болады. Ойнаушылар жүргізушінің бұйрығымен белгілі бір арақашықтықты сақтап (3-5 м) 4 ойыншы төрт бұрышқа тұрады. Жүргізушінің мақсаты осы екеуінің ортасында тұрып, олар орындарын ауыстырып тұрған кезде тезірек бос орынға тұра қалу. Әрбір ойыншының тұрған жерін сызып белгілеп қойса болады. Сөйтіп, орнынан айрылған ойыншы ойын жүргізуші болады да, өзіне бос орын іздейді. 10 ойыншы болғанда екі топқа бөлініп ойнайды.

**260. «Ат омырауластыру»**

Ойынға қатысушылардың барлығы шыбық «аттарға» мініп шеңбердің ортасына жиналады. Ойыншылар тең екі топқа бөлініп, бір топтағылар екінші топтағыларды белгілі бір уақыт аралығында шеңберден итеріп шығуға тапсырма беріледі. Шеңберден шығару иықпен итеру арқылы іске асырылады. Ойын жүргізушінің белгісімен ойыншылар шеңбер ішінен бірін-бірі ығыстырып шығара бастайды. Ығыстырғанда тек иықпен итереді, екі қолдарымен «аттарын» ұстайды. Ойынды шеңбердің ішіндегі қарсы топтың барлығы шыққанша да жалғастыруға болады.

**261. Жаяулату**

Ойынға 20-30 шаршы метр келетін алаң белгіленеді. Белгіленген алаң ортасына ойынға қатысушы 3-5 жаяу адам мен бір атты шығады. Жаяу ойыншылардың мақсаттары аттыны жаяулату. Ойынның шарты бойынша, жаяулардан қашқан аттының белгіленген алаңның сыртына шығып кетуіне болмайды. Жаяулар аттының атына тиіспей өзін ат үстінен аударып алу үшін 5-10 минут уақыт беріледі. Осы уақыт ішінде аттыны жерге түсіре алмаса, жаяулардың келесі тобы шығады.

**262. Жіп тартыс**

Бұл ойынға жастары шамалас келген ойыншылар қатысқаны тиімді. Екі ойыншы бір-біріне арқаларын сүйеп, аяқтарын алшақ қойып түзу сызықтың екі жағына тұрады. Аяқтарының астына жерге еңкейгенде қолдары жететіндей ұзындау үзілмейтін жіп қойылады. Жіп жіңішке болса ұштарын түйіп қоюға болады. Ойын жүргізуші:

Бір...

Екі...

Үш... деген кезде екі ойыншы да еңкейіп жіпті өз жағына тартып алуға тырысады. Қай ойыншы жылдам әрекет етіп жіпті өзіне тартып алса, сол жеңеді. Ойынды үш рет қайталатуға болады.

**263. Итеріспек**

Ойын кең жерде өтеді. Ойнаушылар санына шек қойылмайды. Ортаға үлкен шеңбер сызылады да, ортаға екі ойыншы шығады. Ойын шарты бойынша екі ойыншы да бір аяқтарымен секіріп жүріп, иықтарымен қағысып қарсыласын шеңберден итеріп шығаруы қажет. Иықпен итеріскен кезде ойыншы аяғын жерге тигізіп алса, жеңілгені болып саналады. Ойын осылай жалғаса береді.

**264. Ойла да орында**

Бұл ойынды бірнеше шағын топ болып ойнауға болады. Ойын басталар алдында әрбір топқа тапсырма беріледі: олар бір сөз ойлап табуы тиіс, бірақ ол сөздің буындарын не тұтас мағынасын іс-әрекет, қимылмен өзге топтың ойыншыларына түсіндіре алатындай етіп ойластырады.

Бұл ойынды әуелі бір топ ойнайды. Өзгелері қарап отырады. Мысалы: «Қасқыр» деген сөзді алайық. Ойнайтын топ үшке бөлініп, біріншісі «қа» дейді барлығы қасқырша алаң-жалаң етіп, жерді иіскелеп, бір нәрседен қорыққандай болып, не болмаса қойға шапқандай сыңай танытып, тақия, бөрікті ауыздарына тістеп қашқан болады; екіншісі «с... с... с...» деп ысылдайды; үшіншісі «қыр» деп сақалды не қазанды қырған болады.

Мұның мағынасын шешетін топтың ойыншылары өзapa ақылдасып, «қасқыр» сөзінің жасырылғанын ойлап табады да, «қасқыр» деп айқайлайды. Жасырған топ дұрыс болса шындарын айтады, ал дұрыс болмаса үндемей отыра береді. Егер «қасқыр» сөзін буынға бөлмей, тұтас жасырған болса, ойнаушы топтың көбі «қой» болып жайылып жүреді де, оларға бір-екі бала «қасқыр» болып шабады. Барып «қойларды» тісімен тартып жеген болып, онан тойғаннан кейін қырға қарай қашқан қасқырдың іс-әрекетін жасайды. Ойын аяқталғанда жасырған сөзді таппаған топтың ойыншылары өнер көрсетеді.

**265. «Сауатсыздықты жою»**

Ойынды бір топ болып ойнайды. Ойыншылар орталарынан сауат ашқыш «мұғалімді» тағайындайды. Қалғандары «хат танымайтындар» болып есептеледі. Ойын үшін жазық алаңда шеңбер сызылады да, ортасына «мұғалім», оны айнала «сауатсыздар» тұрады. «Мұғалім» екі қолын жайып, алаң ішіндегі ойыншыларға қарай жүгіреді. Куып жеткен кез келген ойыншыны құшақтай алады, ұсталған ойыншыға өзі қалаған сөздің бірінші буынын тез айтады, ұсталған ойыншы оған тез жауап қатуы керек. Мысалы «қа»... дейді. Оған ұсталған бала «қағаз», «қасқыр», «қалам» т.б. деп жылдам жауап беруі қажет. Тез жауап бере алған ойыншы хат таныған болып есептеледі де, енді ол «мұғаліммен» бірге, «сауатсыздарды» ұстауға кемектеседі. Сөйтіп ойыншылар түгел ұсталғанша ойын жалғаса береді. Ойын арасында «мұғалім» сауатын ашқан, яғни ұсталған шәкірттеріне нұсқау беріп, кімді ұстау керектігін айтып отыруына болады. Ойыншылардың қай-қайсысы да белгіленген ойын алаңынан сыртқа шықпауы керек.

**266. Күн мен түн**

Бұл ойынды өткізу үшін ұзындығы 40-60 м, ені 20-30 м алаң таңдап алынады. Алаңның дәл ортасынан көлденең сызық сызылады да, оған параллель етіп екі жағынан бір метр қашықтықтан тағы екі сызық сызылады. Ойыншылар саны жағынан бірдей, жас деңгейлері де шамалас екі топқа бөлінеді. Топтың біріне «күн», екіншісіне «түн» деп ат қойылады.

Ойын жүргізу үшін төреші тағайындалады. Төреші ортаңғы сызықтың екі жағына сызылған сызық бойына топтарды тұрғызады. Ойын шарты бойынша төреші атын атаған топ, екінші топтағы ойыншыларды мәреге жеткізбей қуалап ұстаулары керек. Төреші топтың бірінің атын атайды, мәселен: «күн» деп дауыстаса, «күн» тобындағылар «түн» тобындағы ойыншыларды мәре сызығына дейін қуып ұстайды. Ойынның мақсаты, қарсыластар тобынан көп адам ұстау.

Төреші ойыншыларды жаңылыстыру үшін, кейде «күн» деп, кейде «түн» деп қатарынан бірнеше рет айтуына да болады. Ал жалпы екі топ қууға да, қашуға да дайын болулары керек. Қай топ ойыншылары қарсылас тобынан көп адамды көмбеге дейін жеткізбей ұстап алса, сол топ жеңіске жеткен болып есептеледі.

**267. Қызыл жалау**

Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Топтың әрқайсысында ұлдар мен қыздар саны бірдей, жас мөлшерлері қарайлас болғаны дұрыс.

Ойынға төреші сайланады. Ойынға ұзындығы 50-100 м, ені де 50-100 метр келетін алаң таңдап алынады. Алаңның ұзындығының екі басына екі қызыл жалау қадалады. Ойын мақсаты бойынша бір топтың ойыншылары екінші топтың ойыншылары қорғаған қызыл жалауды жұлып алып алаңның екінші басындағы өз жалаушалары тігілген жаққа әкелу. Жалаушалар диаметрі 2-3 метр шеңбер ішіне тігіледі. Жалаушаны қорғаушылар шеңбер ішіне енулеріне болмайды. Төрешінің ойынды бастауға рұқсатынан кейін әр топ ойыншылары өздерін ұстатпай қарсы жақтағы қызыл жалау тігілген жерге жүгіріп жетуге тырысады. Ұстағанда ойыншының денесіне қуушының қолы тисе болды, қашушы ойыншы сол орында тұрып қалуы тиісті. Яғни ол қолға түсті деп есептеледі. Енді қолға түскен ойыншыны қолға түспеген өз тобының ойыншысы босатып алуына болады. Босату үшін ол өз жағы ойыншысы тұрған жерге келіп денесіне қолының ұшын тигізуі қажет, бірақ өзін қарсы жақ ойыншылары ұстап алмайтындай сақтық жасауы тиіс. Ойынды уақыт мөлшерінде ойнауға болады, мұндай жағдайда екі топқа теңдей уақыт беріледі де, сол уақытта қай команда ойыншылары қызыл жалауды өз жағына көп рет әкеледі сол жақ жеңген болып есептеледі.

**268. «Шыжылдауық»**

«Шыжылдауық» ойынын балалар көбіне жаз кезінде ойнайды. Ойнау үшін темірден жасалған шеңбер дөңгелектер қолданылады және дөңгелекті итеріп жүгіретін темірден жасалған көсеуге ұқсаған құралы болады. Ойнаған кезде бірнеше балалар жарыса жүгіреді, осы кезде әр баланың дөңгелегінен «шыжылдаған» әртүрлі дыбыстар шығады. Ойыншы мақсаты өз дөңгелегін итере жүгіріп, неғұрлым көп уақыт дөңгелекті құлатпай жүгіру.

**269. «Атпен қуу ойыны»**

Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Ойын жүргізуші тағайындалады. Ойнайтын алаңға қашықтығы 200-500 метр аралығындағы жерден екі көмбе белгіленеді. Көмбенің біреуіне таяқ шаншып басына алыстан көрінетін зат іледі, кигізеді де, екінші таяқшаның жанына ойынды жүргізуші өзі тұрады. Ойынға қатысатындардың әрбірінде шыбықтан мінген өз «аттары» болады. Екі топтан екі адамды сөреге шақырып, біреуінің қолына белбеу (немесе түйілген орамал) береді. Ойын жүргізушінің белгісі бойынша ойыншылар көмбеге қарай жүгіріп шабады. Белбеу алған ойыншы екіншісін көмбеге жеткізбей қуып жетіп, ұруы керек. Қуған ойыншы қашқан ойыншыны көмбеге дейін ұрып келуіне болады. Енді ойынға келесі екі атты шақырылады. Қай топтың ойыншысы көбірек қуып жетіп ұрса, сол топ жеңген болып есептелінеді.

**270. «Бүркіт» ойыны**

Ойынды жүргізу үшін биіктігі 25-30 см орындық не спортшылар отыратын ұзын орындық сәкі қажет болады. Сол орындықтың үстіне шығып, жүресінен отырған ойыншы, екі аяғының арасынан екі қолын әлгі орындыққа не сәкіге тіреп, еңкейіп барып, жерде жатқан тақияны не затты аузымен тістеп алуы қажет. Бұл ойынды орындағанда адамның екі тізесі шалқайып сыртына қарай көтеріледі де, дене салмағы екі қолының білегіне түседі. Ойын дене шынықтыруға, күш қуатын жетілдіре түсуге қолайлы.

**271. Судағы жасырынбақ**

Ойынға қатынасушылар суға түсерде бастарына резеңке арнайы бас киім киеді. Баскиіммен көздері де жабық болады. Бір ойыншы баскиім кимей ортаға шығады, оның қолында қоңырауы болады. Резеңке баскиім киген көздері жабық барлық жүзуші қоңырау соғып жүрген баланы іздейді.

Қоңыраушыны ұстап алған бала қалпақты қоңыраушыға кигізеді де, қоңырауды өзі алады. Өзі қуып жүргендерге ұстатпауға тырысады. Ойынға 10-20 ойыншының қатынасуына болады. Ойын суда жүзе білуге, дыбысты айыра білуге, сезімталдыққа үйретеді.

**272. Аяқпен күресу**

Күші теңдес болып келетін екі жігіт шалқасынан кілем үстіне қатарласып жатады да, бастары қарама-қарсы бағытта, аяқтары қатарласқан. Бұдан кейін сол жатқан беттерінде бірінің қолынан бірі (қатарласып жатқан жақтағы бір-бір қолдарымен) қатты қыса қолтықтасып алады да, әркім қатарындағы адамның жоғары көтерілген аяғын бір-бірін өкшесімен іліп алады. Мақсаттары – әркім өзінің қатарындағы адамның қалтасынан аяғымен іліп алып, басынан асырып аударып тастауы қажет. Осы мақсатты орындағаны жеңгені болып саналады.

**273. «Сірес»**

Бұл ойын күш сынасу үшін ойналады. Бір жігіт таза көгалды жерге немесе спорт залында төселген кілем үстіне екі қолын төбесіне қойып шалқасынан денесін сірестіріп ұстап жатады. Ол барлық буындарын қозғалмайтындай етіп ұстап, сіресіп, түзу жатуы керек. Екінші жігіт жатқан кісінің аяғының үстінен келіп, міне тұрады да, еңкейіп, екі қолымен оның тізесінің астынан айқастыра құшақтап, оны тік тұрғызғанша көтеруге тырысады. Сонда көтеруші адам күшті болса, оны көтерген сырықтай етіп тік тұрғызады. Көтере алмаса, қарсыласының айтқанын орындайды. Екінші кезекті жатқан жігіт алып, өз күшін сынайды.

**274. Дәл басу**

Бұл ойыншының көп-аздығына қарамай жиналғандардың қатысуымен ойнала береді. Балалар жиналып болған соң, бір бала тас не кішкене орындық затты тікесінен қойып, осыны дәл басу үшін балалардың көзін кезекпен байлап, 15—20 қадамдай жерге апарып тұрады. Көзін байлаған бала адымдап келіп, тігулі тұрған нәрсені дәл төбесінен басуы керек. Баса алмаса, айып тартады. Кім дәл басса, сол бала жеңіп шығады. Ойын көгалда, жазық алаңда, тегіс аулада өткізіледі. Ойын бағдарлай білуге, сезімталдыққа үйретеді.

**275. Кім жылдам?**

«Кім жылдам?» ойынына екі-екіден бөлініп қатынасады. 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 немесе жіп тастайды да, «бір, екі, үш» деп санайды. «Үш» дегенде кім еңкейіп белбеуді бұрын алса, соның жеңгені. Бұл адамның өз денесін еркін меңгеріп, сақтықпен тез қимылдауының нәтижесінде жүзеге асады. Ойынға келесі ойыншылар шығады. Ойын осылай жалғаса береді. Екінші кезекте әр жұптың жеңімпаздарымен арадағы жарыс болады. Ең соңында жеңген екі ойыншы қалады. Сол екеуінің қайсысы жеңіп шықса, сол жеңімпаз атанады.

