

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ
МИНИСТРЛІГІ ҒЫЛЫМ КОМИТЕТІ

М.О.ӘУЕЗОВ АТЫНДАҒЫ ӘДЕБИЕТ
ЖӘНЕ ӨНЕР ИНСТИТУТЫ

ҰЛЫ ДАЛА ОЙЫНДАРЫ
(Ойындық фольклор)

Алматы, 2021

УДК 398 (574)
ББК 82.3 (5 Каз)
Ұ 46

ҚР БҒМ ҒК М.О. Әуезов атындағы Әдебиет және өнер институты ғылыми кеңесі ұсынған.

Басылым ҚР БҒМ Ғылым комитетінің № АР08856460 «Ұлы дала ойындары (Ойындық фольклор): Ұлттық ойындардың ерекше мәдени құбылыс ретіндегі қоғамдық сананы жаңғыртудағы қызметі» атты іргелі зерттеу жобасы бойынша іске асырылды (мемлекеттік тіркеу № 0120PK00442).

Томның редакция алқасы: Матыжанов К.І., ҚР ҰҒА-ның корреспондент мүшесі (төраға); Қасқабасов С.А., ҚР ҰҒА-ның академигі; филол.ғ.д., профессор; Қалиева А.Қ., филол.ғ.к.; Медеубек С., филол.ғ.к.; Жақан Д.С., филология магистрі.

Жоба жетекшісі және идея авторы:

Матыжанов К.І., ҚР ҰҒА-ның корреспондент мүшесі.

Пікір жазғандар:

Филология ғылымдарының докторы, профессор Б.У.Әзібаева

Филология ғылымдарының докторы, профессор З.Н.Сейтжанов

Ұлы дала ойындары (Ойындық фольклор). Жинақты құрастырып, баспаға дайындағандар: Матыжанов К.І. (жалпы редакциясын басқарған), Медеубек С. (жауапты редактор), Жақан Д.С. (жауапты шығарушы), Набиолла Н., Ислямбекова А., Жолдыбай О. – Алматы: «Service Press», 2021. – 588 б.

ISBN 978-601-354-034-4

«Ұлы дала ойындары» деп аталатын бұл еңбекке қазақтың ұлттық ойындары тұңғыш рет барынша толық жинақталып берілген. Қолжазба қорлардан, бұған дейінгі жарық көрген әр түрлі басылымдардан жиналған мәтіндер өзара салыстырылып, іріктеліп, жүйеленіп топтастырылды. Сонымен бірге, шетелдегі қазақтар арасынан табылған және жарияланған ойындар да алғаш рет енгізіліп отыр. Жинақ соңында әр мәтінге ғылыми түсініктер берілген

Басылым әдебиеттану, фольклортану, мәдениеттану мамандарына, сондай-ақ ЖОО-ның магистранттары мен PhD докторанттарына және фольклорға қызығатын жалпы көпшілік қауымға арналады.

©М.О. Әуезов атындағы Әдебиет және өнер институты, 2021

ОЙЫН ӨМІР (Алғы сөз орнына)

Ойын – адамзатпен әлмисақтан бері бірге жасасып келе жатқан қоғамның рухани-мәдени өмірінің ерекше бір арналы саласы. Адамның ойлауға, сөйлеуге, шығармашылыққа, қарым-қатынас жасауға, қауымдасып өмір сүруге деген құлшынысы қаншалықты табиғи болса, оның өмір сүру салтында ойын да соншалықты маңызды орын алады. Егер байыптап қарайтын болсақ, адам тірлігінде ойынның араласпайтын саласы жоқ. Оған көз жеткізу үшін бір сәт «ойын өмірден жоғалып кетті» деп елестетіп көрейікші. Онда адамзаттың санасын, ойлау жүйесін, рухани әлемін, көңілділікке, әзіл-қалжыңға, күлкі мен шаттыққа, лиризмге, әдемілікке, сұлулыққа деген нәзік сезімінің барлығын қара түнек басып кеткен болар еді. Демек, ойын – өмірмен өріле байланысқан адамзат руханиятының алтын өзегінің бірі. Шекспирше айтқанда: «адамзат өмірі мен қоғамы – әркім өз рөлін ойнап жүрген алып театр». Өмірдің ойынмен өзектес табиғатын бейнелі танытатын осы метафораны ауызы дуалы деген даналар әртүрлі нұсқада оқтын-оқтын қайталап келеді. Яғни, тұтастай алғанда, өмірдің ойындық тұрпаты – әлдеқашан мойындалған ақиқат. Дегенмен, ойындық мәдениетті жалпы ұлттық мәдениеттің негізі, алтын өзегі ретінде жан-жақты, тереңдей саралау, оның орны мен маңызын анықтау – үздіксіз жүргізілетін үрдіс.

Осыншалықты маңызына қарамастан, халық санасында ойынды жеңіл-желпі ермек ретінде қарау түсінігі қалыптасқан. Былайша айтқанда, мән мен мазмұнға, шынайылыққа ойынды қарама-қарсы қою, оны мәнсіз, үстірт, жасанды әрекет ретінде түйсіну бар. Шындығына келгенде, осы түсініктің өзі – ойын табиғатын анықтауда негізгі рөл атқаратын басты сипаттың бірі. Бұл – ойынның бейнелі ойлауға негізделгендігін көрсететін, адамның рухани әлеміне байланыстылығын айғақтайтын, ойлау жүйесі мен сезім әлеміне, өнер мен мәдениетке қатысты категория екендігін танытатын басты

сипат. Өйткені, өнер мен мәдениеттің негізгі өзегі бейнелі ойлаудан бастау алады. Тереңдей қарайтын болсақ, ойлаудың өзі объективті дүниені субъективті көзқарасқа айналдырып абстракциялаудан басталмай ма?! Міне, осының өзі бейнелі ойдың қайнары – ойындық сипат екендігін танытады. Сол сияқты тілдегі ауыспалы мағына, баламалау (метафора), айшықтау құбылыстарының өзі сөз ойнатуға негізделген. Сондықтан да қазақ тілінде «ойын» сөзінің мағынасы өте кең, ойындық элемент халықтың дәстүрлі мәдениетінің барлық саласына дендеп еніп, матаса байланысып жатыр.

«Ойын» сөзінің этимологиясына үңілсек те, оның тура мағынасы мен ауыспалы мағынасының өзінен қаншама көптүрлілікті көруге болады. Өмірдегі барлық құбылысты ойынға тән терминологиямен өрнектеп беруге болады. Мәселен, «күн шұғыласы ойнап тұр», «адам тағдырымен ойнама», «ойнап сөйлесең де ойлап сөйле», «көлдің бетінде толқын ойнайды», «ойымен ойнап отыр», «базарда бағадан ұтылды», «өмірде әркім өз рөлін ойнап жүр» т.б. тіркестерден «ойын» сөзінің қаншама ауыспалы мағынасын байқауға болады. Яғни, ойын – халықтың тілімен де, ділімен де, күнделікті тірлігімен де біте қайнасып жатқан рухани күретамырының бірі. Ол Адам белсенділігінің басты элементтерінің бірі ретінде оның дамуы мен қалыптасуында аса маңызды қызмет атқарады. Мәдени феномен ретінде ойын қоғамдық-әлеуметтік қарым-қатынастардың белсенді элементі бола отырып, адамзат тіршілігінің бірден-бір ұйыстырушы қызметін де атқарады.

Демек, ойын – қоғамның әлеуметтік өмірінің құрамдас бөлігі бола отырып, әрі адамзат мәдениетінің қалыптасуы мен дамуындағы одан бөліп қарауға болмайтын ерекше құбылыс. Сондықтан да ойынды ғалымдар ұлттық мәдениеттің бастау бұлағы және оның дамуын нәрлендіріп отыратын алтын тамыр, халықтың өмір салтымен бірге дамып отыратын ерекше феномен деп таниды.

Соған сәйкес, ойын жөніндегі тарихи танымның да қоғамдық даму сатыларына сәйкес өрістеп отырғанын көруге болады.

Оның алғашқысы архаикалық дәуір десек, ойынға ежелгі гректер оқу мен тәрбиенің пәрменді құралы ретінде мән берді. Мәселен, әйгілі Платон (427-347): «Адам – Құдайдың ойлап тапқан тамаша ойыншығы, адам өмірінің мәні сол міндетті абыроймен атқара білуінде, сондықтан да, адам өмірі ойындық элементтерге толы деген» ой айтады [1]. (Бұл жерде қазақтың «Адамның басы – Алланың добы» дейтін сөзі еске түседі). Өмірдің мәні де шебер ойнай білуде, адам қандай істе болмасын жетістікке жету үшін «ойын арқылы жаттығуы» керек деп түсіндірді. Демек грек ойшылы ойынның тәрбиелік мәнін алдыңғы кезекке шығарды.

Аристотель (384-322) өзінің «Саясат», «Риторика», «Поэтика» сияқты еңбектерінде Платонның ойын кеңейте отырып, ойынның рухани «рахатына» көңіл бөлді. Әсіресе, ойынның балалар өмірінен ерекше орын алатынына назар аударды. «Ойын арқылы олар келешек өмір дағдыларына үйренуі керек» [2] дегенді баса айтты. Ол өнердің би, ойын-сауық, күрес, атқа міну, садақ ату, т.б түрлерін де ойынға балады. Ол: "қимыл ойындары дене шынықтырса, рухани рахатқа бөлейтін ойындар жан жадыратады" дегенді меңзеді. Сол сияқты оның шешендік айтысты (риторика) да актерлық театр ойынына теңдестіруінде тыңдарманды баурап алатын ойындық элементтердің мол екендігін көрсететін, күні бүгінге дейін маңызын жоғалтпаған терең ойлар жатыр [3].

Әрине, бұдан кейінгі ортағасырлық ғұламалар тарапынан да ойын табиғаты жөнінде біраз пікірлер айтылды. Дегенмен, ойынның жүйелі түрде ғылыми-философиялық тұрғыдан зерттелуі ХІХ ғасырдан басталады. Әсіресе, осы кезеңде жоғары өрлеуді басынан кешірген батыс еуропалық философия ғылымы бұл мәселені адам табиғатының ерекше қыры ретінде зерттеу нысанасына алды. Мәселен, аталған тақырыпқа алғашқылардың бірі болып назар аударған Б.Паскаль ойынды адамның ауыр ойдан, жалғыздық пен жабығудан «қашуы», «өзін-өзі алдарқату тәсілі» деп пайымдаған екен [4]. Ал ойынның эстетикалық мәніне тұңғыш назар аударған философ И.Кант болды.

Ойынның философиялық-эстетикалық мәніне назар аударуды одан әрі Ф.Шиллер жалғастырды. Ол ойынды өмірдің ерекше құбылысы ретінде тани отырып, оның шығу тегін жан-жануарлар мен адамдар бойындағы артық күш-қуаттың асып-төгілуімен байланыстырды. Шиллердің ойынша, адам бойындағы осындай артық күш-қуат сана мен бейнелеп ойлаудың арқасында эстетикалық ойынға айналады. Осы эстетикалық сипат адамды сұлулыққа, өзін-өзі жақсы қырынан танытуға деген ұмтылыс нәтижесінде жабайылық жағдайдан алып шығып, мәдениетке қадам бастырады. Оның: «...адам» деген ұғымға лайық деңгейге көтерілген кезде ғана ол ойнай алатын болады немесе ол ойнай білу қабілетіне ие болған кезде ғана «адам» деген ұғымға лайық болады» [5], – деген сөзі жалпы ойын теориясын алға жылжытқан үлкен тегеуірінді толғам болды. Бұл пайымды сол кезеңнің үлкен ойшылы Ф.Ницше кеңейте дамытты. Ол ойынның адамның рухани әлеміне тән екендігін айта отырып, адамдарды өмірде әрқайсысы өз рөлдерін ойнап «өмірдің қайғы-мұңынан жалтарып, беттеріне бетперде таққандар деп бейнеледі. Ол өзінің «Көңілді ғылым», «Заратустра осылай деген» сияқты әйгілі еңбектерінде ойынды өмірдің қатып қалған қасаң қағидаларынан құтылуға көмектесетін, адамның еркін ойы мен әрекетінің қалыптасуы мен орнығуына ықпал ететін феноменге балайды [6].

XIX ғасырда ойынның эстетикалық табиғатына назар аударумен қатар, оны биологиялық-эволюциялық дамудың нәтижесі деп қарайтын теория да қатар жүрді. Мұндай танымның негізін қалаушы Г.Спенсер еді. Ол алғаш рет ойынның жоғары дамыған тіршілік иелеріне – жануарлар мен адамдарға тән екендігіне көңіл аударды. Ол да алдыңғы әріптестері сияқты ойынның шығу тегін тіршілік иелеріндегі артық күш-қуатпен байланыстырады. Бірақ, ол ойынды рухани құндылық дәрежесіне көтере алған жоқ. Ол ойынның жаттығу, дағдылық, тәрбиелік қызметіне баса мән берген [7].

Әрине, ойынның рухани саламен байланыстылығы оның биологиялық тек тамырын мүлде жоққа шығармайды. Ойынның

шығу тегін биологиялық негізге апарып тірейтін ғалымдар көбінесе жан-жануарлар тірлігінде де ойындық элементтердің бар екендігін көлденең тартады. Сонымен қоса, ойынға алдымен балалардың құмар болатындығын тілге тиек етеді. Осыдан барып, «ойын үлкен өмірге дайындық, соған қажетті әрекеттерге үйрену-жаттығу жұмыстарының қайталамасы емес пе?» деген тұжырымға ойысады. Бертінге дейін, нақтылай айтқанда, өткен ғасырдың ортасына дейін осы тұжырым басымдыққа ие болып келді. Бұл орайда, ойынның жан-жануарлар мен адамдардан басқа тіршілік иелерінде жоқ екендігін ескерген дұрыс. Оның ішінде, ол негізінен, балалар мен жан-жануарлардың жас төліне тән болып келеді. Демек, табиғи тұрғыдан алғанда да ойын жан-жануарлар мен адам баласының психикасын дамытуға қызмет етеді. Яғни, ойын табиғатында биологиялық текпен қатар оған деген рухани зәрулік, қоғамдық-әлеуметтік өмір қажеттілігінен туындайтын сипаттар бірге өмір сүреді және қоғамдық-әлеуметтік салада олар әлдеқайда басым.

Ойын табиғатына байланысты тағы бір көзқарасты философ В.Вунд еңбектерінен көреміз. Ол: «ойын феноменін әлеуметтік-тарихи аспектіде қарастырады. Ол ойынның қайнар көзі рахаттану, ләззат алуда жатыр» деген ойды ұстана отырып, «ойынның атасы – еңбек» деген тұжырымға келеді. Ойынның қандайы болмасын түбін қуа келгенде мәнді еңбекке келіп тіреледі. Еңбек – адамның өмір сүру салты, адам еңбек ете отырып, өз күш-қуатының әрекетінен рахат табады. Сол рахаттану, ләззат сезімі адамды ойынға еліктіреді дегенді тұспалдайды [8].

Ойынның еңбекке еліктеуден шыққаны жөніндегі пайымдауды материалистік көзқарастағы философтар дамытып алып кетті. Оны Ресейде алғаш негіздеген В.Г. Плеханов [9] болды.

Ойын жөніндегі толғамдар бұдан кейінгі жылдары да толастаған емес. Әсіресе, балалар ойындарына деген назар күшейді. З.Фрейд сияқты ғалымдар балалар ойынының психологиялық жағына көп

көңіл бөлді. Бұл, әрине, заңды құбылыс болатын. Сөз жоқ, балалар ойындары тұлғаның дамуында ерекше рөл ойнайды. Ойын арқылы баланың ақыл-ойы, елестетуі, қиялы, шығармашылық қабілеттері дамиды. Ойын арқылы балаға эстетикалық, шығармашылық тәрбие беріледі, балалар еңбекке деген дағдыларды да ойын арқылы меңгереді, соның нәтижесінде еңбекке деген оң көзқарас қалыптасады. Демек, балалар өміріндегі ойынның орны әрқашан төрде тұрады.

Ойынға психологиялық тұрғыдан қарау тек балалар ойынымен ғана шектелмейді. Жалпы алғанда, ойын әлеуметтік-мәдени феномен ретінде адамдар қарым-қатынасына маңызды ықпалын тигізеді, жеке адам мен әлеуметтік топтар арасындағы қайшылықтарды шешуге қатысады. Сонымен қатар, ол көркемдік қабылдау мен көркем шығармашылыққа да психологиялық тұрғыдан араласады. Соған байланысты ойын жөніндегі зерттеу жұмыстары өнер мен шығармашылыққа да қатысты болып шығады. Шығармашылықтың бастауында ойындық элементтердің тұруы адамзат әрекетінің ажырамас құрамдас бөлігі екендігін психологтардың басым көпшілігі атап көрсетеді. Ойын табиғатында оның әлеуметтік қызметі де алдыңғы орында тұрады. Қоғамдық өмірге араласушы адам қандай жағдайда болмасын әртүрлі әлеуметтік қызмет атқарады, белгілі бір рөл ойнайды. Бұған әсіресе, әлеуметтік психологтар көп көңіл бөледі.

Ойынға деген қызығушылық тек теориялық тұрғыдан ғана емес, оны жинап, жүйелеп, саралау тұрғысынан да белсенді жүргізілді. Соның нәтижесінде әлем этнографтары мен фольклористерінің қажырлы еңбегімен ұшан-теңіз мол материал жинақталды. Олар бертіндегі дамыған елдерді ғана емес, қауымдық құрылыста өмір сүріп жатқан халықтардың да ойындарын жинап, жалпы адамзат дамуындағы ойынның маңызын танытатын деректер қорын қалыптастырды. Соның негізінде ойын, ең алдымен, адам белсенділігінің өзіндік ерекше моделі екендігіне көз жеткізілді.

Ойынның шығу тегін еңбекпен, соған еліктеу мен жаттығуға негіздейтін маркстік идея кеңестік дәуірдің өн бойында сақталып келді. Кейіннен ойынның психологиялық қырына ерекше мән беріп, іргелі зерттеулер жазған Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин [10] еңбектерінде де аса құнды пайымдаулар болғанмен, түптеп келгенде Маркс салған материалистік дүниетаным шеңберін бұзып шыға алған жоқ.

Ал бұл уақыттарда Еуропа ғылымында ойын туралы ілім басқа арнада дамып, әсіресе, философия ғылымында жан-жақты, тереңдей қарастырылып, жаңа өріс ашты. Ойынтану ғылымының классигі саналатын ағылшындық ғалым Э.Б. Гомм ойынды халық фольклорының бір бұтағы ретінде қарастырды. Ойын арқылы адамзат өркениетінің бізге беймәлім ежелгі құпияларына жарық түсіруге болады деп санады. XIX ғасырдың екінші жартысында (Gomme, 1898) айтылған бұл толғамдардың үлкен бағдарламалық мәні бар еді [11].

Ойынның адамзат мәдениетінің алтын өзегі болып табылатын ерекше құбылыс екендігін алғаш негіздеген көрнекті Нидерланд ғалымы Йохан Хейзинга (1872-1945) болды. Ол өзінің өткен ғасырдың отызыншы жылдары (1938) жазған «Номо Ludens (Ойынпаз адам). Мәдениеттегі ойын элементтерін анықтау тәжірибесі» деп аталатын әйгілі еңбегінде ойынды тұңғыш рет биологиялық емес, мәдени құбылыс ретінде қарастырып, оны мәдениеттану ғылымының әдістемесімен зерттеуді ұсынды. Ойынды мәдениеттің бастауында тұрған, оны ұйыстырушы фактор ретінде таныды. Оның: «...егер қандай да болмасын адам әрекетін біздің таным шегіміздің жеткен биігінен саралап қарайтын болсақ, олардың барлығы ойын тәрізді болып көрінеді. Мен алғашқы кезден бастап-ақ, адамзат мәдениеті ойыннан шығып, сол ойын арнасында өріс ашып, ойын ретінде дамиды деген тоқтамға анық көз жеткізіп келе жатырмын» [12], – деген тұжырымды ойы ғылымның ойынтану саласына мүлде жаңа серпін әкелді. Хейзинга ойынның бағзы замандағы мифтер, архаикалық культтер мен рәсімдерден бастап, адамзаттың бүкіл әдет-ғұрпы

мен салт-дәстүрлерінде, рухани өмірінің барлық саласында араласпайтын жері жоқ екендігін барынша нанымды көрсете отырып, ойынның қоғамдық-әлеуметтік өмірдің қан тамыры іспеттес ерекше құбылыс екендігін ашып көрсетті. Ол тілдің, өнердің, ғылымның, қолөнердің, саясаттың, қала берді кәсіпкерліктің дамуында да маңызды рөл атқарғандығын негіздеді. Өз тұжырымын жан-жақты терең дәйектей отырып, алғашқы қауымдық құрылыстан бастап, күні бүгінге дейінгі адамзат мәдениетіндегі ойындық элементтердің басты сипаттарын ашып көрсетті.

Адамзат қауымдасып өмір сүріп, қоғамдық-әлеуметтік өмірге дендеп енген сайын ойынның мәдениеттің құрамдас саласы ретіндегі маңызы арта түсті. Енді ойынды жануарлар дүниесі мен балалар тірлігінің тұрғысынан емес, адамзат мәдениетінің бастауынан бастап, қазіргі деңгейіне дейін бірге өріліп келе жатқан әлеуметтік құбылыс ретінде қарастыру қажеттілігі айдан анық мәселеге айналды. Яғни, ойын – қоғамдық-әлеуметтік өмірдің барлық саласына қан тамырдай таралып жатқан, адамның рухани әлемінен ойып орын алатын құбылыс. Ол – өз бойына адамзат ақыл-ойының дамуында үлкен мән-мағына жүктеген, қоғамда онсыз жүзеге аспайтын әлеуметтік қызмет атқаратын адамзат әрекетінің аса маңызды қозғаушы күші. Бұл тұрғыдан келгенде, одан табиғи қажеттіліктен туындаған биологиялық белгілерді іздеудің қажеті шамалы. Ол өз қызметінде қоғамдық-әлеуметтік категория болып саналады. Оның үстіне ойынның адамға беретін эстетикалық ләззаты оның өнер, мәдениетпен туыстастығын айқындап тұр. Осылайша ойын қазіргі гуманитарлық ғылымда мәдени өмірдің құрамдас бөлшегі ретінде қарастырылып келеді. Шындығында да адамзат қоғамының ең басты деген салаларының барлығы ойындық мәдениетпен күрмеле байланысып жатыр.

Жоғарыда айтқанымыздай, Йохан Хейзинганың еңбегі осы мәселені күн тәртібіне қоя отырып, ойынның философиялық мәніне деген көзқарасты күрт өзгертті. Осыдан бастап ойынды қоғамдық-

гуманитарлық ғылымның ерекше нысанасы ретінде тереңдей қарастыра отырып, батыс ғылымында «ойынтану» («Игрология») деген арнайы сала қалыптасты. Батыс Еуропа және Америка елдерінде ойын теориясы мен практикасын жүйелі түрде зерттейтін ғылыми қоғамдар мен зерттеу орталықтары құрылған, олардың арнайы басылымдары шығып тұрады. Олар ойынды философия, психология, педагогика, мәдениеттану, фольклортану, тіпті математика ғылымдарының шегінде қарастыратын пәнаралық зерттеу нысанына айналдырды.

Ойынды мәдениеттанушылық бағытта зерттеген Й.Хейзинга еңбектеріндегі пайымдаулар ойын феноменін философиялық тұрғыдан тереңдей саралауға жол ашты. Оның идеясын ту етіп ұстап, өз теориялық толғамдарын негіздеген герменевтикалық бағыттағы «Шындық және әдіс» («Истина и метод») деген кітап жазған ғалым Х-Г.Гадамер [13] атты философ болды. Ол өз еңбегінде негізінен ойынның эстетикалық табиғаты мен көркемдік қызметіне баса мән берді. Оның ойын мен өнер туындыларын салыстыра отырып жасаған пайымдауларының герменевтика, эстетикалық әрекеттің теориясы мен жалпы гуманитарлық ғылым әдістемесін дамыту үшін зор маңызы болды.

XX ғасырдың ортасында ойын теориясын дамытуға зор үлес қосқан, артына іргелі зерттеулер қалдырған көрнекті ғалымның бірі француз Кайуа Роже болды. Ол өзінің «Ойын және адамдар» («Игры и люди») атты монографиясы арқылы ойынтану ғылымының барлық мәселелеріне жауап іздеуге тырысты. Зерттеуші ойынды әлеуметтану ғылымының әдістемесі тұрғысынан қарастырды. Сол арқылы ойын, мәдениет, әлеумет, философия ғылымдарын бірлікте қарастыра отырып, өз кезіндегі өзекті мәселелер жөнінде келелі пікірлер айтты. Оның ғылыми ізденістерінің маңызы әлі күнге жоғары, сондықтан да көптеген тілге аударылып жарық көруде [14].

Сол сияқты Э.Финк деген тағы бір неміс ғалымы Хейзинга еңбегіне тікелей сілтеме жасамағанымен, оның теориялық

толғамдарынан нидерландық ғалым идеясынан нәр алғандығы айқын байқалады. Ол Хейзингамен үндестік таныта отырып, ойын табиғатын саралауда өзінше пайымдаулар жасап, өзгеше жаңа ой түйеді. Э.Финк ойынды адамның ішкі зәрулігінен туындайды деп санайды. Пенде ауыр еңбектен қажығанда, күйкі тірліктен шаршағанда, жалыққанда, тіршілік үшін тартысқа түскенде, махаббат машахатына шырмалғанда, өлім елесінен үрейленгенде солардан бір сәтке болса да бостан болу үшін еркіндікті ойыннан іздейді деп пайымдайды. Адам бас бостандығына, ой еркіндігіне бастайтын мүмкіндіктің кілті ойында деп санайды. Ойын кезінде адам күйкі тірліктің тауқыметтерінен басын арашалайды. Ойын адам өмірінің астарына бойлап, тіршіліктің терең қатпарларын ашады, сонымен қоса адамды қоршаған орта, өмір туралы, өзі жөнінде еркін толғануға мүмкіндік береді. Ойын арқылы адам табиғат шегендеп тастаған шектеулі шекарадан шығады, тұрмыстың қасаң қағидаларын сақтаудан құтылады. Оның ойынша, ойын – бостандықтың қиял арқылы тұрғызылған патшалығы.

Ойын теориясына ерекше қызығушылық танытқан зерттеушінің бірі испан ғалымы Х.Ортегу-и-Гассета. Ол өз еңбектерінде өнердің қазіргі замандағы тағдырына алаңдаушылық білдіре отырып, оны сақтап қалудың бірден-бір жолы – шығармашыл зиялылардың рухани құндылықтарын жоғалтпауда деп санайды. Ол шығармашыл зиялыларды нағыз мәдениетті туғызатын аса талантты азшылық деп біледі. Олардың жасампаздық шығармашылығы ойындық әрекет аясына шоғырланған. Ойын – өнер мен мәдениет сияқты қарабайыр күйкі тірліктен, пендешілік тоғышарлықтан жоғары тұрады дегенді меңзейді. Осы ойын өзінің «Дон-Кихот» жөнінде толғаныс» атты еңбегінде жалғастырып, нағыз көрнекті тұлғалардың күнделікті тірліктен бойын биік ұстап, ойындық көңіл күймен барша қиыншылықты жеңіп шығатынына көңіл аударды. Қазақша айтқанда, «Сырдың суы сирағынан келмейді» дегенге саяды. Ол тағы бір еңбегінде («Новые симптомы») ойындағы

спорттық-мерекелік көңіл күйді «өмірді қапысыз терең сезініп, шынайы танудың теңдессіз ерекше құралы» деген ой айтады. Бұл жерде спорт пен мереке кезіндегі өмірлік қуаттың төлтума, еркін, шығармашылық шабытпен, барынша буырқана ашылатынына назар аударып отыр.

Ойын теориясына шығармашылықпен назар аударғандардың қатарында Г. Гессенің әйгілі «Моншақ ойыны» («Игра в биссер») романын айтпай кетуге болмайды. Романда ойын мәдениеттің баламасы ретінде суреттеледі. Автор ойынды ашықтық пен адалдықтың, тәртіп пен үйлесімділіктің негізінде адам мен қоғамдық өмірдің барлық саласын ұйымдастырушы ретінде көрсетеді. Өмірдегі неше түрлі қайшылықтарды, тартыс-таластарды еркін ойындық әрекеттер аясында реттеудің дәстүрлі жолдарын көркем шығарма арқылы бейнелеп суреттейді. Автор сол арқылы ойын теориясына, оның әлеуметтік ортадағы орны мен рөліне деген көзқарасын танытады.

Ойын теориясына тағы бір тың көзқарасты өзінің «Философиялық зерттеулер» деп аталатын еңбегі арқылы Л. Витгенштейн деген ғалым алып келді. Ол ойынға тән сипаттар арқылы тілдің тылсым табиғатын ашуға тырысады. Ол алдымен тілдің мінсіз болмыс-бітіміне назар аударды. Одан әрі тілді абстракцияның озық үлгісі ретінде көрсетеді. Оның пайымдауы бойынша, тіл әлеуметтік-лингвистикалық контексте тәуелді. Былайша айтқанда, «тілдік элементтер ережелер мен мәмілелер жиынтығымен реттелетін белгілі бір «ойынның» құрылымы тәріздес болғанда ғана мағынаға ие болып, өмір сүре алады, яғни тілді нақты жағдайға байланысты ережелер жиынтығы ретінде пайдаланған кезде ғана мағынаға ие. Сондықтан «тілдік ойындар» нақты қатысушыларға ғана түсінікті. Л. Витгенштейн енгізген «тілдік ойындар» термині арқылы ойын ұғымы тіл теориясына, структурализм, постструктурализм мен постмодернизм философиясына кеңінен қолданысқа енді. Бұл бағытты қолдаушы ойшындар (Р.Барт, Ж.Лакан, М.Фуко, Ж.Дерида т.б.) ойлаудың мәтіндік

болмысына ерекше мән береді, адам санасын жазбаша мәтінмен теңестіреді. Сананы бейнелеудің бірден-бір сенімді тәсілі – тіл, яғни мәтін деп біледі. Нәтижесінде, әдебиет, мәдениет, өнер, қоғам, тарих, тіпті адамның өзі де «интермәтін» (интертекстуальность) ретінде қарастырылатын болды. «Интермәтін» ұғымының мәні әрбір мәтіннің астарында одан бұрынғы мәдениет мәтіні, қоршаған орта мәдениетінің мәтіні қабаттасып жатады дегенді білдіреді.

Интермәтін тұжырымдамасының аясында ойын мәселесі бірнеше арнада қарастырылады. Біріншіден, адам қалыптасқан тарихи-әлеуметтік тілдік қолданыстарды өзгеріссіз қолдану арқылы мәтінге, тілге басыбайлы болады. Тіл немесе мәтін адамдар дайын күйінде қолданатын шартты мәдени код, сондықтан ондай дайын қалыптың ішіне жан дүниеңнің түкпір-түкпіріндегі сезім толқыныстарын толық сыйғыза алмайсың, тілдік таңбалардың адам түйсігіндегі буырқанған әсерлерді сарқа шығарып, шынайы жайып салуға (жан дүниеңдегі әртүрлі құбылыстарды ыммен, ишарамен, дауыс ырғағымен, көзқараспен табиғи түрде тұтас танытуға) толық мүмкіндігі жоқ, олар әлдеқандай заттардың, ой мен эмоциялардың шартты «бейнесі» ғана. Сондықтан қарым-қатынас үрдісінде пенде тілді пайдалана отырып, өз сезімін толғанысы мен танып-білгенін бейнелеп, «сөзді ойнату» арқылы білдіреді. Әдебиет те дәл сол сияқты. Жазушы өз дүниетанымын әлеуметтік ортада орныққан әдебиет сахнасындағы сюжеттерді, мінез-құлықтарды, іс-әрекеттерді т.б «ойнату» арқылы суреттейді. Жазушы шығармасында тілмен ойнайды, сөз ойнатудың нәтижесінде құрастырған мәтіннен ол эстетикалық ләззат табады, одан оқырман да рахаттанады.

Екіншіден, мәтіннің көп мағыналы сипаты бүкіл қарым-қатынасты еркін ойын дәрежесіне дейін көтере құрастыруға мүмкіндік береді. Ойындық сипатты бұлайша тілдік мәтінді негізгі ұйымдастырушы қағидат ретінде түсіну, ең алдымен, мәтінді оқу үрдісінде қолданылады. Бұл үрдіс екі арнада жүруі мүмкін: біріншіден, мәтінді

тұтынушы ретінде оқығанда, екіншіден, мәтінмен «ойын» ретінде жұмыс істегенде. Бұл жерде «ойын» сөзі аса кең мағынасында алынып отыр. Яғни, мәтінді құрастырушы автор да өзінше ойындық тәсілді қолданады, оны оқыған оқырман да мәтіннен әртүрлі мағына іздеп онымен «ойнайды». Демек, «нағыз оқу» дегеніміз оқырман мәтінді бөлшектеп, талдап, санасында құрастырып «ойнап», мағыналы тұтас мәтінге айналдырып іске қосады.

Осылайша, ойындық сипат автор – мәтін – оқырман арасындағы қарым-қатынаста өрістейді. Былайша айтқанда, автор, мәтін мен оқырманның тоғысқан тұсы сөзбен ойнаудың алаңына айналады.

Түйіндеп айтқанда, жоғарыда аталған мәселелердің структурализм, постструктурализм, постмодернизм сияқты мәдени ағымдардың ойын теориясына қатысты негізгі арналары осындай.

Кеңестік кезеңдегі мәдениеттің ойындық сипаты жөнінде айтқанда М.М.Бахтиннің есімі ерекше аталады. Оның «Ф. Рабле және Орта ғасыр мен Ренессанс дәуіріндегі халық мәдениеті» атты еңбегі карнавал мысалында ойынды философиялық-әлеуметтік тұрғыдан талдаған зерттеу болды. Мұнда ортағасырлық карнавал әмбебап мәдени феномен ретінде қарастырылып, ондағы ойындық сипаттар кеңінен және тереңдей сараланады. Карнавал халықтық мерекенің алуан түрлі сипатын бойына жинақтап, біртұтас өмірлік маңызы бар ұстанымға тоғысады. Оның мәні – ресми, әлеуметтік, заңдылық тұрғыдан қабылданып, орныққан қасаң қоғамдық ұстанымдарға ойындық қойылымдар арқылы қарсылық білдіру. Қоғамдық өмірдегі келеңсіз құбылыстарды, қатал, қатыгез ережелерді жалпы жұрт мақұлдаған, ортақ құндылықтардан туындайтын халықтық ұстанымдарға ауыстыруға шақырады. Әрине, карнавал кезінде жарияланған еркіндік пен адамгершілік ұстанымдар шынайы өмірде жүзеге аса қоюы неғайбыл, дегенмен ол қоғам мен мәдениеттің дамуына қозғау салатын күшке ие. Міне, осы тұрғыдан қарағанда, Бахтиннің пайымдауынша, ойын – халық даналығының, еркіндікке ұмтылған рухының, фольклоры мен мәдениетінің таусылмайтын

қайнары. Карнавал кезінде ойын мен өмір уақытша болса да бір-бірінен ажырағысыз біртұтас дүниеге айналады. Бахтинше айтқанда: «Өзінің көрнекті, айқын әсерлі сипатымен және қуатты ойындық элементтерімен ол (карнавал) көркемдік-бейнелі формаға, әсіресе, театрлық қойылымдарға өте жақын. ...Ол өнер мен өмірдің шегінде тұр. Былайша айтқанда, оны ерекше ойындық өрнекпен көмкерілген өмірдің бейнесі деуге болады. ... карнавалда өмір ойынға, ал ойын уақытша өмірге айналады. Карнавалдың өзіндік табиғаты да, тұрмыстың ерекше түрі болатын себебі де осында».

Карнавал «ол – халықтың күлкіге құрылған екінші өмірі. Бұл оның мерекелік өмірі. Мерекелік сипат – орта ғасырдағы күлкіге құрылған ғұрыптық ойын-сауықтық рәсімдердің барлығының маңызды ерекшелігі болып табылады» [15].

Бахтин ортағасырлық карнавалды терең талдай келіп, осы уақытқа дейін айтылып келген ойынның шығу тегін биологиялық қажеттілікпен, қоғамдық еңбекке жаттығумен байланыстырып келген теориялардың барлығын жоққа шығарды. Ойынның бүкіл табиғаты халықтық мерекелік көңіл күймен байланысты екендігін карнавал мысалында дәлелдеді. Және оны былай деп тарата түсіндірді: «Мереке (барлық) – адамзат мәдениетінің аса маңызды алғашқы формасы. Оны қоғамдық еңбек мақсатынан, тәжірибелік жағдайлардан немесе одан да қарабайыр түсіндіру түрі – демалыс кезіндегі биологиялық (физиологиялық) қажеттіліктен туындаған деп түсіндіруге болмайды. Мереке әрқашанда маңызды және терең ойлы, жасампаздық мазмұнға ие. Ол ешқандай да қоғамдық еңбек үрдісін ұйымдастыру мен жетілдіруге «жаттығу» емес, «еңбек етуді бейнелеп ойнау» да, демалыс немесе ауыр жұмыстан дамылдау да өз алдына ешқашан мереке бола алмайды» [15, 14]. Сонымен қатар, ғалым карнавалдың ажырамас атрибуты саналатын бетперденің (масканың) оның әжуалық бейнелер жасаудағы рөліне ерекше назар аударады.

Бахтиннің бұл еңбегі әлемдік мәдениеттану ғылымында ойын феноменін жаңаша пайымдауға орасан зор олжа салды. Оның

ойын теориясына енгізген «карнавалдық дүниетаным», «сананы карнавалдандыру», «театрланған әлем», «театрланған ойын-сауықтық мәдениет», «халықтық күлкі мәдениеті», «гротескілік бейне», «амбиваленттілік» сияқты көптеген ұғым мен түсінік халық мәдениетіндегі ойындық элементтердің табиғатын ашуға зор мүмкіндік туғызды. Халық мәдениетінің ойындық қырын әр қырынан зерттеуге кейінгі зерттеушілерге кең жол ашты.

Й.Хейзинга мен М.Бахтин еңбектерінде көрініс тапқан басты ұстанымдарды әр қырынан өрістетіп зерттеген жаңа зерттеушілер ұрпағы пайда болды.

Осылайша, адам мен қоғам өмірінде кең таралып, терең тамыр жайған ойын құбылысы арғы грек ойшылдарынан бастап, күні бүгінгі цифрлық дәуірге дейін зор маңыз беріліп, зерттеу нысанынан түспей келеді. Қазір қоғамдық-гуманитарлық ғылым адамзат мәдениетінің арналы саласы болып табылатын бұл феноменді ойын мен сана, ойын мен саясат, ойын мен көркем өнер, ойын мен әдебиет, ойын және постмодернизм, ойын мен ойын-сауық деген сияқты сандаған салаға жіліктеп тарата зерттеуде.

Соған қарамастан, ойын феномені адамзат мәдениетінің өз алдына ерекше болмысы бар жеке сала ретінде зерттеу нысанына айнала қойған жоқ; оның адамзат өмірінің басқа салаларымен байланысты іргелі болмыс-бітімі әлі күнге толық айқындалмай келеді; оның миф, рәсім, ғұрып, мереке, ойын-сауық сияқты әмбебап мәдени формалармен тектік байланыстары жете сараланбай жатыр; мәдениеттің даму динамикасындағы орны мен рөлі де тереңдей зерттеуді талап етеді. Ойынтанудағы осындай өзекті мәселелер ғалымдарды өзіне қызықтыра тартып, жаңа технологиялар пайда болған сайын зерттеудің қызықты көкжиектері кеңейіп түсуде. Соған қарамастан, ойын тұңғышына терең бойлаған сайын оның әлі де зерттелмеген мәселелері көп екендігін байқатып отыр.

Басқаны айтпағанда, әлі күнге ойынның жан-жақты сараланған, бір тоқтамға тоғысқан анықтамасы қалыптасқан жоқ. Оның

себебі: ойын феноменінің бір сөзбен немесе бірер сөйлеммен тұжырымдауға сыймайтын аса зор көпқырлы күрделі құбылыс болуынан болса керек. Әлемде қанша түсіндірме сөздік болса, ойынның соншама анықтамасы бар. Ал «ойын» сөзінің ауыспалы, астарлы мағынадағы қолданыстарында тіптен шек жоқ. Бұл орайда, ғылыми зерттеулерден ойын табиғатын түбегейлі тиянақтаған тұжырымды ойды таба қою қиын.

Арғы грек ойшылдарынан бастап, батыстың әйгілі ғалымдары оны әр қырынан зерделеп, алуан түрлі сипаттама беріп келеді. Егер оларды жинақтай сараласақ, ойынға тән мынадай басты сипаттарды жинақтап көрсетуге болады:

Йохан Хейзингадан бастап, ғалымдардың атап көрсететін ойынға тән *бірінші сипаты – оның табиғат пен адам өмірінен бостан еркін әрекет екендігі*. Ойынға адам қандай жағдайда болмасын табиғи мәжбүрліктен ада күйде араласады. Яғни, адам бойында ойынға деген биологиялық тәуелділік жоқ. Бұл жердегі әңгіме адам бойында ойынға деген инстинктік қажеттіліктің болмайтындығы жөнінде. Демек, адам ойынға сыртқы күштердің мәжбүрлеуімен араласпайды. Оған арнайы жарлықтың да, заңның да, өкімнің де үстемдігі жүрмейді. Бұйрықпен жасалған әрекет ойын болып шықпайды. Ол – әркімнің еркімен, құмарлығымен жүзеге асатын әрекет. Нағыз ойыншы одан ешқандай пайда іздемей, тек ойын үшін ғана ойнайды. (Бұл жерде әңгіме кәсіптік спорт және құмар ойындар жөнінде емес). Қайта, керісінше ойын кезінде адам күйкі тірліктің құрсаулы ережелері мен заңдарынан, жүйкені шаршататын ауыртпашылықтарынан уақытша болса да басын арашалайды. Оған ойын табиғатында бірге өріліп отыратын жеңіл әзіл, ащы мысқыл, көңілді күлкі, жан жадырататын іс-әрекеттер себепкер болады. Жалпы, келемеждеу, күле білу қасиеті тек адамға ғана тән. Жануарлардың ешқайсысында ондай қасиет жоқ. Адам ойын арқылы әлденені бейнелеп, күйкі тірлікті жарықтандырып, әзілге, мазаққа айналдырып күле отырып, рухани күш-қуат алып қана қоймайды, ол өзінің кез-келген құбылысқа

басқаша қарай білетін рухани еркіндігін де танытады. Сол арқылы ойын адамның бостан әлеуетін әлдеқайда күшейтеді. Адамдарға белгілі бір рөлге еніп, өзгеше бейнені сомдауға, шынайы уақытты тізгіндеп, оған қапталдас басқа мүмкіншіліктер жолын қарастырады немесе болашақты басқаша бағамдауға ұмтылады. Ойын кеңістігінде ойыншы өмірдің қасаң қағидалары мен заңдарының бұғауынан бір сәтке азаттық алып, өзінің рахат алу сезімдерін сынақтан өткізе отырып, ой мен әрекет еркіндігінің көкжиегін шексіз кеңейтеді.

Ойынның осы сипатынан келіп туындайтын келесі ерекшелігі – *оның күнделікті күйкі тірліктен, шынайы өмірден бөлек, биік тұратындығы*. Ол – шынайы өмірдің заңдылықтары негізінде жасалған адам санасындағы, қиялындағы басқа әлем. Ойыншы өз әрекетінің шынайы емес екендігін әрқашан есінде ұстайды. Соған қарамастан, оның ойын құбылысына деген қарым-қатынасы шынайы және оған деген тартылысы да өте күшті болады. Зерттеушілердің көбі ойынның белгілі бір бас пайда мүддесінен алшақ болатынын атап көрсетеді. Ол «күйкі тірліктен биік» бола тұра, адамның бас пайда қажеттілігін, сұранысын қанағаттандыру үрдісінен де бөлек тұрады. Ол өз ішінде қайнап шығатын уақытша әрекет ретінде ғана онымен жанасады, сол ішкі әрекеттің нәтижесі түрінде іске асады. Демек, ойын жаңа тыныс алу уақытында, демалыс үшін жасалатын күнделікті өмірдің үзік елесі іспеттес. Қалай болғанда да ол қайта жасалған алуан түрлі тұрпатымен-ақ сол өмірдің қосымша, қатар жүретін тіндес бөлшегі ретінде өмір сүреді. Ол өмірді бейнелеп гүлдендіреді, басқаша мазмұнмен байытады, сонысымен де адамға қымбат. Бұл тұрғыдан келгенде ойын – адамдарға биологиялық қажеттілік сияқты да көрінеді, ал қоғам үшін ол рухани-әлеуметтік өмірдің өзегіне байланған ішкі мән-мазмұн, көрнекі құндылықтар болып табылады, сондықтан да ол рухани мәдениет үшін аса маңызды зәрулікке ие. Ойын – адамдардың әлеуметтік топтар мен қоғамдық қатынастардың теңдессіз тамаша құралы. Бұл тұрғыдан келгенде

ол мәдениетке қызмет етуші немесе оны дамытушы ғана емес, ол адамзат мәдениетімен, салт-дәстүрімен, тұрмыс-тіршілігімен біте қайнасып кеткен біртұтас құрылым. Ол – тек адамзаттың мәдени ортасында ғана өмір сүретін жанды құбылыс. Сондықтан да Йохан Хейзинга өз еңбегінде: «Қалай болғанда да адам ойыны өзінің барлық жоғарғы көріністерінде, әлденені аңдатқанда немесе бейнелегенде тек қана мереке, рәсіммен киелі ғұрыптар аясынан табылады», – деп атап көрсеткен болатын [15, 19].

Әрине, ойын – адам қиялының жемісі. Бірақ, адам сол өзі ақыл-ойымен туғызған «ермегіне» соншалықты құмар. Таңғажайып ойын әлеміне еліткен жандар өз рөлдеріне алаңсыз беріліп кетеді. Осы сәттен бастап ойыншы екіге жарылады: бір жағынан ол ойнап отырған өз бейнесін сақтайды, екінші жағынан ойындағы жасанды кейіпкердің бейнесіне енеді. Ойынның құдіреті де осында. Ойынға дендеп енген кезде ол өзінің жасандылығын жоғалтады. Ол бүкіл мазмұн-мәнімен, басқа әлемге айналады. Ойынның қос мәнділік (амбиваленттілігі) сипаты да осында. Ол бір жағынан ойындық жағдай шынайы өмірден алшақ, екінші жағынан адам қиялынан туған бейнелер, ойындағы жағдаяттардың әсерлілігі, мәселелердің шешімі, оқиғалардың мазмұн-мәні соншалықты шынайы. Ойын кезіндегі ойыншының психологиясын Ю.М. Лотман былай баяндайды: «Ойын тәжірибелік және шартты мінез-құлықты бір уақытта (уақыт жағынан рет-ретімен ауысуын емес) жүзеге асыруды көздейді. Ойыншы бір мезетте өзінің шартты (шынайы емес) жағдайға қатысып отырғанын есінде ұстауы... және оны есінен шығара білуі керек. Яғни, ойын кезінде ойыншыға ойынға өзек болып отырған оқиғаның шындығына «әрі сенетін, әрі сенбейтін» айрықша психикалық шарт қойылады [16]. Ойынның сиқырлы әлеміне дендеп енген сайын ойыншы өзінің жаңа бейнесіне (рөліне) беріле кіріседі. Демек, ойыншы болу дегеніміз, өзі бейнелейтін жасанды бейненің кейпіне біржолата ену деген сөз. Яғни, ойынның өзіне табындыра тарту күші аса қуатты. Ол бір сәтке

болса да адамды бәрін ұмыттырып өз әлеміне алып кетеді. Өзіне өзек болған өзгеше мән-мазмұнымен басқаша шынайы дүниеге айналады. Ойын үрдісінде пайда болған шынайылық – өзінше буырқана дамыған көп мағыналы әлем. Ол эмоциялық және көрнекті мағынаға толы. Бұл ойынның символикалық табиғаты жөнінде әңгіме қозғауға мүмкіндік береді. Ол әрқашанда шынайы өмірдің жинақталып қайта туған бейнесі саналады. Сонымен қоса, ойын кеңістігі «шындықтан жоғары» тұрады. Ол көзге көрінбейтін құбылыс тәрізді қалыпты кеңістіктен асқақ болады. Ойын көз алдымыздағы дүниеден алшақтап, таңбалар, символдар, метафоралар кешеніне айналады, сол арқылы мәдениет дүниесіне өтеді. Сондықтан да ойын жай ермек қана емес, ол шынайы дүниенің бейнелі көрінісі, қалай дегенде де онда өзіне лайықталған шынайы өмір бар, ол өмірдегі оқиға, адам әрекеті тәрізді өзгеріп, дамып отырады. Ойыншылар бейнеленген шындықты көрсете отырып, ойынға арналған әртүрлі құралдарды пайдаланады. Ол құралдар мәдениеттегі ойындық формалардың молдығы сияқты көптүрлі болады. Ойындық құралдарға: ойын алаңы, белгіленген шекара мен аумақтар, ойынға қажетті құрал-жабдықтар, киім-кешектер мен ойыншықтар, түрлі ойын заттары жатады. Олардың ішінде ойыншықтардың маңызы ерекше. Символдық бейнедегі ойыншықтардың міндетін кез-келген зат атқаруы мүмкін. Ойыншының қалауына, ойынның шартына қарай отырған орындығы – мәшинеге, қолындағы таяғы – семсерге, шашылып жатқан асықтар – жайылымдағы қойларға т.б. айналып жүре береді. Әрине, үлкен еңбекпен, шығармашылық қиялмен арнайы дайындалатын ойыншықтар да жетерлік. Бірақ олардың күнделікті тірлік үшін ешқандай мәні болмайды. Ойыншықтардың қажеттілігі тек ойын үстінде ғана анықталады, оны ойыншылар ғана қалауына қарай анықтайды. Ойын бұл заттарға жан бітіреді, оларға ғажайып жаңа сипаттар береді. Мұндай қабілеттерге ие болу үшін ойыншықтар біршама міндетті талаптарға жауап беруі

тиіс. Біріншіден, ойыншыққа таңдалған зат өмірдегі өзі бейнелейтін затқа мейлінше ұқсас, жақын болуы керек. Екіншіден, жоғарыда айтқанымыздай, ойын ешқашанда шынайы өмірдің көшірмесі бола алмайды, сондықтан ойындағы өмірдің символдық сипаты өзінше жаңа әлемді туғызады. Мұндай жаңа әлемде туындаған бейнелер ұшқыр қиялға, ғажайып елестетуге, боямалы шындыққа қаншалықты бай болса, соншалықты әсерлі болады.

Демек, ойыншықтардың тұрмысқа қатысы ойынның өзі сияқты, қос мәнді болып келеді. Әдеттегі тұрмыста олар жай ғана заттар, тіпті олардың пайдасы да шамалы, ал ойын кезінде оларға рух біткендей болады, оны ойыншылар мен тамашалаушылар ғана жақсы сезінеді. Бұл айналып келгенде ойынның келесі сипатын айқындайды.

Ойынның үшінші сипаты ондағы шынайылықтың жоғары рухқа ие екендігі. Бұл жердегі әңгіме ойынға қатысатын тұлғалар, заттар, оқиғалардың күнделікті тірліктегі, тұрмыстағы сипатынан ерекшеленіп басқа сипатқа көшетіндігі жөнінде. Шынайы өмірдегі өз қалпын сақтай отырып, олар ойын кезінде шынайылық рухынан нәрленген басқа мазмұнға, басқа түрге, бейнеге айналады. Енді оған деген ойынға қатысушылардың қарым-қатынасы да өзгереді. Ойын дүниесінің барлық элементтері әдеттен тыс, шынайылықтан алшақ, күнделікті тіршілік ағысынан басқа сипатқа ие болады. Осылайша ойын ойыншылардың санасына тәуелсіз өзіндік мәнге ие болады. Былайша айтқанда, ойынның субъектісі – ойыншы емес, ойынның өзі. Ойын ойналып жатқан кезде ол адам еркінен тыс болады. Бірақ ойын осы субъективтілік сипатты, сөз жоқ, адам еркі арқылы иеленеді. Оның бойындағы жоғары рух адам ойнағанда ғана пайда болады. Өз кезегінде ойын адам қуатына ойынның құрылымдық болмысын дарытады. Ойын адамды баурайды, өз еркіне тартып еліктіреді. Ойынға құштарлықпен беріле отырып ойыншы өзін өзгеше сезінетін, басқаша танылатын, басқаша өмірге енеді. Ондағы заттарға, жан-жануарларға жан бітеді. Адамдар мен оқиғалар өмірдегіден басқа рухты сипатқа енеді.

Мамандар атап көрсетіп жүрген ойынға тән төртінші сипат, ойынның өзіндік кеңістігі мен уақыт шеңберінің (хроно-топ) болатындығы. Ойынның белгілі бір уақыт мөлшеріне тәуелді екендігін барлығымыз жақсы білеміз. Сонымен қоса, оның осы мерзім ішінде басталуы, дамуы, шарықтау шегі, аяқталуы сияқты тұрақты құрылымы бар. Соған қарамастан, ойын бір сызықтың бойымен рет-ретімен жүрмейді. Ол жөнінде Й.Хейзинга: «Жоғары дамыған ойындық түрлердің түгелге жуығында қайталаулардың, қайырмалардың, кезектесудің элементтері өз-өзінен табиғи түрде астасып жатады» [17] – деп атап көрсеткен болатын. Ойынның бұлайша қайталамалы болып келетін себебі, оның арғы тегінің культтік рәсімдермен байланысты екендігін анық көрсетеді. Мұндағы әрекеттердің қайталамалығын магиялық әрекеттердің әсерін күшейту үшін үздіксіз жүргізуден туған деп түсіндіруге болады. Мұндай қайталаулар ойында ғана емес, ғұрыптық фольклорда да өте жиі кездеседі.

Бұл үрдісі – ойынның ішкі құрылымына ғана емес, оның бүкіл болмысына тән құбылыс. Ойынды қалаған уақытта қайталап ойнауға болады. Өйткені, ең алдымен, ойынның эмоциялық жағымды әсері өте жоғары. Ол адамға физикалық жағынан да, рухани жағынан да рахат сыйлайды, қуанышқа бөлеп, көңілін көтереді, сондықтан да ойыншы оны қайталап ойнауға әрқашан әуес. Ойын кезінде ол өз әрекетінен ләззат алады. Қайталап ойнау арқылы өткенді қайтару мүмкіндігіне ие болады. Бұрынғы қателіктерді түзетіп, өзгертуге мүрсат туады. Мұндай жағдай өмірде бола бермейді. Қайталап ойнауға деген құмарлық ойынның жоғалып кетпейтін мәдени дәстүр, рухани құндылық болуымен де байланысты. Жағымды дәстүр ретінде ойын жұртшылық жадына жазылады, кез-келген сәтте оны жаңғыртуға құштар болады. Ойынға оқтын-оқтын оралып тұру мүмкіндігі оны күнделікті уақыт реттілігінен ерекшелейді. Демек, ойындық уақыт әдеттегі уақыт өлшемінен мүлде басқа.

Ойын – күнделікті тұрмыс әлемінің ішіндегі уақытша әлем. Ол әлденеше рет ойналады, ол жаңаруы, өзгеруі мүмкін, бірақ қалай болғанда да өзімен өзі болып қалады. Қайталанған ойын оның түп төркініне қайта оралу болып табылмайды. Әрбір жаңадан ойналған ойын өзінше төлтума сипатқа ие. Мәселен, мереке кезінде ойналған әлдеқандай ойын келесі мерекеде алғашқы сипатын мүлтіксіз қайталамайды. Бірақ азды-көпті өзгерістер болғанмен, негізгі өзегін сақтайды. Ойын кезінде уақыт қатысушылар үшін шынайы болып табылады, бірақ оны шынайылық аясында дәл анықтап, белгілеу мүмкін емес. Ол тек ойын кеңістігі аясында ғана өмір сүреді.

Ойын кеңістігі – ойын әрекеті үшін алдын ала белгіленген, арнайы бөлінген, берілген кеңістік. Ол материалдық нысан немесе ойша анықталған болуы мүмкін. Бірінші жағдайда, ойын әлемі күнделікті өмір аясында әдепкі тіршіліктен тыс. Оның шекарасын ойыншылар біледі және қатаң сақтайды. Бәйге алаңы, алтыбақан маңы, көкпаршылар аймағы, асық ойындары үшін дайындалған айтақыр, сызылған шеңбер, тоғызқұмалақ тақтасы – барлығы күнделікті тіршілік қамынан бөлектенген, ойын үшін арналған уақытша кеңістік болып саналады. Мұндағы ойындық кеңістік ол үшін шынайы, бірақ өмірлік шындықпен сәйкеспейді. Бұл нысандар ойындық кеңістікке айналу үшін онда ойын қызу жүріп жатуы керек. Ойынсыз олар жай ғана бос орын.

Екінші жағдайда, ойын әлемі ойыншылардың ішкі дүниесінде болады. Олардың түсінік пайымдары мен қиялы бойынша күнделікті әдеттегі өмірден өзгеше ойындық шындықтың бейнесі жасалады. Ойындық кеңістік аумағының өзгешелігі көп жағдайда оның құпиялығымен ерекшеленеді. Й.Хейзинга кішкентай бүлдіршіндердің өзі ойындарының кереметтігін одан әлдеқандай «құпия» жасау арқылы білдіріп жататындығын айтады. «Құпиялылық» ересектер арасында да жоғары мәнге ие. Ол ойыншылардың да қызығушылығын арттырады. Олардың арасында қандай да бір ортақ «құпияның» болуы оларды басқалардан бөлектеп, өздеріне ғана меншікті

өзгеше істің барлығын айғақтап маңыздылығын арттыра түседі. Өзінің ешкімге ұқсамайтын, басқалардан ерек көрініп тұратын сипатын ойыншылар киім киісімен (бетпердемен), сыртқы әлпетімен де байқатуға тырысады. Сонымен қатар, ойыншылар сыртқы сымбатымен ғана емес, мінез-құлқымен де ерекшеленеді. Қарапайым тірліктегі заңдар мен ережелерді, әдеп нормаларын жоққа шығара отырып, ойын баршаны өз тәртібі мен ережелеріне бағындырады.

Ойынның өзіне ғана тән құрылымдық тәртібі мен ережесінің болатындығы – оның бесінші ерекшелігі. Бұл ережелер әрбір ойынның мән-мазмұнын, ойналу реті мен шекарасын анықтайды. Олар ойынның өзіне де, оған қатысатын ойыншыларға да жол-басшы нұсқаулық болады. Ойын кезінде әрбір ойыншы осы ойын көлемінде айқындалған нормаларға сәйкес әрекет етеді. Ойынның ең басты сипатының бірі – мінез-құлық еркіндігі бола тұрса да, ойын үрдісіне еркін, құштарлықпен араласу ойыншының мақсаттық ұстанымдары ойын міндеттерімен қабысқанда ғана жүзеге асады. Егер ойыншы ойын ережелеріне бой ұсынбаса немесе оны орындағысы келмесе, ойын бұзылады, ол өзінің құндылығын да, ерекшелігін де жояды. Яғни, қандай ойын болмасын оның ережелеріне өз еркімен мойынсұнудан басталады. Оған ойыншылар ұжымы қалтқысыз бағынып, қатаң сақтауы тиіс. Ережеге барлық қатынасушылар шүбәсіз сеніп, міндетті түрде бағынуы керек. Бұл – ойынды жүргізудің ең басты шарты. Ережені бұзған ойыншы ойыннан шығарылып, қатаң жазаланады.

Ойынды құрастырып ұстап тұратын ережелерді екі топқа бөлуге болады. Оның біріншісі, реттеуші жекелеген ойындарға арналған ережелер – олар ойынды іштей ұйыстырып ұстап тұратын әрбір ойынның өзіне ғана тән сипатқа ие, сол ойынның ішкі құрылымына тұйықталған жүйеде ғана әрекет етеді. Бұл сақталмаса ойын өз мәнін жоғалтады, өйткені оны іштей ұйыстырып тұрған арқау сетінеп, ыдырап кетеді. Реттеуші ережелер нақты белгілі бір ойынның ерекшелігіне лайықталып жасалады, ол сол ойынмен тұтастықта

ғана өмір сүреді, оны басқа ойында пайдалануға келмейді. Мәселен, «Бәйге» мен «Көкпардың» ережелері екі бөлек.

Ал екінші арнаны ойын заңдылықтарын анықтаушы жалпы ережелер деп атауға болады. Бұлар жекелеген ойындардың барлығына тән ортақ заңдылықтарды белгілеп, оларға сай басты сипаттарды белгілейді. Былайша айтқанда, олар ойын әлемі мен күнделікті өмірдің ара-жігін анықтайды. Жалпы ережелердің қалыптасуына әр халықтың тарихы, дәстүрлі дүниетанымы, тұрмыс-тіршілігі, салт-дәстүрі, әдеп нормалары зор ықпал етеді. Мәселен, қазақ халқының ат спорты ойындарында (бәйге, көкпар, аударыспақ т.б.) әйелдердің орны шектеулі болады. Немесе көшпелі халықтарда отырықшы елдерге тән «бөдене, әтеш төбелестіру», «арқан бойымен жүру», «діңгекке өрмелеу» т.б. сияқты ойындар кездеспейді.

Тұтастай алғанда, ойынның өзіндік ерекшеліктерін айқындайтын жалпылама талаптарға мыналар жатады: ойынға барынша мән беру, ынты-шынтысымен беріліп құштарлықпен ойнау, ұтып шығуға тырысу, ойын кезінде барлық әлеуметтік мәртебе айырмашылықтарын естен шығару, адал, батыл, тәуекелшіл болу т.б. Реттеуші ережелер ойынның жүру ретін айқындап, ойыншылар әрекетінің мінез-құлқын белгілесе, жалпы ережелер ойыншының идеалды тұлғасына қойылатын ортақ талаптарды жасақтайды. Сонымен қоса, жалпы ережелердің қатарына ойыншылар ойын кезінде ерекше көңіл бөліп, назарында ұстайтын наным-сенімдерді, ырымдарды, әдет-ғұрыптарды да қосуға болады. Мәселен, үлкен ойындар басталар сәтте ақсақалдардан бата алады. Жалпы ережелер барлық ойындарда қалтқысыз сақталуы тиіс, оны бұзу күнә іспеттес саналады. Өйткені, жалпы ережелердің сақталуын бүкіл қоғам болып бақылайды. Демек, оны бұрмалау жалпы халықтық дәстүрді бұзумен пара-пар. Ойындағы ереженің болуы оны тәртіпке түсіреді. Ойын дегеннің өзі – белгілі дәрежеде құрылымдық формаға түскен тәртіп. Осы құрылымдық тәртіп, реттілік ойынды оқиғалар ағынының аласапыранынан, күнделікті тірліктің бей-берекеттігінен уақытша,

аумақталған өзінше тәртіпке түсірілген, жетілдірілген әлемге айналдырады.

Жетілдірілген ойын әлемін эстетикалық жетілген әлеммен ғана салыстыруға болады. Ойын мен әдеміліктің арасынан берік және алуан түрлі байланысты байқауға болады. Ол жөнінде Й.Хейзинга: «Жалпыалғанда әдемілік ойынға тән сипат емес, бірақ онда әдеміліктің элементтерімен астасып кетуге тартып тұратын тылсым күш бар» [17, 26] деп атап көрсетеді. Ойынды әдемі етіп көрсететін сипаттар аз емес. Мысалы, ойыншының ықшам киімі, әсем қимыл-қозғалысы, ойын алаңының безендірілуі, ойын жүрісіндегі үйлесімділік, ырғақ, мәнерлі сөз, музыка т.б. Ойындағы әдемілік элементтер оны тартымды етеді, көрермендердің көзін арбап, көңілдерін көтереді, ондағы тартыс пен тәуекел оның әсерін тіптен күшейтеді.

Ойынның келесі сипаты, оның тартыс пен тәуекелге құрылатындығы. Қатаң құрылымдық тәртіпті сақтай отырып, ойын барысындағы белгісіздік пен болжамсыздықты түсіндіру үшін импровизацияға да ерік беріледі. Ойындағы дәл осы белгісіздік пен болжамсыздық адамға ойын барысында әрқилы шешім қабылдауға таңдау еркін береді. Дегенмен, ойынға қатысушылардың еркіндігі шектен тыс емес, өйткені қалай болғанда да бекітілген ойын тәртібінің тұтастығы бұзылмай сақталуы тиіс. Демек ойынның өзі екіжақты сипаты жағынан ойыншы үшін қатерлі болып табылады. Ал оның өзі қатер бар кезде ғана бар болып саналады. Егер ойынның түпкі нәтижесі алдын ала белгілі болатын болса, ол ойын болып табылмайды. Ойын сәтті, сәтсіз нәтижелері қоса қабат жүргенде ғана жүзеге асады. Ойыншының «қолы жүруі» немесе «сәтсіздікке ұшырауы» мүмкін, сәттілік оны бірде қуантса, енді бірде қапы қалдырады. Ойын – сонысымен ойын. Яғни, ойын табысқа кенелудің шарттары мен мақсатқа жетудің әрқилы мүмкіндіктерін ғана береді. Оларды тиімді пайдалану үшін ойыншы бар күш-жігерін пайдалануы керек. Сәт сайын құбылып отыратын осындай сынақтан адам түрлі күйзелістерді басынан кешіреді,

небір тәуекелдерге барады, қауіп-қатерлерге басын тігеді, ойлаған амал-тәсілдері әшкере болады, өзі үнемі басқа ойыншылардың қырағы бақылауында болады, бір сөзбен айтқанда, ішкі жан дүниесін буырқанған күреске жұмылдырады. Сондықтан қандай ойын болмасын жан алып, жан беріскен тартысқа, буырқанған ішкі қуатқа толы болады. Тіпті жеке адам ойнайтын ойындардың өзі осындай шапшаңдық пен ептілікті қажет ететін тартысты қуат-күшті талап етеді. Ойынның тартысты қуаты артқан сайын, қатысушылар түсетін қуат-күш салмағы еселеніп арта түседі. Ол құмар ойындар мен спорттық жарыстарда шектен тыс күшті болады. Ойындағы тартыс ойыншыдан жоғары күш-қуатты, шыдамдылықты, төзімділікті, ержүректікті, табандылықты, тапқырлықты талап етеді. Сондай-ақ, бұл тұста ойыншының рухани күш-жігері де сынға түседі, ойынның шарттарына шыдай отырып, жеңіп шығу үшін жоғары рух керек болады. Бұл әсіресе, ұжымдық ойындарда анық байқалады. Оның нәтижелі болуы үшін әркім өзімшілдігін ауыздықтай отырып, жеке бас мүддесін ұмытып, басқалармен тізе қосып, ортақ жеңіске жұмыла ат салысуы тиіс. Тұтастай алғанда ойында өмірдегідей жақсылық пен жамандықтың күресі негізгі өзек емес, бірақ ойындағы тартыс оған белгілі дәрежеде әдептік дағдылардың мән-мазмұнын үстейді.

Ойындағы тартыс күнделікті өмірдегі әрекеттен мүлде басқа сипатқа ие. Ойын әлеміне дендеп еніп, қаншама құмарлықпен кіріссе де ойыншы өзінің құлшынысы мен әрекетінің уақытша екендігін есінде ұстайды, оның шынайы өмірге тікелей әсер етпейтіндігін де жақсы біледі. Кейде, ойындағы тартыс ойыншыны күйзелістен құтқарады, ондағы шарттылықты бір сәтке болса да ұмыттырып, жігерін жанып, рухын көтереді, басқа әлемге алып кетіп, көңілін демдеп, рахат сезімге бөлейді. Ойындық көңіл-күй ауыр еңбектен, кәсіптік қиындықтардан жиналған іштегі шерді сыртқа шығарады, соның арқасында психологиялық ахуал жақсарады, адам жақсы сезімдерге бөленеді, эмоционалдық

жағдайы үйлесімді қалыпқа түседі. Дегенмен, ойын табиғаты тым күрделеніп, ондағы тартыс пен қуат күшейген сайын ойыншылар оны көңіл көтеру тәсілі деп ұғатын сезімнен алшақтап, ойынның түп тереңіне бойлап кетуі мүмкін. Бұл сәтте ойынға қатысушылар оны шынайы өмірдегідей қабылдап, жасанды әлемге барынша беріліп кетеді. Күйкі тірлікте үрей мен өзімшілдікке, жалпы күнделікті өмірдегі тіршілік қамына салыну көп жағдайда біреудің қайғысы мен қуанышына ортақтасуға пенденің мойнын бұрғызбайды. Ал ойын әлемінде барлығы жасанды, оның құрылымында адам тірлігіне төніп тұрған қатер жоқ, сондықтан да ойыншы бұл сәтте рухани жадаулық пен немқұрайлықтан бостан болады. Мәселен, театр ойындары кезінде көрермен сахнадағы кейіпкермен оның уайым-қайғысы мен қуаныштарына ортақтасып, оны өз басынан кешкендей бірге толғанып отырады. Сондықтан да сахнадағы кейіпкер ойындары адамның рухани жан дүниесін байытады, кейіпкермен бірге толғану, оның бейнесіне ену көрерменді өмірлік мәселелерге жаңаша қарауға жетелейді.

Демек, ойын әлемі ойыншы үшін ешқашан бөтен болмайды. Ол әрқашанда оның үйреншікті өз әлемі, қатысушылар бұл әлемді өздерінше еркін игеруге тырысады, сондықтан да олардың әрекеті де, сезім күйлері де соншалықты табиғи және қуатты болады. Адам өзін және өмірін қиялдан туған әлеммен, кейіпкерлермен, қилы оқиғалармен теңдестіре отырып, өзінің жеке қарым-қабілетін байқайды және басқа ойыншылармен тартысты қарым-қатынасқа түседі. Осыдан бастап өтіп жатқандардың барлығы шынайы ортақ дүниеге айналады, бұл жерде адамдардың арасындағы қарама-қайшылықтары жоғалады. Осылайша драмалық ойындар біртұтас адамзаттық табиғатты түсінуге көмектеседі. Ойын болмысы адамды жаңаруға бастайтын тәжірибеге айналады. Ойыншыны сергітіп, сілкіндіріп адам бойындағы тынып жатқан адамгершілік қасиеттерді оятуға түрткі болады.

Ойынның қуаты мен бұлқынысы қаншалықты күшті болғанымен, ешқашан ережедегі қалыбынан аспайды, әрқашан өзінің белгіленген ішкі шегінде байыз табады. Оның ішкі құрылым аумағынан сыртқа шықпайтын мақсаты мен мән-маңызы жөнінде де соны айтуға болады.

Жетіншіден, ойынның мақсаты мен мән-маңызы оның белгіленген ішкі құрылымында болады. Кез келген әрекеттің белгілі бір мақсатты көздейтіні белгілі, дегенмен, мақсат әрқашанда адамның жекебас еркінен тыс болады. Яғни, адамдар өз тұрмысын жақсарту үшін еңбек етеді, қандай да бір жаңалық ашу үшін ғылыммен айналысады, жалғыздықтан құтылып, ұрпақ өрбітіп бақытқа қол жеткізу үшін отбасын құрады. Осыған қарағанда, белгілі дәрежеде, адамның барлық әрекеті шындықтың көкжиегі қолсозым жерде тұратын оның тұрмыстық болмысынан туындайтын «тапсырмалар» сияқты өрістейді. Ал ойында ол басқаша. Ойындағы әрекет шынайы өмірдегі адамның мақсатты әрекетімен үйлеспейді. Ойында болашақтағы рахат, бақытты өмір үшін жасалатын мақсат болмайды. Ойыншы рахатты ойын кезінде ғана көріп, сезінеді, ол ойын барысында өзіне қанағат табады, бір сәттік бақытты басынан кешеді. Ойын өзінің ішкі болмысымен адамды толық қанағаттандырады, ондағы еркін әрекет те оның өз шеңберінде ғана, ол ешқашан ойыннан тыс болашақтағы табысты нәтижеге қызмет етпейді. Ең алдымен, адамдар оны өз рахаты үшін ойнайды, ойынның үйлеспейтінді үйлестіретін, шынайылық пен жасандылықты біріктіретін, адам сезімінің барлық қырларын (қуаныш, таңдану, толғану, үрейлену, тәуекелге бару, т.б.) қамтитын ғажайып табиғатына деген құштарлықтан құмарта бас қояды.

Осылайша, ойынның мақсаты да, мән-мазмұны да оның ішкі шеңберінде тұйықталады. Дегенмен, олар ойынның қызметтік міндетіне байланысты нақтыланады. Й.Хейзинга оның екі салада жүзеге асатынын айтады: «...ойын әлдене үшін тартысқа немесе сол тартысқа түсетін «әлденені» басқалардан гөрі жақсырақ көрсетуге

құрылады» [17, 32]. Ойын-сауықтың басты мақсаты мен мазмұн-мәні оның бейнелеу сәтімен байланысты, былайша айтқанда, ойындық міндетті атқару ойынның ішкі мазмұнын бейнелеумен шектеледі. Ойын өз мазмұнын ойдан құрастырылған бір оқиғаны немесе жағдаятты бейнелей отырып көрсетеді. Суреттің ішіндегі сурет тәрізді, ол да ойынның ішіндегі ойын тәрізді. Бұл ойынның эмоционалды қуатын күшейтеді, оның тартымдылығын арттыра түседі. Ойынға қатысушылар ойынның болмысын ғана танытып қоймайды, ойын кезінде өзінің ішкі болмысын да танытады, яғни қандай да бір рөлді ойнай жүріп сол арқылы өзін де танытады. Ойыншының рөлге кіру үдерісі әртүрлі сатыда болады. Алдымен, адам біреуге еліктеп оның қимыл-қозғалысын бейнелеуі мүмкін. Мұндай жағдайда ол өзінің шынайы бейнесін жасыруға тырысады. Қоршаған ортаның көз алдында өзімен-өзі болып қалмай, басқа біреудің кейпіне түседі. Басқаға еліктеп, бет бейнесін өзгертіп, көз алдап, жасандылыққа баруға адамдар күнделікті өмірде де бейім тұрады. Өз болмыстарын көлегейлеп, жасыру үшін олар басқаның сыртқы сипатын, қимыл-қозғалысын, ишара әдеттерін пайдаланады. Бірақ, жалпақ жұртты шатастыруға құрылған мұндай әрекеттер негізгі мақсатын өз шеңберінде ғана ұстайтын шынайы ойынмен жанаспайды. Олар ойыншы сияқты өздері бейнелеген нысанмен бірге тұтасып кете алмайды. Ал ойындағы тұлға өзі бейнелейтін нысанмен тұтасып, соған біржолата айналады, сонда ғана көрермен оны сол бейнеде таниды.

Сондай-ақ, тағы бір мәселені атап айту керек, жоғарыда аталған жағдайларда біреуге еліктеу, киімдерін өзгерту мен бетперде тағуға ұмтылу жолдары өмір мен ойында әртүрлі болады. Егер «көпшілікті алдарқату» үшін жасалған әрекеттерде өзінің әлдеқандай жағымсыз қылықтарын жасыру мен бас пайдасының мақсатын көздесе, нағыз ойындағы арнайы киім кию, бетперде тұтыну, басқаны бейнелеу сияқты әрекеттер ешқашан өзінің шынайы табиғатын өзгертуді көздемейді, керісінше өзі бейнелегенді барынша шынайы көрсетуге тырысады. Онда адамның бас пайдасына қатысты мақсат болмай-

ды. Ол өзі бейнелегенді қалай таныса солай көрсетеді. Біріншіден, ол өзі бейнелеген нысан туралы көп мағлұмат жинайды, бейнеге жан дүниесімен беріліп, соның кейпіне біржола енеді, оны одан жақсы білетін жан болмайды. Екінші жағынан, ойын барысындағы бейнеге ену кезінде ойынға тікелей қатыссыз мәселелердің барлығы, мәселен, ойыншы бейнелеп жатқан бейнеге ешқандай қатысы жоқ оның жеке өмірі ойыннан мүлде тыс қалады. Демек, ойыншы ойын шарты бойынша өзі бейнелеген нысанға тепе-тең болады.

Ойында болатын жағдаяттар мен ондағы көрсетілетін мәселелерді көрермендердің алдын ала болжап, біліп отыруы шарт емес. Балалар ойындары, жарыстар, мерекелердегі ойын-сауықтар алдымен, ойыншылардың өздері үшін маңызды болып табылатын қойылымдар.

Ал мұндай ойын тектес қойылымдар көрерменсіз болмайды. Әрине, көрермен ойыннан тыс болады. Оның ойын барысына араласуға хақысы жоқ. Соған қарамастан, көрермен ойыннан мүлде тыс та бола алмайды. Ол ойыншыға жанкүйер бола отырып, оның көңіл күйіне, ойынның даму үдерісіне әсер етпей қоймайды. Ол ойынға жіпсіз байланып, жан дүниесімен араласып отырады. Сондықтан да ойыншы үшін көрермендердің қолдауы аса маңызды. Ол ойыншыларға барын салып, жігерленіп әрекет етуіне жәрдемдеседі, сол арқылы ойыншының жай ғана рөл ойнауын өте әсерлі қойылымға дейін көтереді. Осылайша көрермендердің қатысуымен ойынның сапасы көтеріледі, әлеуметтік мәні мен маңызы артады.

Осылай бола тұрса да, көрермендердің қатысуы ойынға тән басты сипаттарына нұқсан келтірмейді. Соның бірі жоғарыда айтқанымыздай, ойын әлемінің өзінің ішкі шеңберінде тұйықталатындығы. Дәл осы тұйықтықтың өзі ойынды көрермендерге «тартымды», «ашық» етіп көрсетеді. Көрермен ойыннан тыс бола отырып, оны сырттай бақылауға мүмкіндік алады. Ойын үрдісіне ынты-шынтысымен беріле отырып, өзін кез-келген ойыншының орнына қойып, сонымен біте қайнасып кете алады. Әрине, ойын

көрерменсіз де жүзеге асады. Дегенмен көрермендер ойынның маңызын арттыра түседі, оның қуаты артып, әсері күшейеді.

Жоғарыда санамаланған ойынға тән ерекшеліктерді жинақтай келгенде мынадай қорытындылар жасауға болады.

Ойын, ешқандай экономикалық пайданы көздемейтін, күйкі тірлік қажеттіліктерінен ада, мақсат-мүддесі өз шеңберінде тұйықталған адамзатқа ғана тән әрекет түрі болып саналады; ол шартсыз және шарттылық жағдайда өзінше ойластырылған шынайылыққа негізделеді. Оның өзіне ғана лайықталып ерекше рухқа ие болған мән-мазмұны болады, ол өмір сүру мүмкіндігін өзі қамтамасыз етеді. Ойын – ерікті түрде қатаң белгіленген ереже бойынша белгілі кеңістік пен уақыт аясында өтетін тегеуірінді ішкі қуатқа ие құбылыс. Ол адамға іштей арылуға өзгеше мүмкіндік туғызатын тебіреніс пен қуанышты әсерге бөлейтін іс-қимылдардан тұрады. Ойын адам өмірінің маңызды арнасы бола отырып, оны әрлендіріп, толықтырады. Ол өзінің әсерге толы бай мазмұн-мәнімен, көрнекі құндылығымен, рухани-әлеуметтік байланыстарымен жеке тұлға үшін де, жалпы қоғам үшін де үлкен сұранысқа ие. Ол адамзат тіршілігінің рухани құндылықтарының ешқайсысына ұқсамайтын даралық сипатқа ие, адамзат мәдениетіндегі әмбебап және өзінше ерекше дара сала болып табылады.

Адамның ойнай білу қабілеті – ойлау мен еңбек тәрізді мақсатты, жоспарлы әрекет ретіндегі адамзат баласының ерекше қасиеті. Адамзат осы асыл қасиетіне сүйене отырып, ойын түрлерін туғызады. Тарихта үздіксіз туындап отыратын бұл ойындық мәдениет өзінше дәстүр қалыптастырады. Адам мүмкіншілігі артқан сайын ойындар да түрлене дамиды және жаңалары толассыз туындап отырады. Демек, бүгінде «ойын» терминінің ауқымы өте кең, оны бір қалыпқа салып түгендеп шығу мүмкін емес. Сондықтан да ойын феномені туралы әңгіме қозғаған кезде мақсатты нақтылап, тақырыпты ықшамдап алған жөн. Демек, біз бұл жерде жалпы ойын теориясының қалың нуына еніп, бағдарымыздан адасып қалудан сақтануымыз керек.

Сондықтан өз нысанамызды нақтылап, қарастыратын мәселемізді ауқымдап, белгілеп алғанымыз жөн.

Осы уақытқа дейінгі кезеңде ойын түрлерін топтарға бөліп, жанрлық түрлерге жіліктеп саралаудың қалыпқа түскен жүйесі жоқ. Әр түрлі кезеңдерде жарық көрген жинақтар мен зерттеу еңбектерден ойынды жүйелеудің түрлі-түрлі үлгілерін көреміз. Қала берді олардың өзін саралап, бір жүйеге салудың өзі қиын. Дегенмен, оларды тұтастыра барлай қарасақ, адамзат ойындарын екі үлкен топқа бөлу тәжірибесін байқаймыз. Оның алғашқысы – «дәстүрлі ойындар» («халық ойындары», «ұлттық ойындар» немесе «ойындық фольклор») болса, екінші топқа – жаңа заман ойындарын («постдәстүрлік ойындар») жатқызуға болады.

Екінші топқа жазудың шығып, ғылымның дамып, жаңа технологиялардың пайда болуына байланысты адамзат мүмкіндігінің жетілуінен туған ойындарды жатқызамыз.

Олар қағазға түскен, аса күрделі ойластырылған ережеге құрылады, ескі наным-сенімдер, мифологиялық түсініктер мен дәстүрлі дүниетаным сарындары сақтала бермейді;

Жаңа заманда дамыған ғылым-білімнің жетістіктерінен туындаған күрделі есеп-қисапқа, математикалық дәлдіктерге, қоғамның әлеуметтік құрылымдары мен философиясына негізделген, тың технологияларды пайдаланып шегенделген формаға түсіріледі;

Мұндай ойындар ойыншыдан жоғары білім-білікті, кәсіби шеберлікті, бар қарым-қабілетін соған салып, тіпті оны өмірлік кәсібіне айналдыруды талап етеді;

Ондай деңгейге жету үшін үздіксіз жаттығып, тынымсыз ізденуге тура келеді;

Олардың көпшілігі көз тартарлық қойылым ретінде маңайына мыңдаған жанкүйер мен көрермен жинайды;

Жаңа заман ойындары жазу мәдениетінің нәтижесі ретінде оның бүкіл ережелері хатталып, жинақ ретінде жарияланып, оны игерудің, үйренудің әдістемелері жасалып, таратылады, сонымен қатар олар

үнемі жетілдіріліп отырады. Дәстүрлі ойындар сияқты олардың көп нұсқалары болмайды, керісінше олар өзгермейтін тұрақты қалыпқа түседі;

Жаңа заман ойындарында ұлттық сипаттан көрі барша адамзатқа тән ортақ сипаттар басым, сондықтан олар бүкіл әлемге кең таралған;

Әрине, жалпы ойындарды бұлайша топтаудың да шарттылықтары жоқ емес, өйткені дәстүрлі ойындардың өзі заман талабына қарай жетілдіріліп, екінші топтағы ойындар санатына өтіп кеткендері де аз емес. Бұлардың арасына жылжымайтын «қытай қорғанын» тұрғызуға да болмайды.