**276. Қабырға доп**

Қабырға доп ойнаушыларға ептілік, дәлдік, санау, шыдамдылық, секіргіштік, жылдамдық, ептілік сияқты дене қабілеттерін жетілдіруге үйретеді. Қабырға допты ойнау үшін кішкене алақанға сиятындай доп қажет. Бұрында допты көктем кезінде сиырдың түлеген жүнінен жасап алатын. Ойынды 2 адамнан 4 адамға дейін топталып ойнаған тиімді. Ойнау үшін үйдің қабырғалары тиімді болып келеді. Ойынды бастау үшін ойыншылар арасында өзара санамақ арқылы келісім жасалады.

Ойын мазмұны:

1. Ойыншы қабырғаға қарап тұрған бойда алдымен алдын ала келісілген сан бойынша (мысалы 5 реттен) оң және сол қолымен допты қабырғаға соғып түсірмей орындап шығуы керек;

2. Ойыншы допты қабырғаға соғуды екі қолымен (5 реттен) орындайды;

3. Ойыншы допты қабырғаға соғуды енді маңдаймен (5 реттен) орындайды;

4. Ойыншы допты қабырғаға соғуды енді допты ұстаған қолын артынан орап лақтыру арқылы (оң және сол) 5 реттен орындайды;

5. Ойыншы допты алға қабырғаға соғу барысында қабырғадан қайтқан допты оң және сол аяғын көтеру арқылы астынан өткізіп, допты ұстап алуы қажет.

Ойынды келісім бойынша түрлендіріп өткізуге болады.

**277. Сандық толтыру**

Балалар арасында жиі ойналатын ойын. Ойын мақсаты қашықтықта тұрған сандық жәшігіне ойыншық заттарды алыстан тұрып лақтырып толтыру қажет. Ойын дәлдікке баулиды. Затты лақтыруды бір немесе екі қолмен лақтыру, қарамай тұрып лақтыру сияқты түрлендіріп өткізуге болады.

**278. Әріп таңдау**

Ойнаушы балалар дөңгелене отырады. Бір ойыншыны басқарушы етіп тағайындайды. Ойынды жүргізуші отырғандарға әріптерді өзінің қалауы бойынша таратып береді. Ойын шарты бойынша әр бала өзіне берілген әріп бойынша жүргізуші сұрақтарына жылдам, жаңылмай жауап беріп отыруы қажет. Мысалы «А» әрпі келген ойыншы тек «А» әрпінен басталатын сөздермен жауап береді.

* Сенің атың кім?
* Асан.
* Фамилияң кім?
* Ахметов.
* Қайдан келдің?
* Ауылдан.
* Қайда барасың ?
* Алматыға.
* Немен барасың?
* Автобуспен.
* Онда не өседі?
* Алма.
* Тағы не өседі?
* Алмұрт, асқабақ, алша.
* Сені кім қарсы алады?
* Айдар.

Сұрақтар осылай жалғаса береді. Жүргізуші қалауы бойынша келесі ойыншыдан сұрақтарды сұрай бастайды. Жауап беруге үш рет алақан соққанға дейін уақыт беріледі. Сұраққа тез дәл жауап бере алмаған ойыншы қателескені үшін отырған ойыншылардың арттарынан секеңдеп бір аяқтап, жан-жануарлардың дауысын салып айналып келіп орнына отырады. Ойын барлық әріптер жауап бергенше жалғаса береді.

**279. Ағашқа өрмелеу**

Ағашқа өрмелеу ойыны мереке-тойларда арнайы ұзын тік ағаш дайындалып, соның басына көмекші құралдарды қолданбай өрмелеу арқылы ұйымдастырылады. Ағаштың басына арнайы жүлде байланып, ілінеді, жүлде кім өрмелеп ағаш басына жетіп шешіп ала алса, соған беріледі. Ағашқа өрмелеу өсіп тұрған биік ағаштың бұтақтары арқылы ең биігіне шығу түрінде де болуы ықтимал.

**280. Қолмен шеге қадау**

Қолмен ағашқа шеге қадау адамның қол мықтылығын, ептілігін сынайтын ойын түрі. Шеге қадау арнайы жаттығуды қажет етеді. Қадайтын шеге түрі мен ағаштарды әр орындаушы өз ыңғайына қарай таңдап алып жаттығады. Шегені қадау адамның дене күш қабілетімен қатар, күш-жігерінің мықтылығын сынайды.

**281. Аяққа қап киіп жарысу**

Бұл ойынды бірнеше топқа бөлініп ойнаған қызықты болады. Топтағы ойыншылар саны тең болғаны дұрыс. Алаңға аралары 20-30 қадам болатын екі сызық сызылады. Бірі мәре, бірі сөре сызығы болып белгіленеді. Сызықтың орнына айналып өтуге қолайлы тас, шаншылған таяқтарды да қолдануға болады. Ойын шарты бойынша әр топтағы бірінші тұрған ойыншы аяқтарына қапты киіп сөреде тұрады. Ойыншылар мақсаты аяқтарына киілген қапты қолдарымен түсіп кетпейтіндей жоғары ұстаған бойда, берілген белгі бойынша сөреден қосаяқтап секірген бойы мәрені айналып өтіп, қайтадан сөре сызығына жылдам жетуге тырысады. Қайтып сөреге жетісімен аяғына киілген қапты жылдам шешіп, өзінен кейінгі ойыншыға береді. Қапты алған ойыншы жылдам аяғына киіп жарысуды жалғастырып кетеді. Қай топтағы ойыншылардың барлығы жарысты бірінші аяқтайды, сол топ жеңімпаз болады. Ойын секіруді, топтасып жарысуды үйретеді.

**282. Қуаласу**

Ойыншылар санына шек қойылмайды. Ойнаушылар екі топқа бөлінеді . Алаңға сөреден қашықтығы 60-100 метрдей жерге арасы 10-20 адымдай екі көмбе белгіленеді, екеуіне жалауша тігіледі. Жүргізушінің хабарымен екі топтан екі ойыншы сөреге шақырылады. Біреуіне белбеу немесе түйілген орамал беріледі. Ойын жүргізушінің белгісі бойынша ойыншылар қарсыдағы өз көмбесіне қарай жүгіреді. Белбеу алған ойыншы екінші ойыншыны жалаушаға жеткізбей қуып жетіп, қолындағы белбеумен ұруға тырысады, көмбеге дейін ұруына болады. Межеге жеткен соң белбеуді ұстаған ойыншы белбеуді жерге тастай сала, өзі кейін сөреге қарай қашады. Белбеуді екінші ойыншы ала салып қашып бара жатқан қарсыласын сөре сызығына жеткізбей қуып жетіп, ұруға тырысады. Қарсыласына жете алмай, белбеуді жұмсай алмаған ойыншы ұтылған болып есептелінеді.

**283. Қыста арқан тарту**

Бұл ойынды ойнау үшін, бес-алты бала тартқанда үзілмейтін арқан және жалпақтығы 20-30 см келетін, ұзындығы 1 метрдей екі тақтай дайындалады. Ол тақтайлардың ортасын арқан өтетіндей етіп теседі. Енді қарды аққалаға ұқсатып үйеді де, оның орта шенінен таяқпен тесіп, әлгі арқанды өткізеді. Содан кейін тақтайшаның екеуін арқанның екі ұшына кигізеді, тақтайшаларды аққалаға екі-үш қарыстай тақап қалғанда арқанды түйеді. Бәрі дайын болған соң, балалар екі топқа тең бөлініп, арқанды екі жаққа тартады. Аққала қалай құласа, сол топ жеңіп шыққан болады. Жеңілген топ аққаланы қайта жасайды. Ойын қайта басталады.

**284. Батыр бала**

Ойынға екі бала қатысады. Олар қарама-қарсы бірінің көзіне бірі қарап тұрып бір-бірінен:

Бірінші бала:

* Көлге барасың ба? – деп сұрайды.
* Екінші бала:
* Барамын деп жауап береді.

Бірінші бала:

* Шөлге барасың ба?

Екінші бала:

* Барамын.

Бірінші бала:

* Қорықпайсың ба?

Екінші бала:

* Жоқ.

Бірінші бала оның көзіне тіптен таяп келіп, «суф» деп үрлеп қалады. Екінші бала осы кезде кірпігін қақса жеңіледі. Ойын кезінде қойылатын сұрақтар әртүрлі болып өзгере береді.

**285. Клек ойыны**

«Клек» ойыны көктем, жаз айларында ойналады. Ойынға 3-тен 6 балаға дейін топталып ойнағандары тиімді болып келеді. Әр бала өздерінің ұстауларына және лақтыруларына қолайлы ұзындығы 50 см-ден 1 метрге дейін келетін ағаш таяқтар сайлап алады. Алаңға қабырғалары 40 см дейін келетін шаршы сызылады, оның дәл ортасына **«**клек» ағашы тігіледі. Тігілетін «клек» ағашының биіктігі мөлшермен 15 см жуандығы балалардың лақтыратын ағаштарының жуандығындай болса жарайды. Шаршы сызықтан қашықтығы 1,5 метрдей, ұзындығы да 1,5 метрдей келетін сызық, дәл осындай қашықтықта екінші және үшінші сызық сызылады. Ойынды бастау алдында кім «Клекті» бірінші соғатын және одан кейінгі соғатын балалар ретін және қай бала «Клектің» жанында тұратынды анықтау үшін, ойыншылар ішіндегі ең ұзын таяқты жоғары лақтырып оны бір ойыншы бір қолымен орта шенінен ұстап алуы қажет. Осы ұсталған жерден бастап келесі ойыншы алақанымен ұстайды, барлық ойыншы осылай қайталай береді, ең соңында қай ойыншы таяқтың ең жоғары жағынан кезегі келгенде ұстаса, сол бірінші болып «Клекті» соғады. Осылай таяқты екіші рет ең жоғары жағынан ұстаған екінші, сол сияқты үшінші, төртінші т.б. болып кезек алады, ең соңында қалған ойыншы «Клекті» ұстаушы болып тағайындалады. Ойыншылар міндеті шаршы алаңда тігілген «Клекті» таяқтарымен дәлдеп соғып, неғұрлым алысқа ұшырып жіберуге тырысады. Тігілген «Клекті» күзетуші ойыншы мақсаты таяқ тиген «Клекті» ұшып барып түскен жерінен жылдам жүгіріп алып келіп шаршы алаңға «Клек» деп дауыстап тігуі қажет.

Ал «Клекті» соққан ойыншы мақсаты, өзінің таяғын түскен жерінен жылдам алып «Клекті» күзетуші ойыншыдан бұрын шаршы алаңға жетіп өз таяғын шаршыға «Клек» деп тигізуге тырысады. Егерде «Клекті» күзетуші шаршыға бірінші болып жетсе, онда таяқпен соққан ойыншы «Клекті» күзетушінің міндетін атқарады. Ал таяқпен «Клек» соғушы бірінші болып жетсе, онда ол ең алыста сызылған сызықтан шаршы сызыққа жақын келесі сызықтан «Клекті» соғуға мүмкіндік алады. Ал «Клекті» соғушы таяғын «Клекке» тигізе алмаса, онда «Клекті» күзетуші «Клекті» жылдам орнынан көтеріп «Клек» деп дауыстап орнын тигізе алмаған ойыншыға береді. «Клекті» соғу келесі ойыншыға өтеді. Ойыншылардың барлығының мақсаты «Клек» тігілген шаршыға жақын орналасқан сызыққа жетіп, «Клекті» неғұрлым алысқа ұшырып соғу болып табылады.

**286. Аңдар жарысы.**

Ойыншылар саны: 10-30 адам. Өткізетін орын: ойын залы, спорт алаңы.

Ойынға дайындық: ойынға қатысушылыр 2 топқа бөлінеді. Алаң басындағы сызыққа қатарға тұрады. Ойын жетекшісі тағайындалады. Қатарда тұрған ойыншылардың әрқайсысына ретпен аңдардың аттары беріледі. Әр ойыншы өздеріне берілген аң аттарын жаттап алулары керек.

Ойын мазмұны: ойын жетекшісі дауыстап қалаған аңның атын айтып шақырады. Аты аталған ойыншылар жылдам жүгіріп алшақта тұрған затты, допты айналып өз орнына қайтып келуі керек. Қай топтың ойыншысы бірінші келсе, өз тобына бір ұпай қосады. Жетекші қай аңды шақыратынын өзі біледі. Бір аңды қатарынан екі рет шақыруға да болады. Жүгіріп келгеннен кейін ойыншы өз орнына жылдам тұруы тиіс. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңіске жетеді.

Ойын ережесі: егер бір топтан қателесіп басқа ойыншы жүгіріп келсе ұпай есептелмейді. Өз тобының ойыншысы аяғына дейін жүгірмесе, ұпай келесі топқа беріледі.

Ойын жетекшісі ойын ережесін бұзбауын қадағалап отыруы керек, топтарды бір қатарға тұрғызып ойнатуға да болады.

Ойынның педагогикалық маңызы: ойын оқушының шапшаңдық, ептілік, күш дене қасиетін дамытып, ұйымшылдыққа достарының алдындағы жауапкершілікті сезінуге, тез шешім қабылдауға, байқампаздыққа тәрбиелейді.

***Ермек ойындар***

**287. «Әупірім-әупірім, әуп» ойыны**

Бірнеше бала «әупірім-әупірім, әуп» деп айтып, соңғы «әуп» деген кезде ауыздарына ауаны көп етіп толтырып ұстап қалады. Ойын шарты бойынша толған ауаны көп уақыт ауызда ұстап тұрулары керек. Ойыншылар бір-бірін күлдіруге тырысып әртүрлі әрекеттер жасайды. Ойын соңында балалар ауыздарына толған ауаны екі қолдарымен қыса басып, әртүрлі дыбыстар шығарып аяқтайды.

**288. Шертпек, Кертоқай (Кертұқыл), Тоқай (тоқымақ).**

Балалар мен ересек адамдар арасында бір-бірінен шертпек, тоқай, кертоқай алулары жиі кездеседі. Шертпек, тоқай, кертоқай алу көбіне біреу ойын шартын бұзса немесе келісілген шартты орындай алмаса, айып ретінде қолданылады. Шертпек қол саусақтарының бірімен шерту арқылы орындалады, шертпекті барлық саусақтармен де орындауға болады.

Шертпек түрлері:

* маңдай шертпек;
* төбе шертпек;
* желке шертпек;
* құлақ шертпек;
* мұрын шертпек;
* самай шертпек;
* иек шерпек болып бөлінеді.

Кертоқай (Кертұқыл) қолдың бас бармағын төбеге қадау арқылы басталып, жұмылған жұдырық саусақтарының ортаңғы буыны қырынбастың құйқасына батыра жылдам реп өту арқылы орындалады. Осы әрекетті кері орындауға да болады. Ойын барысында айып салмағының ең ауыры ретінде «Тоқай» (Тоқымақ) алу да бар, оны орындау барысында бастың төбесіне шынтақты батыра тіреп барып, жұмылған жұдырықпен бастан қағып өту түрінде орындалады. Өзара келісім бойынша он шертпектің орнына бір «кертоқай», он кертоқайдың орнына бір «Тоқай» (Тоқымақ) қолданып жатады.

**289. Қойтақым**

Қойтақым қазақтың ермек ойындарының бірі болып табылады. Қойтақымды үлкен ер адамдар балалардың ер жетіп қалғандығын сынау үшін, қолмен мытығанда шыдамдылығын немесе ойынбұзар ретінде де қолдануы ықтимал. Қойтақым қол саусақтармен адамның сан етін қатты қысу арқылы орындалады. Сан етті қатты қысу барысында оған шыдас беріп, дыбыс шығармай төзу баланың мықтылығын, төзімділігінің жақсы екендігінің көрінісі болып қабылданады. Ал қойтақым алу кезінде баланың дауыс шығаруы, ойбайлауы, жылауы оның әлсіздігін көрсетеді деп саналады.

**290. Алақан қысу**

Алақан қысу ойыны адамдар арасында бір-бірінің қол саусақтарының күшін сынау мақсатында ойналатын ермек түрі болып саналады. Алақан қысуды оң қол мен оң қол, сол қолмен сол қол саусақтарын қысу арқылы орындайды. Қысу кезінде күш пен шыдамдылық сыналады.

**291. Қозы ұстау**

Қазақ халқының мал бағу шаруашылығына қажеттіліктен туындаған малды ұстау, бұғалықтау, байлау шеберлігін меңгеру арнайы машықтануды қажет етеді. Соның бірі – қозы ұстау. Қозыны жылдам ұстап алу, қой төлдеп қозыны жетілдіру, емізу, енесіне табыстыру, адасқан қозыны ұстап әкелу сияқты кездерде өте қажет. Қозыны ұстау барысында оған байқатпай жақындау, ұстайтын қозының басқа қозылардың немесе қойлардың қай жағында болуын есептеу, байқатпай елеусіз қозының артынан келу, қозының артқы аяғынан дәл ұстай білу, күн сәулесінің түсу жағын бағдарлау, жел жақтан келмеу сияқты қозының сезімталдығын төмендететін жағдайлардың барлығын ескеріп барып әрекет ету, ұстаудың сәтті болуына жол ашады. Қозы ұстаушылардың арасында да мақтауға тұратын епті ұстаушылардың бар болуы, жақсы қаблеттілікке бағаланады. Қажет болғанда қозы ұстаудан өзара жарысып отыру да ұйымдастырылады, ол адам шеберлігін көрсету болып табылады.

**292. Қошқар сүзістіру**

Қой бағу кезінде отар ішінде жүрген қошқарлардың бір-бірімен сүзісіп жатқандарын байқауға болады. Қазақ балалары ермек ретінде уақыт өткізбекке бір-бірімен бәске келіп, мал ішіндегі қошқарларды, кей жағдайда басқа отардағы қошқарды арнайы айдап әкеліп бір-бірімен сүзістіріп ермек етеді. Қошқарларды сүзістіру үшін бір-біріне қарсы қойып, бастарын түйістіріп итерген кезде қошқарлар бір-бірімен сүзісіп кету жағдайлары жиі болады.

**293. Қай қолымда?**

Ойын екі адам арасында ойналады. Қол уысы қуысына сиятындай жасыруға қолайлы бір зат таңдалып алынып, екі қолдың біріне жасырып, қолдарын артқа ұстаған бойда «Қай қолымда?» – деп жасырған адам сұрайды. Затты табушы адам «оң қолыңда немесе сол қолыңда» деп өзінің қалаған қолын көрсетеді. Затты жасырушы адам екі қолын алдыға созып затты іздеушінің айтқан қолының алақанын жазып көрсетеді. Егерде жасырған зат табылса, ойыншылар орын ауыстырады, ал таба алмаса жасырушы қайтадан жасырады, ойын жасырған зат табылғанша жалғаса береді. Бұл ойынды кезек алу үшін немесе талас болған жағдайдың шешімі үшін де қолдануға болады.

**294. Су жалатпақ**

Ойын ептілікті қажет етеді. Ойыншылар судың өзен көлдің жағасында тұрып, қолдарына өздері таңдап алған дөңгелек және жалпақ келген тастарды су бетіне жалата лақтыру арқылы кімнің тасы су бетінде жалатуды көп орындағандығын санау арқылы жарысады. Бұл ойынға жақсы ептілік қажет.

**295. Зырылдауық**

Зырылдауықты дайындау үшін екіқабатталған, ұзындығы 20-40 см болатындай жіп алынады да жіпке тұйықтамай тұрғанда ортасында 2 тесігі бар үлкендеу түйме немесе соған ұқсас жалпақ келген зат алынып, жіп тесіктерден өткізілгеннен соң тұйықталады. Жіптің арасына екі қолдың алақанын өткізіп, түймені алға немесе артқа қолдың көмегімен жіп шиыршықталатындай қозғалысқа ендіреді. Түйме айналысқа түскен сәттен бастап екі алақанды жайлап екі жаққа қарай тарту және босату арқылы жіптің кері немесе алға қарай шиыршықталуын қамтамасыз етеді, осы кезде жіпке ілінген түйме зырылдауықша алға немесе кері қарай жылдам айланысқа түседі. Түйменің неғұрлым жылдам және ұзақ айналуын қамтамасыз ету ойын шарты болып саналады. Бұл ойынды көбіне уақытты өткізу ермегі ретінде немесе адамның сабырлылығын сақтау үшін пайдаланады.

**296. Өгіз жығу**

Күшін және ептілікті көрсету мақсатында малды ұстау, оны жерге жығу сияқты өнерлерін көрсету мал баққан адамдардың арасында кеңінен тараған. Соның ішінде өгізді мүйізінен ұстап мойнын бұрап жерге жығу, бір жағынан кәсіптік мақсатта қолданылса, екінші жағынан ермек ойыны ретінде де қолданылған. Жығу барысында өгіздің аяғын байлауға болмайды.

**297. Қарын тірестіру**

Бұл ермек ойынды көбіне той-томалақта қызық үшін ойнайды. Ол үшін екі кісіні ортаға шығарып, сыртынан олардың еркін қозғалуларына жететіндей шеңбер сызады. Ойыншылар ортаға шығып, екі қолдарын арттарына ұстаған күйде тек қарындарымен итерісулері арқылы бір-бірін шеңбер сыртына шығарулары ойын шарты болып саналады. Ойыншыларды таңдау кезінде қарындары үлкен, алға салбырап шыққан адамдарды алған қызықты болады.

**298. Су астынан зат алу**

Ойын суы терең келген өзен, көлдерде ойналады. Ойын шарты бойынша арнайы суға жылдам бататын затты алдымен ойыншыларға көрсетіп барып, артынан суға лақтырады. Ойынға қатысушылар сүңгіп барып сол затты судан алып шығулары қажет. Суға лақтырылған заттар бірнешеу болуы да ықтимал. Кім сүңгіп барып затты тауып судан алып шықса немесе кім көп затты тапса сол жеңімпаз болады. Ойынды күрделендіру мақсатында ойыншыларға заттың қай жерге түскенін көрсетпей лақтыруға болады.

**299. Үрлеп құлату**

Ауызбен үрлеп тігілген затты құлату, ермек ойыны ретінде де қолданылады. Ойынға бір-біріне жастары шамалас адамдардың қатысқаны дұрыс. Ойын өкпе жұмысын жақсартып, демді жылдам шығаруына көмектеседі. Ойын үшін қағаздан жасалған немесе басқа жеңіл заттар дайындалады. Өзара келісім бойынша үрлеуге белгіленген қашықтыққа заттарды қатарластырып тізіп қояды. Кезек алған ойыншы жылдам үрлеп дем шығару арқылы заттарды орындарынан жылжытулары немесе құлатулары қажет. Кім көп затты құлатса, сол жеңімпаз аталады.

**300. Көз қарастыру**

Көз қарастыру ойыны балалар арасында жиі ойналады. Ойын шарты бойынша екі ойыншы бір-біріне жақын келіп бірінің көзіне бірі қадала қарап тұруы керек, осы кезде көз кірпігін қақпай және көз жанарын басқа жаққа аудармай ұзақ қозғалмай тұру, ойын шарты болып саналады. Кім кірпігін қағып қалса, жанарын басқа жаққа аударса немесе қозғалып, сөйлеп, күліп жіберсе, сол жеңілген болып саналады.

**301. Саусақ жазу**

Саусақ жазу ермек ойыны болып табылады. Ойын шарты бойынша саусақтарын қатты жұмып тұрған баланың саусақтарын қолмен жазу керек. Саусақты жазу кезінде тырнауға, шымшуға не бұрауға болмайды. Кей жағдайда алақанға қысып ұстаған затты, саусағымды жазып алсаң ғана беремін деген шарт қойылуы ықтимал.

**302. Қарыс жарыстыру**

Қарыс жарыстыру балалар арасында жиі ойналатын ойын. Бұл ойынды саусақ жылдамдығын арттыру үшін немесе бір нәрсеге алдыңғы кезек алу үшін де қолданады. Қарыс жарыстыруды екі адам арасында жазық жерге немесе үй қабырғасына белгіленген қашықтықты кім бірінші қарыстап жылдам өтуге арнап өткізеді. Қол саусақтарының дұрыс қарысталғандығын анықтайтын адам тағайындалады.

**303. Өрден домалау**

Өрден домалау жаз, қыс айларында балалар арасында кеңінен тараған ойын түрі. Бірнеше бала биіктеу қыраттың үстіне шығып, төменгі етегіне дейін кім жылдам домалап барады деп жарысады. Домалау қыратқа көлденең жатып дененің қырымен айналып домалау арқылы орындалады. Домалау барысында қолды қусырып алуға болады және екі аяқты бір-біріне қыса ұстап домалау тиімді болып келеді. Ойынды екі-екіден немесе барлығы қырат төбесінен бірдей бастайды, кім қырат етегіне бірінші домалап түседі сол жеңген болып табылады. Ойын тепе-теңдікті сақтау, жылдам домалау, шыдамдылықты арттыру сияқты қажетті дене қаблеттерін дамытады.

**304. Саусақ жасыру**

Ойын қолдың ортаңғы саусағын табуға негізделген. Екі немесе бірнеше ойыншылар алдымен кім саусағын жасырушы болатынын келісіп алады. Саусақ жасырушы басқа ойыншыларға көрсетпей бес саусағының орындарын саусақтарды майыстырып ауыстыру арқылы ортаңғы саусағын жасырады. Жасырылған қолсаусақтарының сыртынан келесі қолдың алақанымен саусақтардың тек ұштары көрінетіндей етіп орай ұстап көрсетеді. Саусақ табушы ойыншы ұштары ғана көрініп тұрған саусақтардың ішінен ортаңғы саусақ деп белгілеген саусақтың ұшынан шымши ұстай «осы» деп бір саусақтың басынан шымшып ұстап тұрады. Егер ортаңғы саусақты дәл тапса, жасырған баламен орын ауыстырып, өзі саусақ жасырады. Егерде табу дәл болмаса, онда таба алмаған ойыншыдан шертпек алынады, немесе дәл таба алмаған балаға айып ретінде өлең, тақпақ айтқызып немесе басқадай тапсырмалар орындау бұйырылады.

**305. Байқап қал!**

Бұл ойынға екі топтың балалары қатысады. Топ басшылары стол үстіне 15-20 ұсақ нәрселерді (калам, ойыншық т. б.) қойып бетін шүберекпен жабады. Екі жақтың топ басқарушылары өзгелерге көрсетпей стол үстіндегі заттардың тізімін жазып алады да, басқа топ балаларына 10-15 секунд заттарға қарауға уақыт береді де, оларға көрген нәрсенің тізімін жазып келуді тапсырады. Қай топтың балалары стол үстіндегі көрген нәрселердің түрін дұрыс және көп жазып келсе, сол топ ұтқан болып саналады.

**306. «Жігі-жігі балдай»**

Аяғын басып жүре бастаған баладан бастап 4-5 жасқа дейінгі балаларды жылдам жүгіртуге арналған ермек ойынның бірі «Жігі-жігі балдай» деп аталады. Оны ойнау үшін баланың бір қолынан үлкен адам ұстаған бойда, өзінің тұрған жерінен шеңбер бойымен баланы жылдамдата жүгірте бастайды осы кезде өзі де, бала да «Жігі-жігі балдай» деп дауыстап айтады. Баланы біраз оңға қарай жүгірткен соң, ұстаған қолын ауыстырып кері қарай жүгіртеді. Жылдам жүгіру барысында баланың аяғын жерден көтере де айландыруға болады.

**307. Аяқ басу**

Ермек ойындардың бірі – «Аяқ басу». Балалар екі-екіден бөлініп алып бір-біріне қарама-қарсы тұрып, бірінің аяғын бірі басуға әрекеттенеді. Аяқты басу үшін жылдам қозғалып, епті болу қажет, олай болмаған жағдайда өзіңнің аяғыңды қарсыласың басып үлгеруі мүмкін. Аяқты басу кезінде секіру, бұрылу, аттау сияқты қимылдарды тез орындау қажет. Келісім бойынша екі бала бір-бірінің қолдарынан ұстап тұруларына да болады.