Дегенмен, гуманитарлық ғылым саласында алдымен назарға алынып, фольклорлық, этнографиялық тұрғыдан ежелден зерттеліп келе жатқаны: алғашқы топтағы «дәстүрлі ойындар» («Ойындық фольклор»). Сондықтан ұлттың рухани дүниесін зерттеуде әлемдік гуманитарлық ғылымының басты нысанасы «ойындық фольклор» немесе «ұлттық ойындар» болып табылады. Өйткені:

Ең алдымен, дәстүрлі ойындар қандай да болмасын ұлттық мәдениетпен біте қайнасқан біртұтас рухани өзекке құрылған;

Екіншіден, бұл ойындар халықтың салт-дәстүрімен, рәсімдерімен күрмеле байланысқан. Тіпті дәстүрлі ойындар мен халықтық рәсімдер құрылымдық жағынан бір-біріне өте ұқсас және өзара бір-бірін толықтырып отырады. Кейде ойындар белгілі бір рәсім мен ғұрыптың құрамдас бөлігі ретінде жүреді;

Үшіншіден, дәстүрлі ойындар мифологиялық бейнелілікке, айшықты поэтикалық көркем мәтінге толы. Олардың көпшілігі фольклордың басқа жанрларымен (көне наным-сенім (магиялық) фольклоры, отбасы фольклоры, маусымдық фольклор т.б.) араластықта дамиды;

Төртіншіден, дәстүрлі ойындардың құрылымы да, ережелері де қарапайым және ауызша таратылатындықтан нұсқалары да көп;

Бесіншіден, ол балалар мен қарапайым жұртшылыққа түсінікті де, жүректеріне өте жақын болады.

Алтыншыдан, ол ұлттық мәдениеттің құрамдас бөлігі ретінде жұртшылық арасына терең әрі кең таралады;

Жетіншіден, дәстүрлі ойындардың, қарапайымдылығы, халықтың тарихы мен ұлттық ерекшеліктерімен тығыз байланысты болуы оның ұрпақтан-ұрпаққа көшіп, ұзақ сақталуына мүмкіндік туғызады. Жалпы халық ұғымындағы ойынның төлтума сипаттарын толық көрсететін классикалық танымдағы үлгілері де осылар болып табылады.

Міне, осы қасиеттердің барлығы оны халықтық фольклормен етене туыстырады, сондықтан оларды фольклортану ғылымында «Ойындық фольклор» деп атау қалыптасқан. Ал ғылыми-көпшілік әдебиеттерде «халық ойындары», «ұлттық ойындар» деген тіркестер де жарыса қолданылады.

Демек, біздің басты мақсатымыз – қазақ халқының дәстүрлі ойындарын ұлттық мәдениеттің құрамдас бөлігі ретінде қарастырып, оларды адамзаттық дәстүрлі ойын түрлерімен астастыра отырып, өзіндік ұлттық ерекшеліктері мен сыр-сипатын саралау. Біз, ең алдымен, әлеуметтік сипаттағы ойындарды нысанаға аламыз.

Кез-келген ғылыми зерттеудің іргетасы нысанаға алған тақырыпты жинақтап, жүйелеуден басталатыны белгілі. Сондықтан да біз «Ұлы дала ойындары» («Ойындық фольклор») деп аталатын жинаққа еліміздің қолжазба қорларында жинақталған, алыс-жақын шетелдерге шыққан ғылыми экспедиция материалдарын, мерзімді басылымдарда жарияланған, жинақ, кітап болып басылған ойын үлгілерін саралап, жүйелеп, ғылыми түсініктерімен басып шығаруды мақсат еттік.

Тұтастай алғанда, қазақ халқының ұлттық ойындарының тегі терең, таралу өрісі кең болғанмен, оның жиналу, жүйелену, саралану тарихы тым беріден басталады.

Ұлы дала ойындарының хатқа түскен там-тұм үлгілерін орта ғасырдағы жиһанкездер жазбаларынан, көне түркі жазба

ескерткіштерінен кездестіреміз. Дегенмен, бұл көне мұраларда ойынның сипаттары жете баяндалмайды, тек көмескі деректер ғана беріледі. Ұлы дала ойынының сондай бір тамаша үлгісінің алғашқы толығырақ жазбасы Махмұт Қашқаридың әйгілі еңбегінде баяндалады. Онда «Шөген» деген ат үсті ойыны туралы мағлұмат беріледі [18]. Ал халық ойындарының аттары аталып, түстері түстелетін фольклорлық мұраларда олар ұлттық мәдениеттің құрамдас бөлігі ретінде көрініс береді. Қазақтың халық ойындары үлгілерінің арнайы жиналып, ережесімен ретті түрде хатқа түсе бастауы XIX ғасырдың екінші жартысына дөп келеді.

Осы дәуірде Патшалық Ресей аумағында белең алған халық ойындарын жинап, зерттеуге деген ықыластың шарпуы оның құрамындағы Қазақ даласына да келе бастады. Қазақ еліне әртүрлі мақсатта сапар шеккен орыс кезбелері қазақ халқының тарихы мен этнографиясына қатысты жазбаларында ойын үлгілеріне де көңіл бөлді. Сол дәуірдегі В.И.Даль, Е.А.Покровский, В.П.Шейн сияқты халық мұрасын жинаушылардың жинақтарында там-тұмдап болса да, қазақ халық ойындарының үлгілері жарияланды. Патшалық Ресейдің отарлық саясатының арнайы саласына айналған жапсарлас жатқан елдердің табиғи байлығымен қоса тұрмысы мен ұлттық ерекшеліктерін тереңдей зерттеу мақсаты бұл іске үлкен қозғау салды. Мәселен, 1847 жылы басылып шыққан Орыс географиялық қоғамының «Этнографиялық мәліметтер жинау бағдарламасына» «балалар мен ересектер ойындарын қай кезде, қалай ойналатынын тәптіштеп жазу» жөнінде арнайы бап енгізілген. Соның нәтижесінде Императорлық Орыс географиялық қоғамы (ИРГО) мен «Табиғаттану, антропология мен этнографияны сүйетіндердің Императорлық Қоғамы (ИОЛЕиЭ) мүшелерінің белсенділігімен мерзімді, өлкетану басылымдарында ойын мәтіндері көптеп жариялана бастады. Солардың ішінде балалар ойындарына арнайы назар аударған балалар дәрігері, жанкешті этнограф болған Е.А.Покровский шығарған «Детские игры, преимущественно рус-

ские» [19] (1887), «Физическое воспитание детей у разных народов, преимущественно России» (1884) деп аталатын тамаша еңбектерін ерекше атап өткен жөн. Аты айтып тұрғандай, басым көпшілігі орыс балалар ойынына арналған бұл жинақтарда қазақ балалар ойындары да көрініс берді. Міне, осыдан былайғы кезеңде қазақ балалар ойындарына деген ықылас та арта түсті. Солардың ішінде, қазақ балалар ойындарын арнайы тілге тиек еткен Е.А.Алекторовтың «О рождении и воспитании детей киргизов, правилах и власти родителей» (Орынбор, 1891), Ә.Диваевтың «Игры киргизских детей» (1905), «Как киргизы развлекают детей»(1908), А.А.Горячкиннің «Об игре киргизских детей во внутренней Букеевской Орде Астраханской губерний (1911), М.Н.Мелкованың «Игры киргиз» (1921) атты еңбектерін атап айтқан жөн. Сол сияқты А.И. Ивановский, Н.И. Гродеков, А.Левшин, Н.Пантусов, Ф.Лазаревский, П.П.Пашин, Г.С.Запряжский, А.Шиле, А.Харузин, А.Горячкин, П.Ходыров, Е.Букин, О.Әлжанов сияқты қазақ ескілігіне ерекше көңіл бөлген этнографтар еңбектерінде де ойын жөнінде біраз мағлұматтар бар. XX ғасыр басында орыс ғалымдарының Қазақстанға деген ықыласының күшеюімен және оған жергілікті зиялы қауымның атсалысуымен бұл іс жандана түсті. Мәселен, сол кезеңде Орынбор өлкесінде үлкен ғылыми жұмыстар жүргізген М.Н.Мелкова деген ғалымның «Игры киргизов» деп аталатын ондаған қазақ балалар ойындарын арнайы жеке жинақтаған еңбегі жарық көрді. XX ғасыр басында балалар ойындары мақсатты түрде, бағдарламалық тәсілмен арнайы жинала бастады. Олардың басында балалар фольклоры мен этнографиясын жинау жөнінде арнайы қозғалыс құрған Г.С. Виноградов, О.И. Капица сияқты ғалымдар тұрды.

Дәстүрлі ойындарға деген қызығушылық XX ғасырдың басында Кеңестік дәуірде де өз жалғасын тапты. Осы ізденістердің жемісті нәтижесі ретінде В.Н.Всеволодский-Гернгросстың басшылығымен «КСРО халықтарының ойындары» («Игры народов СССР») деп аталатын әйгілі жинақ дүниеге келді. Аты айтып тұрғандай, бұл кітапқа сол

кезеңдегі КСРО құрамында болған халықтардың көпшілігінің көптен жинақталған ойындары қамтылды. Жинақты құрастырып, алғы сөзін жазған В.Всеволодский-Гернгросс негізінен, ойынды күнделікті тіршіліктен тыс өмірлік құбылыстарды шынайы бейнелейтін қоғамдық тәжірибенің өзгеше бір көрінісі ретінде қарастыра отырып, оның баланы, адамды өмірге дайындайтын тәрбиелік, тәлімдік қырына баса мән береді.

Қазақ ойындарына арналған алғашқы толымдырақ жинақ өткен ғасырдың отызыншы жылдарының соңында орыс тілінде М.Гуннердің құрастыруымен «Сборник казахских национальных игр и развлечений» деген атпен жарық көрді [20]. Кейіннен бұл еңбек М.Рахимқұлов деген автордың қосылуымен толықтырылып қайта басылды[21].

Қалай дегенде де, Кеңестік дәуірде халық ойындарына ойдағыдай мән берілді деп айтуға келмейді. Ол жалпы халық мұрасын «ескіліктің қалдығы», «болашағы жоқ» деген солақай көзқарастың көлеңкесінде қалып келді. Дегенмен, жұртшылық арасында бертінге дейін сақталып келген ойын үлгілерін жинап, мерзімді басылымдарға жариялап, қолжазба қорларына жіберіп отыратын халық мұрасының қамқоршылары да аз болған жоқ.

Дегенмен, қазақтың ұлттық ойындарын жинау мәселесі мақсатты, бағдарламалық жолға қойылған жоқ. Оны ел арасынан жазып алып, хатқа түсіру мен ғылыми жүйеге түсірудің әдістемесі де, нұсқаулығы да жасалмады. Соның зардабынан қаншама халық ойындары ұмытылды, ескерусіз қалды. Егер шынайы ден қойылса, қазірдің өзінде де біраз материалдарды жинақтауға болар еді, өкінішке орай оған да жете мән беріліп отырған жоқ.

Соған қарамастан, қолдағы бар материалдарды саралап, ғылымның әртүрлі саласы тұрғысынан пайымдауға деген талпыныстар болмай қалған жоқ. Мәселен, ойындарды ұлттық спорттың үлгілері, халық этнографиясының көрнекті саласы немесе халық педагогикасының құрамдас бөлігі ретінде зерттеушілер де бірқатар

еңбектер жариялады. Солардың қатарында М.Тәнекеевтің қазақтың ұлттық ойындары жөніндегі зерттеу еңбектерін атап айтуға тұрады [22]. Ойынды спорт түрі ретінде зерделеу Ә.Бүркітбаев, М.Болғанбаев, К.Әбішев, Н.Теміров, А.С.Атабаев т.б. еңбектерінде жалғасты [23].

Қазақтың ұлттық ойындарын ұзақ жылдар жинап, жүйелеп, зерттеу жұмыстарын жүргізген Б.Төтенаев еңбектері де ойынтану саласына қосылған сүбелі еңбек деуге болады [24].

Балалар ойындарын жинап, жүйелеп, оны халық педагогикасының арналы саласы ретінде қарастырған Е.Сағындықов еңбектері де сол кезең үшін маңызды қадам болды [25].

Тәуелсіздік алғаннан кейінгі кезеңде ұлттық ойынға деген ықылас өсе түсті. «Балдырған», «Ұлан», «Ана тілі» сияқты мерзімді басылымдар халық ойындарын үздіксіз жариялап отырды. Олардың ішінде бұрынғы жинақталған материалдармен қоса, ел арасынан жазылып жіберілген ойын үлгілері де көп болды. Еліміздегі баспа орындары ойындарға арналған жинақтарды да оқтын-оқтын басып шығарып отырды. Ел аймақтарына ғылыми экспедициялар ұйымдастырылып, шетелдерде қоныстанған қазақтар арасынан да көптеген деректер жинақталды [26]. Солардың ішінде қазақтың «ауызша (қара) есептерін» жинақтаған интеллектуальдық ойындардың тамаша топтамасы жарық көрді [27].

Ұлттық ойындарды педагогикалық тұрғыдан пайдалануға арналған ғылыми жұмыстар жазылды. Олардың қатарында Е.Мұхиддиновтің, А.Құралбекұлының, С.Әкімбайұлының, Е.Алимхановтың [28] т.б. еңбектерін атауға болады.

«Ұлы дала ойындары» деп аталатын жинақты құрастыру барысында осы аталған еңбектерді түгелінен сүзіп шығып, жинақталған материалдарды барынша молынан пайдалануға тырыстық. Материалдарды жүйелеу барысында көптеген ойын мәтіндерінің қайталанатындығын байқадық. Олардың ең көне және толық нұсқасын алуға тырыстық. Енді бірқатар ойындар республикамыздың өңірлерінде әртүрлі аталғанмен, мән-мазмұны бір болып

келеді, сондықтан оларды ең көп тараған жалпақ елге түсініктірек атауымен беріп, аттарының өзгешеліктері жөнінде түсінік бөлімінде ескертілді. Кейбір ойындар біркелкі аталғанмен, жүру барысында, ережелерінде айта қаларлықтай өзгешеліктер болады. Оларды бір ойынның бірнеше нұсқасы ретінде бердік.

Жинақты құрастырудағы үлкен қиыншылықтың бірі – ойындық фольклорды жанрлық түрлерге жіктеп, жүйелеп, топтастыру мәселесі. Ойынтану (игрология) ғылымында ойындық фольклорды жіліктеудің (классификация) әлі күнге қалыпқа түскен жүйесі жоқ. Осы уақытқа дейін әлем елдерінде жарық көрген жинақтардан түрлі-түрлі топтастыруларды көреміз. Халық арасында да, ғалымдар еңбектерінде де ойындық фольклорды «балалар ойындары» және «ересектер ойындары» деп жас ерекшеліктеріне қарай екі үлкен топқа бөлу үрдісі қалыптасқан. Бұл – әрине, көп қайшылық туғыза қоймайтын оңтайлы ұстаным. Біз де осы ұстанымды қолайлы көрдік. Бірақ бұлардың арасына да бұлжымайтын шек қою қиын. Кейбір ойындарды ересектер де, балалар да ойнай береді. Демек, ойындарды бұлай топтау да шарттылыққа ие. Сонымен қатар «ересектер ойынына» жатқызатын ойындар да біртекті емес, оларды мән-мазмұнына, ойналу ортасы мен атқаратын қызметіне қарай әр түрлі топтауға болады.

Осыларды ескере отырып, біз, ең алдымен, елдің салт-дәстүріне, маусымдық, ғұрыптық рәсімдермен байланысты ойындарды «*Рәсімдік ойындар*» деп жеке топтадық.

Одан соң шығу тегі осы рәсімдік ойындармен байланысты, бірақ кейінгі кезде одан кіндік бауын біржолата үзіп, жеке спорт ойындарына ұласқан топқа «*Ұлттық спорт ойындары*» деген айдар тақтық.

Ендігі бірқатар ойындарды мерекелік ойын-сауықтарда, жастардың бас қосқан бастаңғылары мен ойын-сауық кештерінде ойналатындығына қарай «*Ойын-сауық ойындары*» деп жіктедік.

Ал сәбилер мен жеткіншектер еншісіндегі ойындарды әдеттегідей «*Балалар ойындары*» деп топтастырдық.

Кітаптың аса көлемді бөлігін алып отырған халық арасында «Қазақтың қара есебі», «Ауызша есептер», «Байырғы есептер» деп әртүрлі аталып жүрген адамның ойлау жүйесін ұшқырлыққа, алғырлыққа, даналыққа тәрбиелейтін ойындық фольклордың орасан зор маңызды бөлігін «*Интеллектуалдық ойындар*» деп топтастырдық.

Осылайша Ұлы даланың ойындық фольклорының қолда бар барлық үлгілерін топтастырған тұңғыш толымды жинақты бес тарауға жіктеп оқырманға ұсынып отырмыз. Бұл, әрине, қазақтың ұлттық ойындарын жинақтап, жүйелеудің кезекті бір белесі ғана. Қазақтың ойындық мәдениеті үздіксіз зерделеп, жаңа заман талабы тұрғысынан саралап отыратын теңдессіз құбылыс, біз соның кезекті бір қадамын жасадық.

Қабыл алыңыз, қадірменді оқырман!

Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Платон. Политик // Собр. Соч. – В 3т. Ч. 2. – Москва, «Мысль», 1972. – 212 с.
2. Аристотель Политика // Собр. Соч. – В 4 т. Т. 4. – Москва: «Мысль», 1984. – 625 с.
3. Аристотель. Риторика. – Москва: «Лабиринт», 2000. – 613 с.
4. Паскаль Б. Из «Мыслей» //Суждения и афоризмы. – Москва:«Политиздат», 1990. – 528 с.
5. Собр. Соч. В 7 т. – Т.6. – Москва: «Художественная литература», 1957. – 445 с.
6. Ницше Ф. Веселая наука. //Сочинения в 2-х томах. – Т.1. – Москва: «Мысль», 1990. – 352 с.
7. ЭльконинД.Б. Психология игры. – Москва, 1999. – 226 с.
8. ЭльконинД.Б.Психология игры. –Москва: «Педагогика», 1978. – 304 с.

9. Плеханов В.Г. Письма без адреса: письмотретье. // Избранно-е философские произведения. – Т.5. – Москва, 1958. – 354 с.
10. Выготский Л.С. Психология искусства. – Москва: «Искусство», 1986. – 573 с.
11. The Traditional Games of England, Scotland and Ireland. With tunes, singingrimes, and methods of playing, according to the variants extant and recorded in different parts of the Kingdom / Collected and annotated by A.B. Gomme. - Vol. 1. - London: David Nutt, 270-71 Stand, 1894. - 433 p.; The Traditional Games of England, Scotland and Ireland. With tunes, singing-rimes, and methods of playing, according to the variants extant and recorded in different parts of the Kingdom / Collected and annotated by A.B. Gomme. - Vol. 2. - London: David Nutt, 270-71 Stand, 1898. – 531 p.
12. Йохан Хейзинга. HomoLudens, опытопределения игрового элемента культуры. – Москва: «Прогресс-Академия», 1992. – 400 с.
13. Гадамер Х.- Г. Истина и метод: Основы философии герменевтики. – Москва: Прогресс, 1988. – 704с.
14. Роже Кайуа. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры. (Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина). – Москва.: ОГИ, 2007. – 304 с.
15. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. – Москва: «Художественная литература», 1990. – 226 с.
16. Лотман Ю.М. Структура художественного текста. – Москва: «Искусство», 1970. – 285 с.
17. Йохан Хейзинга. HomoLudens. В тени завтрашнего дня. – Москва: «Прогресс-Академия», 1992. – 544 с.
18. Махмұт Қашқари. Түрік сөздігі. Үш томдық. Зтомдық. Аударған: А.Егеубай. – Алматы: Хант, 1997. – 595 б.
19. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские.– Москва: Типо-литография В.Рихтеръ, 1895. – 368 с.

20. Гуннер М. Сборник казахских национальных игр и развлечений. – Алма-Ата: Комсомольское издательство ЦК ВЛКСМ Казахстана, 1938. – 39 с.

21. Гуннер М., Рахимкулов М. Краткий сборник казахских народно-национальных видов спорта. – Алма-Ата: Казгосиздат, 1949. – 67 с.

22. Таникеев М.Т. Мир народного спорта. – Алматы: Санат, 1998. – 288 с.

23. Бүркітбаев Ә. Спорттың ұлттық ойын түрлері және оның тәрбиелік мәні. – Алматы: Жалын, 1978. – 89 б.

24. Төтенаев Б. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Қайнар, – 1994. – 144 б.

25. Сағындықов Е. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Рауан, 1991. – 176 б.

26. Қытай экспедициясы материалдары. 2013 жыл. Тапсырғандар: Тойшанұлы А., Набиолла Н. Қазақтың ұлттық ойындары. ӘӨИ қолжазба қоры, 1264-бума. – 1-133-бб.; Ұлттық ойындар. 1-кітап. Дайындаған: Б.Нәукенұлы. – Үрімжі: Шыңжаң халық баспасы, 2009. – 247 б.; Ұлттық ойындар, тұрмыс-салт туралы әңгімелер. ӘӨИ қолжазба қоры, 924-бума, 1-дәптер.; Шетелдегі қазақ фольклоры: монография / Жауапты редактор: Б.Әзібаева. – Алматы: Evo Press, 2014. – 452 б.

27. Қырық қазына / Құрастырған: Ә.Доспамбетов. – Алматы: Мектеп, 1987. – 96 б.; Елубаев С. Қазақтың байырғы қара есептері. – Алматы: Қазақстан, 1990. – 144 б.

28. Мұхиддинов Е. Қазақ күресі. – Алматы: Мектеп, 2012. – 191 б.

**Кенжехан Матыжанов,
филология ғылымдарының докторы,
ҚР ҰҒА-ның корреспондент мүшесі**

I ТАРАУ. РӘСІМДІК ОЙЫНДАР¹

Ойын фольклорында, атап айтқанда, рәсімдік ойындарда халықтың түрлі таным-түсінігі мен сан ғасырлық өмір тәжірибесі, тағылым-тәрбиесі көрініс тапқан.

Жинақта «рәсімдік» атауы «ритуал» терминінің баламасы ретінде алынып отыр.

Рәсім мен ойынның түп-төркінін, арақатынасын әр түрлі тараптан қарастырған ғалымдар (Й.Хейзинга, Э. Дюркейгим, Э. Берн, Ф. Г.Емельянов В.Н.Топоров, А.К.Байбурин, И.А.Морозов, К.Матыжанов, т.б.) еңбектеріндегі рәсімнің ойынға айналуы кезінде ритуалдың қатаң заңдылықтарына өзгеріс еніп, импровизация басымдық ала бастайтындығы жайлы пікірлері бір арнаға тоғысады.

Кітапқа беріліп отырған рәсімдік ойындар мәтіні де осы даму сипатына қарай сараланып алынды. Себебі, рәсімдік ойындардың адам өмірінің қалыпты тіршілігінен бөлек кезеңдеріне (баланың дүниеге келуі, қыз ұзату мен келін түсіру, азалау рәсіміне) тікелей қатыстылығы оның басты ерекшелігі болып табылады.

Рәсімдік ойындардағы көне салттық заңдылықтардың көріну сипаты да әр алуан болып келеді.

Мәселен, бақсы ойыны рәсімдік (ритуалдық) ойындар тобында қаралғанымен, оның ойын барысындағы әрбір қимылы мен сөзі, дауысы тұтастай тылсым дүниесін бағындыруға бағытталып, көне рух-иелік таным-түсініктермен тамырласып жатады.

Ал отбасылық рәсімдік ойындарға тән басым қасиет – ғасырлар бойы қалыптасып, бекіген салт-дәстүр, жөн-жоба аясында жүзеге асырылып, халықтың әдет-салт нормаларымен сәйкес орындалады.

Ойын мен рәсімнің белгілі бір уақыт аралығында ғана атқарылуы, басталуы мен аяқталуының арасындағы заңдылықтардың шарттылығы жөнінен ұқсастығы басым болса, ал қатысушылары

¹ «Рәсім» ритуал терминінің баламасы ретінде алынып отыр

жағынан айырмасы айқын. Мәселен, кез-келген адамның ойынға қатыса алу еркіндігі болса, рәсімдік ойындарда рәсім заңдылығына сай белгіленеді. Мысалы, бақсы ойынын бақсыдан басқа ешкім де атқара алмайды, сол секілді үйлену салтындағы, мысалы, «қыз қашар» ойынындағы қалыңдық пен күйеудің рөлін басқа біреу ойнай алмайды т.б. Олар – рәсімдік ойынның жеке дара қатысушылары.

Бүгінде балалар ойынына айналған «Соқыр теке» ойынының түп-төркіні өлімге қатысты наным-сенімдік ұғымдардан («соқыр» – өлілер әлемінің өкілі, ешкі, теке туралы мифологиялық түсініктер, ритуалдық күлкі мәні) бастау алып, басты мәні – өлгенді тірілту және күлкі арқылы тазарту рәсімдерінің элементтерінен тұрады. «Соқыр теке» ойыны ертеректе негізінен жасөспірім қыз-жігіттер ғана қатысатын ойын ретінде ойналса, дамып, өзгере келе кішкентай балалардың «Жасырынбақ» ойынымен астасып кеткен.

Жинаққа берілген «Шымбике» ойынындағы «Жалмауыз кемпір» – өлілер елінің өкілі. Балалардың жалмауыз кемпірдің талабын орындап, қиын сынақтан өту арқылы сыналуы көне замандардағы кәмелеттік сынақтың (инициация) жұрнағы. Ол алдымен ертегіге, сосын балалар ойынына ауысқан деуге болады.

Ал өлім салты үстінде ғана өткерілетін, кейінгі заманғы халықтық әдеп нормаларына тосындау көрінетін «Түйе шешпек» ойынының көне заманғы шығу төркіні өсіп-өну культіне негізделген магиялық сипатымен қоса қазақтың түйенің қастерленуінен бұрынғы оның тылсыммен байланыстылығы жайлы мифтік ұғымдармен де өзектес.

Халық арасында кең таралған «Тобық жасыру» ойынының рәсімдік мәні: көпшіліктің көзінше екі адамның өзара серттесіп, оны кез-келген уақытта үш рет сұрауға міндеттелуі, шарт бойынша көрсете алмаған адамға жаза бекітілуі арқылы жүзеге асырылып, ойынға қатысушыдан жауапкершілік пен сертке беріктікті талап етуі болып табылады.

Бүгінде тек ойын-сауықтың атрибутына айналған «Алтыбақан» ойынының рәсімдік ойындар қатарында берілу себебі: алтыбақан-

дағы үш-үштен сырық бақанның басын байлау мен жетіншісін олардың бастарын қосуға пайдаланудағы көне космогониялық таным элементтері мен бақан, ағаш, үш әлем кеңістігі туралы көне түсініктермен қатар алтыбақанды күн батпай құрып қою, күн батқан соң айлы түнде ғана тебу, ойнар алдында оны отпен аластау, сүт бүрку т.б. рәсімдік әрекеттердің атқарылуына байланысты.

Сондай-ақ, балалардың жастайынан дәстүрлі салтты меңгеруі, жас балалардың қыз ұзату салтының элементтерін ойынға көшіру арқылы ойнау ерекшелігіне байланысты «Монданақ» ойыны да рәсімдік ойындар қатарында берілді.

Маусымдық-салттық ойындардың жалпы мәні мен маусымдық мерекелерге қатысты мифологиялық образдар жайлы жалпы сипаттамалық еңбектер болғанымен, таза маусымдық ойындар мәтіні бізге жетпеген. Сондықтан бұл кітапқа маусымдық мерекеге қатысты ойындық мазмұны айқын бейнеленетін ойындар ғана енгізілді.



Көне наным-сенімдерге байланысты ойындар

Бақсы ойынының өзге ойын түрлерінен басты айырмашылығы – көне замандағы рух-иелік таным-түсініктерді танытатын біртұтас жүйенің (сөз, саз, қимыл әрекеті, атрибуттық заттар т.б.) тылсым мен тіршілік арасын байланыстыруға бағытталатындығында.

Өткен ғасырдың басындағы бірлі-жарым қағазға түскен бақсылық сарын үзіктері мен бақсының ойынды өткеруі үстіндегі кейбір іс-қимылдарын сырттай сипаттаулардың шағын үлгілері болмаса, бақсы ойынының мәтіні бүгінгі күнге тұтастай жетпеген. Халық бақсы өзінің ойыны арқылы «реалды тіршілік пен тылсым арасын жалғастырып, көмекші жындары арқылы науқасты емдейді» деп сенген. Бақсының өзі де трансқа түскенде басқа әлемнің адамына айналады. Сондықтан халық ол жайында «өлі десе өлі емес, тірі десе тірі емес» – деп тұжырымдайды. Бақсының ойыны ең алдымен, өзінің көмекші жындарымен арасында жүреді: олардан көмек сұрайды, жалынады, өтінеді. Екіншіден: ауру иелері кесірлі жындарымен арада өтеді: оларды алдайды, арбайды, қорқытады, үркітеді, байлайды, аластайды, көшіреді т.б. Бақсы ойыншы секілді шынайы өмірдің адамы болғанымен, оның ойынының мақсаты – басқа әлемнің өкілдеріне әсер ету арқылы шынайы өмір өкілдерінің өмір сүру жағдайларын қамтамасыз ету. Сондықтан бақсы ойынының басталуы, ойналу барысы, аяқталуында қалыптасқан қатал заңдылық болады. Онда халықтың көне дүниетанымы, сенімі мен ырымдары, сөз, саз өнерінің және халықтық медицинаның элементтері өзара қабысып жатады. Бақсының дауыс күші, айғай, сыбыр, қырыл, қол-аяқ қимылы, бет мимикасы, от жалау, бірнеше шырақты аузына салып қайта алу, ішіне пышақ сұғу, денесін қанжармен сұққылау, жалаң аяғымен қылыштың жүзінде тұру арқылы көз байлап, көңіл аулайтын сиқырлы т.б. фокустары (қазіргі сиқыр өнерінің бастаулары), бұқа болып өкіру, айғыр болып кісінеу, ит болып үру, т.б. жын бейнесіне

енгендегі әртүрлі оқыс қимылдары, өрескел қылықтары (театрлық элементтер) және қобызының бірде ұлып, бірде ышқынған әуені, қоңыраудың сылдыр қаққан дыбысы (музыка өнерінің негізі) т.б. әрекеттері тұтастай алғанда рәсімдік мәнге ие. Бақсылар белгілі бір дүниетанымға негізделген діни культті атқарушы тұлға ретінде өзгеден оқшау өмір сүріп қана қоймайды, бақсы ойынының өткізілетін орны (жабық орында өткізу) мен уақытының (іңірге қарата өткеріледі) сақталу міндеттілігі де бақсы ойынының рәсімдік ерекшелігін айқындайды. Бақсы өзі де өзгені де трансқа түсіретін ерекше қабілет иесі болғандықтан, науқасты да жиналған қауымды да тылсымдық күштермен байланысы арқылы емдейтін басты ойыншы рөлінде танылады. Жинаққа бақсы ойынын ХІХ-ХХ ғ. көзімен көріп, жазып жариялаған саяхатшы-этнографтардың мәтіні алынды.

Бақсы ойыны

...Арасында бақсы ауыр-ауыр күрсінеді. Қобыз үні біртіндеп тыныштала берді. Міне, бақсы үнсіз қалды. Кенет ол селк ете түсіп, қолдарын ербеңдете жөнелді. Қобыз шанағына ілінген сылдырмақтар сыңғыр қақты. Бақсы сол сылдыр-сылдыр, сыңғыр-сыңғыр үнге құлағын тосады, арагідік көзін бір ашып, бір жұмып, бет-ауызын қисаңдатады. Осы күйде ол бірнеше минут отырды. Көрермендердің айтуынша, бақсы бұл кезде сырқаттың тағдыры туралы жындардан жөн сұрап жатыр. Ол өзімен өзі арпалысып, шыр айналып, керіліп-созылып, еңкейіп-жантайып, бұлқан-талқан болды. Тері судай ағып аузынан көбік атты. Қобызын тастай беріп орнынан атып тұрды. Секірді. Басын сілкіледі. Ащы дауыспен айғай салды. Біресе «бері кел» дегендей, қол бұлғайды, біресе «керек емес» – дегендей қол сілтейді. Ақырында бар күшінен айырылып, өңі қуарып, қан тамырлары білеуленіп, кілем үстіне құлап түсті. Шыңғырған жан

дауысын шығарды да өлген адамдай үнсіз қалды. Бірнеше минуттан соң басын көтеріп, «қайда отырмын» дегендей жан-жағына қарады; дұғасын қайырып, талып жатқанда көрген нәрселеріне сүйене отырып, болжай бастады...

Бақсы сарыны

Аспандағы менің бес перім,
Қырық пышақ салдырып,
Қырық ине маған түйретіп,
Төбеме айдар қойдырып,
Жынға мойын қойдырып,
Көнбегенге көндірген,
Қу ағашқа төндірген.
Ақсақалдыдан бата алдырған,
Ақ сарыбас қойды сойдырған.
Бес бала, бес асау тай үйге кіргізген,
Ерегіскен жерге дерт салған.
Жын болып байланған,
Кірне болып айналған.
Ойдан келген он қожа,
Қырдан келген қырық қожа,
Ол қожаның ішінде
Әзірет Қожа
Жат өлікке жан берген,
Жамағат жанды тең көрген.
Белсізге бел берген,
Перзентін тең берген.
Оң қолымды ораймын,
Сол қолымды сұраймын.
Шежіреге басын сүйеген,
Күнге шашын тараған.

Ата қадірін білмеген,
Ана сүтін ембеген.
Жерден жеті қоян айдаған,
Дұғаменен байлаған.
Жеті кетпен шот басқандай болдым,
Жеті қазанға түскендей болдым.
Он екі ақбоз ат
Ойнағандай күн қайда?

Жын шақырдым Қамбардан,
Қияда жатқан жандардан.
Теміржанға сәлем де,
Хабар бер!
Ауыр қол жисын,
Темірден тон тіксің.
Ойдан келген он бөрі,
Со бөрінің ішінде
Алты ауызды көк бөрі.
Көк жеңдет Қондыбай елінде
Жұмабайдың баласы
Қосыр Құда көк қабан,
Жын ішінде сен жаман.

Маңдай терісі құрысып,
Жын біткенмен ұрысып,
Жөргегімде жабысып,
Он бір жаста табысып,
Қаракерей Мұрыннан келген
Жиеннен туған жиен бар –
Тоғыз ұлдың кенжесі.
Мырзабай Қабыл
Сары ала қамқа тон киген,

Сары арғымақ ат мінген,
Қылышын қынға қынаған.
Келдің бе бұл жылда
Қисан қатынның ағасы,
Қаралып жатқан шаңырақ басында?
Тоқымы жоқ кісіде
Тобықтыдан келді
Қара жігіт Қойқап.
Алтайдан келген алтауым –
Шабдар атты Кемеңгер.
Елден келген екеу,
Желден келген жетеу,
Елден келген екі Азыл.
Шаңдуы басынан келген Шаңдаяқ,
Қайдан келген ентелеп,
Бәйге атындай ентелеп.
Көк ала сақал Көзімбет,
Алпыс атты қырық жаяу
Меңрай Жүзей,
Сен, жарқыным, жолдасым!

Жоғарыдан келген төрт ат,
Төменнен келген бөрте ат,
Кейінде айыл жетпес сары ат.
Адым-адым басқан,
Адымы жерді құырған,
Тұяғы құмды суырған.
Тозаң-тозаң жүгірген,
Тозаңды жерге суырған.
Жол-жол, жол жатыр,
Жол жағалай қол жатыр.
Сонша қолдың ішінде

Қарабек атты сұлтан жатыр.
Хан Тілеуберді сұлтаным,
Арымқазы ұлтаным,
Ойдан кірген ойпатым,
Қырдан келген бекзатым,
Дәуіт пайғамбар, ер Дәуіт!

Шымбике (1)

Ойнаушылардың саны он адамнан кем болмауы керек. Ойын басталмас бұрын арасы 5 метрдей екі көмбе белгіленеді. Бірінші көмбеде ойнаушылар топ басқарушының артына қатарға тұрады, ал екінші көмбеде ақсақ кемпір (жалмауыз) ойнаушыларға қарсы қарап тұрады. Топ басқарушы ақсақ кемпірге қарап:

Шым-шым, шымбике,
Шымылдығыңды құр, бике!
Ақсақ кемпір тоңқылдақ,
Бұрама темір солқылдақ,
Мына судан қайтіп өтейін? – дейді.
Ақсақ кемпір:
Ақсақ кемпір тоңқылдайды.
Бұрама темір солқылдайды
Көйлегіңді салып өт! – дейді.

Осыны естіген ойыншы қос аяқтап алдыға қарай бір рет секіреді де: «Мына судан қайтіп өтемін?» – деп және сұрайды. Ақсақ кемпір: «Тоныңды салып өт!» – дейді. Ойыншы тағы секіреді. Осылайша төртінші рет секіргенде ақсақ кемпір оның қолынан ұстап, «судан» өткізіп алады да: «Неше аяқ көже ішесің?» – деп сұрайды. Ойыншы өзі қалаған бір санды атайды. Ақсақ кемпір: «Қазір сұраған көжеңді әкеліп береді!» – деп ойыншыны қасына отырғызып қояды.

Келесі ойыншы да осылай «судан» өтіп келеді. Сөйтіп, ойыншылардың бәрі өтіп болған соң, ақсақ кемпір нөкерін шақырып

алып: «Мына қолға түскен адамдарды жазала!» – деп бұйрық береді. Нөкер әлгінде әрбір ойыншы кемпірге неше аяқ көже ішем деп жауап берген болса, әрқайсысының қолынан сонша рет шертіп шығады. Содан соң ақсақ кемпір мен нөкерді басқа ойыншылар алмастырып, ойынды қайта жалғастыруға болады.

Шымбике (2)

Халқымыз арасында өте арыдан келе жатқандығы ойынның мазмұнынан-ақ байқалады. Ойында әуелі екі көмбе белгіленеді, әр екі көмбенің арасы 5 құлаштай болып, әр топтан оннан бала болады. Бірінші көмбедегілер топ басқарушының артында тізіліп тұрады. Екінші көмбеде *жалмауыз ақсақ кемпір* бастаған уәзірлермен тұрады. Олар бірінші көмбедегілердің алдындағы арадағы судан қалай өтуі керегін ұғысады. Жалмауыз кемпір айласын асырып оларды бірден ұстап жазалайды. Жаза – маңдайын шерту. Бірінші топтағы баланың алдындағысы ақсақтай:

Шым-шым, шым бике,
Шымылдығынды құр бике.
Ақсақ кемпір тонқылдақ,
Бұрама темір солқылдақ.

Мына судан қайтіп өтейін, – деп бір аяғын көтеріп тұрады. Жалмауыз кемпір айбарлана сөйлеп: «ақсақ кемпір тоңқылдайды, бұрама темір соқылдайды. Көйлегіңді салып өт» – дейді. Бұны естіген ойыншы алға қарай бір аяғымен ақсаңдап секіреді. Осылайша қайта-қайта қайталанған ойында жалмауыз кемпір екінші рет «тоныңды салып өт десе, үшінші рет шапаныңды салып өт» – деп, төртінші рет секіргенде жалмауыздың қолына түседі. Бірінші топтағылардың осылай қолға түскендеріне жалмауыз жазалау бұйрығын беріп, «мыналарды жазалаңдар» дейді. Нөкерлер қолды болғандардан: «неше

аяқ көже ішесің?», деп сұрайды. Қолды болғандардың айтқанына қарай маңдайына шертіп жазалайды.

Шымбике ойыны осылай жалғаса береді деседі, бұл ойынның мазмұны қауымдық замандағы көне таным елесін еске түсіреді.

Отбасылық рәсімдерге қатысты ойындар

Дәстүрлі дүниетанымда адамның өмірге келуі мен дүниеден өтуінің арасындағы салттармен сабақтас ойындардың рәсімдік әрі ойын-сауықтық сипаты бар. Әсіресе, сәбидің дүниеге келуі, қыз ұзату мен келін түсіру салттарының барлығы ойын-күлкімен әдіптеліп, қуаныш, шаттықпен әрленіп отырған. Олардың әу бастағы рәсімдік мәні заман өте келе өзгеріске түскен. Мәселен, үйлену салтының құрылымындағы: құдалық, қыз көру, құдаласу, қыз қашар, құда сынау, күйеу сынау т.б. рәсімдер тұсындағы ойындардың мәні – үйлену салты мен өлім салтының сабақтастығы туралы мифологиялық түсініктермен астасып, күлкі сақтау, сақтандыру функциясында жұмсалған. Осы өлім мен тойдың арасындағы ежелгі түсініктің бір сілемі «Кемпір өлді» деп аталатын рәсімдік ойында сақталған. Оның қазіргі кезде құдаларды сынау, күлкі тудыру мақсатындағы мәні басым. «Құйрық – бауыр асату», «Құда тартар», «Күйеу сынау» рәсімдеріндегі күлкінің магиялық күшіне сенім арқылы ойын мен салт, ырымның арасы жақындай түседі.

Қазақ арасында күні бүгінге дейін сақталған, әр өңірде әр түрлі атқарылатын «құда тартар» рәсімдік ойынының Х.Арғынбаев келтіретін деректеріндегі құдаларды қинаудың, азаптаудың қиын мысалдары да ежелгі таным-түсініктерге сай туып, заман өте семантикасы өзгерген.

Мысалы, «Қыз қашар» рәсімдік ойынының Б.Уақатов келтіретін мысалдардан ежелгі рәсімдік семантикасы айқын танылады. Мұндай ұзатылатын қыз жағы мен күйеу жігіт жақтастары арасында өтетін айқасты қарсыластықтың сырын алғашқы қауым тіршілігін жете зерттеген ғалымдар «ер мен әйел» жынысының арасындағы

алғашқы қауымдық құрлыстағы өзара «тартысының қалдығы» (ор-
гиа мерекесі) деп қарастырады.

Халықтық дәстүрдегі баланың алғашқы шілдехана күнінің өзі
түрлі ойын-сауықпен, көңілді ойындармен өтеді. Қыз-келіншектер
мен бозбалалар айтысып, жеңгендері тоғызын алып, қызықты
ойындар өткізіп, қуаныш қызықпен таң атырады. Бесік салу
рәсіміндегі бесікті аластау, тыштырма жасау, т.б. шаралары да
көңілді ойын-сауықпен атқарылады.

Тыштырма

Бұл – жаңа туған нәрестені бесікке бөлеу кезінде орындалатын
рәсімдік ойын түрі.

Ежелден бері қазақ халқы «Бесіксіз үйде береке жоқ» деп, жас
отбасында өмірге келер сәбиді асыға күткен. Себебі, «бала – ұрпақ
жалғасы, өмірдің мәні» деп білген қазақ баласын ағаш бесікке са-
лып баққан. Сондықтан, туған баланы бесікке салу – халқымыз үшін
елеулі дәстүрдің бірі. Жаңа туған нәрестені бесікке салу рәсім жолы
үлкен немесе елдің тәрбиелі, өнегелі әжелеріне, келіншектеріне тап-
сырылады. Алдымен, бесікті отпен аластап алады, сосын «тыштырма»
жасайды. Бесікті дайындау барысында, яғни түбектігін, көрпешігін
салып, жастығын бейімдеп, оюлап сырып тігілген қолбауы мен тарт-
па бауларын байлап, бесіктің үстіне көгілдір масаты жамылғысын
жабады. Содан кейін, «Тыштырма қайда?» дегенде, ағаш тегешке
толтыра салынып, әкелінген құрт, ірімшік, шақпақ қант, кәмпит т.б.
тәтті заттарды түбек ойығынан өткізе бастайды. Тәттілер сауылдап
төмен түсе бастағанда «Тыштырма» рәсіміне қатысып, бесікті айна-
ла жүрелей отырған жастар масаты жамылғының астындағы түбек
ойығынан түскен тәтті тағамдарды қол жүгірте іздеп, тауып алып
ырымдап жейді. Бұл ырым-кәденің түп мақсаты – нәрестенің тал
бесікті өмірінің басталуын және сол өмірдің ең өзекті мәселесі тек
анасының емшегін ему ғана емес, ана сүтінің бойына сіңіп, күш-қуат

болып тарауын, дәрет алу арқылы оның өзекті өмірінің бастауын паш ету. Сонымен қатар, перзент сүймеген келіншек «сәбилі болсын» деп тәттілерді үлестіру мақсатын көздеген. Содан кейін, «Тыштырма» рәсімі нәрестені айналып-үйіріліп отырып бесікке бөлеумен жалғасып отырып, бесіктің үстіне, баланы «әруақтар қорғап жүрсін» деп, ата-бабадан қалған сырт киімдерді жауып, және де «ел тізгінін ұстар азамат болсын» деп, аттың тізгінін, ел арасында «айбынды болсын» деп, қамшы қояды. Ал қайсыбір жерлерде бесіктің үстіне жеті түрлі қадірлі, таза заттар жабады. Сонан соң бесікке салған әже оның үстіне мініп алып, қолына қамшы ұстап, атпен шапқандай болады. Отырғандар: «Әже, қайда барасыз?» деп сұрайды да, әже оларға: «Меккеге барамыз», «Байдың аулына барамыз», «Жеті қат аспанға, Күн астындағы Күнікей қыздың аулына қыз айттырып барамыз!» т.с.с. қызықты жауаптар қайтарады. Осылайша бесікке салу рәсімі ойынкүлкі, тамашамен аяқталады. Бесікке жабылған таза маталарды үй иесі отырғандарға, өздерінің орнына қарай үлестіріп, сыйға тартады. Бұдан соң жас аналар қосылып «Бесік жыры» әнін айтады.

Ит көйлекті қуу

«Итжейдені» бала қырқынан шыққанша кигізеді. Оны шыт, сиса, бәтес, бөз сияқты жұмсақ маталардан жасайды. Тысын сыртына қаратып, шетін бүкпей пішеді. Жағасын ойып, өңіріне баланың басын сиятындай етіп тік тілік жасайды. Бала қырқынан шыққан соң «иткөйлектің» ішіне тәтті-дәмділерді түйіп, иттің мойнына байлап жібереді. Балалар итті қуып жүріп, мойнындағы түйіншекті шешіп алып, ішіндегі тәттілерін жеген. Осылайша, ары қарай баланы қырқынан шығарып, бесікке бөлейді.

Қызойнақ

Қазақтың ұлттық ойын-сауығы бұл думанды бойжеткен қыздар ата-анасы мен ауыл ақсақалдарынан рұқсат алып өткізеді. Қызойнақ

көбінесе ши тарту, жүн сабау, киіз басу асарында абыройлы жеңгенің отауында, беделді қыздың өз үйінде жасалады.

Қызойнақта ұлттық ойындардың көптеген түрлерімен бірге кемпір мен шал, бүркіт пен қоян, қасқыр мен түлкі тәрізді халықтың сахналық ойындары ойналады. Қызойнақ екі, үш күнге, кейде әр қыздың ауылында кезек ойнау арқылы бір айға дейін созылады. Ауыл ағалары думанның тәртіпті, көңілді өтуін қадағалайды. Қыздың ұзатылар алдында ауыл жастарымен қоштасуы ретінде өткізілетін сауық кешті де «қызойнақ» деп атайды.

Қыз-бөрі

Жаз күндерінде ел орынға отыра қыз-бозбала жиналып ойнайтын ойын. Қыздар «қой» болып бір алаңға топталып отырады. Оларды екі-үш жігіт күзетеді. Өзге жігіттер «бөрі» болып «қойға» тиіп қолға түскен қызды жетектей қашады. Күзетшінің міндеті – қызды «бөріден» айырып алу, кей жерде бұл ойын «серек құлақ» деп аталады.

Ұн жағу

Бұл – әзіл-шыны аралас дәстүр. Қазақ салты бойынша құдалықта «ұн жағар» рәсімі өтеді. Құдалар бір-бірінің беттері мен үстеріне «ұндай жұғысты болайық» – деп ұн жағады. Бұл екі жақты «құдаластыру мөрі» болып табылады. Рәсім үстіндегі жеңгелер тарапынан жасалатын «ұн жағар» рәсімінде ойындық, әзіл-қалжыңдық сипат бар. Тойда жүрген тойшыл қауымның оң жақ беттеріне «той сендерге де жұғысты болсын» деп ұн жағып шығады. Қайын іні мен сіңділеріне «ертерек отау құрыңдар» деп әзілдеп көптен жағып кетеді.

Құдалыққа келген жаушы қыз жағының келісімін алған соң бас құда бастап, жігіт жақтың жөн білер бір топ адамы қыз аулына келеді. Құда түсу рәсіміндегі ойын мен ырым-салттың арасы жақын.

Өйткені ол қат-қабат жүргізіледі. Құдалардың анттасуынан кейінгі «құйрық-бауыр» асатудың бір мағынасы: сондайлық «жұмсақ қарым-қатынастағы жақын болдық» деген мағынаны білдірсе, екінші жағынан: құйрық-бауырға қаймақ жағып асатарда бет-аузына қаймақ жағып, күлкі әжуа ету арқылы көңіл көтерісу, құдалармен әзілдесу ойындарымен жалғасып жатады.

Тоғыз аяқ, тоғыз табақ

Ойын-сауық, әдет-ғұрып ойындарының бір түрі – «Тоғыз аяқ, тоғыз табақ». Бұл, әсіресе, қазақтың баласын үйлендірерде қыздың әкесіне барып, құда түскенде, екі жақтың келісімі жарасқан шат-шадыман қуаныш пен туыстық жарастық көңіл күйді білдірген. Осы құда түсу кезінде қонақ сыйларын халық «тоғыз аяқ, тоғыз табақ» деп атаған. Халықтың әдетінде жайшылықтағы қонақ асы бөлек те, құданың асы бөлек берілген. Құдалардың арасындағы сөз әбден келісіліп болғаннан кейін, енді құданың қайтардағы қонақ асыс тағы бөлек – «Құйрық-бауыр» болыпты. Мұнда құйрық май мен бауыр туралып, оған қосымша айран араластырып, қайтар жолда «жесең де жейсің, жемесең де жейсің» деген ойын-кәде жасаған. Жемесең тойғаныңның белгісі деп, құдаларға асатқан кезде айранды бет-аузына дейін түгелдей жағып шыққан. Құда енді бұл асатудан тек кәдесін жасап барып әрең құтылған. «Құйрық-бауыр» асататын көбінесе жас келіншектер болып келеді де, олар асататын адамдарына арнайы ән айтумен болады. Қатынасушылар көбінесе тапқырлық, шапшаңдық көрсетіп жазадан құтылып кетуге, асатушылардың саусақтарын тістеп алуға тырысады.

Құда тартар (1)

Құдалық мәселесі әбден шешіліп, барлық жұрт көңіл көтеру шараларына көшкен кезде бір топ әйел кіріп келіп, құдаларға жапартармағай қатты құрт пен майлы бауырсақ шашып, сынақ жасайды.

«Құда тартар» ойынының өзі өзгеріске түсіп отырған. Кейінгі кездерде ән салғызу, күй тартқызып, жаңылпаш айтқызу т.б. ойын түрлеріне ауысқанымен, ертеректегі құдаларды сынау қатқылдау болған.

«Шашудан кейін әйелдер «құда тартуға» кіріседі. Ең алдымен, әр құдаға әр түрлі талап қояды: біріне ән салғызса, екіншісіне күй тартқызады, жаңылтпаш айтқызып, жұмбақ шешкізеді. Бұл талаптарды орындай алмағандарына әйелдер ойларына келгендерін істейді. Құдалардың бастарына киіз қалпақ кигізіп, беттеріне күйе, ұн, балшық жағып, үстеріне су құйып, өгізге теріс мінгізеді. Мұның бәріне ашу шақырмай көне береді.

Х. Арғынбаев келтірген бір деректе Қазақстанның Солтүстігінде құдаларды арбаға жегу әдеті болса, Жетісуда құданы еңбектетіп қойып, алты әйел аттай мініп үстіне отыратын салт болған. Мұндай ойындық сипаттағы ырымдар құдалар аттанып кеткенше жасалған. Мысалы, аттанарда олардың аттарының жалқұйрығына әртүрлі сүйек-саяқтар байлап, аттанар жақ үзеңгілерін тығып қойып әурелеген. Бұндай рәсімдік ойындардың кейінгі мәні – құдалардың тапқырлығын, сабыр, төзімін сынау, сыннан өтпегендерден жолын алуды көздесе, ең көне мағынасы дуальді фратрияның тартысына құрылған оргиа мерекесінің сілемі рәсімдік ойында сақталып қалған.

Құда тартар (2)

Құдалыққа байланысты әдет-ғұрыптық ойындар қазақта өте көп. Түрлі ойын-сауықтар арасында аса қызықтың бірі – «құда тартар». Ауылдың әйелдері, жас жігіттер құдаларға түрлі қызықты ойын-күлкі ретінде, дәстүр бойынша жүргізеді. Құдалар дастарқан жиналған соң әңгіме дүкен құрып отырғанда, әйелдер келіп, «құда тартар» жасаймыз – деп, құданы өгізге теріс мінгізіп, ауылды аралап жүргізеді, не кілемге салып, жабыла

көтеріп, жоғары-төмен түсіреді, не құданы аяғынан байлап, арқан ұшын шаңырақтан шығарып жоғары көтереді, үстіне су шашады, не әйел киімін кигізеді. Ол үшін құдалар әйелдерге ақы төлеуге тиісті. Оның есесіне құдалар да қарап қалмайды. Құдалар бұл ойын үшін әйелдерге ренжімейді. Көрерменге өте қызықты ойын болады, театрдан кем емес. Құдалардың есе қайтаруы «жақын адамдардың» құдалардың арасындағы әзіл, күлкі үшін жасалады. Бұл дәстүр жайында *Адольф Янушкевич өзінің жазбасында* былайша сипаттап жазған. «Құдалардың келетін уақытына киіз үйдің табалдырығына жақын жерді қазып үстін шөппен жауып тастайды. Құдалар табалдырықтан аттасымен шұңқырға құлайды да қыздар, барлық жастар олардың үстіне гүлмен шашу шашады. Ойын-күлкі. Бұнысымен қоймай құдаларды әзіл-шыны аралас жұлмалап, қытықтап, аяқ-киімдерін шешіп алып, әбден қызыққа батады... Содан соң жақсылап күтіп, сыйлықтар ұсынады». Құдалықтың «Кәде», «Отқасалар», «Өлі-тірі» және басқа да түрлі құрамдас жол-жоралғылары бар. «Құда тартар» – құдалықтың барысында қонақ күтудің ережесін әдейі бұзу болып табылатын салт. Әдетте қыз-келіншектер қонақтардың бірін көтеріп, қол-аяғынан жан-жаққа тартып әурелейді, ал ол болса мүмкіндігінше босанып кетуге тырысады. Бұл да құдалықтың ең қызықты салттарының бірі. Бұндай «Құда тартардың» нәтижесінде құданы суға тоғытып жіберетін. Дегенмен, құда жолын жасап қыз-келіншектерге ақша немесе түрлі әшекейлер сынды «сый-сияпатын» үлестіріп құтылуға да мүмкіншілік ала алатын. Бұл – ойын-күлкіге, сауыққа, сынға құрылған салт. Мұнда «құда тартар» кәдесін сұрай келген әйелдер бастаған көп құдаларға лап қояды да, олар көкпар тартқандай тарта жөнеледі. Әрине, бұған қарулы жігіттер мен жас әйелдер араласады. Олар құдаларды теріс қаратып өгізге мінгізеді, «кірлеп кетіпті ғой» деп өзенге де апарып сүңгітеді, аяғын жоғары қаратып үйдің шаңырағына да асып қояды. Не керек, жұрт күлетін қиын да, кейде ерсі қимылдарға да барады. Бұған құдалар ашуланбайды.

Қолынан келсе, олар да құдағи жағына күш көрсетіп, оларды қоса құшақтай кетеді. Мұның өзі жұрттың көңілін көтеретін бір үлкен ойын-сауыққа ұласып кетеді.

Құдалық, салтына қатысты мұндай салттық ойындар П. Маковецкий, Н. Гродеков, Л. Баллюзек, А. Левшин жазбаларында кездеседі.

Арқан тартар

Салттық ойындардың бұл түрінде құда-құдағиды бір арқанға орап байлап, бір-біріне тартқызады. Бұл дәстүр «арқан тартар» деп аталады. Мағынасы отағасы мен шаңырақ анасының татулығын көрсету.

Қыз кәде

Бұл ойында ұзатылатын қыздың жеңгелері мен күйеудің қосшылары тартысқа түседі. Ойынды қыз жағының жеңгелері бастайды. Олар «қалыңсыз қыз болса да, кәдесіз күйеу жоқ» деп жол-жоралғы жасаттырады. Екі жақ әзіл-қалжың қағыстырып, өнер жарысына түседі. Кейбір аймақтарда ұзатылғалы отырған қызды үйден кілемге салып көтеріп алып шығып, дәл аттанар сәтте ойынды бастайтын болған. Ал Қазақстанның кейбір өңірлерінде «қыз кәде» қызды аттандырудан бір күн бұрын өткізілген.

Қыз қашар (1)

Күйеу жігіттің алғашқы рет қалыңдығын көру мақсатында ұйымдастырылатын ойын-сауық – «ұрын бару» деп аталады. Екі жақ үшін де аса жауапты саналатын бұл рәсім тұсындағы түрлі ырым-салттардың мәні – күйеу жігіттің мырзалығы мен төзімін сынау. Сондықтан да күйеу жолдас ретінде жол білетін, тілінен де, қолынан да іс келетін жігіт таңдалған. Себебі, күйеу ел шетін

басысымен балдыздары мен қыздың жеңгелері түрлі ырым-кәденің түрін шығарып, күйеудің жолын бөгеп, қалыңдыққа жетудің жолын қиындатады. Күйеу жігіттің қайын жұртының босағасын аттап, төс тартылғаннан кейінгі рәсімдердің көбі ойын-сауықтық сипатта. Мысалы, ойын-сауықтың қызған тұсында қыз-келіншектердің байқатпай, күйеу серіктерінің сырт киімдерінің артқы етектерін сездірместен астарындағы төсенішке тігіп қоюы, қалыңдықты білдірмей ұрлап әкетуі, кейінгі кездеге қалыңдықты өз үйінен қашырып, басқа үйге апарып қоюы сияқты рәсімдер жасалып, «қыз қашар» рәсімінен кейін жігіттер тобы сыртқа шығып, үй іргесінде отырып, үй ішіндегі қыздармен түн ортасына дейін айтысады. Айтыстың мазмұны әзіл-қалжыңмен қоса арман-мұңға да бөленеді. Түн ортасы ауа айтысып отырған жастар екіге бөлініп, бір-бірімен қалыңдық үшін таласады. Бірі қалыңдықты қалай да алып кетуді көздесе, екінші жағы оны бермеуге тырысады. Жігіттер жағы жеңілген сыңай танытып, қызды қорғаушыларға тоғыз табақ тартып, я заттай немесе, ақшалай тоғыз беріп, қалыңдықты кілемге отырғызып, қызды әкесінің үйіне енгізеді. Мал сойып той жасаған туысы бірге келіп, қыз әкесінен күйеу әкелген «қыз қашар» кәдесін алады. Мұнан кейінгі шымылдық құру, күйеу шақыру, бақан салар, желі тартар, ит ырылдатар, қол ұстатар, есік ашар т.б. толып жатқан әзіл-қалжың сипатындағы рәсімдік ойындар жасалады. Былайша қыз қашар дәстүрін өткізетін үйді «болыс үй» дейтін көрінеді. Күйеудің келуін «ұрын келу» десе, қыздың атастырылған күйеуін көруін «қыз қашар» дейді. Бұл «ұрын тойы» өтетін күні болады. «Ұрын той» – жастар үшін көңілді, думанды тойлардың бірі. Бұған жас жеңгелер мен жастар қатысады. Күйеуден алынатын «қол ұстатар», «шаш сипатар», «қыз құшақтар», «арқа жатар», «көрпе қимылдатар», тағы сол сияқты кәделер осы жолы беріледі. Екі жастың бірін-бірі көріп, тілдесуі де осы тойда болады. Екеуі де бірін-бірі ұнатып, қалыңдық жігітке қыз белгісі – орамалын және оның іні-қарындастарына да түрлі сыйлықтар береді.

Қыз қашар (2)

Атастырылған «күйеу» мен «қалыңдықты» жақындастыру мақсатында ойналатын қазақтың ұлттық ойыны.

Жастар қол ұстаса шеңбер жасап, ішіне «қалыңдықты» сыртына «күйеу жолдасты» қалдырады да, қыз қашып, жігіт қуады. Шеңбер жасаушылар не қызға, не жігітке жанашырлық көрсетіп, не шеңберден өткізіп, не ұстап қалу арқылы ойынды қыздыра түседі. Егер «күйеу жолдас» қалыңдықты ұстаса, оны күйеуге апарып табыс етеді.

Кемпір өлді (1)

Күйеу жігіттің қалыңдығымен жеке кездесуіндегі ең соңғы рәсімдік ойын – «кемпір өлді» деп аталады. Х. Арғынбаев дерегінше, оның мәнісі: күйеу отауына кірген бетте төсек алдында түрегеп тұрған екі әйел мен қоса көлденеңінен бір кемпір сұлап жатады. Күйеу жігіт әлгі «өліп» жатқан кемпірді дереу «кемпір өлді» кәдесін беріп, тірілтіп алады. Кемпір батасын беріп, шығып кетеді.

Кемпір өлді (2)

Үйленердің алдында жігіт бір қызды алу үшін, біраз кәделерді орындау керек. Кәде деген – міндетті түрде орындалатын ғұрыптық және дәстүрлік жиынтықтар атауы. Үйлену кәделеріне «ат байлар», «төсек салар», «сүт ақы», «балдыз көрімдік», «отау жабар», «қол ұстар» және т.б кәделер жатады. Осы кәделер орындалып болғаннан кейін, жігіт «кемпір өлді» деген кәдені орындау керек. Жігіт қыздың ауылына келген кезде, сол ауылдағы кез келген кемпір жерге құлап, қолын екі жаққа жіберіп, өліп қалған сияқты болып жататын. Қасында тұрған адамдар «кемпір өлді», «кемпір өлді» деп айқайлайтын. Өліп қалған кемпірді тірілту үшін, жігіт

қолына ақша немесе басқа сыйлық салу керек болатын. Сыйлық бергеннен кейін өліп жатқан кемпір, тіріліп кететін. Бірақ қолына сыйлық салмас бұрын, оның шын өлгенін немесе өтірік өлгенін білу үшін, жігіт кемпірдің халін тексеретін. Оны аяққа тұрғызып, жүрегін ұстап, қытықтап көретін. Егер де жатқан кемпір шынымен өліп қалған болса, онда қызықты той бүкіл ауыл үшін, қайғыға айналып кететін. Бір жағынан «кемпір өлді» тойда «қайғы болмасын» деген ниетпен, жасалатын ырым болып табылады.

Күйеу жігітті сынау

Қайын жұртына келген жаңа күйеу жігіт әуелі қайын атасы мен қайын енесіне, ауыл ақсақалдарына сәлем береді. Күйеу жігітті ертіп келген құдалар жағы қыздың ата-анасына, жақын ағайын-туыстарына киіт кигізіп, күйеу жігіт сол күннен бастап, кетер-кеткенше қайын жұрт жағындағы жеңге, құрдас, замандастарына орайы келген сәттерде тарту-таралғысын таратады. Жігіт жасайтын сый-сыяпаттың бәрі *кәде* деп аталады. Кәде қайын жұрт жағының сұранысына орай беріледі. Жігіттің ұрын келуіне орай қыз ауылында алтыбақан құрып, өлең айтып, той-думан жасалады. Осы кештердің бірінде жігітті қалыңдығымен таныстыру рәсімін жеңге, құрбы-құрдастары ұйымдастырады. Ол үшін әуелі қыздың жаңа отауы тігіліп, жиһаздалады. Отауға жастар жиналып, ойын-сауық құрады. Ойын-сауықты аяқтап, жиналған жастар тараған сәтте қыздың сырлас жеңге, құрбылары қыз бен жігітті оңаша алып қалып, бетпе-бет дидарластыру салтын жасайды. Күйеу осы сәттен бастап сұралады. Жеңге, құрбылары *босаға аттар, шаңырақ көтерер, уық шаншар, үзік жабар* сияқты сылтаумен сан қилы ақы тілей бастайды. Күйеу жігіт ырым-жора жасағандардың әрқайсысына лайықты сыйлық, тарту-таралғы ұсынады. Сонан соң жігітті төсектің алдына тартылған шымылдықтың ар жағында отырған қалыңдығына жақындатады. Төсек жанында тұрған тағы

бір құрбы «*төсек саларымды бер*» деп қиылады. Оған тиісті кәде төленген соң, ең жақын жеңге немесе құрбы қызы жігіттің қолын шымылдық ішіне таман создырып, қыздың саусағынан не білегінен, не болмаса шашынан ғана сипатады. Осы сәтте *ақ білектен ұстатудың, шаш сипардың* кәдесі сұралады. Отау үйге кіргенде жігіттен *көрпе жабар, аяқ қымтар* кәделері сұралған. Егер күйеу жігіт аталған сыйлықтарды беруден бас тартса, «*ат өлсе де кәде өлмейді*» деген дәстүр бойынша ауыл әйелдері күйеу жігітті қатты сөгеді. Егер күйеу жігіт ештеңе бермесе, жанына еріп келген жолдасының жейдесін жыртып тастайды. Бірақ, мұндай жағдай өте сирек кездеседі. Күйеу жігіт қалай болғанда да қайын жұртына арнайы дайындықпен баруға тырысады. Осы аталған кәделер сый-кәде, тарту-таралғы беруге негізделген алым-берім түрінде жасалады. Құдаларды қарсы алу қандай жауапты әрі қызықты салт болса, кетерде аттандыру да сондай міндетті жүктейді. Оларды риза етіп аттандыру бүкіл ағайын-туғанның бірлігі мен үлгі-өнегесін дәлелдейді. Құдалардың көлігін дайындап, жолға шығару да тойдың соңғы қызметін көрсетеді. Қыз жеңгелері мен жас әйелдер «құда аттандырар» деген кәде алады. Жалпы кәде алу пайда табу емес, ұлт дәстүрі мен ойнақы мінезінің айғағы ғана деп тану керек.

Қыз-келіншектер білдіртпей қонақтың, әдетте күйеу жолдастың киімін отырған киізге немесе көрпешеге тігіп қоятын болған. Содан жігіт орнынан тұрған кезде киіз немесе көрпеше шұбатылып бірге көтерілетін. Әрине бұндай көрініс басқаларды қыран-топан қызыққа көмдіретін.

Қалта қағар

Бұл – қалыңдықты алып кетуге келген күйеу жігіттің қалтасына қол салатын ғұрып. Оның ішіндегі дүниелер күйеу жігіттің балдыз бен қайын інілерінің үлесі. Бұрындары күйеу жігіт сақина, білезік,

әтір сияқты заттарды өз қалтасына салып келген. Бүгінде ол дүниелер арнайы қоржынға салынып әкелінетін болған. Тағы бір атап өтерлігі, күйеу жігіттің балдыздары жезделерімен ойын ретінде аяқ киімін тығып қойса, күйеу жігіт оны қомақты қаржыға сатып алады. Бұл дәстүр батыс пен оңтүстікте жақсы сақталған.

Бақан кәде

Серттесу дәстүрі өткізілгеннен кейін ғана жаңа құдаларға үйдің есігі ашылып, төрден орын беріледі. Осы кезде қыздың жеңгелері келе жатқан күйеу жігіттің алдына бақанды көлденең тастап, жолын бөгейді. Ел ішінде ұмытыла бастаған ғұрыптың тағы бірі – осы. Айта кетейік, қазақ халқы киіз үйдің түндігін ашатын бақанды киелі санаған. Оның үстінен аттамаған. Сондықтан күйеу жігіттен қыздың жеңгелері «бақан аттар» кәдесін сұрайды. Сый-сияпат жасалғаннан соң қыздың жеңгелері бақанның басын бұрып, күйеу жігітке және онымен бірге келген жастарға жол ашады.

Қыз кәде

Кей жерлерде бұл ойын «қыз жасырынбақ», «қол ұстасар», «бала ұялтар» деп те аталады. Ұрын келген күйеу мен қалыңдықты ең алғаш қонаққа шақырып «қыз кәдесін» алған үй өткізеді. Ойынға күйеу жолдас пен күйеу, құрбы қыздар мен жеңгелер, апа-сіңлілері мен қалыңдық және ауыл жастары қатысады.

Алдымен күйеуінің қасына балдыздары мен қайын бикелерін, соңынан күйеу жолдастың өлеңмен сұрауы бойынша қалыңдықтың өзін отырғызады. Тойбастар өлеңі айтылып, әртүрлі ойындар ойналады. Қыз кәде қыста үй ішінде, жазда жайлауда өтеді. «Орамал тастау», «Хан жақсы ма?», «Алтын қабақ ату», «Теңге табу», «Жұмбақ шешу», «Жаңылтпаш айту» мен басталған думан жазық алаңға шығып, «Қыз қашар», «Қара құлақ» (қыз-бөрі) «Қол ұстасар» сияқты ойындармен аяқталады.

Ентікпе

Бұл – қыз ауылында өткерілетін салт ойыны. «Сені күтіп жүгіреміз деп ентігіп қалдық» деп, «ентікпе» сұрап жеңгелері келеді, «балдыз көрімдік» деп тағы біреулері келеді, тағы да сол сияқты. «Ұрын той» өткізіліп, күйеуге және оның жолдастарына құрмет көрсетіліп, сый тартылып, олар еліне қайтады. Құда түскенмен, келісім жасалғанмен, күйеудің қыз ауылына «ұрыннан» бұрын келуге хақы жоқ. Егер келе қалса қыздың туыс-туғандары (аға-інілері) қазақ әдет-ғұрпын бұзғаны, тәртіпсіздігі үшін оны сабап жіберетін заң тағы бар. Демек, құда түсумен бірге оның дәстүрлі ереже қағидалары тәрбиелік ғұрыптары әдеп пен тәртіпті талап етеді.

Тобық жасыру (1)

Сақтыққа, ұқыптылыққа баулитын ойын. Бұған екі адам қатысады. Ертеректе мұны қайнысы мен жеңгесі, балдызы мен жездесі, құрбы жігіттер ойнаған.

Шарты:

Екі ойыншының өзара келісімі бойынша, тобықты біреуі жасырады да, екіншісі қай уақытта және қандай жағдайда (немесе кезкелген жерде) сұрайтынына уәделеседі. Белгілі мерзімде тобықты сұрағанда, жасырушы өз бойынан (қалтасынан, саусақтарының арасынан) алып берсе – ұтқаны. Алып тауып бере алмаса ұтылғаны.

Келісім бойынша ұтқан адам бәсекеге тігілген затын алады.

Есімде (Тобық ойыны 2)

Мұны кей жерде «Тобық», ал кей жерлерде «Есімде» деп атайды. Бірақ, сайып келгенде, бұлардың негізі бір арнаға келіп құяды. Ойынның мақсаты: есте мықтап ұстау, жаңылшақтыққа, ұмытшақтыққа жол бермеу. Мұны көбінесе ересек адамдар ойнайды, олар өзара уәделесіп бәс тігіседі. Ойынның мерзімі қысқа болса,

тобықты қолға қысып жүруге, ал мерзімі ұзақ болса, қалтаға салып жүруге де болады.

Жақсылап, тазалап мұжылған қойдың тобығын бір ойыншы екінші кісіге береді. «Бұл екеуі кез-келген уақытта жолыға қалса, бірінші ойыншы: «Есімде» – деп әңгімесін бастайды. «Есімде!» демесе, ол ұтылады. Ал екінші ойынша тобықты көрсетуге тиіс, егер тобықты көрсете алмаса, онда екінші ойыншы ұтылады. Ұтқан адам тиісті жұлде алады.

Тобық ойыны, сонымен қатар, өте сақ болуды керек етеді. Өйткені, қай уақытта, қай жерде болсын, тобықты сақтаған жақ оны бәс тігіскен кісіге көрсетуі қажет. Ешқайсысы жаңылмаса, ұмытпаса әрі сақ болса, ойын созыла береді, сөйтіп бірін-бірі жаңылдырып, қапыда қалдырғанша ойын тоқталмайды.

Түндік тарту

Жар-жар айту салты қыз аттанарға таянған уақытта, яғни, той басталып арқан тарту, жамбы ату, қыз қуу, палуан күрес, ат бәйгесі аяқталған соң *түндік тарту* рәсімдік ойыны орындалады. Оны белгілі этнограф Х. Арғынбаев былай сыйпаттайды: «Ат бәйгесі аяқталар алдында (Қазақстанның солтүстік-шығыс аудандарында) күйеу отаудан шығып кетеді де, қалыңдықтың жанында қыз-келіншектер қалады. Бәйге бітісімен жас жігіттер жиналып келіп отауды қоршай тұра қалып, түндігін сыпырып алып көкпар қып тарту әдеті болған. Бұған үйдегі қыз-келіншектер сойыл, қамшы, айбалталармен қаруланып түндікті қорғауға шығады. Ақыр аяғында күйеу атынан «түндік тарту» кәдесін беріп, жігіттерді риза етеді де, олар жайына кетеді. Бұдан кейін отау алдына жар-жар айтатын жігіттер жиналады...».

Алтыбақан

Қазақтың ұлттық ойыны. Алты бақанды сырықтың екі басына үш-үштен қосақтап (мосы ағашы сияқтандырып) байлайды. Бақанның аша қармағы сырыққа кигізіліп тұруға тиіс.

Алтыбақанды құрастырып болғаннан кейін, оның екі басынан үш қатар арқан байлайды. Арқанның екеуі бір деңгейде, үшіншісі олардан 40-50 сантиметр төмен тұрады. Бір деңгейде байланған екі арқанға екі адам қарама-қарсы отырады да, төменірек байланған арқанға аяқтарын тіреді. Бұларды бір адам тербетеді. Алтыбақанда тербетіліп отырған екі адам қосылып ән салуға тиіс.

Алтыбақан ертедегі ауыл өмірінде жастардың кешкілікте бас қосып, халық аспаптарының сүйемелдеуімен ән салатын, айтысатын, әзіл-оспақ, назды күлкісімен көпшілік болып көңіл көтеретін ойын-сауығы болған. Алтыбақанның дене шынықтыруға да пайдасы мол.

Ескерту:

Бұл ойынды ойнау үшін алты бақан пайдаланғандықтан, «алтыбақан деп аталған». «Әткіншек» деп те аталады. Мұнда табиғи өскен ағаш пайдаланылады.

Қыз жарыс

Қыздар арасында өткізілетін жарыстың бір түрі. Қыз жарысы тойда, мереке күндері, келіншектер ұйымдастырып, қайын сіңлілерін, өздерінің сіңлілерін жақын қашықтыққа жарыстырып, озып келгендеріне сыйлық (орамал, білезік, моншақ, т.б.) берген.

Қыз жарысы жорға жарысында да өткізіледі. Жарыс тәртібі бойынша жорғаны қыздың өзі ерттейді, ер-тұрманын, жабуын әшекейлейді. Төрешілер мұны да есепке алады.

Монданақ (1)

Ойынды көгалда ойнауға болады. Қатысушылардың саны он бес-жиырма адамнан көп болмауы керек, бірақ жасына қарамайды. Ойынға екі қабатталып есілген орамал пайдаланылады. Ойнаушылар аяқтарын ілгері созып, тізесін сәл көтеріп, шеңбер жасай дөңгелене

отырады. Бүгілген тізелерінің астынан әрі-бері жүгірткен кезде орамал өтетін болуы керек. Аяқтарының бастары шеңбердің ортасына жақын түйіседі де, тап сол жерде ойын жүргізуші отырады. Ойын басталған кезде қолында орамалы бар ойыншының бірі ортадағы жүргізушіні орамалмен жонынан тартып қалып, оны лезде тізесінің астынан өткізіп жіберіп: «Әне кетті монданақ, міне кетті монданақ!» – деп әндетіп қоя береді. Оған барлық ойыншылар қосылады. Ойын жүргізуші орамалды жұрттың аяқтарының астынан іздей бастайды. Оған орамалды тауып алу оңайға соқпайды, өйткені ойыншылардың бәрі қолдарын тізелерінің астында ұстап, арлы-берлі «жүгірген» орамалды бір-біріне ұзатып отырған адамға ұқсайды. Егер ойын жүргізуші орамалды ұстап алса, онда оны алдырып қойған ойыншымен орын ауыстырады. Сөйтіп, ойын қайта жалғасады.

Осы ойынның екінші бір түрінде орамалмен ұсталған ойыншы ортаға шықпас бұрын көпшіліктің ұйғаруы бойынша өнер көрсетеді. Тек содан кейін ғана орындарын ауыстырады.

Монданақ (2)

Ойында балалар дөңгелене қолдарын тізесінің астындағы қуысқа салып отырады. Аяқтарының ұшы ортадағы ойын басқарушыға тиіп тұруға шарт. Ойын басталғанда тізелерінің астынан орамалды жөткей бір-біріне өткізбелейді. Ортадағы ойын басқарушы дәп басып орамалды ұстауы шарт. Ұстай қалса ұсталған бала ортаға шығып ойын басқарушының орнына түседі.

«Әне кетті монданақ, міне кетті монданақ» деген әнмен орамал жөткейіп тұрады. Басқарушы тауып алып, адам ауысады. Ұзақ таба алмаған бала үш айналған соң ән айтады. Ол серігін алып шығып қызық үшін сарын, сыңсыма әнін айтып береді.

Бірінші бала: «Атадан қалған мұраның бірі сарын, сыңсыма айту деген болады. Ойын үшін соны айтып берейік», дегенде басқалар қостай кетеді. Бірінші бала:

Сарынның басы «бисмиллә» үкі-ау,
«Бисмиллә» келер әр күні, үкі-ау.
Оған ілескен топ сарыныңды басайын жаным,
Құлағын сап, сөз тыңда, үкі-ау.

Екінші бала:

Ақ отау тіккен жер ойдан болсын, ай-ау,
Ақ жүзімді көруге айнама болсын, ай-ау.

Басқалар қосыла:

Құс ұшырмай басымнан еркелеткен, ай-ау,
Айналайын үйімдей қайдан болсын, ай-ау,
Ай елім-ай, қош есен бол, жерім-ай.

Ұл болып айтқан бала:

Сарыныңның басы санаттай, үкі-ау,
Сандыққа салған манаттай, үкі-ау,
Бұрынғының жолы осы еді, бикем,
Қауата бізге таратты-ай, үкі-ау.

Қыз болып айтатыны:

Омыраудан он түйме жағаларым, ай-ау,
Ойыма алсам бағаларым кетеді, ай-ау.
«Бауырым» деп артымнан еріп жүрген, ай-ау,
Қайтіп қиып кетемін, ағаларым, ай-ау.
Ей сылқым-ай,
Қош есен бол, құрбым-ай.

Қыз:

Алыс қырдан көрінген ауылдарым, ай-ау,
Жыр думанға бөлеуші ең ауыл маңын, ай-ау.
Апатайлап артымнан қалмайтұғын, ай-ау,

Қайтіп қиып кетемін бауырларым, ай-ау.

Ей, елім-ай, қош есен бол, жерім-ай,

Айтайын сарын балаға, үкі-ау.

Кетпесін далаға, үкі-ау,

Бұрынғы салған жол екен жаным

Жасынан ешкім қала ма, үкі-ау?

Осылайша ойын көрсеткен балалар тобы өз ойындарының қызығын аяқтайды.

Қаһарлы – Бану

Бұл – халық аңыз-ертегілерінің ойын үрдісіне айналған бір нұсқасы. Аңыз бойынша, «баяғыда анасынан жастайынан жетім қалған Қаһарлы күнкөріс үшін бір байдың қолында жалшылықта жүреді. Өмір бойы қарны тойып ас ішпеген, иығы жылтырап киім кимеген жас Қаһарлы кейін байдың Бану деген жалғыз қызын ұнатып қалады. Қыз да Қаһарлыны жақсы көретінін сездіреді. Алайда, екеуінің бастарының қосылуына қыз әкесінің келісім бермейтінін байқаған жастар бір түнде Қаһарлының әкесінен мұраға қалған жалғыз сиырға мінгесіп, беті ауған жақтарына жүріп кетіпті.

Содан шөл далада арып-ашып өлетін халге жеткен кезде екеуі астарындағы аяқ артар жалғыз сиырды сойып жеген екен, – деп, аңызды тамамдаған жүргізуші әрмен қарай сөзін былай жалғайды: – Қазір мен сол етке жіліктелген сиырды көз алдыма елестете отырып, осында ойынға жиналғандардың бас-басына сол сойыс мүшелерінің бір-бір атауын беремін».

Сөйтіп, жүргізуші бір ойыншыны – «мойын», екіншісін – «жауырын», үшіншісін – «қабырға», төртіншісін – «омыртқа», т.т. деп, отырғандарды жағалай тиісінше атап шығады. Сосын ойынның шартын түсіндіреді. Шарт бойынша жүргізуші ойыншыға қандай сұрақ қойса да, ол тек өз атынан басқа ештеңе айтпауы тиіс. Мысалы, жүргізуші бірінші ойын-шымен әңгімесін бастап: «Атың кім?» –

дейді. Ойыншы: «Мойын», – деп жауап береді. Жүргізуші: «Не жедің?» Ойыншы: «Мойын». Жүргізуші: «Не көрдің?» Ойыншы: «Мойын». Жүргізуші: «Нені жақсы көресің?» Ойыншы: «Мойынды». Жүргізушінің сұрақтары осылай жалғаса береді. Ал ойыншының жауабы біреу-ақ, не сұраса да тек «мойын» деп жауап берумен болады. Егер жаңылысып, басқаша жауап беріп қойса, ұтылғаны. Жүргізушіге ұтылғандығының белгісі ретінде бір затын (тарақ, қаламсап, ормал, т.т.) тапсырады. Бұдан кейін әңгімелесу екінші ойыншыға – «жауырынға», сосын «қабырғаға» ауысып, әрмен қарай жалғасып кете береді.

Ең соңында әңгімелесу біткен соң жүргізуші ортаға шығып, ұтылған ойыншылардың заттарын жинап жүрген көмекшісін теріс қаратып қойып, әлгі заттарды бір-бірлеп суырып, жаза қолдану жөнінде билік айтқызады. Кесімді билік айтылысымен, заттың иесі оны бірден орындайды. Әдетте мұндайда өнердің барлық түрлері көрсетіледі. Жалпы, уақытты көп алатын болғандықтан, бұл ойын көбіне бір-ақ рет ойналады.

Қамшы тастау

Қазақ халқының дәстүрлі спорттық ат ойындарының сүбелі түрі – қамшы тастау. Бұл – ойын-тойларда, мерекелі күндерде азаматтардың жүректі, қағілез, шапшаңдығын сынайтын ойын.

Қамшы тастау ойынын ойнау үшін қалың көрермендер екіге бөлініп отырады да, екі жақтан шыққан талапты азаматтар ойын майданының екі жағында ретпен тұрады.