**10. Қазақтың ұлттық халық ойындары және спорт тізімі**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Қазақтың дәстүрлі еңбек-тұрмыс, салт, ойын-сауық ойындары** | | | | | | |
| № | **Ойындар аттары** | | **Ойынды ұйымдастыру түрі – топтық және**  **жекелей** | **Ойынға қажетті негізгі қимыл-қозғалыс түрлері** | **Ойынға керекті зат құрал-жабдықтар** | |
| 1 | Екі аяз | | Топтық | Жүгіру, байқампаздық | Қажет емес | |
| 2 | Жаяу көкпар | | Жекелей, топтық | Жүгіру, лақтыру, тарту | Нығыздалған доп, заттар | |
| 3 | Түлкі мен тауық | | Жекелей, топтық | Жүгіру | Орындықтар | |
| 4 | Қашарман | | топтық | Жүгіру, лақтыру, дәлдеу | Доп | |
| 5 | Ақ серек, көк серек | | Топтық | Жүгіру | Қажет емес | |
| 6 | Қақпан ойыны | | Топтық | Жүгіру, секіру | Қажет емес | |
| 7 | Аңшылар мен үйректер | | Жекелей, топтық | Жүгіру | Қажет емес | |
| 8 | «Алал-ай», «бұлал-ай», «солал-ай» | | Топтық | Жүру, еңкею | Тас, бас киім | |
| 9 | Арынды арқан | | Жекелей | Секіру | Жіп, арқан | |
| 10 | Тобық жасыру | | Жекелей | Шыдамдылық, байқампаздық | Тобық сүйегі | |
| 11 | Қарақұлақ | | Жекелей | Секіру | Қап | |
| 12 | Шембике | | Жекелей | Секіру | Көмбе белгісі | |
| 13 | Алтыбақан | | Жекелей, топтық | Тепе-теңдік | Алтыбақан | |
| 14 | Бұғнай | | Жекелей, топтық | Сергектік, жылдамдық | Қажеті жоқ | |
| 15 | Жілік сындыру | | Жекелей, топтық | Күш | Жілік | |
| 16 | Ақ сүйек | | Жекелей, топтық | Байқампаздық, жылдамдық | Жілік сүйегі | |
| 17 | Себет | | Жекелей, топтық | Батылдық,шеберлік | Қоршау, от | |
| 18 | Қасқұлақ | | Топтық | Байқампаздық, жылдамдық | Ақ орамал | |
| 19 | Соқыр теке | | Топтық | Тапқырлық | Орамал | |
| 20 | Бестас, Қақпақыл, Тоғызтас | | Жекелей | Ептілік | Тастар | |
| 21 | Құмарлық (асық ойыны) | | Жекелей-топтық | Мергендік | Асықтар | |
| 22 | Асықты тігіп ойнау | | Жекелей, топтық | Мергендік | Асықтар | |
| 23 | Хан талапай (асық ойыны) | | Жекелей, топтық | Есептеу, дәлдік | Асықтар | |
| 24 | Төрт асық | | Жекелей, топтық | Санау, дәлдік | Асықтар | |
| 25 | Алшы (асық ойыны) | | Жекелей-топтық | Дәлдік | Асықтар | |
| 26 | Асық ойындары 44 | | Жекелей, топтық | Дәлдік, мергендік | Асықтар | |
| 27 | Хан ату (асық ойыны) | | Жекелей-топтық | Дәлдік | Асықтар | |
| 28 | Кетсін бір (асық ойыны) | | Жекелей, топтық | Дәлдік, мергендік | Асықтар | |
| 29 | «Көк шолақ» (асық ойыны) | | Жекелей, топтық | Дәлдік, мергендік | Асықтар | |
| 30 | Хан ойыны (асық ойыны) | | Жекелей, топтық | Дәлдік, мергендік | Асықтар | |
| 31 | Көтеріспек, Атбақыл (асық ойыны) | | Жекелей, топтық | Дәлдік, мергендік | Асықтар | |
| 32 | Асықтың алты атауы (Өлең) | |  |  | Қажеті жоқ | |
| 33 | Үштабан (асық ойыны) | | Жекелей, топтық | Дәлдік, мергендік | Асықтар | |
| 34 | Алты атар (асық ойыны) | | Жекелей, топтық | Дәлдік, мергендік | Асықтар | |
| 35 | Тас қала (асық ойыны) | | Жекелей, топтық | Дәлдік, мергендік | Асықтар | |
| 36 | Табан (асық ойыны) | | Жекелей, топтық | Дәлдік, мергендік | Асықтар | |
| 37 | Қайтып кел | | Жекелей, топтық | Ептілік, дәлдік | Қайқы ағаш | |
| 38 | Сақ етер | | Жекелей | Күш, мергендік | Доң, тас | |
| 39 | Бәкі қадау | | Жекелей, топтық | Дәлдік, ептілік | Бәкі, пышақ | |
| 40 | Атыңды ата | | Топтық | Байқампаздық | Қажеті жоқ | |
| 41 | Қара сиыр | | Топтық | Сезімталдық, тапқырлық | Бас киім, қапшық | |
| 42 | Таяқ жүгірту | | Жекелей | Күш | Таяқтар, қар | |
| 43 | Найза таяқ | | Жекелей | Күш | Таяқтар, қар | |
| 44 | Әуе таяқ | | Жекелей | Күш | Таяқтар | |
| 45 | Бөрік лақтыру | | Жекелей | Лақтыру | Бөрік | |
| 46 | Ақшамшақ (Сақина салу) | | Топтық | Сақтық, жылдамдық | Сақина | |
| 47 | Сиқырлы таяқ | | Топтық | Жылдамдық | Таяқ | |
| 48 | Қарагие | | Топтық | Дәлдік | Найза таяқ | |
| 49 | Монданақ | | Топтық | Байқампаздық | Орамал | |
| 50 | «Судыр-судыр» | | Топтық | Жылдамдық, ептілік | Орамал | |
| 51 | Бала балуан | | Жекелей | Күш, айлакерлік | Белдік | |
| 52 | Қол күрес, Білек сынасу | | Жекелей | Күш | Стол | |
| 53 | Қыз қуу | | Жекелей | Батылдық,жылдымдық | Ат | |
| 54 | Шалма тастау | | Жекелей | Дәлдік | Жіп, арқан | |
| 55 | Айгөйлек | | Топтық | Жылдамдық, күш | Қажеті жоқ | |
| 56 | Ұшты-ұшты | | Топтық | Байқампаздық | Қажеті жоқ | |
| 57 | Жасырынбақ | | Топтық | Байқампаздық | Қажеті жоқ | |
| 58 | Тымпи | | Топтық | Байқампаздық | Қажеті жоқ | |
| 59 | Бастаңғы | | Топтық | Сергектік | Қажеті жоқ | |
| 60 | Ине жасырмақ | | Топтық | Байқампаздық, ептілік | Ине, домбыра | |
| 61 | Орын тап | | Жұптасу | Жылдамдық, сақтық | Орамал | |
| 62 | Әне кетті-міне кетті | | Топтық | Сақтық, жылдамдық | Орамал | |
| 63 | Хан жақсы ма? | |  |  |  | |
| 64 | Доп таяқ | | Жекелей | Дәлдік, ептілік | Доп, таяқ | |
| 65 | Ағаш аяқ | |  | Тепе-теңдік, батылдық, ептілік | Сырық ағаш | |
| 66 | Белбеу тастау | | Топтық | Жылдамдық, байқампаздық | Белдік, орамал | |
| 67 | Жер, теңіз, ауа | | Жекелей | Білім,тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 68 | Мырыш | | Жекелей | Тапқырлық, сезімталдық | Тиын | |
| 69 | Көрші «Серік-серік» | | Жұптық | Тапқырлық, талғампаздық | Қажеті жоқ | |
| 70 | Дауыста, атыңды айтам | | Топтық | Тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 71 | Атқума | | Топтық-жекелей | Сақтық, жылдамдық | Қажеті жоқ | |
| 72 | Сарышымшық (Санамақ) | | Топтық-жекелей | Тездік,тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 73 | Қимақ | | Жекелей | Дәлдік, сезімталдық | Қайшы, заттар | |
| 74 | Үй үстінде кім? | | Топтық | Сергектік, байқампаздық | Піскен ет | |
| 75 | Ақ сандық, көк сандық | | Топтық | Жылдамдық, күш | Қажеті жоқ | |
| 76 | Ақ серек, көк серек | | Топтық | Күш, жылдамдық | Қажеті жоқ | |
| 77 | Қамшыгерлік | | Жекелей | Батылдық, дәлдік, күш | Қамшы | |
| 78 | Ауыр салмақ көтеру | | Жекелей | Күш | Тас, гір т.б. | |
| 79 | Сен тұр, сен шық | | Топтық | Тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 80 | «Көги-гөк» | | Топтық | Тапқырлық | Ине, шөп т.б. | |
| 81 | Үй артында қолағаш | | Топтық | Жылдамдық | Белбеу | |
| 82 | Мияу, мияу | | Топтық | Байқампаздық | Қажеті жоқ | |
| 83 | «Мыршым» | | Топтық | Байқампаздық | Құрт, кәмпит т.б. | |
| 84 | Егер... | | Топтық | Тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 85 | Отырмақ | | Топтық | Жылдамдық | Орындықтар | |
| 86 | Аттамақ | | Топтық | Дәлдік, болжау | Заттар | |
| 87 | Марламқаш | | Топтық | Жүйріктік | Қажеті жоқ | |
| 88 | Айқұлақ | | Топтық | Тапқырлық | Тақия, орамал | |
| 89 | Біз де... | | Топтық |  | Қажеті жоқ | |
| 90 | Алақан соқпақ | | Топтық | Жылдамдық | Орамал, сүлгі | |
| 91 | «Қыз доп» | | Топтық | Дәлдік | Доптар, таяқтар | |
| 92 | Бәлләй | | Топтық | Жылдамдық дәлдік | Доп, таяқ | |
| 93 | Көрші | | Топтық | Тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 94 | Жасырынбақ | | Топтық | Тапқырлық, жылдамдық | Қажеті жоқ | |
| 95 | Шілдек | | Топтық | Дәлдік, ептілік, жылдамдық | Таяқ, таяқша | |
| 96 | Теңге ілу, Күміс алу, Салма ілу | | Жекелей | Ептілік | Теңге, ат | |
| 97 | Тең көтеру | | Жекелей | Күш | Қажет емес | |
| 98 | Дәл басу | | Топтық | Дәлдік | Орамал, заттар | |
| 99 | «Етек-етек» | | Топтық | Жылдамдық, ептілік | Қажеті жоқ | |
| 100 | Қарагие | | Топтық | Дәлдік | Бас киім, қазық, сырық-найза | |
| 101 | Санамақ | | Жекелей | Жаңылмау, тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 102 | Дауысынан біл | | Топтық | Байқампаздық | Қажеті жоқ | |
| 103 | Жаңылма | | Топтық | Тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 104 | Қарт-құрт | | Топтық | Байқампаздық | Қажеті жоқ | |
| 105 | Шұқыма | | Топтық | Байқампаздық | Таяқтар | |
| 106 | Сиқырлы таяқ | | Топтық | Жылдамдық | Таяқ | |
| 107 | Орамалды дауыстап тастау | | Топтық | Тапқырлық | Орамал, заттар | |
| 108 | «Алал-ай», «бұлал-ай», «солал-ай» | | Топтық | Зеректік, дауысты ажырату | Қажеті жоқ | |
| 109 | Бөрік жасырмақ | | Топтық | Байқампаздық | Бөрік | |
| 110 | Мәлке тотай | | Топтық | Жылдамдық, күш | Қажеті жоқ | |
| 111 | Бұғнай | | Топтық | Сақтық | Қажеті жоқ | |
| 112 | Аларман | | Топтық | Жылдамдық, сақтық | Қажеті жоқ | |
| 113 | Шертпегімді тап | | Топтық | Тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 114 | Инемді тап | | Топтық | Сақтық | Ине | |
| 115 | Айдап сал | | Топтық | Тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 116 | Қарамырза | | Топтық | Тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 117 | Белбеу тастау | | Топтық | Жылдамдық, байқампаздық | Белдік | |
| 118 | Сақина жасыру | | Топтық | Сақтық, жылдамдық | Сақина | |
| 119 | Тұмақ ұру | | Жекелей | Дәлдік, мөлшерлеу | Ат, бас киім | |
| 120 | Тұсаукесер | | Жекелей | Шапшаңдық | Жіп, қайшы | |
| 121 | Тақсыр хан! | |  |  |  | |
| 122 | Мүңіз | | Топтық | Күш, шапшаңдық | Су, өзен | |
| 123 | Күбілік | |  |  | Сақпандар | |
| 124 | Ілекеш | | Жекелей | Дәлдік, тапқырлық | Асық, таяқ | |
| 125 | Көшүрме (он төрт) ойыны | | Жекелей | Ептілік, дәлдік | Ұсақ тастар т.б. | |
| 126 | Табақ алып қашу | | Жекелей | Ептілік, шапшаңдық | Ат | |
| 127 | Тауқыры қайдан | |  |  |  | |
| 128 | Серпін найза | | Жекелей | Күш, шапшаңдық | Шыбық, қамыс | |
| 129 | Шөген | | Топтық | Ептілік, күш, жылдамдық | Таяқ, доп, ат | |
| 130 | Аққала құлату | | Топтық | Күш | Жіп, арқан, тақтай | |
| 131 | Күзем алу | | Топтық | Жылдамдық | Қой жүні | |
| 132 | Құда тарту | | Топтық | Күш, ептілік | Қажеті жоқ | |
| 133 | «Тоқым қағар» | |  |  |  | |
| 134 | Түйілген шыт | | Жекелей, топтық | Жылдамдық | Орамал, шыт | |
| 135 | «Бастаңғы» | | Топтық | Ұйымшылдық | Қажеті жоқ | |
| 136 | «Қаһарлы-Бану» | | Топтық | Тапқырлық | Қажеті жоқ | |
| 137 | «Жылдырт-жылдырт» | | Топтық | Тапқырлық | Сақина, тиын | |
| 138 | «Үйімнің үстіндегі кім?» | | Топтық | Шыдамдылық | Қажеті жоқ | |
| 139 | Тұзақ құру | | Жекелей | Ептілік | Аттың қылы, жіп | |
| 140 | Қуыр, қуыр, қуырмаш | | Жекелей, топтық | Шыдамдылық, тапқырлық, жылдамдық | Қажет емес | |
| 141 | Тең көтеру | | Жекелей | Күш | Қажеті жоқ | |
| 142 | Дүмпілдек | | Топтық | Бағдарлау, жылдамдық | Қажеті жоқ | |
| 143 | «Домалақ ағаш» | | Жекелей | Күш, жылдамдық, мергендік | басы қайқы қақпа таяғы, доп | |
| 144 | Сырықпен секіру | | Жекелей | Күш,ептілік | Сырық таяқ | |
| 145 | «Ләңгі» тебу | | Жекелей | Ептілік, жылдамдық шыдамдылық, | Ләңгі | |
| 146 | Саусақ шалма | | Екіден | Ептілік | Жіп | |
| 147 | Тоспа доп | | Топтық | Жүгіру, секіру, ұру, дәлдік, мөлшерлеу, қағып алу | Таяқ, доп | |
| 148 | [Күллій](http://kk.wikipedia.org/wiki/Күллій) | | Екіден | Дәлдік, ептілік, жылдамдық, сабырлық | Таяқ және таяқша | |
|  |  | |  |  |  | |
| **Мал, құс, жан-жануарларды қолданып немесе соларға еліктеу ойындары** | | | | | | |
| 149 | Мысық пен тышқан | | Топтық | Жүгіру | Қажет емес |  |
| 150 | Секіргіш торғайлар | | Жекелей | Секіру | Қажет емес |  |
| 151 | Асау мәстек | | Жекелей | Ептілік | Арқан, қада |  |
| 152 | Атқума | | Топтық | Сақтық, жылдамдық | Қажет емес |  |
| 153 | Аттан аудару | | Жекелей | Күш, ептілік | Ат |  |
| 154 | Атты әскерлер ұрысы | | Топтық | Шеберлік, ептілік | Аттар, шар, таяқтар |  |
| 155 | Ат ойындары шебері | | Жекелей | Тапқырлық,ептілік | Шелек, су, ат т.б. |  |
| 156 | «Түлкішек» | | Топтық | Ептілік | Орамал |  |
| 157 | Сайыс | | Жекелей | Батылдық, ептілік, күш | Найза ағаш, ат |  |
| 158 | Ат ерттеу | | Жекелей | Жылдамдық | Ертоқым |  |
| 159 | Ат омырауластыру | | Жекелей | Күш, ептілік | Аттар |  |
| 160 | Жігіт қуу | | Жекелей, топтық | Жылдамдық | Ат, бас киім |  |
| 161 | Түйе мен бота | | Топтық | Секіру, жылдамдық | Қажет емес |  |
| 162 | Асау үйрету | | Жекелей | Күш, ептілік | Асау ат |  |
| 163 | Тай жарыс | | Жекелей | Шыдамдылық | Тай |  |
| 164 | Тоқ бәйге | | Жекелей | Шыдамдылық | Тоқ аттар |  |
| 165 | Қалай айтуды білемін | | Топтық | Тапқырлық | Қажет емес |  |
| 166 | Торы бие | | Топтық | Сақтық, жылдамдық | Қажет емес |  |
| 167 | Ит пен қоян | | Топтық | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 168 | Қарлығаш | | Топтық | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 169 | Ақ байпақ | | Топтық | Шыдамдылық,тапқырлық | Қажет емес |  |
| 170 | Көк сиыр | | Топтық | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 171 | Түйе-түйе | | Топтық | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 172 | Қасқұлақ | | Топтық | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 173 | «Аш қасқыр» | | Топтық | Сақтық, жылдамдық | Қажет емес |  |
| 174 | Тырау-тырау тырналар | | Топтық | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 175 | Сүзісу | | Жекелей | Күш, шыдамдылық | Қажет емес |  |
| 176 | Түйе жарыс | | Жекелей | Жылдамдық, төзімділік | Түйелер |  |
| 177 | «Түйе-түйе» | | Топтық | Жылдамдық, сақтық | Қажет емес |  |
| 178 | Қармақ ойыны | | Топтық | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 179 | «Қырықаяқ» | | Топтық | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 180 | Қасқыр қақпан | | Топтық | Ептілік, тапқырлық | Қажет емес |  |
| 181 | Бұқа тартыс, мойын арқан | | Жекелей | Күш, шыдамдылық, еңбектеу | Арқан, жіп |  |
| **Ережесі қалыптасқан спорттық ойын түрлері** | | | | | | |
| 182 | Жамбы ату, Алтын қабақ, Айқабақ | | Топтық, жекелей | Мергендік | Садақ, Ат |  |
| 183 | Тоғызқұмалақ | | Топтық, жекелей | Ойлау, есептеу | Тоғызқұмалақ |  |
| 184 | Аударыспақ | | Жекелей | Күш, шыдамдылық | Ат |  |
| 185 | Аламан бәйге | | Жекелей | Шыдамдылық, жүйріктік | Ат |  |
| 186 | Қазақ күресі | | Жекелей, топтық | Әдіс-айла | Күрес кілемі |  |
| 187 | Жорға жарыс | | Жекелей | Жүйріктік | Жорға аты |  |
| 188 | Бәйге, Аламан бәйге, Ұлы аламан бәйге | | Жекелей | Шыдамдылық, күштілік, тапқырлық | Аттар |  |
| 189 | Құнан жарыс | | Жекелей | Жүйріктік | Ат |  |
| 190 | Садақ ату | | Жекелей | Мергендік | Садақ |  |
| 191 | Құсбегілік | | Жекелей, топтық | Шыдамдылық, тапқырлық, айлакерлік | Бүркіт, қаршыға т.б. |  |
| 192 | Көкпар тарту | | Топтық, жекелей | Күш, батылдық, жылдамдық, айлакерлік | Серке |  |
| **Жаңадан қалыптасқан ойындар** | | | | | | |
|  |  | |  |  |  |  |
| 193 | Бос орын | | Топтық | Жүгіру | Қажет емес |  |
| 194 | Алақан соқ | | Топтық | Жүгіру | Қажет емес |  |
| 195 | Бұрыш тап | | Топтық | Бағдарлау, батылдық | Таяқша |  |
| 196 | Жалауша | | Топтық | Жылдамдық | Жалаушалар,бор, таяқша |  |
| 197 | Бес-бестен шабуылдау | | Топтық | Жылдамдық,ептілік | Баскет добы |  |
| 198 | Сүзеген теке | | Топтық | Жылдамдық | Шүперек белгі |  |
| 199 | Өткелек | | Топтық | Сапта әрекет жасау | Қажет емес |  |
| 200 | Зат жинау | | Жекелей, топтық | Жылдамдық | Әртүрлі заттар |  |
| 201 | Таяқтан аттау | | Жекелей | Ептілік, жылдамдық | Таяқтар |  |
| 202 | Орамал лақтыру | | Жекелей, топтық | Жылдамдық | Орамал, ысқырық |  |
| 203 | Шабуылға шық | | Топтық | Ертілік, дәлдік | Футбол добы |  |
| 204 | Эстафеталық ойын түрлері | | Жекелей-топтық | Жылдамдық | Таяқшалар, жалаушалар т.б. |  |
| 205 | Қақпан ойыны | | Топтық | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 206 | Төрт баған | | Топтық | Жүгіру | Кішкентай доп, бағандар |  |
| 207 | Секіргіш торғайлар | | Топтық | Шапшаңдық,ептілік | Қажет емес |  |
| 208 | Бақшадағы қояндар | | Топтық | Секіру, жүгіру | Қажет емес |  |
| 209 | Түлкі мен тауық | | Топтық | Отыру, тұру, секіру | Гимн, орындық |  |
| 210 | Арықтағы қасқыр | | Топтық | Секіру,жүгіру | Қажет емес |  |
| 211 | Алға және кері секіру | | Жекелей, топтық | Секіру | Қажет емес |  |
| 212 | Орын ауыстыру | | Топтық | Секіру | Қажет емес |  |
| 213 | Секіртпе жіп | | Топтық | Секіру | Жіп, бағана |  |
| 214 | Дәл нысанаға | | Жекелей | Дәлдік | Нысана, доптар |  |
| 215 | Тоқта | | Топтық | Жылдамдық | доп |  |
| 216 | Үй артында қолағаш | | Топтық | Жүгіру | Белдік, орамал |  |
| 217 | Поезд | | Топтық | Жүгіру, ауысу | Қажет емес |  |
| 218 | Әтеш тартыс | | Топтық | Күш | Төсеніштер |  |
| 219 | Қандық-сандық | | Топтық | Күш | Қажет емес |  |
| 220 | Аңшылар мен үйректер | | Топтық | Дәлдік, жылдамдық, лақтыру | Доптар |  |
| 221 | Арқан тартыс | | Топтық | Күш | Арқан |  |
| 222 | Арынды арқан | | Топтық | Жылдамдық, байқампаздық | Жіп |  |
| 223 | Жаяу қуалау | | Топтық | Жүгіру | Жалауша, орамал |  |
| 224 | Түйілген орамал | | Топтық | Жылдамдық | Орамал |  |
| 225 | Жаяу көкпар | | Топтық | Күш, жылдамдық | Толтырылған дорба |  |
| 226 | Аяқ асындағы жіп | | Жекелей | Жылдамдық, байқампаздық | Жіп |  |
| 227 | Қазан доп | | Топтық | Дәлдік, ептілік | Таяқ, доп |  |
| 228 | Тауық күрес | | Жекелей | Күш, тепе-теңдік | Қажет емес |  |
| 229 | Жерге түсірме | | Жекелей | Тепе-теңдік | Кітап |  |
| 230 | «Жамбы ату» | | Жекелей | Дәлдік | Тастар, заттар |  |
| 231 | «Тымақ ұру» | | Жекелей | Дәлдік | Бас киім, заттар |  |
| 232 | Тізерлеп күресу | | Жекелей | Күш, айла | Қажет емес |  |
| 233 | Қамал күзету | | Топтық | Дәлдік | Доп, заттар |  |
| 234 | Ордаға тарту | | Жұптық | Күш | Таяқтар |  |
| 235 | Кімдікі алысқа | | Жекелей | Лақтыру | Заттар, таяқ |  |
| 236 | Жауынгер әтештер | | Жекелей | Тепе-теңдік | Қажет емес |  |
| 237 | Таяқпен тарту | | Жекелей | Күш | Таяқтар |  |
| 238 | «Ақсақ қарға» | | Жекелей | Жылдамдық | Орамал, белдік |  |
| 239 | Қысқа қайтармалы жүгіріс | | Жекелей | Жүгіру, шыдамдылық | Жалауша |  |
| 240 | Жылжымалы нысана | | Топтық, жекелей | Мергендік, жылдамдық | Доп |  |
| 241 | Ордағы қасқыр | | Топтық | Жүгіру, жылдамдық | Қажет емес |  |
| 242 | Салт аттылар | | Топтық | Күш, тепе-теңдік | Қажет емес |  |
| 243 | Көтермек | | Жұптық | Күш | Таяқша |  |
| 244 | Қазан | | Жекелей | Дәлдік, ептілік | Доп |  |
| 245 | «Шұңқырдан теңге алу» | | Жекелей | Жылдамдық, ептілік | Тастар |  |
| 246 | Қармақшы | | Жекелей-топтық | Жылдамдық, ептілік | Доп, жіп |  |
| 247 | Үш орындық | | Жекелей-топтық | Жылдамдық | Орындықтар |  |
| 248 | Кім ұрды? | | Жекелей | Байқампаздық | Қажет емес |  |
| 249 | Тоспа доп | | Топтық | Дәлдік | Доп, таяқ |  |
| 250 | Доп дарытпа | | Топтық | Дәлдік, жылдамдық | Доп |  |
| 251 | Әріп таңдау | | Жекелей-топтық | Тапқырлық | Қажет емес |  |
| 252 | Әтеш төбелес | | Жекелей | Күш, тепе-теңдік | Қажет емес |  |
| 253 | Сымсыз телефон | | Топтық | Тапқырлық | Қажет емес |  |
| 254 | Тасымақ | | Жекелей | Ептілік | Қасық, су, ыдыс |  |
| 255 | Ептілік | | Жекелей-топтық | Ептілік | Таяқтар, заттар |  |
| 256 | Түйілген орамал | | Топтық | Жүгіру | Орамал |  |
| 257 | Ортаға түспек | | Топтық | Дәлдік | Доп |  |
| 258 | Қамалды қорғау | | Топтық | Дәлдік, жылдамдық | Доп |  |
| 259 | Бұрыш | | Жекелей | жылдамдық | Қажет емес |  |
| 260 | «Ат омырауластыру» | | Жекелей | Күш, ептілік | Шыбық аттар |  |
| 261 | Жаяулату | | Топтық | Күш, айлакерлік | Ат |  |
| 262 | Жіп тартыс | | Жекелей | Шапшаңдық | Жіп |  |
| 263 | Итеріспек | | Жекелей | Айлакерлік, күш | Қажет емес Қажет емес |  |
| 264 | Ойла да орында | | Топтық | Тапқырлық | Қажет емес |  |
| 265 | «Сауатсыздықты жою» | | Топтық | Тапқырлық | Қажет емес |  |
| 266 | Күн мен түн | | Топтық | Жүгіру | Қажет емес |  |
| 267 | Қызыл жалау | | Топтық | Жүгіру | Жалаушалар |  |
| 268 | «Шыжылдауық» | | Жекелей | Жүгіру, ептілік | Темір шеңбер |  |
| 269 | «Атпен қуу ойыны» | | Жекелей | Жылдамдық | Шыбық аттар, белдік |  |
| 270 | «Бүркіт» ойыны | | Жекелей | Күш, ептілік | Орындық |  |
| 271 | Судағы жасырынбақ | | Топтық | Дыбысты ажырату | Су, резеңке бас киім |  |
| 272 | Аяқпен күресу | | Жекелей | Күш | Қажет емес |  |
| 273 | Сірес | | Жекелей | Күш | Қажет емес |  |
| 274 | Дәл басу | | Жекелей | Жылдамдық, дәлдік | Қажет емес |  |
| 275 | Кім жылдам? | | Жекелей | Жылдамдық | Жіп, белдік |  |
| 276 | Қабырға доп | | Жекелей | Секіру, санау, жылдамдық | Доп |  |
| 277 | Сандық толтыру | | Жекелей | Дәлдік | Заттар |  |
| 278 | Әріп таңдау | | Жекелей, топтық | Таптқырлық | Әріптер |  |
| 279 | Ағашқа өрмелеу | | Жекелей | Күш, шыдамдылық | Ұзын ағаш |  |
| 280 | Қолмен шеге қадау | | Жекелей | Күш | Шеге, ағаш |  |
| 281 | Аяққап киіп жарысу | | Топтық | Секіру, жылдамдық | Қаптар |  |
| 282 | Қуаласу | | Топтық | Жүгіру, жылдамдық | Жалауша |  |
| 283 | Қыста арқан тарту | | Топтық | Күш | Арқан,тақтайша |  |
| 284 | Батыр бала | | Жекелей | Батылдық | Қажет емес |  |
| 285 | Клек | | Топтық | Ептілік, жылдамдық | Таяқ, таяқша |  |
| 286 | Аңдар жарысы | | Топтық | Сақтық, жылдамдық | Қажет емес |  |
|  |  | |  |  |  |  |
| **Ермек ойындар** | | | | | | |
| 287 | «Әупірім-әупірім, әуп» ойыны | | Топтық | Шыдамдылық | Қажет емес |  |
| 288 | Шертпек, Тоқай, Кертоқай | | Жекелей | Шыдамдылық | Қажет емес |  |
| 289 | Қойтақым | | Жекелей | Шыдамдылық | Қажет емес |  |
| 290 | Алақан қысу | | Жекелей | Шыдамдылық | Қажет емес |  |
| 291 | Қозы ұстау | | Жекелей | Жылдамдық, ептілік | Қажет емес |  |
| 292 | Қошқар сүзістіру | | Жекелей | Қызықтау | Қошқарлар |  |
| 293 | Қай қолымда? | | Жекелей | Тапқырлық | Қажет емес |  |
| 294 | Су жалатпақ | | Жекелей | Лақтыру, ептілік | Жалпақ тас |  |
| 295 | Зырылдауық | | Жекелей | Ептілік | Жіп, түйме |  |
| 296 | Өгіз жығу | | Жекелей | Күш | Өгіз |  |
| 297 | Қарын тірестіру | | Жекелей | Күш | Қажет емес |  |
| 298 | Су астынан зат алу | | Жекелей | Шыдамдылық | Заттар |  |
| 299 | Үрлеп құлату | | Жекелей | Үрлеу | Қағаз |  |
| 300 | Көз қарастыру | | Жекелей | Шыдамдылық | Қажет емес |  |
| 301 | Саусақ жазу | | Жекелей | Күш | Қажет емес |  |
| 302 | Қарыс жарыстыру | | Жекелей | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 303 | Өрден домалау | | Жекелей | Жылдамдық | Қажет емес |  |
| 304 | Саусақ жасыру | | Жекелей | Байқампаздық | Қажет емес |  |
| 305 | Байқап қал! | | Топтық | Есте сақтау | Заттар |  |
| 306 | «Жігі-жігі балдай» | | Жекелей | Жүгіру | Қажет емес |  |
| 307 | Аяқ басу | | Топтық, жекелей | Жылдамдық, ептілік | Қажет емес |  |
|  |  | |  |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |  |
| **Ел арасында немесе дереккөздерде аттары бар, бірақ әзірге мазмұны белгісіз ойындар** | | | | | | |
|  | |  |  |  |  |  |
| 308 | | Шұқыма |  |  |  |  |
| 309 | | Қалтырауық кемпір |  |  |  |  |
| 310 | | Етік ауыстыру |  |  |  |  |
| 311 | | Жүн сабау |  |  |  |  |
| 312 | | Әйкел |  |  |  |  |
| 313 | | Жемекіл |  |  |  |  |
| 314 | | Айдапсал |  |  |  |  |
| 315 | | Қолтұзақ |  |  |  |  |
| 316 | | Саққұлақ |  |  |  |  |
| 317 | | [Қарт-құрт](http://kk.wikipedia.org/wiki/Қарт-құрт) |  |  |  |  |
| 318 | | Қара құлақ |  |  |  |  |
| 319 | | Алты аттау |  |  |  |  |
| 320 | | [Тоғыз аяқ, тоғыз табақ](http://kk.wikipedia.org/wiki/Тоғыз_аяқ,_тоғыз_табақ) |  |  |  |  |
| 321 | | [Атжүргін](http://kk.wikipedia.org/wiki/Айтжүргін) |  |  |  |  |
| 322 | | Ошақ |  |  |  |  |
| 323 | | Жалмауыз кемпір |  |  |  |  |
| 324 | | Қарлығаш пен қарға |  |  |  |  |
| 325 | | Қасқұлақ |  |  |  |  |
| 326 | | Өрмекші |  |  |  |  |