Екіге бөлініп отырған көрермендердің ортасына (қандай болса да болады) ешкі терісін керіп жайып тастайды да, төрешінің бұйыруы бойынша бір жағынан бастап, аттың бар екпінімен шауып келе жатып, екі бүктелген қамшыны жайылған терінің дәл ортасына тастап өтеді. Егер қамшы бүктелген бойы терінің ортасына түссе әр екі жақтан қойылған майдан басындағы төрешілер бір ұпай

алғандығын жариялап, қамшыны сол қамшы тастаған жігіттің төреші жағы сақтап қалады. Қамшы түспесе немесе өрімі мен сабы бүктеліп жұптаспай, жазылып түссе қайтарында тамашашыларға көрсетіп, қамшыны сол жігіттің өзіне береді, ол қайта жарысқа түспейді. Оның қайта жарысқа түспеуі үшін әрқайсы жақтың адам саны толық алынады да, өнер көрсетушілер майданнан өткен сайын кемітіліп отырады және қамшысы түспеушілердің қамшысына бір түстегі белгі байлап жібереді (түспеді деп қаған беріп жіберсе де болады).

Өнер көрсетушілер бүктелген қамшысы жайылған теріге түссе де, түспесе де майданнан өтіп, өз жағына қайтып отырады.

Қамшы тастау ойыны осылайша жалғасады да, қайсы жақ көп нөмір жиса, сол жақ ұтқан болып сыйланады.

Шарт:

Әрқайсы жақ сенімді, әділ адамдардан екіден төрт адамды төрешіге белгілейді.

Төрешілер ойыншының шауып келе жатып жайылған терінің үстіне тастаған қамшысының нақ түскен, түспегенін, қамшының сабы мен өрімінің жұпталып түскен-түспегенін дер кезінде қорытындылап, сол майданды басқаруға құқы бар.

Бүктеп тасталған қамшының сабы мен өрімінің аралығы бір сүйемнен аспауы керек. Саусақтың ұзын-қысқалығы бірдей емес делінсе, ортақ өлшеуіш белгілесе де болады.

Қамшының өрімі ашылып түспеуі үшін қулық істетіп, өрімінің ұшын бүлдіргеден өткізуге, яки орауға болмайды. Ондай іс байқалса қараулыққа жатқызылады.

Түйе шешпек (тайлақ шешпек)

Қазақ салт-дәстүрінде ерте замандарда ірі ас-жиында өткізілетін ойын. Ежелгі ғұн жұртында «тайлақ тарту» деген анайы дәстүр болған. Яғни тырдай жалаңаш жас келіншек майданға шығып, үстіне қалы кілем жауып, асыл бұйымдар артқан түйенің жібек

бұйдасын тісімен шешіп алып, жұрт алдынан тайлақты билетіп өтетін болған. Бұл ойын түркі тайпаларында, оның ішінде қазақ арасында болғаны түрлі жазба деректер мен аңыздарда, ақындар жырларында баяндалғанымен, аталмыш рәсімдік ойынның атқарылу барысы Ә.Марғұлан еңбегінде Шоқан жазып алған «Көкетай» асын талдауында және қазақ арасында Өскенбайдың асына қатысты ғана сипатталған.

Аста көрсетілген ең тамаша ойын «Жез бұйдалы інгеннің биі» Боқмұрын майданға қалы кілем жапқан, екі өркеші баладай, жез бұйдалы, қайылмалы қара інгенді шығарып, кермеге байлатады. «Тырдай жалаңаш жас әйел алаңға шығып, осыны шешіп алып, билеп жұрт алдынан өтсін» – дейді. Майданға екі қолын төбесіне қойып, екі емшегі торсықтай, тырдай жалаңаш, жорғалай басып Ороңқа шығады. Түйені тісімен шешіп алып, жалаңаш бойынша түйені тайраңдатып, топты аралап шығады. Ороңқаның шыққаны Манасты қатты күйзелтеді, өйткені ол кезде сұлулықты сүйетін сері мен алыптар тек қана бұралған сұлу қыз, келіншектің шыққанын күтетін және оларға үйленетін. Мосқал тартқан Ороңқаның шыққаны жұртқа әсер етпейді, оны ұнатпай, келемеждеп күлкі етеді. Манас қатты ренжіп Ороңқаның бәтесін шапалақтап бейуаз айтқан сөзіне ыза болады. Бірақ Ороңқаның Манасқа берген жауабы қисынды. Ол «еректе болатын табиғи сезім (намыс) әйелде болмай ма екен?» деп, Манастың аузын аштырмайды.

Қазақта осы ескі дәстүрдің болғаны Тобықты Өскенбай бидің асынан да белгілі. Сол үш жүз ошақ қазылған айтулы аста «ортаға жалаңаш әйел шығып, қазыққа байланған кілем жабулы түйенің бұйдасын тісімен шешсе, түйе кілемімен соныкі» деген сирек кездесетін ойын түрі ойналғандығы туралы академик Әлкей Марғұлан: «Өскенбайдың асында халыққа көрсетілген бір таңсық нәрсе – ғұн дәуірінде ойнайтын «тайлақ тарту» сахнасы. Ескі дәуірден салт бойынша үстіне көркем кілем – асмалдық жапқан екі өркешті баладай әдемі қоңыр інгенді топ ортасына әкеліп, кер-

меге байлап қояды. Дәстүр бойынша оны құлпыра шыққан жас келіншек не қыз жалаңаш шығып, тісімен байлауды шешіп, інгенді жұрт алдында ойнатып шығады. Ереже бойынша тайлақ, інген сол жалаңаш шыққан әйелге тартылады... Өскенбай бидің асына қатысқан Тоғалақ руының адамы Өтепберген дегеннің естелігінде астағы оқиға төмендегіше өрбиді. «...масаты кілем жапқан қайымалы інгенді ортаға әкеп шөгеріп, бұйдасын қазыққа байлады. Жаршы: – Ұрғашы жыныстыдан біреуі тыр жалаңаш шығып, бұйданы тісімен шешсе, түйе мен кілем соныкі, – деп хабарлады. Алғашында ешкім шыға қоймады.

Көптен соң жиыннан тағы бір әйелдің шешініп жатқаны байқалады. Сары кідір тартып қалған қатын екен, бүркеніш жамылып, түйе қасына кеп:

Ерлер, ерлер,

Ерлер туған жерлер.

Қараймын десең де өздерің біл.

Арыстың бұл асында

Бұл бәйгені алмақ дүр, – деп бүркенішті сыпырғанда, Қүнекең әйелге шапан жапқызып жіберді. Бұйданы шешкізген жоқ. Кілем жабылған інген үстіне қосып, «шешіндірген айыбымыз» деп әйелге шапан берілді. Осы оқиға ұлы Абайдың замандасы, әрі ұстазы да болған Байкөкше Балғынбайұлының (1813 – 1892) «Тобышақ торы» дастанына да негіз болған.

Маусымдық рәсімдерге қатысты ойындар

Шалма

«Шалма» ойынына екі адам қатысады да, қалғандары тамашалап, тыңдап отырады. Ойын үйде, аулада өте береді. Ойыншылар біріне-бірі қарсы қарап отырады да, дайын болған шалманы бірінің

қолынан бірі алады. Алғашында екі ұшын біріктіріп түйеді де, екі қолға, яғни төрт саусаққа кигізеді, ортаңғы саусақпен кезекпен іліп алады, сонда «ыңыршақ» шығады.

Екінші жағдайда, келесі ойнаушы бас бармақ 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» қайталаанады, алтыншыда «шынтақ» шығады. Енді әрі қарай жалғастырып ойнай берсе – «астау», «кереге», «шынтақ», «астау», «кереге», «шынтақ» болып қайталаана береді.

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

Бұл жасөспірімдердің тұрмыстағы үй жабдықтарын қалай пайдаланатындығын көз алдына елестетіп, соларды өзі жасағандай әсерлендіре түседі. Жастардың қиялын қозғап, шығармашылық ізденіске, ойын дамытуға бастайды.

«Қалтырауық қамыр кемпір» және «Ақ боран»

Қазақ халқының ойын-сауық, әдет-ғұрып ойындарының көпшілігі осы ойынмен басталады. Наурыз мейрамында бұл ойындар екі жақтың тартысы арқылы ойналып, қыстың қысылшаң қаттылығын бейнелейтін болған.

Наурыз кезінде жақын екі ауылдың келісуі бойынша, мерекеге жиналғандар екі топқа бөлінеді. Бірінші топтың аты – «Ақ боран» да, екінші топтың аты – «Қалтырауық қамыр кемпір». Әр топ ойын басталмас бұрын өздерінің ішінен өнердің барлық саласына қатысатын (ақын, палуан, мерген, найзагер, құсбегі, шабандоз тағы сол сияқты) ойыншыларын дайындап, сайлап алады да, жиналған қауым екі ауылдың ең үлкен ақсақалдарының батасын алады.

Күзем алу

Халықтың қой бағуға байланысты еңбегін бейнелеп, 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.

II ТАРАУ. ҰЛТТЫҚ СПОРТ ОЙЫНДАРЫ

Ұлы дала ойындарының үлкен бір саласы – ұлттық спорт ойындары. Оның бастау көзі ғұрыпта жатыр. Кейін келе әуелгі негізінен алшақтап, бүгінгі күндері таза спорт ойындарына айналғандықтан, оларды «Ұлттық спорт ойындары» деп атап жүрміз.

«Ұлттық спорт ойындары» өз ішінен шартты түрде «Ат спорты ойындары» мен «Мергендік, күш сынасу ойындарына» жіктеледі. Ал «Ат спорты ойындары» аттың өзі сыналатын ойындар («Тай жарыс», «Құнан жарыс», «Дөнен жарыс» «Бәйге мен аламан бәйге», «Жорға жарыс») және ат пен азамат қатар сынға түсетін ойындар («Көкпар», «Теңге ілу (Күміс алу), «Аударыспақ», «Ат үстіндегі тартыс») деп бөлінеді. Бұлардың арасындағы «Бәйге», «Көкпар тартау», «Шөген доп» ат спорты ойындарының көнеден келе жатқан түрлері болып саналады.

«Мергендік, күш сынасу» ойындарының көне түрі – жамбы ату өнері жігіттің сүйген жарына қосылудағы үлкен сынақтардың бірі болған. Жігіт қыз талабынан шығып, асқан мергендігін дәлелдесе ғана сүйген жарына қолы жеткен. Бұл күрделі сынақ уақыт өте келе қыз ұзату мен келін түсіру тойларындағы мерекелік ойындардың бірі ретінде қабылданған. Әдетте жамбыны ат үстінде бір орында тұрып та, шауып келе жатып та ататын болған.

Жамбы атумен қатар сақпан (кейде зақпы ату) ату ойынының шығу тарихы да тым әріде. Түркі халықтары арасында сақпанның екі түрі, ағаш сапты және түймелі сақпан түрлері болған. Оның алғашқысы мал қайыруға арналса, кейінгісі аң аулау мен соғыс құралы ретінде пайдаланылған.

Азаматтардың қол күшін сынайтын ойындарға «Жауырын ойыны» мен «Жілік сындыру» ойындары кіреді.

Ұлттық спорт ойындарының ертеден келе жатқан және бір түрі – жаяу жарыс туралы XI ғасырдағы тарихшы Базам Әл-Мүлік өзінің «Саясатнама» атты еңбегінде жазады. Жаяу жарыс бүгін де спорт түрлерінің бірі ретінде, қысқа және алыс аралықтағы жарыс түрінде өткізіліп келеді.

Қазақ ұлттық спортының ең көнелерінің бірі – палуандық яғни қазақша күрес. Қазақша күреске қатысушылардың жас шамасы мен салмақ дәрежесі назарға алынбайды. Қазақша күрестің шарты қоян-қолтық ұстасқан палуандар қарсыласын іштен, не сырттан шалуына, басынан асырып тастауына болады, қалай болғанда да қарсыласының жауырынын жерге тигізуі керек. Бұл ойынның бүгінгі жалғасы – «Қазақстан барысы», «Әлем барысы». Қазіргі кезеңде күресте палуандар жаңадан енгізілген ереже бойынша жасына қарай 3 топқа, салмағына қарай 8 категорияға бөлінеді. Күрес мерзімі ересектер үшін 10 минут, жас өспірімдер үшін 5 минут. Кейде жығылған адамды басып жатып, жауырынын жерге тигізу шарт емес. Бұл күрестің басты шарты – күшін, әдісін асырып, талассыз жығу. Қазақша күрес аудандық, облыстық, республикалық спартакиадалардың бағдарламаларына кіргізілген, спорттық командалары бар ресми түрде жұрт таныған өнерге айналған.



Ат спорты ойындары

Қара жарыс

Бұл – қазақ халқының ұлттық ат спорт ойыны, ат жарысының алдында өткізілетін, дәмелі деген таңдаулы аттардың алғашқы сайысы.

Қара жарыс – ат жарысы өткізілетін той, ас, арнаулы мерекелер мен жүлделі спорт ойындарының алдында арнайы атбегілерінің сынынан өтіп, белгілі баптау көрген сол өңірдегі үміт күткен аттарды сынау жарысы. Қара жарыс өткізетін қашықтық ат жарысы болатын жердің алыстығымен мөлшерлес келеді.

Қара жарыстың мақсаты – дәмелі аттардың ащы терін шығарып, қолтығын жазып, жер таныту, жарысқа түсетін сайгүлікті іріктеу, шабандоздарды шынықтырып, жетілдіру болып табылады. Осы қара жарыста көзге түсіп, топ жарып, алдыға шыққан таңдаулы аттар арнаулы атбегілерінің тәрбиелеп баптауына беріліп, ат жарысы үшін күтімге алынады.

Жарыста аттардың өз өнерлерін көрсете алуы мен көрсете алмауы тікелей бапқа қатысты. Өйткені, қазақ халқының «ат шаппайды, бап шабады» деген даналық сөзі бекер айтылған емес.

Қара жарыс пен ресми ат жарысының уақыт аралығы тым жақын болып кетпеуі керек. Өйткені, қара жарыстан бой алдырған ат қайта ширап, бапталып бабына келмесе бәрібір нәтиже шығара алмайды. Қазақтың «екі шабар аттың күйі жоқ» деген бағалы сөзі де өмір шындығынан алынған өрелі қорытынды.

Қара жарыста атбегілерінің ерекше баптауымен іріктеліп алынған саңлақтардың басы қосылып жүлдеге таласқанда жарысқа түскен аттардың бәрі бірдей бәйге ала бермейді. «Алуан-алуан жүйрік бар, әліне қарай жүгірер» деген қазақтың сүбелі сөзі мұның себебін айқын түсіндіріп береді.

Қара жарыс тек ат жарысына қатынасатын бәйге аттарды іріктеп алуға мүмкіндік тудырып қана қоймай, сонымен бірге атбегілерінің

өнерін де жұрт алдында сарапқа салып, олардың ат баптау тәжірибелерін өзара ауыстырып, қорытындылауына және жетілдіре түсуіне мүмкіндік жасайды. Қазіргі күнде бізде ысылған атбегілері азайып барады. Сондықтан ат баптау, сынау жөніндегі құнды тәжірибелерін мұқият үйреніп және оған мұрагерлік етіп, өзіміздің төл тәжірибемізге айналдыруымыз керек.

Бәйге мен аламан бәйге

Қазақ халқының ұлттық спорт ойынының бірден-бір көп тарағаны – бәйге мен аламан бәйге. Спорттың бұл түрінің өзгеше бір ерекшелігі сол жарыс тек жазық жерлер мен ипподромдарда ғана өтіп қоймайды, спортшының өзі мен оның атына жоғары талап қойылатын ойлы-қырлы, жасанды, бөгесінді жерлерде де өткізіледі. Бір жағынан, бұлайша жарысты бұрын белгісіз, ойлы-қырлы жерлерде өткізу қазіргі заманғы ат спортының классикалық түріне жуықтайды. Бұл республиканың жергілікті халықтары арасында спорттың классикалық түрлерін кеңінен таратуға өзінің пайдасын тигізетіні сөзсіз.

Әсіресе аламан бәйгенің спортшының тактикалық шеберлігін жетілдіруде маңызы орасан зор. Жарыста мықты да, жылдам жүйріктердің бәрі бірдей жеңе бермейді, мұнда атбегі жарысты жаттығу жағынан дұрыс құрып, жағдайды дұрыс бағалап, жарыстың барысында атының күшін тиімді пайдаланса ғана жеңіске ие болады.

Жарыстың үлкен шаруашылық, тәрбиелік мәні де бар. Олай болатын себебі – жарысқа қосатын атты таңдап алып, оны баптап бәйгеге жаратуға дейінгі ұзақ мерзімге бәйге атына мініп шабатын бала үнемі басы-қасында болып, бапкермен бірге еңбек етеді. Бапкер бәйгеге шабатын атты ғана баптап қоймайды, оған мініп шабатын баланы да қоса әзірлейді. Бала бәйге атына берілетін жем-шөп, судың мөлшеріне дейін біледі, оның терін алудың, аттың артықшылығы неде, қандай қабілеті бар және жарыс үстінде оны

қалай пайдалану керектігін бәйге атына мінетін бала жарыс басталмастан әлдеқайда бұрын қанығып, біліп алады.

Бәйге осы күнге дейін өз маңызын жоймаған спорт түрі. Бұл күнде жарыс ұйымдастырғанда әр ауданның ерекшелігі есепке алынып, шабатын аралық белгіленеді. Атқа шабатын адамның жасы, салмағы бір-бірімен теңдес болып келеді. Бәйге аттарын белгілі жерге алып баратын адам ат айдаушы деп аталады. Ат айдайтын жерге жеткенде ат айдаушы оларды қатар тұрғызады да белгі береді. Жарыс басталады.

Бәйге мен аламан бәйге табандылыққа, батылдыққа, тапқырлыққа үйрететін ұлттық спорттың бағалы түрі болып табылады. Қазақстанда бұл сияқты тамаша спортты кеңінен таратуға барлық жағынан мүмкіншілік мол, республикамызда мініскер аттарды өсіретін арнаулы жылқы заводтары бар.

Тай жарыс

Көне заманнан бері келе жатқан, балалардың жазда сүйіп ойнайтын ойындарының бірі. Үлкендердің ақыл-кеңесімен жарысты балалардың өздері әзірлеп, өздері өткізген. Тай жарысқа тек бір жасқа келген жылқы ғана қатыстырылған. Тайға мініп шабатын балалардың жасы 7-8 жас мөлшерінде болады. Халықтың дәстүрі бойынша әр баланың өзіне арналған бәсіре жылқысы болған. Ол жаңа туған құлын күннен бастап баланың қамқорлығына көшеді.

Жазда қатар қонып отырған ауыл балалары жиылып тайларын үйретіп, үйретілген тайларын жарыстыруға келіседі. Тай жарысы жақын қашықтықта өткізіледі. Тайға ер-тоқым салынбайды, бала жайдақ мініп шабады. Ойынды ересек балалар басқарады. Оны ат айдаушы деп атайды. Белгіленген жерге жеткенде, ат айдаушы жарысқа қатысушыларды қатар тұрғызады да, жарыстың басталғандығы туралы белгі береді. Озып келген тай иесі жеңімпаз атанады.

Бұл тек ойын ғана емес, баланы жастайынан қоғамдық өмірге, еңбекке тартып, шаруашылық жағдайымен ерте танысуға, жылқы малын танып, білуге баулиды. Жарысқа қатысу арқылы жастайынан шабысқа жаттыға береді. Сөйтіп, тай болашақ үлкен жарыстың сынағынан өтеді. Бала өзінің жеңіске деген ерік-қайратын шыңдай береді.

Құнан жарыс

Ертеден келе жатқан халықтық спорттық ойындарының бірі. Құнан жарысқа тай кезінде озып, бәйгеден келіп жүрген екі жасар жылқы қатыстырылады. Құнан жарысқа қосылмай тұрып, күн ілгері әзірленеді – бапталып, жаратылады. Құнан жарысы көбінесе шағын тойларда өткізіледі. Құнан жарысы 8-10 шақырымдық қысқа қашықтықта өтеді. Ал үлкен жиын-тойларда көбінесе аса қашыққа шабатын бәйге, аламан бәйге аттары келгенше, жиылған жұртты зеріктірмес үшін пайдаланылады. Құнан жарысына 8-9 жастағы балалар қатысады. Бала құнанды бәйгеге баптаудан бастап, барлық әзірлік кезеңіне қатысып шеберлік мектебінен өтеді. Өмірге әзірленіп, ерік-қайратын шыңдап, жеңіске деген ынта-жігері артады.

Дөнен жарыс

Халықтық көне спорттық ойындарының бірі. Дөнен жарысына әзірлік жарыс болардан әлдеқайда ерте басталады. Жарысқа төрт жасар аттар әзірленеді. Жарысқа қатысатын дөнендер мұқият іріктеледі және ат жарысына жасалатын әзірліктің барлық тәртіптері мұқият сақталады. Дөнен жарысы үлкен жиын-тойларда, алысқа шабатын сақа аттардың алдында, құнан жарысының соңынан басталады. Дөнен жарысына да жас мөлшері 9-10 шамасындағы немесе одан ересек балалар қатысады. Дөнендерді қай қашықтықтан

жіберу керектігін алдын ала белгіленген төрешілер алқасы келісіп шешеді.

Ертеде дөнендер 25-30 шақырым, тіпті одан да алыс қашықтыққа жіберілген. Озып бәйге алған дөнендер келесі жылдары бәйгенің ең жоғары сатылары – ат жарысы мен аламан бәйгеге қосыла алады.

Жорға жарыс

Жорға жарысы спортының да өзіне тән ерекшелігі бар. Жорға өзінің жұмсақ та тайпалма жүрісімен көзге түседі. Жорға оң жақтағы алдыңғы аяғы мен оң жақтағы артқы аяғын, сол жақтағы артқы аяғымен, сол жақтағы алдыңғы аяқтарын бір мезгілде алады. Жарыс кезінде нағыз жорғалар жорғасынан танбайды. Ондай жорғаларды «су жорға» дейді. Өйткені, ондай жорғалармен алып жүрген су шайқалмайды да, төгілмейді. Ондай жорғалар жарыс кезінде басынан аяғына дейін жорғасынан бір танбайды. Егерде жорға жарысына қосқан жорға жорғасынан жаңылып, шоқырақтап шабатын болса, оны жарысқа қосушы иесіне айып салынады. Ал ол тәртіпті төртке дейін бұзатын болса, онда жарыстан шығарылып тасталатын болады.

Жорға жарысы тек қысқа, жол ыңғайына қарай 2-3 шақырым аралықта өткізіледі. Мұның өзі аттың шаршап, жорғадан шабысқа түспеуі үшін қолданатын тәртіп екені түсінікті. Жарысқа түсетін аттар – көбінесе жол жорғалар мен шаппа жорғалар болады.

Жорға аттарды мұқият іріктеп, саралап алу қажет. Жорға түрін араластырмау – басты шарт.

Жарысқа қолданылып жүрген қазіргі тәртіп бойынша жорға жарыстарына әйелдер мен қыздар да қатыса алады.

Жорға жарысы, сөз жоқ, спорттың пайдалы түрі, спортшының күші мен моральдық сапасын жетілдіреді және жалпы спортқа, оның ішінде ат спортына сүйіспеншілігін арттырады. Оның тағы бір бағалылығы – қазақ әйелдері мен қыздарының арасында физкультура мен спортты дамыта түсетіндігінде.

Түйе жарыс

Түйе жарысы да ат жарысына ұқсас халықтың ертеден келе жатқан спорт ойындарының бір түрі. Жарысқа қосылатын түйелер іріктеліп, күн ілгері жаратылып, бапталады. Түйе жарыс ат жарысына қарағанда неғұрлым қысқа қашықтықта өткізіледі. Дегенмен бабына келіп, әбден жараған түйелер анау-мынау аттарға жеткізбейтін болған. Ондай түйелерді ертеде «желмая» деп те атаған. Түйе жарысқа негізінен жігіттер қатысады. Жарысатын жердің қашықтығын жарысты ұйымдастырушылар, төрешілер белгілейді. Жарыс болатын жерге күн ілгері белгі қойылады, сол жерге дейін бір төреші ере барады. Жарыс төрешінің берген белгісі бойынша басталады. Озып келген түйешіге күн ілгері белгіленген сыйлық беріледі.

Ат омырауластыру

Бұл жазық алаңға сызылған диаметрі 10-15 метр шеңбер ішінде өткізіледі. Жарысқа қатынасушы екі салт атты бірін-бірі шеңберден ығыстырып шығаруға тиіс. Бәсеке барысында шеңбер ішінде қалғаны жеңген болып есептеледі. Бұл ойынға екі адам емес, бірнеше спортшы, тіпті екі команда қатынасуы мүмкін. Ондай жағдайда қарсыласын шеңберден ығыстырып шығарған команда жеңіске ие болады. ойынға қатынасушылардың қолында ешқандай құрал (қамшы, сойыл, құрық, т.б.) берілмейді. Мұнда ат басын жақсы меңгеріп, шапшаң жалтара білген спортшы жеңіп шығады.

Аударыспақ

Аударыспақ қазақтың ұлттық спорт ойыны. Бұл ойында екі жігіт жекпе-жек шығып, бірін-бірі аттан аударып түсіруге тырысады. Аттан аударып түсірген жігіт жеңеді. Үлкен той мен аста аударыспаққа ар-

найы жүлде белгілейді. Осы жүлдені алу үшін әр ру, ауылдың адамдары тегеуірінді жігіттерін мықты атқа мінгізіп, сайысқа шығарады. Сайыскерлердің қолына қару берілмейді. Олар тек білегіне, атына ғана сенеді. Атына ер-тұрманы сай, қайратты да, әдісқой жігіттер қарсыласын ат үстінен аударып тастап, жүлде алады. Қазір аударыспақ ат спортының бір түріне айналды. Аударыспақ сайыскерлерден күштілікті, шапшаңдықты, тайсалмас батырлықты талап ететіндіктен, оған жасы он сегізден асқан жігіттер ғана қатысады. Ереже бойынша қатынасушылар салмақтарына қарай үш топқа бөлінеді.

Ат үстіндегі тартыс

«Ат үстіндегі тартыс» ойынын жүргізу үшін 20-30 шаршы метр алаң әзірленеді. Осы әзірленген алаң ортасына ойынға қатысушы 3-5 жаяу мен бір атты шығады. Жаяу ойыншылардың мақсаты – аттыны жаяулату. Атты жаяулардан қашады. Ойынның шарты бойынша, жаяулардан қашқан аттының белгіленген алаңның сыртына шығып кетуіне болмайды. Ойын жүргізуші жаяуларға аттының атына тиіспей, өзін аударып тастау үшін 10-15 минут уақыт белгілейді. Осы уақыт ішінде аттыны құлата алмаса, жаяулардың келесі тобы шығады.

Көкпар

Көкпар ұлттық ат спорт ойындарының бірі. Әуелгі аты «көкбөрі» дегеннен шыққан. Мал баққан көшпелі халықтар үшін өте қауіпті аң – қасқыр (бөрі). Оны соғып алған жұрт қуанып, өлігін ат үстінде сүйрелеген. Бір-бірінен алып қашып, тартып тамашалаған. Кейін бұл дәстүр ойынға айналған. Бірақ, салтанатты жиындарда, қасқыр (бөрі) табыла бермегендіктен, көкпарда қой, ешкі, кейде бұзау тартатын болған.

Көкпар жігіттердің күш-жігерін, төзімділігін, батылдығы мен ептілігін, ат үстіндегі беріктігін қалыптастырады. Сондай-ақ, көкпар – аттың қалай бапталып, үйретілгенін, жүйріктігін сынайтын спорт.

Көкпар «жаппай» және «дода тартыс» болып екіге бөлінеді.

Жаппай тартыста әркім көкпарды өзі иелік етуге тырысады. Дода тартыста құрамы бірдей екі топ сынға түседі. Мұны кейде «марқа тарту» деп атайды.

Көкпарда жұртшылық көкпарға түсушілерді екі топқа бөліп отырғызады да, атпал азаматтардың және қабырғалы аттардың қайраты мен күшін сынау үшін жекпе-жекке түсіреді. Командаларға бөлініп түсуге де болады. Әр екі жақ диаметрі 10 метрлік шеңбер (отау) сызады. Алаң ортасына диаметрі 6 метрлік шеңбердің дәл ортасына көкпар қойылады. Жарыс басталар сәтте командалар (жекелер болса да) орталық шеңбердің сыртында тұрады.

Жарыс алаңдағы төрешілердің хабары бойынша басталады. Көкпар тарту қатысушылардың санына байланысты 8-15 минут аралығында өтеді. Көкпаршылардың мақсаты – орталық шеңберде жатқан көкпарды өз командасының «отауына» жеткізу.

Көкпар «отауға» жеткізілгеннен кейін, ойын алаң ортасынан қайта басталады. Белгіленген уақыт ішінде қай команда көкпарды өз «отауына» көп жеткізсе сол жеңіске жетеді. Көкпар тартуда айналмалы алып қашуға да болады. Айналмалы алып қашу ойнағанда ақ сақалды аталардан (кәрілерден) балаларға, ақ шашты аналардан әйелдерге дейін ойын қызығын көріп дән риза болады. Айналмалы тартуда да тозған көкпарды ауылға тастап, жаңалауға, соңына келе ойын төрешісінің айтуы бойынша алып қашып кетуге де болады (кеш болар алдында әрине алып қашуға тура келеді).

Ескерту:

1. Көкпар тартуда көбінесе лақ тартылатындықтан, кейін «лақ тарту» деп аталып кеткен.

2. Көкпар тартуда азаматтардың көрермендерге қол күшін, тақым күшін, лақты шауып келіп іліп алу, жекпе-жек тақымдасу, т.б. өнерлерін көрсетуіне де болады.

Шөген доп

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 өтетін болған. 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 ойынынның бірі – Поло. Ол ат үстінен таяқпен доп қуып бәсекелесу немесе оны «атты хоккей» десе де болады. Осы ойын өзіміздің ежелгі ұлттық ойынымыз екендігі ұмыт болған.

X-XI ғасырлардағы түркі халықтарының ежелгі мұраларында «Шөген» ойыны туралы нақты деректер бар. Жүсіп Баласағұни өзінің атақты дастаны «Құтты білік» кітабының «Елшілер қандай болу керектігі туралы баяндалатын» тарауында осы шөгенді айтып өтеді. Елші тілге шебер, шешен, әдепті, зерделі алғыр болуы керек, әрі шахматты, шөгенді жақсы ойнауы тиіс дейді.

Махмұт Қашқари «Түркі сөздігі» кітабында шөгенді ат үстінен арнайы имек таяқпен доп қуалап ойнайтын спорт түрі деп түсіндереді. Ежелгі Талас, Шу өңірінде өмір сүрген ұлы ойшыл ақын Жүсіп Баласағұнидың айтуынша, жақсы елшілер мен қолбасылар, бектер шөген ойынына жүйрік болған және басқа да шеберлік, ептілік, ақылдылық, сергектік, зеректікке қажет әртүрлі ойындарды меңгерген.

Табақ алып қашу

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 тамақты бас-аяғы ат шаптырым 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 ойлап тауып, жаттығу ретінде ойнайтын болған. Келе-келе ол жалпы халықтық ойынға айналған. Ойынға қатысушылардың 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.

Қыз қуу (1)

Қыз қуу – ұлттық ат спорт ойыны. Бағзы заманда қызға үйленбек болған жігіт батылдығы мен күшін, ептілігін көрсететін, түрлі сыннан өткізілетін. Соның бәрінен мүдірмей өткен жігітке «енді қызды қуып жетсең, қалыңдығың болады» деген талап қойған. Содан дами келе осы кезде қыз қуу спорттың бір түріне айналып отыр.

Қыз жігіттің алдына 10 метр жерде тұрады, бұдан кейін төрешінің белгісі бойынша жарыс басталады. Жарыста жігіт айналып қайтатын жерге дейін қызды қуып жетсе қызбен әзілдесуіне болады, кей жерде қызды ат үстінен құшақтап сүйеді, бұл жігіттің жеңгені. Ал қуып жете алмаса, қайыра қайтқанда қыз сөреге дейін жігітті және оның атын қамшының астына алады. Бұл – қыздың жеңгені.

Жарыс барысында өз атын қарсыласының алдына тоқтатуға, қаптал сызықтан өтіп кетуге, айналып қайтатын жерге жетпей жарты жолдан оралып қайтуға болмайды. Ережені бұзған спортшылар жарыстан шығарылады.

Қыз қуу ойынында екі топқа бөлініп шығып, ұтысып ойнауға да болады. Жігіт жеткізбей келсе, жігіт ұтқан болады да, жете алмаған қызды атымен ұтып жігіт жаққа қосып алады. Ал қыз қуып жеткен болса, қыз ұтқан болады да, жігітті қуып жетіп, ұрып келген қыз сол бетінде жетектеп өз жағына алып кетуі керек. Қыз қуу ойынында анайылық істетпей, сыпайылық етіп, өзара бір-бірін аялауы қажет.

Қыз қуу (2)

«Қыз қуу» ойынының шығу тарихы тым әріде жатыр. Сонау ертеректе қазіргі Қазақстан жерінде өмір сүрген алғашқы Сақ тайпаларының өмірі көбіне жаугершілікпен өткені белгілі. Сонда бейбіт күндері жауынгерлер мен олардың сапында жүрген мерген қыздар бірін-бірі ат үстінде қуалап, көңіл көтерсе керек. Осыдан барып кейін халық арасында «қыз қуу» ойыны кең таралған көрінеді. Ойын тәртібі бойынша кең жазық жерге жиналған халықтың арасынан арғымақ мінген қыз шығады да, қыз қууға дайындалып, сап түзеп тұрған жігіттердің қасына жақындап барып, өзі ұнатқан бір жігітті қамшымен тартып жіберіп, қаша жөнеледі. Есесі кеткен жігіт атына міне салып, қызды қуып береді. Содан қызды қуып жетсе бетінен сүйіп, «есесін» қайтарады да, ал егер қуып жете алмаса, амал жоқ, ойынды тамашалап тұрған дүйім жұртқа күлкі болады.

Жігіт қуу

Бұл ат ойынына қатысушылар екі топқа бөлінеді. Ойын жүргізуші аралары 1-2 шақырымдай екі көмбе белгілейді. Көмбенің біреуіне таяқ шаншып, басына тұмақ кигізеді де, екіншісіне өзі тұрады. Екі

топтан екі адамды шақырып, біреуінің қолына белбеу (немесе орамал) береді. Сосын ойын жүргізушінің белгісі бойынша ойыншылар екінші көмбеге қарай тұра шабады. Шарт бойынша белбеу алған ойыншы екіншісін көмбеге жеткізбей жолда қуып жетіп, арқасынан ұруы керек. Бұлардан кейін ойынға келесі екі атты шақырылады. Соңында қай топтың ойыншылары қарсыластарын көбірек қуып жетіп, «сыбағаны» көбірек жегізген болса, сол топ жеңген болып есептеледі.

Бұл ойынды жаяу жүріп те ойнауға болады. Мұндай жағдайда ойыншылар екі топқа бөлініп, алдын ала арасы 20-30 адымдай екі көмбе белгіленеді. Көмбенің біреуіне алдыңғы ойындағыдай қазық қағылып, басына тұмақ кигізіледі. Жүргізуші екі топтан екі ойыншыны өзі тұрған екінші көмбеге шақырып алып, біреуінің қолына белбеу немесе екі бүктеліп есілген орамал ұстатады. Содан соң жүргізуші белгі берген кезде ойыншылар қарсыдағы көмбеге қарай тұра жүгіреді. Ойын ережесі бойынша, белбеу алған ойыншы екіншісін жолда қуып жетіп, арқасынан ұруы тиіс. Межеге жеткесін «сыбаға» жегізуші ойыншы белбеуді жерге тастай сала кейін қарай қашады. Енді екінші ойыншы белбеуді ала салып, қашып бара жатқан қарсыласын қуып жетіп, арқасынан ұрады. Ойын барысында қарсыласына белбеу жұмсай алмаған ойыншы ұтылған болып есептеледі.

Күміс алу (1)

Күміс алу – ұлттық ат спорт өнері. Ертеде келін түсіру, қыз ұзату салтанатында, қалыңдық орамалға күміс теңге түйіп тастап қоятын, оны шабандоз шауып келе жатып жерден іліп алатын, озып шыққан жігіт беташар айтатын.

Қазір түрлі тойларда, әртүрлі қашықтықта бірнеше орамал (бір орамал мәреден 50 метр, қалғандары 15-20 метр жерге) қойылады. Мәреден кезек-кезек шыққан шабандоздардан ең көп орамал ілген

жігіт жеңеді. Күміл алу ойынын өткізу үшін аға төреші, мәреші, жол бойында тұратын бақылаушы және есепші болады.

Күміс алу (2)

Бұл ойынға қатысу үшін нағыз ат құлағында ойнайтын шабандоз болу керек. Себебі, ойынға қатысушылар қатты шауып келе жатқан аттың үстінен еңкейіп, жерде ораулы жатқан күмісті іліп алуы тиіс. Сөз жоқ, бұл оңай іс емес! Сондықтан ойынға қатысушыларға атқа шаба білу ғана жеткіліксіз, яғни оған ержүректік пен шапшаңдық қасиеті қоса керек. Сонымен қатар, «күміс алу» ойынына кез келген ат жарай бермейді, оған бойы аласалау, тіпті аласа, орташа іріліктегі аттар пайдаланылады. Бәйгеге қосылатын еңселі аттар мұндай ойындарға жарамайды.

«Күміс алу» ойынының тәртібі бойынша екі көмбенің ортасына бірнеше жерге шүберекке оралған күмістер тасталынады. Ойынға қатысушылар бір көмбеден екінші көмбеге шауып өткен жолында жерде жатқан күмісті еңкейіп іліп алулары керек. Осылайша кезекпен ойыншылардың барлығы бір-бір реттен өтіп шыққаннан кейін, егер олардың ешқайсысы жүлдені іліп ала алмаса, онда екінші көмбеден кері қарай ойынды қайта бастайды. Сөйтіп, жердегі күміс алынғанша ойын жалғаса береді.

Теңге алу (1)

Ертеден келе жатқан ойындардың бірі. Теңге ілу де ат спортына жататын ойынның бірі. Теңге алу ойыны тегіс жерде өткізіледі. Ойынға жасы 18-ден асқан адамдар ғана қатысады. Ол ертеде үлкендігі ат тоқымындай киіздің үстінде 50, 20, 15 тиындық майда ақшаларды тастап қоятын болған. Қазір тақыр жердің ойықтау тұсына ақ шүберекке түйілген зат тасталады. Ойыншылар қос тартпалы мықты ерттелген атқа мініп 30-

40 метрдей жерден шауып бара жатып, ақ киіздің үстінде жатқан тиынды немесе ақ шүберекке түйілген затты еңкейе беріп, іліп алып кетулері керек. Қазір шүберекке түйілген тиын, не сондай кішірек затты ат үстінен еңкейіп көтеріп әкеткен адам жеңімпаз атанып, жүлде алады.

Ойыншылар атқа кезек мініп немесе бірнеше атпен (әркім өз атымен) кеп ойынға қатыса береді. Алғашқы адам тиынды іліп кетсе, оның орнына тағы да тиын салынады.

Ойынға жуас жылқылар пайдаланылады. Ат ойыншының қалауынша шабады, бірақ теңге жатқан жерге келгенде, баяулауға немесе тым ағынды шабысқа салуға болмайды.

Теңге ілу (2)

Ойынға қатысушылар тепе-тең екі топқа бөлінеді. Әрқайсысы жеке-жеке шыбықты «ат» қып 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 салады. Содан екі топтан екі сайыскер шығады да, сызыққа келіп, қатарласып тұрады. Бастаушының белгісі бойынша шыбық аттарын құйғытып, шаба жөнеледі. Сол беттерімен әлгі шұңқырға жетіп, қол сұғып жібереді де, тасты іліп алып, әрі өтіп кетеді. Шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды.

Ұпай әр сайыскердің іліп алған тастарының санына қарай есептеледі. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңеді. Ойын жылдамдықты дамытып, тез әрі дәл әрекет етуді үйретеді.

Қамшыгерлер сайысы

Қазақ халқы қамшыны бейбіт күнде атқа мінгенде қамшылану үшін, әрі сәндік бұйым ретінде, басқа іс түскен қиын жағдайда қару

ретінде пайдаланады. Қазақтың қамшы ұру өнерін жетік меңгерген шеберлері жараған үлкен бура мен қабаған нән төбеттерді қамшымен бір тартып ұшырып түсіреді. Халық ондай адамдарды «қамшыгер» деп атайды.

Қамшыгерлер той-мерекелерде түйе, сиыр, жылқы, қой, ешкі терілерін керіп тастап, ат үстінде шауып бара жатып ұрып бәсекелеседі. Терілерді қамшымен қақ бөліп тастағандары жүлдегер есептеледі және терілерді аз, көп бөлгендеріне қарай ретке тұрғызылып, жүлдегерлерге сыйлық беріледі.

Атты кедергіден секірту

Атты кедергіден секірту – қазақ халқының байырғы замандағы ат спорты ойындарының бірі. Ол алғаш тайпа көсемдері мен мың басыларының ат таңдау тәсілінен келіп шыққан. Ерте заманда тайпа көсемдері мен мың басылары өздеріне ең жарамды аттар таңдап алу үшін іріктелген аттарды ең соңында кедергіден секіртеп көріп, кедергіден ең биік секірген аттарды ең жарамды ат деп алатын болған. Кейін той-мерекелер мен әртүрлі бұқаралық бас қосуларда атқұмар азаматтардың аттарын секіртеп бәсекелесіп ойнайтын ойын түріне айналған.

Ертеде аттарды кедергіден секіртеп бәсекелесуде, қазіргі замандағыдай алуан түрлі кедергілер емес, тек жалаң түрдегі кедергіні пайдаланған. Онда аттарын секіртеп бәсекелесетін азаматтардың алдына, екі бағананың ортасына бір көлденең кедергі қойып, одан бәсекелесушілердің аттары секіріп өтіп кетсе, кедергіні біраз биіктетіп, екінші рет секіріп өтсе, онан да біраз биіктетіп, үшінші рет секірткен. Сөйтіп ең соңында кімнің аты ең биік секірсе, сол жүлдегер болған.

Бұл күндері атты кедергіден секірту өзіндік заң-ережесі, өткізілу тәртібі бар үлкен халықаралық спорт ойынына айналды.

Ат үстінде тұрып арқан тарту

Ат үстінде тұрып арқан тарту – той-мереке мен бұқаралық бас қосуларда жиі ойналатын ат үсті көңіл ашу ойыны. Бұл ойынды ойнар алдында адамдар екі топқа бөлініп, мықты аттар мен палуан жігіттер іріктеліп, жарысқа ресми дайындық жасайды. Онан соң бір ала жіпті екі жақтан қазық қағып байлап (жерге тигізіп байлайды), оны шекара сызығы ретінде пайдаланады. Төрешілердің әмірімен екі жақтан екі жігіт ала жіптің екі жағына ат үстінде тұрып, екі метр мөлшеріндегі дәл ортасына қызыл белгі салынған мықты қайыс арқанның екі ұшынан ұстап тұрып, төрешілер «тарт» деген бұйрық берісімен әр жақ өздеріне қарай арқанды бар күшімен тартысады. Қайсы жақ қарсыласын шекара сызығынан (керілген ала жіптен) сүйреп өткізіп кетсе, сол жақ жеңген болып жүлде алады.

Ат ойнату

Ат ойнату – той-мерекелерде көп ойналатын қазақ халқының дәстүрлі ат үсті ойындарының бірі. Ат ойнатуда ат шеберлері аттарын тік шапшытып, жатқызып, тұрғызып және өзі ат үстінде төбесімен тік тұрып, кейде аттың бауырынан, бірде оң жағына, енді бірде сол жағына өтіп, бірде ат үстінде шалқасынан жатып, жиналған жұртқа өз өнерлерін көрсетеді. Ойын төрешілері олардың ойнаған әрекеттерінің күрделілігіне, спортшылардың шеберлігіне қарай бағалап, жұлдегерлеріне мол сыйлық береді.

Атқа мініп орамалға таласу

Атқа мініп орамалға таласу – той-мерекелерде көп ойналатын қызықты ойын. Атқа мініп орамалға таласу ойынына ұзындығы бір метр шамасындағы орамал немесе қызыл торғын дайындала-

ды. Жарыс басталғанда атқа мінген жігіттердің біреуі оны қолына ұстап ала қашады. Қалған адамдар оны тұра қуады. Егер оның артынан өз тобындағылардың біреуі қуып жетсе, онда ол қолындағы орамалды соған ұстата қояды да, өзі кейін қалып қояды. Сонымен көпшілік орамалды алып кеткен оның серігін қуа жөнеледі. Жарысқа көбінесе жас жігіттер қатысады. Бұл – қазақ аттарының жүйріктігі мен азаматтарының ақыл-айласын сынайтын өте қызықты ойын.

Жерден қолжаулық ілу ойыны

Жерден қолжаулық ілу – қазақ жастары бас қосқан той-мерекелерде жиі ойналатын ат үсті көңіл ашу ойыны.

Онда жиналған жігіттер екі топқа бөлініп, ат үстінде шауып бара жатып жерден қолжаулық іліп бәсекелесіп ойнайды. Ойын алдында бірнеше қолжаулық әзірленіп, ол бір сызық бойымен, аралары екі метр жерге тастап қойылады да, екі жақтан жігіттер алма-кезек шығып, атпен шауып бара жатып тоқтамай, бірінен соң бірі іліп әкетеді. Әр үш кезекте қайсы жақтың жігіті қолжаулықты көп ілсе, сол жақ жеңімпаз саналады. Бұл ойын ерте заманда бойжеткен қыздар өздеріне сөз салған жігіттерді сынау үшін әдейі жерге қолжаулықтарын тастап жіберіп, «қолжаулығымды аттан түспей тұрып іліп алып бер» деуінен шыққан дейтін аңыз бар.

Шідер шешу

Көпшілік бас қосқан отырыстарда ойналатын қазақ халқының ұлттық ойындарының ішіндегі ой жүгірту арқылы шешілетін күлдіргі ойындарының бірі – шідер шешу ойыны болып табылады.

Бұл ойынды ойнау үшін барлық адам үйге отырғызылады. Үзігі жоқ ұзын жіп, яғни жіңішке кендір дайындалады. Шідер шешетін адам сыртта болып, шідерді шештіруші жіптің екі ұшын бірдей етіп,

екі қабаттап тұйық жағын күн суық болса шапанның, жылы болса жейдесінің жеңінен өткізіп, тұйық басынан теңестірілген екі ұш жағын тұрақтайды да сырттағы шешушіге беріп, өзі жіптің ұшын ұстап үйде отырады (кейде үйде осылайша шідерлеп, сыртқа шығарып жіберсе де болады), міне мұны шідерлеу деп атайды.

Шідерленген адам шідерін шешіп кетсе ұтқаны, шеше алмаса ұтылған боп өз білген өнерін көрсетеді. Егер ешқандай өнері болмаса күлкі үшін байланған бетінде тұрады. Тіпті шешу жолын білмегендер жіппен өзін-өзі шандып тастайды. Мұндай жағдайда басқа жолдастары ән айтып, домбыра шертіп, яки би билеп беріп босатып алады.

Шідерленуші өзін байлаған жіптен жолын тауып шешіп шыға алмағанда жіпті қиюға, үзуге болмайды. Шідерлейтін жіп ұзын болуы қажет және үзіліп қайта жалғанған жері болмауы керек.

Мергендік, күш сынасу ойындары

Жамбы ату

Бұл ойын халқымыздың ұлттық ерекшелігін көрсетеді. Өйткені қазақтар жамбыны ат үстінде тұрып немесе шауып келе жатып қана атқан. Ал әлемдегі басқа халықтар арасында жамбыны бір орында тұрып, аспай-саспай ату түрі ғана бар.

Қазақтар жамбыны атқанда қазіргі кездегідей белгілі бір қашықтықта тұрған тақтайдағы нысананы атқан жоқ. Олар ұзын сырықтың басына мергенге арналған сыйлықты, болмаса жамбыны (бәйгеге тігілген күміс яки алтын) шүберекке орап, қыл арқанмен байлап қоятын. Әрі мергендер атқанда, ораулы тұрған жамбыны емес, байлаулы тұрған жібін атып барып жамбыны жерге түсірген. Бұл ойын мергендер тігілген жүлдені атып алғанға дейін жалғаса береді.

Сақпан

Ежелгі замандағы қол қаруы. Ежелгі Египет, Греция, Рим, Орта Азия елдерінде соғыс қаруы ретінде қолданылған. XVI-XVII ғасырда батыс Еуропада гранат лақтыру үшін пайдаланылды. Сақпан түркі халықтарында да жаугершілік және аң аулауға, мал қайыруға пайдаланылды. Бұларда сақпан жылқының қылынан, жүннен есіліп немесе таспадан өріліп жасалған. Өрімнің тең ортасына жұмыр тас, қорғасын салуға ыңғайлы алақан жасалған. Соған тас салып үйіріп, жіптің бір ұшын ағытқанда тас алысқа атылған.

Біздің сақпы, зақпы деп жүргеніміз осы сақпаннан шыққан сөз. Сақпанның екі түрі бар. Бірі сапты сақпан, бірі түйме сақпан. Сапты сақпанның бір жағына ағаштан сап байланады да, бұл сақпанды мал қайыруға қолданады. Түйме сақпан жіптен жасалып, бір жағы оралып білектен байланады да, ұзаққа атуға пайдаланылады.

Таяқ ойнату

Бұл ойынды жастар қыста ойнайды. Ойын алаңда өтеді. Ойынға ұзындығы 1,5-2 метр үшкір таяқ қажет. Ойынға қатысушылар қардан қалыңдығы 0,5 метр қабырға қалайды.

Ойынға қатысушылар орталарынан біреуін басқарушы етіп белгілейді. Ол бақылаушы, төреші рөлін де қоса атқарады.

Ойын басталғанда әр ойыншы, қолындағы таяқты белгіленген жерден қардан қаланған қабырғаға қарай бар пәрменімен лақтырады. Таяқ қабырғаға бойлай кіреді. Егер таяқ қатты ұрылатын болса, таяқтың ұшы қабырғаның екінші жағынан шығады. Кімнің ұрған таяғы қабырғаның екінші жағынан көбірек шығып тұрса, сол жеңген болып табылады.

Жеңілгендер алдын ала белгіленгендей ұпайларын орындайды – өлең, тақпақ, жаңылтпаш айтады. Ойын қол күшін дамытып,

денені шынықтырады. Таза ауада дем алып, денсаулықты шыңдай түсуге мүмкіншілік береді.

Қазық ұру (құмыра ұру)

Қазақтың ұлттық ойыны. Ауыл адамдарының жиналып алып, жастардың дәлшілдігін сынайтын күлдіргі ойыны (кейін құмыра ұратын болды, бұрын жерге қазық қағып қойып қазықты дәлдеп ұратын). Қазық ұру ойынын ойнағанда бір сызық сызады да, сызыққа ұрушылар қатар тұрады. Қазық сызықтан 6-7 адым жерге қағылады. Қазық ұрушының екі көзі мықтап таңылып қолына екі құлаш тұзу ағаш беріледі. Ол көзі ашық тұрғанда, қазыққа тураланып тұрады да, көзі таңылған соң жүріп барып тоқтап, қазықты дәлдеп екі ұрады. Ұрғанда сыпыра ұрмай тік ұру қажет. Қазықты ұра алмаса өнер көрсетіп, ұрушылардың соңына барып тұрады. Ұрып кетсе, орнына барып тағы қазық ұруға шығады. Ойын осылайша жалғасты ойнала береді.

Көңіл бөлетін істер:

Көрермендер сызықтан ауаша тұруы керек. Көзі таңылған адам ешнәрсе көрмейтіндіктен беталды ұрып қалып, басқаларға ағаш тиюі мүмкін. Құмыра қадап ұру барысында ағаштың қатты тиюінен сынған құмыраның зақымдауынан сақтану керек. Көзі байланған ұрушы жүру бағытын, тоқтайтын жер мөлшерін өзі белгілеуі тиіс, басқалардың айтып қоюына болмайды.

Тымақ ұру

Ойын кең алаңда ойналады. Ойынға қатысушылар екі жарым метрдей таяқты жерге қадайды да, оның басына тымақ не малақайды іліп қояды.

Ортаға бір ойыншы шығады. Оған таяқтың басында ілулі тұрған тымақты (не малақайды) көрсетеді де орамалмен көзін

көрмейтіндей етіп мықтап байлайды. Сонан соң оны атқа мінгізіп, қолына қамшы ұстатады да, бірер айналдырып басына тымақ ілінген таяққа қаратып қоя береді. Көзі байланған салт атты қолындағы қамшысымен тымақты ұрып жерге түсіруі тиіс. Бірақ тымақ ілінген таяқтың биіктігі салт аттының қолының деңгейінен аспауы керек.

Әр салт аттының көзін байлайтын орамал өзгеріп отырады. Оны өзгертуге мүмкіндік болмаса, алдымен ақ қағаз жауып, сыртынан орамал байланады.

Ойын кезектесіп жүргізіле береді. Тымақты ұрып түсіре алмағандар айып тартады. Олар айыптарына ән, тақпақ орындап, аяғы ойын-сауыққа айналады.

Бөрік теппек

Бұл ойын жаздыгүні көгалда, алаңда ойналады. Ойынға 2 ойыншыдан 20-ға дейін қатыса береді.

Ойынға жиылғандар қатар-қатар сап құрып тұрады да, қолдарындағы көлемі бірдей тасты не допты (кішірек) кезектесіп лақтырады. Ең жақын түскен тастың не доптың иесі лақтырылған барлық тастарды (не доптарды) жиып әкеліп ойыншылардың әрқайсысына үлестіріп береді. Лақтырушылардың ішінде кімде-кім үш рет барлығынан алысқа лақтырса, сол жеңімпаз атанып ойыннан шығады. Ойын сол тәртіппен жүре береді де, екінші және үшінші жеңімпаздар белгіленеді.

Тас не доп түскен жердің алыс-жақындығы лақтырылған заттың алғашқы түскен орыны болып белгіленеді. Бұл ойын қатысушыларды алысқа лақтыра білуге жаттықтырып, таза ауада дем алып, денелерін шыңдауға мүмкіншілік жасайды.

Жауырынның басын ұшыру

Жауырынның басын тазалап (мойынынан кертсе де болады), етегін орамалмен орап, мықтап ұстап, сол қолымен сол тақымға

басып, оң қол саусақтарының өзі дағдыланған бірімен жауырын ұстаған қолдың сұқ саусағына тіреу арқылы ұшырады.

Жауырынның басын ұшыру үшін күшке сәйкескен әдіс те болуы керек.

Жауырынның қанатын сындыру

Жауырынның қанатын сындыруда қолды сынған сынықтары алып кетуден сақтану және екі жақ қырының қолға батпауы үшін орамалмен орап, бір қолымен қысып сындырады. Тізеге басуға, екі қолымен сындыруға болмайды. Жауырынның қанатын қысып сындыруда қайрат басты орында тұрады.

Жауырынның етегін сындыру

Жауырынның етегін сындыру үшін бір адам жауырынды мықтап қозғалтпай ұстау қажет. Ұрушы өзінің қалаған саусағымен тіреу арқылы ұрып сындырады. Жауырын ұстаушы екі қолдың саусағын бір-біріне тіреп тұрып ұрғанда жауырынды қозғалтпай мықты ұстау шарт.

Жілік сындыру

Қазақ азаматтарының күш сынасатын ойындарының бірі. Жілік сындыру ойыны қонақасыларда, кешкіліктерде, азаматтардың жиналған думанды отырыстарында өткізіледі. Жілік сындыру екі түрлі болады. Сындырылатын жілік кезек айналып талапты азаматтардың алдынан түгел өтуге тиісті.

1. Асықты жілік, кәрі жілік (кәрі жіліктің басын алдымен екі қолдың саусағын бір-біріне тіреп тұрып ұрып ұшырылады) сүйектерін еттен арылтып, тазалап, мықты тегіс тақтайдың үстіне қойып жұмырықпен, не қолдың қырымен ұрып сындырады (көбінде ұсақ малдардың жілігі).

2. Ортан жілікті (мұны жұмыр жілік деп те атайды) бұрап сындыру.

Әдетте ортан жіліктің жұмыр басына сызат салып бұрап сындырады. Қайраты мығым, машығы мол, әдіс алған азаматтар сызат салмай-ақ сындырады.

Жілік сындыру – күшті, көп машықтанып әдісін алуды талап етеді. Мұның өзі сол майданда отырған азаматтарды бір-бір қомдандырып, өз өнерін көрсетуге ұмтылып, делебесін қоздыратын, «әттеген-ай» дейтіні көп қызықты ойын болып табылады.

Шарт: жілікті сындыру кезегі келгенде, әркім үш рет ұру, үш рет бұраумен шектеліп, сол тәртіп бойынша күш сынасады. Ұрып сындыруда қолға ораған орамалдың ішіне қатты затты салуға, жілікті кертуге болмайды.

Бұрап сындыруда, екі тізенің көмегіне сүйенсе де болады. Ең абзалы жілікті орамалмен екі басынан нығыз орап алғаннан соң екі қолымен екі басынан ұстап қолды алдыға, не жоғары көтере күш алып бұрап сындыру қажет.

Жаяу жарыс (1)

Өте ерте заманнан белгілі спорт ойыны. Көне шежірелерде Сақ, Оғыз, Қыпшақ тайпалары жауынгерлерінің жаяу жарысатыны айтылған. XI ғасырдағы тарихшы Базам Әл-Мүлік өзінің «Саясатнама» атты еңбегінде түркі тектес халықтар арасындағы жаяу жарыс туралы жазады. Оның ертеден келе жатқан спорт ойындары екендігін ауыз әдебиетінің ескі нұсқалары болып есептелетін «Ер Төстік», «Күн астындағы Күнікей қыз» ертегілерінен көреміз.

Жаяу жарыс ежелгі Египет, Греция, т.б. мемлекеттерде кең таралған.

Қазіргі заманда жаяу жарыс спорттың халықаралық бір түріне айналды.

Жаяу жарыс (2)

Бұл ойынға қатысушылардың санына шек қойылмайды. Екі топтың өзара келісімі бойынша – белгіленген екі көмбенің арасын жүгіріп өтулері керек. Жаяу жарысқа қатысушылар нақтылы қандай қашықтыққа жүгіретінін ешқайсысы білмеген, өйткені бұл екі көмбенің арақашықтығы еш уақытта өлшенбеген. Тек бертін келе ғана мөлшермен өлшене бастаған. Жаяу жарысқа қатысушылардың әрқайсысы өзінше жүгіріп, көмбеге бірінші келгені жеңімпаз атанған.

Жаяу көкпар

Бұл ойын жазды күні, кең жазықта ойналады. Ойын өтетін жердің ұзындығы 50-60 метр, көлденеңі 25-30 метрден кем болмайды. Сол жазық алаңның бір шетіне шағын дөңгелек шеңбер сызылады да, ішіне құм түйілген ақ шүберек қойылады. Алаңның екінші шетінен де сондай сызықпен көмбе белгілейді. Ортадан сызық сызылады. Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді де сол ортадағы сызықта сап құрып тұрады. Ойынды жүргізу үшін екі топқа ортақ бір басқарушы тағайындалады. Орамал жатқан және көмбе етіп белгіленген жерде екі ойыншы бақылаушы болып тұрады. Басқарушының берген белгісі бойынша ойын басталады. Әр топтың ойыншысы құм түйілген шүберекке бұрын жетіп, оны көмбеге жеткізуге тырысады. Топтың қалған ойыншылары оған көмекке келеді. Ал қарсы топ, одан шүберекті алып, өздері апаруға тырысады. Қызу тартыс басталады. Ойынға қатысушылар айла-амал қолданып, алаңның ішінде бұлтарып қаша жүріп, өз тобының көмбеге бұрын әкелуін қарастырады. Бірақ белгіленген межелі жерден шығуға болмайды. Көмбеге белгіленген мерзімде жеткізген ойыншы ұпайды көбірек алады. Ойынға допты да пайдалануға болады.

Ойын жастардың дене күшін, жүгіру қабілетін жетілдіріп, денелерін шыңдап, денсаулықтарын жақсартуға түседі.

Жаяу тартыс

«Жаяу тартыс» ойынына қатысушылар екі-екіден ортаға шығады да, екі басы біріктіріліп түйілген арқанды екеуі бірдей екі жағынан мойындарына іліп, екі қолтығының астынан жібереді де, екеуі екі жаққа қарай еңбектеп, күні бұрын белгіленген жерге дейін бірін-бірі тартып жеткізулері керек. Қайсысы сүйреп жеткізсе, сол ойыншының ұтқаны болып есептеледі. Әдетте, бұл ойынға өзіне-өзі сенімді, дене күші мығым жігіттер күш сынасу үшін қатысады.

Жүрелей секіру

Ойын мектеп ауласында, спорт залында ойналады. Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді. Таңдалған алаңға бір жарым метрдей ұзындықта екі қатар көлденең сызық сызылады. Сол сызықтардың қарсы алдына тұспа-тұс он метрдей жерден екі шеңбер сызылады.

Әр топтан екі-екіден ойыншы шығады да, өз тобы жақтағы көлденең сызыққа келіп жүресінен отырады. Бастаушы белгі берген кезде, екі-екіден қатар отырған ойыншылардың оң жақтағысы жүресінен отырған күйі қарсы алдындағы шеңберлерге секіріп барып кері оралуы керек. Әлгі ойыншы ілгері секіріп кеткенде, оның орнын қасындағы ойыншы басады да, тағы бір ойыншы сол қатарға келіп отырады. Жүрелей секірген ойыншы сызыққа жеткен заматта, келесі ойыншы жарысты әрі жалғап әкетеді. Ойын барлық балалар секіріп болғанша жалғасады. Секіріс кезінде жиылып қалса немесе тізесін жазып түрегеп кетсе, ұпай саналмайды. Әр ойыншыға бір ұпай саналуға тиіс. Қай топ көп ұпай жинаса, сол жеңіске жетеді. Ойын төзімділікті, дененің шымырлығын қажет етеді.

Арқан тартыс

Ойынды жазда көгалды алаңда, спорт залында өткізуге болады. Ойынға ұзындығы 10 метрдей жуан кендір арқан керек. Ол

арқанның тең ортасынан орамалмен орап белгі жасайды, белгінің екі жағынан бір жарым-екі метрдей жерден тағы да жоғарыдағы тәртіппен белгілейді. Ойынға қатысушылар тең екі топқа бөлінеді. Олардың саны 10-12 адам болуы мүмкін, ойыншылар бойларына қарай сап түзеп тұрады.

Ойын басқарушының берген пәрмені бойынша қатар түзеп сапта тұрған ойыншылар оң жақ шетінен бастап саптағылар санын «бір, екі, үш»... деп сол жақ шетіне дейін санап шығады. Сөйтіп, тақ жағы бір бөлек, жұп жағы бір бөлек бөлініп шығады.

Күн ілгері сызылған үш сызықтың ортасына арқандағы үш белгінің екі шеткісін дәл келтіріп керіп тұрады да, арқанның шеткі белгісінен бастап ұшына дейін ойыншылар қос қолдап ұстап тартып тұрады. Содан соң ойын басқарушының берген пәрмені бойынша екі топ тартысқа түседі. Ойыншылардың мақсаты – тартысқа түскен екі топ бірін-бірі тартып, жердегі орталық сызықтан бұрын сүйретіп өткізіп әкету. Екі топтың қай жағы орталық сызықтан қарсы топты бұрын сүйреп өткізіп әкетсе, сол жағы ұтқан болады, жеңген жағы бәйгесін алады. Ойынды осы жоғарыдағы тәртіппен жүргізе беруге болады. Ойын қимыл бірлігін қалыптастырып, ұйымдық іс-әрекетке тәрбиелейді.

Арынды арқан

«Арынды арқан» ойынына қатысушыларға шек қойылмайды. Ойын кең жазық алаңда, көгалды жерде ойнала береді. Ойын жүргізу үшін 2-3 не 4 метрдей арқан керек. Ойнаушылар кең жазық алаңға келіп жиналған соң араларынан бір ойыншыны ойын жүргізуші етіп сайлап алады. Сонан соң ойын жүргізуші қолына арқанды алып, жиылған топтың ортасына келіп тұрады да, «Ойынды бастадым», – деп дауыстайды. Содан соң ол арқанның түйілген басынан ұстап, шеңбер бойымен ортада тұрған ойыншыларды орай айналдырады,

ал ойнаушылар болса, секіріп тұрып арқанды аяқтарының астынан жібере береді. Кімде-кім секіріп арқанды аяғының астынан өткізе алмай қалса, не басып кетсе, онда жаза тартады, көпшіліктің ұйғаруымен ортаға шығып өнер көрсетеді және ойын жүргізушімен орын ауыстырады. Ойын жалғаса береді.

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

Келесі үшінші түрін де топқа бөлініп ойнауға болады. Онда да арқанды ұстап қалған ойыншылар ойыннан шығып отырады да, қай топтың ойыншылары бұрын шықса, сол топ ұтылған болып есептеледі. Бұл ойын жастарды жылдам қимылдауға, тез шешім қабылдауға үйретеді.

Көген тартыс

Бұл – ежелден келе жатқан көне ойындардың бірі. Ертеде оны малшылар ойнайтын болған. Ойынды кең алаңда, дене шынықтыру залдарында өткізуге болады. Ойынға қатысушылар тепе-тең екі топқа бөлінеді. Араларынан екі топқа ортақ ойын жүргізуші тағайындалады. Ойынға ұзын арқан таңдап алынады. Ортасынан 1-1,5 метрдей ашық орын қалдырылып, арқан әрбір 40-50 см. сайын түйіледі. Ортадан екі топты бөліп тұратын көмбе сызығы сызылады. Әр ойыншы бір-бір түйіншектен ұстап, бір-біріне қарсы қарап тұрады. Ойын басқарушының белгісімен басталады. Тартыста ортадағы көмбе сызықтан қай жақтың ойыншысы өткізілсе, сол топ жеңіліп, оны тартып өткізген жақ жеңіске жетеді. Ойын осылай жалғаса береді. Ойын жастарды ұйымшылдыққа, бірлесіп іс-әрекет жасауға, дене күштерін молықтырып, білектерін сомдай түсуге, шынығуға баулиды.

Асау мәстек

Қазақтың шапшаңдық өнеріне жатылдыратын ұлттық спорт ойыны.

Асау мәстек ойыны түндерде ойналады. Ұзын, мықты арқанның екі ұшы екі жақтағы мықты бөренеге байланады да, бір адам арқанның үстіне малдасын құрып мініп отырып, бір қолымен «асау мәстектен» ұстап, бір қолымен таяқ арқылы жерге таянып отырады.

Ойын көрушілерден біреуі орнынан тұрып келіп: Ассалаумағалайкум! – деп сәлем береді.

Арқанға отырған:

– Уағалайкумассалам! – деп қолымен кеудесін басып сәлем қабылдайды.

Өзін жақсы теңшеп отырмаған болса, не шапшаң әрекет жасама-са осы жолы-ақ жерге былыш етіп құлап түседі. Жөн сұраушы:

– Қайдан келесіз? – дейді.

– Ауылдан келемін.

– Ауылыңыз қайда?

– Ауылым ана жақта, – деп таяғымен көрсетеді.

– Атыңның басы қайсы, арты қайсы?

– Атымның басы мынау, арты мынау, – деп алды-артын таяғымен нұсқайды.

Онан соң:

– Күннің батысы мен шығысы қайсы? – деген сияқты сұрақтар сұрайды. Осының барлығына толық жауап береді.

Асау мәстекке мінуші жығылмаса, жөн сұраушы ұтылып ойын көрсетеді де, асау мәстекке мінушіден және біреу келіп сұрақты өзгертіп жөн сұрайды. Асау мәстекке мінуші жығылып қалса ұтылып, ойын көрсетіп, ұтушы мәстекке мініп жолға шығады.

Көңіл бөлетін істер:

Мәстектің биіктігі 80 сантиметрден аспауы, асты жұмсақ болуы керек.

Көрермендер мен жөн сұраушылар мәстекке тиісіп, жолаушыны ырғауға, жығуға болмайды.

Қазақша күрес

Бұл ойын қазақтың ертеден келе жатқан спорттық ойындарының бірі. Күрес кезінде екі топтан шыққан палуандар қоян-қолтық ұстасып, аяқтан шалу, жамбасқа түсіру, көтеріп алып жауырынға жатқызу, тағы сол сияқты айла-тәсілдер қолданып, бір-бірінің жауырынын жерге тигізгенге дейін күреседі. Ортаға шыққан палуандар салмақ ерекшеліктеріне және жасының үлкен-кішісіне қарамай, тек өздерінің білек күштеріне сенеді. Тегі, халықтың «Күш атасын танымайды» деген мақалы осыдан қалса керек.

Жатып күресу

Күші теңдес екі жігіт бірінің аяғына бірінің басын келтіре, шалқаларынан кілем үстіне қатарласып жатады. Бұдан кейін сол жатқан беттерінде бірінің қолынан бірі (түйісіп жатқан жақтағы бір-бір қолдарымен) қатты қыса қолтықтасып алады да, әркім сол қатарындағы адамды жоғары көтерілген аяқтарының өкшесімен іле қағысады. Мақсат – әркім өзінің қатарындағы палуанды тақымынан аяғымен іліп алып, басынан асырып аударып тастау. Осы мақсатты орындағаны жеңген болып саналады.

Тауық күрес

Жиналғандар екі топқа бөлінеді. Осы екі жақтан екі жігіт ортаға шығып, кәдімгіше күрес жасайды. Оның ең қызығы да, басқаша күрестен айырмасы да тек жалғыз аяғымен ақсаңдай жүріп, иықтарымен қағысып, күресуінде, бұл адамның нық басып, орнықты жүруін жеңілдетеді.

Күресетіндердің бір аяғын тізесіне бүгіп, мата белбеумен байлап тастайды. Сол сияқты, егер оң жақ аяғы бүгүлі болса, сол жақ қолын; сол жақ аяғы бүгүлі болса, оң жақ қолын шынтағынан бүгіп байлайды. Сонда күресушілердің екеуі де тек бір аяқ, бір қолымен жүріп күреседі. Күресушілерді екі жақтың ойын басылары сүйемелеп әкеліп ұстастырады, қайсысы сүрініп жығылса, сол ұтылады.

Білектесу

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

Сірес

Бұл ойын – күш сынасу үшін ойналады. Бір жігіт таза көгалды жерге немесе спорт залында төселген кілем үстіне екі қолын төбесіне қойып шалқасынан сіресіп сұлап жатады. Ол барлық буындарын былқылдамастай етіп, қатайта және түзу жату керек. Екінші жігіт жатқан кісінің аяғына міне тұрады да, еңкейіп, екі қолымен оның нақ тізесінің астынан айқастыра құшақтап, оны тік тұрғызғанша көтереді. Сонда көтеруші күшті болса, оны бір басынан көтерген сырықтай етіп тік тұрғызады. Көтере алмаса, ұпай тартады. Екінші кезек енді әлгі жатқан жігітке беріледі.

Ескерту: Көтеруші жігіт өз қолын тізеден жоғары асыра қамтуына болмайды. Жатқан жігіт буынын босатып, денесін былқылдататын болса, онда оның жеңілгені.

Тең көтеру

Жастар көгалды жазық жерге жиналып немесе дене шынықтыру залында бас қосып, 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-қарсы 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,

Екеуімізді тең көтер, – дейді. Жатқан жігіт әлді болса, үстіндегі екі жігітті көтеріп алып, төрт тағандап жүре береді. «Тең көтеру» ойынына кейбір күшті жігіттер қатысқанда, екі иығына екі-екіден төрт адамды отырғызып та ойнайды. Бұл – қазақтың тұрмыс салтынан туған, дене күшін сынайтын әрі сахнада да орындалатын ойынның бір түрі.

Қуалап соқ

Ойынға оннан отызға дейін адам қатысады. Ойынды спорт залында, аулада, үлкен бөлмеде өткізуге болады. Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Бұл топтың екеуі де тіке тартылған сызықтың бойында тұрады. Мұнан соң бұл сызықтан 20-30 метрдей жерде тағы да сондай сызық тартылып, оның екі жағына екі жалау шаншылады.

Ұйымдастырушы әр топтан бір-бірден ойыншы шақырып алып, оның біреуіне белбеу береді.

Ойынды бастаушының белгісі бойынша, әлгі екі ойыншы жалаулармен белгіленген сызыққа қарай жүгіреді. Белбеуі бар ойыншы екінші ойыншыны қуып жетсе, сол сызыққа жеткенше белбеумен соға береді. Сызыққа жеткен соң бірінші ойыншы белбеуді сызықтың үстіне тастай беріп, өзі кері жүгіреді, ал екінші ойыншы белбеуді ала

салып кейін қашқан ойыншыны қуып жетіп, белбеумен ұруға тырысады. Егер ол мұны орындай алса, жеңген болып есептеледі. Ал егер де белбеуді оған тигізе алмаса – жеңілгені.

Мұнан соң келесі екі ойнаушы шықырылады да, ойын жалғаса береді. Жеңілгендер алдын ала белгіленген тәртіп бойынша өлең, тақпақ, не мақал-мәтел, жаңылтпаш айтады.

Белбеумен соғу дегенді қашушының арқасына тигізу деген ұғым деп түсінген жөн. Ойын елдің бәріне қызықты болу үшін ойын тәртібін сақтау дұрыс.

Атшылар жарысы

Ойынға қатысушылар тең екі топқа бөлінеді де, әрбір топ ішінара және екі топқа бөлінеді. (Сонда барлығы төрт бөліктен тұрады.) Қай топтың «ат», ал қай топтың «Салт атты» болатынын жеребе арқылы шешеді.

Ара қашықтығы 20 метр қатар түзу сызық сызылады. «Салт аттылар» «аттарына» мініп сол сызықтың бойымен сап түзеп тұрады. Ойын басқарушының берген белгісі бойынша «Салт аттылар» екінші сызыққа жетіп орын ауыстырады да, қайта жүгіріп бірінші сызықтан өтеді. «Салт атты» бұл кезде үнемі өз «атының» арқасынан қағып қойып отырады, ал «ат» үнемі алға ұмтылады. Ойын қызып, жалғаса түседі. Қай жақ жылдам екінші сызыққа жетіп, қайтып бірінші сызыққа бұрын жетіп келсе, солар жеңіске жеткен болып есептеледі. Ойын жастарды жинақылыққа, ұйымшылдық, ұйымдық әрекет жасай білуге үйретеді, жолдастық қарым-қатынасты қалыптастырады, дене күшін сомдап, төзімділікке үйретеді.

Дәл тигізу

Бұл ойын қыста ойналады. Ойынға жиналғандар алаңда аққала соғады да, оның бетін тегістеп, бөлек-бөлек үш жерден шеңбер

сызады. Сонан соң аққаладан 10-15 метр немесе одан да алыстау жерден лақтыратын орын белгілейді. Ол – ойынға қатысушылардың жасына байланысты. Ойынға қатысатын жастар қардан сығымдап жасаған доптарымен жаңағы сызылған шеңберлерді көздеп лақтырады. «Доп» ортадағы кішірек дөңгелекке тисе, ол 10 ұпай алады. Одан кейін орта шеңбер – 5 ұпай, ал ең үлкен шеңбер – 1 ұпай. Ал шеңберге тигізе алмағандар ұпайдан құр қалады.

Кім ортадағы кішкене шеңберге көп тигізсе, сол көп ұпай жинап, жеңіске жетеді. Ұпайларды санап, қадағалап тұратын бір ойын басқарушы тағайындалады. Ол кімнің ұпайы қанша екенін мұқият бақылап тұрады. Ойын қыза түседі, ол – ойыншыларды дәлдікке, мөлшерлей білуге, өз мүмкіншілігін дұрыс бағалай білуге үйретеді.

Тепе-теңдік

Ойын далада немесе спорт залында өтеді. Жұмыр ағаштың үстіне тақтай қойылады. Ойынға қатысушы екі қолына екі тостаған алады. Біріне құм салынған, екіншісі бос. Тақтайдың үстіне шығып салмағын тепе-теңдік жағдайға келтірген соң, оң қолындағы тостағандағы құмды екінші қолындағы бос тостағанға төкпей-шашпай ауыстырып төгу керек. Бұл тапсырманы мүлтіксіз орындаған ойыншы жүлдеге ие болады. Ойын нерв жүйесін шыңдап, ойыншыны өз денесін меңгере білуге, өте дәлдікке қалыптастырады.

Жүйріктер жеңеді

Ойынға қатысушылар көк және сары топ болып екі топқа бөлінеді. Бір төбенің үстіне ойыншыларға түгелдей жетерлік мөлшерде көк және сары таяқшалар тасталады.

Ойынды басқарушы тағайындалады. Ол төрешілік міндетті қоса атқарады. Төрешінің белгісі беріле сала ойынға қатысушылар белгіленген көмбеге қарай тұра жүгіреді. Жеткен ойыншы өз

тобының түсіне сай бір-бір таяқшаны алып кері жүгіреді де, сөре сызыққа әкеп қояды.

Қай түсті топтың ойыншылары өз командасының бояуына сәйкес таяқты белгілеген мерзімге көбірек алып келсе, сол топ жеңеді. Ойын жастарды белгілі бір мақсатта ұйымдық әрекет жасауға, шапшаңдыққа үйретеді.

Сайыскерлер

Ойынға кезекпен екі баладан қатысады. Тегіс жерге диаметрі бір метрден екі шеңбер сызылады. Шеңберлердің ара қашықтығы 20 сантиметр болуы керек. Әр шеңбердің ішінде бір-бірден шайба жатады. Ағаш таяқпен шеңбер ішіндегі шайбаны ұрып шығару керек. Ойыншылар өз шеңберін қорғай отырып, қарсыластарының шеңберіне шабуыл жасайды. Сайыс үш рет қайталанады. Кімдекім қарсыласының шеңберінен шайбаны екі рет ұрып шығарса, сол жеңеді.

Аш қасқыр

Аш қасқыр – кең жазықта ойналатын халықтың ең көне ойындарының бірі. Ойынға қатысушыларға шек қойылмайды. Алдымен ойынға жиылған жастар орталарынан біреуін «аш қасқыр» деп белгілейді. Сонан соң алаңның бір шетінен шеңбер сызып, оны қасқырдың апаны деп атайды. Ойыншылар өздеріне басқарушы етіп бір ойыншыны тағайындайды. Қалған ойыншылар басқарушының артынан тізіліп тұрады да бірінің белінен бірі ұстайды. Ойын басталады. «Аш қасқыр» шабуылға шығады. Ойын басқарушы екі қолын жайып, оның қарсы алдынан шығып, кескестеп, бөгет жасайды. «Қасқыр» қайтсе де «қойларды» ұстауға тырысады. Егер бұл «аш қасқырдың» қолынан келсе, ұстаған «қойларды» өзінің апанына «апарады», олар сол «апанда» ойын

біткенше қала береді. Ойын соңғы ойыншыға дейін ойнала береді де, қайта басталады.

Дүмпілдек

Өте көне халық ойындарының бірі – дүмпілдек. Ойын шилі, қарағанды, жыралы жерлерде ойналатын болған. 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.

Кім жылдам?

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

Үш орындық

Ортаға үш орындық қойылады. Ойынға қатысушылардың санына байланысты орындықтың көбейе түсуі мүмкін. Басқарушы белгі бергенде ойыншылар ортада тұрған орындықтарды айна-

ла жүгіреді. Ойын қыза бастағанда басқарушы «отырыңдар» деген белгі береді. Сол кезде ойыншылар орындықтарға отырыса қалады. Ал орындыққа отырып үлгере алмағандар, ойыннан шығады. Енді орындықтың бірі алынып қойылады да, ойыншылар қалған орындықты айнала жүгіреді. Ойын бір орындық пен екі ойыншы қалғанға дейін, олардың бірі жеңіп шыққанға дейін жүргізіле береді. Сонан соң ойын қайта басталады да, артынан жеңімпаздар арасында өзара тартыс басталады. Жеңіп шыққан ойыншы ең жылдам ойыншы деп аталады. Әр топтың жеңімпаздарына сыйлықтар беріледі.

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 қатысушылардың әрқайсысының басы қайқы қақпа таяғы мен ағаштан істелген домалақ шары болуы керек.

Ойынға қатысушылар ортадан шеңбер сызып, бір «қазан» қазады. Ойнаушылардың саны көп болса, шеңбер соғұрлым үлкен болады. Шеңбердің бойымен қатарласа тұрып, арасы бір-бір 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 шарын ортадағы бос «қазанға» түсіруге, 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.

Бүркіт

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 аузымен тістеп алуы қажет. Ойын дене шынықтыруға, оның қуатын жетілдіре түсуге қолайлы.

Бүркіт салу

Бұл тек Орта Азия халықтарының арасында аңшылық кәсіптің негізінде дамыған демалыс-көңіл көтеру ойындарының бірі болғандықтан, күні бүгінге дейін аса бір құрметпен өткізіледі. Аң аулауға дайындалған бүркіттің бабын табу, оны асырап, баулу, қоян, түлкі, тіпті қасқырларға салу үшін жақсы үйреншікті әдіс керек. Қазақ тарихын зерттеуші ғалымдардың көптеген еңбектерінде қазақтардың бүркіт салып, аң аулайтындығы өте қызықты баяндалады. Негізінен құсбегілер аңға шыққанда тек бүркіттің аңды ұстауын ғана қызықтап қоймай, сонымен қатар көз тоймайтын табиғат ерекшеліктерін, жануарлар дүниесінің ғажайып құбылыстарын да тамашалай білген.

III ТАРАУ. ОЙЫН-САУЫҚ ОЙЫНДАРЫ

Ойын-сауық ойындары – халқымыздың тұрмыс-тіршілігімен, таным-дәстүрімен етене байланысты туған көңіл-көтеруге бағытталған ойын фольклорының ерекше бөлімі. Мұнда ежелгі заман көрінісі молынан сақталған. Аты айтып тұрғандай, ойын-сауық ойындары сауықтық сипатты қамтиды. Бұл ойындар адамды тапқырлыққа, ептілікке баулиды. Осы ойындарды ойнау барысында түрлі заттар пайдаланылып жатады. Ондай заттар айнала қоршаған ортада және тұрмыс-тіршілікте кездесетін тас, ағаш, балшық, құм, шыбық, таяқ, сүйек, сүлгі, орамал, бөрік, белбеу, жіп, ине, т.с.с. болып келеді. Кейде ойынға арнайы даярлайтын заттар да болады.

Ойын-сауық ойындарының басты мақсаты – көңіл көтеру ғана емес, сондай-ақ ерлікке, өжеттілікке, батылдық пен шапшаңдыққа баулу. Бұл ойындар әділдік пен адамгершіліктің жоғары принциптеріне негізделген. Аталмыш ойындардың мәні көңіл көтеруден де терең. Ол – спорт, ол – өнер, ол – шаруашылық әрі тәжірибелік маңызы бар тәрбие құралы.



Сиқырлы таяқ

Қазақ халқының ұлттық ойындарының жастар арасында көп тараған және өте ертеден келе жатқан, аса сүйіп ойнайтын түрлерінің бірі – «Сиқырлы таяқ».