Ойындарды жинақтап, топтаған профессор Е. Алимханов

1. **Педагогикалық анықтамалар мен ойындар сөздігі**

Ойын арқылы педагогикалық тұрғыдан білім және тәрбие берудің ұтымдылығын жақсарту және тәжірибеде қолдануға ыңғайлы болуы мақсатында педагогикалық анықтамалар мен терминдік сөздер беріліп отыр.

**Білім беру –** тиісті оқу орны арқылы ғылыми мағлұмат беріп, адамның танымын, білімін, дағдысын, дүниеге көзқарасын жетілдіру процесі. Білім беру, оқыту мен өз бетінше іздену негізінде жүзеге асырылады.

**Білім –** адамдардың белгілі бір жүйедегі ұғымдарының, деректері мен пайымдауларының т.б. жиынтығы. Білім – сана, таным, объективті әлем, субъект, ойлау, ақиқат, парасат, ғылым т.б. күрделі де терең ұғымдармен тығыз байланысты, әрі солар арқылы анықталады.

**Оқыту –** оқушы мен оқытушы арасында жүргізілетін ұйымдастырылған педагогикалық процесс. Оқушыны білімдендіру, тәрбиелеу, дамыту мақсатында бағытталған алдын ала жоспарланған іс-әрекет. Оқытудың негізгі формасы – сабақ беру. Оқыту дамытушылық, проблемалық, технологиялық, әдістемелік т.б. болып бөлінеді.

**Педагогикалық шеберлік –** тұлғаның әдіс-тәсілдерді терең меңгеруі, психологиялық дайындығының жоғары болуы, педагогикалық технологияны және өз кәсібін жете меңгеруі және т.б. жатады.

**Болашақ –** бүгінгі шындықтың келешектегі қалпы мен жайын білдіру үшін қолданылатын ұғым. Болашақ адамның, қоғамның, жалпы адамзаттың және құбылыстардың даму сатылары болып табылады. Адамзаттың болашағы адамдардың нақты тарихи-тәжірибелік қызметімен айқындалады. Болашақты болжаумен футурология ғылымы айналысады.

**Даму –** қайталанбайтын, заңды және бағытты өзгерістерді білдіретін философиялық-ғылыми категория.

**Дарындылық –** адам қабілетінің ерекше дамыған түрі. Дарындылық адамның белгілі бір ғылым, өнер т.б. салаларда ерекше жетістікке жетуінен байқалады.

**Адалдық –** адам мінезіндегі бағалы қасиет жеке тұлғаның сана-сезіміне, ар-ожданына қайшы келмейтін, халықтың мақсат-мүддесін көздейтін, тарихи шындықпен, прогреспен ұштасып жататын іс-әрекеттер.

**Адамгершілік –** адам бойындағы гуманистік құндылық, әдеп ұғымы **“кісілік“, “ізгілік“, “имандылық“** тәрізді ұғымдармен мәндес. Адамгершілік қасиетке адамды қастерлеу, сыйлау, сену, ар-ұятты сақтау, имандылық пен рахымдылық т.б. қасиеттерді жатқызуға болады.

**Әдеп –** қоғамдағы адамдар мінез-құлқына қойылатын этикалық талаптардың жиынтық атауы. Әдептің қоғамдағы басты қызметі тұлғалық қатынастарды адамгершілік талаптарына сай ретке келтіру болып табылады.

**Әдептілік –** адам бойындағы жағымды қасиет, оның қоғамда қабылданған әдеп талаптарын мінсіз орындауы.

**Педагогикалық басқару –** бір ұйымды алға жетектеу. Ұжымның барлық іс-әрекетіне жауапкершілікпен қарау. Қазіргі кезде басқару менеджменті деп те аталады.

**Педагогика –** қоғам мен табиғаттың теңдесуін, өмірге қанағаттандыруда толық белсенді шығармашылық, рухани байлығына көмек беру, адамды тәрбиелеуді зерттейтін ғылым.

**Этнопедагогика –** жалпы педагогика ғылымының құрамдас бөлігі. Халықтардың этностық айырмашылықтары арқылы дамыған педагогикалық тәрбие салаларын зерттейді.

**Салыстырмалы педагогика** – әртүрлі елдердегі білім беруді сараптаумен айналысады.

**Тәрбие –** жеке тұлғаны қалыптастыру жолында мақсатты және ұйымдасқан түрде жүзеге асырылатын үрдіс.

**Дүниетаным –** адамның табиғат, қоғамдық өмір туралы білімдерінің жүйесі.

**Өзін-өзі тәрбиелеу** – адамның белгілі мақсатқа бағытталған, өзін-өзі жетілдіруі, кемшіліктерінен арылу әрекеті.

**Педагогикалық технология –** оқу-тәрбие процесін ұйымдастыру тәсілдерінің жиынтығы немесе ұстаздың нақты іс-әрекетіне байланысты және алдына қойған мақсаттарына жетуге бағытталған белгілі ретпен орындалатын іс-шаралар.

**Кісілік –** жеке тұлғаның кемеліне келіп, адами құлқы қалыптасып, адамгершілікпен атқарған іс-әрекетінің көрінісі.

**Көзқарас –** дүниетанымның құрамдас бөлігі болып табылады. Дүниеге көзқарастың өзі адамның дүниедегі орны жайындағы түсініктердің жиынтығы.

**Таным белсенділік –** адамның ақыл-ой қабілеті, білімді өз бетімен меңгеру белсенділігі дамиды, заттың мәнін, ғылыми ұғымдары терең түсінуге, іздену нәтижесінде пайда болған сұрақтарға жауаптарын табады.

**Біліктілік –** адамның белгілі бір білім жүйесін тәжірибеде пайдалана алу қабілеті. Адамның өзі таңдаған қызметінде өз білімін көтеріп, нені, қалай және не үшін үйренетінін алдын ала айқындап, білікті маман болуға бағытталуы.

**Басқару –** шешім қабылдауға бағыталған, белгіленген мақсатқа сәйкес ұйымдастыру, қадағалау, реттеу, алынған ақпарат негізінде талдау жасап нәтижесінің қорытындысын шығару, бағалау әрекеті.

**Сөре –** жарыстың басталатын жерін көрсететін орын.

**Мәре –** жарыстың аяқталатын жерін белгілейтін орын.

**Көмбе –** ат жарыстарының басталатын және аяқталатын жерін көрсететін белгі орын.

**Көн –** ойынның басталар жері немесе ойын заттарын қоятын жер, мысалы асықтарды тігетін орын т.б.

**Жамбы ату, (Айқабақ)** – атпен шауып келе жатып садақпен ілінген нысананы көздеп ату.

**Күміс ілу, теңге ілу, салма алу** – атпен шауып келіп жерде жатқан теңге, затты ат үстінен іліп әкету.

**Сайыс** – адамдардың өзара, күш, өнер салыстырып сайысқа түсуі, ат үстінде қарумен жекпе-жек өткізу түрлері.

**Аламан бәйге** – алыс және өте алыс қашықтыққа жарысатын [атшабыс](https://kk.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%90%D1%82%D1%88%D0%B0%D0%B1%D1%8B%D1%81&action=edit&redlink=1);

**Бәйге** – халықтың дәстүрлі ат жарысы.

**Ат ерттеу** – атқа ертоқым салып ерттеп, дайындау.

**Ат омырауластыру** – екі атты кеуделерімен итерістіріп күш сынасу.

[**Аударыспақ**](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%83%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%8B%D1%81%D0%BF%D0%B0%D2%9B) – [ат](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%82) үстінен адамды аударып түсіру.

**Құнан бәйге, дөнен бәйге, тай жарысы** – жылқы түліктері арасында жастарына қарай бөлінетін жарыс түрлері.

**Ат жарысы** – әдейі арнап жаратылған аттар қатысатын бәйге.

**Жорға жарыс** – жорға аттары қатысатын жарыс. Жорға жарысы спортының өзіне тән ерекшелігі бар. Жорға өзінің жұмсақ та тайпалма жүрісімен көзге түседі. Жорға аты оң жақтағы алдыңғы аяғы мен оң жақтағы артқы аяғын, сол жақтағы артқы аяғымен, сол жаңтағы аяңтарын бір мезгілде алады.

**Қара жарыс** – бәйге алдында аттың терін алу, сынау мақсатында өткізілетін жүлдесіз жарыс.

**Саятшылық** – құс, тазыларды, басқадай құрал-жабдықтарды қолданып аң-құс аулау.

**Ұлттық спорт –** этникалық ортада дамыған ойындар мен спорт түрлері.

**Халық спорты –** бірнеше этникалық топтардың арасында дамыған ойындар мен спорт түрлері.

**Дәстүрлі спорт –** этникалық топтардың салт-дәстүрлері негізінде дамыған ойындар мен спорт түрлері.

**Дене тәрбиесі** – адам үшін денесін шынықтыру, денсаулығын сақтау, салауатты өмір салтын қалыптастыру, спорт түрлерімен айналысу мақсатында қолданылатын педагогикалық жұмыстар түрлері.

**Дене шынықтыру** – арнайы дене жаттығулары арқылы адамдардың қимыл-қозғалыс, дене-күш қаблеттерін арттыру, жетілдіру денесін шынықтыру.

**Дене мәдениеті** – бұл қоғам мен адам мәдениетінің бір түрі болып саналады, оның мақсаты денсаулықты сақтау, дене қабілеттерін арттыру арқылы адамдарды еңбекке және отан қорғауға дайындау. Дене мәдениеті адамның рухани өсуіне ықпал етуімен қатар, жалпыадамзаттық мәдениеттің дамуына үлес қосады.

**Дене тәрбиесі құралдары –** дене жаттығулары, табиғаттың сауықтыру мүмкіндіктері, гигиеналық талаптар жиынтығы.

**Спорт –** жарыстық негізге бейімделген ойындар түрлері. Спорт жарыстары арнайы бекітілген ережелерге бағынып өткізіледі, жарыс жеңімпаздары анықталады. Спорттағы түпкі мақсат ең жоғарғы нәтиже көрсету, жеңу блып табылады.

**Кәсіпқой спорт –** спортшы күн көрісі, табысының басты кірісі спорт болып табылады. Кәсіпқой спортта спортшы еңбегі тауар болып саналып, еңбек ақы келісілген шарт бойынша реттеледі.

**Дене күш-қуаты –** адам денесі күш-қуатының өсіп жетілуі, олар шартты түрде күш, жылдамдық, шыдамдылық, иілгіштік, ептілік түрлеріне бөлінеді.

**Бұқаралық спорт –** дене мәдениетінің бір бөлігі, дене тәрбиесі оның ішінде спорт түрлері және ұлттық спорт пен ойындар, жаттығулар арқылы бұқаралық спортты дамытуға бағытталған жұмыстар. Бұқаралық спорттың негізгі мақсаты адамдар денсаулығын нығайту, салауатты өмір сүруге бейімдеу болып табылады. Осы жұмыстар аясында спорт түрлеріне талантты спортшыларды анықтау мақсаты да қойылады.

**Салауатты өмір салты –** адамның мақсаты түрде денсаулығына зиянды әрекеттерге бармауы және сақтануды үйренуі. Салауатты өмір салтын құру ғылымы адам ағзасына еңбек түрлерінің, қоршаған ортаның пайдалы және зиянды жақтарын көрсетуге және ауырмаудың жолдарын үйретуге негізделген.

**Ойын барысында ойнаушылардың шартты түрде рөлдерге бөлінуі:**

* Жүргізуші;
* Басшы;
* Ойыншылар;
* Негізгі ойыншы;
* Көмекші ойыншы;
* Бақылаушы;
* Тұрушы;
* Заттарды беруші;
* Жинақтаушы;
* Өлшеуші;
* Жетекші;
* Топтаушы;
* Санаушы;
* Кезектегі ойыншы;
* Қосалқы ойыншы;
* Қарауылшы ойыншы т.б.

**Ойыншылардың ойын барысындағы жағдайлары:**

* Сапта тұру;
* Қатарда тұру;
* Шеңберде тұру;
* Бұрышта тұру;
* Бұрыштап тұру;
* Топта тұру;
* Жеке тұру;
* Қосақта тұру;
* Биікте тұру;
* Отыру;
* Жату;
* Көзді байлап тұру;
* Лекте болу т.б.

**Ойындарда қолданылатын заттар мен құрал-жабдықтар:**

Арқан;

Жіп;

Таяқ;

Басы қайқы қақпа таяқ;

Доптар;

Сатылар;

Сырықтар;

Төсеніштер;

Шеңберлер, дөңгелектер;

Резеңкелер;

Қаптар, дорбалар

Сүйектер;

Тастар;

Ағаштар;

Құм;

Нысана т.б.

**Қозғалыс сәттерін бейнелейтін сөздер**:

жылдам;

тез;

дереу;

ұшқыр, ширақ;

қас қағым;

қалт тұру;

кілт тоқтау;

ытырыла жөнелу;

ытып кету;

ытқып тұру, т.б.

**Отыру және жату түрлері:**

Жүресінен отыру;

Тізерлеп отыру;

Жамбастап отыру, жату;

Шөке түсіп отыру;

Төрттағандап отыру;

Етпеттеп отыру;

Етпетінен немесе ішіне жату;

Жүгініп отыру;

Малдас құрып отыру;

Шынтақтап жату;

Шалқасынан, арқасына жату.

**Жүру, жүгіру барысында қолданылатын бейнелеу сөздер:**

Жылдам жүру немесе жүгіру

Ақырын жүру немесе жүгіру

Қорбаңдап жүру немесе жүгіру

Майпаңдап жүру немесе жүгіру

Талтаңдап жүру немесе жүгіру

Шайқалып жүру немесе жүгіру

Жорғалап жүру немесе жүгіру

Аттап жүру немесе жүгіру

Секеңдеп жүру немесе жүгіру

Орғытып жүру немесе жүгіру

Айналып жүру немесе жүгіру

Еңкеңдеп жүру немесе жүгіру

Сидаңдап жүру немесе жүгіру

Шалқалақтап жүру немесе жүгіру

Қайқаңдап жүру немесе жүгіру

Жанға қарай жүру немесе жүгіру

Аяқты қайшылап жүру немесе жүгіру

Артпен (арқаны алға беріп) жүру немесе жүгіру

Шегіншектеп жүру немесе жүгіру

Бүкшеңдеп жүру немесе жүгіру

Бүкірейіп жүру немесе жүгіру т.б.

**Байлау және жіптер түрлері:**

Тұзақтап байлау

Күрмеп байлау

Шалып байлау

Бас жіп

Аяқ жіп

Жуан жіп

Жіңішке жіп

Қатты жіп

Жұмсақ жіп

Қысқа жіп

ұзын жіп

Құлаш жіп

Оралған жіп

Ілінген жіп

Байланған жіп

Тартылған жіп

Қос жіп

Қатты немесе тастай байланған жіп

Бос байланған жіп

Тұзақталған жіп

Жіптің ұшы

Жіптің басы

**Ойыншылардың отыру және бөліну түрлеріне байланысты:** дөңгелене отыру, шеңбер жасап отыру, ала-қотан отыру, жұптасып отыру, топтасып отыру, жеке отыру, жүрелеп отыру, тізерлеп отыру.