Мұнда ойнаушылар санына шек қойылмайды. Ойынға жиналғандар қол ұстасып, дөңгелене шеңбер құрып тұрады да, араларынан біреуін ойын жүргізуші етіп тағайындайды. Жүргізуші қолына таяқ ұстап, шеңбердің ортасына шығады да, ойын тәртібін, жолдарын түсіндіреді. Ойнаушылардың бір шетінен бастап барлығына рет қатарын білдіретін сандарын атайды. Сонан кейін жүргізуші қолындағы таяғының бір басын жерге тіреп тік ұстайды да, кез келген бір ойыншының санын атап, таяқты қоя береді. Айталық, жүргізушінің атаған саны төртінші, бесінші, оныншы не жиырма-сыншы бола ма, әйтеуір, рет саны аталған ойыншы ести салысымен жүгіріп барып таяқты құлатпай ұстауы керек. Егер ол дауысты аңғармай я болмаса жайбасар болып, дереу алмай, таяқты құлатып алса, онда ол ортада тұрып, көптің ұйғаруымен өнер көрсетеді. Ол өлең айтып, би билеп, домбыра тартады, әйтеуір көпшілік нені талап етсе, бәрін орындауға тиісті. Ол өнерін көрсетіп болған соң қайтадан орнына барып тұрады. Егер таяққа тез жетіп жерге құлатпай ұстап алса, онда жүргізушімен орын ауыстырады.

Бұл ойынның екінші түрі үлкен жиындарда, ойын-сауық кештерінде кең жерде ойналады. Ойынға ұзындығы бір метрдей таяқ пен доп керек (ертеде допты сиырдың жүнінен жасаған, доп болмаған жағдайда кез келген затты алуға болады). Ойын жүргізуші жиналғандарды отырғызғаннан кейін ойын тәртібімен таныстырады. Сонан соң ойынға қатысушының біреуін өзіне шақырып алып, допты ортаға қояды да, ойыншының көзін байлайды. Ондағы қоятын шарты – көзі байланған адам қолына берген таяқпен допты тауып барып ұруы керек. Мұндай жағдайда ойнаушылар допты қашықтау қоюға тырысады. Осы кезде ойын жүргізуші көзі байланған ойыншының

қолына таяқтың былғанған басын ұстата қояды. Көзі байланған ойнаушы еш нәрседен қаперсіз таяқтың былғанған басын ұстай алады. Ойын жастарды шапшаңдыққа тәрбиелейді.

Ескерту: ойынның мақсаты допты ойыншыға ұрғызу емес, көзі байланған балаға бір басы былғанған таяқты ұстата қою.

Ғажайып таяқ

Мұнда ойнаушылар санына шек қойылмайды. Олар қол ұстасып, дөңгелене шеңбердің бойында тұрады. Ойын жүргізуші қолына таяқ ұстап, шеңбердің ортасына шығады да, ойынның тәртібін түсіндіреді. Жағалай жүріп ойнаушылардың әрқайсысына реттік нөмірлерін айтып шығады. Сосын жүргізуші қолындағы таяқты жерге тігінен қадай ұстап тұрып, кез келген санды атайды да, таяқты қоя береді. Мысалы, төрт... Сол кезде төртінші нөмірлі ойыншы тез жүгіріп барып таяқты құлатпай ұстап үлгеруі тиіс. Егер байқамай қалып, немесе жай қимылдап жүріп таяқты құлатып алса, онда ол ортада тұрып, өз өнерін көрсетеді. Өлең айтып, би билеп, домбыра тартуы мүмкін, әйтеуір не керек, көптің айтқан талабын орындайды. Ал егер әлгі төртінші нөмірлі ойыншы таяқтың қасына дер кезінде жетіп барып, оны құлатпай ұстап үлгерсе, онда ойын жүргізушімен орын ауыстырады.

Әуе таяқ

Ойын көгалда немесе жай алаңда он-он екі адамның қатысуымен өтеді. Ойынға ұзындығы 80 сантиметрден аспайтын, жуандығы 4-5 сантиметр жұмыр таяқ пайдаланылады.

Ойнаушылар бірнеше жұпқа бөлінеді. Ойын жүргізуші екі адамның әрқайсысына бір-бір таяқтан береді. Олардың біреуі таяғын әуелете лақтырған кезде, екіншісі ұшқан таяққа өз таяғымен ұрып тигізуі керек. Таяқты кімнің лақтыратынын, кімнің оны көздеп ұратынын жеребе бойынша анықтауға болады. Егер ойыншылар

екі топқа бөлінсе, ұшқан таяққа көбірек тигізген топ жеңген болып есептеледі. Сосын келесі кезекте лақтырушылар мен тигізушілер орын алмасады.

Шертпек

«Шертпек» – айнала отырып ойнайтын 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, жолдастарының бірі маңдайынан, не болмаса, басының бір жерінен шертіп кетеді. Соған соң ол қайтадан орнына барып немесе басқалармен орын ауыстырып отырады. Жүргізуші қолын қоя беріп «Шертпегімді тап» деп, енді 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 жаза тартып, жаңағы өнерді сол көрсетеді. Осы тәртіппен ойын жалғаса береді.

Бөрік жасырмақ

Ойынға қатысушылар араларынан бір ойыншыны шығарып, алыстау жерге барып басындағы бөрікін жасыруға мүмкіндік береді. Әрі ол ойыншының өзі де сол маңайға жасырынады. Сосын басқа ойыншылар тығылған бөрікті іздеуге кіріседі. Кімде-кім тығылған бөрікті көріп қойып алмақ болса, иесі оны бермеуге тырысады. Бірақ ойынның ережесі бойынша таласуға, бір-біріне күш көрсетуге болмайды. Бұл жерде алушы қалайда ебін тауып, бөрікті алып кетіп, жүргізушінің қолына тапсыруы керек. Келесі кезекте әлгінде бөрікті әкелген ойыншы жасырынуға барады. Осылайша ойын жалғаса береді.

Тақия тастау

Қазақ жастарының қызығып ойнайтын ұлттық ойыны. Тақия тастау ойынын ойнау үшін ойыншылар тізерлеп бір-біріне жақын отырады (бұл тізе құшақтап отыру деп те аталады). Ойын бастаушы бір тақияны, не шытты қолына алып, тақия табушыны ортаға шығарып қойып, тақияны қалаған бір балаға тастайды. Ол тақияны қолына алып, білдірмей тақымының астынан жүргізеді. Ойыншылар түгелдей қолдарын екі тақымының астына тығып отырады да, тақия тасталғаннан бастап, қолында тақия болса да, болмаса да бір-біріне тақия өткізген болып қолды жүргізеді. Тақия аялсыз жүріп отыруы керек, зәуде біреуде тұрып қалса да құр қолдар жүріп отыруы шарт. Тақия табушы аңдып тұрып, тақия кімге барса соны ұстап алып шығуы керек. Егер ұстағаннан тақия шықпаса өзі ұтылған болып өнер көрсетеді. Ал аңдыған адамынан шығып қалса, онда ұсталған ойыншы өнер көрсетіп тақия табушы болады. Егер тақия табылмай, ойыншыларды айналып төрешінің (әуелгі тақия тастаушы) қолына қайтып келсе, төрешілік сипатымен бұйрық беріп, тақия табушыға өнер көрсетеді. Тақия табу үшін қырағылық және әрекетте тездік болуы керек.

Инемді тап

«Инемді тап» ойынына керегі – бір ине. Ойын отырып ойналады. Ойынға қатысушыларға шек қойылмайды. Бірақ, олар кезектесіп екі-екіден ойнайды да, қалғандары көбінесе көрермен ретінде қатысады. Бұған қатысатын екі адамның бірі ойынның сырын біледі де, екіншісі білмейді. Ойынның сырын білетін ойыншы жүргізуші болады.

Жүргізуші мұндай ойынды бұрын көрмеген аңқаулау біріне келіп: «Сен мына инені үстіңе түйреп қой, мен иіскеп табамын» – деп көндіреді де, береді. Үй-іші қыран-топан күледі. Тыққан адам қарсыласының инені таба алмағанына мәз болып ол да күледі.

Отырған топ оның бетіне күйе жағылып қап-қара болғанына күліп, мәз болып, көңілдерін көтереді. Ойын қайталанып ойналады. Ине жасырушы ойынның бұл құпиясын білмеуі керек. Өзі далаға шығып бөркін айналдырып киіп, төбесіне көбірек етіп күйе жағады. Үйге кірген соң басын көтеріңкіреп: – «Ал сақтан, енді мен сені иіскеп, инемді табамын», – деп, ине жасырған адамның ол жер, бұл жерін иіскелейді. Біраздан соң таптым: «Жағада екен», – деп, жағасын қос қолдап мықта ұстап тұрып, білдірмей иіскеген болып, төбесіндегі күйені бетіне жағады.

Айдап сал

Бұл ойынға ойнағысы келгендердің бәрі қатыса алады. Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Сосын бірінші топтың ойыншылары сыртқа шығып кетеді де, екінші топтағылар үйдің ішінде қалады. Ойын жүргізуші сыртта тұрғандардың есімдерін үйде отырғандардың әрқайсысына жеке-жеке қойып шығады.

Содан соң сырттағы ойыншыларды бір-бірлеп шақыра бастайды. Сырттан кірген ойыншы үйдегі ойыншылардың арасынан өз есімімен аталған ойыншыны табуы керек. Егер таба алмаса, онда айыптылар орнына барып отырады. Ал егер дұрыс тапса, сол өзімен «аттас» ойыншының жанына жайғасады. Осылайша сыртта тұрғандар бір-бірлеп тегіс ішке кіріп болғасын ойын тоқтатылып, айыптылар қатарына іліккендер көпшіліктің ұйғаруымен өлең айтады, би билейді, домбыра тартады. Әйтеуір білген өнерін көрсетеді.

Келесі кезекте екі топтың ойыншылары орындарын алмастырып, ойынды қайта жалғастыруға болады.

Қарамырза

«Қарамырза» ойыны басталмас бұрын ойыншылардың алдын ала өзара келісулері бойынша белгіленген ереже хабарланылып

қойылады. Біраз уақыттан соң жүргізуші ойнаушыларға бірден «Ойнаймыз» дейді. Барлығы «Ойнаймыз» деп дабырласып отырып, қатарлас отырған бірі екіншісіне «Ассалаумағалейкум, қарамырза» деп қалады. Сәлем алушы байқамай «Уағалайкуммуссәләм» дейді. Ал ойын тәртібі бойынша «Уағалайкуммуссәләм, бірінші қарамырза» деп жауап беруі керек. Олай демеген әлгі адам жазаланады да, айып тартады.

Осылай шатастыру үшін қатар отырғандар бірін-бірі аңдиды. Әр амандасу сайын қарамырзалардың саны екінші, үшінші, төртінші, т.б. болып көбейе береді, ал жауап берушілер санынан жаңылмаулары керек.

Сөйтіп, аздан соң ойыншылар дұрыс жауап бергендері «Тазалар» деп, дұрыс жауап бермегендері «Қаралар» болып екі топқа бөлінеді. Содан «Тазалар» «келісіп», «Қараларға» жаза белгілейді. «Қаралар» өнерлерін көрсетіп, жазасын орындаған соң, ойын қайта басталады да, одан әрі жалғаса береді.

Тұтқын алу

Ойнаушылар теңдей екі топқа бөлінеді. Екі жақтан бір-бір ойыншы ортаға шығады да теріс қарап тұрып, қолдарын айқастырып көпір жасайды. Бірінші топтың ойыншылары тізбекке тұрып бір-бірлеп, «алал-ай, бұлал-ай, солал-ай» деп әндете көпірдің астынан өте бастайды. Осы кезде екінші топтың ойыншылары оларды көпірдің түбінде кездестіріп, әрқайсысының қолына бір-бір тастан немесе бір-бір бас киімнен ұстатады да, сол заттардың аттарын айтуды өтінеді (өздері алдын ала келісіп алған). Олардың аттары әлгінде бірінші топ айтып келе жатқан: «алал-ай, бұлал-ай, солал-айдың» бірі болуы тиіс. Егер ойыншылар аттарын дұрыс тапса, көпірден өтіп кете береді де, ал дұрыс таппағандарын жүргізуші көздерін байлап, қолға түскен тұтқын ретінде қарсыластар тобына жібереді. Осылайша бірінші топ көпірдің астынан түгел өтіп болғаннан кейін олардың қолға түскен тұтқындары ортаға шығып өнер көрсетеді. Ойын

қайталанған кезде көпірдің астынан екінші топ өтеді де, олардың ұсталған тұтқындары бірінші топқа жіберіледі. Сөйтіп, олар да өз өнерлерін көрсетеді.

Түйілген шыт

«Түйілген шыт» ойынына қатысушыларға 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 біреуді ойын жүргізуші етіп тағайындайды. Ойын жүргізуші ойнаушыларды маңайына шақырып алады да, өзін қоршап, ынтыға ентелеп тұрғандарға қарап «бір, екі, үш» деп дауыстайды. Осы кезде ойыншылар жан-жаққа тез бытырап кетеді. Ал жүргізушінің өзі қолында түйілген орамалы бар ойыншыны қуалайды, мұндағы мақсаты – оны ұстап, орамалды алу. Ол қолындағы орамалды оп-оңай алғыза қоймайды.

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 соның өзі қуалайды, яғни ойын жүргізушіні ауыстырады, ойын осылай жалғаса береді.

Бұл ойын жастардың таза ауада демалуын, денсаулықтарын жақсартып, денесін сомдаумен бірге, оларды ұйым болып ұйымдаса білуге үйретеді, білгендерін ортаға салуға баулиды.

Түйілген орамал

Ойынға жасөспірімдер қатысады. Ойын жүргізу үшін ақ орамал керек. Орамалды ортасынан түйеді.

Ойынға қатысушылар алаңға жиналады да шеңбер жасап айнала тұрады. Ойынды басқарушы тағайындалады. Басқарушы ортаға шығады да, қолындағы орамалды кез келген бір ойыншыға тастайды, сонан соң оны өзі қуады. Орамалды алған ойыншы дереу оны басқарушының қолына тигізбей басқа ойыншыға беріп үлгеруі керек. Сөйтіп, ойыншылар орамалды біріне-бірі өткізе береді. Орамалдан айырылып, қалған ойыншы басқарушының орнына шығады. Немесе орамалды ұстап алған басқарушы өз орнына басқа біреуді тағайындап, өзі ойыншылардың қатарына қосылады. Ойын соңында орамалды ұстатпаған тез, тапқыр ойыншы атап өтіледі.

Қолына орамал тиген ойыншы оны тек басқа ойыншыға жоғарыдан ғана лақтырып бере алады. Шеңберден шығуға болмайды. Ойын жылдамдықты, амал-айланы қажет етеді.

Орамал тастау

Жастардың сүйіп ойнайтын ойындарының бірі – «Орамал тастау». Ол жазда, алаңда, көгалды шөптесін жерде ойналады. Ойнаушылардың саны көп болса, ойын соншалықты қызық болады. Ойнаушылар тең екі топқа бөлінеді де, арасы он адымдай екі сызықтың бойына қарама-қарсы қатарласа тұрады. Жүргізуші қолындағы орамалын бірінші топтың өз жағындағы шеткі ойыншыға береді. Ол өзінің қарсыласының біреуіне тастайды да: «қа» деп дауыстайды. Ол қағып «ғаз», дейді, болмаса «ла» дейді. Сонда «қағаз», «қала», т.б. сөздер шығады. Айтатын 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.

Орамалды қағып алған ойыншы сол бірінші буынның сөзі шығатындай етіп айтуы керек. Егер ол екі буынға арналған сөздің алғашқы буынын тез, дұрыс тауып айта алмаса, онда ортаға шығып, өнер көрсетеді. Енді орамалды қарсыластар тобына өзі лақтырады.

Лақтырған кезде жаңағыдай сөздердің бірінші буынын айтуы керек. Жазаны жауап бере алмаған ойыншы да тартып, ортаға шығып

өнер көрсетеді. Осылайша екі топтың ойыншылары орамалды бір-біріне лақтыра отырып ойынды жалғастыра береді.

Бұл ойын жастардың ойын дамытып, ана тілін жетік білуге, тапқырлық қасиеттерге үйретеді.

Шалма тастау

Ойынға қатысушылар жиналып келіп, алаңды жерді таңдап алады. Сол жерден көмбе белгіленеді, он метр жерге қазық қағылады немесе бұтағын жоғары қаратып, қу томар тасталады. 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 көмбеде тұрған ойыншы, арқанның бір ұшын сол қолына ұстайды да, екінші шалма жағын оң қолының шынтағына орап, шеңберлеп алады да қазыққа не томарлы бұтаққа лақтырады.

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

Шыт жүгірту ойыны

Бұл отырыстарда ойналып жүрген ұлттық ойындардың бірі. Бұл ойынды ойнау үшін алдымен бір ойын басқарушы, бір дабылшы сайланады. Ойын басқарушы бір орамал шытты түйіп, қатар отырғандарға жүгіртуге береді. Олар тоқтатпастан, бір-біріне лақтырмастан тездетіп, қатары бойынша жүгіртіп отырады. Ал дабылшы болса қолына бір сақпы, бір табақ алып, отырған адамдардың қатарынан шығып, көпшілікке қарамай (төмен қарайды немесе

теріс қарайды) үзбей дабыл соғады. Осы аралықта белгілі үзіліс жасауы керек. Үзіліс жасаған кезде шыт кімнің қолына келіп тоқтаса, сол адам өнер көрсетуге борышты болады. Осы ойын тәртібі осылай жалғаса береді.

Ақсүйек (1)

Әйгілі «Ақсүйек» ойынын балалар да, үлкендер де ойнайды. Жарық ай сәулесінің астында ойналатын «Ақсүйек» ерекше көңілді. «Ақсүйек» – шапшаңдық пен айла-тәсілді қатар пайдалана білуге, батылдыққа, қараңғыда жер жағдайын бағдарлауға, жүйріктікке тәрбиелейтін ойын.

Мұнда ойыншылар екі топқа бөлінеді. Екі бастаушы – ойынды жүргізушілер – «Ақсүйек» иелері. Ойын бастаушылар екі топты екі қапталға сапқа тұрғызады. Әдетте, топ бетін айға қаратып тұрады. «Ақсүйек» иелерінің бірі:

Ақ сүйегім, Айдан табыл,
Асқар-асқар таудан табыл,
Ақ шілікті сайдан табыл,
Ақ сүт құйған шайдан табыл,
Ақ қозылы қойдан табыл,
Алқа топты тойдан табыл,
Арманы асқаққа табыл,
Ақ жүзі арлыға табыл,
Ай асты алыстан табыл,

Алақайлы жарыстан табыл! – деп өлеңдете тұрып, қолындағы Ақ сүйекті топтың ту сыртына қарай лақтырып жібереді. Сүйектің жерге түскен дыбысы – іздеуге берілген белгі болып табылады. Көмбеде екі ойын басқарушы қалады да, екі топ іздеуге шығады. Ақ сүйекті тапқан ойыншы тезірек көмбеге жетіп, оны иесіне қайтаруға асығады. Ал басқа ойыншылар жолай одан сүйекті тартып алуға тырысады. Сүйек қолына тиген ойыншы: «Ақсүйек мен-

де!» – деп айқайлауы шарт. Жолай сүйектен айырылып қалмау үшін, әркім оны өз жақтастарына лақтырып, амал-айла қолданады. Тіпті ойыншыларды шатастыру үшін бірнеше адам: «Ақсүйек менде!» деп қосарлана айқайлап, әрқайсысы әр бағытқа қаша жөнеледі. Сөйтіп, Ақсүйекті көмбеге бірінші жеткізген жақ жеңіп шығады. Ұтылған топ өнер көрсетіп, «айыбын» ақтап алады.

«Ақсүйек» ойынына негізінен малдың қу сүйегі – кепкен жілік алынады. Ол болмаған жағдайда ақ дәкемен оралып немесе ақ бояумен сырланған ұзындығы 15-20 сантиметр кішкентай ағашты пайдалануға болады. Сүйек иелері – топ басшылары ойынды кім бастайтынын таяқ ұстасу немесе жеребе тастау арқылы анықтайды. Көмбеге оза жеткен ойыншы ақ сүйекті тек өз бастаушысына тапсыруы тиіс. Егер мүмкіндік болып жатса, жеңген топ үшін арнайы жүлделер тағайындауға болады. Ойын келісім бойынша 3-5 кезек ойналады.

Ақсүйек (2)

Ақсүйек – қазақтың ертеден келе жатқан және кең тараған ұлттық ойыны. Жастар да, балалар да ойнай береді. Жайнаған жаздың айлы түнінде, кешкі уақыттарда ойналады. Ойнаушылар тең бөлісіп, екі топ боп ойнайды. Ойынның негізгі құралы – ақ сүйек. Ол малдың ақ сөңке құраған қу жілігінен не қабығы аршылған жұмыр ағаштан жасалады. Екі топтан бастаушы сайланады. Олар өзара келісіп, арнаулы бір орын белгілейді. Ойынды қай топ бастайтынын білу үшін шек салынады. Шек шыққан топтың бастаушысы ақ сүйекті алысқа лақтыратын бір ойыншыға ұстатады. Ақ сүйек лақтырылғаннан кейін, екі топтың ойыншылары іздеуге кіріседі. Тауып алушы «Мен таптым, мен таптым» деп айқайлап, мәреге қарай жүгіреді. Оны қуушылар қарсы алдынан шығып, не бүйірден көлденең келіп, ұстауына болмайды. Тек соңынан жүгіріп, қуып жетуі шарт. Қуып жеткен адамға қашушы ақ сүйекті ұстата салуы керек. Осылай сүйекті қолдан қолға

өткізіп, мәреге жеткізеді. Қай топтың адамы ақ сүйекті мәреге жеткізсе, сол топ өздеріне қарсыластарынан бір ойыншы қосып алады. Ал жеткізе алмаса, олардың бір ойыншысын екінші топ қалап алады.

Ақтайлақ

Қазақ халқының көк жайлауға иіндесе қонған мезгілінде жастардың айлы кештерде жиналып ойнайтын ұлттық ойындарының бірі.

Ойынға қатынасушылар белгілі аралық қалдырып, тізерлеп шеңбер жасап отырады да, ақтайлақ болған адам боздап айналып жүріп, отырғандардың ішінен өзі қалаған біреуінің арқасына құйрығын қойып отырады. Ал тізерлеп отырушы:

– Үй үстіндегі кімсің? – дейді.

– Менмін.

– Мен деген кім?

– Ақтайлақпын.

– Нең жоқ?

– Қотыр-қотыр ботам жоқ.

– Ботаң көлде көрпесін, бастауда басын жуып отыр, – деп жауап берген соң, Ақтайлақ тұрып боздап сол адамның оң жағына қарай жүріп, тағы біреуінің арқасына отырады.

– Үй үстіндегі кімсің? – дейді отырған адам.

– Менмін.

– Мен деген кім?

– Ақтайлақпын.

– Нең жоқ?

– Қотыр-қотыр ботам жоқ.

– Ботаңды көргенім жоқ, – десе.

– Ботаң көлде көрпесін, бастауда басын жуып жатыр ғой, – дейді.

– Ол өтірік айтады, ботаң сонда, – деген соң, ақтайлақ тұрып боздап, қайтадан жүріп, әуелгі «көлде көрпесін, бастауда басын жуып жатыр» деушіге келіп отырады.

Ол отыра бергенде, отырған адам орнынан өте тездікпен атып тұрып, жерге отырғызып кетуі, не отырған орнынан көтеріп тұрып кетуі керек. Ақтайлақты жерге отырғызып, не көтеріп тұрып кете алмаса, онда отырған адамды ақтайлақ ұтады. «Ботамды тауып бер» деп құйрығымен үш түйіп, ұтылушыны тұрғызып, орнына өзі отырады. Ұтылушы ақтайлақ болса, ботасын іздеуге шығады да ойын өстіп жалғаса береді.

Шарт: шеңбер жасап, тізерлеп отырушылар орнығып отыруы керек. Жүрелеп отыруына болмайды. Ақтайлақ келіп отырғанда жауап беруші адам оны қолымен ұстап қалуына, не итеріп тастап тұрып кетуіне болмайды. Ақтайлақ отырғанда құйрығын қойып, екі қолымен өзінің екі тізесін басып отырады. Тұрушы екі қолымен жерді тіреп тұрады.

Балтам тап

Жастардың кешкілікте бастары қосылып, думанды отырыстарында ойналатын ойындарының бірі.

Балтам тапты ойнау үшін шеңбер бойымен жақындасып отырады да, ойын бастаушы жігіт болса шытын, қыз болса жүзігін, не шытын алып отырғандардың жағалатып ойнауына береді. Шыт не жүзік бір қолдан бір қолға өтіп айнала бастайды. Шыт не жүзіктің иесі ортада тұрып өзінің шытын не жүзігін тауып ұстап алуы керек. Ойын басталған жерден «балтам тап» деп қасында отырғанды бүйірден түртіп қалады да айнала «балтам тап» («ұр тоқпақ» деп те аталады) деп бірін-бірі түйгіштей бастайды. Шыт немесе жүзік «балтам тап» деген сөзбен бірге, я болмаса бір-екі адам ілгері-кейін бірге айналып жүреді. Ал шыттың немесе жүзіктің иесі өзінің шытын немесе жүзігін кімде екенін тауып алса, заты өзінікі болады. Егер таба алма-

са, іздеп табудан торығып, күдер үзсе өздігінен «мен таба алмадым» деп жариялайды. Осы кезде шыт не жүзік айналып кеп тоқтаған жігіт немесе қыз «міне, менде» деп орнынан тұрып ұтып (өзара шығысып қайтарып беру, бермеуі өз еркінде) алады.

Шарт: шыт пен жүзіктің қайсысы болса да бір қолда тұрып қалмай, айналып жүруі керек. Ойнаушының қолынан сезіліп қалса, қасындағыларға зорлап өткізіп жібермеуі керек. Ұсталған адам ортаға шығып, өзінің шытын не жүзігін беріп ойын бастауы қажет.

Маңдайға шерту

Ауыл жастарының кешкіліктерде, бір үйге бас қосып ойнайтын ойындарының бірі.

Маңдай шертпек ойынын ойнауда қатынасушы аз болғанда екіден қарама-қарсы отырып та, қатысушы көп болғанда дөңгеленіп отырып бір адам ортаға шығып маңдайға шертіп ойнайды.

Екі адам ойнағанда біреуі екіншісінің маңдайынан не шекесінен бес саусағының біреуімен шертіп қалып «қайсы саусағым» дейді (кейде қайсы қолым деп те атайды) қолын көрсетіп тұрып.

Маңдайына, не шекесіне шертілуші адам, шертуші адамның шерткен саусағын табады. Шерткен саусақты таба алмаса, қашан тапқанша шертеді. Шерткен саусақты тауып кетсе шертуші кезегін алып, әуелгі шертушінің маңдайына немесе шекесіне шертіп «қайсы саусағым» дейді. Шертілуші адам көзін жұмып отырса, не көзін ашып отырып ту сыртынан шерткізсе де ерікті. Тек шерткен саусақты тауып берсе болғаны.

Ал жиналған адам көп болып дөңгеленіп отырып ойнағанда, ортаға шығып ойын бастаушы отырғандардың бір шетінен бастап шекелеріне немесе маңдайларына шертіп «қайсы саусағым» деп сұрайды. Таба алмаса, тапқанша айналып шертеді. Егер біреуі шерткен саусағын тауып кетсе, сол табушы өз орынын шертушіге беріп, өзі ортаға шығады да, өз орнына отырған адамнан бастап маңдайға,

не шекеге шертү ойынын үзбей жалғастырады. Ойын осы тәртіп бойынша жүргізіле береді.

Қақпақыл

Жастардың бас қосқанда ойнайтын асық ойынының бір түрі. Қақпақылды ойнауда ойнаушыларға ортақ бір хан (құсбек деп те атайды) болады да, ойынға қатысқан адамның санына қарай (екеу болса оннан, үшеу болса бестен, төртеу болса да бестен) асық қосып ұпай алу санына, ұпайдың түріне келісіп, ханды үйірісіп кезек алады. Егер екеуінікі тең ұқсас түсіп қалса, қайталай үйіріп жеңіседі.

Бас болған адам қос қолдап отырып асықты ойын майданына шашып, бір қолының сыртына мүмкіндік бар құсбекті түсіріп, қасында басқа асық болмаса оны алмай, құсбектің өзін қаршып алады. Ал құсбек түспей, басқа асық түскен болса содан бір ғана асық қаршып алады да хан қайда жатса, соның орнына қойып ханға айырбастайды.

Ханды алған соң, ханды ұшырып бірінші рет бір асық, екінші рет екі асық, үшінші рет үш асық (бұл рет алынған асық саны алты болып, қосқан он асықтың жарымынан асқандықтан хан пісті дейді), төртінші рет төрт асық (бұл жолы алғаны он асық болғандықтан, өз асығын алып болған есептеледі, сол себепті «өз асығым өзімде, шекей тымақ көзімде» дейтін сөз қалған), бесінші рет бес асық (қарсысына бес ұпай салған болады), алтыншы рет бес асық алады (бұл жолы он ұпай салған есептеледі).

Ойын тәртібі бойынша асық қағып алғанда бірде-бір асықты қозғап алмауы керек. Егер қолы тиіп кетіп қозғалып кетсе, ойын кезегі екінші адамға өтеді. Хан піскен болса бір асық беріп айырбастап алады. Піспеген болса ханды алған асығымен қосып береді.

Хан пісіп, қолында асық қалған болса, қайта ойын кезегі келгенде қай жерде қалса (үштіктен жоғары) сол жерден бастайды.

Асықты қағып алуда өзіне қолайлы жағынан бастап алуына ерікті. Алдымен шашыранды асықты ұтып, ханды пісіріп алғаны жөн. Бірі

ұпай салып, бірі қайтарып отырып, ойнаушылардың келіскен ұпай санына қайсысы бұрын жетсе сол ұпай алады.

Ұпай алуда кертоқай алуға тура келсе кертоқай алады. Кертоқай алу екі түрлі болады: біріншісі – бармақ кертоқайы болып, ортаңқолды сыртына шығарыңқырап, жұдырықты түйіп бас бармақпен ортаңқолды тигізіп төбеден қолдың ішіне қарай тартып сыпыра алады. Екіншісі – шынтақ пен жұдырық кертоқайы болып, жұдырықты түйіп, білекті сыбанып алып, шынтақтан бастап тарта сыпыра алады. Сонда шынтақ бір тисе, жұдырық және тиеді. Бұл тым қатты болады.

Түлкішек алу (омпы тістету деп те аталады). Тегіс жерге күл төгіп қойып, бір кентайды тоңқайтып омпы жағын жоғары қаратып шаншып қояды да ұпай берушіні тұрғызып, екі қолын артына ұстатып, тізесін тигізбей еңкейіп келіп, күлге шаншулы тұрған кентайдың омпысынан тістетіп алдырады. Егер тістеу барысында демалып қалса, танауынан күл кіріп пәлеге қалғаны, бұлай ұпай алу өте қиын болады.

Шапму алу. Ұпай берушінің алақанын аштырып қойып ұпай алушы ортаңғы, не сұқ қолмен шампу алады. Мұндай ұпай оңайырақ келеді.

Тыққан бидайды иіскеп табу

Қазақтың күлдіргі ұлттық ойыны. Мұны кешкілікте де, үйде ойнайды.

Ойын басқарушы бір тал бидайды үйде отырғандардың біреуіне береді де, бір-екеуін ертіп үйден шығып кетеді. Үйдегілер берілген бидайды қайсысы тықса да ерікті болғандықтан, біреуі тығып «бидайды тығып болдық» деп айқайлайды. Осы кезде сырттағылар он саусақтарын күйеге, сияға малып келіп, отырғандардың шетінен иіскеlep, әрі сипалап іздей бастайды. Сөйтіп бидай тығушылардың бірі – қарақасқа, бірі – қызылқасқа болып шығады да көрермендер ду күледі.

Мұндағы ескеретін жайт: ойнаушылар шамданбауы, қолдағы күйе мен сияны киімге жақпауы шарт.

Көз байлау

Ойнаушылар қатар тізіліп, айналып тұрады. Ойын басталуынан бұрын ойын басқарушы жасырын түрде бірқаншасына ойын бастаушысы, майдақоңыр, тырмауыш, шымшуыр, тоқпақ, т.б. деп ат қояды да, бір адамды ортаға шығарып көзін мықтап байлап, тұрғызып қояды. Онан соң ойын басқарушы:

– Е, ойын бастаушы кел, – дейді. Ойын бастаушы келіп:

– Сіз жақсымысыз? Ойын бастаймыз, – дейді. Көзі байланушы:

– Жақсы, ойынды бастаңыздар, – дейді. Ойын басталады.

Басқарушы:

– Майдақоңыр, келші, сипап өтші, – дейді.

– Мен кіммін? – деп маңдайынан сипайды. Көзі байлаулы адам сипаушының атын атауы керек. Атын таба алмаса тағы да жалғасады.

– Тырнаушым тырнап алшы, – дегенде, – мен кіммін? – деп келіп тырнап алады. Тағы атын атайды. Тапса, ұтады, таба алмаса, ұтылған есепте және жалғасады.

– Шымшуырым, шымшып алшы, – дейді.

– Мен кіммін? – деп келіп шымшып алады.

– Түйгішім, түйіп кетші, – дегенде.

– Мен кіммін? – деп түйіп кетеді.

Сөйтіп, адамның атын тапқанша ойын жалғаса береді. Егер де таба алмаса, көзін ашып, «ал енді кім екенін айт» деп рұқсат береді. Осы кезде атын тауып кетсе, аты табылған адам ортаға шығып өнер көрсетіп болған соң, көзі байланып ойын жүргізледі. Таба алмаса, көзі байланған адам алдымен өнер көрсетіп беріп, тағы көзі байланып ортаға тұрғызылады. Осы арқылы адамдардың сезгірлігі мен тапқырлығын арттырып, есте сақтау қабілетін күшейтуге болады.

Шарт: ойнаушылар анайылық жасап, қатты тырнап, шымшып алуға немесе ұруға болмайды.

Ойын көрушілер ортаға шыққандардың атын айтпауы керек. Айтып қойса, сол адамның көзін байлап ортаға шығаруы тиіс. Көзі байлаулы адам аралықта адамдардың атын тауып кетсе, ойын сол жерде кідіріс жасап, жалғастырылады.

Қол соқпақ

Қыз-бозбаланың жиын-той кезінде үйде отырып қызықтайтын ойыны.

Ойынға бірнеше адам қатыса алады. Ойын бастаушы қолына ширатылған орамал алып, дөңгелене алқа-қотан отырысқан жастардың ортасына шығады да, күтпеген жерден бір ойыншыға «қолыңды тос» деп бұйырған кезде, ол дереу алақанын тосады. Сонда ойын жүргізуші «орамал қайда» деп алақанға орамалмен тартып жібереді. Жазаланған ойыншы бір ауыз елең айтып не күй тартып беріп «орамал ана отырған түгеншеде» деп өзі қалаған ойыншыны көрсетеді. Бұл шартты тез орындай алмаса, алақанға тағы да бірнеше рет ұрып жібереді. Ойын осылай жалғаса береді.

Қазан доп (1)

Қазан доп жастардың сүйіп ойнайтын ойындарының бірі (допты сиырдың жүнінен жасайды).

Қазан доп ойнаушылар доп қанша болса, сонша шұңқыр қазып, қазан жасайды. Қатар тізіліп, қазылған қазанның айналасынан 15 адымдай (диаметрі) шеңбер сызылады да, шеңберден алыстығы 30 адымнан келетін екі жағына екі сызық тартылады (шеңберге таяу қосымша сызық сызылады). Ойын бастаушы допты қазанның басынан домалатып қоя береді. Әркім өз қазанының қасында тұрады. Доп домалап қазандарға түсіп шығып жүріп, бір қазанға

барып тоқтайды. Доп кімнің қазанына түссе, сол адам допты алып, қасындағыны ұрады. Ұрушы шеңберден шықпайды. Қашушыларды қосымша сызықтан өткенше ұру керек. Ұра алмай қалса, қашып кеткендер қайта қазан майданына кіруге әрекеттенеді. Осы кезде, ұрушы қосымша сызықтың ішінде жүгіріп жүріп ұруына болады. Ұра алмаса, өзі өнер көрсетіп ойын бастайды. Ұрып кетсе, доп тиген бала өнер көрсетіп барып доп бастайды. Ойын осылайша жалғаса береді. Қазан доп ойыны тез, әрі елгезек болуды талап етеді.

Қазір қазан доп ойнауға едәуір қолайлылық туылды. Өйткені резина доптар домалатуға, ұруға, ұстауға өте ыңғайлы, сиыр жүнінен жасалған доп біркелкі болмайды. Әрі ауыр болып ұрғанда қатты тиеді.

Қазан доп (2)

Ойынға қатысушылар жазық алаңға жиылып келіп үлкен дөңгелек шеңбер сызады да, дәл ортасынан тереңдігі 10 сантиметрдей шұңқыр қазады. Бұл қазан – шұңқыр. Шеңбер сызық пен шұңқырдың аралығы жарты метрдей болуға тиіс. Ойынды бес-алты ойыншы ойнай береді. Әр ойыншы өзіне ұзындығы бір жарым метрге жуық, ұшы қайқылау таяқ әзірлейді. Үлкендігі орташа доп пайдаланылады. Ойынды жүргізушілер қазан шұңқырдың сыртындағы шеңбердің бойымен аралығы 2-2,5 метрдей қашықтықта өздеріне кішкене ұя қазады да, таяқтарының ұшын соған тіреп тұрады. Жеребе бойынша бір ойыншы доп ойнаушы болады. Ол допты қазан шұңқырға түсіруге айла іздейді. Басқалар қазанды қорғайды және өзінің ұясын доп айдаушыға алдырмауға тырысады.

Егер 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 қатысушылардың саны көп болса, бірнеше доп айдаушы белгіленеді.

Бұл ойынның екінші түрі «Қыз доп» деп аталады. Бұл көбінесе қысы ұзақ, қары қалың түсетін шығыс пен солтүстік облыстарда қыста 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 қатысушылар 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 қойып 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, ойында бір-ақ доп қуушы тағайындалады. Ойын жастарды бір ортақ мақсатқа жұмыла білуге, ұйымшылдыққа баулып, таза ауада дем алып, денсаулықтарын жақсартуға, қимыл-әрекетке жаттықтырады.

Хан жақсы ма (1)

Қазақтың ұлттық ойын-сауығы, шілдеhana, қыз ұзату, келін түсіру сияқты думанды кештерде ойналады.

Ойын ережесі бойынша думаншылар арасынан хан мен уәзір сайланады. Хан уәзіріне «халқымнан хан жақсы ма?» деп сұра деген бұйрық береді. Уәзір ойыншыларды жағалай жүріп біртіндеп сұрап шығады. Бұған «хан жақсы», «мәз емес», «жаман» деген секілді

сөзбен немесе «хан былай» деп ұрғыштап, келемеж етіп жауап беруге де болады.

Ойыншылардың қайтарған жауабы мен қимыл-әрекетін уәзір бұлжытпастан ханның өзіне жасап көрсетеді. Өз кезегі келгенде, хан өзін мақтағандарға «жаза» бұйырады.

Екінші ойын айналымында хан: «халқымның кімнен қорлық, кімнен зорлық көргенін сұра» деп тапсырады. Уәзір ойыншыларға жекелеп сұрақты қайталайды. Ойынға қатысушылар думанды қызықтырақ ете беру үшін жігіт қыздан, қыз жігіттен көрген «қорлық-зорлығын» айтып шағынады. Шағымшылардың сөз саптасына орай хан әмірін беріп, бітімге келтіреді. Мысалы жігіт: «Сәуле екі алмамды ұрлап алды, соны өзіме қайтарсын немесе өзінікі екенін дәлелдесін» деген секілді шағым айтады. Хан даушыларға: «өзара келіссін», «айыбын төлесін», т.б. әмір береді. Жаза қолданады, әмір мен жаза күлкі тудыру мақсатымен түрліше үкімге орайластырылады.

Хан жақсы ма (2)

Кешкілікте қыз-бозбалалар бір үйге жиналып, ойнайтын ұлттық ойынның біз көріп жүрген бір түрі.

«Хан жақсы ма?» ойынын ойнау үшін айнала отырып, ішінен хан және уәзір сайланады.

Хан сайланып таққа отырған соң, уәзір ортаға шығып, ойыншыларға: «Хан сайланып таққа мінді, уәзір сайланып атқа мінді, ханға қандай талаптарыңыз бар?» – дейді. Ойыншылар: «Біз ерігіп-зерігіп қалдық, ханымыз бізге көңіл көтеретін бір ойын тауып берсін», – дейді. Осыдан кейін уәзір ханның алдына барып:

– Ханиеме дат, – дейді.

– Датың болса, айт.

– Еліңіз ерігіп-зерігіп қалдық, хан бізге бір ойын тауып берсе, – дейді.

Хан ойланып отырып:

– Жарайды, онда «Хан жақсы ма?» деген бір ойын бар, халқым ерігіп-зерігіп қалса, соны ойнасын, – дейді.

Уәзір ойыншыларға біздің ханымыз сіздерге «Хан жақсы ма?» деген ойын бар, соны ойнасын деді, – деп жариялайды да, ханның оң жағынан бастап:

– Хан жақсыма?

– Хан жақсы.

– Хан қандай кісі?

– Хан мынадай кісі, – деп бас бармағын шығарады. Уәзір ханға барып: «хан жақсы кісі, мынадай деді», – деп бас бармағын көрсетіп тағы келіп жалғастырып:

– Хан жақсы ма?

– Хан қандай кісі? – дейді.

– Хан жақсы, хан мынадай кісі, – деп уәзірдің құлағын созып көрсетеді.

Уәзір ханға:

– Хан жақсы, мынадай кісі деді, – деп ханның құлағын созады.

Уәзір ханға ойыншылар өзіне не айтып, нені істесе, бұлжытпай соны айтып, соны істейді (шымшыса шымшиды, сипаса сипайды). Уәзір бір айналып ханның өзіне келгенде:

– Мен уәзір болғалы, Сіз хан болғалы, кімнен қорлық, кімнен зорлық көрдіңіз? – деп сұрайды. Сонда Хан:

– Мен хан болғалы, Сіз уәзір болғалы елім мені қорғады, мен қорлықты тек мынадан көрдім, – деп өзі хан сайлағысы келген қалаған біреуін, не қолы батып кеткен біреуді ұстайды да хан сайлап, өзі уәзір болып алдыға шығады. Егер уәзір ойыншылардың айтқан сөзін айтпаса, істегенін артығымен істеп батырса, онда хан: «Елімнен қорлық-зорлық көрмедім, қорлықты сенен көрдім» деп уәзірдің өзін сайлайды. Кімде-кім хан болса, әуелгі ханның орнына отырады да, хан уәзір болып ойынды жалғастырады.

Жүзік тастау

Жүзік тастау ептілікке, шеберлікке, тездікке дағдыландыратын ұлттық ойындардың бірі.

Жүзік тастау ойынын кешкіліктерде үйде отырып ойнайтын ойын. Жүзік тастауды ойнау үшін айналып, жақын-жақын отырады да, ойын бастаушы жүзік, не түймені алып, екі қолын беттестіріп алақанына салып (ойнаушыларда алақандарын беттестіріп, қолдарын алдыға созып отырады), оңнан солға қарай жүзік тастауды бастайды. Жүзік тастаушы қолын ойнаушылардың екі алақанының ортасынан жоғарыдан төмен қарай өткізіп отырады да, қалаған біреуіне тастап кетеді. Түгел айналып, өз орнына келгенде «әмір тұт» дейді де екі алақанын ашады. Сонда жүзік қолыңда қалған ойыншы өте тездікпен орнынан ұшып тұруы керек. Егер орнынан тұрып кете алмаса, оң жағында аңдып отырған ойыншы ұстай алмаса, онда ұтылған боп, өлең айтып, би билейді. Орнынан тұрып кеткен ойыншы жүзік тастаушы болады. Орнынан тұра алмай ұсталып қалса, ұтылған болып, өнер көрсетіп барып, онан соң жүзігін тастайды.

Көңіл бөлетін істер: жүзік тастаушы – жүзікті кімге тастағанын сездірмей шеберлікпен тез тастауы керек. Сездіріп алса, өзі ұтылған есептелініп өнер көрсетеді. Жүзік тастау ойынында оң жақтағы бала сол жақтағыны аңдып отырады. «Әмір тұт» деуден бұрын ұстауға немесе тұрып кеткеннен кейін ұстауға болмайды.

Сақина жасыру

Бұл ойын жасөспірімдер арасында ойналады. Ойынды өткізу үшін басқарушы және сақина іздейтін кезекші белгіленеді. Қалған ойыншылар дөңгелек шеңбер бойымен отырады да, алақандарын тізелерінің үстіне ашып қояды. Ойын жүргізуші жұмған алақанының ішіне сақина салып, әр ойыншының қолына өз қолын тигізіп жүріп, ретін тауып, әлгі сақинаны байқатпай біреуінің қолына тастап кетеді.

Басқарушы жұмулы қолын әрбір ойыншының қолына салған сәтте, ол алақанын жылдам жаба қояды. Сақина жасырылғаннан кейін, ойын жүргізуші алдын ала белгіленген кезекшіден «Сақинам кімде?» деп сұрайды. Кезекші сақинаның кімде екенін табуы керек. Егер кезекші сақинаның кімде екенін дұрыс тапса, онымен орын ауыстырады, ал егер таба алмаса, өлең айтып, би билеп, т.б. өнер көрсетеді де, өз қызметін қайта жалғастырады.

Ақшамшық

Ойын жүргізуші ойыншылардың арасынан бір кісі өтетіндей етіп дөңгелете отырғызады да, ортаға шығып өзі екі алақанын беттестіре ұстайды. Ойыншыларға да солай істеуді тапсырады. Содан кейін алақандарының арасындағы сақинаны ойыншылардың біріне тастау үшін айнала жүгіріп, бәріне сақина тастаудың белгісін жасайды. Алайда, ол сақинаны білдірмей біреуге ғана тастайды. Сақина жасырылған адам да оны басқаларға байқатпауға тырысады. Ойын басқарушы түгел айналып шыққан соң ортаға келіп: «Ақшамшығымды бер!» – деп дауыстайды. Сонда сақинаны алған ойыншы орнынан атып тұруы керек. Әрбір ойыншы оң жағында отырған көршісін бағады, сондықтан сақинаның онда барын білсе орнынан тұрғызбауға тырысады. Ал сақинаны алған ойыншы білдірмей тұрып кетсе, өзі жаза тартады, ол тұра алмай қалса айыпкер көпшіліктің ұйғаруымен өлең айта ма, би билей ме, домбыра тарта ма – әйтеуір бір өнер көрсетіп жазасын өтеуге тиіс (көпшіліктің ұйғарымымен қарсыласуға болмайды).

Содан кейін ойын қайта басталып, әрмен қарай жалғаса береді.

Доп тебу

Бұл ойын ашық күндерде жазық далада немесе спорт алаңдарында ойналады. Ойнаушылардың саны үштен жоғары бола

береді. Қатысушылар алаңға жиналып болған соң, жеребе-таяқ ұстасады, жеңгені допты қорғаушы болады. Ойнаушылар оны айнала қоршап тұрады. Қорушы ортадағы допты басқалардан қорғап, оны айналып жүреді. Ойынның тәртібі бойынша допты тек аяқпен қорғайды. Әрбір ойнаушы оны тебе қашуға тырысады.

Ал ойнаушылардың бірі допты тебуге ұмтылған кезде оған қорушының аяғы тиіп кетсе, ол қорғаушы болып қалады да, доп қорғаушы әлгі ойнаушының орнына шығады.

Егер ойнаушылардың бірі теуіп шеңберден шығып кетсе, қашқан доп қорушы қуып жетіп, оны ажыратып алғанға дейін басқа ойнаушылар кезек-кезек біріне-бірі теуіп тастағаннан кейін ойнаушылар бұрынғы орнына келіп жетуге тиіс. Осы кезде қорушы ойнаушылардың бірін доппен ұруға тырысады. Егер ол допты тигізе алса, қорушы болады. Доп тиген ойнаушы да оны ала сала қашып бара жатқан ойнаушылардың бірін шеңберге жеткенше ұрып үлгеруі керек. Егер оған да доп тисе, ол да басқа біреуді ұрып қалуға тырысады. Егер ешкімді ұра алмай калса, сол ойнаушы доп қорушы болып, ойын қайта басталады. Қорушы ешкімге допты тигізе алмаса, қашан біреуді ұрғанға дейін қорушы болып қала береді. Ойын ұзаққа созылмас үшін мерзімді уақыт белгілеп, кезекпе-кезек орын ауыстырып отыруға да болады.

Жамбас сипар

Бұл да кешкілікті отырыстарда ойналатын көңіл ашу ойындарына жатады. «Жамбас сипар» қазіргі күнде көбірек айналып жүрген ойындардың бір түрі, бұл ойынды ойнау үшін қатар отырғандар алдымен бір шеттен бастап, 1, 2, 3, ... деп санауы керек. Санау реті жетінші адамға келгенде (кейде ойынға қатысқан адамдардың азкөптігіне байланысты белгіленеді), ол адам жеті деп санамастан, үнсіз ғана жамбасын сипай ұрып қояды. Егер жамбасын сипамай жеті санын айтып қойса немесе мүдіріп қалса, онда жаңылған есептеліп, өнер

көрсетуге борышты болады. екінші рет ойын тәртібінен жаңылып ойын көрсеткен осы адамнан 1, 2, 3, ... деп басталып, тағы бір жеті адамға барғанда жоғарыда айтылған тәртіп бойынша үндемей жамбасын сипайды. Осы ойын тәртібі бойынша жалғаса береді. Ойынға қойылатын талаптар анық әрі тез айтылуы керек. Әсіресе 7-орында тұрған адам сан ағынымен 7-орынға келгенде өзін «жеті» деп санап қалудан қатты сақтануы қажет. Өйтпегенде оңай жаңылыс туады. Жетінші орыннан басқа орындағылар алдын ала секем алып, қол шошайтатын не жамбас сипайтын болса, ол да жаңылысқа кіреді.

Үлкен қарбыз бен кішкене қарбыз

Кешкілікті отырыстарда ойналатын жаңылтпаштардың бір түрі. Бұл ойын бір шеттен бастап, рет тәртібі бойынша орындалады. Ойын бастайтын адам «үлкен қарбыз» деп қолымен үлкен қарбыздың сұлбасын көрсеткенде, ойынға қатынасұшы адамдар керісінше «кішкене қарбыз» деп қолымен кішкене қарбыздың сұлбасын көрсетуі шарт.

Егер ойын бастаушы «кішкене қарбыз» деп соның белгісін көрсетсе, ойынға қатысұшылар «үлкен қарбыз» деп мұның керісін көрсетуі керек. Қарбыздар осы ретпен алма-кезек ауыстырылып отырғанда кейбіреулер байқаусызда ойын бастаушыға еліктеп үлкен дегенде, «үлкен», кішкене дегенде «кішкене» деп қалуы мүмкін. Осылайша жаңылған адам топ ортасында өнер көрсетуге борышты болады. Келесі жолғы ойынды борышын өтеген осы адам бастайды. Ойын осы тәртіп бойынша жалғасып отырады. Мұнда да «үлкен», «кішкене» деген сөздер тез айтылуы, ал ойынға қатынасұшыларда оған дер кезінде сәйкесуі талап етіледі.

Бір тал ши

Кешкіліктегі отырыста, жастардың бас қосқан жерлерінде өнер көрсетіп, қызықтайтын ойынның бір түрі.

Бұл ойынды ойнаушылар тегіс отырады да, барлығына ортақ үкім жүргізетін бір адамды сайлап ортаға шығарады. Ол адам ортаға отырып, бір тал шиді алып шаншып қойып, басын тұтатады (бұрын шиді қоламтаға көсеп алып, от жағып шаншып қоятын, қазір әр жолы бір тал сіріңке шиі жағылса да болады). Ши жанып болған соң өшкен шидің жанған жеріндегі шоғы күлге айналып, сол күл бір жағына қарай қисайып барып жығылады. Осы шидің басы ойынға қатынасушылардың ішінде кімге қарай жығылса, сол адам домбыра шертеді, ән айтады, би билейді. Қалайда бір өнер көрсетеді. Егер ши басқарушының өзіне қарай жығылса, өзі бас болып ойын көрсетеді.

Дауыста, атыңды айтам

Қазақтың ұлттық ойындарының бірі – «Дауыста, атыңды айтам» ойыны. Бұл – жастар кешінде ойналатын қызық ойындардың бірі. Ойынға көз байлайтын орамал және ұзындығы бір, бір жарым метр таяқ керек. Ойынға қатысушылардың саны шектелмейді. Ойнаушылардың саны көп болса, ойын соғұрлым қызықты болады.

Ойнаушылар қол ұстасып, шеңбер бойымен дөңгелене тұрады. Шеңбердің сыртына шығарып бір ойыншының көзін байлайды да қолына таяқ ұстатып, шеңбердің ішіне кіргізеді. Көзі байлаулы ойыншы шеңбердің ортасына келген соң, қолындағы таяғын өзіне қарсы тұрған ойыншылардың кез-келгеніне ұсынады да «дауыста, атыңды айтам» дейді. Таяқтың екінші басынан ұстаған ойыншы атын біліп қоймас үшін даусын өзгертіп үн қатады. (Шеңбер бойында тұрған ойыншылар белгілі бір бағытпен үнемі қозғалыста болады, тек ортадағы көзі байланған ойыншының таяғы бір ойыншыға тиген кезде ғана бір орында тоқтап тұрады). Көзін байлаған ойыншы таяғының кімге тигенін дәл тапса, сол ойыншымен орын ауыстырады. Таба алмаса, келесі ойыншыға ұсынады, оны да таба алмаса, үшіншіге ұсынады. Осылайша ол үш ойыншының атын атайды. Олардың атын анықтай алмаса, көзі шешіліп, сол ортада тұрған

бойында көпшіліктің ұйғарымымен өнер көрсетеді. Болған соң көзі қайта байланады да ойын жалғаса береді.

Белбеу тастау (1)

«Белбеу тастау» ойынына жиналғандар дөңгелене шеңбер бойына отырады. Жүргізуші шеңбер сыртында белбеуді қолына ұстап жүгіре басып айналып жүреді де, өзінің көңіліне жаққан ойыншысының артына білдірмей тастауға тырысады (егер ол біліп қойса тастамау керек). Жүргізуші білдірмей тастап кетсе, шеңберді айналып қайтып келіп, белбеуді алады да, артында белбеу жатқан ойыншыны «Орныңды тап» деп белбеумен ұрады. Сөйтіп, шеңберді айналдыра қуалап, қайтып орнына келгенше соғады. Ал ойнаушы белбеуді артына тастап кеткенін біліп қойса, белбеуді ала салып, ойын жүргізушінің өзі босатқан орынға жеткенше қуалайды. Ойын осылай жалғаса береді.

Белбеу тастау (2)

Ойнаушылар теңдей екі топқа бөлінеді де, арасы 15-20 қадамдай жердегі екі сызықтың бойына қатарласа тұрады. Жүргізуші бірінші топтың ойыншыларының біреуіне қолындағы орамалын береді. Ол барып екінші топтың ойыншыларының артқы жағынан жүгіріп өтеді де, өзі қалаған бір ойыншының артына орамалын қалдырып, өзі кері қарай жүгіреді. Орамалды алған ойыншы қашқан ойыншы орнына жеткенше қуып жетіп арқасынан ұрып үлгерсе, қарсыласымен бірге өз тобына келеді, ал қуып жете алмаса, онда сол қарсыласының тобында қалады. Бұдан кейін кезек екінші топқа беріледі. Осылайша ойын барлық ойнаушы орамалды бір-бір реттен тастап шыққанша жалғаса береді. Ойынның шарты бойынша, қарсыластар тобынан ұтылып қалғандар өз тобында тұрған кезде кезегі келіп орамал тастап үлгермесе, онда міндетті түрде оған келген тобында орамал тастауға мүмкіндік беріледі.

Айгөлек (1)

Айгөлек – ұлттық ойын. Айлы кеште, далада өтеді.

Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Олардың сандары да, жас шамалары да бірдей болулары керек. Екі топтың екеуінің де бастаушысы болады. Аралары 10-15 метрдей жерде қол ұстасып қатарласа тұрған осы екі топ біріне-бірі сөз тастап, күш көрсетіп, өнер жарыстыра бастайды. Екі жақтың ойын бастаушылары орталарынан бір қыз бен бір жігітті шығарып, олардың қолына бір ақ тас, бір қара тас береді. Олар екі тасты ешкімге көрсетпей, ұсына қысып тұрады да: – Сен қай қолдағы тасты қалайсың? – деп сұрайды. Бастаушылардың біреуі: «Оң қолдағы тасты қалаймын», – дейді, екіншісі сол жақ қолдағы тасты алады. Қайсысында ақ тас болса, сол ойын бастайды.

Айгөлек-ау, айгөлек,
Айдың жүзі дөңгелек.
Күші мығым, қуатты,
Екпіні желде йөршіген
Шепті бұзар ер керек.

Екінші топ:

Айгөлек-ау, айгөлек,
Айдың жүзі дөңгелек,
Күші мығым, қуатты,
Екпіні желдей өршіген
Саған қандай ер керек? – дейді.

Алдыңғы топ:

Айгөлек-ау, айгөлек,
Айдың жүзі дөңгелек,
Күші мығым, қуатты,
Екпіні желдей өршіген
Бізге пәлен ер керек, – деп бір ойнаушының атын атайды.

Ол тобынан шығып, бір-екі адым ілгері басып:

Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Сайысқанда саспайтын,

Самала күнге бастайтын,

Пәлен деген ер шыққан,

Топ бұзуға мен шыққам, – деп сол жүгірген бойы қарсы топты жарып өтпек болады. Ол екпінді, күшті болса, топты жарып өтіп, өзі қалаған бір қызды, не бір жігітті жетектеп өз тобына алып келеді. Егер ол топты жарып алмаса, сол топта өзі қалып қояды. Ендігі шақыруды екінші топ бастайды. Сөйтіп, ойын созыла береді, ойында дәрекілік көрсетуге, жұптасқан жұдырықты жүгіріп келе жатқан ойыншыға қарсы қоюға болмайды. Жүгірген ойнаушы да ойын ережесін сақтауға тиіс.

Айгөлек (2)

Ойын кең алаңда өткізіледі. Ойыншылар саны мен жас шама-сына қарай екі топқа бөлінеді де, арасы 15-20 метрдей жерде қол ұстасып қарама-қарсы тізбек құрайды. Ойын жүргізуші екі топтың біреуіне кезек береді. Олар барлығы қосылып төмендегі өлеңді айтады:

Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Теміршіден дем шығар,

Үзеңгіден тер шығар.

Ақтерек пен көктерек,

Бізден сізге кім керек?

Екінші топтың ойыншылары былай деп жауап береді:

Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Теміршіден дем шығар,
Үзеңгіден тер шығар.
Ақтерек пен көктерек
Бәленше атты қыз керек.

Шақырылатын баланың не қыздың атын атайды. Қарсы топтан шақырылған қыз не бала тізіліп тұрған топтың әлсіз жерінен үзіп өтуге тиісті. Егер ол үзе алмаса, онда сол қатарда қалады, ал үзсе – онда өзі қалаған ойыншының бірін өз тобына ала кетеді. Ойын аяқталғаннан кейін екі жақтың ойыншылары саналады, қай жақ көп болса, сол топ ұтқан болып есептеледі.

Көрші ойыны (1)

Көрші ойынын үлкен бөлмеде, көгалды таза ауада өткізуге болады. Ойыншылар саны 10-нан 30-ға дейін болуы керек. Ойыншылар дөңгеленіп, екі-екіден шеңбер құрып отырады. Тағы бір адам ортаға шығып, жұп болып отырған ойыншылардың бір жұбына келіп, «Көршіңмен татусың ба?» – деп сұрайды.

Егер сұрақ қойған жұптың біреуі «Көршіммен аразбын» десе, онда сұрақ қоюшы адам оның қасындағы көршісін орнынан тұрғызып, соның орнына өзі отырады. Орнынан тұрған адам ортаға шығып, басқа бір жұптан ілгерідегідей: «Көршіңмен татусың ба?» деп сұрап, ойынды соза береді.

Ал егер ойыншы көршісімен «татумын» деп, қасында жұп болып отырған серігін жібергісі келмесе, онда сұрақ қоюшы адам оны жазалайды. Ол ән салады, би билейді, болмаса әңгімеден, поэмадан үзінді айтып береді. Осылай етіп, ол көршісін алып қалады. Егер ойыншы бұл тапсырманы орындай алмаса, өз орнын сұрақ қоюшы адамға береді де өзі соның міндетін атқаруға кірісіп ойынды қайтадан бастайды. Сөйтіп, ойын осылайша созыла береді.

Көрші ойыны (2)

Ойын көпшілік жағдайда жастардың ойын-сауық кештерінде ойналады. Ойнаған кезде көрші болып бір жігіт, бір қыз қатар отырады. Ойынға қатысушылардың біреуі көршісіз қалады. Жүргізушінің мақсаты – серіксіз тақ қалған ойыншыға көрші іздеу.

Жүргізуші тақ ойыншыдан:

– Сіз кімнің көршісін қалайсыз? – деп сұрайды. Ойыншы:

– Маған бәленшенің көршісі керек, – деп, өзі қалаған ойыншының көршісіне бағыт сілтейді. Ойын жүргізуші аталған көршілерге келіп:

– Көршіңізбен аразбысыз-татумысыз? – деп сұрайды.

Егер «аразбын» десе, көршісі серіксіз қалған ойыншының қасына барып көрші болады. Ал егер «татумын» десе, татулығын көрсете жаза арқалап, тақ ойыншының талабы бойынша көпшілікке өнер көрсетеді.

Ойын барысында тақ ойыншы өзіне көрші тауып алса, соның нәтижесінде серіксіз қалған келесі бір ойыншы өзіне көрші іздеуге кіріседі. Осылайша ойынның соңында отырғандардың бәрі түгел дерлік тату көршілерге айналады.

Кім шертті?

Ойыншылар екі бөлініп отырып болғаннан кейін, әр топ өздеріне бастық сайлайды.

Әр топты басқарушы өз тобының ойыншыларына барып құлағына сыбырлап, жеке-жеке жасырын ат қояды. (Мысалы, Марат, Болат, Асқар, Серік деген сияқты). Жасырын аттарды айтып болғаннан кейін бастықтар өз орнына келіп отырады. Бір топтың ойыншылары екінші топтың ойыншыларының атын білмеуге тиіс. Сөйтіп, барлығы тегіс жайласып болғаннан кейін бірінші топтың бастығы екінші топқа келіп: «Сіздерден бір «жүйрік» сұрай келдім» – деп топты ажыраттады.

Екінші топтың бастығы, «Таңдағаныңызды алыңыз», – дейді. Әлгі таңдаушы ойнаушылардың ішінен көңіліне ұнағанының көзін екі қолымен басып тұрып, өз тобындағы ойнаушылардың бірінің жасырын атын атап шақырады. Ол қай жерден жүріп жеткенін білдірмей, ептеп басып келіп, көзі басулы тұрған ойыншының маңдайына шертіп кетеді. Мұны сездірмес үшін ойыншының көзін қолымен басып тұрған басқарушы шертуші адам отыра бергенде, «Сілкін» деп өз тобына бұйрық береді. Осы бұйрық бойынша олардың барлығы да үстін қағынып, сілкініп, жайласып отырады.

Мұнан соң бастаушы қасындағы ойыншының көзін ашады да: «Кәне, кім шертті?» деп сұрайды. Жаңағы өзін шерткен адамды ол табуға міндетті. Егер ойыншының атын атап, көрсетіп берсе, ол шертуші адамды өз тобына қосып алады. Ал кімнің шерткенін таба алмаса, онда өзі ол айтқан «жүйрік» болып, көрші топқа кете барады.

Енді бірінші топтың бастаушысы екінші топқа барып, жаңағы сөзді айтып, біреудің көзін басады, өз тобы ойыншыларының бірін жасырып атымен атап шақырады. Ойын жоғарыда айтылған тәртіп бойынша жүріп отырады.

Сөйтіп, ақыры екі топ бірін-бірі ұтып алады. Мұнан кейін ойын қайта басталады.

Жылдырт-жылдырт

Бұл ойынды орындыққа алқа-қотан отырып ойнайды. Қатысушылар 10-15, кейде одан да көп болады. Ойын бастаушы шеңбердің ортасына отырып алып, қалтасынан не жүзік, не күміс ақшаны алады да, оның ерекше белгісімен ойыншыларды таныстырады, не сол жерде белгі салады. Содан соң отырған ойыншыларға ойын тәртібін түсіндіреді: – Бәрің де екі алақандарыңды бір-біріне қабыстыра ортасын қуыс етіп алға созыңдар. Егер 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 көршінің қолына тиістір. «Жылдыртпаны» тап сол бірінші жолда өткізбей, оны бірекі рет жаңылдырып барып өткізуге болады. Бәрің де қол тиістірген уақытта «Жылдырт-жылдырт» деп дауыстап айтып отырасыңдар.

Ортадағы ойыншы «тапқыр» деп аталады. «Тапқыр» үнемі бақылап, болжап отырып, «Жылдыртпаны» ұстап алу керек. «Жылдыртпаны» алақанының қуысына салып алып, бастаушы «Жылдырт-жылдырт» деп, бір ойыншыдан бастайды да, өзгеге байқатпай өзі қалаған біреуге қалдырып кетеді.

Ендігі жерде барлық ойыншылар «жылдырт-жылдырт» деп, қолдарын екі жағындағы көршілеріне кезекпе-кезек тиістіріп, қайтып алып отырады да, оны сездірмей солардың біріне өткермелей береді. «Жылдыртпаның» үнемі оңға қарай ауысып отыруы шарт. «Тапқыр» тауып алуға тырысады. Егер 6-7 айналғанға дейін таба алмаса, бір бала: «жылдырт-жылдырт, жылдырт та қымқырт. Отыра қалдық, жым-жырт!» дейді де, бәріжым-жырт бола қалады. «Тапқыр» ойнаушылардың сырт көрінісі мен бет бейнесін болжап отырып, өзінше сезікті 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» болады. Бұдан арғы ойынды сол «Тапқырдың» өзі басқарып, өзі жүргізеді.

Өлең, жұмбақ, жаңылтпаш айта алмайтын ойыншы не сиыр боп мөңіреді, не жылқы болып кісінейді, болмаса басқа бір тапсырма орындайды.

Үйімнің үстіндегі кім?

Ойынды ойнау үшін қатысушылардың бірі жұдырығын түйеді де, үстелдің үстіне қояды, оның үстіне 2, 3, 4, 5-ші ойыншылар да өздерінің бір-бір жұдырықтарын қояды. Бірінің үстіне бірі қойылған жұдырықтар бірнеше қабат үй сияқтанып биіктей түседі. Егер ойын-

шы 2-3-ақ адам болса, әр ойыншы екі жұдырығын өзара аламастыра 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 іште тымпи» – деп қолдарын алады да, тым-тырыс бола қалады. Кім бұрын күліп қойса, сол ұпай төлейді.

Ұпайдың тәртібі – күліп қойған ойыншының алақанын жазып, білегінен ұстап отырады да:

– Кімнің үйіне қондың? – деп сұрайды. Күлген бала тез өзі білетін үйлерінің ішінен ең шағын басты 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.

Кім түртті?

Жаздыгүні жастар ауылдың сыртына шығып, ойнап-күліп көңілдерін көтереді. Өз арасынан беделді біреуді ойын басқарушы етіп белгілейді. Ол келген адамдардың бәрін қатарластыра отырғызады. Сонан кейін оларды қайтадан біртіндеп тұрғыза береді. Мұнан соң басқарушы қалаған бір ойыншыны ұстайды да оның басын төмен иіп еңкейтіп, екі қолымен иығынан басып тұрады. Сонда ол төңірегін мүлде көре алмайды.

Бұл кезде ойынға қатысушылардың бәрі жабыла барып, оны кезек-кезек түртіп қалады да, тым-тырыс тұра береді. Ал басқарушы одан: «Сені кім түртті? – деп сұрайды. Егер ол бірінші болып түрткен ойыншының атын дәл атаса, түрткіден босатылады да, аты аталған адам оның орнына келеді.

Егер ол алғаш түрткен ойыншының атын дәл басып атай алмаса, бір ауыз өлең айтып, жазадан құтылады. Түрткен ойыншының атын таба алмаса және өлең де айта алмаса, екі қабаттап есілген сүлгімен бес рет соғылады немесе басқа жаза тартады. Ойын қайталанып, жалғаса береді. Ойын жастарды сезімталдыққа баулиды, өнерпаздық, шығармашылық қабілеттерін дамытады.

Тепкіш

Тепкіш ойынының түрі көп болып, дене шынықтыруда маңызды рөлі бар. Тепкіш ойнаған адамдардың қаны тарап, өне бойы жіпсіп, денесі жадырап, ойы сергіп қалады.

Тепкіштің ең жақсысы тымпырдан жасалғаны болып, бұған өткізетін қыл текенің сақалы мен мойын жүні. Егер ол болмағанда ешкінің сақалы мен мойын жүні болса да болады. Тымпырдан нығыздап өткізілген жүннің түбі күйдіріліп, ортасынан тең жарып, малақайдың төбесіне салып басқа киіп жатылдырса жақсы болады. Сырмақтың, тастың астына басып жатылдырғанның кейде дұрыс жатылдырылмай, жақсы болмай қалады.

Тепкіш ойнауда дара ойнаса да (нақ тепкішшілер ойнағанда, өз өнерлерін көрсету үшін жекпе-жек ойнайды), одақтасып ойнаса да болады.

Бастасуда бір аяқты жерге тигізбей теуіп бастасады. Кімнің саны көп болса, сол бас (тең болса қайта жеңіседі) болып, қалғандары тапқан сандарына қарай кезек алып ойнайды. Тепкіште санды ақылдасып белгілейді. Теуіп те жарысады. Калламен де жарысады. Екі аяқпен тепсе де, калла шығарса да болады.

Калла атуда – қайырып ату, қайырмай ату, жұптап ату (қайырмай екі, қайырып екі атуды жұптап ату дейді) қатарлы атулардың қайсы түрімен жарысса да болады.

Орда

Ойын тек айлы түні ойналады. Ойын кең алаңда, шөбі шүйгін көгалды, шилі жерде өткізіледі. Ойынға ірі түліктің жілік сүйегі керек. Ойынға жиналғандар екі топқа бөлінеді. Әр топ өзіне басшы тағайындап алады. Оның бір тобында сүйек болады. Екі топқа ортақ көмбе белгіленеді. Оны «Орда» деп атайды.

Сүйегі бар топтың басшысы сүйекті алыстата лақтырады. Қалғандары сүйекті іздеп кетеді. Сүйекті тауып алған ойыншы «Сүйек менде» деп ордаға қарай жүгіреді. Қарсы топтың ойыншылары оны қуып сүйекті алуға тырысады. Ал сүйек қолында бар топтың ойыншылары оны бірінен-бірі алып қашып бермеуге тырысады. Егер қарсы топ сүйегі бар ойыншыны қуып жетіп сүйекті алса, ол ойыншы да сол топқа өтеді. Ойын екі топтың қайсысының ойыншылары таусылып болғанша жүре береді.

Бұл ойын жеткіншектерді бағдарлай білуге, айла-амалға, жүгіре білуге үйретеді.

Тас, қайшы, тауар

Арнаулы төрт бұрышты сызық сызылып, оны төртке бөліп, екіден алып, екі бала қарама-қарсы тұрып ойнайтын балалар ойыны.

Ойнаған кезде екеуі бір уақыттың ішінде «тас, қайшы тауар» деп тез-тез айтып арттарына ұстаған қолын шығарады. Бұл ойында жұдырық – тас, екі саусақтың арасы – қайшы, алақан – тауар болады. Қолды алдыға шығарғанда бір жағынан қайшы, бір жағынан тас шықса, тас шыққан жағы ұтып, өз шақпағына бір сызық сызады. Екінші рет қайшы шығарған бала тас шығарып, тас шығарғаны тауар шығарса және ұтып, сызған сызығына көлденең тартып және бір сызық сызады (бір шақпақ ішінде + формасында екі сызық сызылады). Өстіп ойнау арқылы төрт жол жеңсе төрт сызықпен (екі +) өзінің төрт бұрышты сызығын бітіріп, бесінші ретте қарсы жағының шақпақ сызығының қатарынан бір шақпақ жаңалап сызып алады. Сөйтіп, осы жаңа сызылған сызықты бұрын толтырса ұтқан болып бір ұпай салады. «Тас, қайшы, тауар» ойынында қайшы тауарды, тауар тасты, тас қайшыны жеңеді.

Бәлләй

Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді («А» және «Б»). Ойын үшін ұзындығы бір кездей таяқ пен жұдырықтай доп керек. Екі топтан

екі адам белгіленеді. Содан соң алаң шетіне көлденең сызық сызылады. Қай топтың ойынды бастайтынын анықтау үшін жеребе тартады. Жеребе шыққан топтың ойыншысы таяққа, оның қарсыласы допқа ие болады. Екі ойыншы көлденең сызық бойында біріне-бірі қарама-қарсы қарап тұрады. Аралықтары сілтеген таяқ жетпейтіндей болуы керек. Басқа ойнаушылар алаңға шашырай орналасады. Таяқ ұстаған ойыншыға қарсыласы («Б») қолындағы допты әулетте тастап беріп тұрады. Таяқты ұстаған («А») ойыншы сол кезде әлгі допты жерге түсірмей, алаңға қарай соғады. Басқа ойнаушылар допты қағып алуға тырысады. Ешкім ұстай алмай доп жерге түссе, доп тастап тұрған топтың бір баласы допты қолына алып сөреге дейін:

«Бәллі, бәллі, бәллэй! Бәллі, бәллі, бәллэй!» – деп, дем алмай, жүгіріп баруға тиіс. Сөреге жетпей тыныс алып қойса, қарсы топқа ұпай жазылады.

Егер әуелеп келе жатқан допты бұл топтың ойыншысы ұстап алса да ұпай жазылады. Сол сияқты, «бәллі, бәллі, бәллэй!» деп жүгірген бала тыныс алмай сөреге жетсе, допты соғу кезегі сол топқа өтеді. Таяқ ұстаған ойыншы допты соға алмай қалса да, кезек ана топқа ауысады. Допты тастап беріп тұрған топтың ойыншысы әуелей ұшқан допты қағып алса да таяқ соғу кезегіне ие болады. Осылайша қай топ өз ұпайын көбейтсе, жеңіске жетеді. Ойынды үш-төрт бала ойнай береді. Мұнда әр бала допты қағып ап немесе доп түскен жерден доп соңыңан бала тұрған жерге дейін: «Бәллі, бәллі, бәллэй!» – деп, жүгіріп келіп, доп соғу кезегіне ие болады. Сол кезде бұған дейін доп соғып тұрған ойыншы енді допты тастап берушінің міндетін атқарады. Сөйтіп, доп соғу және тастап беру кезегі жеңіс арқылы ауысып отырады. Ойын жастарды тез жүгіре білуге, дәл соғуға, тыныс алуды реттеп, төзімділікке үйретеді. Жүйке жүйелерін шыңдай түседі.

Жанды дөңгелек

Бұл ойын жазық алаңда, клубтардың үлкен залдарында және дене шынықтыру залдарында ойналады. Гимнастика, тағы басқа спорт түрлерімен шұғылданып жүрген жастарға лайық ойын.

Жеңіл киініп ортаға шыққан ойыншы, екі аяғын өз иығының деңгейіне жеткізе алшаң басып, екі қолын жаза, тік тұрып алады да, жайлап оң жақ қырымен жерге құлай бере оң қолын еденге тірейді. Сол кезде оның саусақтары жазылған сол қолы да жерге тіреле келіп, бөксесі жоғары көтеріледі. Бұл кезде әуелі сол аяқ, одан кейін оң аяқ жерден көтеріліп барып, ойнаушының басынан айнала жерге тіреліп, бүкіл дененің дөңгелей серпілуіне күш береді. Үйреніп алған ойыншылар оп-оңай дөңгелей жөнеледі.

Қап киіп жарысу

Ойын көгалды жазық далада, клуб немесе дене шынықтыру залдарында өткізіледі. Ойын ашық алаңда өткізілгенде оған қатысушылар 50 метрдей жерден сөре жасайды. Ойын залдарда өтетін болса, сөре оның мүмкіншілігіне қарай жасалады.

Жарысатын жердің ені бір жарым метрдей болады және 4-5 қатар жолақ жол созылып қойылады. Жолдың қақ ортасына жарысатын адамдардың санына сәйкес етіп кенеп қаптың аузын ашып қою керек.

Ойын басқарушының пәрмен бойынша сызықтың бірінші басында қатарласып тұрған ойнаушылар жарысып жүгіре бастайды. Жолында жатқан қапқа жетісімен, екі аяғын оның ішіне тығып, тез киіп, екі қолымен жоғары көтеріп, ілгері секіріп жарыса береді.

Мұндағы мақсат – сызықтың екінші басына алдымен жету. Осы тәртіппен ойын қайталана береді. Ойынға барлық талапкерлер кезектесіп қатысады. Бұл ойын әр түрлі тәртіппен өткізілуі де мүмкін.

Тоспа доп

Ойынды бір топ жасөспірім жиылып, не ашық кең далада, не мектеп ауласында ойнайды. Ойынға бір метрдей таяқ, бір кішкене доп керек.

Ойын бастаушы таяқты таңдаған бір жігітке жақын жерден лақтырып береді, ол жерге түсірмей оны қағып алып, таяқтың бір басын жоғары көтеріп ұстап тұрады. Қалған ойнаушылар ұстап тұрған қолдың үстінен таяқты тұтамдап ұстай береді. Бұл жеребе деп аталады. Кімнің қолы таяқтың ең ұшына дәл келсе, сол доп ұрушы, ал оған таяу қолдың иесі доп беруші болады. Қалған ойнаушылар доп ұрылатын өріске барып бытырап тұрады. Бұларды «талаптылар» деп атайды.

Доп ұрушы мен доп беруші аралары 2-2,5 метрдей қашықтықта қарама-қарсы тұрады. Доп беруші «1, 2, 3» деп санайды да, допты тез лақтырып ұрушыға береді. Доп ұрушы оны аспандата, сонымен қатар ұзата қатты ұрады. Осы ретпен үшке дейін допты дәлдеп ұра алмаса, онда ұрушы мен беруші орын ауыстырады. Егер екінші ойыншы да дәл ұра алмаса, онда бұл екеуі «талаптылар» тобына кетіп олардың орындарына жаңадан екі бала келеді.

Осы тәртіппен зымырап ұшқан допты ұстауға «талаптылар» түгел әзір тұрады. Әркім өз тұсына келген допқа таласа жүгіреді де, бұрын ұстаған допты алып, доп берушіге лақтырады. Доп беруші оны жерге түсірмей қағып алады да, ұрушыға тағы лақтырып береді. Бұл жерде доп беруші қағып ала алмай қалса, онда әлгі «талапкер» оның орнына шығады да, бұрынғы доп беруші «талаптылар» тобына барып қосылады. Ойын осылай созыла береді.

Тартыс

Ойын көгалды алаңда, спорт залда ойналады. Спорт залда өтетін болса, еденге кілем төселеді. Ойынға 4-30 адам қатысады. Ойынға тек ер балалар қатыса алады.

Ойыншылар тепе-тең екі топқа бөлінеді, екі-екіден жұптасып тұрысады. Ортаға екі жұп шығады. Бірі екіншісін арқалап алады. Белгі бойынша олар бір-біріне жақындаса бастайды. Мақсаттары: бірін-бірі аударып кету. Тартыс басталады. Егер арқадағы ойыншының бір

жері жерге тиіп кетсе, жеңілген болып есептеледі. Ойынға келесі екі жұп шығады. Олар да осылай тартысады. Ойын жалғаса береді. Қай топ көп аударса, сол топ жеңген болып есептеледі. Артынан ойыншылар бір-бірімен орын ауыстырады. Ойын жастардың дене, білек күшін сомдауға, төзімділікке үйретеді.

Қазан

Ойынды қыс кезінде мұздың үстінде, ал жазда тақыр алаңда ойнауға болады. Ойынға қатысушылардың әрқайсысының басы қайқы қақпа таяғы мен ағаштан істелген домалақ шары болуы керек.

Ойынға қатысушылар үлкен шеңбер сызып, дәл ортасынан бір «қазан» қазады. Ойнаушылардың саны көп болса, шеңбер соғұрлым үлкен болады. Шеңбердің бойымен қатарласа тұрған ойыншылар арасы бір-бір адымдай жерден, яғни әрқайсысы өзінің алдынан «қазан» қазып алып, домалақ ағашын соған салып қояды. Бір ойыншы шеңбердің ортасындағы бос «қазанды» күзетіп тұрады. Шеңбер бойында тұрған ойыншылардың мақсаты – әрқайсысы өзінің шарын ортадағы бос «қазанға» түсіру, ал бос «қазанды» күзетіп тұрған ойыншының мақсаты – олардың шарын қалайда бас «қазанға» түсірмеу. Егер кімде-кім ортадағы «қазанға» шарын түсірсе, сол адам күзетшіні алмастырады. Өйткені, ортадағы «қазанды» қорғау жауапты әрі беделді қызмет болып есептеледі.

Ойын осылайша жалғаса береді.

Мүше табу

Мүше табу ойыны – қызықты, күлдіргі жаңылтпаш ойындардың бірі.

Бұл ойында ойынға қатысушылар тәртіп бойынша бір жағынан бастап, әуелі екіден ойнайды. Қарама-қарсы отырған екі адамның

бірі – жаңылтушы, бірі жаңылтушының айтуы бойынша айтқан мүшені табушы болады.

Жаңылтушы – «құлақ» деп мұрынын, «мұрын» деп құлағын, «ауыз» депкөзін, «көз» деп ауызын, «иек» деп маңдайын, «қас» деп басын, «бас» деп аяғын, «аяқ» деп қолын, «қол» деп иегін ұстайды да, айтуы мен ұстағаны ұқсамайды. Сонда қарсы жақта отырып оған ілесіп айтып мүше табушы жаңылтушының қолының әрекетіне еліктемей және жаңылмай оның керісін істеуі, яғни айтушы құлақ деп мұрынды ұстағанда, мұрынды ұстамай құлақты ұстауы керек. Олай етпегенде ұтылған болып, өнер көрсетеді. Ал жаңылтушы өзі айтып отырып, аты аталған мүшені ұстаса, онда өзі ұтылған болады. Ойын, міне осы тәртіп бойынша жалғасып отырады.

Соқыр тышқан

Қазақ жастарының күлдіргі ойыны. Ойнаушылар түгел отырады да, ойын басқарушы бір ойыншының көзін таңады. Бұл тышқан болады. Біреудің бір қолын, бір аяғына қосып байлап қояды. Бұл мысық болады. Сонан соң екеуін майданға шығарады. Мысық «мияу» десімен ойын басталып, соқыр тышқан қаша жөнеледі. Мысық үздіксіз мияулап отыруы тиіс. Мысық осы дыбысқа қарай қашып отырады. Мысық тышқанды ұстауы керек. Ұстай алмаса, мысық ойын көрсетеді. Тышқан ұсталып қалса, ойын көрсетеді, ойын тәртібі осылай жалғаса береді.

Жұлдыз санау

Жұлдыз санау ойыны ашық түндерде ойналады. Ойын басқарушы сыртқа шығып «кім жұлдыз санайды?» – дейді. Онан соң ол «қандай ойын екен?» деп таңырқағандарды үйден алып шығып, басына шапанды жауып шапанның қолтығына бетін туралап, жеңді көтеріп, жең ұшын ашып: «Жұлдыз көрдің бе? Көрсең сана», – деп

аспанға қаратып қояды. Осы кезде жұлдыз көрсетушісі қасында дайындалып тұрған серігіне қарап «араны-ай, көтергі қара шараны-ай» дегенде жең аузынан жұлдыз санаушының басына бір шара суды құйып жібереді. Бұл ойын жұлдыз санаудың осындай ойын екендігін білмейтін аңқауларды қызықтау үшін ойналады.

Кел пышақ

Кешкіліктерде жиналып, үйде ойналатын ойын. «Кел, пышақты» ойнау үшін ойынға қатысушылар түгел есікке қарап отырады да, бір пышақ босағаға мықты шаншылады. Пышақты екі адам шақырады. Ойын басқарушы пышақ шақырушылардың біреуіне қара орамал, шыт, қолғап берсе, енді біреуіне күйеленген орамал, шыт қолғап береді де, «пышақты шақырыңдар» деп бұйырады. Екеуі бірдей «кер пышақ, кер пышақ, шақырғанда кел, пышақ» деп орамал не қолғаппен беттерін сипап шақыра бастайды нәтижеде шақырушылардың бірінің беті қара, бірінің бет аузы күйелеш болып шығады да тамашалаушылар ду күледі.

Бақанға жіпсіз байлау

«Бақанға жіпсіз байлау» – қазақтың ұлттық ойыны. Ол жаз күндері қора шетінде, көгалдарға құрбы-құрдас, замандас жігіттер бірін-бірі байлап кететін күлдіргі ойын.

Бақанды (өре бақан) бір адам тік ұстап тұрады да, бір адам сол бақанды екі аяғының ортасына келтіріп мініп тұрып, екі аяғын айқастырып, сырттан келген аяқтың желкесін бақаннан орап өткізіп малдас құрып отыра кетеді. Екі қолы бос болғанымен, қаншалықты тұрып кетемін деп қарманса да босанып кете алмайды. Оның байланғаны осы. Егер бақанды ептеп суырып алмаса немесе біреу көмек көрсетпесе, малдасын құрып отырған адам жіпсіз байланып отыра береді.

Қара сиыр (1)

Бастарын қосып ойнайтын жастардың ұлттық ойындарының бірі – «Қара сиыр». Кейбір жерлерде оны «Қара бие» ойыны деп те атайды.

Ойнаушылар екі топқа бөлініп, қораланып отырады да, бір жағының ойын бастаушысына, екінші жағының ойын бастаушысы келіп:

- Не ғып отырсың? – дейді.
- Қара сиырыма қарап отырмын.
- Қара сиырың не береді?
- Қара сиырым сүтін береді
- Сүтін кімге бересің?
- Сүтін қызыма беремін.
- Қызың не береді?
- Қызым жүзігін береді.
- Жүзігін кімге бересің?
- Жүзігін көліме беремін.
- Көлің несін береді?
- Көбігін береді.
- Көбігін кімге бересің?
- Көбігін бәйтерегіме беремін.
- Бәйтерегің несін береді?
- Бәйтерегім жапырағын береді.
- Жапырағын неге бересің?

– Жапырағын қара сиырыма беремін. Міне, бұл қара сиырым берген сүтті пісіріп отырмын, – деп жұмған қолын көрсетеді (жұмған қолы қазан деп аталады).

– «Кәне, қазаныңның қақпағын ашып көрсетші» дегенде, «міне», – деп алақанын ашады. Осы кезде қарсы жақтан дайын тұрған (бірнешеуін арнаулы белгілеп қояды) баладан біреу келіп (көбелек болған бала):

– Көбелек келіп көлік етіп, көбігін ішіп ол кетті, – деп, алақанына салып қалады. Алақанын ашып тұрушы өте тездікпен оның қолын

ұстайды. Ұстап алса, ұтқан есептеліп, өз тобына қосып отырғызады. Ұстай алмаса, көбелек әуелгі өз орнына отырады. Осының артынан іле-шала:

– Қарға келіп қарқ етіп, қалқып ішіп ол кетті.

– Жапалақ келіп жалп етіп, жартысын ішіп ол кетті.

– Сауысқан келіп сарт етіп, сарқып ішіп ол кетті, – деп арты-артынан бірнеше адам оның алақанына ұрып өтеді. Осылайша ұсталғаны ұтылғаны, ұстатпағаны құтылғаны болып шығады. Ұтысып ойнап барлық баласынан айрылған соң, ойын басшысы өнер көрсетіп, соңында қайта бөлісіп, орын алмастырып жалғасты ойнайды.

Көңіл бөлетін істер: әр екі жақтың ойынға қатысушылары тәртіпке қатаң бағынып, айтылған сөздер анық болуы керек. Ретімен келіп алақанға ұратын көбелек, қарға, жапалақ, сауысқан деген аттары алдын-ала ұқтырылады. Егер айтылу барысында қателік жіберсе (қарға өзін сауысқан деп атап қойса) ұтылған болып саналады.

Қара сиыр (2)

Ойын көбінесе далада, көгалды жерде, кең аулада ойналады. Ойынға кіші, орта буын, жастар да қатыса алады. Ойынға 3 не 10, одан да көп ойыншы қатысады. Көбінесе ойынға қара зат таңдап алынады (ескі малақай, құм салған дорба, т.б.). Ойынға қатысушылар шеңбер құрып, көздерін жұмып тұрысады. Ойынды басқарушының берген бұйрығымен бір ойыншы шеңберден шығып, тығуға әзірленген затты алып тығылады. Ойынға қатысушылардың міндеті – сол тыққан затты іздеп табу. Егер тығылған зат табылса, ойын жүргізуші ойынға қатысушылардың барлығына естірте дауыстап жариялайды да, барлығын табылған заттың төңірегіне жинайды. Заттың иесі өз затын қорғайды да, басқалары оны алдап-сулап, көңілін басқа жаққа бұрып әлгі затты тартып алуға тырысады. Затты кім ала алатын болса, сол затты тығушы қызметін атқарушы болады да, қалғандары қайта шеңбер

құрысып көздерін жұмады. Ойын осы тәртіппен жүре береді. Ойын таза ауада дем алуға, ойлауға, тапқырлыққа баулиды.

Көк сиыр

Қатысушылар санына шек қойылмайды. Ойыншылар бір сызықтың бойына малдастарын құрып отырады. Осы кезде ойын жүргізушінің өзі «көк сиыр» болып ойнаушылардың ортасына келіп: «Бұзауымды жоғалтып алдым, көргендерің бар ма?» – дейді. Ойнаушылар барлығы бір дауыспен: «Ит-құс жеп кеткен, бізден әрі жүр!» – дейді. «Көксиыр» кетіп қалып, сәлден соң қайта келеді. Енді мүсәпір күйге түсіп: «Менің құшақтайтын төлім жоқ, киім тігетін инем жоқ...» – деп кемсеңдеп жылай бастайды. Ойнаушылар бұзаудың қайда екенін біле тұра және айтпайды. Бірақ «көксиырды» аяған болып, әркім өзінше «садақа» береді. «Көк сиыр» бұзауын таппағанмен, ұсынған «садақаларды» жинап алып, жөніне кете барады. Сол сәтте балалардың артында тығылып отырған «бұзау» атып шығып, енесінің артынан тұра жүгіреді. «Бұзауын» көрген «көксиыр»: «Әлгінде мен іздегенде қайда болдың?!» – деп қатты ашуланады. «Бұзау» өзін балалардың жасырып қойғанын айтып береді. «Көксиыр» балаларға қайта оралып, өзін алдап, «садақаларымен» алдаусыратқандары үшін, «садақаның» иелерін бір-бірлеп ортаға шығарып, жаза ретінде өнер көрсетуін талап етеді. Осылайша кінәлілер өз өнерлерін көрсетіп біткен соң, «көксиыр» мен «бұзау» өздерінің рөлдерін топ ішінен көңілдері қалаған балалардың біріне тапсырады. Сөйтіп, ойын әрмен қарай жалғасады.

Мәлкі тотай

Бұл ойын алаңда, кең жерде ойналады. Ойнаушылар саны жұп, әрі алтыдан кем болмауға тиіс. Олар өз ішінен екі ойын басқарушы сайлайды. Бастаушылар барлық сайлаушыларды өзара кезекпе-

кезек бөлісіп алады. Содан кейін әр бастаушы өз адамдарымен он қадамдай қашыққа барып, қол ұстасып, тізбектеліп тұрады. Бірінші топтың бастаушысы: «Мәлкі тотай» деп айқайлайды. Екінші топтың бастығы одан: «Саған кім керек?» – деп сұрайды. Сонда ол керек адамның атын атайды. Аты аталған ойыншы шақырған топқа, қол ұстасып тұрған тізбекті үзіп (қолдарын жаздырып) кету үшін пәрменімен жүгіріп барып, киіп өтеді. Егер тізбекті үзіп кетсе, одан ол өз тобына бір баланы ала келеді, ал егер үзе алмаса, өзі сонда қалып қояды.

Содан кейін екінші топтың бастығы сөз бастап, ойынды бұрынғысынша қайталайды. Ақырында, екі топтың бірі жеңіледі. Жеңілген жағы ән айтып, тақпақ орындайды.

Қарғымақ

Бұл – тіпті ескіден келе жатқан қазақтың көне ойындарының бірі. Оны әсіресе жылқышылар мен бие сауушылар ойнайтын болған. Ойынның мәні, мақсаты осы күнгі биікке секіру, алысқа секіру, сырыққа таяна секіру сияқты спорт ойындарымен шендеседі.

Ойын түрлері:

1. Биіктік мөлшерін дәлдеп алып керіп ұстаған жіптен жүгіріп келіп қарғып, ар жағына барып түседі.

2. Белгілі биіктік мөлшерде керіліп қойылған жіптен, қолына ұстаған сырыққа сүйене, оның бір басын жерге тіреп, бүкіл денесін өз күші екпінімен жоғары серпілте қарғиды.

Осындай әдістердің бірімен ара алыстығы өлшеніп, белгі жасап қойған жазықтан секіреді. Қарғымақ ойналатын алаң не ұсақ құм, не ағаш ұнтағы төселген жұмсақ болуы шарт. Қазіргі кезде «қарғымақ» ойынын өткізу мүмкіншілігі мол. Оны мектептегі дене шынықтыру залдарында, мәдениет үйлерінде т.б. жерлерде өткізуге болады. Кім биік және алысқа секірсе, жүлдені сол алады. Ойын тәртібін ойын жүргізуші қадағалайды.

Марламқаш

Марламқаш – жазды күнгі ойнайтын, жас жеткіншектердің ойындарының бірі. Бұл былай ойналады: қараңғы түндерде жастар жиналып екіге бөлінеді, бір бөлігі киімдерін тастап, алысырақ жерге барып, жасырынып жатады. Жасырынғандардың саны қанша болса, іздеушілердің саны да сонша болады, олар жасырынғандарды іздеп тауып, ұстауға шығады.

Сонда іздеушілердің іздеуге шығысымен айқайлап жүріп айтатыны:

Марламқаш,
Мені көрсең,
Тұра қаш!

Жасырынған ойыншылар іздеушілер үстіне жақындап келіп қалғанша тырп етпей жата береді. Үстінен дәл түссе, ұстатпауға тырысып, тұра қашады. Ойынға жарамайтын жас балаларды киімдерінің қасына қалдырып кетеді.

Бұл жерді «Орда» деп белгілейді. Табылған ойыншы соған қарай қашуға тырысады. Егер іздеуші ойыншы қашқан ойыншыны қуып жетіп ұстап алса, ордаға жеткенше оның арқасына мініп келеді. Бұл қолы жеткендерге үлкен бақыт деп саналады. Жеткізбей құтылып кету де қашушы ойыншыға сондай бір дәреже. Мінгізгеннің қабағы түсіп, мінгендердің көңілі шат болып, жеткізбегендері қуанып, жете алмағандары ұялып, барлығы да ортаға жиналады. Ойын қайта басталғанда екі топ орындарын ауыстырады, тығылғандар енді іздеуші, ал іздеушілер жасырынатын болады.

Бұл ойында қашса құтылатын, құса жететін жастардың өз арасында абыройы арта түседі. Мұндай жүйрік балаларды сырын білмейтін бөтен ауылдың балаларының ойынына қатыстыруға тырысып, өз ауылының балаларымен ойынына араластырмай «бұл жүйрігіміз» деп, оны құрметтейді. Бөтен ауылдың жүйрік деген ойыншыларына бәйге атындай ертіп апарып, әлпештеп қосады. Бұл баланың

жүйріктігіне арналған мойынында тұмары да болады. Сондықтан да жүйрік болып осындай атақ алу үшін жаздыгүні балалардың сүйіп ойнайтын ойындарының біреуі осы «Марламқаш» болады. Ойын жүйріктікке, сергектікке, қараңғыда бағдарлай білуге, мақсатқа жету үшін еңбектене білуге, өжеттікке, тез ойлап, жедел шешім табуға үйретеді.

Ортаға түспек

Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді. Ойын үлкен алаңда өтуге тиіс. Ортадан көп ойыншы сиярлықтай үлкен төртбұрыш сызылады. Бірінші топ сол төртбұрыштың ішіне енеді де, екінші топ сырттан орын алады. Ойын басталған соң сырттағы ойыншылар тік төртбұрыштың ішіндегі ойыншыларды бір доппен дәлдеп ұра бастайды. Доп тиген ойыншы сызықтың сыртына шығарылады. Егер ол допты денесіне дарытпай, әрі жерге түсірмей қағып алса, сыртқа шығарылғандардың біреуін қайта кіргізіп алады. Тік төртбұрыштың ішінде жалғыз ойыншы қалғанда, ұтып жатқан топ оған 10 не 20 рет сызықты айнала жүгіруге айып бұйырады. Ол бұл сыннан сүрінбей өтсе, сырттағы өз тобын түгел ішке кіргізіп алады. Егер айнала алмай, құлап қалса, өзі де сыртқа шығып, ішке ұтқан топ кіреді. Ойын төзімділікке, күшқуатты молайтуға, жүйке жүйелерін шыңдауға жаттықтырады.

Дәл басу

Бұл ойыншының көп-аздығына қарамай, жиналғандардың қатысуымен айнала береді. Балалар жиналып болған соң, бір бала тас не кішкене орындық сықылды затты тікесінен қойып, осыны дәл басу үшін балалардың көзін кезекпен байлап, 15-20 қадамдай жерге апарып тұрады. Көзін байлаған бала қадамдап 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.

Етек-етек

Бір топ жасөспірім жазық алаңға, мектеп ауласына жиналады. Араларынан біреуін «Жалмауыз кемпір» деп белгілейді. Қалғандары түйе, оның ботақандары болады. Ең алдында түйе онан соң бір-бірінің артқы етектерінен ұстап ботақандар тұрады, ең кішкентайлары артта тұрады.

«Жалмауыз кемпір» мен түйе бетпе-бет тұрады. Түйені әрі-бері алдап тұрып «жалмауыз кемпір» ең артқы ботақанды ұстап алуы керек, түйе оған мүмкіндік бермеуге тиіс. Барлық ботақанды «жалмауыз кемпір» ұстап біткенше ойын созыла береді. Ойын қайталанып ойналады. Әдіс-тәсілге, амал-айлаға, жылдамдыққа, тез шешім қабылдау секілді адамға қажетті мінез-құлықты қалыптастырады.

Күллі ойыны

Күллі ойыны жаздың, күздің ашық шуақты күндерінде ойналады. Ойынға ұзындығы бір метрдей таяқ және 25 сантиметрдей кішкене таяқша керек. Бұл таяқша «Күллі» деп аталады. Ойынға екіден бастап, бірнеше ойыншы қатысады.

Ойынға қатысушылар тақыр, тегіс жерді таңдап алады да, кішірек шұңқыр қазады. Шұңқырдың тереңдігі он сантиметрдей болуға тиіс. Ойынды бірінші болып кім бастайтынын жеребе тастау арқылы шешеді. Ол үшін бір бала таяқты қолына алады да тік ұстап қарсы тұрған балаға тастай береді. Ол таяқты түсірмей қағып алып, тік ұстап тұрады. Ойынға қатысушылар оны қолдарымен тұтамдап ұстай береді. Кімнің қолы таяқтың басына бұрын жетсе, ойынды бірінші болып сол бастайды. Әр ойыншы күллійді үш тәсілмен, үш рет ұра алады. Біріншісінде: «Күллійді» шұңқырдың үстіне көлденең

қойады да, астынан таяқпен іліп алып, оны жоғары серпіп жібереді де, жерге түсірмей қолындағы таяғымен алыстата, серпілте ұрады. Екіншіде, «Күллійді» тақыр жерге қояды да, қолындағы таяғымен үстінен өзіне қарай тартып, астынан іліп алып жоғары серпіп жібереді де жерге түсірмей алыстата ұрып үлгеруі керек. Үшінші кезекте «Күллійдің» бір ұшын шұңқырдың түбіне тіреп қояды да, шығып тұрған екінші басынан ыршыта ұрады, сонан соң оны ұшып кеткен бетінде жерге түсірмей өте шапшаңдықпен алыстата ұрады.

Егер «Күллійді» ұрушы әрқашан оны алыстата ұра алса, кезекте тұрған ойыншы, оны дереу тауып алып, қайта кері жүгіріп ұрушыға әкеп беріп тұрады. Ұрушы үш ретінде де осылай алыстата ұрып, ал «Күллійді» әкелуші ентіккен қалып көрсетсе, не күллійді бірден таба алмаса, ұрушы тағы ұруға мүмкіншілік алады. Іздеуші сол орнында қалады. Іздеуші ентігіп, шаршағанын білдірмеу үшін дыбыс шығарып, өлең не тақпақ айтып келе жатады. Ұрушы жөндеп ұра алмаса, онда жеңіліп, ойыннан шығады. Іздеуші ұрушы болады, ал кезектегі ойыншы іздеуші рөлін атқарады. Ойын жалғаса береді. Жеңілгендер алдын ала келісілген ұпайларын орындайды. Ән, тақпақ, жаңылтпаш, мақал, мәтел не ертегі айтады.

Ойын ойнаушыларды жүгіруге, таза ауада демалуға, дәлділікке, мөлшерлей білуге жаттықтырады.

Қосқұлақ

«Қосқұлақ» – жасөспірімдердің алаңда, аулада кешқұрым ойнайтын ойыны. Бұған 10-20 адам қатысады. Ойынға қатысатындар жиылып келіп орталарынан біреуін «қасқыр», екіншісін «түнгі күзетші» сайлап алады. Қалғандары «қойлар» болады. Қойлар тарап не «қасқырдың», не күзетшінің көзіне түспейтін жерге жасырынады.

Басқалардан айыру үшін «қасқырдың» басына ақ орамал байланады. Тығылған «қойларды» іздей жүріп «қасқыр», «күзетшінің» көзіне түспеуге тырысады. «Күзетшінің» міндеті – «қасқырды» аңду,

қуу, оның қойларға шабуына мүмкіндік бермеу. Тығылғандар орнынан қозғалмауға, дыбыс шығармауға тырысады. Егер «қасқыр» «қойлардың» біреуін ұстап алса, «күзетші» оны абайлай алмай қалса, ұсталған ойыншы «қасқырдың» орнына шығып «қасқыр» «күзетші» болады. «Күзетші» «қойдың» рөлін атқарушы болып, тығылуға кетеді. Егер «күзетші» «қасқырдың» «қойға» шапқанын байқап қалса, онда «қасқырды» қуып, «қойды» арашалап қалады. Ойын жалғаса береді. Ойын уақыты шектелмейді. Ойын соңында қатысушылар жиналып «қасқырдың», «күзетшінің» «қойдың» өздеріне ұнаған жағын атап көрсетеді. Ойын таза ауада дем алуға, қараңғыда жерді, бағытты айыра білуге, сезімталдыққа баулиды.

Қарт-құрт (1)

Ертеден келе жатқан ұлттық ойындарының бірі – «Қарт-құрт» ойыны. Жасөспірімдер жиналып, өзара келісе отырып, тең екі топқа бөлінеді. Жүргізушінің айтуымен екі топтан екі ойыншы қарама-қарсы екі жаққа белгіленген бұтаның түбіне жіберіледі. Олар басқа ойыншыларға көрсетпей, біртаса жергесызып белгілер салады. Олар қайтып оралғаннан кейін, екі топтың ойыншылары қарсыластарының салған белгілерін тауып, өшіріп тастайды. Сонан соң екі топтың ойыншылары ортаға қайта жиналып бірігеді де, барлығы бірге жүріп, белгілерді көріп, өшірілмей қалғандарын санап шығады. Қай топтың салған белгілері көбірек өшірілмей қалса, сол топ жеңіп шығады. Ұтқан жағы ұтылғандарға ұпай салады. Ойын жалғаса береді.

Қарт-құрт (2)

Ойынға жиналған балалар тең екі топқа бөлінеді. Жүргізушінің айтуымен екі топтан екі ойыншыны қарама-қарсы екі жаққа жібереді. Олар басқа ойыншыларға көрсетпей бір тасалау жерге сызық белгілер

салып келеді. Сосын екі топтың ойыншылары қарсыластарының, яғни бір-бірінің салып қайтқан белгілерін тауып алып, өшіріп тастайды. Артынан екі топтың адамдары бірге жүріп өшірілмей қалған белгілерді санап шығады. Қайсыларының өшірілмей қалған белгісі көп болып шықса, сол топ ұтқан болып есептеледі.

Бұл ойынның екінші түрін «шұқыма» деп те атайды. Онда әр ойыншының қолдарында таяқтары болу керек. Алдын ала сайланған белгі соғушы ойыншылар алға озып кетіп, білінер-білінбес етіп жерді шұқып қана белгі салып кетеді. Содан соң олардың артынан шыққан екі топтың қайсысы белгіні бұрын тапса, сол топтың ойыншылары жеңген болып шығады. Сөйтіп, ұтқан топтың ойыншылары қолдарындағы таяқтарын шамасы жеткенше бар күшімен алысқа лақтырып жібереді де, жеңілген қарсыластары оларды сол тұрған жерінен таяқ түскен жерге дейін арқалап аарады.

Қамалды қорғау

Ойын көгалда немесе жай алаңда өткізіледі. Ойынға мосы, болмаса орындық және жүн доп пайдаланылады. Ойнаушылардың санына шек қойылмайды.

Ойнаушылар үлкен шеңбердің бойына қатарға тұрады. Шеңбердің ортасына «қамал», яғни мосыны немесе орындықты қояды да, бір 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 орын алмастырады. Ойын осылай жалғаса береді.

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) қақшып кетуге тырысады. Ал тізбектің басындағы топ басшысы (қойшы) «аларманның» алдын орай жолын бөгеп, «қойын» бермеуге күш салады.

«Аларман» орайын тауып «қойды» ұстап әкеткен жағдайда, өзі топтың басына (қойшының орнына) тұрады да, қолды болған «қой» енді «аларман» болады. Ойын осы ретпен жалғасады.

Ошақ

Ойынға қатысушылар жиылып келіп, кең алаңқай жерді таңдап алады да, қатысушылар түгел сиятындай етіп, үлкен төртбұрыш сызады. Енді ойынға қатысушылар тең екі топқа бөлінеді. Төртбұрышты «Ошақ» деп атайды. Ошақтың ішінде қай топ қалатындығын жеребе тарту арқылы шешеді. Жеребеден ұтқан топ ошақтың сыртында қалады да, жеңілгені ішке кіреді. Сыртта қалған топтың қолында кішірек доп болады. (Оны ертеде сиырдың жүніне бүркіп, алақанмен уқалап, домалатып доп етіп жасайтын болған, қазір резеңке доп пайдаланылады) Сол доппен сырттағылар сызықтың ішіндегілерді ұрады. Доп тиген ойыншы сыртқа шығады. Егер лақтырған допты іштегі ойыншы денесіне тигізбей немесе жерге түсірмей қағып алса, сыртқа шығарылғандардың біреуін қайта кіргізіп алады. Сызықтың ішінде жалғыз ойыншы қалса, ол ұтқан топтың бұйыруы бойынша 10 не 20 рет сызықты айнала жүгіреді. Ол ойын ережесін ойдағыдай орындаса, сызықтан шыққан өз тобының бәрін қайта ішке кіргізіп алады. Егер орындай алмай құлап қалса, өзі де сыртқа шығады. Бұл – топтың ұтылғаны. Мұндай жағдайда ойын қайта басталады.

Жапалақтар мен қарлығаштар

Ойын кең, жазық алаңда өтеді. Ойынға қатысушыларға шек қойылмайды. Ойнаушылар екі топқа бөлінеді де бірінің арқасына бірі арқасын қаратып, екі сап құрып тұрады. Бір қатардағыларды

«жапалақтар», екіншісін «қарлығаштар» деп атайды. Орталарынан біреуін ойын жүргізуші етіп алады. Ол ойыншылардың арасынан жүріп отырып, сөзін үзіп-үзіп, созып сөйлейді: қар – үзіліс – лығаш немесе жа..., ал сөз аяғын айтпайды. Сонда аты аталған топ бытырап қаша жөнеледі де, аты толық аталмаған топ оларды қуады. Ұсталған ойыншы ұстаған топтың ойыншыларының қатарына қосылады.

Ойын тәртібі: қашушылар мен ұстаушылар алдын ала келісілген белгі бойынша ұсталғанын мойындайды. Қай топтың жеңгенін ойын соңында қайсысының саны көп болса, соған қарай шешеді.

IV ТАРАУ. БАЛАЛАР ОЙЫНДАРЫ

Балалар ойындары – қазақ фольклорының ертеден келе жатқан түрі. Оның түпкі мәні халықтың дәстүрлі тәрбиелеу салтын, балаларға қатысты әдет-ғұрпын, өлең-жырларын, ойын-сауықтарын жан-жақты қарастырады. Мұндай игілікті істердің нәтижесінде әрбір халықтың мәдениетін кеңірек тануға, психологиясын терең түсінуге, этникалық мәдениет дәстүрін ұрпақтар бойына сіңіру жолдарын нақтылы білуге, сөйтіп, халықтық педагогиканың тиімді жақтарын бүгінгі күннің қажеттілігіне жаратуға болатыны анықталып отыр.

Қазақ балаларының ойын фольклоры өз алдына дербес жинақталып, арнайы зерттелмегенімен, ол туралы ертелі-кеш айтылған жекелеген пікірлер, ой-тұжырымдар, ғылыми бақылаулар кездеседі. Революцияға дейінгі балалар мен жасөспірімдер ойындары мен ойын-сауық жырларын халықтың әдет-ғұрпымен, тұрмыс-тіршілігімен бірлікте алып қарастырған. Г.Потанин, А.Алекторов, А.Харузин, Ә.Диваев, П.Ходыров, Н.Мелкова, М.Кашимов еңбектері өзінің ғылыми құндылығын әлі жойған жоқ. Қайта этникалық мәдениеттің қыр-сырын терең ұғыну үшін олардың балалар фольклорына жүгінуі уақыт сынынан өтіп, бүгінгі күні жалғасын тапқан жаңа құбылысқа айналды. Балалар ойындарының өзгешеліктері туралы жекелеген құнды бақылау-тұжырымдарды, сондай-ақ С.Сейфуллин, І.Жансүгіров, Б.Кенжебаев, Ш.Ахметов, М.Әлімбаев, Х.Арғынбаев, Б.Төтенаев зерттеулерінен кездестіреміз. Сонымен бірге К.Матыжановтың еңбектерінен де балалар фольклоры, ойын фольклоры туралы зерттеулерді табуға болады.

Балаларға арналған ойындардан қазақтың ұлттық танымын, салт-дәстүрін, аңшылық дәстүрін, төрт түлікті қадірлегенін аңғаруға болады. Мәселен, әр түрлі қимыл-әрекетті ойындар мен асық ойындары тайпалық одақтарда ересектер арасында дамыды да,

кейін келе жасөспірімдерге қалды. Себебі үлкендерден көргенін бала да күн ұзақ далада, үй ауласында ермек етеді. Алғашқы мемлекеттік бірлестік кезінде дамыған халық ойындары жасөспірімдердің бір ортада өмір сүруіне және өзара қарым-қатынас жасауына себепкер болғандықтан, олардың көпшілігі далада, ашық алаңда ойналған. Бізге белгілі мал шаруашылығымен жүрген көшпелі руларда киіз үйден басқа баспана болмағандықтан, тек ашық алаңда ойналатын ойындардың басым екенін байқау қиын емес. Келе-келе алғашқы қауымдық құрылыс кезінде қалыптасқан ұлт ойындарына өзгеріс еніп, топқа бөлініп ойнайтын ойындар пайда болды. Сол ойындардың көпшілігі осында қамтылған. Бұл жүгіріп, күш көрсетіп ойнайтын ойын болғандықтан, өкпенің жұмыс қабілетін арттырып, денені шынықтырып, жүйрік болуға, шапшаң болуға, батылдыққа тәрбиелейді, сондай-ақ қараңғыда жол табуға көзді жаттықтырады, төңіректі дұрыс бағдарлай білуге үйретеді.

Балалар ойындарының ішінде ойын-өлеңдерге ерекше тоқталып өткен жөн. Ойын-өлеңдер өнегелі, нақышты сөздер, көлемі шағын жаттап алуға жеңіл өлеңдерді қамтиды. Мұндай ойындарды балалар көбінесе бір жерде отырып ойнайды. Дегенмен, ойын-өлеңдер де кейде қимыл-әрекеттермен тығыз байланысты. Ойын-өлеңдердің негізгі мақсаты – балаларға дұрыс сөйлеуді, түрлі құбылыстарды, іс-әрекеттерді түсінікті, жатық етіп сипаттауды үйрету, сөйлегенде шешен, тапқыр болуға тәрбиелеу. Осындай ойын-өлеңдердің бірі – санамақ. Жас баланың қолын ұстай отырып, саусақтарына ат қойып, оларды бірде бүгіп, бірде жазып ойнау арқылы баланың көңілін аулау, алдандыру мақсатында айтылатын ойын. Дегенмен, санамақта сұрақ түрінде келетін, кейде ойланып жауап беруді қажет ететін, үлкендер мен баланың бірлесіп отырып атқаратын қимыл-әрекеттері бар.

Халық ойындарының алғашқы және соңғы академиялық жинағында В.Всеволодский-Гернгросс ойын-өлеңдерді «өрнекті

ойындар» (орнаментальные игры) деп топтастырады. Бұл еңбекті зерттеуші негізінен ойындарды жүйелеуде фольклорлық қағиданы емес этнографиялық қағиданы басшылыққа алған.



Аңшылар

Жүргізуші алдын ала белгіленген шеңбердің (радиусы 5-10 м) бойына үш жерге қолдарына доп беріп үш ойыншыны тұрғызады, бұлар – «аңшылар». Қалған ойыншылар «үйрек» болып ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша шеңбердің ішінде арлы-берлі жамырай жүгіреседі де, ол «тоқта» деген кезде бәрі сол жеткен жерінде қозғалмай тұра-тұра қалады. Осы кезде «аңшылар» қолдарындағы доптарымен «үйректерді» ата бастайды. «Аңшылар» атқылаған кезде «үйректерге» доптан бұлтаруға болады, бірақ тұрған орнынан жүріп кетуге болмайды. «Өлген үйректер» өздерін атқан «аңшыларды» алмастырады да, ал «үйректерге» тигізе алмаған «аңшылар» доптарын алып, қайтадан атқылауға кіріседі. Осылайша үш «аңшы» орындарын түгел алмастырғанға дейін ойын қайта жалғаса береді.

Бұл ойынның екінші түрінде ойнаушылар екі топқа бөлінеді де, бір тобы – «үйректер» шеңбердің ішінде қалып, екінші тобы – «аңшылар» шеңберді жағалай тұрады. Сосын жүргізуші белгі берген кезде «аңшылар» «үйректерді» атып ала бастайды. Ойын уақытпен ойналады. Белгіленген уақыт біткеннен кейін «аңшылар» мен «үйректер» орындарын ауыстырады. Ойынның соңында көптеу «үйрек» атып алған «аңшылар» тобы ұтқан болып есептеледі.

Арқан тарту

Бұл ойынды ойнау үшін, алдымен бес-алты ойыншы тартқанда үзілмейтін арқан және үлкен адамның алақаны көлеміндей екі тақтай дайындап алу қажет. Ол тақтайлардың ортасынан арқан өтетіндей етіп теседі. Енді қарды жентектеп, аққалаға ұқсатып үйеді де, оның орта шенінен таяқпен тесіп, әлгі арқанды өткізеді. Содан кейін тақтайшаның, екеуін арқанның екі ұшына кигізеді де, таяқшаларды

аққалаға екі-үш қарыстай тақау қалғанда тоқтатады да, тақтайшалар аққалаға тірелгенде кейін сырғып кетпес үшін арқанды түйеді. Бәрі дайын болған соң, балалар екі топқа бөлінеді де, арқанды екі жаққа тартады. Аққала қалай қарай құласа, сол топ жеңіп шыққан болады. Жеңілген топ аққаланы қайта жасайды. Ойын қайта басталады. Ойын ойынға қатысушылардың күш-қуатын дамытуға, таза ауада дем алып, еңбектенуге үйретеді.

Жаяу аударыспақ

Мұны балалар «батырлар жекпе-жегі» деп те атайды. Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді. Әркім бір-бір баланы ат қылып мінеді де, «ат» үстінде отырғандар өзара тартысады. Астындағы ат-балалар қозғалмай тұруға тиіс. Аударысқандардың қайсысы құлап қалса немесе аяғы жерге тиіп кетсе, сол жеңілген болып есептеледі.

Атқаума

Бір топ бала алаңға немесе дене шынықтыру залына жиналады да, ортаға екі бала шығады. Бірінші бала өзінің сол қолымен оң қолының білегінен мықтап ұстайды, екінші бала да осылай істейді. Бұдан соң екі бала бос тұрған оң қолдарымен бірінің білегінен бірі ұстап, айқасқан 4 қолдың басынан «орындық» жасайды да, соған үшінші баланы аяғын салбыратып отырғызады.

Атқаума, атқаума,

Арқар атқан қай тауда? – деп оны көтеріп алып жүреді де, бір жұмсақтау жер кездескенде:

Атқаума, атқаума,

Арқар атқан ақ тау ма?

Көк тау ма?

Көк тау болса,

Көп тау ма?

Ал тастадық бұл тауға, – деп қол үстінде отырған баланы жерге тастап жібереді. Отырған бала жығылмай, ептілікпен ғана тез ыршып түсу үшін әрқашан сақ және жинақы отыруы керек. Жығылып қалса,

ұпай тартады, жығылмай кетсе, қолдың үстіне әлгі екі баланың бірі отырады. Ойын осы тәртіппен жүре береді. Қолдың үстінде отырған ойыншыны «Лақтырып» тастауға, әдейілеп жығуға болмайды. Мұнда шапшаңдық пен ептілік керек.

Қаума-қаума

Қаума-қаума ойынын бірнеше бала ойнайды. Екі бала қарама-қарсы тұрып, әрқайсысы сол қолымен оң қолының білезігінен, оң қолдарымен бір-бірінің сол қолдарының білезігінен ұстайды. Үшінші бір баланы төрт қолдың үстіне мінгізіп:

Қаума-қаума

Сенің денің сау ма,

Иттің боғы қайда? – деп көтеріп жүріп, иттің боғы міне жерде дейді де суға тастайды (жерге тастаса да болады). Сол кезде қаума болған бала өте тездікпен жығылмай түсуге ұмтылуы керек. Ойын осылай жалғаса береді.

Мұндағы көңіл бөлетін нәрселер – қаума болған баланы тасқа тастауға, қатты тастауға болмайды.

Қаума бір топ адам бірлесіп, бір нәрсені көтергенге қаратылған.

Шақпақ

Шақпақ ойынын дене шынықтыру ойынының бір түрі болып, қыз балалар ойнайды.

Шақпақ ойынын ойнау үшін үлкендігі біркелкі бес қатар он шақпақ сызады да, 1-шақпақ пен 10-шақпақтың аралығына тураланып сыртынан бір шеңбер (қазан деп атайды) сызылады. Ойын кезегін алуда қатар екі сызық сызып, арасын ойнаушылар бір аяқтарының табынымен кезектесіп басып ең ақырында сызықты басқаны бас болады да, қалғаны реті бойынша кезек алады.

Ойын басталғанда шеңберде теріс қарап тұрып, иығынан асырып артындағы 1-шақпаққа тасты тастайды. Тастаған тас екінші, не сыртына түссе, ойын кезегін екінші бала алады.

1-шақпаққа түссе, бір аяғын көтеріп алып, жерге басқан аяғының ұшымен тасты айдап 2-ге, 3-ке, 4-ке, 5-ке 6-ға, 7-ге, 8-ге, 9-ға, 10-ға түсіріп, соңында сыртқа айдап шығады. Айдау барысында қайсы шақпақта қалса, келесі жолы сол шақпақтан бастайды. Егер қалмай, 10-шақпақтан сыртқа шығарғанда қазанға түсіп кетсе, бір-ақ күйеді де, кезек келгенде жаңадан 1-сызықтан бастап ойнайды. Қазанға түсірмей 10 шақпақтан айдап шығып кетсе, 1-шақпақты ортасынан бөліп, ішкі жақ бөлігін өзіне ұя етіп (үй деп атайды) алады да, екінші рет тасты ұядан аттатып 2-шақпаққа тастап, өз ұясына екі аяқпен жүріп барып 2-шақпақтан бастап, бір аяғын көтеріп жерге басқан аяғы арқылы тасты айдап шығады. Осылайша бір айдап шыққанда бірден ұя салып, он рет он шақпақтан он ұя алады да, екі көзін жұмып «тәк ба-мәк ба» деп аттап, әрқайсы шақпақтарды басып шығады. Егер «тәк ба-мәк ба» деп жүріп бара жатқанда, ылғи шақпақты басқан болса «мәк» деп тұрады да, шақпақтан адасып сызықты басып кетсе «тәк» дейді. Екінші кезекте сол «тәк» болған шақпақтан бастап, 10-шақпақтан шыққанда бір ұпай салады.

Ұпай алуда ең алдымен 10 шақпақты бұрын айналып, тасты айдап шыққан ішкі жақтан алады да, екінші шыққаны сыртқы жақтағы бөлікті алады. 5-шақпаққа барғанда 6-шақпаққа түсіру үшін арадағы қарсы жақтың ұясына түсірмей аттатып өткізіп, өз шақпағына түсіру шарт. Жолдағы ұяға түсіріп алса, әлде сыртқа шығып алса, ұтылған болып есептеледі.

Қындық-сандық

Ойын далада, көгалды жерде, спорт залда өтеді. Ойынға жасөспірім ер балалар қатысады. Қатысушылар тең екі топқа бөлінеді. Әр топтың өз бастықтары тағайындалады. Олар ойынның дұрыс өтуін бақылайды.

Ортаға екі топтан бір-бір ойыншы шақырылады. Олар бір-біріне арқаларын беріп тұрысады да, бір-бірін шынтағымен айқастыра ұстасады. Ойын жүргізушінің берген белгісімен олар бірін-бірі арқалап

жерден көтеріп әкетуге тырысады. Олай істеу оп-оңай емес, ойын жүргізуші белгі бергенде, олар тізелерін бүгіп жартылай отырған қалыпқа түседі. Қайсысы көтеріп әкетсе, жеңіске сол жетеді. Көбірек жеңіске жеткен топ жеңімпаз атанады. Ойын қайталанып ойналады.

Ойын жастардың күш-қуатын молайтады, айла-амал қолдана білуге, өз күшін тиімді пайдалануға үйретеді.

Бір қазан сүт

Жүргізуші:

– Бір қазан сүтті пісіріп, суытуға үйдің іргесіне қойып едік, енді бір қарасақ, қаспағы да қалмапты! – деп, ойын әңгімені бірден оқиғадан бастайды.

Аузы ашыла таңырқаған балдырғандар шулап қоя береді:

– Төгіліп қалып па?!

– Ит ішіп кетіп пе?!

Жүргізуші балаларды одан сайын ынтықтыра түседі:

– Төгіліп те қалмаған, ит те ішіп кетпеген...

Балалар жан-жақтан шулап кетеді:

– Төгілмесе, ит ішпесе, бір қазан сүт қайда кеткен?!

Жүргізуші енді әңгіменің ашығына көшіп, термелей жөнеледі:

Көбелек келіп көлп етіп,

Көбігін ішіп ол кетті.

Жапалақ келіп жалп етіп,

Жарымын ішіп ол кетті.

Қарға келіп қарқ етіп,

Қалғанын ішіп ол кетті.

Сауысқан келіп саңқ етіп,

Сарқынын ішіп ол кетті.

Қырғауыл келіп қиқу сап,

Қазан түбі қаспағын

Қырнап ішіп ол кетті...

Оқиғаның бұлай аяқталғанына балалар мәз-мейрам. Олар өлеңдегі құстардың аттарын, іс-әрекеттерін қызықтап, жүргізушіге әртүрлі қосымша сұрақтар қойып жатады.

Алшы (1)

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

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

Алшы (2)

Жарыс жекелей есепте өтеді. Көнге әр ойыншы бір асықтан тігеді де, төреші сақаларды иіріп, ойыншылардың кезегін анықтайды. Бірінші кезек алған ойыншы сақасы көннен алыстау жерге иіреді, себебі, сақасы «тәйке» түскен жағдайда оны ойыннан шығару үшін, өзінен кейінгі кезектегі ойыншы көннен тұрып сақасын атады. Егер тигізсе, алдыңғы ойыншы ойыннан шығып қалады. Ал тигізген

ойыншы көннен бір асық алады да, сақасы түскен жерден өз кезегі келгенде көндегі асықты атады. Келесі кезектегі ойыншы сақасын иіреді. Егер сақасы «алшы» түссе, көннен бір асық алады да, өз кезегі келгенде сақасы жатқан жерден асықты атады.

Егер бірінші кезектегі ойыншының сақасы «бүк» не «шік» түссе, сақасы орнында жата береді де, келесі кезектегі ойыншы сақасын иіреді. Ойын осылай жалғаса береді. Мәселен, соңғы ойыншының сақасы «тәйкесінен» түссе, онда бірінші кезектегі ойыншы оның сақасын өз сақасының орнына атып, тигізсе бір асығын алады да, сақасы түскен жерден өз кезегіндегі асықты атады, тигізе алмаса, өзі ойыннан шығады. Ойыншылар асықты атқан кезде сақасы мен асығы бірдей жағдайда «бүк-бүк», «шік-шік», т.б. түскенде немесе сақасы «алшы» түскенде ғана атқан асығын алады. Егер атқан асығын иесі ала алмаса, келесі кезектегі ойыншы міндетті түрде осы асықты атады.

Омпа (1)

Асық ойынының бір түрін «Омпа» деп атайды. Бұл ойынды көбінесе бозбалалар ойнайды. Оны таза ауада алаңда, не үлкен бөлмелерде ойнауға болады. Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойынның мақсаты – асық ұту. Ойнаушылар арасы 20 қадам екі көн сызады да біріншісіне төрт бұрыш жасайды (оның көлемі өзара келісіледі) дәл ортасындағы сызыққа әрбір ойыншы өздерінің асықтарын тігеді. Тігілген асықтардың ортасына бір асық мұртынан «Омпа» тұрғызады. Ойнаушылар екінші белгіленген жерден бірінің артына бірі тұрып әркімнің өз кезектері бойынша, қолдарындағы сақаларымен «омпаны» ата бастайды. Егер кімдекім омпаға тигізсе және оны төрт бұрыштың шетіне шығарса, онда көндегі асықты түгел алады. Ал омпаға тимей, жанындағы асықтарға тисе, оны да төрт бұрыштың шетіне шығара алса, онда сол атқан асығын ғана алады. Асық таусылған сайын, көнге асық қайтадан тігіліп отырылады. Ойын жалғаса береді.

Омпы (2)

Ойын бірнеше топ арасында өткізіледі. Аумағы 10 адым шама-сында шеңбер сызылады. Шеңбердің ортасына әр ойыншы өзінің асығын тігеді. Асықтардың қақ ортасына бір асықты омпасынан тігеді. Әр ойыншыға реттік сан белгіленеді.

Ойынның атыс кезегін анықтау үшін төреші жеребе тастайды. Ойыншылар анықталған реттік сан жүйесімен шеңбер сызығынан 2 метр қашықтықта қатарға тұрады.

Шеңбер ішінде, асықтың жанында тұрған аға төреші ойын басталғандығын хабарлайды. Хатшы-төреші ойыншыларды бірінші нөмірінен бастап асық атуға сөреге шақырады. Асық атуды әр топтың бірінші нөмірлі ойыншылары бастайды.

Ойын барысында ұстанатын ереже:

1. Әр ойын сайын топ ойыншылары көнге өз асықтарын тігеді. Омпыға тигізсе – 5 ұпай, асыққа тигізсе – 1 ұпай алады. Асыққа тигізген ойыншы атуды тимей қалғанға дейін жалғастырады. Егер ойыншының сақасы асыққа тимей, алшысынан түсетін болса, онда ату кезегін қайталайды.

2. Жарыс ойыншылар санына байланысты топтарға бөлініп, айналым жүйесімен өткізіледі. Атып алынған асық және омпы қайтадан тігілмейді. Жарыстың жеңімпазын анықтау үшін мәселік ойында бірінші орын алған командалар өзара айналым жүйесімен қайта ойнайды. Екінші орын алғандар өзара, үшінші – өзара, төртінші... т.т. ойнайды.

3. Мәселік ойынға дейін топтар бірдей ұпай жинаған жағдайда, сол топтардың арасындағы ойын нәтижесі алынады. Бірдей болмаған жағдайда, артықшылық омпыны алған командаға беріледі. Егер команданың ешқайсысы омпыны атып алмаған жағдайда, ойын қайта өткізіледі. Топтағы жиналған ұпай саны мәселік ойындарда есепке алынбайды.

4. Әр ойын алаңында аға төреші, төреші және хатшы қызмет етеді.

5. Сақа тексеріледі, оны егеуге және қорғасын құюға болмайды. Сақаға арқардың, еліктің шикі асығын пайдалануға болады.

Асық ойыны

Балалардың ежелгі спорт ойыны. Тақыр алаңға көлденеңінен түзу сызық сызады да, соны бойлап тігілген кенейді кезектесіп сақамен ату арқылы мергендік сынасады. Кенейді кім көп атып алса, сол ұтады. Асық ойынының түрі көп – үш табан, бір табан, шығу, шеңбер, т.б. кеште үйде отырып ойналатын асық ойыны қора, хан, құмар, т.б. деп аталады.

Атбақыл

Ойынға екі ойыншы қатысады. Ойыншылардың әрқайсысында сиырдың асығы болады.

Олар өзара келісіммен біреуі сақасын алысырақ иіреді де, екіншісі сақа иірілген жерден әлгі сақаны атады. Егер қарсыласының сақасына дәл тигізсе, онда қарсыласы оны сол атқан жерден сақасы жатқан жерге дейін арқалап апарады. Сосын сол жерден сақасын қайта иіреді. Ал егер қарсыласының сақасына тигізе алмаса, қарсыласы өз сақасын алып, сол жерден оның сақасын атады. Сөйтіп, ойын және қайталанады, оны қанша уақытқа созамыз десе де өз еріктерінде.

Үйірмекіл

Бұл ойынды жеке, одақтасып та ойнайды.

Әр жолы үйірген асықтың ұтысына қарай жол алады да, асық үйіруші біркелкі тұрып (алшы яки тәйкі) немесе біркелкі жатық (бүге яки шіге) түскен асықты тап дейді. Кейде бірнеше әртүрлі тұрықты (алшы, тәйкіні), немесе (бүге мен шігені) тап десе, кейде аралас түскен жатық пен тұрықты «қосып тап» деп өзінен кейінгі кезек алушыларға бұйырады. Екінші адам үйіргенде «тап» дегені дәл түссе, асықты түгел алады. Түспесе, үшінші адам үйіреді. Ол да тапса алады, таба алмаса, әуелгі үйіруші алып, асықты осылайша ұтысып ойнайды. Кімнің асығы таусылса, асығы бардан қарыз алады. Кейін

ұтылушы асық ұтып алғанда қарызын қайтарып береді. Сөйтіп, ең соңында асықты кім ұтып алған болса, сол ұтқан асығын алып кетеді.

Сасыр

Сасыр – асық ойынының бір түрі. Ойнаушылар еті әбден тазартылып, алшы-тәйкі жақтары жөнделген төрт асықты айырықша ұтыс асығы етіп белгілейді де, бірден асық үйіріп (бастан-аяқ екі адам ойнайды делік), түсуіне қарай кезек алады. Тік тұрса, алшы біріншілікті, тәйкі екіншілікті алады; жатық түссе бүге біріншілікті, шіге екіншілікті алады; аралас болса тік тұрған бірінші кезекті алады да, ұтыс майданында екіден төрт асық қойып, талданып алынған төрт асықты (екеуіне бұл төрт асық тең болады, әркім қалаған асықты үйірмейді) үйіреді. Ұту мен ұтылуда, бірақ сыпырып алу мен сасырда тұрақты шарт бар. Үйірілген төрт асықтың біреуі алшы, бірі шіге, екеуі бүк түссе, алшы мен шіге үшін екі асық ұтып алады. Егер бір алшы, бір шіге, бір тәйкі, бір бүге түссе ештеңе ала алмайды. Себебі төрт асықтың бірі бүге, бірі тәйкі болып екеуі шіге болса тәйкі үшін бір асық, бүге үшін бір асық қосады (ұтылған болады). Өйткені екі асық ұтып алғанымен екі асық берешек болғандығы үшін, алмас-бермес болып бітіп, үйіру кезегін қарсы жаққа өткізеді. Ал алшы болмай, жалаң шіге болса (біреу болуы керек, екеу болса болмайды) асық ұтып ала алмайды. Жалаң алшы болса (екеу болса да болмайды, біреу болуы керек) бір асық ұтып ала алады. Жеке бір бүге болса (екеу болса болмайды) асық ұтып ала алмайды. Жалаң тәйкі болса (екеу болса болмайды) бір асық алады.

Егерде бір алшы, екі шіге, бір бүге болса және бір тәйкі, екі бүге, бір шіге болса, алшы үшін біреу ұтады да тәйкі үшін біреу ұттырады. Осылайша бірі алып, бірі қосып ұтысып ойнау барысында екі алшы, екі шіге қатарынан түсіп қалса, ұтыстағы асықты бір-ақ алады. Мұның керісінше екі тәйкі, екі бүге қатар тұрса «сасыды» деп, ұтыстағы асық қанша болса, сонша асық қосады. Жетпесе қарыздар болады (егер басқаларға салған ұпайы болса ол да бірге сасып жойылады).

Орналасқан орын мен айналу түріне қарай кейбір жерлерде сасырдың төмендегідей түрлері бар. Бұнда асық үйіруде ұтатын асық саны айтылып үйіріледі.

Үйіруге арналған төрт асық ойнаушыларға ортақ талданып алынады да, ойнаушылар бірден асық үйіріп, тік және жатық түскендеріне қарай ойын кезегін алып, ұтыс майданына бірден яки екіден асық қосып қояды. Асық үйіруші 5 асық деп үйірсе, үйірілген асығы төрт түрлі боп түссе (алшы, тәйкі, бүге, шіге болып) 5 асықты алады. Егер төрт түрлі түспесе 5 асықты ұттырып қосады да, ойын кезегін өзінен кейінгі адамға өткізіп береді (ұтқан жолы және жалғасты үйіреді). Ойын осылайша жалғасты айналу барысында шартты түрде төрт асық төрт түрлі түссе, ұтады. Төрт түрлі түспесе ұтылады. Үш алшы, бір жатық түссе сасыр болады. Сасыр үш алшы, бір жатық, үш тәйкі бір жатық, үш бүге, бір тұрық, үш шіге, бір тұрық болуы керек. Сасыр болғанда ұтқан асығы, салған ұпайы тұтас ұтысқа түсіп кетеді.

Кентай ату

Кентай ату – асық ойынының бір түрі. Ойын майданына арасы үлкен үш адымнан үш сызық сызып, ортадағы сызыққа ойнаушылар бірден кентай тігеді. Әркімнің кентай ататын сақасы өзінде болады да, сақамен бастасады да (бұл сақа соғыстыру деп те аталады), үйірген сақаларының тұрған, жатқан түрлеріне қарай атыс кезегін алады. Ойнаушылар тізілген кентайдың бір жағындағы сызыққа атушы кезегі бойынша тұрады да, бас болған кентайды атады. Егер сақасы кентайға тиіп, үш табан жерге ұшырып түсірсе сол кентайды (кімдікі болса да) ұтып алып, қарсы сызықтан және атады. Сақасы кентайға тимей қалса, кезек екінші адамға өтеді. Өстіп кезектесіп атып, ұтысып ойнайды.

Кентай атудың және бір түрінде бастасқаннан кейін ең арты болған адам өзінің сақасын қатар тізілген кентайдың ішіндегі өз кентайының қасына апарып тігіп қояды. Бас болған адамнан бастап,

арнайы сақаны атады. Кімнің сақасы тігілген сақаға тиіп, үш табан жерге ұшырып кетсе, басқа кентайды атпастан бір-ақ ұтып алады. Егер ешқайсысы тигізе алмаса, сақасын тіккен адам бас болады және кентайларды бірақ алады. Өйткені сақасын құрбандыққа тіккендіктен басқалар атып ұшырып кетсе, оның сақасы өлген болады. Басқалар тигізе алмағандықтан тірі қалған сақасы қасындағы кентайларды алып, кезекті ала қайтады. Бұндай ойнауды кейде «сақа өлтіру» деп те атайды.

Үшке шықтым

Үшке шықтым – қазақ халқының асық ойындарының бір түрі. Үш асықпен ғана ойнайды.

Ойнаушылардың саны шектелмейді, ойынға қатынасұшылар қораласып отырады да, бәріне ортақ талданып алынған үш асықпен ойнайды.

Ойын кезегін алуда бір асықты кезек үйіріп, кезек ұтысады. Алшы біріншілікті, тәйкі екіншілікті, бүге үшіншілікті, шіге төртіншілікті алады. Егер бүге (басқа түрі де) қатар екі адамға тең түсіп қалса, онда қайтадан үйірісіп ұтысады.

Ойналатын асық үшеу ғана болып, алған кезектері бойынша айналдырып үйіреді. Аралас (тұрық, жатық, яки жатықта бүге мен шіге, тұрықта алшы мен тәйкі араласып түскен болса) түссе нөмір алмайды. Кезек екінші адамға өтіп отырады. Тек үш асық бірдей бүге мен шіге яки алшы мен тәйкі болып түскенде ғана үш нөмір ала алады. Сондықтан үшке шықтым дейді. Асықтың үшеуі де біркелкі түсіп, үш нөмір алған жолы және үйіреді. Және біркелкі түссе тағы үш нөмір алады. Егер түспесе кезек басқаға ауысады.

Ойнаушылардан кім бұрын 9, 12, 15, 18, 21 сандарына жеткен болса, сол ұтқан болады да, қалғандарына өз кезектері бойынша бір жолдан үйіру (қуалау) жолы беріледі. Қуалау жолында шекті санға жетсе, ол да ұтқан болады. Жете алмағандары ұтылған болып,

ұтушыларға ұпай береді. Ұпай алу да, кертоқай, шампу, түлкішек алса да, ән айтқызып, домбыра шерткізсе де болады. Ойын ұпай алғаннан кейін қайтадан бастан түсіп ойнала береді.

Асық тігіп ойнау

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

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

Тас қала

Асық ойынының ендігі бір түрі – «Тас қала» деп аталады. Ойынға қатысушыларға шек қойылмайды. Олар тегіс жерді таңдап алып шеңбер сызады да, дәл ортасына асықтарды бірінің үстіне бірін пирамида етіп жияды. Сонан соң асық тігілген жерден ойынға

қатысушылардың жас ерекшелігіне орай көн белгіленеді. Оның қашықтығы 7-8 адымнан кем болмайды. Ойынды бірінші болып бастайтын ойыншыны анықтау үшін сақаларын иіреді. Кімнің сақасы бұрын алшы түссе ойынды сол бастап, қалғандары да осы тәртіппен өз кезектерін алады. Алшы – бірінші, тәйке – екінші, бүге – үшінші, шіге – төртінші.

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

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

Хан (1)

Асықпен ойнайтын ойынның бір түрі – «Хан» ойыны. Ойынға қатысушыларға шек қойылмайды. Олар көнге қаншадан асық шығаратынын алдын ала келісіп алады. Көнге жиналған асықтарды бір жерге басын қосып біріктіреді. Сонан кейін көп асықтың ішінен бір белгілі асықты «хан» сайлайды. Содан соң ойыншылар көнге жиналған (әр ойыншы не бес, не он асықтан қосуға тиіс) асықты иіретін ойын жүргізушіні тағайындап алады. Ол жиналған асықты ортаға екі қолдап иіріп тастай береді. Барлық асықтарды иіріп болған кезде «хан» көп асықтың арасында көрінбей қалуы мүмкін,

мұндай жағдайда ойнаушылардың барлығы асықты иірушінің «ханды қара басты» деген даусын естігеннен кейін бас салып асықтарды талап алады. Екінші жағдайда иірген асықтардың арасында «хан» ашық жатса, онда «ханмен» бүк жатқан асықты ату керек, ойын солай жалғаса береді. Ойынның шарты бойынша «Ханмен» асықты атқан кезде басқа асықтарды қозғауға болмайды. Сөйтіп, ойын шарты бұзылғанға дейін немесе барлық асық атылып болғанға дейін ойын жүре береді.

Бұл ойын ойыншыдан өте ептілікті талап етеді. Егер де ойыншы, қалай болса солай, дәрекілік көрсетсе, қимылында ептілік болмаса, онда ол ойыншы ұтылады. Сондықтан, ойын қатысушылардан байыптылық, ұстамдылықпен қоса өте ептілік қасиеттерді талап етеді. Бұл қасиет келе-келе ойыншының әдетіне айналып, жақсы дәстүрге тәрбиеленуге, өзін-өзі басқара білуге машықтандырады.

Хан (2)

Хан ойынын ойнаушылар жеке де, одақтасып та ойнайды. Асық саны ойнайтын адам санына да қатысты. Егер адам саны көп болса, ойынға түсетін асық саны азырақ болады. Адам саны аз болса, асық көбірек болады. Үш адам ойнаса, ойынға бестен асық қосып, алдымен бірден асық үйіріп кезек алысады. Ойын бастаушының оңына қарай кезек алып айналады.

Әр адам бестен асық қосып, сайланған ханмен он алты асық үйіріледі. Хан – құлжаның, таутекенің, еркек қойлардың асығынан (сақа дейді), не белгілі үлкендеу асықтан (қолыңа жақса сақа қой дегендей) сайланып, бәріне ортақ сол бір хан болады. Әркім өзіне жеке-жеке хан сайламайды.

Асық тақыр, тегіс жерге айналады. Ойын бастаушы асықты үйіреді. Белгіленген хан алшы түссе, алшы түскен асықпен атады. Мұны «ханды ату» дейді. Егер ханнан басқа алшы түскен асық жоқ болса, ойын кезегі жаныңдағы адамға өтіп кетеді. Ханды өзі тектес түскен

асықпен атқанда тимей кетсе, не тисе де басқа асықты қозғап кетсе, ойын кезегі және басқа адамға өтеді. Сондықтан, ханды атуда ептілік пен дәлшілдік өте керек. Ханды атқан соң, ханды атқан асықпен (сол түстес түскен асықты) және бір асықты атып екеуін бір-ақ алады да (мұны хан бауыздалды дейді, бұдан кейін ойын кезегі басқаларға өтсе де хан қолында қалады) ерікті түрде үйірілген асықтан ұқсас түскен алшыны алшыға, бүгені бүгеге, тәйкіні тәйкіге, шігені шігеге дәлдеп атады да, өзінің атуына қолайлысын қалдырып, бірін алып отырады.

Асықты саусақтың басымен атады. Атқанда қол сол асықтың орнында қалады. Сүйретіп, не ұстап алып атуға болмайды. Атқан асық басқа атпаған асыққа тисе немесе атқан асығына тиіп барып басқа асыққа тисе де ойын тоқтап, кезек басқа адамға өтіп кетеді. Сондықтан, ептілік керек. Ойын кезегі басқа адамға өткен кезде қолында өзі қосқан асықтан кем болмай, артық асық болса, ойнаушылардың біреуіне ұпай салған болады. Өз асығынан кем болса және асық үйіріп ату кезегі келмесе, өзінен артық алған біреуі ұпай салған болады. Бірақ, ойынды хан қолында болғандықтан, өзі бастайды. Ату барысында қолы басқа асыққа тиіп кетсе, «қолы күйді» деп («хан күйді» деп атайды) ханды асығымен бірақ өткізіп береді. Сондықтан ептілік, мергендік, тездік ерекше керек болады. Ойын барысында ұтылушы өзінің бір кезегінде ұтушыдан асық ұтып алса, салынған ұпайдан кемітеді. Белгіленген санға кім бұрын жетсе, сол басқалардан ұпай алады. Ұпай алуда су яки езілген құрт ішеді. Тоқинақ алады. Омпы тістетеді.

Су яки құрт ішуде – әуелде қанша саптаяқ (шыны) ішуге келіскен болса, сонша ішеді.

Тоқинақ алуда (кертоқай деп те аталады) ұпай алушы білегін жалаңаштап, шынтақтан бастап, жалаңбастанып еңкейіп отырған ұпай берушінің төбесінен сыпыра төмен тартады. Сонда басына шынтақ бір тисе, жұдырық екі тиеді.

Омпы тістеуде – бір уыс күлді үйіп қойып, асықтың омпы жағын (түбін) жоғары қаратып күлге шаншып қояды. Ұпай беруші түрегеліп,

екі қолын артына ұстап, тізесін бүкпестен еңкейіп келіп күлде шаншулы тұрған асықты тістеп алады.

Хан (3)

Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойынға қатысушылар өзара келісім бойынша әрқайсысы бестен немесе оннан ортаға асықтарын шығарады да, солардың ішінен біреуін «хан» сайлайды. Содан кейін кезекпен барлық асықты жинап алып, қос қолдай иіре шашып тастап отырады. Кейде «хан» көп асықтың астына басылып, көрінбей қалуы мүмкін. Мұндайда асықты иіруші: «Ханды қара басты!» – деп жариялайды. Сол сәтте ойыншылар асықтарды бас салып, талап алады. Ал егер «хан» бөлек ашық жатса, онда иірген бала «ханмен» басқа асықты ата бастайды. Мысалы, «хан» бүк түссе, онда «ханмен» бүк жатқан асықты, шік түссе, шік жатқан асықты ату керек. Осылайша ойын жалғаса береді. Ойынның шарты бойынша «ханмен» асықты атқан кезде басқа асықтарды қозғауға болмайды. Сөйтіп, кезек алған ойыншы ойын шартын бұзғанға дейін, немесе «ханмен» ататын асық болмай қалғанға дейін атып, ұтқан асықтарын жинап алады. Ортаға салынған асықтар таусылғаннан кейін ойнаушылар қайтадан асықтарын шығарып, ойынды жалғастырады.

Бұл ойын негізінен ептілік пен шапшаңдықты, байқағыштықты аса қажет етеді.

Хан талапай

Асықпен ойналатын ойынның тағы бір түрі – «Хан талапай». Балалар бұл ойынды үлкендердің басшылығымен ойнайды. Ойынға қатысушы балалардың санына шек қойылмайды. Олар ойын жүргізушінің айналасына жарты шеңбер құрып отырысады. Ойын жүргізуші қолындағы асықты «хан талапай» деп ортаға қарай шашып жібереді. Отырғандар тез-тез жиып алулары керек. Кім аз

жиып алса, сол жеңілген болып есептеледі. Ойынның мақсаты – балалардың жылдамдығын жеделдету, жүйке жүйелерін шыңдау, тілін дамытып, ойда сақтау қабілеттерін жетілдіру.

Кетсін бір

Ойынға қатысушылардың саны екіден аспауы керек. Екеуі сақаларын қосып, кезектерін анықтау үшін иіреді. Содан соң бірінші кезек алған ойыншы қарсыласының сақасын атқан кезде шама-сы келгенше алысқа ұшыруға тырысады. Сөйтіп, сақаның алғаш жатқан жерінен ұшып барған орнына дейінгі арақашықтықты табан ұзындығымен өлшейді. Яғни, қанша табанға ұшырса, келісілген шарт бойынша сонша асығын алады. Мысалы, ойыншылар үш табанға бір асық немесе табан басына бір асық деп келісулері мүмкін. Бірінші ойыншы ұтқан асығын алып біткенен кейін, сақа атуды екінші ойыншы бастайды. Ойын осылайша жалғаса береді.

Құмар (1)

Бұл ойынды үлкен-кіші демей ойнай береді. Ойынға қатысушылардың саны 5-6 адамнан аспауы керек. «Құмар» – үйде, аулада, тақыр, тегіс жерде отырып ойнайтын ойын. Ойынға төрт асық қажет. Олар мұқият тазартылып, түрлі-түсті бояуға боялады. Ойынды кімнің бірінші болып бастайтыны асық иіру арқылы шешіледі. Алшы – бірінші, тәйке – екінші, бүге – үшінші, шіге – төртінші т.с.с. кезек алады. Асықтың жоғарыда айтылған төрт түрлі түсетін, негізгі төрт қыры болады. Сондай-ақ, оларды мал атауымен де атайды. Алшыны – жылқы, тәйкені – түйе, бүгені – қой, шігені – ешкі деп атайды. «Құмар» деп сол төрт асықтың бір түрлі түсуін айтады. Мысалы төртеуі де алшы түссе – «Құмар» болады, ол төрт ұпай алады, тәйке үш, бүге екі, шіге бір ұпайдан алады.

Ойыншы төрт асықты уысына алады да, қолын тұқыртып ішке қарай айландыра еденге шаша тастайды немесе алақанына салып,

қолын сыртқа қарай серпіп, еденге тастай береді. Ұтылған адам ұпай төлейді. Келісім бойынша ән айтып, күй шертеді. Ертеде терме айтып, арты отбасылық ойын-сауыққа айналған.

Құмар (2)

Құмар яки төрт асық ойыны бірден қойып топтасып ойнайтын асық ойынының бір түрі. Ойнаушылар біркелкі жақсы асықтан төрт асық таңдап алады да, майданға бір-бірден асық қояды (ойнаушы қанша болса сонша асық қойылады). Ойын бастаушы «екі асық, үш асық тіктім» деп төрт асықты үйіреді. Бірі – алшы, бірі – тәйкі, бірі – бүге, бірі – шіге, не төрт алшы, төрт тәйкі, төрт бүге, төрт шіге түскен болса, айтқан санындай асықты алып және ұтысқа түсіп үйіреді. Егер түспесе, айтқан санындай асықты қосады да, кезекті басқа адамға береді. Осылайша, қолындағы бар асығынан айрылған адам, ұтып алушыдан қарыз асық алып ұтысқа тігеді. «Ұтып аламын ба» деген үмітпен және ойнайды. Ұтып ала алмай және де ұтылса, қолында бар асығынан айырылып тағы да қарыздар боп қайтады. Бұл қарызын келер жолғы ойында қайтарады, қайтара алмаса, қарыз болып жүреді.

Көтеріспек (Атқабыл)

Екі ойыншы қатысады. Олардың қолында сиырдың асығы болу керек. Ойыншылардың өзара келісуімен біреуі сақасын алысырақ иіреді, екіншісі сол жерде 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. Ойында қанша уақытқа созса да өз еріктері.

Шыт тастау

Балалар шеңбер жасап отырады. Бір бала қолына шеті түйілген шыт, не жаулықты алып, балаларды айналып жүгіреді де, өзі қалаған баланың артына шытты тастап кетеді. Шыт тасталған бала сезіп қалса, дереу шытты алып, шыт тастаушыны өз орнына жеткенше қуады. Жетсе ұрады, қуып жетсе де, жете алмаса да, шыт алушыны айналып басқаларға тастайды. Егер артына шыт тасталғанда сезбей отырып қалса, шыт тастаушы айналып келіп, шытты алып қайта айналып сол орынға келгенше ұрады да, өзі айналады. Ойын осылайша жалғасады. Бұл ойын балаларды сезгірлікке, шапшаңдыққа тәрбиелейді және жүгіріп дене шынықтыруға пайдалы.

Ойында көңіл бөлетін істер:

Ойынға қатынасушылар түгел отыруы керек. Тұруға, жүрелеп отыруға, артына жалтақтап қарауға болмайды. Шыт тасталғанда басқалар айтпауы керек.

Шыт тастаушы – шыт тасталған баланың нақ артына, қол жететін жерге тастауы тиіс, екі адамның арасына, алысқа тастауға болмайды.

Шілдек (1)

Шілдек ойынын одақтасып та, жеке-жеке де ойнауға болады. Мұны ойнау үшін бала санына негізделіп, бәлдекті төменнен жоғарыға қарай тұтамдап, кезектесіп ұстайды. Ең басқы үш жағы кімнің қолына тұра келсе сол бала балдекті мықты ұстап тұрады. Осы баланың қолының астындағы кімнің қолы болса, сол бала шілдекпен үш рет балдекті ұрады. Егер осы үш рет ұру барысында балдекті қолдан ұшырып жіберсе, ойынды ұшырған бала бастайды. Ұшыра алмаса, балдекті ұстаған бала бастайды. Ойын реті балдекті ұстағандағы жоғарыдан төменге қарайғы реті бойынша болады.

Шілдек ойынының көмбесі диаметрі үш метр болатын шеңбер сызылып, сентірінен шілдек қойылатын сопақша шұңқыр қазылады.

Осы шұңқырға шілдекті көлденең қойып, балдекпен көтеріп тастап ұрады. Ұрған кезде бәлдек тимей қалса, не шілдек шеңбер ішіне түссе ойын бастаушы ұтылып, кезекті өзінен кейінгі балаға береді. Ал бәлдек тиіп, шілдек шеңберден шықса өзі ұра береді.

Шілдекті ұру басталысымен қарсы жақтың баласы шілдекті ұстауға дайын тұрып, ұшқан шілдек жерге түспей ұстап алса, тағы да ойнау кезегін ұтып алады. Ұстай алмаса шілдекті алып, шеңберді дәлдеп лақтырады. Шеңбердің ішіне түссе және кезек алады. Осы барыста шеңберге түсіре алмаса, шілдек ұрушы түскен жерінен бастап үш рет ұрып ұшырып, соңғы түскен жерінен бастап көмбеге дейін бәлдекпен өлшеп санайды. Осылай ойнап, кім бұрын жасалған тоқтам санына жетсе, сол ұтқан болып саналып, қалғандары бір жолдан кезек алып қуалайды. Қуалау барысында жете алмағандары күпай алады (баллай алады).

Күпай алуда бәлдекпен шілдекті шақтайды. Неше рет шақтаса, сонша рет ұрады. Ең соңғы түскен жерінен бастап көмбеге дейін ұтылушы «баллай-баллай, жегі-жегі баллай, неге ойнадым Алла-ай» деп дем алмай жүгіреді. Жол ортада дем алып қойса, сол демалған жерден және бір ұрып, ұзаққа жібереді. Тағы баллайланады. Сөйтіп, демалмастан жүгіріп көмбеге келгенше күпай ала береді. Бұл ойында әркім жүгіруге, дене шынықтыруға, дәлдікке, шыдамдылыққа дағдыланады.

Шілдек (2)

Шілдек ойынның бұл түрін де одақтасып, немесе жеке-жеке ойнауға болады. Ойын бастау ұтысы алдыңғымен ұқсас.

Шілдек ойынының майданы бас сызық, тақым сызық, көз сызық деп үш сызықтан жасалып, екі жағы сызылып бір-біріне ұштастырылады. Әр сызықтың арасы екі адымнан болып, ойын бастаушы бас сызықта тұрып, шілдекті көз сызықтан өткізе лақтырып, балдекпен дәлдейді.

Шілдекті бастағанда, бір шеті көз сызықты басып түссе, мұны «сығыр» деп бір көзін жұмып тұрып дәлдейді. Егер көз сызықтың ішіне түссе «соқыр» деп екі көзін жұмып тұрып дәлдейді. Дәлдеу барысында балдекке шілдек тимесе, ойнау кезегі өтіп кетеді де кезекті өзінен кейінгі балаға береді. Дәлдегенде балдегі шілдекке тисе, екі ұшын үшкірлеп жонған шілдектің ұшынан ұрып ыршытып ұрады. Осылайша үш рет ұрылып, соңғы түскен жерінен бастап балдекпен өлшеп санайды. Бірінші рет ұрғанда абайсыздықтан балдек оқыс тиіп шілдек майданның ішіне түссе, балдекті артынан айналдырып, екі аяқтың арасынан өткізіп ұрып ыршытып, алдынан ұрады. Мұны «тақым асты» дейді.

Әуелгі тоқтасқан санда 100-де 50 делінсе, не 200-де 100 делінсе 100-де, 200-ді бас сызықтан дәлдеп ұрып табады да, 100-де, 50-ді тақым сызыққа келіп, шілдекті тақым астынан тастап, балдекпен тақым астынан дәлдейді. Ұрғанда да, бірінші рет тақым астынан ұрып, ыршытып, алдынан ұрады (2-3 рет алдынан ыршытып ұра береді). Кім бұрын санға жетсе сол ұтқан болып, қалғаны ретімен кезек алады. Санды орындағандардың бәрі, санды орындай алмағандардан кезектері бойынша баллай алады.

Баллай алу тәртібі алдыңғымен ұқсас. Ұтқандардың бәрі баллай ала бермей, өлең айтқызса да, би билетсе де болады.

Шүлдік (1)

Тақыр алаңда ойналатын ойынының бірі – «Шүлдік» ойыны. Ойынға екі басы үшкірленген, ұзындығы бір қарыс шүлдік (ағаш) керек. «Шүлдікті» ойнау үшін үлкен шеңбер сызылады, ортасына шүлдік қойылатын шұңқыр қазылады, шүлдік шұңқырдың ішіне емес, үстінде жатуы керек. Әр ойыншының қолында ұзындығы бір метрдей таяғы болуы керек. Ойынға қатысушылардың санына шек қойылмайды. Ойнаушылардың санына қарай екі топқа бөлінеді.

Бірінші болып кезек алған топтың ойыншысы «шүлдікті» қолындағы таяғымен жерден көтеріп алып, жерге түсірмей соғады

да, таяғын шеңбердің үстіне тастайды. Ал екінші болып кезек алған ойыншы шүлдікті түскен жерінен алып, қайтадан соққан ойыншының таяғын көздеп, шеңберге қарай лақтырады. Лақтырған кезде таяққа тигізсе, я болмаса, шеңбердің ішіне түсірсе, онда соғушы ойыншы ойыннан шығып қалады. Шүлдікті бірінші болып жерден көтеріп, жерге түсірмей соққан кезде ойыншы тигізе алмаса, ол да ойыннан шығып қалады. Ал лақтырған ойыншы не таяққа тигізе алмай не болмаса дөңгелек сызықтың ішіне түсіре алмаса, онда бірінші ойыншы енді «шүлдікті» шекіп соғады, әр соққанда үш реттен соғады. Сөйтіп, «шүлдік» қай жерге барып түссе, сол жерден дөңгелек сызыққа дейінгі қашықтықты таяғымен өлшеп шығады да, екінші ойыншыға ұпай мөлшерін белгілейді. Бірінші ойыншы әлгі себептермен ойыннан шытып қалса, онда екінші ойыншы соғушы болады, ол шығып қалса, үшінші ойыншы соғушы болады. Ойын осылайша барлық ойыншы ойнап болғанша, жалғаса береді.

Ойынның шарты бойынша шекіген кезде «шүлдікке» тимей, таяғы жер қауып қалса, ұпайы күйіп кетеді. Шүлдікті екінші рет шекіген ойыншы, оны қолымен ұстап қойса, онда да оның ұпайы күйіп кетеді. Сондықтан «шүлдікті» тек үшінші рет шекігеннен кейін ғана ұстауға болады.

«Шүлдік» ойыны ойнаушылардың қолдарының бұлшық етін жетілдіріп, жылдамдыққа үйретеді, «Шүлдікті» сызықтың үстіне түсіруге ұмтылу арқылы көз мөлшері, дәлділік пен мергендіктері жетіледі.

Шүлдік (2)

Бұл – тақыр алаңда ойналатын ойын. Ойынға екі басы үшкірленген, ұзындығы бір қарыс шүлдік (ағаш) пайдаланылады. Ойын алдында үлкен шеңбер сызылып, ортасына шүлдік қойылатын шұңқыр қазылады. Шүлдік шұңқырдың ішінде емес, сыртында жатуы керек. Сосын әр ойыншының қолында ұзындығы жарты құлаш

таяғы болады. Ойыншылардың санына шек қойылмайды. Әдетте 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, соққан ойыншының таяғын көздеп шеңберге қарай лақтырады. Егер таяққа тигізсе, я болмаса шеңбердің ішіне түсірсе, онда соққан ойыншы ойыннан шығып қалады. Ал лақтырған ойыншы таяққа тигізе алмаса, я болмаса дөңгелек шеңбердің ішіне түсіре алмаса, онда бірінші ойыншы шүлдікті таяғымен қатарынан үш рет шекіп соғады. Сөйтіп, шүлдікті қай жерге апарып түсірсе, сол жерден дөңгелек сызыққа дейін таяғымен өлшеп санайды да, екінші ойыншыға сонша ұпай салады. Сондай-ақ бірінші ойыншы шүлдікті жерден көтеріп, жерге түсірмей соққан кезде оған тигізе алмай қалса, онда ол ойыннан шығып қалады. Мұндай жағдайда оның орнына екінші ойыншы соғушы болады. Ал егер ол да шығып қалса, үшінші ойыншы соғушы болады. Ойын осылайша жалғаса береді.

Ойынның және бір шарты – таяқпен шекіген кезде шүлдікке тимей жерді салып қалса, ойыншының бар ұпайы күйіп кетеді. Сол сияқты шекіген кезде шүлдікті қолымен ұстап қойса да, ұпайын күйдіріп алады. Сондықтан, шүлдікті үшінші рет шекігеннен кейін ғана ұстауға болады.

Қазық теру

Қазық теру ойынын ұйымдасып, басшылықты түрде ойнайды. Ара қашықтығы 100 адым болатын қарама-қарсы екі сызық сызылып, екеуінің арасына ұзындығы 25 сантиметрлік қазықтан (сырты ағартылып жонылған, не қызылмен сырланған болса да болады) аралығы 20 метрден етіп 4 қазық қағылады. Бұл ойынды сыныптастар арада, бір сыныптың балалары топқа бөлініп те бәсекелесіп ойнауына

болады. Әр топқа бестен бала қатынасып, бір жағына үш бала, екінші жағына екі бала тұрып, ойын үш бала тұрған жақтан басталады. Ойын басталғанда, жүгірген бала жүгіріп бара жатып қазықтарды теріп, тездікпен екі баланың біріне беріп, өзі сол баланың орнында қалады. Бұл бала қайтадан қазықты орнына қадап жүгіріп, әуелгі үш бала тұрған жаққа барып тұрады. Үш баланың екіншісі қазықты және теріп жүгіреді де, әуелгі екі бала тұрған жақтағы балаға береді. Қазықты алған бала қайтадан қазықты орындарына қадап жүгіріп, үш бала тұрған майданға барады. Үшінші бала және қадалған қазықты теріп жүгіріп, алғашқы екі бала тұрған жаққа барады. Сонда орын ауысып, ойын басталғанда тұрған екі бала жаққа үш бала, үш бала тұрған жаққа екі бала келіп тұрады. Сөйтіп, қазықты теріп және қадау арқылы 500 метрге жүгірген болады. Қазық теру ойыны шапшаңдыққа, ептілікке тәрбиелейтін әрі күлдіргі, қызықты дене шынықтыру ойыны болып табылады.

Көңіл бөлетін істер: ойын басқарушының бұйрығы бойынша бір уақыттың ішінде басталады. Ойынға екі топ қатар қатысса, қазық аралығы 2 метр, үш топ қатысса 2,5 адымнан болуы керек, бұлай болмағанда, бір-біріне соғылып қалу жайттары болады.

Бағалауда – уақытқа, қазық тергенде – түсіріп алу, түсіріп алмауына, қайта қадағанда орнынан жаңылу, жаңылмауына қарау керек. Жеңген топты, топ ішіндегі өнерлі балаларды мадақтауға болады.

Ақ терек пен көк терек

«Ақ терек пен көк терек» ойыны жасөспірімдерді тездік пен жеттікке дағдыландырады. Бұл ойынды ойнау үшін ойнаушылар екі топқа бөлініп, қатар тізіліп, кең аралық қалдырып, бір-біріне қарама-қарсы қарап тұрады. Әр екі жақ өздеріне бірден бастық сайлайды. Әр екі жақтың бастығы нені айтса, басқалары еріп соны айтады.

Бірінші жақтың бастығы 2-жақтың бастығына қарап (2-жаққа):

Ақ терек пен көктерек,

Кесіп алдым бәйтерек.

Таңдап алу еркіңде,

Бізден сізге кім керек? – дейді.

2-жақтың бастығы, 1-жақтың бастығына жауап беріп:

Өзі шебер, өнерлі,

Барлық істе үлгілі,

Оқуда да жақсы екен,

Бізге (баланың атын айтады) сол керек! – дейді.

Осы аталған бала өз тобынан шығып, алақандарын жайып қарсы алуға дайын тұрған қарсы жақтың балаларының алдына келіп, қалаған біреуінің алақанына бір салып, өзінің тобына қарай тұра қашады. Алақанына ұрылған бала, ұрып қашқан баланы қуып, оны тобына жеткізбей ұстауы қажет. Егер ұстай алмаса, сол бетінде бірінші жаққа барып қосылады. Ұстап алса, жетелеп әкеп өз тобына қосады. Өстіп ойын жалғасып, енді екінші жақтың бастығы бірінші жақтың бастығына қарап:

Ақтерек пен көктерек,

Кесіп алдым бәйтерек.

Таңдап алу еркіңде,

Бізден сізге кім керек? – дейді. 1-жақтың бастығы:

Көп таныған белгілі,

Барлық істе үлгілі.

Таңдап алсақ сіздерден

(баланың атын айтады) сол керек, – дейді. Осы аталған бала да, алдыңғы баланың істерін істейді. Ойын осылайша жалғасып, бірінің баласын бірі ұтып, ақырында қайсы жақ көп ұтып алса, сол жағы ұтқан болып, ұтылған жақ өнер көрсетеді.

Итің-қопақ

Балалар екіге бөлініп, келінің түбіне (сандық тастың үстіне қойса да болады) бақан немесе тақтайды көлденең қояды да, бақанның

екі басына екі бала мініп отырып бір жағы «қоқақ» деп екі аяғымен жерді теуіп жоғары көтерілгенде, екінші жағындағы бала «секек» деп аяғын салып төмен басады. Жоғары көтерілген бала қайта төмен түскенде «секек» деп аяғын салып, төмен түсіп отырған бала «қоқақ» деп жерді теуіп аяқтың серпінімен жоғары көтеріліп, екеуі алма-кезек, жоғары-төмен көтеріліп ойнайды. Кей жерлерде балалар бұл ойынды «қоқаң-секең» деп атайтындықтан «қоқаң-секең» аталып кеткен.

Ойнаушылардың жас шамасы, дене салмағы тең болмаған жағдайда, бақанның тіреу нүктесін өзгертіп, бақанның қысқа жағына үлкендеуі яки салмағы ауыры, ұзын басына кішілеу яки салмағы жеңіл бала мінеді де, салмақтарын теңшеп ойнайды.

Ойнау барысында қайсы жағы баса алмаса, немесе айтып отырған «қоқақ-секек» сөзінен жаңылыс болса, сол бала ұтылып түседі де, басқа бір бала мініп ойнайды. Балалар бұл ойынды осылайша жалғастыра береді.