Ойыншылар бөлінеді, жасақталады, топталады, жұпталады, тізбектеледі, қатарласады, дөңгеленеді, отырады, тұрады, жатады, сапта тұрады т.б.

**ҚОРЫТЫНДЫ**

Қазақ халқының ұлттық ойындары мен спортының теориялық және педагогикалық негізінің қалануы өте ерте тарихи кезеңдерден бастау алып, қалыптасқандығына төмендегідей негіздер бар:

1. Қазақ халқының арғы аталары болып саналатын сақтар, ғұндар, түркілер тарихы көрсеткендей жас ұрпақты тәрбиелеуде ойындар мен дене тәрбиесіне үлкен мән берілген. Өз дәуірінде өткізілген жарыстар туралы Геродот, сақ атының барлық аттарды артқа тастап бірінші келгендігін жаза отырып жалпы сақтардың жас балаларды 5 жасынан 25 жасқа дейінгі аралықта атқа отыру, садақ ату, және әділеттікке үйрету сабақтарын беретіндіктерін жазуы негіз болады.

2. Х ғасырда жазылған Махмуд Қашқаридың «Түрік сөздігі» атты еңбегіне сүйене отырып, дене тәрбиесі және ұлттық ойындардағы деректерді ғылыми айналысқа енгізу арқылы, қазақ халқының ойындары мен дене тәрбиесі мәдениетінің теориялық және педагогикалық негізінің өте ерте уақыттан бастап қалана бастағандығын көруге болады.

3. Тарих толқынында ұлттық ойындар дамуының бірде қарқынды, бірде баяу, тіпті кей замандарда тоқырау кезеңдерін бастан өткізгендіктерін көруге болады. Оған тарихтан белгілі «Ақтабан шұбырынды», XX ғасырдағы кеңестік дәуірдегі кәмпескелеу, ашаршылық, жаппай қуғын-сүргінге ұшырауы, Ұлы Отан соғысы, т.б. қазақ халқы басынан кешкен нәубеттер себепші болған.

4. Мағжан Жұмабаевтың 1922 жылы Орынборда, 1923 жылы Ташкентте шыққан «Педагогика» (Баланы тәрбие қылу құралы) атты еңбегінде «Жалпы педагогика» тарауының тәрбие бөлімінде «тәрбие төрт түрлі: дене тәрбиесі, ақыл тәрбиесі, сұлулуық тәрбиесі, Һәм құлық тәрбиесі» деп бөледі. Тәрбие түрлері толық түгел берілсе ғана адам дұрыс қалыптасатынын көрсетеді. Біз педагогика салаларының осылай жинақталған түрінде берілуін қазақ халқының ұлттық тәрбиесіне сай деп санаймыз.

5. Қазақ халқы ұлттық ойындардың бала дүниеге келісімен дене жаттығуларын қолданғандығын және адамның жасының өсуіне сай, дене тәрбиесінің де түрлері өзгеріп отырғандығын көруге болады. Ойындарды жас ұрпақтың денесін шынықтыруда, отан қорғау ісінде негізгі құрал ретінде кеңінен қолдану қажеттігін көруге болады.

6. Дене тәрбиесін педагогиканың маңызды бір саласы ретінде қарастыра отырып, оған ұлттық этнопедагогикалық ерекшеліктерді орынды қолдануды қосу арқылы дене тәрбиесінің тиімділігін арттыру мүмкін болатындығын атап өтеміз.

7. Ұлттық тәрбие көрсеткендей, ұлттық спорт пен ойындар баланың жан дүниесін қалыптастырушы, ана тілін, мәдениетін, салт-дәстүрін жеткізуші, еліне деген патриоттық сезімдерді қалыптастырушы педагогикалық құрал екендігін атап өтеміз.

8. Қазақ елінің мұрасы дәстүрлі халық ойындарына қатысты өз еліміздегі, шет елдердегі мәдени мұраларды жинақтау, зерттеу, жүйелеу, оның пайдалы өнегесін жас ұрпаққа үйрету, осы күнгі заман қажеттілігінен туындаған өзекті мәселе екендігі айқындалып отыр.

**ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР**

1. Абай / Редактор Ш. Әлдибекұлы. – Алматы: Жазушы, 1995. 2 т. 177-178 б.
2. Алимханов Елемес. Ұлттық спорт пен ойындардың теориялық және педагогикалық негіздері. 13.00.04 – Дене тәрбиесi, спорттық жаттығулар, сауықтыру және бейімдеу дене тәрбиесi теориясы мен әдiстемесi // Педагогика ғылымдарының докторы ғылыми дәрежесін алу үшін дайындалған диссертация. – Алматы, 2010. – 203 бет.
3. Алимханов Е. Совершенствование национальной борьбы казахша курес путем изменения модели одежды борца: дис. ... канд. пед.наук: 13.00.04. – Алматы, 1996. – 156 с.
4. Алимханов Е. Возникновение основ современного спорта у казахов // Теория и методика ФК. – 2001. – №1. – С.31-32.
5. Алимханов Е. Қазақтың балуандық өнері. – Алматы: Атамұра, 2008. – Б.18-23.
6. Алимханоа Е. Спорттық күрестің теориясы мен әдістемесі: оқу құралы / Е. Алимханов. – Алматы: Қазақ университеті, 2014. – 233 б.
7. Ален Каллер. Киргизский способ приготовления лошадей к скачке внутренной орде – Букеевской // Коннозоводства. – 1885. – №3. – С. 56-65.
8. Алтынсарин Ы. Таңдамалы. – Алматы, 1955. – Б.278-279.
9. Айтжанбай Г. Атқа шөпті кім салды? // Айқын. – 2009. – № 44. –Б.1-3.
10. Аманжолов С. Тоғызқұмалақ. – Алма-Ата, 1936. – Б.5-10.
11. Аммиан фон Бек. Баламбер – хан Гуннов. – Алматы: Принт, 2002. – Б.242-244; 286-295.
12. Анаркулов Х.Ф. Кыргызские народные подвижные игры, физические упражнения и современность: автореф. ... докт.пед.наук: 13.00.04. – М., 1993. – 42 с.
13. Алекторов А. О рождении и воспитании детей киргизов, о правилах и власти родителей. – Оренбург, 1891. – 82 с.
14. Алмаши Г. Путешествие в сердце Азии. – М., 1903. – С.102.
15. Ата салтыңды аяла / құраст. Ақбаев Н. – Алматы: Ана тілі, 1998. –Б.148-155.
16. Атабаев А.С. «Ұлттық ойындар- халық мұрасы», «Кітап» 2006 жыл, 275 б.
17. Ақ сандық – Көк сандық / Құрастырған Ш. Ибраев. – Алматы: «Жазушы», 1988. – 255 бет.
18. Ақшораев Ә. Тоғызқұмалақ даналығы. – Тараз, 2000. – 78 б.
19. Ағаш бесіктен жер бесікке дейін. Дайындағандар: Қ. Ғабитқанұлы, Ж. Тоқтақынұлы. 4-кітап. – Алматы: «Өнер», 2011. – 128 бет.
20. Ахметжанов Қ. Жараған темір кигендер. – Алматы: Дәуір, 1996. –Б.52-53.
21. Ахметов Н.К. Теория и практика игрового обучения подготовке учителя: автореф. …докт. пед.наук. – Алматы, 1996. – С.11-12.
22. Аян Нысаналин. Сайыпқыран // Спорт. –1998, 15 желтоқсан. – Б.4.
23. Әбілова З.Ә., Қалиева К.М. Этнопедагогика оқулығы. – Алматы: Абылай хан атындағы Қазақ мем. ХҚҚӘТ университеті, 1999. – Б.5.
24. Марғұлан Ә. «Тамғалы тас» жазуы. Орта ғасырда қазақша тасқа бедерленген белгілер // Жұлдыз. – 1984. – №7. – Б.141-146.
25. Марғұлан Ә. Архивтегі жазбалар // Жұлдыз. – 1985. – №7. – Б.186-200.
26. Марғұлан Ә. Саят құстары және олардың жаратылыстағы ерекшеліктері // Егемен Қазақстан. – 2006. – 22 ақпан. – 9 бет.
27. Әбішев К. Қазақ халқының ұлттық ат спорты. – Алматы: Жания- Полиграф, 2004. – 40 б.
28. Әлімханов Е. Қазақтың балуандық өнері. – Алматы: Атамұра, 2008. – Б.18-23.
29. Бауыржан Момышұлы. «Ұшқан ұя». – Алматы: - Еріксіз өскен бала- рухани мүгедек адам деп баға береді [ ] . (20бет.), 51бет, 126-127 бет,169 бет
30. Бауыржан Момыш-улы. Психология войны. – Алматы: Қазақстан, 1996. – С.11-21.
31. Базылхан Н. Қыран құс этносимволикасы. – Алматы: Рух-Мирас, 2004. – №1. – С.52-54.
32. Байменов Ә.М. Тоғызқұмалақ – ұлттық жаңғырудан төрткүл дүниеге жол // Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы: Республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. – Алматы: Каз СТА, 2010. – Б.175-179.
33. Балдырған журналы // Наурыз, 2012. – 21 б.
34. Балдырған журналы // Әріп таңдау. – №5, Мамыр, 2012. 20-21 бет.
35. Биқұмар Кәмәлашұлы. Қазақ халқының дәстүрлі той-мереке, сауық-сайран, ұлттық ойын, тамашалары. – Алматы: Өнер, 2005. – 96 бет
36. Бес ғасыр – Бес ғасыр жырлайды. – Алматы: Жазушы, 1984. – 3 т. - Б.220-221.
37. Бекбатчаев Т.Ж. Применение традиционных казахских народных игр и упражнений в системе физического воспитания в школе: автореф. …канд. пед.наук. – Алматы, 1981. – С.25.
38. Болғанбаев М. Қазақтың ұлттық спорт түрлері. – Алматы: Қайнар, 1983. – 163 б.
39. Бүркітбаев Ә. Спорттың ұлттық ойын түрлері және оның тәрбиелік мәні. – Алматы: Жалын, 1978. – 89 б.
40. Вера Оливова. Люди и игры. – М.: Физкультура и спорт, 1985. – С.161.
41. Вирсов В. Туркестанские породы лошадей // Конезаводство. – 1895. – №4. – С.1-10; – №5. – С. 40-41.
42. Воронцов В.И. Конь и всадник // Конезаводство. – 1977. – № 4. – С. 51-59.
43. Геродот. История. 1-ое изд. – СПб., 1947. – 215 с.
44. Гуннер М., Рахимкулов М. Краткий сборник казахских народно-национальных видов спорта. – Алма-Ата: Казгосиздат, 1949. – 67 с.
45. Ғаббасов С. Халық педагогикасының негіздері: монография. – Алматы: Әл-Фараби, 1995. – 210 б.
46. Диваев А. Как киргизы развлекают детей //Туркестанский вестник. – Ташкент, 1916. – С.169.
47. Диваев А. Этнографиялық еңбектері. – Алматы: Өлке, 1992. – Б.79-82.
48. Дене шынықтыру және спорт Заңы. – Астана: Елорда, 1999.
49. Доскараев Б.М. Историко-педагогические основы становления и развития системы физической культуры в Казахстане: дис. ... докт.пед.наук: 13.00.04. – Алматы, 2009. – 64 с.
50. Доскараев Б.М. Физическая культура и спорт в суверенном Казахстане. – Алматы: Әрекет-Принт, 2010. – Б. 99-100.
51. Жағда Бабалық. Жылқының түсі // Егемен Казақстан. – 2005, мамыр – 25. – Б.11.
52. Жарықбаев Қ. Әл-Фараби. – Алматы, 1977. -Б.54-65.
53. Ерлан Карин. Қазақ ауыз және жазба әдебиетіндегі жебе түрлерінің атаулары // Қазақ әдебиеті. – 2010. – №5, – №6.
54. Ерғали Көлбай. Жылқы да жылайды // Жас Алаш. – 2009, 24 қыркүйек. – Б.4.
55. Ертегілер. – Алматы: Жазушы, 1989. – 4 т. – 203 б.
56. Ещен Д., Пустовалов А. Национальный вопрос в физкультурном движении: автореф. ...канд.пед.наук. – Л., 1932. – 27 c.
57. Фрезер Д.Д. Золотая ветвь. 2 изд. – М.: Политиздат, 1986. – С. 153-154.
58. Закирьянов К. Чингисхан. Сокровенное сказание казахов. –Алматы: Жибек Жолы, 2007. – С.57-77.
59. Запорожец А.В. Восприятие и действие. – М.: Просвещение, 1967. – С.162-166.
60. Зелинская И. Домино, нарды, кости. – М.: Вечер, 2001. – С.36-39.
61. Ирмуханов Б. Прошлое Казахстана в письменных источниках V в до н.э. – ХV в н.э. 2-изд., доп. – Алматы: Өлке, 2006. – С. 40.
62. Корейские и монголские коллекции в собраниях. МАЭ. – Л.: Наука,1987. – Б.150-155.
63. Көпіш Ә., Сатай Р. Атқа мін қазақ. – Алматы: Өнер, 2001. – 56 б.
64. Жолымбетов Ө. Айгөлек. – Алматы: Қазақстан, 1975.
65. Канағатов И.Б. Ұлттық спорт түрлерінің тәсілдері арқылы жастардың салауатты өмір салтын қалыптастыру әдістемесі: дис. ... пед. ғыл. канд. – Алматы, 2008. – 125 б.
66. Канагатов Е.Б., Мусабеков К.М. О развитии национальных видов спорта в Республике Казахстан // Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы: республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция. – Алматы, 2010. – Б.16-20.
67. Камалаш Б. Қазақтың дәстүрлі аңшылығы. – Баян-Өлгий, 1994. –Б.108-124.
68. Караков А. Студенттердің дене тәрбиесінде спорттық күрестің ұлттық түрлерін пайдалану (қазақша күрес, самбо, дзюдо): дис. … пед.ғыл.канд. – Алматы, 1996. – 141б.
69. Қартұлы Д. Қашармаң қандай ойын? // Алматы ақшамы. 27.07.2017.
70. Қазақ халық әдебиеті. Ертегілер. – Алматы: Жалын, 1986. – 188 б.
71. Қуанышев Т.Ш. Болашақ дене тәрбиесі мұғалімін ұлттық ойын құралдары арқылы даярлау: автореф. ... пед.ғыл.канд. – Алматы, 1992. – 32 б.
72. Кенжеахметұлы С. Жеті қазына. – Алматы: «Ана тілі» ЖШС, 2010. 1 кітап. – 104 б.
73. Көпіш Ә., Сатай Р. Атқа мін қазақ. – Алматы: Өнер, 2001. – 56 б.
74. Кунантаева К. Развитие народного оброзования в Казахтане 1917-1990 годы. – Алматы: Ресиздатком, 2008. – С. 23.
75. Кун Л. Всеобщая история физической культуры. – М.: Радуга, 1982. – С.48, 53, 56, 75.
76. Кустанаев Х. Этнографические очерки киргиз Перовского и Казалинского уездов. – Ташкент, 1894. – С.21.
77. Қажымұқан қағанаты / әзірлегендер Аян Нысаналы, Нармахан Бегәліұлы. – Шымкент: Ордабасы, 2001. – Б.114-117.
78. Қалиев С., Оразаев М., Смайлова М. Қазақ халқының салт дәстүрлері. – Алматы: Рауан, 1994. – Б.35-55.
79. Қалиұлы С. Қазақ этнопедагогикасының теориялық негіздері мен тарихы. – Алматы: Білім, 2003. – Б. 45-50.
80. Қайржан Макин. Салтыңды сақта, дәстүріңді дәріпте. – Алматы: «Тамыр» ЖШС, 2009. – 320 бет.
81. Қазақстан-2030 Стратегиялық жоспары. – Алматы: Білім, 1998. – Б.96-97.
82. Қазақстан Республикасының 1996-2000 жылдарға арналған бұқаралық спортты дамытудың Мемлекеттік Бағдарламасы. – Астана: Елорда, 1996.
83. Қазақстан Ұлттық энциклопедиясы. – Алматы: Атамұра, 2007. – Б.29-35.
84. Қазақ Совет Энциклопедиясы. –Алматы, 1973. – 2 т. – Б.353.
85. «Қазақстан»: Ұлттық энциклопедия / Бас редактор Ә. Нысанбаев – Алматы: «[Қазақ энциклопедиясы»](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D2%9A%D0%B0%D0%B7%D0%B0%D2%9B_%D1%8D%D0%BD%D1%86%D0%B8%D0%BA%D0%BB%D0%BE%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D1%8F%D1%81%D1%8B), 1998. IV том.
86. Қазақстан Республикасының этномәдени білім беру тұжырымдамасы. – Астана, 1996
87. Қалиолла Ахметжанов. Жараған темір кигендер. – Алматы: Дәуір,1996.
88. Касымбекова С.И., Адамбеков М.И. Спорт для детей // Современный олимпийский спорт и спорт для всех: материалы VIII международного научного конгресса. – Алматы, 2004. – Т.2. – С.284-286.
89. Қасымхан Бегманов. Этнографпен әңгіме. – Алматы: «Дәстүр», 2010.
90. Қашқари М. Түркі тілдерінің лұғаты. – Алматы, 1993. – Б.5-8.
91. Құлжатаев М. Арғымақтар // Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы: Республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. – Алматы: ҚазСТА, 2010. – Б.158-161.
92. Құралбекұлы А., Әкімбайұлы С. Оқушылар дене шынықтыруының этнопедагогикалық негіздері. – Алматы: ҚазСТА, 2000. – 151 б.
93. Қыдырбек Рысбекұлы. Қазақ балуандары. – Алматы: Ер-Дәулет, 2005. – Б.47-52.
94. Құрбанғали Халид. Тауарих хамса (Бес тарих) / ауд. Б. Төтенаев, А. Жолдасов. – Алматы: Қазақстан, 1992. – Б.182-184.
95. Қазақтың той ойындары. Дайындаған Ә. Көпіш, Р. Ахымбек. –Алматы: «Өнер», 2001. – 64 бет.
96. Қожамсейтов Н. Ер қаруы бес қарудың бірі садақ // Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы: Республикалық ғылыми конференция материалдары. – Алматы: Қаз СТА, 2010. – Б.162-165.
97. Құралұлы А. Қазақ дәстүрлі мәдениетінің анықтамалығы. – Алматы: Сөздік-Словарь, 1998. – 128-бет.
98. Левшин А. Описание киргиз-казачных или киргиз-кайсатских орд и степей. – СПб, 1832. – Ч. III. – С. 119-128.
99. Геродот. История. 1-ое изд. – СПб., 1947. – 215 с.
100. Гумилев Л.Н. Поиски вымышленного царства. – М.: Наука, 1970. – С.38-39.
101. Гумилев Л. Көне түріктер. – Алматы, 1994. – Б.4-5.
102. Махмуд Қашқари. Түрк сөздігі / аударған Асқар Егеубай. – Алматы: Хант,1998. – Б.82-97.
103. Марков Е. Россия в Средней Азии. – СПб., 1909. – Т.11. – С.174.
104. Мәшһүр-Жүсіп. Шығармалары. – Павлодар: ЭКО, 2010. – 12-т. –Б.263-270.
105. Әуезов М. Абай жолы. Алматы, 1том. (жылы ?)
106. Machastchek Н. Zug um Zug: Die Zauberwelt der Brettspiele // Stein Exotik der Brettspiele. – 1984. – Р.56-59.
107. Жұмабаев М. Педагогика. – Алматы: Ана тілі, 1992. – Б.24-36.
108. Мырзақыметұлы Мекемтас. Халық санағы: Өсу мен өшу // Жалын. 2009. – №12. – Б. 2-7.
109. Мендалиев Б.М. Ұлттық халық ойындарын мектеп жасына дейінгі балалардың дене шынықтыру сабағында қолдану: дис. ... пед. ғыл. канд. – Алматы, 2009. – 123 б.
110. Мыңжан Н. Қазақтың қысқаша тарихы. – Алматы: «Жалын», 1994. – 112 б.
111. Міржақып Дулатов. Шығармалар. – Алматы: Жазушы, 1991. –Б.201-211.
112. Мұсабаев Г. Мәдениет куәлары // Қазақстан әдебиеті. – 1970, – №1.
113. Мустафин А. Алакөл шахматы // Спорт. – 1970, 11 сәуір. – Б.4.
114. Мұстафа Шоқаи, Мария Шоқаи. Естеліктер. – Ыстамбул, 1997. – Б.18.
115. Мухитдинов Е. Использование казахских народных игр в физическом воспитании учащихся: дис. … канд. пед. наук: 13.00.04. – Алматы, 1999. – 225 с.
116. Жүсіп Нұртөре. Тутанхамонаның асығы // Егемен Қазақстан. – 2006, наурыз 22. – Б.10.
117. Оналбеков Ж.К. Дене тәрбиесі мен спорттың жеке адамдар арасындағы ұлттық қарым-қатынастарды дамытудағы орны: дис. ... пед. ғыл. канд. – Алматы, 1996. – 169 б.
118. Ол кім бұл не. – Алматы: Қаз. Сов. Энцик., 1985. – 44 б.
119. Өсерхан Еркебұлан. Монголиядағы тоғызқұмалақ спортының бүгінгі жағдайы // Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы. Республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. – Алматы: Қаз.СТА, 2010. – Б.186-188.
120. Паллас И.С. Путешествие по разным провинциям Российской империи. – СПб., 1773. – С. 52.
121. Пантусов Н. Киргизская игра – «Тогыз кумалак». ИОАИЭ. – Казань, 1914. – Т.2, вып 4. – С.249.
122. Педагогическая энциклопедия. – М.: Педагогика, 1966. – С.291.
123. Плано Карпини. История Монголов. – М.:1957. – Б.83-169.
124. Понамарев Н.И. Возникновение и первоначальное развитие физического воспитания. – М.: ФиС, 1970. – С. 48, 59.
125. Popova A. Deledicq A. Wari et Solo: Le Jeu de Calcul African. Cedic, Paris (France), 1977. – Р.11-16.
126. Радлов В.В. Из Сибири. – М., 1989. – С.237.
127. Сағындықов Е. Ұлттық ойындарды оқу-тәрбие ісінде пайдалану. –Алматы: «Рауан», 1993. – 76 б.
128. Сағындықов Е. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Рауан, 1991. – 144 б.
129. Сағындықов Е.С. Қазақтың дидактикалық ойындарын сабаққа пайдаланудың кейбір жолдары. – Семей: Семей университеті, 1991. – Б.3-16.
130. Мұқанов С. Жарқын жұлдыздар. Таңдамалы. – Алматы, 1977. – Т.11. – 362 б.
131. Сәдібек Түгел. Құлагер – қазаққа ортақ қазанат // Айқын. – 2010, 3 сәуір.
132. Сәдібек Түгел. Ұлттық спортты дамыту жолдары // Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы: Республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция. – Алматы: Қаз.СТА, 2010. – Б.134-138.
133. Сейдахметов Е.Е., Қуатбеков Ш.Н. Жанұядағы дене тәрбиесі мен ұлттық ойындардың маңызы // Дене тәрбиесі мен спорттың теориясы және практикасы: Халықаралық ғылыми-практикалық конференция. – Алматы, 2006. – Б.144.
134. Симаков Г.Н. Предметы охоты с беркутом. Материальная культура и хозяйство народов Кавказа, Средней Азии и Казахстана // Сборник МАЭ ХХХIV. – Л., 1978. – С.23-27.
135. Соколов Г.И. Олимпия. – М.: Искуство, 1981. – С.17-19.
136. Сулейменов О. Тюрки в доисторий. – Алматы: Атамұра, 2002. – С. 156-157.
137. Тажибаев Т.Т. Развитие просвещения и педагогической мысли в Казахстане во второй половине Х1Х в. Изд. АН КазССР. – Алма-Ата, 1958. –С.67.
138. Таникеев М.Т. От байги до Олимпиады. – Алма-Ата: Казахстан, 1983. – С. 10-46.
139. Танекеев М.Т. Народный спорт и массовая физическая культура. –Алматы, 1994. – С. 46-47.
140. Таникеев М.Т. Теория и практика взаймовлияния национальных и интернациональных факторов в развитии физической культуры и спорта в Казахстане: дис. ... докт.пед.наук: 13.00.04. – Алматы, 1998. – 306 с.
141. Таникеев М.Т., Асарбаев А. История физической культуры в Казахстане. – Алматы, 2001. – С.180.
142. Таникеев М.Т. «Развитие казахских национальных видов спорта и игр в период присоединения Казахстана к России до Великой Октябрской революции (с 30-х гг. ХVIII столетия до 1917 г.): дис. ... канд.пед.наук: 13.00.04. – Л., 1961. – 232 с.
143. Танкеев М.Т. Мир народного спорта. – Алматы: Санат, 1998. – 288 с.
144. Таникеев М.Т. Развития казахских национальных видов спорта и игр в период 1921-1923 гг. // Тезисы докладов научной конференций Каз ИФК. – Алма-Ата, 1955. – С.19.
145. Таникеев М. Казахские национальные виды спорта. – Алма-Ата: Казгосиздат, 1957. – С.61.
146. Тарақты Ақселеу. Көшпелілер тарихы. – Алматы, 1998, 7-б.
147. Тәтімов М. Дербестігіміз – демографияда. – Алматы: Жеті жарғы, 1999. – Б.186-199.
148. Тойлыбаев Б. Бастауыш мектеп оқушыларына дене тәрбиесін беруде халықтық педагогика элементтерін пайдалану: автореф. ... пед.ғыл. канд. – Алматы, 1998. – 23 б.
149. Төтенаев Б.Ә. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Ғылым, 1978. – 94 б.
150. Төтенаев Б. «А. Диваев халық ойындарының тәрбиелік маңызы жайында» // Қазақстан мұғалімі. – 1974. – №5. – 22 б.
151. Тынышбаев М. История казахского народа. – Алматы, 1993. –С.161-162.
152. Тулегенов Ж.М. Внедрение казахских национальных форм и средств физического воспитания в современный педагогический процесс: автореф. …канд.пед.наук: 13.00.01. – Алма-Ата, 1982. – С.13-15.
153. Турскелдина М.Т. Развитие физического воспитания шестилетних детей в Казахстане: автореф. ... канд. пед.наук. – Алматы, 1991. – 33 с.
154. Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы / жалпы ред. Е.А. Алмиханов // Республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. – Алматы, 2010. – Б. 248.
155. Усова А.П. Балабақшадағы оқыту. – Алматы: Мектеп, 1987. – 48 б.
156. Ушинский К.Д. Избранные педагогические сочинения. – М.: Педагогика, 1964. – Т.1. – 549 с.
157. Айтыматов Ш., Шаханов М. Құз басындағы аңшының зары. –Алматы: Рауан, 1997. – Б.264-265.
158. Ыбраев Ш. Соқыр теке. – Алматы: «Өнер»,1990. – Б.3-15.
159. Уәлиханов Ш. Таңдамалы. – Алматы: Жазушы, 1985. – Б.109.
160. Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы / жалпы ред. Е.А. Алмиханов // Республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. – Алматы, 2010. – Б. 248.
161. Фрезер Д.Д. Золотая ветвь. – 2 изд. – М.: Политиздат, 1986. – С. 153-154.
162. ЦГА Каз ССР, ф.16916 оп.16 д.266 л.30.
163. ЦГА Р.К. 510.1.№27.80с.

**Интернет ресурстары:**

1. Қуыр, қуыр, қуырмаш. Автор: Мира Сембайқызы. Жазылған уақыты: 18 қаңтар 2015, 06:33 Тегтер: қуырмаш, сәби, ойнату. Толығырақ: <https://massaget.kz/blogs/13499/>[Асық ойындары — Уикипедия](https://kk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%81%D1%8B%D2%9B_%D0%BE%D0%B9%D1%8B%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%8B)<https://kk.wikipedia.org/wiki/Асық_ойындары>
2. Асық ату Ұлттық спорт түрлері · Электронды мұрағат · e-history.kz/kz/contents/view/221
3. [Қазақ халқының ұлттық ойындары: "Асық ойыны" – Martebe.kz](https://www.google.kz/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=19&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjD3__a2KTXAhWlC5oKHXbfB6M4ChAWCGAwCA&url=https%3A%2F%2Fmartebe.kz%2Fkhazakh-halkhynyn-ulttykh-ojyndary-asykh-ojyny%2F&usg=AOvVaw3nR00MB8xMqaeaf4Z2b_MB)https://martebe.kz › ... ›

### [Қазақтың ұлттық ойындарының тізімі — Уикипедия](https://www.google.kz/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiu3vX13KTXAhUEJ5oKHQZ4D9AQFggkMAA&url=https%3A%2F%2Fkk.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D2%259A%25D0%25B0%25D0%25B7%25D0%25B0%25D2%259B%25D1%2582%25D1%258B%25D2%25A3_%25D2%25B1%25D0%25BB%25D1%2582%25D1%2582%25D1%258B%25D2%259B_%25D0%25BE%25D0%25B9%25D1%258B%25D0%25BD%25D0%25B4%25D0%25B0%25D1%2580%25D1%258B%25D0%25BD%25D1%258B%25D2%25A3_%25D1%2582%25D1%2596%25D0%25B7%25D1%2596%25D0%25BC%25D1%2596&usg=AOvVaw2kAR4HaVhSzlC4FUzTsn8i) https://kk.wikipedia.org/.../Қазақтың\_ұлттық\_ойындарыны...

### [Фараби дүние жүзілік мәдениет пен білімнің](http://www.diplomkaz.kz/wp-content/uploads/2013/03/%D0%94%D0%B8%D0%BF.-%D3%98%D0%BB-%E2%80%93-%D0%A4%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%B8%D0%B4%D1%96%D2%A3-%D0%BA%D3%A9%D0%B7%D2%9B%D0%B0%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%8B.doc) [www.diplomkaz.kz/.../Дип.-Әл-Фарабидің](http://www.diplomkaz.kz/.../Дип.-Әл-Фарабидің) көзқарастары.