Қазір балалардың бұл ойынды ойнауына шарт-жағдай толық. Өйткені жас балаларды тәрбиелеу орындарында үлкен-кішілі жұмыр ағаштардың басын айырлап кертіп, үлкен шығырық қағып, мықты, ұзын, түзу ағаштан өткізіп қойып ойнауға болады. Қазақтың осы бір қарапайым ойынында физикалық білім бар (күш, иін, нүкте, т.б.) осы арқылы салмақ тең болмағанда бақан неге әуелгі тіреу нүктеден жөткеледі. Не үшін жеңіл бала ағаштың ұзын басына отырғанда өзінен ауыр баланы басып кетеді дегендерді балалар қаршадайынан-ақ түсінуіне болады.

Әшекей-шешекей

Ойнаушылардың үлкені ең алдына тұрып, қалғаны бойына қарай бірінің етегінен бірі ұстап, алдыңғы баланың артына тізіледі. Бір бала шетте жалғыз тұрып, тізілген балалар қозғалып жүрісімен ойын бастайды. Жалғыз бала керуен басына:

– Қайда барасыңдар? – дейді.

– Тұзға барамыз.

– Тіркеуіңнен біреу бер?

– Берер артық тіркеу жоқ, – деп жүрмекші болады. Осы кезде шеттегі бала ұрлыққа кіріседі. Керуен басы алдырмауға тырысады. Шеттегі бала «әшекей-шешекей» деп өзіне ыңғайлы жаққа қарай билеп жүгіреді. Керуен басы артындағы балаларды қорғап, қарсы ұмтылады. Артқы тізілгендер ұсталып қалудан сақтанып, ұстаушының қимылына тез әрі қырағылықпен қарап алдыңғы керуен басының жүрісіне сәйкесіп айнала қашады. Өстіп ойнау арқылы бала ұтысады. Егер керуен басы тіркеудегі балаларды ұрлатып алса, ұтылған болып өнер көрсетеді. Ұстап ала алмаса, жалғыз бала өнер көрсетеді. Кейде жалғыз баланы «қарақшы» деп те атайды.

Оқтау көтеру

Оқтау көтеру – жасөспірімдердің ішінде ойналатын күлдіргі ойын. Оқтауды яки бұрауды кім көтереді десе, көтермеймін деп ешкім айтпайды. Көріністе оқтау мен бұрауды көтеріп тұрып кететіндей болғанымен шынында мынадай болғанда көтере алмайды.

Ойнаушылар орталарынан бір адам жатып тұратындай орын қалдырып, қораланып отырады да, бір баланы етпетінен жатқызып, арқасына оқтауды немесе бұрауды көлденең қойып, екі ұшын екі қолтықтың астынан өткізіп қойса, жатқан бала орнынан қанша күш шығарса да көтеріліп тұра алмайды. Оқтауды алып тұрғызып жібергенде, оның кішкене ағашты көтере алмағанына басқалар күлсе, орнынан тұрған бала өзінің көтеріп тұра алмағанына өкінеді. Сөйтіп, көрермендер ішінен арт-артынан оқтау көтеруге шығып ойын жалғаса береді. Бұрын көтере алмағандарының басынан тоқинақ алатын, қазір өлең айттырып, би билетіп өнер көрсететін болды.

Шарт: оқтау мен бұраудың яки көтеретін ағаштың екі басы қолтықтан асып тұруы керек. Орнынан оқтау көтеріп тұратын бала

аунап тұрмайды, жатқан бойында орнынан тұзу тұруы керек. Оқтау көтеретін баланың жататын жеріне киіз төсеп қойған жөн.

Ала күшік

Бұл – ежелгі халық ойындарының бірі. Ойынды көбінесе жазық алаңда, мектеп ауласында жазғытұрым, күз айларында ойнайды. Ойынға жиналғандар топтасып тұрады да, араларынан біреуін «ала күшік» етіп белгілейді. Олар «Ала күшіктің» назарын өзіне аударуға тырысады. Ал «Ала күшік» ойнаушылардың бірін қолға түсіруге тиіс. Қолға түскен ойыншы «Ала күшік» болады да, бұрынғы «Ала күшік» болған ойыншы, енді ойыншыларды қатарына қосылады. Ойын осылай жалғаса береді. Ойын балалардың таза ауада дем алуларына жүгіруге, жылдамдыққа, тез шешім қабылдай білуге, сергектікке үйретеді.

Ұшты ма?

Бұл ойынға қатынасұшылар жарым шеңбер жасап отырады (тұрса да болады) ойын бастаушы алдыға шығып, ойнаушыларға бір ұшатын, бір ұшпайтын ұйқасы екі түрлі нәрсенің атын айтады. Айтуда жітірмелетіп тез айтып, әр айтқан сайын қолын бірге көтереді. Көпшілік те бірге айтады да, ұшатынына қолын көтеріп, ұшпайтынына қолдарын көтермейді.

Ойын басқарушы:

Ұшты-ұшты торғай ұшты,

Ұшты-ұшты борбай ұшты

Ұшты-ұшты арба ұшты,

Ұшты-ұшты қарға ұшты,

Ұшты-ұшты тазы ұшты,

Ұшты-ұшты қаз ұшты,

Ұшты-ұшты ұзақ ұшты,

Ұшты-ұшты тұзақ ұшты,
Ұшты-ұшты іркіт ұшты,
Ұшты-ұшты бүркіт ұшты – дейді.

Осы барыста ұшпайтынына «ұшты» деп кім қолын көтерсе, сол ұтылған болып, өлең айтады, би билейді. Егер ұшты деп жаңылушылар бірнешеу болса, бірлесіп айтып берсе де болады. Немесе сұрақтарға жауап берсе де болады.

Шарт: ойын басқарушы айтқан сөздерін тез әрі анық айтуы керек.

Әтте-жым тымпи

Ойнаушылардың саны онша көп болмайды, тегіс бір жаққа қарап отырады да, біреуі ортаға шығып ойын бастайды.

Ойын бастаушы:
Біз-біз, біз едік,
Біз бір байдың қызы едік.
Бір тақтайға жиналған,
Жүз жиырма қыз едік.
Әтте-жым тымпи,

Тымписаң, тымпи, – дейді. Осы кезде отырғандар тұтас ауыздарын жауып, тым-тырыс бола қалады. Кімде-кім сөйлесе, не күлсе, сол ұтылған болады. Ұтылушы ортаға етпетінен жатқызылып, басқалар айнала отырып қолдарын жатқан баланың арқасына, бірінің үстіне бірі қойып «үстіңгі қол кімдікі?» – дейді. Таба алмаса «көтере соқ» деп ұрып, қол орынын ауыстырып тағы сұрап тапқанша соғады. Бұлай күпай алмастан, өлең айтқызса да болады. Бұл ойын балаларды шыдамдылыққа, салмақтылыққа баулиды.

Құлақ пен мұрын табу

Құлақ пен мұрын табу – күлдіргі жаңылтпаш ойындардың бірі. Құлақ пен мұрынды тауып ұстау ойынына қатысушылар екі топқа

бөлініп, қарама-қарсы отырады да, бір шетінен бастап ойынды бастайды.

Бірінші рет шапалағын ұрып, екі айқастырып оң қолымен сол құлағын, сол қолымен мұрынын ұстайды да, қайта шапалағын ұрып оң қолымен мұрынын, сол қолымен оң құлағын ұстап осылайша тез екі қолды қайшылап құлақ пен мұрынды жаңылмай тауып ұстауы керек. Егер жаңылып қалса, ұтылған болып саналады да, бір өнер көрсетіп кезекті қарсы жаққа өткізіп береді. Жаңылмаса кезекті өзінің серігіне береді. Қарама-қарсы екі жақ ойынды жалғастыра ойнап, ең соңында қайсы жақтан жаңылушы көп болса, сол жақ ұтылған болып, топтасып өнер көрсетеді, болмаса, ұтылған жақтың жаңылушыларын ұтқан жақ өткізіп алады да, ойынды қайта бастап, қалғандарымен ойнайды.

Қол әрекетін ауыстыру

Қол әрекетін ауыстыру – тездікке, сергектікке, жаңылшақ болмауға баулитын ойын. Бұл ойынды ойнаушылар екі топқа бөлініп, тізерлеп, қарама-қарсы отырады да, бір жағы бір шетінен бастап, біреуі екі алақанымен екі санын шапалақтайды. Сол мезгілдің өзінде дереу шапалақтап отырған қолымен санын сипайды, санын сипап отырған қолымен шапалақтайды. Бұл ойында әрекет өте тез болуы керек. Жаңылып қалса, өнер көрсетеді де, кезекті қарсы жаққа береді. жаңылмаса кезекті өз адамына өткізеді. Қайсы жақтан жаңылушы көп болса, солар өнер көрсетеді.

Терме

Терме – балалар ойыны болып саналады. Оны ойнау үшін шуда жіптің екі ұшын қосып байлап тұйықтайды да, ойнаушының бірі екі қолына бір-бір айналдырып орап, сол оралған орандыдан қарама-қарсы ортан қолымен өткізіп алып бесікше тор жасайды. Алушы тор

жасаушының қолындағы жіптің қайшыласқан жерінен екі қолдың бармақ және сұқ саусағын өткізіп, астыңғы қатарда тұрған жіптің сыртынан ішіне қарай орап алып керсе, кереге көз жасалады. Өстіп «бесікше ілме» т.б. терменің бірнеше түрлерін жасап ойнауға болады. кім ойынды бұзып алса, сол ұтылған болып саналады.

Мысық пен тышқан

Ойынға қатысушылар араларынан мысық пен тышқан өтетіндей аралық қалдырып, қол ұстасып дөңгеленіп тұрады. Мысық болған бала шеңбердің ішінде, тышқан болған бала сыртында қалады.

Мысық «мияу» десе, тышқан қаша жөнеледі де, ойын басталады. Ойын басталысымен мысық шеңбердің іші-сыртында еркін жүгіріп тышқанды ұстауына болады. Бірақ, мысық адамға соғылмауы қажет. Мысық тышқанды қайсы жақтан ұстаса, сол жақтан екі бала ортаға шығып «мысық-тышқан» ойынын жүргізеді. Ойын осылайша жалғаса береді.

Түлкі соғу

Ұзаққа жүгіруге, қапылыста қисынын табуға, тездік пен қырағылыққа жатылдыратын балалар ойынының бірі – түлкі соғу.

Түлкі соғу ойынын ойнау үшін ойынға қатысушылар іштерінен жүйрік, қағылез, жеңілтек біреуін түлкі етіп белгілейді. Қалғандары аңшы болады (кейде түлкінің соңынан қалмай жүріп ұстауға жауапты тазы белгілейді). Түлкі болған бала қутындап қашуға ыңғайланғанда, аңшылар қызықты сөздерді айтып айналдырса да, түлкі іркелмей жауап қайтарып, сырғақтап тоқтамай өзіне қолайлы жаққа қарай зытуға бейімделеді.

Аңшылар: – түлкі, түлкі, түлкішек, түнде қайда барасың? – деп қоршауға алып қоралай бастайды.

Түлкі:

– Атам үйіне барамын, – деп шеттей береді.

– Атаң үйі не береді?

– Атам үйі ешкі сауып сүт береді. Лақ сойып ет береді, – деп түлкіқашып шығатын жаққа қарай беттейді.

– Оны қайда қоясың?

– Қатып қалса, қатыр-құтыр шайнаймын, – деп түлкі өзі ыңғайлы деп тапқан жаққа қарай қаша жөнеледі. Аңшылар сол «қатыр-құтыр шайнаймын» деген сөз айтылысымен түлкіге лап қойып ұмтылады да, түлкіні соғуға кіріседі. Ойын осылайша кезектесіп жалғасып ойнала береді.

Көңіл бөлетін істер: аңшылар түлкіні әуелде қоршауға алғанда бас салып ұстай алатындай өте жақын тұрмай, түлкінің қалайда бір толғанып шығуына лайықты мүмкіндік қалдыруы керек. Түлкіні алдарқатар сөзді бастаушы, не аңшы бастығы айтады. Тұс-тұстан жапа-тармағай айтып шулайды. Түлкі соғу ойынын ойнау үшін жер қолайлылығы да болған жөн. Егер түлкі ұстатпаса, ойын аяқталмай қалады да келесіде күні қайта жалғасады.

Ақбайпақ

Жануарлар дүниесін көз алдыңа елестетіп ойнайтын ойындардың бірі – «Ақ байпақ» ойыны.

Ойынға қатысушылардың санына шек келтірілмейді. Ойнаушылардың саны неғұрлым көп болса, ойын солғұрлым қызықты болады. Ойыншылар көгалды жазық жерді таңдап алады да, дөңгелене жүрелеп отырады. Сонан соң орталарынан бір ойыншыны ортаға шығарып оны «бота» деп, көрсетпей жауып қояды. Осы кезде 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: «Бе-е-е, жоқ қой», деп ойыншының иығына тізесімен бір түйіп кетеді. Екіншісіне 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 бергенін айтып, біреуі сү бердім, екіншісі шөп бердім, үшіншісі «тамақ бердім», тағысын тағы... дейді де «ботаны» тастай сала жан-жаққа бытырай қаша жөнеледі. Жаны жай тауып, «ботасын» көрген інген «ботасынан» «кім не берді?» деп сұрай бастайды.

Ботаның айтуымен оған жөндеп тамақ бермегендер «інгеннің» бұйрығымен жазаланады, демек өнер көрсетеді. Жаза біткеннен кейін «інген» мен «ботаның» рөлін басқалар ауыстырады да, ойын қайта басталып, жалғаса береді.

Түйе-түйе (1)

Жануарлар дүниесімен байланысты ойынның бірі – «Түйе-түйе» ойыны. Мұнда өнерге баулитын саналы әрекет 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 әр біреуін 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 «ботасын» 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.

Түйе-түйе (2)

Түйе-түйе ойыны балалардың әшекей-шешекей ойынының бір түрі. Бұл ойынды ойнау үшін ересегі ең алдыға тұрып, қалғандары бойларына қарай, бірінің етегінен бірі ұстап тізіледі де бір бала жеке тұрады (бұны «қарақшы» деп те атайды). Түйе болғандар орнынан қозғалып жүргенде, олардың алдынан шығып:

- Түйе-түйе қайда барасың? – дейді.
- Тұзға барамын, – деп керуен басы жауап береді.
- Түйе-түйе тұзың қайда?

– Балқан таудың басында, балдыр қоян қасында.

– Маған да бір қап тұз әкеп бер.

Осыдан кейін түйелер боздап шұбап өтіп кетеді де, қайта айналады. Қарақшы керуен басынан:

– Тұзым қайда? – деп сұрайды (ең соңғы балаға дейін сұрайды).

– Тұзың артқы түйеде.

– Тұзым қайда?

– Тұзың артқы түйеде.

– Тұзым қайда?

– Тұзың артқы түйеде...

Осы тәртіп бойынша ең соңғы балаға келгенде ол:

– Ойбой, тұзың түсіп қалыпты, – дейді.

Осы кезде тұзымды бер,

Қабымды туып бер, – деп тұра ұмтылады да, артқы баланы ұстап алмақшы болады. Сонда керуен басы қайта айналып арасшалайды. Артындағылар керуен басының артынан ілесіп айнала қашады. «Қарақшы» болған бала әр жолы бірден, не бірнеше түйені тіркеуден ажыратып алып, ең соңында ұтып кетсе сол адам керуен басы болады да, әуелгі керуен басы «қарақшы» болып қайта ойнайды.

Түйе мен бота

Ойынның басында бір ойыншы – «түйе», екіншісі «бота» болады. Қалғандары өзара қолдарынан ұстасып үлкен шеңбер жасайды. «Түйе» сол шеңбердің сыртында, «ботасы» ішінде қалады.

«Түйе» шеңбердің сыртында жүріп «ботасына»: «Үйге жүр!» – дейді. «Ботасы»: «Жоқ, үйге бармаймын!» – дейді. «Түйе» «ботасын» әкетпек болып тұра ұмтылады. «Бота» шеңберді айнала қашады. Ақырында «түйе» есебін тауып «ботасын» қолға түсіреді. Ботасы:

«Жібер!» – дейді. Түйе: «Жібермеймін!» – дейді. Сол кезде шеңберде тұрған ойнаушылар «түйені» ұстап: «Шөк, шөк!» – деп

жүріп, оны шөгереді. Содан кейін ойнаушылар қатарға тұрып кезектесіп, шөккен «түйенің» үстінен бір-бірлеп секіре бастайды. Ойын барысында «түйе» үстінен секіріп жатқан ойыншылардың қайсысын орнынан тұрмай ұстап алса, сол «түйенің» рөлін ойнайды да, екінші ұстағаны «ботаны» алмастырады. Осылайша ойынды әрмен қарай жалғастыруға болады.

Жануарлар қалай үндейді

(Екі бала сөйлеседі)

Бірінші бала:

– Марат, сен тышқанның қалай дыбыстайтынын білесің бе?

Марат:

– Шиық-шиық...

Бірінші бала:

– Шібилер қайтеді?

Марат:

– Қыт-қыт...

Бірінші бала:

– Жарайды, жігіт екенсің. Ал енді иттің қалай үретінін айтып көрші.

Марат:

– Үреді, ырылдайды, арсылдайды.

Бірінші бала:

– Солай ма екен, сен сиыр мен қойдың қалай дыбыстайтынын айтшы?

Марат:

– Сиыр – шиық-шиық..., қой – шиық-шиық етеді.

Бірінші бала:

– Олай болса, сен білмейді екенсің. Жануарлардың бәрі бірдей шиқылдай бере ме екен?

Марат:

– Ендеше, мына балалардан сұрайық. Жануарлардың дыбысын кім жақсы біліп, дұрыс айтатын болса, соны мал дәрігері қояйық.

Осы арада ойынға қатысушылар өздері білгенінше жануарлардың дыбыстарын айтады. Кім көп білсе, сол «дәрігер» болып саналады да қалғандарына ем айтады. «Ем» дегеніміз ұпайдың түрлері. Мысалы, Ермек – өлең, Боқан – жаңылтпаш, Сәрсен – көбейту кестесін айтып берсін. Таубай жұмбақ шешсін, тағы-тағылар.

Жануарлардың дыбысталу жайын ең көп білетін және дұрыс атай білетін бала, мысалы, былай деп түсіндіреді:

Жылқы – кісінейді, шұрқырайды, оқыранады, пысқырады.

Сиыр – мөңірейді, өкіреді, азынайды.

Қой-ешкі – маңырайды, мекіренеді.

Түйе – боздайды.

Шошқа – шыңғырады, қорсылдайды.

Ит – үреді, ырылдайды, арсылдайды, ұлиды, қыңсылайды.

Мысық – бырылдайды, мияулайды.

Тышқан – шиқылдайды.

Қаз – қаңқылдайды, шаңқылдайды.

Үйрек – барқылдайды, қыңқылдайды.

Мекиен – қыт-қыттайды.

Әтеш – шақырады.

Бүркіт – саңқылдайды, бістәктайды.

Торғай – шырылдайды.

Бұлбұл – сайрайды.

Қарға – қарқылдайды.

Безгелдек – безектейді.

Сауысқан – шықылықтайды.

Бөдене – бытпылдайды.

Шыбын – ызыңдайды.

Бөгелек – ызылдайды.

Бәкішек (шегіртке) – тызылдайды.

Жылан – ысылдайды, суылдайды.

Бақа – бақылдайды.
Аю – ақырады, өкіреді.
Қасқыр – ұлиды, ырылдайды.
Түлкі – ырсылдайды, шәңкілдейді.
Күзен – шақылдайды.
Суыр – шулайды.
Борсық – пырсылдайды.
Құндыз – сыңсиды.
Арыстан – гүрілдейді, ақырады.
Жолбарыс – күркілдейді, бұрқанады, т.т.

Қой бағу

Жас баланың дүниеге көзқарасын қалыптастыратын, өзін қоршаған ортамен таныстыратын ойындардың бірі – «Қой бағу» ойыны.

Жаңа қонысқа келіп, үлкендер үй тіккенше, жас балалар түйенің кепкен құмалақтарын жиып, оны «қой», қойдың құмалағынан «қозы» деп «қой бағу» ойынын ойнаған. Бұл «қой бағу» ойынының сәбилер үшін қызықтығы сонша, тіпті ойын үстінде бірінің құмалағы бірінікімен қосылып кетсе, қайтадан бермеуге тырысады. Бұл ойынды көшпелі халық өміріне байланыстырып ойнаған. Ойынның негізгі мақсаты балаларды малсақтыққа баулу.

Бес тас (1)

Бестас – өте көне дәуірден келе жатқан, қазақ халқының ұлттық ойындарының бірі. Ол еңбек құралдары ағаш, тас, сүйек болып келетін ғасырларда пайда болған деп болжанады. Бұл ойынды кезінде жасөспірімдерден бастап ересек адамдарға дейін ойнаған екен. Ойынға керекті зат бес кішкентей домалақ тас, немесе кейде бес асық болып келеді.

Ойынды кімнің бірінші болып бастайтынын шешу үшін ойынға қатысушылар кезектесіп бес тасты алақандарына салады да, жоғары серпіп жіберіп, алақандарының сыртымен тосып алады да, қайта серпіп жіберіп, ендігі кезекте қолды серпе қаршып алады. Ең көп қағып алған ойыншы бірінші кезек алады да, қалғандары да сол ретпен кезекке тұрады.

Бұл ойынның бірқанша кезеңдері бар, сол бойынша жарысады.

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

Екінші тәсіл: бес тасты еденге шаша тастап ішінен өзіне қолайлы бір тасты алады да, жоғарыдағы тәсілмен жерде жатқан тастарды екі-екіден жиып алады.

Үшінші тәсіл: еденге бес тасты шаша тастайды да, ішінен біреуін алып, жоғары лақтырып, алдымен біреуін іліп алып, лақтырған тасын тосып алады, сонан соң жерде жатқан үш тасты сол тәсілмен бірден жиып алуы керек.

Төртінші тәсіл: бес тасты қолына алады да, біреуін жоғары серпіп жіберіп, қолындағы төрт тасты жерге қойып, жоғары серпіген тасын қағып алады. Сонан соң ол тасты жоғары қарай қайта лақтырып, жерге қойған төрт тасты жинап алып, жоғары лақтырған тасты қоса қағып алады.

Бесінші тәсіл: бес тасты уысына алып, бірін жоғары қарай серпіп жібереді де, тасты алақанына қыса ұстап, шынашағымен еденді үш, не бес рет (ойыншылардың алдын ала келісімі бойынша) сипап өтіп (жалап өтіп деп те айтады) лақтырған тасын қағып алады.

Алтыншы тәсіл: төрт тасты бұрышқа (төрт) орналастырып (мөлшерін алдын ала келіседі), бір тасты жоғары серпе тастайды да, төрт тасты жедел теріп алып, лақтырған тасын қайта қағып үлгереді.

Жетінші тәсіл: бес тасты еденге шаша тастайды да, арасынан бір тасты алып, оны жоғары серпіп жібереді де, жердегі тастарды жиып алып, лақтырған тасын қайта қағып алады. Сонан соң оны сол қолына салады да, жоғары серпе лақтырып, жерге түсірмей, қайта қағып алады.

Сегізінші тәсіл: тастарды еденге тастайды да, арасынан біреуін алып жоғары лақтыра отырып, жерде жатқан тастарды бір-бірлеп алақанына жинай береді. Осы тәсілмен жерден тасты (төрт) жиып алады.

Тоғызыншы тәсіл: бірінші тәсілдегі қайталанады. Бірақ тастарды қағып алған кезде тастар бір-біріне тимеу керек.

Оныншы тәсіл: бірінші тәсіл қайталанады. Бірақ жерден іліп алған тасқа жоғарыдан қағып алған тас дәл тиюі керек.

Он бірінші тәсіл: сол қолының бас бармағы мен (сұқ қолын ортан қолының үстіне айқастыра ұстап) ортан қолын жерге тіреп тұрып, оң қолымен сол қолының астына әкеліп сыртынан асыра бес тасты алдыға қарай тастайды да, ішінен бір тасты «ата» деп белгілейді. Оны «Нәби» деп атайды. «Нәбиді» (атаны) белгілейтін отырған ойыншылар. Ол иілген қолдың астына өткізуге қиын бір тас болады. Не тас өткізетін жерге тақау, не ең алыс түскен тас болады. Ойыншы жерде жатқан «Нәбиден» басқа тастардың бірін алып, оны жоғары серпе тастап отырып, барлық тастарды біртіндеп иілген қолдардың астынан өткізеді де, ең соңында «Нәбиді» өткізеді. Жоғары лақтырып отырған тасын жерге түсірмеумен бірге «Нәби» сайлаған тасқа да басқа тастарды тигізуге болмайды.

Барлық тәсілдерді мүлтіксіз өткізген ойыншы өзіне жазылатын ұпайды екі жолмен белгілейді.

Бірінші жол: бес тасты уысына алады да, жоғары лақтырып, алақанымен қағып алады. Сонан соң оны екінші рет лақтырып, қолының сыртымен қағып алуы керек. Әр тас он ұпайданесептеледі. Бес таселуұпайболады.

Екінші жол: Бес тасты жоғары лақтырады да, жоғарыдан төмен қарай қақшып, қағып алады. Мұнда да бір тас он ұпай деп белгіленеді. Бес тасты түгел қағып алса, елу ұпай алады.

Әр тәсілді орындаған кезде қойылатын шартты бұзған ойыншы кезегін келесі ойыншыға береді де, өзіне қайта кезек келгенше көруші болып отырады. Қайта кезек алған кезде, қай тәсілден қателік жіберсе, сол тәсілден бастап ойнайды.

Бес тас (2)

Бұл ойынды ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойынның шарты бойынша, ойнаушылар ең алдымен кім-кімнен кейін ойнайтындығын бес тасты лақтырып, қолдың сыртына түсіріп, содан қақшып алу арқылы кезек алысады, ең көп қақшығаны бірінші, одан азы екінші, тағысын тағы...

Бірінші кезек алған ойыншы бес тасты ойынның шарты бұзылғанға дейін қаға береді, одан кейін екінші кезектегі ойнайды, сөйтіп ойын жалғаса береді.

Ойын бірліктен басталады. Бес тасты иіргеннен соң біреуін қақпа тас етіп алып, қалған төрт таста жеке-жеке бір-бірлеп қағып алады. Екінші рет иіріп, екілікті ойнайды, онда жердегі төрт тасты екі-екіден қағып алады. Үшінші рет иіріп, үш тасты бірге, бір тасты бөлек қағып алады. Төрттікте қақпа тасты лақтырып төрт тасты жерге қойып, тағы лақтырып төртеуін жерден қайта алуы керек. Бесінші кезек – «жалақ». Мұнда үш жалақ немесе бес жалақ болады. Қақпа тасты лақтырып жіберіп, сұқ саусағымен жерді үш рет немесе бес рет жалау керек. Үш яки бес рет жалау ойыншылардың өзара келісімдері бойынша белгіленеді. Алтыншы кезек – «алақан». Қақпа тасты жоғары лақтырған сәтте, қалған төрт тасты екінші қолдың алақанына жинап үлгеру қажет. Жетінші – «төрт бұрыш». Төрт тасты төрт жерге қойып, яғни төртбұрыш жасап, сосын қақпа тасты биіктете лақтырып жіберіп, жердегі төрт тасты жинап алуы тиіс. Сегізінші – «арттан тастау». Бұл

ойында жерден бірінші тасты қағып, екінші тасты жерден алғанда бірінші тасты қолдың артынан жерге тастау керек, сосын үшінші тасты алғанда екінші тасты арттан тастауы керек, сөйтіп бәрін тастап болғаннан кейін жерден бәрін жинап қағып алуы тиіс. Тоғызыншы – «үндемес». Мұнда қақпа тасты қағып алғанда, қолдағы таспен жерден алған тасты соғыстырмау керек. «Үндеместі» ойнаған кезде ойыншының өзі үндемейді. Басқа ойыншылар ойынның осы шартын пайдаланып, «үндеместі» – ойнап жатқан ойыншыны күлдіруге, сөйлетуге тырысады. Бұған оның берілмегені жөн. Өйткені, егер әлдеқалай дыбыс шығарып қойса, кезек келесі ойыншыға көшеді. Оныншы – «сарт-сұрт». Бұл ойында бірінші сәттегідей сияқты әрбір тас жеке-жеке қағып алынады, тек қақпа тас пен жерден алынған тастың бір-біріне соғылған дауысы естілуі тиіс. Он бірінші – «қақшу». Ойыншы бес тасты иіріп, қақпа тасын алғаннан кейін қалған төрт тасты бір-бірлеп қақши қағып алады. Он екінші, соңғы ойын – «нәби». Бұл ойында сол қолдың бас бармағы мен сұқ саусағын жерге тіреп тұрып, оң қолмен сол қолдың сыртынан бес тасты алдыға иіріп тастайды да, қақпа тасты алып, «нәби» (ата) сайлайды. «Нәбиді» басқа ойыншылар сайлайды. «Нәби» ойыншылардың өзара келісулері бойынша не алдыңғы, не арт жақта жатқан тастардан сайланады. Ойыншы «нәбиді» басқа тастарды өткізіп болғаннан кейін ең соңынан өткізеді. Басқа тастарды «нәбиге» тигізіп алмай, бір-бірлеп өткізуі керек.

Ең ақырында бәрін ойнап біткеннен кейін ұпай салады. Ұпай салудың бірнеше түрі бар. Бес тасты қолын айналдырып лақтырып қағып алуы керек. Немесе бес тасты түгел лақтырып, қолының сыртына түсіріп, одан қайта лақтырып, қақшып алуға болады. Осылайша қанша тас қағып алса, сонша ұпай салады. Әр тас – 10 ұпай. Егер бес тасты түгел қақса, онда 50 ұпай салған болады. Ойын осылай жалғаса береді. Ұпай салушылар ұпайды тек өзінен кейінгі кезектегі ойыншыға ғана салады. Ойынның тәртібі бойынша тастарды қаққан кезде басқа тастарды қозғалтпаулары немесе қақпа тасты түсіріп алмауы керек.

Ойыншы ойынның шартын бұзғанға дейін ойнай береді, тек ойынның шарты бұзылған жағдайда ғана келесі ойыншы кезек алады. Ал келесі кезек келгенде ойыншылардың қай-қайсысы болмасын сол алдында тоқтаған жерінен ойынын әрмен қарай жалғастырады.

Бес тас (3)

Бес тас ойынын одақтасып төрт бала яки жеке-жекеден екі-үш бала ойнаса да болады. Бес тасты бастасар да, қайсысы көп қаршыса сол бала ойын бастайды. Бұл ойынның жолы ұзақ, ойналуы күрделі болғандықтан тездік пен шапшаңдықты, ойда сақтауды қажет етеді.

Бірлік – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырады да, жердегі төрт тасты бірден-бірден теріп алады.

Екілік – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырады да, жердегі төрт тасты екіден алады.

Үштік – бес тасты шашып, өзіне қолайсыз түскен бір тасты алып ұшырып, бірінші жолы бір тасты, екінші жолы үш тасты алады.

Төрттік – (дап деп те аталады) бес тасты шашып, бір тасты алып ұшып, төрт тасты бір жолда алады.

Май жалау – бес тасты қолда ұстап тұрып, бір тасты ұшырып, сұқ қолының ұшымен жерді сипап, ұшқан тасты жерге түсірмей қағып алады.

Бестен термек – бес тасты шашып, бірін алып ұшырып, бірден теріп, сол алушы қолына жинайды.

Көп құс – бес тасты шашады да, бір тасты алып ұшырып, жердегі төрт тасты бірден алып, алған тасты қосып ұшырып теріп, қанша тас теріп алса сонша тас ұшырады (1-жолы бір тас, екінші жолы екі тас, үшінші жолы үш тас, 4-жолы төрт тас ұшып, бесінші тасты алады.).

Үй жинау – бес тасты шашып, бір тасты ұшырып, жердегі төрт тасты бірден-бірден өз орнында қозғап жинап қояды.

Үй сыпыру – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырып, жердегі төрт тасты бір жолда сыпырып бір орынға қояды.

Қос тоқпақ – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырып, жердегі төрт тасты бір-бірден алады. Әр тасты алғанда қолы жерге екі ұрып алады, сондықтан қос тоқпақ дейді.

Қысқаш – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырып, жердегі төрт тасты бірден сұқ қол мен ортан қолдың арасы арқылы қысып алады (алақан үстіге қарап барып қысып алады, сондықтан қысқаш деп атайды).

Шартылдақ – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырып, жердегі төрт тасты бірден алғанда әдейі бір-біріне соғып дыбысын шығарып алады.

Үндемес – үндеместі ойнағанда ойнаушы дыбысын шығармайды, бес тасты шашып, бір тасты ұшырып, төрт тасты бірден тергенде тастарды бір-біріне соғыстырмай алады, дыбыс шықса, ойын тәртібінің бұзылғаны.

Тудырмақ – бес тасты шашып, бір тасты ұшырып, төрт тасты бірден тереді. Тергенде ұшырған тасты жерге қалдырып, ең соңында төртінші тасты қалдырып, бесінші тасты қолына алады.

Ауыспақ – бес тасты шашып, бір тасты ұшырып, жердегі төрт тасты бірден тереді. Ұшқан тас екінші қолға жиналады (оң қолымен ұшырып, сол қолымен қағып алып, оң қолымен жердегі тасты алады).

Ұшырмақ – бес тасты шашып, бір тасты ұшырып, осы ұшқан тасты екі рет ұшырып, 3-ретте сол қолына тастап, оң қолымен жердегі төрт тасты бірден алады.

Қаршыма – ұшқан тас түсіп келе жатқанда үстінен төмен қарай қағып алуды қаршу дейді.

Қаршыма бір – бес тасты шашып, бір тасты ұшырып, жердегі төрт тасты бірден алғанда, әр алған жолы сол алған тасымен қоса ұшқан тасты қаршып алады.

Қаршыма екі – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырып, жердегі төрт тасты бір жолда екіден алып ұшқан тасты қаршып алады.

Қаршыма үш – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырып, әуелі бір тасты, онан соң үш тасты алып, ұшқан тасты қаршып алады.

Қаршыма төрт – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырып, жердегі төрт тасты бір жолда алып, ұшқан тасты қаршып алады.

Қаршыма бес – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырып, жердегі төрт тасты бірден алғанда әр жолы алған тасты қосып ұшырып қаршып алады.

Қаршыма май жалау – бір тасты ұшырып, сұқ қолдың ұшымен жерді сипап қаршып алады.

Орамал – бес тасты шашып, бір тасты алып ұшырып, тасты ұшырған қолымен ұшқан арасынан сол қолды бір орап өткізіп, оң қолымен жерден бір тасты алып, ұшқан тасты қағып алады.

Нәби – сол қолдың ортан қолы мен бас бармағының басын жерге тигізіп (сол қолды ортан қолдың үстінен орап айқастырып алады), бес тасты оң қолымен жерге тіреген сол қолдың астынан айналдырып алдына тастайды да, бір тасты алып ұшырып, төрт тасты бірден жасалған қақпадан өткізеді. Ең соңында қолындағы ұшырған тасын сол қолдың астынан айналдырып тастап қақпадан сыпырып өткізеді.

Күпай салу – бес тасты ыршытып, қолдың сыртымен тосып алып, қайта қаршып алады. Сонда қанша тас түсіп, қанша тас қағып алынса сонша күпай салады.

Ойынды бес тастың қайсы басқышында қалса, сол басқыштан бастайды.

Қарақұлақ

«Қарақұлақ» деген ойын иттің атынан шыққан. Балалар қарақұлақты жазда ойнайды. Ойын көбінесе кең алаңда, көгалды жерде өтеді. Жиналғандар өздерінің араларынан біреуін «Қарақұлақ» етіп сайлап алады. Ол сол жерде отырған күйі қала береді де, өңгелері қашық кетіп қалады. Содан кейін олар әлгі баланы алыстан қоршап, оған бірте-бірте жақындай береді.

Жақындап келіп, олар баланы бұрын мүлде көрмегендей, бір-бірінен: «*Мына жатқан кім?*» деп үрейлене сұрайды. Сонда біреу:

– *Ойбай-ау, мынау әлгі өзіміздің қарақұлақ қой*, – деп тұра қашады. «ҚараҚұлақ!», «ҚараҚұлақ!» деп басқа балалар да тым-тырақай қаша жөнеледі. Қарақұлақ оларды қуады. Оның қуып жетіп ұстағаны «қарақұлақ» болады. Сөйтіп, оны қайтадан басталады. Ойын тез жүгіруге, ептілікке үйретеді.

Қасқырқақпан

Ежелгі халық ойындарының бірі. Ойын жазық көгалды алаңда, мектеп ауласында, спорт, мәдениет үйлерінің кең залдарында өткізіледі. Ойнаушылар ойын болатын жерге жиылады да, екі топқа бөлінеді. Үлкен тобы – «Қақпан», кіші тобы – «Қасқырлар». Ойынға басқарушы тағайындалады. Басқарушы ойнаушылардың арасынан дауысы ашық, тақпақты жақсы білетін біреуіне бастауды міндеттейді, қалғандары оған қосылады.

Қасқыр түссе қақпанға,
Ұстамасқа бола ма.
Қол ұстасып тұрайық,
Қасқырқақпан құрайық.
Біздің қақпан болаттай.
Қасқырды тұр жолатпай,
Қасқыр, қасқыр, келіп көр,
Қақпан, қақпан берік бол.

Ойынға қатысушылар әбден бір-бірімен қол ұстасып, дөңгеленіп, шеңбер құрып тұрып болғанша:

Кәне, кәне, тұрайық,
Қасқырқақпан құрайық – деген өлең жолдарын қайталап айта береді. Сонан соң өлеңнің соңғы шумағы:

Кәне, қақпан, берік бол,
Қасқыр, қасқыр, келіп көр! – деген жолдарды айтып болысымен, «қақпан» болып тұрғандар бір-бірінің ұстаған қолдарын жоғары көтереді. Ал «қасқыр» тобындағылар арғы беттегі

«қораға» көтерілген қолдардың астымен жүгіріп өтіп кетуге тырысады.

Қасқырлар осылай өтіп жатқан кезде бастаушының «а-а!» деген белгісімен көтерілген қолдар төмен түсіріледі. Ойнаушылар жүрелерінен отыра қалады. Сөйтіп «қақпан» жабылады. Іште қалғандар «қақпан» тобына қосылады да, «қасқырлар» азая береді. Ойын қайталанып жалғаса береді. Ойынға қатысушылар кезектесіп орын ауыстырып отырады.

Қырықаяқ

Бұл ойын тегіс алаңды жерде, мектеп ауласында, дене шынықтыру, спорт залдарында ойналады. Ойнаушылар орталарынан басқарушы тағайындап алады. Басқарушының талап етуіне орай ойынға қатысушылар тең екі топқа бөлінеді. Екі топтағы ойнаушылар да бірінің белінен бірі құшақтап қатар тұрысады. Олар тұрған жерден 25-30 адым қашықтықта көмбе белгіленеді. Басқарушының пәрмені бойынша екі топ та сол қалыптарымен аяқтарын тепе-тең алып жүгіре жөнеледі. Қай тап 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, ұйымшылдыққа, жауапкершілікке, ұйымшылдыққа тәрбиелейді.

Ақ сандық, көк сандық

Бұл ойын көгалды алаңда, мектеп ауласында, дене шынықтыру, спорт залдарында, мәдениет үйлерінде, мектептің кең дәліздерінде ойналады. Ойынға қатысушылар екі ойыншыны ортаға шығарады. Ортаға шыққан екі ойыншы бір-біріне арқаларын беріп, қолдарын айқастыра ұстасып отырысады. Сол кезде ойын жүргізуші тақпақтап:

«Ертең аулым көшеді,
 Уық бауын шешеді,
 Қара қойым қашады,
 Құмалағын шашады...
 Ақ сандық, көк сандық,
 Арқан тарт, кілем арт!» – дейді.

Соңғы «арт» деген сөз қолдасып ұстасып отырған екі ойыншыға берілген белгі. Соңғы сөз айтылғанда қолдасып отырған екеуі тез тұрып кетуі керек. Қайсысы қарсыласын арқалап кетсе, арқадағы ойыншы қашан ұтқыр (тапқыр) жауап бергенше түспейді. Ойын жүргізуші:

«Ақ сандық, көк сандық

Аспаннан не көрдің», – деп сұрақ қояды. Ал арқадағы ойыншы:
 «Жұлдыз көрдім, ай көрдім», – деп жауап береді.

Одан кейін: «*Жерден не көрдің?*» деген сияқты сұрақтар беріледі.

Егер ойыншы осы сұрақтарға жауап бере алмаса, онда жеңіледі. Арқалап тұрған ойыншы оны біраз сілкілеп, есін шығарады. Ойын жалғаса береді, ойыншылар кезекпе-кезек ортаға шығып, ойынды жалғастырады. Соңында жеңімпаз атанған екі ойыншы күш сынасады. Жеңген ойыншы мақтау алады немесе сыйлықпен силанады. Ойын жастарды мықтылыққа, төзімділікке, жылдамдыққа, амал-айла, әдіс қолдана білуге баулиды, тілін дамытып, есте сақтау қабілетін де шыңдай түседі.

Сақ құлақ

Бұл ойынның әрбір қимылы сөйлеп жүріп орындалады. «Сақ құлақ» ойынын қазір көбінесе «Телефон» деп атап жүр. Біз оның ескі атауымен аталуын жөн көрдік. Қатысушылардың арасынан бір ойын жүргізуші тағайындалады. Ойнаушылар қаз-қатар түрегеліп тұрады немесе қатарласа отырады. Бірақ бір ойыншы мен екінші ойыншының арасы бір метрдей алшақ болуға тиіс. Ой-

ынды бастаушы (1-ойнаушы) естілер-естілмес дауыспен бір-екі сөзді бір-ақ рет айтып қалады. Сол сөзді қағып алған 2-ойнаушы үшіншіге, үшінші төртіншіге, төртінші одан әрі тез-тез айтып, онан әрі жеткізе береді. Олардың бәрі сөздерді бір рет қана айтып, тым-тырыс отырады.

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

Ең соңғы ойнаушы ойын бастаушыға сыбырлап өзіне жеткен сөзді айтады. Егер сөз дұрыс жеткен болса, ойын тағы да үш рет басқа сөздермен қайталаанады. Егер сөз бұзылып жеткен болса, бастаушы соңғы ойнаушыдан бастап 1-ойыншыға қарай сыбырмен ғана тыңдап, сөзді бұзушы кім екендігін анықтайды. Сөз бұзған ойнаушы ең аяққа барып тұрады да, екі-үш ауыз жаңылтпашты қайталап дұрыс айта алмаса, ұпай тартады. Ұпай келісім бойынша не өлең айту, жұмбақ шешу немесе бір өнер көрсету (мысалы, сурет салу, үлгі қию, есеп шығару т. б.) арқылы орындалады.

Ойын жасөспірімдер мен жастардың зердесін дамытып, өнерге деген құштарлығын арттырады.

Сен тұр, сен шық!

Бұл ойынды 4-5 адам бірігіп ойнайды. Қалғандары көрушілер қатарында болады да, кезектері келгенде ойынды әрі қарай жалғастырады. Ойынға қатысушылардың бәрі де саусақтарын үстелдің үстіне жатқызады, өздері үстелді қоршап отырады. Ойынды алғаш бастайтын ойыншы тек сол жақ қолын ғана салады. Оң жақ сұқ саусағымен үстелдегі 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:

Керқұлыным, кекимеші.

«Құрау-құрау!»

Бұзау десе:

Жалпақтанау

Жас бұзауым, жамырама,

«Әүкім-әүкім!»

Қозы десе:

Момын қозым, монтия қой.

«Пұшайт-пұшайт!»

Ең соңында қалғандар үшін ұпай шартын ойнаушылар өздері келісіп белгілейді. Ойын ақыл-ойды дамытып, бағыт-бағдар береді. Тіл жаттықтырады, нерв жүйелерін шыңдай түседі.

Тауқырайдан

Ойнаушылар бірінің қолы бірінің басына жетерліктей мөлшерде дөңгеленіп отырады. Ойын бастаушыдан басқасы жалаң бас болуы керек. Ойын бастаушы:

– Тауқырайдан-тауқырайдан, – деп қайталап айта түседі де, өз басындағы тақияны оң жағындағы көршісінің басына кигізе қояды. Көрші де сол сөзді қайталап, оң жақ көршісіне кигізеді. Осылай жалғасып кете береді. Бір мезетте, ойын бастаушы көзін жұмып отырады да:

– Тау-тау, – деп басын өзі қолымен баса қояды. Тақия кімнің басында қалса, соған айып салады. Ойын қатысушыларды сергектікке баулиды.

Көги гөк

Ойынға қатысушылар жиналып келіп, тақпақ айтып, араларына бір қызды «кемпір» етіп сайлайды. Қалғандары қаз болады. «Кемпір» шетке шығып тұрады. Қалған ойыншылар қаздай тізіліп, бірінің соңынан бірі ұстап:

Гөк, гөк, көгигөк,

Гөк, гөк, көгигөк.

Гөк, гөк, көги гөк, – деп, қаздың жүрісіне басып оң мен солға шайқалып, «кемпірдің» қасына келеді. Бірінші келген ойыншыға «кемпір» ине (шөп, кішкене таяқша, шидің сынығы) беріп:

«Жоғалтпаңдар!» – деп тапсырады. Балалар айнала жүріп, қайтадан қаздай тізіліп «кемпірге» келеді.

– «Кемпір»:

– Әлгім қайда?

Әлгім қайда?

– деп сұрайды. Ойыншылардың бәрі бірдей:

Әлгің қайда?

Қалды сайда! – деп жауап береді.

– *Олай болса, сендердің біріңді алып қаламын*, – деп «кемпір» оларды бас салады. Ойынға қатысушылар тізбегін жазбай қаша жөнелуі керек. Қолға түскен біреуін «кемпір» қасына алып қала береді. Ойын барлық балаларды түгел ұстап болғанша жалғаса береді.

Үй артында қол ағаш

Бұл ойынды 10-15, кейде одан да көп бала, топтасып ойнайды.

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

Үй артында қол ағаш,

Желбау тартам, есік аш.

Бұл сөзді бірнеше рет қайталай береді. Дөңгелене тұрған ойыншылар:

Үй артында қол ағаш,

Жел кірмесін, есік бас, – деген сөзді қайталай береді. Тұрған ойыншылар ұстасқан қолдарын ажыратпайды. Ол – есік ашпағанның белгісі. Енді:

Үй артында қол ағаш,

Желбау тартам, есік аш, – деп жүгіріп жүрген ойыншы өзі таңдаған бір ойыншының артына орамалмен бір соғып қалады да, орамалын сол ойыншыға тастай сала:

Үй артында қол ағаш,

Озам десең, ала қаш, – деп өзі сол бетімен жүгіре береді.

Осының боларын біліп, әзір тұрған ойыншы да «қол ағашты» ала

сала, әлгі балаға қарай қарамақарсы жүгіреді. Бұл кезде дөңгелене тұрған балалар:

Үй артында қол ағаш,

Қол ағаштан ала қаш.

Бұрын келген балаға

Тездеп бар да есік аш,— деп хормен айтып тұрады.

Қол ағаш, қол ағаш! Жел кірмесін, есік бас! – деген сөзді барлық бала хормен тағы да айтады. «Есік жабылады». Енді осы қалып қойған бала бәрін қайталап орындайды. Ойын осылай созыла береді. Ойын балаларды ұйымшылдыққа, бірігіп әрекет жасауға, шығармашылық ынтымақтыққа үйретеді.

Айқұлақ

Айқұлақ – көктемнен бастап жаз бойы ойнайтын ойын. Айқұлақты ойнау үшін кешке таман жұрт аяғы басылған соң көп балалар жиналып өздерінің арасынан үш баланы шығарады: бірі – «қасқыр», бірі – «қойшы», бірі – «ит».

Қасқыр болатын баланың екі шекесіне екі тақияны тікейтіп, ормалмен маңдайын байлап, арқасына киім-кешекті тығып томпайтып, белін астынан буып «қасқыр» қылып болған соң, балаларға жуытпай анадай бір бұтаның тасасына жатқызады.

Қойшы болатын баланың үстіне жыртық шапан, басына жаман бөрік кигізіп, қолына бір таяқ беріп, «ит» болған баланы қасына ертіп, қойлардың жанына жатқызады. Қалған бір топ баланы «қой» қылып көгендеп қояды. Біраздан соң «қойлар» дүр етіп үркеді сол уақытта «ит» те абалап, «қасқырменен» арсылдасып қалған кезде, «қойшы» да айтақтап, «лақ-қозыны» айырып қалады.

Сөйтіп «қасқыр» бірде құр кетіп, бірде алып кетіп жүріп, ақырында сол «қойлардың» бәрін де тауысады. Міне, бұл ойын осылай бітіп, екінші басталғанда да сол бұрынғы тәртіппен өтетін болады. Бұл ойын жастарға таза ауада дем алуға, көңіл көтеруге, шынығуға, өмірді түсініп, білуге жәрдемдеседі.

Біз де

Ойынға қатысушылар қаз-қатар отырады. Ойын бастаушы жиналғандардың алдына шығып, әңгіме айта бастайды.

Егер бастаушы ойнаушылар қосылатын сөз айтса, басқалар «біз де» деп қосылып айтады да, балалардың қосылмайтын сөзі болса, «біз де» деп айтуға 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.

Ойын жүргізуші:

– Мен көлге барам,

Ойынға қатысушылар:

– Біз де!

Ойын жүргізуші:

– Онан үйрек ұстап алам.

Ойынға қатысушылар:

– Біз де!

Ойын жүргізуші:

– Үйректің жарымын күшігіме берем.

Ойынға қатысушылар:

– Біз де!

Ойын жүргізуші:

– Күшігім жейді.

Осы кезде біреу: «Біз де» деп қалса, ойын тоқтайды. Әлгі қателескен бала айып тартады. Бұдан соң ойын қайта басталады. Ойын жүргізуші әңгімені ары қарай құрай береді. Ойын тілді еркін меңгеріп, ойды жеткізе білуге жаттықтырады.

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 бір қарыстай тақтай қояды да, оның үстіне сүйемдей жұмыр таяқшаны 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 қарыстай тұзу шыбық алады. Ұшына сіріңке қорабы қойылып, оның үстіне адам бейнелі кішкене қуыршақ орнатады. Сөйтіп, әлгі межеге дейін барып, қайта оралады. Қай топ көп ұпай жинаса, сол жеңіске жетеді.

Даусынан біл

Ойынға қатысушылар тегіс алаңға немесе мектеп ауласына жиналады. Жиналғандар екі топқа бөлінеді. Орталарынан бір баланы қаламақ арқылы бөліп көзін байлайды да топтан шығарып, қалғандары қол ұстасып шеңбер бойымен, айнала жүріп, өлең айтады. Екінші топтан бір бала шығып, көзін байлаған баланың қарсы алдына келіп айтылған өлеңнің бір сөйлемін, не бір сөзін айтады. Көзін байлаған бала қасындағы баланы таныса, оның көзін байлап, өз орнына тастап кетеді. Кім екенін білмесе, ойын сол күйінде айнала береді.

Осы ойынды басқаша ойнауға да болады. Көзін байлаған баланың қолына бір таяқ беріп, қалғандары айнала жүгіреді. Көзі байлаулы бала қол ұстасып айнала жүргендерге «Тоқта» дегенде өзгелері тоқтай қалады. Сөйтіп, ол айнала тұрғандардың бірін таяқпен ақырын түртеді... Түрткен қалпында «ду-ду» деп дыбыс береді. Таяқ тиіп тұрған бала «ми, ми» деп жауап қайтарады. Жауап қайтарған кім екенін тани алмаса, көзін байлаған бала сол қалпында қалып қояды. Қашан тапқанда барып орын алмастырады. Таба алмаса, қарсы топқа бір ұпай, тапса, өз тобына бір ұпай қосылып отыра-

ды. Қай жақ-көп ұпай жинаса, сол жақ ұтады. Ойын сезімталдыққа, сергектік, алғырлыққа баулып, ойда ұстау қабілетін дамытады.

Жаңылма

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

Ойын балаларды шығармашылық ынтымақтыққа, аңғарымпаздыққа үйретеді.

Байқап қал!

Бұл ойынға балалар екі топқа бөлініп қатысады. Екі топ өздеріне басшылар тағайындап алады. Олар үстел үстіне 15-20 ұсақ нәрселерді (қалам, түрлі ойыншық, кішкене сурет т. б.) қойып, бетін шүберекпен жабады, екі жағының да топ басқарушылары өзгелерге көрсетпей үстел үстіндегі нәрселердің тізімін жазып алады. Балаларға бір минут қаратқаннан кейін оларды шығарып жіберіп, өздері көрген нәрселердің тізімін жазып келулерін тапсырады. Қай топтың балалары үстел үстінен көрген нәрселердің түрін көп жазып келсе, сол топ ұтқан болып саналады.

Қармақ

Ойынға он шақты бала қатыса алады. Ортаға «балықшы» шығады. Қолында бір ұшына доп байлаған ұзын жіп болады. Балалар жіп жететін қашықтықта «балықшыны» айнала тұрады. «Балықшы»

допты төбесінен айналдыра үйіріп бір 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.

Бұғынай

Бұл ойын жазда, көгалды тегіс алаңда ойналады. Ойынға қатысушылардың саны 10-25, одан да артық бола береді. Бұл ойынды көбінесе балалар ойнайды.

Ойынға қатысушылар малдастарын құрып, дөңгелене отырысады. Орталарынан бірі ойын жүргізуші қызметін атқарады. Ол отырған ойыншыларды санай бастайды. «Бірінші бұғынай, екінші бұғынай, үшінші бұғынай...» т. б. ең ақырғы ойыншыға дейін осы тәртіппен санап шығады да, кенеттен бір санды атайды. (Мысалы: «Алтыншы бұғынай»). Сол санның иесі орнынан жылдам тұрады да, бір санды айтып, тез өз орнына малдас құрып отыра қалады. Ол санның иесі де жылдам тұрып, кез келген бір санды айтып, өз орнына қайта отырады. Әрбір айтылған санның иесі осыны қайталаумен болады. Егер де айтылған санның иесі тұра алмай қалса немесе оның орнына басқа біреу тұрса, онда белгіленген тәртіп бойынша жаза қолданылады. Ол жазасын орындап болған соң, бір санды айтып орнына отырады. Ойын жалғаса береді. Әркім өзіне берілген санды ұмытпауы керек.

Ойын тез қимылдап, жедел шешім қабылдауға, ойда сақтау қабілетін дамытуға дағдыландырады.

Бұрыш

Ойынды бес не тоғыз бала ойнайды. Ойын жүргізуші ортада тұрады. Қалған төрт ойыншы бір-бірінен 3-5 метр арақашықтықта

төртбұрыш жасай тұрады да, кезек-кезек орындарын ауыстырады. Ойын жүргізушінің мақсаты төртеуінің ортасында тұрып, ретін келтіріп босаған орынға тұра қалу. Талас тудырмау үшін әрбір ойыншы өзі тұрған жерді шеңбер жасай бормен сызып қойса да болады.

Ойын барысында орнынан айырылған ойыншы ортаға шығып, ойынды әрмен қарай жалғастырады.

Қарагие (1)

Бұл ойын көгалда, спорт алаңдарында өтеді. Ойынға тек ер балалар қатысады. Олардың саны 3-8 адамға дейін, одан да көп болуы мүмкін. Әр ойыншының қолында қайың, ырғай, тал секілді қатты ағаштан жасалған үшы істік тәріздес ұзындығы 3-4 құлаш найза таяқ болады. Сонымен бірге әр ойыншының қолында бір-бір кіші таяқшалар және ескі малақай немесе түрлі түсті қапшық болуы керек. Ойынға қатысушылар қатарласып сапқа тұрады. Олардың қарсы алдынан 15-20 адым қашықтықта көлденең сызық сызылады да, сол сызықтың бойымен әр ойыншының қарсы алдына таяқтар шаншылып, оларға малақайлар немесе басқа заттар ілінеді.

Ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша оң жақтағы ойыншы өзінің қолындағы найза таяғын сол малақай-нысанаға лақтырады. Оның артынан басқалары да кезектесіп лақтырады. Ойын үш рет қайталанады. Үш ретінде де мишенге дәл тигізген ойыншы жеңіске жетеді. Тигізе алмағандар ойыннан шығады. Ойын қатысушыларды дәлдікке үйретеді, қол күшінің дамуына септігін тигізеді.

Қарагие (2)

Ойынға қатысушылардың санына шек қойылмағанымен, бұл ойынды кез келген бозбала ойнай алмайды. Ойын ережесі бойынша ойыншылар бас киімдерін шешіп ортаға тастайды. Көмбеден 25-30 адымдай жерге қазықтар қағып (аралары 1 адым), бас

киімдерді қазықтарға бір-бірлеп іледі. Сонан соң әр ойыншы көмбеде тұрып қолындағы сырығын лақтырып, бас киіміне тигізуі тиіс. Кім бас киіміне көп тигізсе – соның ұтқаны. Жүргізуші де ойынға қатысады.

Сырық жас ырғайдан немесе қайыңнан жасалады. Ол неғұрлым ұзын да, салмақты болса, лақтырғанда соншалықты алысқа ұшады да, жерге ұшымен қадалады. Әлсіз ойыншы бір-екі рет лақтырғаннан кейін қолының қары талып, шаршап, ойыннан шығамын деуі мүмкін. Мұндай жағдайда жүргізуші оны ойын аяқталғанша жібермей, соңынан «жаза» қолдануы шарт. Әр ойыншы өзінің сырығын ұзындығы 3-4 құлаш етіп кесіп алады да, мұқалмас үшін жуан ұшын ұштап, отқа қыздырып, кептіреді. Келе-келе сырықтың ұшына жез, одан кейін темір кигізіп, бас киімнің орнына нысана ілінетін болған.

Бозбалалардың бұл ойыны көшпелі тайпа жауынгерлерінің соғыста мықты да, төзімді, найза лақтырған кезде мерген, кесек, батыр тұлғалы болып жетілуіне, жекпе-жекте жауға берілмеуіне көп септігін тигізген.

Бүгінде бұл ойынды ойнағанда биіктігі 1 метр қазыққа пішімі 60x60 см тақтай қағып, оның бетіне ортасынан бастап, айнала ұпай санын көрсететін он шеңбер сызылады. Әр шеңбердің арасы 5 сантиметр болады.

Ойын ережесі бойынша әр ойыншы үш реттен немесе бес реттен нысананы көздейді. Қорытындысында кім қанша ұпай жинағаны анықталып, ең көп ұпай жинаған ойыншы жеңімпаз атанады.

Соқыр теке

Бұл ойында ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Жиналған ойыншылар жүрелерінен дөңгелене отырады да, ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша орындарынан атып-атып тұрулары керек. Сол кезде ең соңынан тұрған ойыншының көзін байлап, ортаға шығарады. Ал қалған ойыншылар әлгінде өздері отырған шеңберден тысқары шығып кетпеуі тиіс. Көзі орамалмен

байланған «соқыр теке» осы шеңбер ішінде жүріп ойыншылардың кез келген біреуін ұстап алуға тырысады. Егер «соқыртеке» біреуді ұстап алса, оның кім екенін айту керек. Дұрыс тапса, ұсталған ойыншы «соқыртекенің» рөлін ойнайды.

Бұл ойынның екінші түрінде, жиналған ойыншылар қол ұстасып шеңбердің бойына дөңгелене тұра қалады да, «соқыртекенің» көзін байлағаннан кейін орындарын, я болмаса үстеріндегі киімдерін ауыстырып алады. Көзі байланған «соқыртекені» ойын жүргізуші айналдырып-айналдырып ойыншылардың біреуіне қарай қоя береді. Ойыншыға жеткен бетте үсті-басын сипалап қарап шыққан «соқыртеке» оның кім екенін табуы тиіс. Егер дұрыс таба алмаса, онда ортада тұрып, көптің ұйғаруымен өз өнерін көрсетеді. Ал кім екенін біліп қойған жағдайда, екеуі орын алмасады.

«Соқыр текенің» және бір түрі былай ойналады. Ойнаушылар қол ұстасып шеңбер бойына тұрғаннан кейін ортаға «соқыртеке» мен тағы бір ойыншы шығады. Мұнда «соқыртекенің» мақсаты – өзінің қасында жүрген жалғыз ойыншыны ұстап алу. Ол ойыншыға «соқыртеке» қуалаған кезде шеңберден шығып кетуге болмайды. Ол «соқыртекені» әлсін-әлсін түртіп қалып, қашып жүргенде, ойнаушылар «соқыртекеге» оның қайда тұрғанын, мысалы, «артыңда тұр», «жаныңда тұр», «алдыңа шықты» деп айтуына болады. Түртушіні «соқыр теке» ұстап алғаннан кейін, ол «соқыр текенің» рөлін ойнайды да «соқыртеке» көңіліне жаққан бір ойыншыны түртушінің орнына шығарады. Ойын осы тәртіппен қайталана береді.

Егер «соқыр теке» түртушісін ұстай алмай шаршап қалса, онда көпшіліктің ұйғаруымен өз еркімен тілек білдіруші кез келген ойыншылардың бірімен ауыстыруға болады.

Жасырынбақ (1)

«Жасырынбақ» ойыны әдетте жаздыгүні, ай жарығында шөптесін алаңдарда, ал күндіз қорақопсысы көп, яғни жасырынатын қуысы

бар жерлерде өткізіледі.

Ойнаушылар көмбеге жиналған соң саусақ санау арқылы кімнің тығылушы, кімнің іздеуші екенін белгілейді. Ойын жүргізуші іздеушінің көзін басып тұрып қатты айқайлап, елуге дейін санайды да (осы кезде ойнаушылар жасырынып үлгірулері керек) іздеушіні қоя береді. Ол жасырынған ойыншыларды іздеуге кіріседі. Іздеуші екінші рет кезекші болмас үшін бірінші көрген ойыншыдан көмбеге бұрын жетіп, хабар беруі керек. Іздеуші көрген ойнаушысын сирағынан алып тұрғызу шарт емес, ең бірінші көрген бетте-ақ «Шика» деп дауыстап, көмбеге қарай жүгіруі керек. Сонан кейін асықпай басқаларын таба береді. Тағы бір ескеретін жай: іздеуші жасырынуды көрмейінше, «шика» демейінше, өз бетінше жүгіріп, көмбеге келмеуі керек.

Саусақ санау әдісі былай жүргізіледі: ойын жүргізушінің айтуымен «бір, екі, үш» дегенде, бәрі саусақ көрсетеді. Біреуі – 5, біреуі – 10, біреуі – 2, тағысын тағы, көрсеткен саусақтың қосындысын шығарғаннан кейін саусақты ең аз берген, не ең көп берген ойыншыдан бастап айналдыра, айталын 47-ге дейін санай береді. 47-ші сан кімге түссе, сол іздеуші болады. Ойын қараңғыдан қорықпайтын батыл, түнде бағдарды дұрыс аңғара білуге, сезімталдыққа тәрбиелейді.

Жасырынбақ (2)

Балалар ойыны, бір топ бала жеребе тастап, ішінен біреуін шығарады да, ол көмбеде көзін жұмып тұрғанда қалғандары бөлек-бөлек жасырынады. Олар жасырынып болды-ау дегенде көмбедегі бала көзін ашып, іздеуге кіріседі. Іздеуші жасырынған баланы көрісімен атын айтып көмбеге бұрын жетсе, тапқан болып есептеледі. Ал кешіксе есепке алынбайды. Жасырынған балаларды түгел осылай іздеп табуы керек. Алғаш табылған бала келесі жолы іздеуші болады да, ойын созыла береді. Бір баланы тапқан

соң, екінші бала іздеушіден бұрын көмбеге жетсе, өзін де, оның алдында табылған баланы да іздеу міндетінен босатады. Бұлай болмаған жағдайда келесі жолы алғашқы табылған бала іздейді. Ал жасырынған барлық бала таптырмаса, іздеуші қайта тұрып, ойын қайта басталады.

Судағы жасырынбақ

Ойынға қатысушылар суға түсерде резеңке қалпақ киеді. Онымен көздері де жабық болады. Қалпағы жоқ ойыншы ортаға шығады. Оның қолында қоңырауы болады. Қалпақ киген барлық жүзуші қоңырау соғып жүрген баланы іздейді.

Қоңыраушыны ұстап алған бала қалпақты қоңыраушыға кигізеді де, қоңырауды өзі алады. Өзі қуып жүргендерге ұстатпауға тырысады. Ойынға 20-30 жүргізушінің қатысуына болады. Ойын суда жүзе білуге, дыбысты айыра білуге, сезімталдыққа үйретеді.

Ойын-өлеңдер

Санамақ (1)

Ойынды ойын бастаушысы өзі қалаған адамнан бастаса да, сондай-ақ қарама-қарсы отырған адамдардың бір шетінен бастаса да болады. Ойын бастаушы адам «бір» дегенде қарсы жақ дереу «білеу» деп жауап береді. ойын бастаушы «егеу» дегенде, қарсы жақ дереу «екі» деп жауап береді. Ойын қазақтың:

Бір дегенім – білеу,

Екі дегенім – егеу.

Үш дегенім – үскі... – деген ойын тәртібі бойынша жалғастырылып, сан мен есім алма-кезек ауыстырылып, адамды жаңылдыруды мақсат етеді. Жаңылған адам өнер көрсетуге борышты. Өнер

көрсетіп болғаннан кейін сол адамның өзі ойын бастайды. Ойын осы тәртіп бойынша жалғасып отырады.

Санамақ (2)

Бірім – бір,
Екім – екі,
Үшім – үш,
Төртім – төрт,
Бесім – бес,
Алтым – алты,
Жетім – жеті,
Сегізім – сегіз,
Тоғызым – тоғыз,
Оным – он.
Он бірім –
Оны тапшы, ай-күнім!
Бір дегенің – білеу,
Екі дегенің – егеу,
Үш дегенің – үскі,
Төрт дегенің – төсек,
Бес дегенің – бесік,
Алты дегенің – асық,
Жеті дегенің – желке,
Сегіз дегенің – серке,
Тоғыз дегенің – торқа,
Он дегенің – оймақ,
Он бір – қара жұмбақ.

Саусақ табыспақ

Саусақ табыспақ негізінен балалар ойыны. Саусақ табу ойынын ойнау үшін балалар екі-екіден отырысып, бір қолының бес

саусағының басын біріктіріп, бір қолымен басы біріккен саусақтың ұшын ғана шығарып, сыртынан қысып қана ұстайды да, қасындағы балаға: «ортан қолымды немесе аты жоқ саусағымды тап» дейді. Табушы анықтап қарап, аты жоқ саусағын таппақ болса, сол өзі ойлаған саусақтың басынан ұстайды. Саусақты тапқызушы ұстап отырған қолын ашып көрсетеді. Таба алмаса, таба алмағандығы үшін бір шампу алып және жасырады. Екінші жолы таба алмаса шампу саны екі болады. Егер тауып кетсе, тапқандығы үшін саусақ жасырып, алғашқы саусақ таптырушыға тапқызады. Саусақ табыспақ ойынын балалар осылайша жалғастыра береді.

Шарт: шампу алысуда таба алмаған саны қанша болса, сонша алады. Саусақты тауып алса қолдың орынын тез жөткеп жаңылдыруға болмайды. Саусақты жасыруда сұқ қол мен ортан қолды, аты жоқ қол мен сұқ қолдың яки ортан қолдардың орындарын ауыстыруға болады. табушы әрқайсысының бас формасын, етін парықтай білуі керек.

Қуырмаш

Қазақтың ұлттық ойыны. Қуырмаш көбінесе 2-3 жастағы жылаған балалардың ойын бөліп, назарын басқа жаққа аудару, уату үшін ойналады.

Баланың бір қолын ұстап, бес саусағын: бас бармақ, балалы үйрек, ортан терек, шылдыр шүмек, кішкене бөбек деп ат қойып, бірден жұмысып жұдырығын түйгізеді де, қайтадан «сен қойыңа бар (кішкене бөбектен бастайды), сен қозыңа бар, сен сиырыңа бар, сен жылқыңа бар» – деп төрт саусағын ашып, бас бармаққа қаратып:

– Сен, қақпас, қарап отыр, қазан түбін жалап отыр, – дейді де, қолдың ұшымен алақанын қытықтап, міне бит, міне сірке, – деп білектен өрлетіп қолтығына дейін қытықтап күлдіріп, жұбатады. Сөйтіп баланың назарын ойынға аударады.

Саусақ ойыны (1)

Баланың қолын алып, бас бармағын ұстап: – Ұрлық жасаймыз ба? – дейді. Сұқ қолын ұстап: – Жасасақ жасайық; Ортан қолын ұстап: – Құдайдан қорықпайсыңдар ма? Аты жоқ қолын ұстап: – Құдай не қылар дейсің; Шынашағын ұстап: – Алайық та, қашайық, Ұрлайық та сояйық, – дейді. Одан әрі: Берлан, Черлан, Отыз, Қатыз, Отыз, – деп саусақтарды жұмып шығып, келесі қолға ауысады.

Саусақ санау ойыны (2)

Қуыр-қуыр қуырмаш,
Балапанға бидай шаш!
Тауықтарға тары шаш!
Бас бармақ,
Балалы үйрек,
Ортан терек,
Шүлдір шүмек,
Кішкенебөбек.
Сен тұр – қойыңа бар!
Сен тұр – қозыңа бар!
Сен тұр – жылқыңа бар!
Сен тұр – сиырыңа бар!
Сен тұр – түйеңе бар! ...
Ал сен алаңдамай,
Қазан түбін жалап,
Үйде жат.
Мына жерде құрт бар,
Мына жерде май бар...
Мына жерде қатық бар...
Қытық, қытық!

Саусақ санау (3)

Қуыр-қуыр қуырмаш,
Балапанға бидай шаш.
Тауықтарға тары шаш,
Әжең келсе, есік аш,
Қасқыр келсе, мықтап бас,
Мына жерде қой бар,
Мына жерде ешкі бар,
Мына жерде сиыр бар,
Мына жерде түйе бар,
Мына жерде жылқы бар,
Мына жерде күлкі бар,
Қытық! Қытық!

Бес саусақ

Бір,
Білән,
Кәлен,
Кәтіс,
Отыс.

Қию-қию

Бірім – бірім,
Екім – екім,
Үшім – үшім,
Төртім – төртім,
Бесім – бесім,
Алтым – алтым,

Ауыр балтам.
Қырқылдауық,
Қырмантауық.
Түйін, түйін
Түй баласы.
Қаныменен
Су баласы.
– Әкең қайда?
– Базар кетті.
Жаз келер,
Жаз келмесе,
Күз келер.
Бақалшақ,
Тоқалшақ,
Қию-қию!

Оны тапшы ай-күнім?

Бір дегенің – білеу,
Екі дегенің – егеу.
Үш дегенің – үскі,
Төрт дегенің – төсек,
Бес дегенің – бесік,
Алты дегенің – асық,
Жеті дегенің – желке,
Сегіз дегенің – серке,
Тоғыз дегенің – торқа,
Он дегенің – оймақ,
Он бір – қара жұмбақ.

Сан ішінде кім ұтты?

- Біреу дедік,
- Екеу дедік,
- Үшеу дедік,
- Төртеу дедік,
- Бесеу дедік,
- Алтау дедік,
- Жетеу дедік,
- Сан ішінде кім ұтты?
- Біреуден бастап,
- Жетеу ұтты.
- Оңды қайда тастадың,
- Оңға қарай бас адым.
- Неше рет «еу» дедік?
- Алты рет «еу» дедік.
- Неше рет «ау» дедік?
- Бір рет «ау» дедік.
- Алтыны «ау» дедік,
- «Ау» десіп түгел жөнелдік.

Апам үйіне барамын

- Апам үйіне барамын.
- Апаң үйі не берер?
- Ешкі сауып сүт берер,
- Лақ сойып ет берер.
- Оны қайда қоямыз?
- Тал түбінеқоямыз.
- Ит жеп кетсе қайтеміз?

- Бақан ала қуамыз.
- Жеткізбесе, қайтеміз?
- Жылай-жылайқаламыз.

Бақа

- Бақа, бақа, балпақ,
Басың неге жалпақ,
Көзің неден тостақ,
Бұтың неге талтақ?
- Темір телпек көпкііп,
Басым содан жалпақ.
Қырдан қарауыл көпқарап,
Көзім содан тостақ.
Көп көсіліп үйімде,
Бұтым содан талтақ.

Бұлтқа

- Ақсың, сұрсың, қарасың,
Қайда қалқып барасың?
- Жерге нөсер төгемін,
Өссін гүлдер, көп егін!
- Гүл-гүл жайнап өсер көк,
Нөсерлетсең, нөсерлет!

Ауылың қайда?

- Ауылың қайда?
- Асқар тауда.
- Қойың қайда?
- Қошқартауда.

- Қойың не жейді?
- Жусан жейді.

Кім айтар?

- Қарқ-қарқ қарғалар,
Қар үстінде жорғалар.
- Жорғалар деп кім айтар?
- Аң аулаған аңшы айтар.
- Аңшы айтар деп кім айтар?
- Мал қайырған малшы айтар.
- Малшы айтар деп кім айтар?
- Арқандаулы бие айтар,
Сортаңдағы түйе айтар.
- Түйе айтар деп кім айтар?
- Құдықтағы бақа айтар.
- Бақа айтар деп кім айтар?
- Бақылдаған теке айтар.
- Теке айтар деп кім айтар?
- Жартастағы ешкі айтар.
- Ешкі айтар деп кім айтар?
- Телі емген бесті айтар.
- Бесті айтар деп кім айтар?
- Сылдырап аққан су айтар.
- Су айтар деп кім айтар?
- Сыбдыраған көк айтар.
- Көк айтар деп кім айтар?
- Көк орай шалғын шөп айтар.
- Шөп айтар деп кім айтар?
- Қыдыра қырда жүгірген,
Қызыл киік баласы.

Жар жағалай жүгірген
Жасыл киік баласы.

Кім күшті?

Ерте, ерте, ерте екен,
Ешкі жүні бөрте екен.
Қырғауылы қызыл екен,
Құйрық жүні ұзын екен.
Қырғауылы қырқылдап,
Жалтыр мұзға сыртылдап,
Алшая келіп қоныпты.
Шаты айрылып қалыпты.

Қисая жатып қырғауыл
Сонда мұздан сұрапты:

– Мұз, мұз, сен неден күшті болдың?

– Мен күшті болсам,

Бауырымды жаңбырға тестіремес едім.

– Жаңбыр, жаңбыр, сен неден күшті болдың?

– Мен күшті болсам,

Жерге жұтқызар ма едім.

– Жер, жер, сен неден күшті болдың?

Мен күшті болсам,

Көк шөпке бауырымды жардырмас едім.

– Көк шөп, көк шөп, сен неден күшті болдың?

– Мен күшті болсам,

Көк тоқты мойнымнан жұлқымас еді.

– Көк тоқты, көк тоқты, сен неден күшті болдың?

– Мен күшті болсам,

Көкшұнаққа құйрығымды жұлқытпас едім.

– Қасқыр, қасқыр, сен неден күшті болдың?

- Мен күшті болсам, көк мылтыққа қоңымды ойдырмас едім,
– Көк мылтық, көк мылтық, сен неден күшті болдың?
– Мен күшті болсам,
Қоңыр шолақ тышқанға білтемді қидырмас едім.
– Тышқан, тышқан, сен неден күшті болдың?
– Мен күшті болсам,
Құмырсқаға ен салдырмас едім.
– Құмырсқа, құмырсқа, сен неден күшті болдың?
– Алты батпан ауырды
Арқалаған күштімін.
Жеті батпан ауырды,
Желкелеген күштімін.

Түйе, түйе, түйелер (1)

Түйе, түйе, түйелер,
Тұзың қайда, түйелер?
– Балқан таудың басында,
Балды қоян қасында...
Еніп кеттім еңіске,
Қойным толды жеміске,
Жемісімді жерге бердім,
Жер жусанын берді.
Жусанын мен қойға бердім,
Қой маған қошақанын берді,
Қошақанды мен қонаққа сойдым,
Қонақ маған қамшысын берді.
Қамшысын мен қазға бердім,
Қаз маған жұмыртқасын берді.
Жұмыртқаны мен енекеме бердім,
Енекем маған бір алаша тай берді.

«Алаша тайға мін!» – деді,
«Олай-бұлай жүр!» – деді,
«Қымызынан іш!» – деді.
Қымызынан бермесе,
Тайыңа, міне шап!» – деді,
«Қызын ала қаш!» – деді.

Түйе, түйе, түйелер (2)

Түйе, түйе, түйелер,
Тұзың қайда, түйелер?
Балқан таудың басында,
Балды қоян қасында...
Еніп кеттім еңіске,
Қойным толды жеміске,
Жемісімді жерге бердім,
Жер жусанын берді.
Жусанын мен қойға бердім,
Қой маған қошақанын берді.
Қошақанды мен қонаққа сойдым,
Қонақ маған қамшысын берді,
...Қамшысын қызға бердім,
Қыз түймесін берді.
Түймесін көлге бердім,
Көл көбігін берді,
Көбігін терекке бердім,
Терек қабығын берді,
Қабығын келіншекке бердім,
Келіншек орамалын берді.
Орамалын апама бердім,
Апам асық берді.
Асығын мұзға бердім,

Мұз суын берді.
Суын қара сиырға бердім,
Қара сиыр сүтін берді.
Сүтін пісіріп отыр едім,
Көбелек келіп көлп етіп,
Көбігін ішіп ол кетті.
Жапалақ келіп жалп етіп,
Жармысын ішіп ол кетті.
Қарға келіп қарқ етіп,
Қалғанын ішіп ол кетті,
Сауысқан келіп саңқ етіп,
Сарқып ішіп ол кетті.
Әтекең келіп еді,
Қаспағын қырып бердім.

– Тақыл-тұқылаткелді,
Шығып қара, кім келді?
– Қызыл ала киінген
Көрші ауылдан қыз келді.

* * *

– Іңгә, іңгә, Іңгәләді бала.
– Аузына салдым емізік,
Қолына салдым білезік.

Қаламақ (1)

Қағаз, қалам
Қолға алам,
Елге барам,

Малшы болам.
Сиыр бағам,
Ешкі сауам,
Отын шабам,
Оны жарам,
Отын жағам.
Он атта
Оң жаққа.

Қаламақ (2)

– Қоян қашқын,
Қайда қаштың?
– Тоғайға қаштым.
– Неге қаштың?
– Сенен састым.
– Неге састың?
– Ізімді бастың.
– Ендеше қашпа.
– Мылтығыңды таста.
– Аузыңды аш та,
Он сөз
– Зыт тез!

Қаламақ (3)

Жылқы-мылқы,
Ойын-күлкі,
Сиыр-миыр,
Ешкі-мешкі,
Түйе-мүйе,
Қой-мой,
Қозы-мозы,

Торғай-морғай,
Қос сөздер осылай.
Он атта,
Сол жаққа.

Қаламақ (4)

Өгіз семіз,
Жылқы қоңды,
Түйе қомды,
Ешкі майлы,
Шажырқайлы.
Сиырым сүтті,
Саулығым құтты.

Қаламақ (5)

Қарға, қарға, қарғалар,
Қанатымен жорғалар,
Есенбике жеңгелер,
Күміс тонын түймелер.
Атой салдым қабақта,
Мейіз салдым табаққа.

Қаламақ (6)

Бір, екі,
Жердің беті.
Сары шымшық,
Тез ұшып шық!

* * *

Шал мен кемпір келе жатып,
Арбасының доңғалағы сынып қапты.
Оны жөндеу үшін неше шеге керек?
Бір,
Екі,
Үш,
Төрт,
Бес,
Алты,
Жеті
Шығып кетті!

* * *

Ақтас, қаратас,
Сен қаш, сен бас.

* * *

Тапқан-тапқандыкі,
Ешкі-баққандыкі.

Егіз қаламақ

Ойын алдында балалар екі жетекші сайлайды, содан соң екі-екіден жұптасып, өздеріне жасырын ат қояды. Сол жасырын ат бойынша екі жетекшіден кезек-кезек қалауын сұрайды. Мысалы: «Аспандағы жұлдыз керек пе, судағы құндыз керек пе?» Жетекшінің бірі: «Судағы құндыз» дейді. «Құндыз бала» сол жаққа шығады. Осылайша олар екі топқа бөлінеді.

Аспандағы жұлдыз керек пе,
Судағы құндыз керек пе?

* * *

Ақ сандық па,
Көк сандық па?

* * *

Түйенің ботасы керекпе,
Жердің жотасы керек пе?

* * *

Алтын асық керек пе,
Күміс қасық керек пе?

* * *

Тебеген бие керек пе,
Қашаған түйе керек пе?

* * *

Көлшіктегі көлбақаны аласың ба,
Тастақтағы тасбақаны аласың ба?

* * *

Кімге ат,
Кімге арба?

Ойлап тап!

Түйе, бота маң басқан,
Төрт аяғын тең басқан.
Шұнақ құлақ бес ешкі,

Қос-қос лақты қос ешкі.
Төрт қозылы екі қой,
Бәрін бірге ойлап қой.

Ірімшік, ірімшік

Ірімшік, ірімшік,
Сен тұр, сен шық!

Тоқтыша қойыны

Бірім – бірім,
Екім – екім,
Үшім – үшім,
Төртім – төртім,
Бесім – бесім,
Алтым – алтым,
Алтым алтам,
Алтын балтам,
Сарыала қаз
Саңқылдауық,
Қырмантауық
Қырқылдауық.
Сен кір, сен шық.

Кім керек?

– Ақ серек, Көк серек,
Бізден сізге кім керек
– Ақ шанаш, Көк шанаш,
Ішінде бар көп шанаш.
– Ақбай,

– Көкбай,
– Боранбай,
– Ботабай, Ай, зу-у-у...
(жарыса жөнеледі)

Ақсерек, көксерек

Тем-тем, тем еткен,
Тебінгіден тер өткен,
Қанжығадан қан өткен,
Қарағай басын қайырған,
Жаудан жылқы айырған.
Ай керек-ау, ай керек,
Айдың басы дөңгелек.
Ақсерек пен көксерек,
Шауып алдым бәйтерек,
Сонау тұрған баланың
Өз басы керек.

Жасырынбақ

Бірім, Екім,
Тығыл! Бекін!
Мен санайын,
Сен бол дайын.
Сары шымшық,
Сыртылдауық.
Сен тұр,
Сен шық!

Көзқарасу

Көзім, көзім, көзайна,
Көзімде бар шоңайна,

Шоңайнасы кіреді,
Жұм көзіңді, абайла.

Ойыннан шығу

Аттым, баттым,
Тұрдым, жаттым,
Куф, суф,
Шаршадым, ух!

Қыз бен бала айтысы

Б а л а:

Домбырам басы ырғайды,
Қыздар қолын бұлғайды.
Бұлғаса да бармаймын,
Әлдене деп қарғайды.

Қ ы з:

Домбырам басы ырғайды,
Қыздар қолын бұлғайды.
Шақырғанда бармасаң,
«Көкшешек» деп қарғайды.

Б а л а:

Ол қарғысың өзіңе,
Екі қара көзіңе.
Қыз қарғысы өтпейді,
Маған тіпті жетпейді.

Қ ы з:

Кәмпітімнен бермеймін,
Енді саған ермеймін,

Маңайыңа келмеймін.

Ұл мен қыздың айтысы

Ұ л:

Қыздар, қыздар құртыңнан,

Қуып келдім жұртыңнан,

Сол құртыңнан бермесең,

Тесіп шықсын ұртыңнан.

Қ ы з:

Бала, бала, қырт бала,

Аузымдағы құрт, бала,

Сілекейлеп берейін,

Сусын болсын, жұт, бала.

Ұ л:

Қасқыр, қасқыр қара ала,

Бауыр жүні сары ала,

Біздің қойды арала,

Қыздардың қойын жарала.

Қ ы з:

Қасқыр, қасқыр қарасың,

Қасқыр қайда барасың,

Мына баланы жей ғой,

Қойды қайдан табасың.

Ұ л:

Қасқыр, қасқыр қара ала,

Өтірікке қарама,

Қой болмаса далада,

Осы қызды жарала.

Қ ы з:

Маң төбетім барады,
Қасқырларды алады.
Содан кейін сен, бәлем,
Тап өзіңді қабады.

Сан айтысы

- Бір!
- Біздің кір!
- Екі!
- Маңдайынан шекі.
- Үш!
- Мені жеңбек күш.
- Төрт!
- Тас төбеге өрт.
- Бес!
- Майлы құлақ кес!
- Алты!
- Ата-ананың салты.
- Жеті!
- Жемтік қойдың еті.
- Сегіз!
- Қойың тапсын егіз.
- Тоғыз!
- Есі жоқ хайуан доңыз.
- Он!
- Кигенің тон.
- Он бір!
- Мені үйіңе қондыр!
- Он екі!
- Орал тауға жол екі.

Бала мен шілдің айтысы

Азырақ өлеңімді ал бастайын,
Балалық албырттықты мен тастайын.
Жолығып қозы бағып жүргенімде,
Болған соң айта салдым сөзім дайын.

Айтқанда осы өлеңді аз ойландым,
Өмірдің көп сырына қайран қалдым.
Бәйшешек, көк шалғында маужыраған,
Ермегі өлең деген жайған малдың.

Дөңестің қозы бақтым бауырына,
Отырдық жердің таңдап сауырына.
Ұстап ап байғұс шілді еріккен соң,
Өлең ғып айтып келдім ауылыма.
Қиысы кейде нашар осы өлеңнің,
Біршілге қолға түскен аз бөгелдім.
Жел сөздің желдей ескен арқасында
Өлең ғып әлгі шілді ала жөнелдім.

Айтыстым әлгі шілмен сол арада,
Көрсеттім өктемдікті бейшараға.
Сүйретіп жалбыратып ұстап алып,
Бастадым осы өлеңді ен далада.

Жоқ еді көкте бұлт, жерде қылау,
Білмейтін албырт кезім елді сыйлау.
Оралған қыл тұзаққа байқұс шілмен,
Айтысып айтқан сөзім сонда мынау.

Б а л а:

Шілмісің, кекілікпісің, неменесің?
Беткейге тұзақ құрсам кез келесің.
Қаңғырып қайдан келдің сорлы байғұс,
Шілім-ау, шыныңды айтшы, енді өлесің.

Жаудырап шіл байғұстың екі көзі,
Кездейсоқ тұзағыма келген кезі.
Жалынып «қоя бер» деп өлең айтып,
Сондағы байғұс шілдің айтқан сөзі.

Ш і л:

Екеуі: шіл, кекілік ағайынды,
Жаныңа өлең айтып жағайын-ды.
Аға-екеш, мені өлтірмей қоя берші,
Жақсылық етіп баян бағайын-ды.

Б а л а:

Атымның соған бола қылын жұлдым,
Беткейге қылын жұлып тұзақ құрдым.
Бидайды тұзағыма шашып қойып,
Затыңды бәлем сенің сөйтіп ұрдым.

Ш і л:

Обалы жұлған қылдың менде болсын,
Жақсылық пайдасымен сенде болсын.
Аға-екеш, мені өлтірмей қоя берші,
Және де мал мен басың тең боп өссін.

Б а л а:

Әй, шілім, кішкенеңнен жорғалайсың,
Тау-тастан қырғи көрсең қорғалайсың.
Шілім-ау, арықпысың, семізбісің,
Ұстатшы төс етіңнен, сен қалайсың?

Ш і л:

Сен ұстап төс етімді не қыласың,
Бір шапан екеу ара жамыласың.
Ағатай, мені өлтірмей қоя берші,
Бір қасық қанды жүктеп не қыласың?!

Б а л а:

Түсімде бөрте атыма мініп жүрмін,
Тау-тастан қырғи қоймай жиып жүрмін.
Шілім-ау, осы түсті жорып берші,
Жүніңді тап-тақыр ғып жұлып жүрмін.

Ш і л:

Шіліңіз жаман айтса назар болар,
Адамға тағдыр жетсе қаза болар.
Түсіңіз түске ұқсасын, мен жориын,
Бақ қонып сарайыңыз таза болар.

Б а л а:

Ой, шілім, бара қойшы жаның сақтап,
Жібердің осы құрша мені мақтап.
Қолына қырғи, сұңқар қалма түсіп,
Жүргейсің қысы-жазы мені жақтап.

Ш і л:

Ағатай, мол-ақ екен амалдарың,
Басына талай сеңгір самалдармын.
Егер де жайылымға ұзап кетсек,
Болмасын ағайымның көңілі жарым.

Б а л а:

Келемін қозы айдап ылди-ойдан,
Шыға алмас қозы қарғып терең жардан,

Шырағым, тау-тас кезіп ұзап кетпей,
Жесеңші біздің үйде көп бидайдан.

Ш і л:

Жемеймін бидайыңды көп те болса,
Болады өзіме ас шөп те болса,
Бір күні жардай қылып сойып тастар,
Бидай жеп мен семіріп етті болсам.

Б а л а:

Қонады біздің ауыл қиыр шетке,
Сені мен өлтірмеймін биттей етке.
(Қолымнан бара қой деп ұшырып ем,
Әлгі шіл ұшып барып қонды бетке).

Ш і л:

Мен өзім қорқа-қорқа қор болдым ғой,
Сен дағы құдайдан да зор болдың ғой.
Әй, бала, теңдік алдым, қолым жетті,
Терезем терезеңмен тең болды ғой.

Б а л а:

Қарашы, мына шілдің ұшуына,
Ізің жоқ жерде менің түсуіме.
Қайтадан, шілім, қолға түсе қалсаң,
Қамшымен мен даярмын күсуіме.

Шілменен аз сөйлестім мәслихат құрып,
Жамағат, тыңдадыңыз мойын бұрып.
Әлгі шіл бір қарамай кетті ұшып,
Қамшымды отыра кеттім лақтырып.
Өлеңі жас баланың саусылдайды,
Сарқылып тау суындай таусылмайды,

Ерігіп қозы жайып жүрген шақта
Өлең ғып жүруші едім осындайды.

Қатесін кешіресің, үлкен аға,
Көңілің жас кезіңде пара-пара.
Азырақ қара сөзді тізбектедім,
Балалар, қате жерін түзеп қара!

Мазақтама

Тілі мүкіс балаға:

Сақау, сақау, сағындық,
Сен сақауға не қылдық?
Қарағайдың бұтағы
Қай тісіңді бұтады?
«Бар» дегенді «бай» дейсің,
«Нар» дегенді «най» дейсің,
«Р»-ды кімдер жұтады.

* * *

... батыр,
Жолда жатыр,
Іші кеуіп,
Түйе теуіп,
Өлгелі жатыр.

* * *

... келеді сайменен
Құла қасқа тайменен.
Тайы жүрмей қамшылайд(ы),
Көзінен жасы тамшылайд(ы).

Кетік

Кетік-кетік кекшебай,
Талқаныңды екше бай,
Тауға барып тары же,
Тауыспасаң, тағы же!

Кетік балаға

Кетік, кетік, кетігім,
Маңдай тісі сетігім.
Судан шортан асып же,
Тұзды суға салып же,
Кетігіңді жалама,
Кем тісіңді санама.

Таз балаға

Тазым, тазым тайырма,
Таздың шашы жиырма,
Онын алып, онын қой.
Таз басына шайын қой.
Таз басыңды жасырып,
Шашыңды сонша өсіріп,
Емдетпеген сорың ғой.

Асық-ай

Асық, асық, асық-ай,
Анам берген қасық-ай!
Мен атамның баласы,
Байғараның жасығы-ай!

Алыссам оны жығамын,
Басын құмға тығамын,
Әжем берген көжесін
Желкесінен сығамын!

Асан жақсы баласың

Асан, жақсы баласың,
Айтқан тілді аласың.
Айтқан тілді алмасаң,
Арам қатып қаласың.

Сүйімжан

Менің атым – Сүйімжан,
Тентекпін-ау құйыннан!
Жаман тоным жалп етіп,
Құлап қалдым сиырдан!

Жылауық

Ой, жылауық, Құрама,
Ойбай салып жылама!
Талқан шылап берейін
Тарынғаның бола ма?!

Ойнамасаң ойын бақ

Ойнамасаң, ойын бақ,
Қойшыбайдың қойын бақ!
Қара бие сояйын,

Қағын саған қояйын,
Кетік пышақ берейін,
Кертіп жесең, көрейін!

* * *

Еріншексің, Тұрсын,
Құдай төбеңнен ұрсын!

Қызықтама

Түлкішек

- Түлкі, түлкі, түлкішек,
Түнде қайда барасың?
- Әжем үйіне барамын
- Әжең саған не қойды?
- Ешкі сойып бұт қойды.
- Оны қайда қоясың?
- Жалпақ тасқа қоямын.
- Ит жалап кетсе қайтесің?
- Орамалмен жабамын.
- Кір боп қалса қайтесің?
- Ағын суға жуамын.
- Ағып кетсе қайтесің?
- Пароходпен қуамын.

Тәжікелесу

- Қасық деші!
- Қасық!
- Аузың сасық.

* * *

- Жәшік деші!
- Жәшік!
- Сенің әкең әжетханаға піркәшік.

* * *

- Немене?
- Тегене, төмен қарай дөңгеле.

* * *

- Мынау қандай ағаш?
- Қайың.
- Сабағың дайын, – деп ұрып қалады.

* * *

- Төрт жерде бес қанша?
- Жиырма,
- Пәленше сіздің сиыр ма?

* * *

- «Белі бүкір, алысқа түкір», - ол не?
- Мылтық.
- Аузыңа жүн тық.

* * *

- «Дауысы – тырау-тырау,
Денесі – құрау-сұрау», – ол не?
- Тырна.
- Бас салып «тырна», – деп, жолдасын тырнай бастайды.
- «Шынжыр», – деші.
- Шынжыр.
- Жүре алмай шыңғыр.

* * *

- Ақ па, қара ма?
- Ақ.
- Бетіңе батпақ жақ.
- Қара.
- Басыңа шықсын жара.

* * *

- Ат па, айғыр ма?
- Ат.
- Арам қат.
- Айғыр.
- Міне алмай қайғыр.

* * *

- Марат ананы қарашы.
- Марат жалт қарайды
- Қараттым, қараттым, қарғаның саңғырығын жалаттым.

- Б а л а:
- Ассалаумағалейкүм!
- К і с і:
- Әлейкүмассалам. Қайдан келе жатырсың?
- Б а л а:
- Қолқа деген жерден келе жатырмын.
- К і с і:
- Қолқаның қары қанша екен?
- Б а л а:
- Қайрылып қарағаным жоқ, қарыстап шенеген жоқпын.
- К і с і:
- Кімнің баласысың?

Б а л а:

– Әкемнің баласымын.

К і с і:

– Әкеңнің аты кім?

Б а л а:

– Әкемнің аты жылқыда. Құла ат.

К і с і:

– Аулыңның үлкені кім?

Б а л а:

– Түйе!

К і с і:

– Сақалдысы?

Б а л а:

– Теке!

К і с і:

– Ой, бір жетпегір екенсің?

Б а л а:

– Жетпесем, сіз міңгестіресіз.

К і с і:

– Саған шара жоқ-ты.

Б а л а:

– Алдымен тостаған керек.

К і с і:

– Салып кетейін бе?

Б а л а:

– Жылдам барарсыз.

К і с і:

– Қойып кетейін бе?

Б а л а:

– Қайтарда аларсыз.

К і с і:

– Ой, бір қу екенсің.

Б а л а:

– Қу болсам, жұмыртқамды жерсіз.

Жаңылтпаш

Тарлау жерге тайымды тағалататармын,
Құмдық жерге қоянды құмалақтатармын.
Семіз аттың жалын шорқақтатармын,
Бір қайысқа бір қайыс тоқпақтатармын.

Қыран бүркіт томағасын сыпырды,
Оны мен томаламағанда,
Кім томағалайды.
Оны мен томаламағанда,
Кім томағалайды.
Оны мен томаламағанда,
Кім томағалайды?

Есет атам, ет асатады,
Ет асатса, бес асатады
Есет атам ет асатады,
Ет асатса бес асатады.
Есет атам, ет асатады,
Ет асатса бес асатады.

Анау келе жатқан керуеннің
Аттысы ілгері ме, кейін бе?

Су ішінде сең келеді,
Сегіз серке тең келеді.
Сақалын суға малып, сығып, сілкіп келеді.
Сақалын суға малып, сығып, сілкіп келеді.

Бізде ән сала алатындар да бар,
Би билей алатындар да бар.
Мал баға алатындар да бар.
Нан соға алатындар да бар.

Қырық қырықтықшы қырық қойды қырықты ма?
Қырық қойды қырық қырықтықшы қырықты ма?

Мынау қай балқаймақ.
Шешем сақтап берген мол балқаймақ,
Шешем сақтап берген мол балқаймақ.

Суда сусақ,
Сусылдайды қу бұтақ.
Тауда татай,
Тай жұмала матай.

Ши басында шикі талақ,
Қағып қалдым мен соны-ақ.

Қырық қызыл құйрық,
Қырық қыл құйрық.
Қырық қыл құйрық ішінде
Ылғи қызыл қыл құйрық.

Ол аралда да марал,
Бұл аралда да марал.
От екен маралға арал,
Оттасын аралда мал.

Ақ тайлақ ақ па?
Қара тайлақ ақ па?

Төбесі төбел төрт бөрік,
Төртеуі де төбел бөрік.

Құрықтан құлдырап түстім,
Сырықтан сылдырап түстім.
Жақсы атты әп-сәтте
Асқаттар ақсатты,
Жаза алмай бас қатты,
Ақсатса, жақсы атты,
Кім болар жақсы атты.

Қарамайын қарағайдың,
Қаламайын, жаламайын.

Қарағайдың қарамайының
Қасына енді жоламайын.

Көк бұйра бір бұлақ,
Тіл қатар былдырап,
Тастарды ұрғылап,
Ағады құлдырап.

Топ бала, топ бала,
Ойнап жүр топтала,
Зымырап допты ала,
Қуады көп бала.

Ақ тайыншаның қатығын
Аппағыма беремін.
Аппағымның атын тез
Айтқаныңа беремін.

Тіреушке түйрегем түйреуішті,
Күлдіреушке тіреген тіреуішті.
Күлдіреушке тірегім тірелмепті,
Түйреуішім тіреуішке түйрелмепті.

Сұр інгенді сүрінгенде демейін,
Сүрінгенді сүрінген еді демейін.

Ай, ай, Айдарбай,
Иір мүйіз сиырыңды
Үйіңе айдай бар.

Үш кіші ішік піштім,
Бес кіші ішік піштім.
Неше кіші ішік піштім?

Атам:
- «Балама ат аламын» дейді.
Апам:
- «Балама ала мата аламын» дейді.
Атасы ат ала ма?
Апасы ала мата ала ма?

Басшы ашыға:
- «Есік ашы» десе,
Ашы басшыға:
- «Тұздығы да ащы» депті.

Етігімнің басы
Қайқаяр, қайқаймас,
Қайқаяр, қайқаймас.

Мынау арал қай арал?
Қайың менен тал арал,

Талға қарға ұялар,
Тарғыл иттің құйрығы
Талға оралар
Талға оралар.

Жаңбыр жауып келеді қар аралас,
Бір топ қатын келеді шал аралас.
Тауға қайың бітеді тал аралас,
Бір топ сиыр келеді тана аралас.

Есік алдындағы отынның
Шырпылылырағынан ала кел,
Томарлылырағынан ала кел,
Тамырлылырағынан ала кел,
Түбірлілірегінен ала кел.

Шымдай шытырмыш,
Ол шытырмышты
Мен шым-шытырмыштамай,
Кім шым-шытырмыштайды?

Атам томағаламаған бүркітті
Мен томаламағанда,
Кім томағалайды?

Алпыс алты ала баспақ бақтым,
Алпыс алты ала баспақтың ішінде

Тарғыл табақ бас ақ баспақ бар.
Сол тарғыл тарбақ бас ақ баспақты
Мен тарғыл тарбақ бас ақ баспақ демей,
Кім тарғыл тарбақ бас ақ баспақ дейді.

Шілікті таптым,
Жілікті астым.
Шілікті жақтым,
Жілікті шақтым.

Ол алқапты олар орар,
Бұл алқапты бұлар орар.
Орал ормаса, Омар орар.

Асқат жамап-жасқап,
Жасапты ақ сапты аспап.
Ақ сапты аспабы –
Жап-жақсы аспап.

Базардан алып келген ала боқжама,
Мен боқжамаламай кім боқжамалайды,
Мен боқжамаламай кім боқжамалайды.

Отыра таудың басында
Отау тікпек айнала.

Отауымды қотаныма тігем,
Қотанымды отауыма тігем.

Сыпыра сөктім, сыпыра тіктім,
Сыпыра сөктім, сыпыра тіктім.

Қара бүркіт томағасын түсірді,
Оны мен томағаламай кім томағалайды?
Оны мен томағаламай кім томағалайды?

Қай тай лақтай,
Қай лақ тайлақтай.

Арқада алты арқар бар,
Қырқада қырық арқар бар.
Қырық арқарда қарт арқар бар,
Алты арқарда марқа арқар бар.

Тебіншек ат – шегіншек,
Шегіншек ат – тебіншек.

Мына сайда отырған бай Бағланбай.
Бұл қай бай Бағланбай?
Бұл қай бай Бағланбай?

Дегенде, әй, Тайқарбай, әй, Тайқарбай,
Қойыңды май жусанға жай, Тайқарбай,
Тайқарбай, Майқарбайлар толып жатыр,
Әй, Тайқарбай дегенің қай Тайқарбай?

Қурайлының жерінде,
Қоңыр айғырдың үйірінде,
Бурыл құлық құлындап жатыр,
Бурыл құлық құлындап жатыр.

Құдағиға сақтаған сүр балқаймақ,
Ол балқаймақты мен жаламай кім жаламақ?
Ол балқаймақты мен жаламай кім жаламақ?

Сүт бетінде май балқаймақ,
Ол қай балқаймақ?
Балдай тәтті бал май қаймақ.

Ар жақтағы Құдияр құдам еді,
Оны мен құдаламадым,
Ол мені құдаламады.
Оны мен құдаламадым
Ол мені құдаламады.

Шәмеленбеген шөпті
Мен шәмелемей,
Кім шәмелелейді.

Толағайдың торы ала аты бар,
Толағай, торы ала атыңды
Тоғалатып ал.

Шүрегей сүңгіш пе,
Сүңгуір сүңгіш пе?

Қырда қырау,
Қызыл ала бұзау.
Тауда тарғақ,
Тарғыл ала торпақ.

Беріп тай, лақты,
Алдым тайлақты,
Беріп тайлақты,
Алдым тай, лақты.

Тоғыз ақ баспақ тана,
Тоғыз ақ баспақ тана ішінде
Жалғыз тарғыл тайпақ бас баспақ қана.

Шуақтаған ботамды,
Шуға апарып шудаладым.

Шудалаған шудасын
Суға салдым, судан алдым,
Суға малдым.

Ұстап қара қарындашын,
Ұштап қарындашын қарындасым
Ұсынды қарындасым қарындашын.

Қара майлы қарағайды
Кесейін бе, кеспейін бе?
Қазықтағы қара тайды
Шешейін бе, шешпейін бе?

Бүлдіргенді Бүлдірген,
Күлдіргенді күлдірген.
Күлдіргенде Бүлдірген
Бүлдіріп ап күлдірген,
Дейді екен бүлдірмен.

Орманбай аңшы,
Марқабай малшы,
Тұра қап алшы,
Құрығыңды суға малшы.

Өте мерген Орман атты,
Ор түбінен ор қоян атты.

Оқ тиген соң өте қатты,
Ор түбінен ор қоян атты.

Қабат-қабат үй салдық,
Үйлер толы күйсандық.
Күйсандықтан үй салдық,
Күйсандыққа күй салдық.

Шалабай шілі шалағай,
Шалағай шілі Шалабай.
Шақша басы шарадай,
Шаладай шала Шалабай.

Сыздық судан сүлік сүзді,
Сыздықтың сүлік салмасын үзді.
Салмадан сүлік шығып сытылып,
Суға түсіп, сумаңдап жүзді.

Арғы арал, бергі арал,
Ол аралдарды жайлаған мал аралар,
Қырдың қызыл түлкісін қырағы алар.

Айыр атанды жүк қартайтар,
Семіз қойды май қартайтар.
Күйгелек менің атамды
Жас қартайтпас, ой қартайтар.

Қаладан алғаным
Алты арба асқабақ.
Алты арба асқабаққа жеккенім
Жеті ала тарғыл баспақ.
Тайпақ мүйіз, ақ бөксе баспақ,
Ақ бөксе баспақ.

Ақ тайлағымды бұйдалайын десем,
Бұйдалай алмадым.
Шудалайын десем,
Шудалай алмадым.

Ара, ара, аралар,
Орманның бойын аралар,
Гүлдерден сорып бал алар,
Алысқа ұшып бара алар,
Бал тәтті ғой, балалар!

Суда сең келеді,
Сегіз серке тең келеді.
Суға сақалын мала, сілке,
Суға сақалын мала, сілке.

Торта қойдым, орта қойдым.
Орта қойдым, жорта қойдым.

Аулым ой құлдилар, жон құлдилар,
Аулым жоннан кетсе сай құлдилар.

Ақ тай ақ па?
Қара тай ақ па?

Шайшының шәйнегі мосыдан түспес,
Мосыдан түссе, ащы деп ішпес, ыссы деп ішпес,
Тұщы деп ішпес, ыссы деп ішпес.

Жұмбақ

Тістегені түспейді,
Отқа салсаң піспейді (*қышқаш*).

Көсеуім басы – ақ күміс (*тырнақ*).

Өзі жерде бұғып тұрады,
Сақалы жерге шығып тұрады (*сәбіз*).

Ашамайды арта салдым,
Айыр жібін тарта салдым (*құлақшын*).

Жетпіс аяқ бауырында,
Екі қолы жауырында.

Тындырады істің ол
Жеңілін де, ауырын да (*қол ара*).

Айдалада ақ отау,
Аузы мұрны жоқ отау (*жұмыртқа*).

Айдаһар аузын ашса, арс етеді,
Гаунары жерге түссе, жарқ етеді (*найзағай*).

Текшелеп тебен арттым тамашаға,
Тамашам жүгіреді оңашада (*кірпі*).

Кеудесі толған күш,
Табаны толған тіс (*трактор*).

Қазанға түсіп піспеген,
Дастарханға түспеген,
Адам жоқ оны ішпеген (*ана сүті*).

Қаласы бар, үйі жоқ,
Өзені бар, суы жоқ,
Орманы бар, түрі жоқ,
Бақшасы бар, гүлі жоқ (*карта*).

Суда жаралады,
Суда жоғалады (*мұз*).

Қара қойым суға кетті,
Құйрығы бұлаң етті (*шөміш*).

Дәмді-дәмді тағамдарды жинайды,
Қонақтарды көңілдене сыйлайды (*дастархан*).

Кіруге адам батпайды,
Затыңды аман сақтайды (*сандық*).

Бес ін, бес іннің іші бір ін (*қолғап*).

Қардай аппақ, балдай тәтті-ақ (*қант*).

Кішкене ғана қара тас,
Атан түйе тарта алмас (*қарақұрт*).

Денесі – ағаш, басы темір (*балта*).

Жерде туып, көкте өлген (*түтін*).

Көкте туып, жерде өлген *(жаңбыр)*.

Қанаты бар, қауырсыны жоқ *(жарғанат)*.

Қарағайсыз, тақтасыз,
Көпір салдым қақпасыз *(мұз бен қар)*.

Күлің-күлің, күлің ат,
Күліп өтті, көрдің бе?
Көлеңкесін көрсетпей,
Жүріп өтті, білдің бе? *(өзен)*.

Белдеуде бес ат, бесеуі де қасқа ат *(тырнақ)*.

Екі күбі – күндіз толы, түнде бос *(етік)*.

Базарда сатылмас,
Таразыға тартылмас,
Ондай тәтті табылмас *(ұйқы)*.

Жылт-жылт етер, жалмап кетер *(от)*.

Қысы-жазы – бұл жігіт,
Қартаймайтын бір жігіт *(шырша)*.

Түрі шар сияқты,
Түсі қой сияқты,
Дәмі бал сияқты (*шие*).

Аузы жоқ, тілі бар (*сағат*).

Төрт келінге бір шәлі (*үстел*).

Қыста тамаққа тоймайды,
Жазда ұйқысын қоймайды (*пеш*).

Тұрса, түйедей,
Жатса, көжектей (*шымылдық*).

Суда туады, жерде өледі (*балық*).

Кеттім деп айырылады,
Дереу кері қайырылады (*есік*).

Аузы – үстінде, көзі – түбінде (*құдық*).

Ауылы бар, түтіні жоқ (*зират*).

Қара тауық, қарны жарық (*кебіс*).

Бір тышқанның екі құйрығы бар *(бәтеңке бау)*.

Тұз шелекте тұрымтай ойнақшиды *(көз)*.

Үйге сүйей алмайсың,
Арбаға тией алмайсың *(көлеңке)*.

Дөңгелек көлім көлکیدі *(көз жасы)*.

Жүгіре-жүгіре жүк тиейді *(ұршық)*.

Аспанда жүзеді, қанатын қақпайды,
Жерде жүреді, бауырлап жатпайды *(ұшақ)*.

Кеме жүзер көл емес,
Кісі жүрер жер емес *(батпақ)*.

Судан шықпас, су жұқпас *(қаз-үйрек)*.

Екі рет туады, бір рет өледі *(құс)*.

Қандендей ғана құрамы,
Дүниенің арамы *(түлкі)*.

Қыста ұйықтап жатады,
Жазда қызыққа батады *(аю)*.

Тұмсығы – темір, өзі – ағаш *(біз)*.

Бес қойға бір қора *(қолғап)*.

Темір тілді, сыңғыр үнді *(қоңырау)*.

Үсті тесік, асты тесік,
Ортасында от, айналасы су *(самауырын)*.

Аязға шыдайды, ұрсаң қирайды *(терезе әйнегі)*.

Қараторы бір қызым
Іс тігеді күнұзын *(бал арасы)*.

Ала-құла қалағы,
Алтын түсті балағы *(сауысқан)*.

Бие құрсақ, түйе мойын *(құман)*.

Үлкендігі құнажын не дөнежін,
Өкіргенде «теңіз» дерсің сен өзің (*марал*).

Қызыл түлкі ықпайды,
Өз інінен шықпайды (*тіл*).

Қос атқа бірден
Бір жігіт мінген (*шаңғы*).

Қанша ішсе тоймайды,
Суды ішсе, сорлайды (*өрт*).

Есік ашсаң, лап етер,
Сабалақ ит сап етер (*аяз*).

Қазан бас, қыл мойын (*қырыққабат*).

Көзің көрмес бір дарақ:
Он екі бұтақ, бір жапырақ (*жыл*).

Арқанмен алау келеді (*тоқ*).

Кісіден биік, мысықтан аласа (*тақия*).

«Бір» деп едім, екі тау шеңісті,
«Екі» деп едім, айырылысып кетісті (*ерін*).

Ас, астың іші тас,
Тастың ішінде және ас (*өрік*).

Өзі сондай нәзік, су құйсаң,
Кетеді алақанын жазып (*гүл*).

Ол жұмса көзін,
Ұйықтаймын өзім (*шам*).

Қанатсыз құс маңып барады,
Көзінен жас тамып барады (*бұлт*).

Күннен көзін алмайды,
Мойны бірақ талмайды (*күнбағыс*).

Іші жұмсақ, сырты қатты,
Еті қызыл, сүті тәтті (*қарбыз*).

Аласа талда алуан алма,
Алқызыл болмай, аузыңа салма (қызанақ).

Сырт еткіздім түймені,
Жарқ еткіздім бөлмені,
Шоқтан қолым күймеді (электр).

Дауылда да теңселмейді,
Иілместен өлсем дейді (емен).

Өтірік өлең

Өтірікті айтып-айтып шындай қылдым,
Ерітіп қара тасты ұндай қылдым.
Кеуректен төс, киізден балға қылып,
Бір ұрғаннан темірді ұндай қылдым.

* * *

Беріпті бақа қызын көбелекке,
Жүріпті қара шыбын жеңгелікке.
Бір тобын құмырсқаның ұстап сойып,
Той қылдым ат шаптырып төңірекке.

* * *

Терісін сары масаның жыртпай сойып,
Кететін он бес қарын саба қылдым.
Сабаны сегіз жігіт көтере алмай,
Қылмасқа енді саба тоба қылдым.

* * *

Міндім де осырақ қоңыз аяңдадым,
Қатырып аяңымен қоян алдым.
Қоянның үлкендігін сонда білдім,
Көтеріп қоңызыма қоя алмадым.
Қоңызым төмен қарай тоңқайса да,
Сонда да қамшым сабын таянбадым.

* * *

Шыбын мініп шіркейді жетеледім,
Қырғы қылып көбелекті бөпеледім.
Асау қара бүргені ұстап мініп,
Көбелектің ауылын төтеледім.

Өтірік өлең айтып елге жақтым,
Құмырсқаны қайырып қойдай бақтым.
Шегірткенің айғырын ұстап мініп,
Ауылын көбелектің зорға таптым.
Керегенің басында үрген бүйен,
Көтергенде босайды жүйе-жүйем.
Айт десең де айтпаймын өтірікті,
Көтере алмай жығылды атан түйем.

* * *

Айттым да өтірік өлең желдеп кеттім,
Соңымнан көбелекке кел деп кеттім.
Асауын бөгелектің ұстап мініп,
Артыма бес қап бидай теңдеп кеттім.

Бір қоянды міндім де, аспанға ұштым,
Екпініне шыдамай жерге түстім.
Алты күндей-ақ боран соғып еді,
Жалғыз құрай түбіне ас қып іштім.

Жүн артып инелікке, ерте көштім,
Жүйкелеп сары майдан арқан естім.
Мұртына шегірткенің ат арқандап,
Дегенде өлдім-талдым, әрең жеттім.

Намысты жылқы ұстауға құрық қылдым,
Жусаннан үйге тіреу сырық қылдым.
Бір талын сақалымның кесіп алып,
Көшкенде мал айдайтын шыбық қылдым.

Аспанға алты жерден тіреу қойдым,
Той қылып мың масаны сонда сойдым.
Жүрегін біреуінің төрт бөліп жеп,
Нансаңыз, өмірімде бір-ақ тойдым.

Тазшаның өтірік өлеңдері

Айттым да өтірік өлең жұртқа жақтым,
Қой қылып құмырсқаны жаздай бақтым.
Айғырын шегірткенің ұстап мініп,
Адыр-адыр қойтастан түлкі қақтым.

Мен өзім жас күнімде тырна бақтым,
Тырнамды семірсін деп қырға бақтым,
Байлықтың бас-аяғын түгендеуге
Іледе итке мініп үш жыл ақтым.

Мен өзім жас күнімде қарға бақтым,
Қарғаны семірсін деп жарға бақтым.
Мешін жылы ақ сүйек үлкен жұт боп
Арығына қарғаның жабу жаптым.

Қарға жеріп ішпеді суын қақтың,
Қашықтық қылды суы Белбұлақтың.
Ақөзектен инемен құдық қазып,
Күнде үш уақ қарғамды суға жаптым.

Шымшықтың шылым қылдым қу басынан,
Шылбыр естім бозторғай шұдасынан.
Көбелектің қанатын көпір қылып,
Теңіздің өте шықтым тұрасынан.

Көбелек тумай жатып ойын көрдім,
Балықтың соймай жатып миын көрдім.
Өзгем өтірік болса да, осыным шын,
Астыма тышқан мініп, түйе өңгердім.

Келемін өзен бойлап, масаны айдап,
Үркіттім инелікті андағайлап,
Болғанда құрман айтыңыз қуамын,
Асауын көбелектің жемге байлап.

Айттым да өтірік өлең желдей естім,
Ұстап ап қос құланның мұрнын тестім.
Болса да өзгем өтірік, осыным шын:
Жүк артып бес қоңызға түнде көштім.

Айттым да өтірік өлең желдеп кеттім.
Соңымнан көбелекке кел деп кеттім.

Асауын бөгелектің ұстап мініп,
Астыма бес қап бидай теңдеп кеттім.
Бөгелек ертең ерте пысқырып жүр,
Тақымға тамам тауды қыстырып жүр.
Өзгем өтірік болса да, осыным шын:
Мойнында бөгелектің бес құрық жүр.

Үлкені бұл дүниенің маса батыр,
Маса батыр бір тауды қашап жатыр.
Бір масаның семізін сонда көрдік,
Алпыс екі табаққа жасап жатыр.

Ауыры бұл дүниенің үрген қарын,
Жалғыз өзім көтердім соның бәрін.
Терлеп-тепшіп көтеріп қойғанымда,
Көтере алмай жығылды атандарым.
Жыланды жолда жатқан таяқ қылдым,
Сүйегін тасбақаның аяқ қылдым.
Айғырын шегірткенің ұстап мініп,
Қоспастан үйіріне саяқ қылдым.
Айттым да өтірік өлең жұртқа жақтым,
Қайырып көбелекті көлде бақтым.
Инелік пен масаны құда қылып,
Үстіне инеліктің шекпен жаптым.

Айыл қылдым жыланның жонын илеп,
Көбелекке жүр екен сона күйлеп.
Сол сонаның айғырын іздеп жүрсем,
Бір тоғайда жүр екен түйе сүйреп.

Инелікке міндім де сона құдым,
Үш күн түнеп сонаны қона құдым.

Енді жеттік дегенде белі үзіліп,
Енді инелік мінбеске тоба қылдым.

Төскі тартпам жыланның үйегінен,
Тіс шұқуышым шіркейдің сүйегінен.
Аламандай араны алты ай қуыш,
Жаңа қайтіп келемін түнеугіден.

Әр тышқанның тісінен балта еткенмін,
Бас терісін басқаша қалта еткенмін.
Көбелектің қанатын көпір қылып,
Адам өтпес дариядан алты өткенмін.

Келеді мына жақтан топты маса,
Біреуінің тұмсығы темір аса.
Жегенге ептеп-септеп тамақ жұқпас,
Ет шықты елу табақ бір томаша.

Жібердім бес сауысқан Ұржарға,
Жануар бірі жүйрік, бірі жорға,
Өзгем өтірік болса да, осыным шын:
Жүк қылдым кекілікті бес жүз нарға.

Бөденемен қайырдым бөлтірікті,
Басына қарағайдың көл тұныпты.
Өзгем өтірік болса да, осыным шын:
Бір шалды шіркей теуіп өлтіріпті.

Жоғарыдан келемін құлан атып,
Шолақ құлақ тышқанды бұлаңдатып,

Үйірімен әкелген құланыма
Ауыл-аймақ барлығы қалды батып.
Арамен Алатауды алты ай шаптым.
Көр тышқанның жонына айыл тақтым.
Күзгі қарда тышқанды жемдеп мініп,
Жеті өзеннің бойынан түлкі қақтым.

Айттым да өтірік өлең қызық қылдым,
Алты құлаш жыланнан шұжық қылдым
Шаңыраққа қақита іліп тастап,
Қыздың көзін шұжыққа қызықтырдым.

Маса қызын беріпті көбелекке,
Күйеу жолдас болыпты бөгелек те.
Шаранадан қарық қып жыртыс жыртып,
Той қылып ат шаптырды төңірекке.
Маса қызын беріпті көбелекке,
Қара шыбын жүріпті жеңгелікке.
Сол тойға тоғыз торғай алып сойып,
Ақ киізін артыпты инелікке.
Төмен жақтан келемін жоғары өрлей,
Төрт қап өлең теңдедім аузын түйрей.
Төрт қабының бірінің аузын ашсам,
Анау-мынау қашады тонын сүйрей.

Шымшықтың шылым қылдым қу басынан,
Торғайдың шідер естім шудасынан.
Бір өзіме қарайтын мың торғай бар,
Ешкім менің бай емес бір басымнан.

Алтыннан ақ қоянға қақтым таға,
Бір тышқаннан үш тонға піштім жаға,

Суықта киіп алсам күйдіреді,
Кешке оранып жатады бала-шаға.

Айттым да өтірік өлең айла қылдым,
Кесіп ап бетегені найза қылдым.
Торғайды үш қонаққа сойып беріп,
Жарты етін алып қалып пайда қылдым.

Дүниеде болады екен тышқан мықты,
Жабылып он бес жігіт зорға жықты.
Соғымға сойған едім, семізін-ай,
Бүйрек майдан басқасы бес қап шықты.

Артқаным бір қоянға бес қап тұз-ды,
Басады қатар-қатар жалтыр мұзды.
Екі күн жүрсем-дағы ішін тартпай,
Қампиып қардың бетін қарны сызды.

Масаның кішкенесі батыр екен,
Сона деген қан сорғыш бақыр екен.
Үйіне сол сонаның жетіп барсам,
Ас беріп әкесіне жатыр екен.

Көнектей көбелектің жұмыртқасы,
Ерімнің жауқияқтан шап тартпасы.
Бір қызын инеліктің алып қашып,
Бітпей жүр баяғыдан барымтасы.

Міндім да қара тышқан Меке кеттім,
Жеткізбей қуған елге жеке кеттім.
Тышқаным сөйтіп жүріп жауыр болып,
Екі үзік, бір туырлық желқом еттім.

Айдадым бес сауысқан Петерборға,
Жануар өзі жүйрік, өзі жорға.
Өзгем өтірік болса да, осыным шын:
Келемін кекілік артып бес жүз нарға...

Суайттың өтірік өлеңдері

Есімде ессіз тауда қонақ болдым,
Бал тамған бармағымнан олақ болдым.
Шілдеде үш саусағым үсіп түсіп,
Өмірге келмей жатып шолақ болдым.

Жетпіске келгенімше доп ойнадым,
Есімнен кетер емес сол ойнағым.
Қандырдым мың жылқыны «ә» дегенше,
Шелек қып жеңешемнің қол оймағын.

Жасымнан жалғыз жүріп, жапанда өстім,
Жаз күні жалаңаяқ ақ қар кештім.
Байқаусыз бөркім бауы шие байланып,
Ойланып, алты жылда азар шештім.

Сайран сап бес ай жүрдім көк аспанда,
Ақ бұлтты белгі қылдым адасқанда.
Тура айттым қисық сөзбен төрелігін,
Ай менен Шолпан жұлдыз таласқанда.

Жайлауда шыбын баққан тайлақ сойдым,
Ұйқымды бір күн емес, айлап қойдым.
Алты айда ала мішім үйге сыймай,
Тұсына тереземнің байлап қойдым.

Өмірге немереммен бір келіппін.
Жүйрігін қуып жеттім ту еліктің,
Кірпінің бір талшығын таяқ етіп,
Қаңтарда қарбыз егіп күн көріппін.

Ұстадым киттің өзін қармақпенен,
Көтердім Көкшетауды бармақпенен.
Кебісін тұңғышымның қайық етіп,
Мұхитты жиһанкездей шарлап келем.

Бір жазда шылқы майдан арықтадым,
Есімде тоқтығымнан тарыққаным.
Қырқымда сары масаны көлік етіп,
Қыс бойы көкті кезіп шарықтадым.
Мысықты торғай бүріп өлтіріпті,
Әкепті қозы сүйреп бөлтірікті.
Теректің бұтағына алма өсіпті,
Басына қарағайдың көл тұрыпты.

Айға жеттім зымырап

Ақ тауыққа мініп ап,
Айға жеттім зымырап.
Құйынынан тауықтың
Кетті бұлттар ыдырап.

Сүтін сауып торғайдың,
Жетім тайды өсірдім.
Аққу жегіп арбаға,
Бүкіл елді көшірдім.
Инеменен жер қазып,

Су шығардым шөл жерге.
Елекпенен құм тасып
Бөгет салдым көлдерге.

* * *

Құмырсқаға қой бақтырдым,
Жапалаққа жайдақ міндім.
Тұмай жатып тілім шығып,
Өлең айтып, сайрап тұрдым.

Айды әкелдім

Мініп алып құртқа,
Өрмеледім бұлтқа.
Алып келіп Айды,
Көрсеттім көп жұртқа.

Мұз тамақ

Жасадым жұмырытқадан алтын табақ,
Сүңгі мұзды боршалап, еттім тамақ,
Шегірткенің сирағын қасық жасап,
Ертеден кешке дейін іштім шалап.

Шыбын

Отырмын бір мал айтып көңілім тасып,
Сол малды айтып сойып, көңіл басып.
Малдың етін таратып жеп жатқанда,
Балалар түйе баққан келді сасып.

Торы тай тұлпар туған құлын екен,
Терісі бір серкенің жырымы екен.
Түйеші балалардың қорқатыны:
Кеп қалған асқан үлкен шыбын екен.

Өзім көрген шыбынның асқаны екен,
Тұмсығын тұмсыққа кеп басқан екен.
Тауды, тасты қопарып қонған кезде,
Қой үркіп, қойшылар да қашқан екен.

Алдырдымбір баладан мылтығымды,
Шыбынға таяйын деп бір тықырды.
Алыстан қарақұстай көрінеді,
Құлдилаы қонған екен бір тұғырды.
Мылтықты алдым-дағы тайға міндім,
Қапталдай үлкен сайды солай жүрдім.
Он қырқа, отыз өзен өткеннен соң,
Нысан жерің осы деп түсіп тұрдым.

Жерге енді атайын деп түсіп алдым,
Тайыма тар мықыртып шідер салдым.
Бұтағын шідерімнің ұстап тұрып,
Шыбынның үлкеніне қайран қалдым.

Кигенім аяғыма мықшима етік,
Басқаны білінбейді тырс-тырс етіп.
Мылтығымды қолыма ап бір тізерлеп,
Бүкектеп қызыл тасқа бардым жетіп.

Мекең де соған барған батыр екен,
Жатқаны бозша күнгеі татыр екен.

Жалтылдап шаңырақтай екі көзі,
Бағжиып бақырың да жатыр екен.

Атқан оқ дәл бүйректен барып ұрды,
Қуанып Мекең сонда санын ұрды.
Шыбынның шыдамдысын сонда көрдім,
Жығылмай бір оғымға қарап тұрды.

Оқ салдым мылтығыма маймен сылап,
Құдайға мінәжат қып таза жылап.
Тақыр қолтық осы-ау деп тартқанымда,
Жыраға салдыр-гүлдір кетті құлап.

Селкілдеп серпінімен сексен қайың,
Тоңқайды тоқсан тобыр қарағайың.
Шыңдағы құлап өлді қашқан аю,
Қай сөзімде өтірік бар, ағайын?

Кісем бар он салпыншақ, сегіз сала,
Жүгірдім қожантымды қолыма ала.
Қарағай қаптай қирап тас-талқан боп,
Шыбынның түскен жері дала-дала.
Қожантым құрбан пышақ, өткір ұшты,
Бар ма екен дүниеде менен күшті,
Сайланып күресінен тартып қап ем,
Шыбынның опырылып басы түсті.

Жылқышы жылқысынан шыға шауып,
Мылтықтың жеткен екен даусын танып.
Ой, тоба, мынау неткен аң еді деп,
Аузынан суы ағып тұр аң-таң қалып.
Жылқышы ел шетіне келді барып,

Мекең шыбын атты депхабар салып.
Қуат-күшім бойымда бар кезінде
Өзім-ақ даярладым бұзып-жарып.

Жылқышы ел шетіне барып кепті,
Хабарын рулы елге салып кепті.
Шыбынның етін артып жеткізуге
Он өгіз, тоғыз түйе алып кепті.

Қоңырбай қомдап келді қара нарын,
Қасына ертіп келді алған жарын.
Бақайшықтың ішіне кіріп кетіп,
Түйреп шықты аппақ май тоғыз қарын.
Шыбын да мұндай үлкен туады екен,
Шыбынның нақ семірген уағы екен.
Тобығы тоғыз қарыс, қазандай бар,
Жілігі бір өгізден жуан екен.

Бөктердім төрт өгізге бүйрек майын,
Шарбысын, тағы да алдым шажырқайын.
Қарынның қатпаршағын атанға артып,
Бүйенді тастай салдым, не қылайын.
Ет тізген он бір арқан, жеті желі,
Сонда да қайыспайды тайдың белі.
Кіреді жерді басса тізесінен,
Кіреді тасты басса жуан елі.

Терісін тоғыз күндей суға салдық,
Қайратып тоқсан пышақ жонын алдық.
Қырық бой айыл-тұрман, тоқсан торсық,
Аулымыз қырық сабаға болды қарық.

Сонда да шет пұшпағы босқа қалды,
Құдай бізге берді ғой мұндай малды.
Керегенің кеткенін көктейміз деп,
Әжекеңнің ауылы жинап алды.

Ауылым Түрген көктеп, Асы жайлап,
Жүр екен енді ойласам нәсіп айдап.
Шыбынның жілігінен науа салып,
Егінге қарық болды ауыл-аймақ.

Мекең сөйтіп шыбынды атады енді,
Атып келіп аулына жатады енді.
Мекең бізді бір жаудан құтқарды деп,
Қырғыз бен қазақ келіп бата берді.

Қырғыз бенен қазаққа даңқты болды,
Ет аңдитын қонақтың салты болды.
Әлімнің ақ қызының дауыменен
Он үш Дулат үйіме баса қонды.

Желкілдеп қатын-бала суға барды,
Қазанға бір жілігін бұзып салды.
Алдына ұсақ турап қойып едім,
Тауыса алмай табақтағы ет артық қалды.

Аң құдым ертеңіне Текесті өрлей,
Екпіні торы тайдың соққан желдей.
Отыз бұғы, он марал қуып тастап,
Аяңдап үйге қайттым аяп, желмей.
Отыз бұғы, он шақты марал атып,
Бәрін байлап, жаныма салаңдатып,
Тайымды таңасырып байлап қойсам,
Қалыпты тайым өліп жамандатып.

Торы тай арыстай боп жатыр сұлық,
Өгіздей боп өкірдім тайға жылап.
Ағайын Албан-Суан көңіл айтып,
Бата оқып келіп жатыр құда-жекжат.

Торы тай арыстай боп жатыр сұлап,
Өкіріп уанбадым үш күн жылап.
Мекеңді шалған қырсық қырық шалып,
Өліпті бием тағы таудан құлап.
Осының жалған емес бірде-бірі,
Бәрі бастан кешкен іс доңыз жылы.
Сенбесең көзбен көрген куәгерім
Сондағы Шалықбай ит әлі тірі.

Бір өлеңім бар еді ойға кетті,
Ойдағы он жыл болған тойға кетті.
Бір өлеңім үйіне Домбай қонып,
Лақ іздеп өріске, қойға кетті.

Бір өлеңім бар еді жатқа кетті,
Бір өлеңім жүген ап атқа кетті.
Бір өлеңім жейдесі тозып қалып,
Жейде алам деп сәудегер қартқа кетті.

Бір өлеңім, дариға, кетті қолдан,
Келуші еді пұл тауып оң мен солдан.
Бозды мініп, қараны жетелеп ап,
Аман келді біреуі әрең зордан.

Бүркіт

Жағалай құр өзекті аулым қонды,
Үй тігіп, жүк жиғанша ымырт болды.

Білте қара асынып, аң іздедім,
Айнала сайрап жатқан кесіп жолды.

Жағалай құр өзекті жыға салдым,
Таңға жақын бір елік атып алдым.
Бүйрек майын шыжғыртып ішіп алып,
Таң қылаңда ұйқыға жата қалдым.

Нанбаңыз айтқаным болса жалған,
Саудалы сөзім емес сатуға алған.
Күн шығарда оянып дөңге шықсам,
Қияда бір бүркіт тұр ұя салған.

Тоғайға қуандым да түсе қалдым,
Ұзынша бір құрықша кесіп алдым.
Желмей, жортпай қиядан құсты алуға,
Басына балапанның тұзақ салдым.

Жануар құс-ақ екен өсетұғын,
Мейірманның қыраны десетұғын.
Аяғы алпыс, топшысы тоқсан құлаш,
Албан, Дулат жүк артып көметұғын.

Асылын балапанның өзім білдім,
Етегіме құндақтап үйге жүрдім.
«Тіл-аузым тасқа болсын, садақа» деп,
Ішімнен бір мал айтып үйге кірдім.
Қоңыр ақсақ қойымды сойып тойдым,
Ши қоршап балапанды қойып қойдым.
Шығармай шып-шырғасын түгел асып,
Бүркітше арқа, мойнын жемге қойдым.

Санаттым Байтоғашқа келген күні,
Бар екен әр жерінде белгі жүні.
Бұл менің шұбарыма ұқсайды деп,
Жабысты «маған бер» деп күні-түні.

Ертеңіне ап шығып аңға салдым,
Салған күні бес қасқыр, бес түлкі алдым.
Келесі күні он қасқыр, он қарсақ ап,
Шаршаған соң таң асып жатып қалдым.
Әркім-ақ бұл бүркітке қолқа салды,
Он екі ай ұдай салдымжануарды.
Бір саятта шіркінге көзім түсіп,
Қылшасынан қиғандай қатып қалды.

Кірпікшешен

Бір күні жол жүруді ойыма алдым,
Ұзындығы жүз төрт кез сойыл алдым.
Қырық пұты кем қырық қадақ қойдың етін
Қыра турап біржола тойып алдым.

Керала кірпікшешен мініп алдым,
Қамшымды бүлдіргелі іліп алдым.
Қырық бес тақта қағаздан киім жасап,
Қырық түйме тақтырып киіп алдым.
«А, құдайлап» мал айтып шықтым жолға,
Өтірік жоқ, жамағат, таза тыңда,
Мінгенім кірпікшешен болғаннан соң,
Ер жігітке қырық күндік жол қиын ба?

Құбыланы бетке алдым қисақтатып,
Кірпекең жорғалайды қипақтатып.
Етегімнен омбы қар сауылдатып,
Шауып кетіп барамыз бұрқақтатып.

Шауып келем дауылдай дәуірлетіп,
Әр ауылдың иттерін шәуілдетіп.
Қырық бес күндік ұдайы ұзақ жолға
Қырық бес сағат ішінде бардым жетіп.
Ол жерде ұлы жиын той бар екен,
Жарыста озсаң жеті мың қой бар екен.
Бәйгеге бір қосуға кераланы
Жәкеңде де аз ғана ой бар екен.

Шабандоз қып қойыпты қарттың бәрін,
Жүйріктердің бірін де жақтырмадым.
Екі қадақ бір мысқал бала тауып,
Ұстатып қоя бердім аттың жалын.

Алты сағат дегенде айғай шықты,
Келе жатыр кералам жалғыз тіпті.
Топты жарып атымды атағанда
Шыдап шыққан шыбын жан қандай мықты.

Сүйінгеннен Жәкеңнің терлегені-ай!
«Сауға, батыр, сауға!» деп ел келгені-ай.
Екі-екіден үлесіп бәйге қойды,
Өз малымды өзіме бермегені-ай.

Сонда да төрт мың қоймен қалдым кетіп,
Тойдан шығып, үйіме келдім жетіп.

Үйге келсем оң жақта бір бесік тұр,
Сұрамадым ешкімнен, сабыр етіп.

Кешегі күн әйелім жерік еді,
Бүгін бесік көремін еніп енді.
Шөпілдетіп баламды сүйіп тұрмын,
Бұл да болса Құдайдың беруі еді.
Мал болып кетті төрт мың соныменен,
Кер аламның бәйге алған жолыменен.
Кірпікшешен жайына және кетті,
Келем әлі сол қойдың қорыменен.

V ТАРАУ. Интеллектуалдық ойындар

Халқымыздың тұрмыс-тіршілігімен біте қайнасып, ойының ұшқырлығын, қиялының кеңдігін, логикасының мықтылығын көрсететін ұлттық ойындардың бірі – қазақтың байырғы қара есептері. Бұл ойын түрі бүгінгі интеллектуалдық ойындардың бастау көзі. Жазу-сызу өнерінің қалыптасып үлгермеген кезеңінің өзінде табиғат құбылыстарын, маусымдардың алмасуымен болатын өзгерістерін, аңшылық пен терімшілік, егіншілікпен байланысты дүниелерді, төрт түлік мал мен оның он екі мүшесі туралы айтылатын ұғымдарды бір-бірімен белгілі бір логикалық заңдылықтарға сай байланыстыра отырып, адамды ойландырып, ой-өрісін дамытуға жетелеу, ойлау қабілетін арттыратын ауызша есептеуге үйрету, қара есепті құрастырып, оны көшпенді өмір салтымен байланыстыра шығару үлкен парасаттылықты, терең ойлылықты, тапқырлықты қажет ететіні белгілі.

Фольклордың өзге жанрларымен үйлесе дамып, халық арасында ауызша ұрпақтан-ұрпаққа жалғасып, ғылым мен техниканың ұшқан құстай дамыған дәуіріне жеткен есеп үлгілері бүгінгі күні де өз құндылығын жойған жоқ. Қайта математика ғылымы саласының мамандарының қызығушылығын арттырып, ғылым тұрғысынан, белгілі математикалық шарттар мен заңдылықтарға негізделген жауабын табуға қызықтырғаны байқалады. Онда кезінде ел арасында жиын-тойларда, мерекелі отырыстарда, отбасында болатын шағын бас қосуларда айтылып, жауабы табан астында табылатын, кейде жылға созылатын ауызша есептеудің үлгілерінің қазіргі кезеңде математикалық есептеу ережелеріне сүйеніп, кейбір қара есептердің бір шешу жолы болса, кейбірінің бірнеше жолмен шешім табуы – ертедегі адамдардың ойлау жүйесінің, алғырлығы мен логикасының мықтылығын көрсетеді.

Қара есептің мазмұны фольклор жанрларының ішіндегі ертегі («Судыр балықшы», «Көнөкөз қарт пен немересі», «Түлкі мен ешкі»,

«Жиренше шешен және піскен қаз» т.б.), мақал-мәтел («Есің кетсе – ешкі жи», «нарқын базары біледі», «жақын да болса алыс») үлгілерінің мазмұнымен үндесіп келеді де, соңғы шешімді белгілі бір логикаға, есептің шарттары мен талаптарына қарай бейімдеп аяқтайды. Сондықтан да оның айтылуы қызықты болып келгенімен, соңында адамға ой тастап, тез, жылдам шешімін табуға ынталандырады. Бүгінгі күні қара есептердің бір бөлімі мектепте оқушылардың логикалық ойлау қабілетін көтеру бағытына қолданылып келеді. Тоғызқұмалақ, дойбы ойындары да белгілі дәрежеге көтеріліп, ақыл-ой өрісін дамытудың құралы ретінде мектепте оқытылады, халықаралық ойындардың қатарында бағаланып, жыл сайын дәстүрлі жарыстар өткізіліп тұрады.

Бұл жинаққа енген «есеп ойындарында», бұған дейінгі басылымдарында кездесетін, мәтін арасына орынсыз кірістірілген «мақал-мәтелдер», кейінгі математикалық тәсілдермен шешу жолы қысқартылды.



Жүз қаз

Көктем. Жасыл жазираны жайлап отырған ауыл үстінен терістікке қарай үшбұрыш тәрізденіп, бір топ қаз қаңқылдап ұшып өтеді. Ауыл алдындағы көл жағасына жете бергенде қаздардың бірі қанаты қайрылып, жерге қаңғалақтап құлап түседі. Басқа қаздар кездейсоқ жазымға ұшыраған қанаттасына қайрылмай кете береді.

Өз тобынан қалып қойған қаз қайта ұша алмайды. Келесі күні оның үстінен үшбұрыштанып көп қаз баяу ұшып өтеді. Жаны жабырқау жалғыз қаз қанаттастарына:

– Сәлем алейкум, жүз қаз, – деп сағынышпен сәлем береді.

– Уаликум үссәлем, жалғыз қаз, – деп үн қатады қаздардың көсемі. – Бірақ біз, сен айтқандай жүз емеспіз. Жүз болу үшін бізге әуелі өзіміздің санымыздай сан қос, одан соң, сол қосқаныңның жартысын, одан кейін оның жартысын, ең ақырында өзіңді қос, сонда бәріміз жүз болып шығамыз.

Көл жағасында отырған жалғыз қаз әрі-бері ойланып-толғана келіп, үстінен ұшып өткен қаздардың қанша екенін біледі.

Жаз өтіп, күз таяған шақта жалғыз қаз жайлаған көл үстінен оңтүстік жаққа қарай бет алып бір тізбек қаз жіптей созылып өтеді.

– Сәлем алейкум, жүз қаз, – деп көлдегі жалғыз қаз оларға ебелектеп сәлем береді. Қаздардың көсемі оның сәлемін қабылдап алысымен үн қатады:

– Біз жаздай балапандап көбейдік, енді бес топ болып ұшып барамыз.

Артымыздағы қаздар біздей ғана, одан кейінгісі екі есе, одан кейінгісі үш есе, ең соңымыз төрт есе көппіз. Бәрімізге сен қосылсаң жүз боламыз.

Іркес-тіркес созыла ұшып бара жатқан қаздар тізбегінің соңынан қарап қалған жалғыз қаз олардың әр тобында қанша бар екенін дәл есептеп табады. Мұны жалғыз қаз қалай білген?

Шешуі:

Есеп шартына сүйенсек, көктемде ұшып өткен қаздар саны қырықтан кем, отыз үштен артық, әрі екіге екі рет (төртке) бөлінетін сан. Отыз бен қырық арасындағы ондай сан – отыз алты.

Нұсқау: Есептің екінші сұрағына жауап беру үшін күзде ұшып өткен бірінші топтағы қаз саны «бір есе» деп алған ыңғайлы.

Жауабы: Көктемде отыз алты, күзде: бірінші және екінші топтың әрбірінде тоғыз қаздан, үшінші топта он сегіз қаз, төртінші топта жиырма жеті қаз, бесінші топта алты қаз болған.

Тоғызтораудағы кездесу

Талас өзенінің төменгі бойындағы көкмайса жерге тұс-тұстан тоғыз жол келіп түйіседі. Сондықтан тоғыз жолдың торабы Тоғызторау деп аталады. Әйтеуір бір жылы сондағы құдық басына тоғыз аңшы келіп, бір-бірімен түгел қол берісіп, амандасып шығады.

– Бәріміз қанша рет қол алыстық? – дейді сонда жолушылардың бірі.

– Кім білсін, ал мен өзім сегіз адаммен амандастым, – дейді екінші жолаушы.

Тоғыз жолаушы бір-біріне қанша рет қол берісті?

Шешуі:

Егер тоғыз адамның әрқайсысы өзінен басқа сегіз адаммен қол алысып шығады десек, онда барлық қол алысулар саны жетпіс екіге тең болар еді. Бұлай есептегенде тоғыз адамның әрқайсысы бір-бірімен бір реттен қол алысқан болып шығады. Бір реттен қол алысу саны отыз алтыға тең. Яғни бірінші адам – өзінен басқа сегіз адаммен, екінші адам – қалған жетеуімен, үшінші адам – алты адаммен, төртінші – бес адаммен, бесінші – төрт адаммен, алтыншы – үш адаммен, жетінші – екі адаммен, сегізінші – ең соңғы бір адаммен қол алысады.

Жауабы. Барлық қол алысулар саны отыз алты.

Сабантойда

Шу бойындағы бір ауылда жазғы жиын-терімнен кейін үлкен сабантой болады. Қырманның көл-көсір сабан-топанын қоршап отырған ауыл адамдары өз ортасынан сегіз палуанын шығарып, олардың белдесуін тамашалайды.

Сегіз жігіт бірімен-бірі түгел күресіп шығады. Тамашаға қызған ел-жұрт оларды екінші рет күресіп шығуға шақырады. Жігіттер бірімен-бірі түгел күресіп, қауым халықты тағы да риза етеді.

Бірін-бірі жығып, денесі әбден қызып тұрған жігіттерге «енді үшінші рет белдесіңдер» деген ұсыныс айтылады. «Ер кезегі үшке дейін» деп, жігіттер күреске қайта шығады.

Палуандар күресі аяқталғанда көпшілік ішінен біреу: «Сегіз жігіт бірімен бірі барлығы неше рет белдесті екен?» – деген сауал қояды.

– Әуелгі бір дүркін күресте біздің жігітіміз жетеуімен күресті, ал одан соң...

– Екінші дүркін күресте біздің палуанымыз...

– Олайша санауды қойыңдар, – деп қария қол көтереді. – Сегіз жігіт үш дүркін айқаста барлығы неше рет белдесті, соны айтсаңдаршы?

Шешуі:

Нұсқау. Жоғарыдан есептегендей пайымдау жасалады.

Жауабы. Сегіз жігіт бір дүркін күресте барлығы жиырма сегіз рет, үш дүркінгі күресте сексен төрт рет белдеседі.

Құтты қазықтар

Бір қарияның ержеткен үш ұлы болыпты. Қартайған шағында малын балаларына еншіге бөліп бергісі келген шал он екі жерге қаз-қатар қазық қағады да, бірінші қазыққа – бір қой, екіншісіне – екі қой, үшіншісіне – үш қой, осы ретпен ең соңғы он екінші қазыққа он екі қой байлайды.

– Ал балаларым, мына қазықтардың бәрі құтты. Осында байланған қойларды үшеуің тең бөліп алыңдар, – дейді ол балаларына.

– Қазықтағы қойлар саны бірдей емес қой. Сонда қалай тең бөліп аламыз? – деп қалады үлкен ұл.

– Әрқайсың төрт қазықтағы қойды ағытып, алсаңдар, еншілерің тепе-тең болады, – дейді қария.

Үш бала қазықтардың ұзына бойына көз жіберіп тұрып, біраз ойланып қалады. Ақырында балалардың ең кенжесі малды аралап келіп, үшінші, алтыншы, жетінші және оныншы қазықта байлаулы тұрған қойларды ағытып, бөлек айдап шығады.

– Кенжетайыма жиырма алты қой тиді, енді сен екеуің еншілеріңді бөліп алыңдар, – дейді шал өзге екі ұлына.

«Қайсымыз қай-қай қазықтардағы қойларды шешіп алсақ екен?» – деп екі жігіт ойланып қалады. Бұл екеуі қалған сегіз қазықтағы қойларды қалай бөліп алуы мүмкін?

Шешуі:

Есеп шешуінің үш түрлі жолын көрсетейік. Бірінші тәсіл: Екі жігіттің біреуі – бірінші, бесінші, сегізінші, он екінші қазықтарда, ал екіншісі – екінші, төртінші, тоғызыншы, он бірінші қазықтарда байлаулы тұрған қойларды шешіп алса, әр қайсысы есеп шартындағыдай төрт қазықтан барлығы жиырма алты қой ағытып алған болады.

Екінші тәсіл: Жігіттердің бірі – бірінші, екінші, он бірінші, он екінші қазықтардағы, ал екіншісі – төртінші, бесінші, сегізінші, тоғызыншы қазықтарда байланған қойларды алуы мүмкін.

Үшінші тәсіл: Бір жігіт – бірінші, төртінші, тоғызыншы, он екінші қазықтардағы, ал екіншісі – екінші, бесінші, сегізінші, он бірінші қазықтардағы қойларды шешіп алса, еншілері түгелдеседі (есептің басқа шешімдері де бар).

Құсбегілер аманаты

Орман-тоғайлы, өзен-көлді даланы еркін жайлаған ауылдың төрт құсбегі аңшысы болған екен. Аң, құс аулауға келгенде бірінен

бірі өтетін сол кісілер әр түрлі қыран құстарды мәпелеп баптап, бәрін алғыр етіп өсіреді. Басы артығын базарға апарып сатып, ақша да тауып жүреді.

Бір күні құсбегілер шаһардағы жәрмеңкеге жүргелі жатқан жігітке келіп: біздің қырандарымызды тиісті бағасына сатып кел, – деп өтінеді. Базаршы жігіт олардың аманатын орындауға келісе қояды. Құсбегілер оған төрт-төрттен он алты қыран құсты томағалап алып келеді. Жолаушы жетегіне алған түйенің төрт қырлы ашамайына бәрін қатар-қатар қондырып қояды.

Ұзақ жолға шыққан жігіт бірер аптадан кейін ауылға олжалы болып оралады. Қыран құстарды түгелдей сатып келгенін айтқан кезде құсбегілер мәз-мәйрам болып, қуанып қалады.

– Балам, қырандардың қайсысы қанша теңгеге өтті? – деп сұрайды ең үлкен құсбегі.

– Тұрымтай – бір теңге, жағалтай – екі, лашын – үш, бидайық – төрт, күйкентай – бес, пәрім – алты, ителгі – жеті, сұңқар – сегіз, қырғи – тоғыз, шәулі – он, қаршыға – он бір, тұйғын – он екі, шөгел – он үш, қараша – он төрт, ақиық – он бес, ал байқасқа он алты теңгеге сатылды.

– 34 теңге болыпты ғой менің қырандарым, – депті тұрымтай мен байқасқаның иесі.

– Біздікі де отыз төрт теңгеден болыпты, – дейді сонда лашын мен бидайықтың иесі және күйкентай мен пәрімді сатқызған кісі қатарынан жарыса. Ителгі мен сұңқардың иесі де өзіне тиеселі отыз төрт теңгесін санап алыпты.

Төрт құсбегінің қайсысы қандай құстарды сатқызған?

Шешуі:

Есеп шартынан әр құсбегінің екі қыран құсы белгілі, қалған екі құсын табу керек. Тұрымтай мен Байқасқа бірігіп он жеті сом шығарған. Ендеше оның қалған екі қыраны да он жеті сом шығаруы керек. Ал он алты қыранның ішінде екі-екіден қосып алғанда он жеті сом шығаратын қырандар мыналар: жағалтай мен ақиық (екеуінің

құны он жеті сом), дәл осы сияқты лашын мен қараша, бидайық пен шөгел, күйкентай мен тұйғын, пәрім мен қаршыға, ителгі мен шәулі, сұңқар мен қырғи. Бірақ, есеп шарты бойынша, лашын мен бидайық – екінші құсбегінікі (біз «бірінші», «екінші», «үшінші», «төртінші» деп шартты түрде алып отырмыз), күйкентай мен пәрім үшінші құсбегінікі, ителгі мен сұңқар – төртінші құсбегінікі. Бұдан бірінші құсбегінің бізге белгісіз болып отырған қырандары – жағалтай мен ақиық екенін көреміз. Осылайша талдай келіп, басқа құсбегілердің де сатқызған қырандарын біле аламыз.

Жауабы. Бірінші құсбегінің сатқызғаны: тұрымтай, байқасқа, жағалтай, ақиық; екіншінікі: лашын, қаршыға, бидайық, шөгел; үшіншінікі: күйкентай, тұйғын, пәрім, қаршыға; төртінші құсбегінің құстары: ителгі, шәулі, сұңқар, қырғи.

Тоғыз қап тары

Ертеректе өткен Жартыбай есімді кісі тары егіп, өзінен артылғанын сатып отырады екен. Жексенбі күні Жартыкең базарға бір арба тары әкеледі. Ел-жұрттың алуына қолайлы болсын деп, тарыны бірінен-бірі бір пұт артық сиятын тоғыз қапқа бөліп салады. Қаптың ең кішісі екі пұттық болады.

Осы кезде сатушыға үш адам ентелеп келіп, бұрын келгені: «Бәрін мен алайын» – деп, алға қарай ұмсына түседі. Мұны көрген екінші адам: «Тарының жартысы маған қалсын» – деп қалады. Үшінші адам: «Қаншадан келсе де теңдей бөліп алайық» – деген өтініш білдіреді.

– Тары үшеуіне тең бөлінеді, – дейді Жартыбай турасына көшіп.

– Тоғыз қап қапшықтағы астығыңыз тоғыз түрлі салмақта екен, қай-қайсысын алғаным жөн? – дейді әуелгі келген адам.

– Он пұттық пен сегіз пұттық алсам жетпей ме?

– Жоқ, олай алсаң, қалған жеті қап екі адамға тең бөлінбей қалады, – дейді екінші адам шыр-пыры шығып.

– Онда үшеуімізге өзіңіз барлық қаптарды тең бөліп беріңіз, – деп өтінеді үшінші алымсақ.

Тұқым алушылардың есепке шорқақтығына іштей күліп тұрып, Жартыбай әрқайсысына үш қаптың аузын ұстатыпты.

Жартыбай үш адамға тоғыз қапты қалай бөлуі мүмкін?

Шешуі:

Есеп шарты бойынша тоғыз қапта барлығы елу төрт пұт тары бар. Мұны үш адамға тең бөлгенде әрбіріне он сегіз пұт тарыдан келеді (үш қаптан).

Есептің жауабы 1. Бірінші адамға – екі, алты, он пұттық; екіншіге – үш, жеті, сегіз пұттық; үшіншіге – төрт, бес, тоғыз пұттық қаптар тиюі мүмкін. 2. Бірінші адамға – үш, бес, он пұттық; екіншісіне – екі, жеті, тоғыз пұттық; ал үшіншіге – төрт, алты, сегіз пұттық қаптар. 3. Бірінші адамға – екі, жеті, тоғыз пұттық; екіншіге – үш, бес, он пұттық; үшіншіге – төрт, алты, сегіз пұттық қаптар тиюі мүмкін. (Есептің басқа да шешімдері бар.)

Ешкілі жігіт

Ертеде бір жарлы жігіт жылдар бойы байға жалданып жүріп, ірілі-ұсақты біраз ешкі жинап алады. Бұлардың үлкен ешкілерінен тушалары екі есе, ал шыбыштары үш есе көп болады.

Жігіт қыс бойы осы ешкілерін көзінің қарашығындай сақтап, аман-есен бағып шығады. Көктемде шыбыштары – жалқы, тушалары егізден, үлкен ешкілері – үшеннен лақ табады. Сөйтіп, енді жарлы жігіттің барлық ешкілерінің саны лақтарымен қосқанда 64-ке жетеді.

Бұл үйде ең алғашында қанша шыбыш, қанша туша, қанша ешкі болған?

Шешуі:

Егер үлкен ешкінің саны «бір есе» деп алсақ, онда есеп шарты бойынша тушалар саны екі есе, шыбыштар саны үш есе, үлкен

ешкінің лақтарының саны үш есе (үшемнен тапқан), тушалардың лақтарының саны төрт есе (егізден тапқан), ал шыбыш лақтарының саны үш есе (жалқы тапқан) болады. Сөйтіп, лақтарын қоса алғанда барлық ешкі саны «он алты есе» – ал бұл алпыс төртке тең. Ендеше, «бір есе» дегеніміз – төртке тең. Бұдан әрі есептің жауабын табу қиын емес.

Жауабы. Үлкен ешкі саны – төртеу, олардың лақтарының саны – он екі, тушалар саны – сегіз, олардың лақтары – он алты, шыбыштар – он екі, олардың лақтарының саны да он екі.

Жылқыға жем беру

Біреу алты жылқысына күн сайын он қадақ сұлы беріп жүреді. Жем жылқының жасына қарай бөлінеді: биеге – үш қадақ, құнандарына – екі қадақтан, ал тай басына бір қадақтан жем береді.

Мал иесі үйіне алыстан келіп, қонақ болып отырған жекжатына әңгіме арасында өзінің осы тіршілігін айтып қалады.

«Сонда бие нешеу, құнан нешеу, тай нешеу болғаны» – деп, қонақ жылқы санын іштей есептеуге көшіпті.

Шешуі:

Бие саны екеуден кем. Өйткені, екі бие бар десек, оған алты қадақ жем керек болады да, қалған төрт қадақ жем төрт жылқыға (құнандар мен тайлар) жетпеген болар еді. Ендеше бие саны – біреу. Сонда бес жылқыға жеті қадақ жем қалады.

Құнан мен тайлар санын табу үшін, бие санын тапқандағыдай пайымдаймыз. Яғни, құнан саны – біреу емес, егер біреу болса, онда бес жылқының төртеуі тай болады да, бір құнан және төрт тайға барлығы алты қадақ қана жем кетер еді. Ал, жем – жеті қадақ. Дәл осы сияқты, құнан саны екіден артық та емес екеніне көз жеткіземіз. Өйткені, айталық егер үш құнан бар дейтін болсақ, оларға алты қадақ жем, ал қалған жылқыға (екі тайға) екі қадақ жем – барлығы сегіз қадақ жем қажет болады. бұл жеті қадақтан артып кетеді. Осылай-

ша пайымдап, құнан саны төртеу де, бесеу де болмайтынын білеміз. Ал, егер екі құнан бар десек, онда тай саны үшеу болып шығады. Бұларға (екі құнан мен үш тайға) кететін жем де жеті қадақ.

Жауабы. Бір бие, екі құнан, үш тай.

Тапқыр таразышы

Қаланың кішігірім дүкенінде Саудабай деген тапқыр таразышының төрт түрлі салмақтағы тас безбені болыпты. Олардың ең кішісі бір қадақтық, екіншісі – үш, үшіншісі – тоғыз, төртіншісі жиырма жеті қадақтық екен.

Сол тастармен бір қадақтан қырық қадаққа дейінгі астықты өлшеп тартып беруге әбден машықтанып алады Сәукең.

Дүкенге келіп жүрген біреу сатыушыдан он төрт қадақ бидай өлшеп беруін өтінеді. Саудабай таразының сол жақтағы табағына жиырма жеті қадақтың тасын, оң жағына бір, үш, тоғыз қадақтық тастарын қойып, оның үстіне бидай салып, таразы басын теңестіреді.

– Сәуке-ай, оң жақтағы табаққа тастарыңызды көп салдыңыз ғой. Тас салмайтын күніңіз бар ма? – депті бидай алушы.

– Ондай да болады. Бидайды қырық түрлі салмақпен сатқанда менің безбен тастарым оң жағына он төрт рет ауыспайды.

– Қандай-қандай мөлшердегі астықты алғанда? – дейді бидай алушы таразы сырын білгісі келіп. Бірақ, Сәукең оған бұл «құпияны» бірден айта қоймайды. «Есептей білсең өзің де табасың», – деп, өз шаруасымен шұғылданып кетеді. Бидай алушы өз сұрағының жауабын іздеп ойланып қалған екен.

Шешуі:

Төрт түрлі тас безбеннің салмағы 1 қадақ, 3 қадақ, 9 қадақ, 27 қадақ. Осындай төрт түрлі салмақтағы затты өлшегенде таразының екінші басына тас салу қажет болмайды. Сондай-ақ, осы төрт түрлі тастарды пайдаланып: $1+3=4$, $1+9=10$, $1+27=28$, $3+9=12$, $3+27=30$, $9+27=36$, $1+3+9=13$, $1+3+27=31$, $3+9+27=39$, $1+3+9+27=40$ қадақ

салмақты өлшегенде де таразының екінші басына тас салынбайды. Сонда барлығы 14 түрлі.

Жауабы. 1, 3, 4, 9, 10, 12, 13, 27, 28, 30, 31, 36, 39, 40 қадақтық затты өлшегенде таразының екінші жағына тас салынбайды.

Бес саулық

Ауыл ақсақалының төрт ұлы болыпты. Олардың үшеуі өз алдына отау тігіп кеткен екен. Ақсақал кісі төртінші баласын үйлендіріп, оның алдына бес саулық салып беруді ойластырады.

Бір күні ол үш ұлының үйлеріне барып, бәрінің қойы қырық бір бас екенін біліп қайтады да, оларды шақырып алып: «Әрқайсың өздеріңдегі қойларды төртке бөліп, бөлінбей қалғанын кенже інілеріңе беріңдер» – дейді.

Үш жігіт қойларын әке айтуынша бөліп, бөлінбей қалғанын інісіне әкеліп береді. Сөйтіп, кенже жігіт бес саулыққа ие болады.

– Екеуіңнің қойың менікінен артық еді, енді теңесті, – дейді қой берген үш жігіттің бірі өзгелеріне.

Бұл үшеуінің қойлары алғашқыда қаншадан болған?

Шешуі:

Қырық бір қойдан бесеуін шегеріп тастасақ, отыз алты қалады. Сонда бес саулықты болған кенже жігіттің үш ағасының әрқайсысына он екі қойдан қалады. Енді кенже інісіне осы үш жігіттің қайсысы қанша қой бергенін табайық. Мына екі жағдайдың біреуі болуы мүмкін: үш жігіттің екеуі бір-бір қойдан – екі қой, үшінші жігіт үш қой беруі, немесе екі жігіт екі қойдан төрт қой, үшінші жігіт бір қой беруі мүмкін. Демек, екі жағдайда да үш жігіттің кемінде біреуі бір қой ғана береді. Ендеше інісіне бір қой берген жігіттің бастапқы қой саны – он үш (он екі және інісіне берген бір қой).

Енді мынаған назар аударамыз. Үш жігіттің бірі (әрине, қой саны аз) өзге екеуіне «екеуіңнің қойың менікінен артық еді, енді теңестік», – дейді. Яғни, екі жігіттің кенже інісіне берген қойларының саны тең

және ол екеуінің де қойы үшінші жігіттікінен артық болған. Бұдан шығатын қорытынды: екі жігіт екі қойдан төрт қой, ал үшінші жігіт бір қой берген. Ендеше, кенже інісіне бір қой берген жігіттің қой саны алғашында он үш, ал қалған екі жігіттің әрқайсысының қой саны он төрттен болады.

Жауабы. Үш жігіттің біреуінде он үш, қалған екеуінде он төрттен қой болған.

Көжектер

Қалың алаботалы даламен келе жатқан аңшы бала екі інге тап болады.

Топыраққа түскен ізге қарап, жас аңшы екеуі де қоян екенін бірден біледі. Еңкейіп ін аузына кезек-кезек құлақ тосады. Тым-тырыс.

Әр нәрсені білуге құмар бала әуелі бірінші інге, онан соң екіншісіне құлаштап қол сұғып, көжектерді санап шығады. Екі іннің оң жақтағысының көжектері көбірек, ал, сол жақтағысынікі азырақ екен. «Енелері білеме екен, әлде, білмес пе екен» – деп, ол көжек сандарын өзгертікісі келеді.

«Көбін көбейтіңкіреп қояйын», – деп бала сол жақтағы індегі бір көжекті оң жақтағы інге салады. Енді оң жақтағы көжектер саны сол жақтағысынан үш есе көбейіп кетеді. «Қой, мұнымды біліп қояр, одан да екі іннің көжектерін теңестіріп кетейін, – деп, бала оң жақтағы інге салған көжекке тағы бір көжекті қосып, сол жақтағы інге салады.

Бала үйіне келген соң мұны шешесіне айтады.

– Бәрі қанша көжек? – деп сұрайды шешесі.

– Әуелі әр інде қанша көжектен жатты екен?

Шешуі:

Екі індегі көжек саны теңестірілуі үшін, оң жақтағы іннен бір көжек сол жақтағы інге ауыстырылады. Бұл – оң жақтағы көжектер саны сол жақтағыдан екеуі артық дегенді білдіреді.

Енді сол жақтағы бір көжек оң жаққа ауыстырып салынғанда, оң жақтағы көжектердің сол жақтағыдан төртеуі артық болады. Ал есеп шарты бойынша бұл жағдайда (төрт көжек артық болғанда) оң жақтағы көжек саны сол жақтағыдан үш есе артып кетеді. Бұл шарттарды үш пен бес сандары қанағаттандырады.

Жауабы. Оң жақта бес көжек, сол жақта үш көжек.

Тақияға тағылған тал-тал моншақ

Өнерлі қыз барқыттан тақия тігіп, оның төңірегін айналдыра кестелейді. Тақия дайын болған соң оның маңдай тұсын екі түсті моншақпен әрлеуге кіріседі. Әр екі моншақтың ортасына бір қызыл моншақ тігеді. Моншақтарды осылайша үш-үштен бірнеше қатар етіп, тіккенде жеті қызыл моншақ артылып қалады.

Өз ісіне риза болмай қалған қыз енді моншақтарды қайтіп сөгіп алып, әр екі қызыл моншақтың ортасына бір ақ моншақ қосып тігеді. Бұл жолы алдыңғыдан бір қатар артық кестеленеді. Және біраз ақ моншақ артылып қалады.

Қыздың барлық моншағы, оның ішінде ағы мен қызылы қанша?

Шешуі:

Кейінгі жолы алдыңғы жолғыдан бір қатар артық кестеленген, демек, қызыл моншақтардың ақ моншақтан екеуі артық. Ал, алғашқы жолы жеті қызыл моншақ артылып қалған болатын. Мұның екеуі қызыл моншақтың ақ моншақтан артық саны да, қалған бесеуі алғашқы кестелеу кезіндегі қатар санын білдіреді. (Екі ақ моншақтың ортасына бір қызыл моншақ кестеленгенде, қанша қатар болса, сонша қызыл моншақ артылып қалған). Сонымен, қыз алғашқы жолы бес қатар, кейінгі жолы алты қатар етіп кестелеген. Бұдан моншақтар санын оңай табуға болады.

Жауабы. Он екі қызыл моншақ, он ақ моншақ барлығы жиырма екі моншақ.

Табақ тарту

Тәттібек дейтін кісі меймандос адам екен. Бір күні оның үйіне бір топ қонақ келеді. Үй иесі оларды жылы шыраймен қабылдап, төріне шығарады. Дастархан жайылады. Шайдан кейін қазанға ет салынады.

Тамақ пісіп, табақ тартылар шақта үй иесі меймандарын көзбен шолып шығады да, сәл ойланып қалады. Ошақ басында жүрген жұбайына келіп:

– Екеу ара бір табақ тартсақ, онда бір табақ ет жетпей қалады, үшеу ара бір табақ қойсақ, онда бір табақ ет артылып қалады, енді не істеуіміз керек? – дейді.

Бұл үйдің меймандары қанша? Үйде бар табақ саны қанша?

Шешуі:

Егер әр екі адамға бір табақтан қойса, онда үшеу ара бір табақ қойғандағыға қарағанда екі табақ артық керек болар еді. Екі адамға бір табақтан тартылса, бұл екі табақ төрт адамға тартылады. Егер үш адамға бір табақтан тартылса, осы төртеуі әр табаққа бір адамнан бөлінген болар еді. Ендеше, үштен отырғанда төрт табақ қажет болады. Онда екіден отырғызғанда алты табақ керек.

Жауабы. Адам саны он екі, табақ саны бесеу.

Асық саны

Үш бала ойыннан кейін үйлеріне қайтып келе жатады.

– Үшеуімізде де он-оннан асық бар еді ғой. Енді кімде қанша асық қалды? – деп сұрайды бойшаңдау бала серіктерінен.

– Онша көп ұтқыза қойған жоқпын, – деп ең кіші бала екі қалтасына қолын сұғады. Оң қалтадағы асықтан біреуін сол қалтама салсам, онда екі қалтамдағы асық теңеледі. Ал егер сол қалтамдағы асықтың біреуін оң қалтама салсам онда оң қалтамдағы асық сол қалтамдағыдан үш есе көп болады.

– Онда сендегі барлық асық менің ұтып алған асығыммен тең екен, – дейді балалардың үлкені.

– Ең көп ұтылған мен болдым, – дейді сонда ортаншы бала үлкеніне, – менде қалған асық саны сенің барлық ұтып алғаныңның жартысындай ғана екен.

Ойыннан кейін қай балада қанша асық қалды?

Шешуі:

Мұнда да жоғарыдағы есептерге ұқсас талдау жасалады. Оң қалтадан бір асықты алып, сол қалтаға салғанда екі қалтадағы асық саны тең болуы оң қалтадағы асықтар сол қалтадағыдан екеуі артық дегенді білдіреді. Соңғы шарт бойынша, оң қалтадағы асықтың сол қалтадағыдан төртеуі артық. Демек, оң қалтадағы асық сол қалтадағыдан үш есе артық. Егер сол қалтадағы асықты «бір есе» десек, онда оң қалтадағы асық үш есе, бұлардың айырмашылығы екі есе, яғни төрт асық болар еді. Сонда «бір есе» дегеніміз – екі асық. Яғни, сол қалтадан бір асықты оң қалтаға ауыстырып салғанда, сол жақ қалтада екі асық, оң қалтада төрт асық болады. Енді әр қалтадағы асықты өз орнында қалды десек, есеп жауабын табамыз.

Жауабы. Кіші баланың оң қалтасында ойыннан кейін бес асық, сол қалтасында үш асық болған. Үлкен балада он сегіз асық, ортаншы балада төрт асық қалған.

Қап-қап бидай

Егін бітік болып, қырманы қызылға толған диқан барлық бидайын есік алдындағы қырманға түсіріп алады да, оның біразын екі ұраға тең бөліп көмуді ойлайды.

Диқан бірінен-бірі бір пұт артық сиятын үш қап дайындайды да, оның ең кішісін қызына, орташа қапты ұлына береді, өзі үлкен қапты алады. Сөйтіп, үшеуі есік алдындағы тақырда жатқан таза да, құрғақ бидайды ұраға құюға кіріседі. Әке екі ұраның біреуін иемденеді де, ұлы мен қызын тап осындай екінші ұраға жібереді.

Өзара бәсекеге түскен үшеуі бірінен-бірі қалыспай, өз ұрасына қапшығымен он реттен астық тасығанда екі ұра да толады. Бұдан кейін әкесі ұраға сабау шаншып, бетін топырақпен жұқалап көмеді. Мұның асты қызып кетпеу үшін істелген қамы еді.

Бұлардың әрқайсысының қабы неше пұттық? Қай ұраға қанша пұт астық құйылған және әркім қанша пұт астықты тасып төккен?

Шешуі:

Қыз бен ұл бірігіп бір ретте қанша пұт астық тасыса, әке жалғыз өзі бір ретте сонша пұт астық таситыны есеп шарттарынан көрініп тұр. Ал әкенің қабына ұлдың қабынан бір пұт артық сыятыны тағы белгілі. Әкенің қабындағы осы артық бір пұт – қыздың қабына сыятын астықтың салмағынан тең. Демек, қыздың қабы бір пұттық.

Жауабы. Қыздың қабы бір пұттық, ұлдың қабы екі пұттық, әкенікі үш пұттық. Он ретте әр ұраға отыз пұттан астық төгілген. Қыздың тасып төккені – он пұт, ұлдыкі – жиырма пұт, әкенің тасығаны – отыз пұт.

Ат пен қашыр

Ескілікті ауызша есептердің бірі мынадай болып келеді:

Ауыр жүк артылған ат пен қашыр қара жол үстінде қатар келе жатады. Үстіне артылған жүгінің шамадан тыс ауыр екенін айтып, ат қатты налиды.

– Сен несіне ренжіп келесің? – дейді оған қашыр.

– Егер сенің үстіңдегі бір қапты менің арқама артса, онда менің жүгім сенікінен екі есе ауыр болып кетер еді.

– Ал егер мен сенің үстіңдегі бір қапты алсам ше? – деп сұрайды ат.

– Онда екеуіміздікі тепе-тең шығар еді, – дейді қашыр.

– Айтыңдаршы, данышпандар, ат пен қашыр үстіне қанша қаптан жүк артқан?

Шешуі:

Мұнда да жорағы есептердегідей талдау жасалады. Ат қашырдың үстіңдегі бір қапты алса, олардың жүктері теңеледі,

яғни қашырдағы қап саны аттың қаптарынан екеуі артық. Ал аттың бір қабын қашырға қосып артқанда, қашырдың қаптарының саны бұрынғыдан тағы екі қапқа көбейген. Яғни, бұл жағдайда аттыкінен қашырдың төрт қабы артық болады. Есеп шарты бойынша аттың бір қабын қашырға артса, қашырдың жүгі екі есе ауырлайды. Қаптардың салмағы бірдей деп есептейміз. Сонда қашырдың үстіндегі қап саны аттыкінен екі есе артық. Екінші жағынан дәл осы жағдайда қашырдың аттан төрт қабы артық екенін де білеміз. Осы екі шарт бір мезетте орындалуы үшін атта төрт қап, қашырда сегіз қап болуы тиіс. Егер аттың қашырға ауыстырған бір қабын өзіне қайтарып берсек, есептің жауабы табылады.

Жауабы. Ат үстінде бес қап, қашырда жеті қап.

Мұрап амалы

Қыстақ диқандары тары суару қамына кіріседі. Тәжірибиелі Мұрап егіс іргесіндегі мол сулы бас арыққа алты жігітті ертіп келеді. Бәрі кетпендерін жалаңдатып тұрған кезде, Мұрап көлденең жатқан арық пен егін жиегіне дейінгі жерді қадамдап өлшеп алады да, бірінші жігітке осы жердің жетіден бір бөлігін қадамдап өлшеп береді. Екіншіге одан кейінгі жердің алтыдан бірі тиеді. Үшінші жігітке одан соңғы жердің бестен бірі, төртіншіге – қалғанының төрттен бірі тиеді. Төрт жігіт іске кірісіп кеткен шақта Мұрапқа бесіншісі келіп, қазатын жерін өлшеп беруді сұрайды. Оған төртінші жігіттен кейінгі қалған жердің үштен бірін қазуды тапсырады. Алтыншысына одан қалған жердің екіден бірі өлшеп беріледі. Ең ақырында жетінші болып өзіне үш қадам жер тиеді.

Арқан бойы арық қазылып біткеннен кейін жігіттер бірінен-бірі әркім арықтың қанша жерін қазғанын сұрасады. «Мен арықтың жетіден бір бөлігін қаздым» – дейді әуелгісі. «Алтыдан бірі менікі болды» – дейді екінші жігіт. Одан кейінгілері де қазған жерлерінің мөлшерін айтып береді.

– Ең көп қазғанымыз қайсымыз? – деп сұрайды біреуі.

– Әрқайсыңның қазған жерің дәл менікіндей болды, – дейді сонда Мұрап күліп.

Арықтың ұзындығы қанша адым болған? Оны Мұрап жігіттеріне қалай бөліп берген?

Шешуі:

Егер алғашқыда алты адамның қазған жері бірімен-бірі тең болса, онда Мұраппен қосылып бәрінің қазғаны жиырма бір қадам болатыны түсінікті. Ал алғашқы алты жігіттің қазған жері өзара тең екенін аңғару қиын емес. Айталық, бірінші жігіт барлық жердің жетіден бір бөлігін қазды. Екінші жігіт одан қалғанының (яғни, барлық жердің алты бөлігінің) алтыдан бір үлесін қазған, ал бұл – екінші жігіттің қазғаны да бірінші жігіттікіндей. Яғни, барлық арықтың жетіден бір бөлігі деген сөз. Осылайша, басқа жігіттердің де қазғаны бірінші жігіттікімен тең екенін көреміз.

Жауабы. Арықтың ұзындығы жиырма бір қадам, әр жігіт үш қадамнан қазған.

Қашаған ат

Қаратаудың теріскей етегін жайлаған жалбыр тонды кедей жалғыз атынан айрылып қалады. Ойда-жоқта көзден ғайып болған атын іздеп, ол әуре-сарсаңға түседі. Ойдан қырға, жоннан жотаға шығады. Бірақ, жоғалған ат табылмайды.

Біреу апта өтеді. Таудың теріскей бетінде қоныс теуіп отырған біреу жоғалған атты ұстап алып, кездейсоқ жолыққан адамға тоғыз сомға сатып жібереді.

Малдың жаңа иесі атты семіртеді де, алған құнынан екі есе қымбатқа сатады.

Аттың бұл иесі кәнігі бапкер екен. Ол атты баптап бағып, бәйгеге қосады. Аламан бәйгеден ат бірінші болып келеді. Бәйгесіне бағасынан екі есе көп ақша беріледі.

Ат жаратып бәйге алған адамның қуанышы көпке бармайды. Жайлауда жүрген ат жоғалып кетеді. Мал иесі базарға барып, үш адамға жар салдырады. Әрқайсысына үш сомнан ақша береді. Бірақ, бұдан да ештеңе шықпайды.

Қолдан-қолға өтіп жүрген ат ақырында өзінің ең әуелгі иесі – жалбыр тонды кедей үйіне қайта оралады. «Жоғалып табылған мал – олжа» деп ол қуанышынан, сүйінші сұрап келген адамға үш сом береді.

Осы әңгімені тыңдағандар «Қашаған аттан кім қанша пайда тапты немесе зиян шекті?» – деп сауал қоятын болыпты.

Шешуі:

Қашаған аттың өз иесі үш сом зиян шегеді. Өзге үш адамның әрқайсысы тоғыз сомнан пайда табады.

Көш жүре түзеледі

Ауыл-аймағына сыйлы Кендібай деген диқан болыпты. Ол ересек баласымен ерінбей еңбек етіп, мол астық жинап алыпты. Әкелі-балалы екеуі астықты бірдей қаптарға тең мөлшерде бөліп салады. Қаптарды бірі буыршын, екіншісі қоспақ, үшіншісі нар, төртіншісі атан – барлығы төрт түйеге бөліп-бөліп артады да, астық базарға апарып сату үшін жолға шығады. Төрт түйелі керуеннің басын салт атты әкесі ұстайды. Ал бала өгізге мініп, түйелердің соңынан еріп жүреді.

Ұзақ жолдың жарымына жетпей бала әкесіне келіп, ең соңғы атан түйенің үстіне артылған астық ауыр екенін айтады. «Атан түйенің үстіндегі бір қабын нарға ауыстырып артсақ, екеуінің қаптары бірдей болар еді», – дейді. Әке мен бала осы екі түйенің жүгін теңестіреді.

Жолаушылар тағы бір қозы көш жер жүргенде бала әкесіне келіп: «Екінші келе жатқан қоспақтың жүгі алдыңғы буыршындікінен бір қап артық екен», – дейді. Екеуі енді сол екі түйені шөгеріп, қоспақтың үстіндегі қаптардың біреуін буыршынға артады.

Енді біраз жер жүргенде бала әкесіне келіп, соңғы екі түйенің жүгі алдыңғы екеуінен анағұрлым ауыр екенін айтып, «Түйелерді түгел шөгереік» – дейді. Енді екеуі нар үстіндегі қаптардың екеуін буыршынға, атанның екі қабын қоспаққа артып, жолына қайта шығады.

– «Көш жүре түзеледі» деген ғой, балам. Түйе үстіндегі қаптар теңесіп, түзелді. Енді әр түйеде сегіз қаптан болды, – дейді әке баласына.

Әуел баста қай түйеге қанша қап астық артылған еді?

Шешуі:

Ең соңында әр түйеге сегіз қаптан қалған. Мұның өзі нардың екі қабын буыршынға, атанның екі қабын қоспаққа ауыстырып арту нәтижесінде теңелген, яғни соңғы теңестірудің алдында буыршында алты қап, қоспақта да осындай, ал нарда он қап, атанда да осындай болған. Ал бұған дейін қаптар тағы да екі рет теңестірілген болатын. Яғни бірінші жолы атанның бір қабы нарға, екінші жолы қоспақтың бір қабы буыршынға артылған еді. Демек, осы теңестірулерге дейін (ең алғашқыда) әр түйедегі қаптар саны мынадай болған: буыршында бес қап, қоспақта жеті қап, ал нарда тоғыз қап, атанда он бір қап.

Жауабы. Буыршында бес қап, қоспақта жеті қап, нарда тоғыз қап, атанда он бір қап болған.

Тазы мен түлкі

Жапан далада бір жігіт аң аулап жүреді. Ойда жоқта жерде шеңгел түбінен қызғылт түлкі ытқи жөнеледі. Аңшының алғыр тазысы оны бірнеше арқан бойы жерден қуып береді.

Зымырай қашқан түлкі алты арқан бойы жеткенде, тазы оның қашқан орнына келеді. Жан сауғалап түлкі тағы сонша жерге ұзағанда тазы оны қуып жетіп, бас салады.

Аңшы ауылға келіп, достарына түлкіні қалай ұстағанын қыздырмалатып әңгімелейді. Тазысын мақтайды.

– Түлкі шеңгел түбінен бастап, ұсталғанға дейін қанша арқан бойы қашты екен? – деп сұрайды достарының бірі.

– Түлкіні қойшы, тазы қанша арқан бойы қуғанын айтсайшы, – дейді екіншісі.

– Тазы түлкіден неше есе жүйрік болды екен? – деп үшінші адам саусақтарын санайды. – Арқан бойы жердің тұсау бойы төтелігі бар ғой, төтесін айтсайшы.

Тазы түлкіден неше есе жүйрік? Ол түлкіні неше арқан бойы жерден қуып жеткен?

Шешуі:

Есеп шарты бойынша тазы түлкінің қашқан жеріне келгенде түлкі одан алты арқан бойы қашықтықта болатын. Түлкі тағы да алты арқан бойы жерге барғанда тазы оны қуып жетеді. Демек, тазы түлкіден екі есе жүйрік. Ал түлкі барлығы он екі арқан бойы жерге дейін қашып барған. Олай болса, тазы түлкіні ұстағанға дейін жиырма төрт арқан бойы жерге жүгіріп барған.

Әр түліктен нешеден?

Жеті жасар баласын есепке үйреткісі келген әкесі бір күні:

– Ендігі жеті жылда түйеміз екі есеге, жылқымыз – үш, сиырымыз – төрт, қойымыз – бес есе көбейсе, онда бәрін қосқандағы саны сенің қазіргі жасыңнан екі есе көп болады екен, – дейді.

– Ол кезде біздің үйдегі жылқының, түйенің, сиырдың, қойдың әрқайсысы қанша болады? – деп бала әкесіне қарайды.

– Оны білу қиын емес. Өзің-ақ табасың, – деп әке баласын ойландырып тастайды. Көп өтпей-ақ бала өз сұрағының жауабын айтады.

Бұл үйдің түйесінің, жылқысының, сиырының, қойының саны қанша?

Шешуі:

Егер жеті жылдан кейін екі түйе, үш жылқы, төрт сиыр, бес қой болатын болса, онда барлығы он төрт бас мал болар еді.

Жауабы. Бұл үйде бір түйе, бір жылқы, бір сиыр, бір қой болған. Жеті жылдан кейін екі түйе, үш жылқы, төрт сиыр, бес қой болады.

Жақын да болса алыс

Үлкен Қаратаудың Тентексайы бойымен ылдиға қарай үш салт атты: жас жігіт, егде кісі және қос жанарынан айрылған бір шал келе жатады. Биік құздан түсісімен-ақ, олар бұлың-бұлың жолға, айналма асуларға тап болады.

– Мына шатқалдан қашан шығар екенбіз? – дейді бала Қырықішек құлдиына түсісімен-ақ.

– Шыда інішегім, жол жүрген сайын қысқара береді, – дейді оған ортада келе жатқан егде кісі.

Үш жолаушы Мойнақасуды айналып өтеді.

– Балам, міне айналма жолмен алты шақырым жүріп, Мойнақасудан да өттік, – деп шал екі серігінің алдына шығады. – Ендігі келетініміз – Тікасу.

Екі серігі зағип шалдың ат басын бірде оңына, бірде солына бұрып тастақ жолмен тепең қағып, жол бастап келе жатқанына қайран қалады. Тағы біраз жүргеннен кейін жолаушылар Тікасудың төбесіне көтеріледі. Шал қасындағыларға шатқал аяғындағы жазық даланың қысқа белін қамшы сабымен нұсқап көрсетеді.

Жолаушылар жотаға шыққанда бала шалдан жолды көзбен көрмей-ақ қалай жақсы аңғарып келе жатқанын сұрайды. «Сендердің көздерің таразы болса, менің көңілім қазы», – деп жауап қатады шал.

– Шатқал бойы, ақсақал, тік жүргенге қанша шақырым? – деп сұрайды жігіт.

– Небәрі жеті шақырым.

– Ондай болса, біз неғып осыншама ұзақ жүрдік.

– Қырықішекте жолымыз үш есе, Мойнақасуда екі есе, Тікасуда үш есе ұзарды, балам.

Жолаушылар барлығы қанша шақырым жол жүрген?

Шешуі:

Егер Қырықішектің, Мойнақасудың, Тікасудың әрқайсысында жол үш еседен ұзарған болса, онда жолаушылар айналма жолмен барлығы жиырма бір шақырым жүрген болар еді. Бірақ, Мойнақасудың төте жолынан айналма жолы екі есе ғана ұзын. Ендеше, жолаушылар жүріп өткен жиырма бірден Мойнақасудың төте жолын шегергенге тең. Ал Мойнақасудың төте жолы үш шақырым (өйткені, оның екі есе ұзарған айналма жолы алты шақырым). Демек, жолаушылар жүрген барлық жолды білу үшін жиырма бір шақырымнан үш шақырымды шегереміз.

Жауабы. Жолаушылар шатқал ішімен барлығы он сегіз шақырым жүрген.

Ет алушылар неше адам?

Біреу қасапқа жылқы соятынын көрші-қолаңдарына хабарлайды. Белгіленген күні ол сояды. Әр жерден ет алушылар келеді. Сойылған малды төңіректен тұрушыларды көзімен санап шығып, ол сәл ойланып қалады. «Бұлардың әрқайсысына бір жіліктен берсем, онда үш жілік ет артылып қалады, екі жіліктен салсам, үш адамға ет жетпейді. Енді қандай амал табайын?». Ет алуға келгендер неше адам?

Шешуі: Сойылған малдың барлық етін он екі жілік деп есептейміз. *Жауабы.* Ет алуға келгендер тоғыз адам.

Әр өгіз қанша адым жүрді?

Алқа-қотан отырған төрт-бес ауылдың адамдары айнала төңірегін алыстан шолып отыру үшін биіктігі арқан бойы мұнара тұрғызуға кіріседі. Бес-алты жігіт кірпіш күйдіретін құмдан сала бастайды. Тағы бір тобы отын дайындайды. Үш жігіт балшық илеуге бөлінеді.

Ауыр жұмысты жеңілдету үшін сол үш жігіт үй орнындай жердің бетін тегістеп, оның қақ ортасына ұзын да, жуан бағананы қағып орнықтырады. Сөйтеді де, оның айналасына саз балшықты қалың етіп үйеді. Көл-көсір балшықты бір түн бөктіріп қояды.

Келесі күні таңертең үш жігіттің әрқайсысы қорадағы көп өгізден бір-бір өгіз жетектеп келіп, оларды ұзын мойынтұрыққа қосақтайды да, бағананы айналдыра қуып айдайды. Саз балшық қамырдай иленеді. Түске жақын ауыр жұмыстан әбден титықтаған өгіздер мойынтұрықтан босатылады. Оларға қарап тұрып үш жігіт қай өгіздің жұмысы ауыр болғанын әңгіме етеді.

– Жұмыстың ең ауыры менің өгізіме тиді, – дейді кәрі өгіздің иесі. – ол бағанды әр айналғанда он екі адымнан жасады.

– Бекер ренжіп отырсың, – дейді оған ортаңғы дөнен өгіздің иесі, – сенің өгізің екі аттағанда менікі үш аттады, ал менің өгізім үш аттағанда, мына інішектің өгізі төрт аттады.

– Дұрыс айттыңыз, сонда үшеуі жұп жазбай бағанды жүз рет айналғанда, әр өгіз қанша адымнан жүрді екен? – деп сұрапты ең шеткі құнан өгіздің иесі.

Шешуі:

Бағанды бір айналғанда кәрі өгіз – он екі рет, ортадағы дөнен өгіз он сегіз рет, шеткі құнан өгіз жиырма төрт рет аттайды.

Жер жыртып тұқым себу

Диқан жігіт ерте көктемде жалғыз өгізіне оман ағашты¹ тіркеп, жер жыртуға кіріседі. Жер жыртып болғаннан кейін диқан оның ұзыны мен енін қадамдап өлшеп шығады. Ұзыны жүз қадам, ені алпыс қадам болғанына қатты қуанады.

Келесі күні диқан арқан баулы қапшығын мойнына асып алып, тұқым себе бастайды. Егістік жердің шеткі бұрышынан ұзынына

¹ Оман ағаш – үлкен ағаш

қарай алғашқы адымын жасап ол оңына, алдына, солына уыстап бидай шашып жүреді. Диқан шашып сепкен бидайдың ені үш қадам болады. Егістіктің ұзына бойына жеткен соң ол келесі жүйекке түсіп, егістіктің бастама жеріне дейін тұқым сеуіп келеді. Бұл жолы да бидай үш қадамдық ендікке себіледі.

Шаңқай түсте диқан тұқымын сеуіп бітіреді. Содан соң өзі дөңестеу жерге барып тыныс алады. Егістіктің ұзына бойына қарап отырып, диқан: «Мен осы жердің бойымен әрлі-берлі жүргенде қанша қадам жасадым екен?» – деп қас қағым сәтте ойланып қалады.

Жақсы тынығып алған диқан енді бес қадамдық шеңгел маламен егін үстінен малалауға кіріседі. Күн ұясына бір қарыстай қалғанда диқан егістікті түгел малалап шығады. Өгізін маладан босатып, көк шалғынға айдап жібереді. Барлық іс-тіршілігіне іштей риза болған диқан үйіне қайтады.

«Егістік алқаптың ұзына бойына әрлі-берлі мала тартқанда өгізім қанша жер жүрді екен?» – депті диқан үйіне келе жатып.

Шешуі:

Диқан тұқым сепкенде екі мың қадам, ал малалау кезінде өгіз бір мың екі жүз қадам жасайды.

Кірпіш құюшылар

Әке мен бала үй тұрғызу үшін кірпіш құюға кіріседі. Әкесі баласына екі кірпіштен құятын қалып береді де, өзі үш кірпішті қалыпты алады. Еңбекке ынталы бала қолына қалып тиісімен, ылай иленген апанға жүгіріп барып, дереу іске кірісіп кетеді. Әке үй орынын тегістеп жүріп, кірпіш құюға кешігіп кіріседі.

– Мен міне, сексен кірпішті құйып та қойдым, – дейді бала қуанып.

– Сені қазір-ақ қуып жетемін, – деп әкесі қолына қалыбын алып іске кіріседі.

Әке мен бала бірінен-бірі қалыспай, сәске түске дейін жұмыс істейді.

Бір уақытта әке баласы құйған кірпіш санын қуып жеткенін айтты.

Бала екі түрлі қалыппен құйылған кірпіштерді санап шығады. Өзі құйған кірпіштердің саны әкесі құйған кірпіштердің санымен тепетең болып шыққанына таң қалады.

«Нешінші жүрісте әкем мені қуып жетті?» – дейді бала ойланып.

Шешуі:

Әкесі баласын сексенінші жүрісте қуып жетеді.

Аңшыдан шыралғы

Сауыр-сауыр құм етегін жайлаған ауылдың Қали есімді аңшы жігіті қыс бойы қоян, түлкі, елік аулап, әр жолы олжалы оралып отырады. Ол аңнан қайтқан кезде ауылдастары алдынан шығып, шыралғы сұрауды дағды етіп алады.

«Батырдан – олжа, аңшыдан – шыралғы» сұрау салтын қатаң сақтайтын жігіт мырзалығымен сыйлы да, сыяпатты болады.

Қалың қарлы күнгі кешкілікте ол үйіне оралады. Алдынан шығып, атын ұстаған әке қанжығадағы қояндарды көріп, азырқанып қалады.

– Балам, бүгін тазыңның аузы салымды болмапты ғой, – дейді.

– Тазыда кінә жоқ, әке. Ол көп-ақ ұстады.

– Онда жол-жөнекей шыралғыны көп берген екенсің.

– Әуелгі сұрағанға – әр жетінің бірін, одан кейінгісіне – қалған қояндардың әр алтысының бірін, одан кейінгіге – әр бестің бірін, одан кейінгіге әр төрттің бірін беріп келдім...

Әкесі қанжығадағы үш қоянды шешіп алып, сәл ойланып қалыпты.

– Барлығы қанша қоян ұстағаныңды, төрт адамға қанша шыралғы бергеніңді енді білдім, балам.

Аңшы жігіт қанша қоян ұстаған, оның қаншасын шыралғыға берген?

Шешуі:

Аңшы жігіт төрт адамның әрқайсысына бір қояннан шыралғы берген. *Жауабы.* Барлық ұстағаны жеті қоян, одан шыралғыға бергені төрт қоян.

Қас қағым жер

Жақпар-жақпар таудың терең шатқалында жас аңшы аң аулап жүреді. Түс ауа берген кезде нөсер жауып, оның көзіне түскен екі-үш арқар бет-бетіне безіп кетеді. Жауын басылған кезде қатты өкініп қалған аңшы айқайлап дауыс шығарады. Оның ащы дауысы шатқалдың екі жағындағы аңғардан жаңғырығып естіледі.

Аңшы тағы бір рет қатты дауыстайды. Оң жағындағы аңғардан шыққан жаңғырық үш қас қағым, ал сол жақтағы аңғардан шыққан жаңғырық бір қас қағым сәтте естіледі.

Екі жақтағы жаңғырықтың дәл ортасын табайын деп ол оңына қарай жүз қадам жүреді де, тағы дауыстайды. Бірақ, екі жақтағы жаңғырық бір сәтте естілмейді. Енді ол оңға қарай тағы да екі жүз қадам жер жүріп, қатты дауыс шығарады. Бұл жолы екі жақтың жаңғырығы екі қас қағым сәтте бірдей естіледі.

Екі жақты жаңғырықтың дәл ортасын тапқан аңшы оңы мен солындағы аңғар жарларына қарап, біраз ойланып қалады. «Екі аңғардың арасы қанша қадам болды екен?» – деп ол өзіне өзі сауал қояды.

Шешуі:

Аңшы оң жағына қарай үш жүз қадам жүргенде оң жақтағы дыбыстың естілуі бір қас қағым уақытқа кеміген. Керісінше сол жақтағы дыбыстың жетуі бір қас қағымға кешіккен. Демек, дыбыс үш жүз қадам жерден бір қас қағым уақытта естілген. Ал екі аңғардың дәл ортасына дыбыс екі қас қағым уақытта жеткен.

Жауабы. Екі аңғардың арасына дыбыс төрт қас қағым уақыт жібереді, демек, екі аңғардың ара қашықтығы бір мың екі жүз қадам.

Әпенді «бағбан»

Қалаға жаңадан қоныс теуіп жатқан бір шаруа ерте көктемде үй іргесіне жеміс ағаштарын тіккісі келеді. Жексенбі күні базарға барып, бір құшақ балғын шыбық сатып әкеледі. Оларды түгелімен есік алдындағы арық суына батырып қояды. Әке тіршілігіне бала-шағасы мен жұбайы мәз болып, қуанып қалады.

Ертеңіне шаруа әкелген шыбықтарын тігуге кіріседі. Әуелгі күні шыбықтардың біразын тігеді де, күн батқанда оларды түгел қайта суырып, сол қалпымен қораның бұрышына әкеліп бөлек жинап қояды. «Тіккен шыбықтарды неге суырып алдың?» – дейді жұбайы аң-таң қалып. «Түнде біреу-міреу ұрлап кете ме деп қорықтым», – дейді оған отағасы.

Келесі күні таңертең шаруа кешегі суырып алған шыбықтарға тиіспей, арық ішінен жаңадан тағы бір бума шыбық әкеліп тігеді. Бұл күні тіккені, кеше тігіп қайта суырып алғанынан екі есе көп болады. Қараңғы түскенде шаруа осы тіккен шыбықтарының қақ жартысын суырып алып, қорадағы шыбықтардың үстіне қосады. Жұбайы мұнысына ашу шақырады.

Ертеңінде «бағбан» арықта қалған шыбықтарды санап көріп, сатып алған шыбықтарының әлі де тең жарымы жатқанын байқайды. Ол екі арық ішінде жатқан осы шыбықтарды түгел тігіп шығады да, кешке жақын осы тіккеннің ішінен әр үш шыбықтың бірін суырып алып, қорадағы шыбықтардың үстіне тастайды.

Әкенің бұл қылығына үй ішіндегілер түгел күледі. Мазаққа ұшыраған «бағбан» күндіз тіккен шыбықтарды түнде ешкім ұрламайтынын біле бастайды. Бірер күн ойланып-толғанып жүреді де, әр кеште суырып алып қораның бұрышына жинап қоятын шыбықтардың бәрін қайта тігеді.

Бірақ, осы соңғы күні тігілген шыбықтардың тең жарымы көктемей қалады. «Қайта-қайта тігіп жүріп, тоғыз шыбықты құратып тастадың», – деп жұбайы ерін жазғырады.

Әпенді «бағбан» базардан барлығы қанша шыбық сатып әкелген еді?

Шешуі:

Бір рет тігіліп қайтадан суырып алынған шыбықтар барлық сатып алынған шыбықтың қақ жартысы. Есеп шарты бойынша осы «қақ жартының» жартысы, яғни тоғыз шыбық көктемей қалған. Ендеше сатып алынған шыбық саны өспей қалғанынан төрт есе көп.

Жауабы. Барлығы отыз алты шыбық.

Қылжақбас саудагер

Бір шаһарда қылжақбас саудагер болыпты. Оның базарға әкелген бидайы, тарысы, арпасы мен ұны – бәрі қас пен көздің арасында сатылып кетеді екен. Бір күні ол базарға салмағы бірдей екі қап астық, бір қап бидай, бір қап тары әкеліп, түсіреді. Таразысын әзірлеп алғаннан кейін жан-жағына жар салады. «Бұрын келгеніңе көп, кейінгіге кем беремін», – дейді. Оның дауысын естігендер біртіндеп келіп, сәлден кейін көбейіп кетеді. Саудагер келгендерді санап шығады да:

– Жаңағы айтқан уәде бойынша бірінші адамға он қадақ бидай, одан кейінгі әр адамға бір қадақтан кемітіп салып берем. Ең соңғы адамға бір қадақ қана бидай тиеді, – дейді.

– Жарайды, – деп алымсақтар дорбасын, қоржынын дайындай бастайды. Бір демнің арасында қап түбінде бір қадақ қана бидай болады. Ең соңғы бір қадақ бидайды алған адам сатушыға өкпелі болып қалғанын айтады. «Екінші қаптағы тарыңыздан көбірек алайын», – деп өтінеді.

Қылжақбас саудагер бидай сатып алғандарды қайта шақырады. «Жаңағы реттеріңізбен тізіліп тұрыңыздар, бұл жолы бірінші адамға бір қадақ, одан кейінгіге – екі, одан кейінгіге – үш, сөйтіп ең соңғы адамға он қадақ тары сатылады», – дейді.

Өзінің айтуы бойынша қылжақбас саудагер тарысын сатып шығады. Келгендердің бәрі тарысы мен бидайын қосқанда тең мөлшерде астық алып қайтады.

– Бұл қылжақбас саудагер барлығы қанша қадақ бидай, қанша қадақ тары сатты?

Әр адамға неше қадақ бидай, неше қадақ тары тиді? – депті сонда мұны естіген бір адам.

Шешуі:

Қылжақбас саудагер он адамның әрқайсысымен екі реттен сауда жасап, барлығы елу бес қадақ бидай, елу бес қадақ тары, сатқан. Әр адам бидай мен тарыны қосқанда он бір қадақтан астық алған. (он қадақ бидай алған адам – бір қадақ тары, бір қадақ бидай алған адам – он қадақ тары алған т.с.с. бөліскен).

Алты аласы, бес бересі

Бір кедей жігіт темір ұстасына көрікші болып жалданыпты. Жалақысына ол күн сайын үш теңге алып тұруға уәделеседі. Бұған жігіттің әкесі мен шешесі қуанып қалады. «Әрқайсымызға күніне бір теңгеден келетін болды ғой», – дейді шешесі мәз болып. «Балам жылына бір мың сексен теңге алатын бопсың», – дейді әкесі.

Жігіт ұстаханаға мінсіз еңбек етеді. Көрік басумен қатар балға соғады, көмір тасиды, су әкеліп, от жағады. Ұста жасаған ат тағаларын, кетпені мен орағын базарға апарып сатып, ақшасын әкеліп беріп тұрады.

Ұста мекерлеу адам болып шығады. «Көріктің шанағын жардың, балғаның сабын сындырдың, көмірді күл етіп жібердің, сатқан бұйымдардың ақшасын түгел әкелмедің», – деп ол жігітті әр жолы кінәлай береді.

Жыл өтеді. Есеп айрысатын күн келеді.

– Балам, алты аласың болса, бес бересің де болады, – деп ұста көрікшіге жарты қалта теңге беріп, арқасынан қағып шығарып салады.

Жігіт үйге келгенде әкесі мен шешесі одан қанша теңге алып келгенін сұрайды.

– Ақшаның алты аласын алып, бес бересін беріп келдім, – депті жігіт сонда.

Ұста көрші жігітке қанша ақша төлеген?

Шешуі:

Ұста келісім шарттағы бір мың сексен теңгені тең етіп алтыға бөліп, соның бір бөлігін ғана көрікші жігітке берген. Басқасын, «бес бересі» ретінде ұстап қалған.

Жауабы. Көршінің жігіті бір жүз сексен теңге алған.

Мал айырбастау

Қойлы шаруа малын ірілендіруді ұйғарады. Түйесі, жылқысы және сиыры бар ауылдасына барып, оған өз шешімін білдіреді. Ауылдасы келісе кетеді. Сәл ойланып отырып, ол сауын малының қойға кесімді санын термелеп төгеді.

– Ингенімнің әр жілігі екі қой, ал сиырымның әр аяғы бір қой, – дейді ірі мал иесі.

– Жарайды, келістім, – деп уақ малды шаруа қол береді.

Келісім бойынша шаруа қойларын айдап апарып береді де, айырбасқа алған атқа мініп, інгені мен сиырын жетелеп үйіне оралады.

Шаруа айырбасқа барлығы қанша қой берді?

Шешуі:

Шаруа інгенге – жиырма төрт қой, биеге – он сегіз қой, сиырға – төрт қой, барлығы – қырық алты қой берген.

Жерден жеті қоян тапқандай...

Бір аңшы қартайған шағында қақпанын баласына тапсырады.

– Мына үш қақпан мені қырық жыл асырады, – дейді ол ұлына.

– Бұл үшеуі сенің балаңның баласын да аш қалдырмайды.

– Жарайды, көке, – деп бала үш қақпанды, сонша темір қазықты, әрқайсысы бір құлаш келетін шынжырды қабылдап алады.

Бала тұтасқан қалың шеңгелдің ішіне қақпандарын құрып, бетін шөп-шалаңмен жауып қайтып келеді. Келесі күні таңертең үш қақпанның біреуіне ғана қоян түседі. Оны алады да, қақпандарды қайта құрып кетеді. Ертеңіне қақпандарына келіп, тағы бір қоян алып қайтады.

– Екі күнде әкелгенің екі қоян, жерден жеті қоян тапқандай қуанасың, балам..., – дейді әке бала тіршілігіне көңілі тоймай.

– Қалайша, көке, бір қақпанға екі қоян түссе де жеті қоян болмайды ғой, – дейді бала әкесінің сөзіне таңданып.

Әке сол күні түнде қақпанды өзі құрып, жиырма бір қоян ұстап әкеледі. Бала қоян санын үш қақпанға бөліп, «Әрқайсысына жеті қояннан түскеніне» қайран қалады.

– Олай емес... Екінші қақпанға – бірінші қақпаннан екі қоян көп, ал үшіншісіне қарағанда екі қоян кем түсті, – дейді әкесі.

«Қай қақпанға қанша қояннан түсті екен?» – деп бала ойланып қалыпты.

Шешуі:

Ең аз түскені – бірінші қақпан. Бірінші қақпанға қарағанда, екінші қақпанға екі қоян, ал үшіншіге төрт қоян артық түскен. Егер үш қақпанға түскен жиырма бір қояннан алты қоянды шығарып тастасақ, қалған он бес қоян әр қақпанға тең бөлінеді.

Жауабы. Түні бойы қақпандарды бірнеше рет құрғанда бірінші қақпанға – бес қоян, екіншісіне – жеті қоян, үшіншісіне – тоғыз қоян түскен.

Жұмбақ есеп

Көпті көрген қария немересін есепшілікке баулу мақсатымен жас баланың жадына тез жазыла кететін жұмбақ есептерді жиірек айтып жүреді.

– Алты аяғы бар, тал таяғы бар, арқасында құйрығы бар, адамнан бұйрығы бар. Ол не нәрсе? – дейді ата бір күні.

– Ол кәдімгі таразы, – деп немересі бірден жауап береді.

Шал, немересінің тапқырлығына қуанып, тағы бір жұмбақ есеп айтады.

– Он екі түйе, он жылқы,

Тоғыз сиыр, бес ешкі.

Екі қоян, үш түлкі,

Таба алмасаң бол күлкі.

Бала санын есептеп, «Бәрі қырық бір екен» дегенде шалдың өзі күліп жібереді.

Қария немересінің нені білмегеніне күлді?

Шешуі:

Атасы немересінен жануарлардың аяқтарының санын сұраған.

Абжет санымен

Ертеректе жеті ауылдың ел-жұрты бас қосқан жерде үлкен айтыс болады. Жиналған халық аңшы жігіт пен салауатты қыздың өлеңдеріне барынша ден қояды. Қыз жігіттен қай айда туғанын өлеңмен сұрағанда:

Жігіт:

Сарыкөлде бар екен алпыс қазы,

Сол қаздардың екі жүз балапаны.

Тоғыз үйрек, дәл елу қасқалдағы,

Артық-кемсіз айтқаным абжет саны.

Ақын қыз абжет саны бойынша қай сан қандай әріп білдіргенін бірден түсіне қояды. Жігіт жұмбақ өлеңді тез шешкенін, қыздан қанша жасқа келгенін сұрайды.

Бір қызға жеті жігіт зар болады,

Екі жаман қосылса сор болады.

Жасымды артық-кемсіз мен айтайын,

«Зальға» «дальды» қоссаңыз сол болады.

Жігіт қай айда туған, қыз неше жасқа келген?

Шешуі:

Абжат саны бойынша алты саны – «с», екі жүз – «р», тоғыз саны – «т», елу – «н» әріптерін білдіреді. Әріптердің оқылуы бойынша бұдан «саратан» айының аты шығады («а» әрпі қосылып оқылады). Ел ескі арап әліппесі бойынша «заль» әрпінің абжеттік саны «тоғыз», «дальдікі» – сегіз.

Жауабы. Жігіт саратан айында туған. Қыз он жеті жаста.

Қалайша үшеу?

Қария кішкентай немересіне ескілікті бір әңгімені айтады. Әкесі, – дейді ол, – жеті жасар Лұқпанды базарға жұмсапты. Оған бір тиын беріп, «үш нәрсе сатып әкел», депті. Лұқпан базарға барып бір қауын сатып әкеліпті.

– Балам-ау, әкелгенің бір ғана қауын ғой, – депті әке.

– Бұл бір ғана нәрсе емес, үш нәрсе, – депті сонда бала.

– Қалайша үшеу? – деп сұрапты әке таңданып.

Лұқпан әкесінің сұрағына не деп жауап берді екен?

Шешуі:

Баланың «үш нәрсе» дегені: қауынның қабығы, шырыны, дәні.

Алаңғасар алып

Ақыртас ғимаратының үнсіз, тілсіз жатқанына талай-талай ғасыр болады, бірақ сол ғимараттың ірге тасын қалаған Алаңғасар есімді алып жігіт туралы әлі де әңгімеленеді.

Атан түйе тарта алмайтын ауыр тасты арқан бойы жерге лақтырып жіберетін алып жігіт күндердің күнінде Түйме есімді ару қызға ғашық болып қалады. Бірақ сүйген қызына қосыла алмаған жігіт қатты күйіктен «бері жүр» десе, әрі жүретін, «отыр» десе, тұратын, «кел» десе келмейтін, «келме» десе келетін кеселге душар болады.

Сол заманда Тараз шаһарының іргесіндегі Талас өзені тасып, халық әбігершілікке түседі. Шаһар әкімі: «Тасқынды Алаңғасар алып қана тоқтата алады», – деп, оған адам жібереді. «Алып маған келмесін, қолына кетпен алмасын, Таласқа тоған байлап, көпір салмасын», – деп сәлем айтады әкім.

Арнайы жіберілген адам Алаңғасарға сәлемдемені сол күйінде айтады. Теріс айтылған сөздің оңына тақ тұратын алып қолына кетпенін алып, жол серігімен Таразға қарай жол шегеді. Он екі шақырым жүрген кезде қарсы жолыққан біреу оған: «Әкім тез келсін деп жатыр», – дейді. Алып кілт артқа бұрылып жүріп кетеді. Серігі оны екі шақырым жерде қуып жетеді де: «Әкім келмесін деген», – дейді. Енді ол шаһарға қарай қайта беттеп, жиырма шақырым жүргенде қарсы жолыққан тағы біреу: «Әкім келсін деді», – дейді. Алып кілт бұрылып, бес шақырым артқа тартып кетеді. Жол серігі қуып жетіп, «келмесін» деген сөзін қайталап айтады. Енді алып серігімен он бес шақырым жер жүріп, әкімге келеді.

– Алып ұзақ жүріп, кешігіп келді ғой, қанша шақырым жол жүрді екен? – депті әкім төңірегінде отырғандарға.

Екі қаланың арасы қанша шақырым? Алаңғасар алып қанша шақырым жол жүрген?

Шешуі:

Екі қаланың арасы қырық шақырым. Алаңғасар әрлі-берлі елу төрт шақырым жүрген.

Қырық қарақшы

Талас өзенінің бойында егде зергер қоныс теуіп отырыпты. Есепке жүйріктігіне, болжампаздығына қарап, халық оны Абыз деп атапты.

Бір күні оның үйіне қырық қарақшы келіпті.

– Сенде тай тұяғындай сом алтын бар екен, соны алуға келдік, – дейді дүрсілдетіп қарақшылар нояны.

– Жұдырықтай алтыным бар екені рас, – дейді сонда Абыз, – бірақ, сендер қырық екенсіңдер, бәріңе бөлгенде ол түк те болмайды. Кімде болсаң, біреуің алыңдар.

– Қалайша? – деп сұрапты қарақшылардың бірі.

– Бәрің көк шалғынға дөңгеленіп отырыңдар. Қатарларыңа қырық бірінші болып мен де отырайын. Одан соң іштеріңдегі біреулеріңнен бастап, оңнан солға қарай бір, екі, үш,... деп санай бастаймын. Кімде кім он болып шықса, сол алтыннан күдер үзссін.

Қарақшылар Абыздың ұсынысын қабылдап, бәрі алқа-қотан дөңгеленіп отырады. Оларға алтын иесі де қосылады. Содан соң ол оң жағындағы «пәлен» адамды бір деп санап, он болған адамды орнынан тұрғызады. Одан әрі санағанда тағы бір оныншы тайып тұрады. Сол тәртіппен қырық рет айналдырып санағанда Абыздың өзіне он саны келмейді. Уәде бойынша алтын Абызда қалады.

Қырық рет дөңгелетіп санағанда он саны Абыздың өзіне неге келмеді?

Ол санауды қалай жүргізген және өзінен бастағанда нешінші адамды «бір» деп санаған?

Шешуі:

Абыз өзінің оң жағынан жеті адамды тастап кетіп, сегізіншіні «бір» деп, одан әрі қарай келісілген шарт бойынша бірден бастап, онға дейін қайталап санай берген. Он саны дәл келген адам қатардан шығып қалады. Осылайша онға дейін әр реткі санағанда қырық қарақшының біреуіне он саны келіп отырған.

Тоғызқұмалақ

Өте қызық әрі терең ойлануды қажет ететін ойын. Оның өзіне тән басты ерекшелігі, ол аса күрделі жабдықтарды қажет етпейді. Сондықтан да ертеректе ойыншылар кездескен бетте жерден кішкентай шұңқырлар қазып, ойын тақтасын дайындай қойған. Барлық құмалақты салатын шұңқырды – «қазан», тоғыз-тоғыздан

құмалақ салатын шұңқырды – «отау» деп атаған. Көбіне далада кездескен екі малшы сол «қазан» мен «отаудың» орнын жердің бетінен әзірлеп жіберіп, дорбаларында жүрген қойдың кепкен 81 құмалағын әр «отауға» тоғыз-тоғыздан бөліп салып, ойнай беретін болған.

«Тоғызқұмалақ» ойынын оңнан солға қарай, яғни сағат тілінің бағытына қарсы жүреді. Құмалақ салынған тоғыз «отаудың» әрқайсысының өз атауы бар: сол жақтағы шеткі бірінші отау – «таңдық», екіншісі – «көшпелі», үшіншісі – «ат өтпес», төртіншісі – «ат сұратар», бесіншісі – «бел», алтыншысы – «бел асар», жетіншісі – «қанды қақпан», сегізіншісі – «көк мойын», тоғызыншысы – «маңдай». Ойынның ойналу үрдісі толығымен осы «отау» атауларына негізделген. Мәселен, ойын басталғанда алғаш жүрген адам «қанды қақпан» десе, ол жүрісін жетінші «отаудан» бастағанын хабарлағаны. Енді қарсыласы жүрісті жалғастырып «бел» десе, қарсылас ойыншы оның жүрісті қай «отаудан» бастағанын біліп, соған қарсы жүруге кіріседі.

Негізінен жүрісті жеребе бойынша анықталған ойыншы бастайды. Есте болатын нәрсе: алғашқы жүрісті ойыншы тоғызыншы «отаудан» бастауына болмайды, басқа «отаулардың» кез келгенінен бастап жүре беруге ерікті.

Жүрісті бірінші болып бастаған ойыншы өзі «осыдан жүрген дұрыс» деп есептеп «отауда» бір ғана құмалақ қалдырады да, қалған құмалақтарды сол жүрген «отаудан» кейінгіден бастап бір-бірден салып шығады. Ең соңғы құмалақты қарсыласының тоғыз құмалағы бар «отауына» салып, сол «отаудан» он құмалақ алады да, өз қазанына апарып салады. Демек, ойын ережесі бойынша қарсыласынан құмалақ алу үшін оның ең соңғы тақ құмалағын өзінің бір құмалағымен жұптап, өз «қазанына» салып қояды.

Әдетте, қарсылас ойыншылар ойын барысында өздерінің «отауларындағы» құмалақтарды жұп күйінде ұстап отыруға ұмтылады. Ойыншылардың мұндай жағдайдағы «отауы» – «жабық отау» деп аталады. Ойын барысында әр ойыншы өз қарсыласының

«отауларындағы» құмалақтар санын тақ жасауға тырысады. Демек, саны тақпен аяқталған «отау» – «ашық отау» деп аталады.

Ойын кезінде ойыншы қарсыласының «отауында» жатқан құмалақтарын қолымен ұстап санауға болмайды. Тек «отауларының» қайсысы «ашық», қайсысы «жабық» және қайсысында қанша құмалақ бар екенін ғана сұрай алады. Ал, әр ойыншы қарсыласының қойған сұрағына дұрыс жауап беруге міндетті. Сондықтан, ойыншылар негізінен тақта «отауларының» әрқайсысында қанша құмалақ барын есте ұстауға тырысады. Ойын барысында «отауда» бір құмалақ қалса және ол жүріс үшін қажет болса, онда ойыншы жалғыз құмалақты қатарындағы «отауына» ауыстырады. Яғни, бұл демек жүріс жүргізілген болып шығады.

Ойын барысында «тұздық алу» деген болады. Жүрген ойыншы ең соңғы құмалағын қарсыласының екі құмалақ жатқан «отауына» түсіріп, үш құмалақ етіп алса, бұл ойыншы өзінің қарсыласынан «тұздық алған» болып есептеледі.

«Тұздық алудағы» мақсат – әрбір жүріс сайын «отауға» түсетін құмалақты өзіне алып отыру. Ойын ережесі бойынша тек «маңдайдан», яғни тоғызыншы «отаудан» «тұздық» алуға болмайды. Ойын барысында «тұздық» бір-ақ рет алынады.

Ойын кезінде, әсіресе, ойын соңына таман ойыншының біреуінің құмалағы таусылып қалады да, жүретін жүрісі бітеді. «Тоғызқұмалақ» ойынында бұл жағдайды «атсырату» деп атайды. «Атсырау» жағдайына тап болған ойын кезегі ұтылғанға жатады. Себебі, ол ойыншы одан әрі жүре алмайды. Ал енді қарсыласы «атсырау» жағдайына алып келген ойыншы өз «отауларындағы» құмалақтың барлығын жинап өз «қазанына» салады да, барлық құмалақтың есебін шығаруға кіріседі.

«Атсырау» жағдайына дейін бұл екі ойыншының бірі 82 құмалақ жинап үлгермегенімен, әлі де жүру мүмкіндігінен айырылмаған ойыншы жеңген болып есептеледі. Ойын барысында «атсырау» жағдайы сирек кездеседі. Себебі, ойынның айла-тәсілін білетін ойыншы өзін «атсырау» жағдайына жеткізбеуге тырысады.

Бүгінде «тоғызқұмалақ» ойынының барысы шахматтағы сияқты басынан аяғына дейін жазылып отырады. Мысалы, 711 саны жазылса, ондағы 7 – «отаудың» реттік саны да, 11 – «отаудағы» құмалақ саны. Енді осы саннан кейін сызықша арқылы қарсыласының жүрісі жазылады. Мұнда да «отаудың» реттік сан мен сол «отаудағы» құмалақ саны жазылатын болады. Сонда бірінші жүріс шамамен былай болып шығады: 711-815. 815 – қарсыластың жүрісі. Нақтырақ айтқанда, 15 құмалағы бар 8-ші «отаудан» басталған жүріс.

Және бір мысал, ойыншылардың екінші жүрісі 69 – 55 болды делік. Мұндағы 6 – бірінші жүрген ойыншының «отауының» реттік саны да, 9 – «отаудағы» құмалақ саны. Ал екінші жұптағы бірінші 5 – екінші жүрген ойыншының «отауының» реттік саны да, екінші 5 – сол «отаудағы» құмалақ саны.

Тағы да бір мысал, егер 12 құмалағы бар 2-ші «отаудан» жүріп, қарсыласының 2 құмалағы бар 4-ші «отауына» түссе, бірінші жүрген ойыншы «тұздық» алады. «Тұздық» жазу «X» таңбасымен белгіленеді. Сонда бұл жүріс 212 – 42 (X) болып шығады. Сондай-ақ, жүрістің соңғы құмалағы «тұздыққа» түссе, онда 84 – 2(X) болады. Бұл – 4 құмалағы бар 8-ші «отаудан» жүріп, қарсыласының 2-ші «отауына» «тұздыққа» түсті деген сөз.

Ойын барысында ойыншы қарсыласының келісімінсіз құмалаққа қол тигізуіне болмайды. Егер ойыншының біреуі құмалаққа қолын тигізуіне тура келіп жатса, «құмалағымды реттеп санаймын» деп, қарсыласына ескертуге міндетті. Егер де ескертусіз бір «отаудағы» құмалаққа қол тигізсе, сол «отаудан» жүріс жүруге тиіс болады. Әдетте, ойыншы құмалағын ұстаған «отаудан» жүруі керек. Ал, қарсыласының құмалағына қол тигізуге ешқайсысының да қақысы жоқ. Бұл ережелер ойын басталар алдында ойыншыларға қатаң ескертіледі.

Ойынды жеребе бойынша бірінші жүру кезегіне ие болған ойыншы бастайды. Екі ойыншы да жүрген жүрістерін қағазға жазып отырады. Ойын соңында жеңіске жету үшін ойыншы «қазанында»

міндетті түрде 82 құмалақ жинауы қажет. Ойынның тең аяқталуы сирек кездесетін жағдай. Негізінен тек ойын барысында екі ойыншы бірдей «тұздық» алғанда ғана ойын тең аяқталуы мүмкін. Ойын ережесі бойынша ойында жеңген ойыншыға – бір ұпай, тең ойынға жарты ұпайдан беріледі. Ал ұтылған ойыншыға ұпай берілмейді. Жарыс қорытындысын шығарған кезде ұпайы санымен қоса міндетті түрде құмалақ саны қоса жазылады. Мәселен, ұтса – 82 – 80, тең түссе – 0,5 81-0,5 81 деп жазылады. Себебі, жеңімпазды анықтау кезінде екі-үш ойыншының ұпайы бірдей болып қалса, жеңімпаз құмалақ санына қарай анықталады.

Қазыққа шеңбер тастау

Бұрын қазақ балалары ұзын қадаларға, қағылған қазыққа шалма тастап, шалмагерлік өнеріне жетілу үшін ойналатын ойын.

Қазір де осы ойыннан пайдаланып, шалмагерлік өнерін жетілдіруге болады. Бұдан сырт дәлшілдікті, көздеген жерді толық мөлшерлеу өнеріне жаттығу үшін қазыққа шеңбер тастау ойынын ойнау тиімді.

Шыбықтан, жұқа қамыстан шеңбер жасап, бір балаға үштен беріп қатар тұрғызып, қатар қағылған қазыққа бір уақытта тастау талап етіледі. Кім өзінің қазығына қолындағы шеңберді тастап, дәл түсіре алса (көп түсіргені) ұтқан болады. Басқаның қазығына түскені есепсіз.

Дойбы ойыны

Дойбы арнаулы тақтада ойналады. Ол тақта $8 \times 8 = 64$ тең шаршыдан тұрады. Әрбір жеке шаршылар ақ және қара түске боялған. Дойбылар осы шаршылардың қара түстеріне тігіледі. Тақтаны алға дұрыс қою үшін біріне-бірі қарсы отырған ойыншылардың оң қолына тақтаның ақ түсіне боялған шаршысы келуге тиіс. Дойбы тақтасында

сегіз көлденең қатар бар да, сегіз тік қатар бар. «Қатар» дегеніміз ақ және қара түске боялған шаршылардың тік немесе көлденең тізбегі. Диаграмма дегеніміз – дойбы тақтасының қағазға түскен суреті.

Дойбы тақтасындағы тігінен жатқан сегіз қатар латын әріптерімен, ал көлденең жатқандары бірден сегізге дейінгі реттік санмен белгіленеді. Мұны дойбы тақтасының нотациясы деп атайды. Тақтаға мұндай белгілер қою тастардың қай жерде тұрғандығын және қандай жағдайда екендігін қағаз бетіне түсіруге, сонымен қатар оқуға мүмкіндік береді.

Дойбыны әрқашан екі адам ойнайды. Кейде бірнеше адамның екі жақ боп ойнауларына да болады.

Дойбы ойнаушылар столдың екі жағына қарама-қарсы отырады да, дойбы тақтасын алдарына дұрыс қойып, әрқайсысы өз жағынан бірінші қатардан бастап үшінші қатарға шейін (үшінші қатарды қоса) қара түсті шаршыларға он екі тас тігеді. Екі жақтың тастарын бірінен-бірін ажырату үшін бір жақтың тасы ақ, екінші жақтың тасы қара түсті болады. Бұларды қысқаша «ақ жағы», «қара жағы» дейді. Ақ тастарда тақтаның нотациясы көрінбейді.

Кімнің ақ тастармен, кімнің қара тастармен ойнауын жеребе тастау арқылы шешеді. Ойыншылар дойбыны кезекпен жүріп отырады. Ойынды әрқашан ақ тастардың иесі бастауға тиіс. Дойбы тасын жүру дегеніміз – алдыңғы қатарда тұрған бір тасты алға қарай қиғаш жылжытып қою. Дойбы тастары қарама-қарсы жақтың бірінші қатарына жетіп биге айналғанша «жай тастар» деп аталады. Жай тас алға қарай бір шаршыға ғана жүреді. Тасты кейін қарай жүруге болмайды. Егер де бір жақтың тасы екінші жақтың тасына қиғаш қарсы келіп қалса және диагональ бойынша тастың артындағы шаршы бос болса, онда сол бос шаршыға алғашқы тасты қарғытып қойып, қарсы жақтың тасын тақтадан алып тастауға болады. Міне, бұл операцияны «шабыт» немесе «жеу» деп атайды.

«Шабыт» та негізінде жүріске саналады. Бірақ, бұл «шабытты жүріс» деп аталады. «Қарсы жақтың» тасын алға қарай да,

артқа қарай да жеуге болады. Бұл шабытты жүрістің жай жүрістен ерекшелігін сипаттайды. Бір түстес тастар бірін бірі жей алмайды. Кейде бір таспен бірнеше тасты жеуге де болады. Бірнеше тасты жеуге мүмкіндік болған кезде осы «желінуге тиісті» тастардың біреуін ғана «жеп» тұрып қалуға болмайды. Осылайша бірнеше тасты бірден «жеу», «күрделі шабыт» деп аталады.

Бірнеше тасты жеген кезде бір-бірден алуға болмайды. Желінген тастар жейтін тастың ең ақырғы шаршыға қойылғанынан кейін ғана тақтадан алыну ға тиіс. Бұдан кейінгі жүрістің кезегі бірден қарсы жаққа ауысады.

Егер бір таспен бірнеше тасты жеуге мүмкіндік туса және ол тастарды оңға да, солға да, артқа да, алға да жүруге, жеуге болатын болса, оны қалай қарай жүрудің тиімділігін ойыншы өзі шешеді. Берілген тас міндетті түрде желінеді. Дойбы ережесінде «түкіріп алу» деген заң жоқ. Ал, егер ойыншы өз кезегі келгенде жейтін тасын байқамай, басқа бір тас жүре қалса, екінші ойыншы оған тасты жеуді ескертеді.

Егер де жай тастар бірнеше жүрістерден кейін немесе шабыттардан кейін қарсыласының бірінші қатарына жетсе, олар өздерінің байырғы күштерінен басқа, жаңа күшке ие болады, яғни олар дойбы ойынының атауы бойынша «биге» айналады. Ақ тастардың «биге» айналатын шаршылары: а, с, е, бұл шаршылардың қосындысын қысқаша «би қатарлары» дейді.

«Би» болған тастың жүрісі ұзарады. Ол диагональдің ұзын боймен немесе диагональдың кез келген шаршысына жүре алады. Тақтаның ортасында тұрғанда «би» төрт жаққа да бірдей диагональдар бойымен жүре де, жей де алады. Биге бір шығып алған тас артқы шаршысы бос жай тастарды немесе «би» тастарды жей береді. «Би» де жай тас сияқты өзі түстес емес бірнеше тастарды жей алады, бірақ бір қарғыған тасының үстінен екінші рет қарғуға болмайды. «Би» де жеуге берілген тасты міндетті түрде жеп отырады. «Би» бірнеше тасты жеуге мүмкіндік алып тұрған кезде, та-

стар ойыншының қалауы бойынша желінген тастарды бір-бірлеп жинамай би шаршыға түскен кезде, тастар ойыншының қалауы бойынша желінеді. Бидің бірден бірнеше тастарды жеген кезінде желінген тастарды бір-бірлеп жинамай «би» шаршыға түскен кезде ғана тастарды тақтадан алады.

«Мұғалім» келді

Барлық балалар столды айнала отырады да қолдарының саусақтарын айқастырып жұмады. Бармақтар айқаспайды. Олар тек бір біріне жымдасып, жұмулы саусақтарға жабыса тұра береді.

Ойын бастаушы: Мұғалім келеді, есік ашыңдар!

Барлық балалар бірден тез екі бармақтарын ажыратып есік ашады.

Ойын бастаушы: «Мұғалім» келді! – дейді.

Барлық ойыншылар бармақтарын айқастырып, есікті жаба қояды да, оң қолдарының сұқ саусағын тұрғыза қояды. Бұл келіп тұрған «мұғалім» деп саналады.

Ойын бастаушы: отырыңдар!

Саусақтар қайтадан жұмыла қалады, тек оң қолдың саусағы («мұғалім») тік тұрып қалады. Бұдан кейін ойын бастаушы бір баланың атын айтады да, «Класта неше оқушы бар?» – деп сұрайды. Сұрақ берілген бала ойнап отырған балалардың санын тез онға көбейтіп, одан кісі басы бір саусақ пен екі бармақты шығарып тастап, шығындысын айтады. Бұл ауызша және тез айтылу керек.

Мысалы, ойнаушы 6 бала

$$6 \times 10 = 60$$

$$6 \times 3 = 18$$

$$60 - 18 = 42$$

Саусақ қимылдары мен ауыз есептен жаңылғандар ұпай тартады. Бұл ойынның ұпай шарты ауызша есепке байланысты.

Қыз есебін тауып көр

Оқу бітірген қыз жігітімен екеуі жолдама алып, ұшақпен ұшпақ болады. Қалалық кассада бұлардан бұрын да адамдар тұр екен. Бір мезгілде билет сатушы келді де, бұларды дөңгелек столды айналдыра қатар тұрғызып қойып, былай деді:

– Жолдастар, қазір рейске екі орын бар. Сондықтан, өздерің келісіңдер де, 2 адам қалып, өзгелерің демалыс залына бара тұрыңдар.

Әркім әр түрлі сылтауларын айтып, дабырласа бастады. Ортада өз жігітімен қатар тұрған қыз азырақ ойланып алды да, өзінің сол жағында тұрған бір жігіттен бастап санап еді, өз жігіті 17-ші, өзі 18-ші болды. Сонан кейін жолаушыларға қарап: – Билет екеу-ақ екен. Сол билетті есебін тауып, таласпай-ақ бөлісіп алсақ қайтеді?

– Қалай?

– Осы тұрған бойымызша, кез келген бір жолдастан бастап санай берейік. Әрбір санаған сайын он сегіз саны кімге дәл келсе, сол қатардан шығып, демалыс залына бара берсін. Қалғандары да солай санамалап келгенде, әйтеуір, бір-екі адам ең соңында қалады ғой. Екі билетті солар алсын.

– Дұрыс. Қарап тұрғанша ермек болсын, ал өзің санап жібер.

– Сонда әлгі санағандағы тәртіп бойынша ғой, – деп күлді, манағы сол жағында тұрып, бірінші болған жігіт.

– Иә, сол тәртіппен. Яғни, санауды сағат тілінің бағыты бойынша жүргіземіз. Бірақ, бұл жолы сіздің болуыңыз салған жерден-ақ маған жайсыз болар, одан кез келген бір жолдастан бастайық деген тоқтамға келсек деймін.

– Келістік!

– Болсын!

Келісім алған соң қыз өзі қалаған бір жігіттен бастап санай береді. Он сегіз санға тап болғандар кете береді. Ең соңында қыз өз жігітімен екеуі ғана қалып, сатылатын 2 билетке дау-дамайсыз ие болып шықты.

Қыздың есебін жігіт тапса, тіпті жақсы. Қыздар тапса да қызғанбаймыз. Ойнап, есептеп санап көріңдерші, қыз соңғы санамағын алғашқы рет саны бойынша нешінші кісіден бастады?

Шешуі: Қыз санау есебін оныншы жігіттен бастады.

Ойланғаныңды табам

– Сіздерге осы жолғы жасырын сырды тапқандарыңыз үшін бағалы сыйлық беремін. Ол сонша үлкен болмаса да, өте бір керемет те керекті құрал. Сондықтан бәйге алудан құр қалмауға тырысыңыздар, – дейді бастаушы.

– Ол не нәрсе, қандай құрал!

– Оны былай келісейік. Мен қандай құрал екенін айтамын. Бірақ, қазір көрсетпеймін.

– Ойнап айтып тұрған шығар?

– Өтірік еместігіне уағда болсын. Сеніңіздер.

– Жарайды. Ол нендей құрал?

– Ол ма, (аз ойланған болып) айтайын. Ол құралмен екі адам үн жоқ, түн жоқ отырып-ақ бірімен бірі сөйлесе береді. Былайша айтқанда, адамның ойындағысын білуге болады.

Осылай біраз сөйлескеннен кейін ойын бастаушы іске кіріседі.

– Мен қазір өздерің қосып берген бір кісімен осы үйден шығып кетемін. Сендердің іштеріңнен біреу бір заттың атын атап белгілесін. Ол зат бұл жерде болғаны-болмағаны есеп емес, әйтеуір керекті бір мүлік болуы керек. Мен қайтып келем деп сол заттың атын табам.

– Саған бір айтушы болатын шығар?

– Иә, айтушы Жолдасбек. Ол маған айтады. Бірақ, ол маған қандай айламен айтар екен. Сіздер табыңыздар.

Ойын бастаушы қасына қосып берген аңдушымен екеуі сыртқа шығып кетеді. Ол кеткен соң үйдегілер заттың атын айтады да, ойын бастаушыны қайта шақырады. Бастаушы үйге кірмес бұрын қасындағы «аңдушыға» менің көзімді мықтап байла да, үйге апа-

рып, қабырға жаққа теріс қаратып отырғыз. Содан соң затты ең әуелі атаған кісінің бір нәрсесін, мысалы, тарағы, қарындашы, сағаты, орамалы сияқты нәрсесін маған алып бер, – дейді.

Аңдушы солай істейді. Енді әлгі айтылған ойын бастаушының серігі Жолдасбек әр түрлі заттардың атын тізбектеп, шұбыртып атай береді. Ол заттардың шінде белгіленген жұмбақ заттың аты да болуы шарт. Бір мезгілде ойын бастаушы: «тоқта», – дейді. Жолдасбек тоқтайды. Ойын бастаушы қолындағы нәрсені тыңдап, әр жерін қараған болып отырады да, белгіленген жұмбақ затты дәл айтады. Жұрттың көпшілігі таңданады. Кейбіреулер сенбестік істеп, ойынды бірнеше рет қайталайды. Бірақ, Жолдасбектің қалай айтып отырғанын табу оңай болмайды.

Егер таба қалған кісі болса, бастаушы өз қалтасынан алдын ала даярланған, ішінде ақ қағазы бар хат конвертін алып, «керемет сыйлық» осы еді, – деп тапқыр ойыншыға ұсынады. Бұл арада хат конверт – анығында да алыстан сөйлесетін керемет құрал екенін айтып, бастаушы өз сөзін растай түсу керек.

Шешімі:

Ойын бастаушы мен Жолдасбек екеуі алдын ала сөйлесіп, мынадай белгіге келіседі: шұбыртып атап тұрған заттардың арасында осы екеуінің өзіне белгілі бір зат болады. Мысалы: «бал қасық». Үйдегілердің белгілеген затын Жолдасбек әрқашан әлгі «Бал қасық» деген сөзден кейін жетінші орынды айтып отырады. Мұндай зат әдетте 3-4 атау болады да, басқаларға сездірмеу үшін оларды айтқан сайын кезек-кезек қосып айтып отырады. Мұны «Кілт» деп атайды. Бір жолғы ойын тізімінің ішінде бір ғана «кілт» болуға тиісті.

Шот тасын табу

Кәдімгі бухгалтерлік есеп шотын қолыңызға алыңыз да, осының бір қатарының ішінен бір тасын белгілеңіз. Белгіленген тасыңыздан

жаңылмаңыз. Мен өзімше шот қағып отырып, сіздің белгілеген тасыңызды табамын да, дәл мынау деп көрсетіп беремін.

Шешуі:

Алдымен әр қатардан бір-бір тастан қағамын да – осының ішінде белгілегеніңіз бар ма? – деп сұраймын. Сіз «жоқ» деңіз, өйткені жоғарыдан санағанда сіздің белгілегеніңіз бесінші қатардағы алтыншы тас болсын, делік. Сонымен мен әлгі бір-бір тастан бастап, қатарынан әрқайсысы алты тас қағып шығамын. Мен ылғи сізден «бар ма?» деп сұрап отырамын. Ал әр қатардан алты-алтыдан тас қаққанда сіз менің сұрауыма «бар» дейсіз. Сөйтіп, сіздің белгіленген тасыңыз алтыншы қатарда екенін мен біліп қойдым. Енді мен сізден шот тастарды қайта қағып сұрап отырмын. Бірақ әрбір сұрағанымда алтыншы тас бір-ақ қатарда болады. Жағалап сұрай келе бесінші қатардағы алтыншы тасты қаққанда сіз «бар» дейсіз. Мен ойланғанын біліп отырамын да бесінші қатардағы алтыншы тасты дәл көрсетемін. Өйткені, бұдан бөтен алтыншы тас жоқ.

Торғай мен бұтақ

Бір топ торғай ұшып келіп, ағаштың бұтағына қонады. Бұтақ басына бір торғайдан қонып еді, бір торғайға бұтақ жетпей қалды. Сонан соң бір бұтаққа 2 торғайдан қонып еді, бір бұтақ артық қалды. Сонда бұтақ нешеу, торғай нешеу?

Шешуі:

Торғай - 4.

Бұтақ - 3.

Төрт жиырма

Баласы әкесіне:

– Маған жұмбақ үйретші дейді.

Сонда әкесі: – Сенің жасыңды үш есе көбейтсе, менің жасымдай болады. Ал менің жасымнан сенің жасыңды алып тастаса 20 қалады.

Сол 20-ға тағы 20 қосып, сонан шыққанын сенің жасыңа қосса, сен 20 жас үлкен болып шығасың. Енді тапшы: мен нешедемін, өзің нешедесің?

Шешуі:

Баласы – 10-да

Әкесі – 30-да

Мың қойда неше бақайшақ бар?

Мың қой жайылып жүр. Осы мың қойдың аяғында неше бақайшақ бар? Бір қойда 8 бақайшақ болады.

Шешуі:

Мың қойда 8000 бақайшақ бар.

Үш аманат

Ғалымбек кішкентай рәзіңке қайығымен Ертістің бер жағына өтіп шығып еді, қасқырға мініп, шөп арқалап және бір ешкі жетелеп келе жатқан қартқа жолықты.

– Ассалаумағалейкум, ата!

– Уағалейкумәссәлем, балам. Сен қай ұлсың?

– Ата, мен «Балдырғанның» тілшісі Ғалымбекпін гой. Мынау кереметің не, ата?

– Ғалымбек болсаң, тіпті жақсы болды. Осы үшеуін саған аманат етіп тапсырамын, балам. Қасқырды хайуанаттар паркіне тапсыр. Шөпті Қабақ атаңа бер. Ешкіні Манап қартқа апарып бер. Мен асығыспын. Аманат жолы қиын екенін білесің бе, балам?

– Білемін, ата. «Аманат. Аманатқа қылма қиянат!» деген, орындаймын, ата. Қария бұл үш заттың бірін-біріне сенуге болмастығын ескертіп, қош айтты да жөніне кетті.

Ғалымбектің қайығына өзімен бірге әлгі үш аманаттың біреуі ғана сияды. Қасқырға ешкіні жегізбей, ешкіге шөпті жалматпай

Ертістің арғы жағасына әлгі қайығымен барлығын аман-есен өткізді
Ғалымбек.

Бұл аманатты сендер қалай өткізер едіңіздер, балалар?

Шешуі:

Әуелі ешкіні ар жаққа апарып тастады да, қайта келіп қасқырды алып өтті. Бұл жолы қасқырды алдырып, ешкіні өзімен бірге бер жаққа өткізді де, ешкіні жеке қалдырып, шөпті алып кетті. Қасқырдың шөп жемейтіні белгілі. Сондықтан шөп пен қасқырды аржақта қалдырып, өзі қайта өтті де, ешкіні алып шықты.

Сан ішінде кім ұтты?

- Біреу дедік,
- Екеу дедік,
- Үшеу дедік,
- Төртеу дедік,
- Бесеу дедік,
- Алтау дедік,
- Жетеу дедік,
- Сан ішінде кім ұтты?
- Біреуден бастап... ұтты.
- Оны қайда тастадың?
- Оңға қарай бас қадам!
- Неше рет «еу» дедік?
- ... рет «еу» дедік.
- Неше рет «ау» дедік?
- ... рет «ау» дедік.
- Алтыны «ау» дедік,
- «Ау» десіп түгел жөнелдік.

Жауабы.

- Біреуден бастап жетеу ұтты.

- Онды қайда тастадың,
- Оңға қарай бас қадам.
- Неше рет «еу» дедік?
- Алты рет «еу» дедік.
- Неше рет «ау» дедік?
- Бір рет «ау» дедік.

Қарағайдай мүйіз бар

Қарағайдай мүйіз бар,
Тауып оны санаңдар:
Сегіз сиыр, бес бұзау,
Екі қошқар, екі ешкі.
Сен, тұр, қойыңа бар,
Сен, тұр, сиырыңа бар!

Жауабы: 28.

Мұнда мүйізді малдар қаралды. Егер кейбіреуі тоқал болса, онда жауапты негіздеу керек.

Ойлаған санды табу

Бір сан ойла. Одан бірді шегер. Нәтижеңді екі еселе. Одан бастапқы ойлаған санды алып таста да, нәтижеңді айт.

Ойлаған санды табамын.

Жауабы: Сыр астарын қадамдап жазайық.

1. x – ойлаған сан.
2. $x - 1$
3. $2 \cdot (x - 1)$
4. $2 \cdot (x - 1) - x = 2x - 2 - x = x - 2$
5. Нәтиже айтылады.
6. Нәтижеге 2 қосса, ойлаған сан табылады, себебі
 $(x - 2) + 2 = x$

1. 10 саны ойланылсын.
2. Одан бірді шегерсек: $10-1=9$
3. Бұл нәтижені екі еселесек, $9 \cdot 2=18$
4. Мұнан бастапқы ойлаған 10 санын алып тастасақ:

$$18-10 = 8$$

5. Табылған нәтиже – 8 Найранбазға айтылады.
6. Найранбаз бұған екіні қосып, ойлаған саны 10-ды табады.

Сонымен, осы әрекеттерде нәтижеге екі санын қосып отырса ойлаған сан әрқашанда табылады.

Бүк пе, шік пе?

– Мен қазір бір уыс асықты жерге шашып тастаймын, – деді Кейқуат.

Асықтардың біреуін, не бірнешеуін аударып, араластыруларыңа болады. Одан әрі біреуін алақандарыңмен жауып тұрасың. Сонда мен бүк жағымен бе, әлде шік жағымен бе жатқанын айтып беремін.

Жүгіріп келген Үлен:

– Аға, шартың қандай? – деді.

– Иә, шартым бар. Ол мынау:

Асықты аударған сайын маған «Болдым!» деп белгі бересің. Келістік пе?

– Келістік.

– Онда ойнайық.

Жауабы: Сиқырлық сыры

Сиқыршы асықты шашқан кезде қанша асық бүк жағымен, қанша асық шік жағымен жатқанын санап алу керек. Үленнің әрбір «Болдым!» деген сөзінен кейін, бүк санына бірді қосып отыру керек. Егер осы соңғы сан жұп сан болса, асықтарды аударыстырғаннан кейін де жұп санды бүк саны шығады. Егер де ол тақ сан болса, онда жердегі бүктердің саны тақ болуы керек. Сиқыршы осыны ескере отырып, жердегі жатқан асықтарды бір қарап-ақ қол астындағы

асықтың калай жатқандығын оңай таба алады. Айталық, аударыстырып болғаннан кейінгі ашық жатқан асықтардың бесеуі бүк болсын. Ал Үлен жасырғаннан кейін оның төртеуі қалады. Сиқыршы ашық жатқан асықтар арасынан бүктің төртеуі екендігін көреді де, қол астындағы асық бүк жағымен жатыр дейді, өйткені оның ойша санаған қосындысы тақ сан болған еді.

Терең құдықтың суы тәтті

Тойлы-думанды, сый-сияпатты жерлерде Найранбаз жүреді. Оның айтар әңгімесінің бәрі сиқырлы.

Бірде ағаш басына шықса, бірде жерге түседі, ғарышқа қол созып, зынданнан суырып алар да сол.

Бүгінгі оның жібі – тым сиқырлы.

Ол қолына кәдімгі бұзау байлайтын бір құлаш жіпті алды да:

– Кімде-кім екі ұшынан бір рет ұстап тарту арқылы жіп ортасына түйін түсірсе, оған беретін сый-сияпатым үлкен.

Ол нақыштап:

– Терең құдықтың суы тәтті. Кімде-кім мидай қайнаған далада мидан шығар су ішкісі келеді? – деп айылын алдына қойды.

Жауабы: Сиқыршы сыры. Қолды айқастыра ұстап, жіптің екі ұшынан тартса болғаны. Егер түйілмесе, қолды есіп кайталап көр. Бұл есеп математиканың топология тарауына жатады. Мысалы, резеңке допты жерге ұрсақ, ол майысып барып, орнына қайтып келеді. Заттың осындай қасиеттері топологияда зерттеледі.

Бес жұлдыз

Қамауға алынған мүсәпірге сұлтан бір есеп берді.

– Егер шешсең, босатам да, шеше алмасаң, басыңды алам, – деп үкім шығарды.

Сұлтан талабы:

– Мына бес таяқшаны көзіңше жартылай сындырам да, суреттегідей қоямын. Қолмен қозғамай, осыдан бес жұлдыз жасасаң, бас бостандығыңды аласың, – деді Найранбаз бұрынғыдан да қиқарлығын асыра түсіп. Найранбаз жұртты қызықтыра түсіп:

– Әрі үңіліп, бері үңіліп, көз жасы көл болған мүсәпір ақыры жұлдыз есебін шешіп, бас бостандығын алды. Бес жұлдыз есебін кім шығарады? – деді Найранбаз.

Жауабы. Мүсәпірдің көз жасы үңіле қарап отырғанда тапсырманың ортасына тамып кетті. Сонда сындырған шырпылар қозғалып, ұштары жылжып, бір-біріне тірелгенін көрді. Сөйтіп, ол ой-жүйесіне салып, пішін ортасына 3-4 тамшы су тамызса болады деген жауап айтты.

Қозғалыс – математиканың негізгі ұғымдарының бірі.

Тазша дұзағы

Қойын беткейге қайырып, өзі дөң басынан бақылайтын Тазша ермегі – қолындағы қамыс сыбызғысы мен беліндегі жіңішке арқаны. Шағыл құмға неше түрлі өрнектер сызып, қайта өшіріп, өзі мәз-мейрам. Беліндегі жібін шешіп алып, ұштарын жалғап, шаршылап орналастырды да, ортасына маңында жатқан қу дүзген томарының қиқымын қойды. Ол шаршы бұрышын суреттегідей қиқымнан асырып салды.

– Егер осы әрекетті төрт бұрышпен де орындасам, онда қиқымды неше дұзақ қоршап тұрар еді? – деп өзінен-өзі күбірледі.

Шынында, Тазша дұзағы нешеу? Ерінбеген етікші болады.

Жауабы: 3 тұйық дұзақ.

Есепті былай түрлендірейік.

Тұйық жіпті үшкілдеп қойсақ, онда бастапқы дұзақты сағат жебесінің бағытымен бір бұрап ал да, қиқымды суреттегідей асыра сал. Сонда қиқымды неше тұйық дұзақ қоршап тұрар еді? Мұнда да ештеңе пайдаланбай ауызша жауап бер.

Мәссаған, басқа түсті жылқы ғой!

Күн шудасындай жалы мен ойнақшыған көзі тік шаншылған құйрығына жарасым тауып, ақселеулі кең далада қарагер тұлпар жер апшысын қуырып келеді.

– Қара жер адамды жалмайтыны рас болса, қара жерден қашып, адам аспанға неге ұшып кетпейді? – деді Кереғар кері сөйлеп.

– Кетпеннің басын бассаң, сабы маңдайыңа тиеді, – деді Қожанасыр. Одан әрі ол: адам туады, өледі, ұзын-қысқа, суық-жылы бәрі, бәрі бір-біріне кереғар, қайшылық.

– Қаракерді неге ақ тұлпарға айналдыруға болмайды? – деп өзіне сұрақ қойды да, оны қайшымен алып тұрап-тұрап, көпшілікке:

– Кім Қаракерден ең сұлу тұлпар шығаруға болады? – деді. Бұл мүмкін бе?

Атым мінген Қаракер,
Шабуыл салсам, шығар тер.

Жауабы: Ол үшін Қаракерді қайта жинап, аударса болды. Ескеретін нәрсе қағаздың бір жақ беті қара, екінші беті ақ болғаны жөн.

Жеңсіз бешпет

– Түү! – деді Найранбаз, әдейі жұртты өзіне қаратпақ болып. Қадалып назарын салғандарды тағы арбап:

– Бу... – деді.

Ол белуардан жалаңаштанып шешініп алды.

– Буу мен Түү-дің түбірі бір. Ол жаман деген сөз, – деді қолына жеңсіз бешпетін алып.

Шыдамсызданған Түлен:

– Біз де сіз сияқты киінейік пе?

– Әрине.

– Қазір мен жеңсізді кием, оның үстіне шекпен киемін, – деді де қоржынын ашып жіберіп, су жаңа шекпенді ыссы күні үстіне киіп алды.

– Біз шекпенді қайдан аламыз?

– Түйе жүнінен тоқытып алыңдар.

Балалар ду күлді.

Найранбаз:

– Күпіні шешпей, кімде-кім бешпетін шеше алса, ол маған еріп жүреді, – деді.

Кім Найранбаз болғысы келеді?

Қожанасыр осы жерде бір сұрақтың жауабын сұрайды. Қыста күпі кисек, неге тоңбаймыз?

Жауабы: *Найранбаз сыры.* Шекпен белбеуін шешіп, арқа жағын басыңнан асыра қайырып, теріс жағын алдыға түсіретін бол. Бірақ екі қолыңды жеңнен шығарма. Дәл осы сияқты бешпеттің қарсы ілгегін ағытып, жауырын жағын басыңнан асырып, теріс жағымен қайырып алдыға түсір. Шекпенді қалыпты жағдайға – орнына түсіріп, бешпеттің оң қолтық оймасынан қолыңды шығаруға талаптан. Ол үшін екінші қолыңмен көмектесіп, бірінші жеңнің аузынан осы қолыңды босат. Дәл осы сияқты екінші жеңнен де босатуға болады. Енді бешпетті түгелдей жеңнен шығарып алу ғана қалды. Бұл – топологиялық есеп.

Әп, бәрежелді, жарайды!

Әрі-бері ыссы күнде ағаш бұтағын кесе-кесе шөлдеген Қожекең кебірсіген тамағын бір жұтынып, қыл кеңірдегін бүлк еткізді де,

қоржынынан су жаңа шәй кесені суырып, арықтағы судан бір көсіп алды.

– Қожеке, Қожеке! Ішпеңіз, арам су.

– Асығыңыз бар ма, Алдеке?

Алдар жыртық бешпетінің көп қалтасынан шарлап жүріп тапқан құнан қойдың сақасын Қожекеңе ұсынды.

– Әп, бәрекелді. Жарайды.

Жаңа ғана көзбе-көз құлаған ағаш бұтағынан қиып алған төрт елідей тақтайшаның үстіне сақаны, сақа үстіне су толы кесені тәптіштеп қойды да:

– Суды төкпей, кесені ұстамай, сақаны алу керек, – деді.

Жолыңа нұр жаусын, Қожеке!

Жауабы. Сақаны арамен не басқа бір затпен қағып түсірсе болады. Мұның себебі не, ойлан!

Ескісіз жаңа болмайды

Екі сегіз – он алты. Және сегіз және алты. Жандап жүрген бір алты. Барлығы қанша?

Жауабы: Бұл есептің ауызша айтқанда жауабы түрліше болады, себебі екпінді түрліше түсіруге болады.

Жазбаша келтірілген есеп соның бір жағдайы ғана, яғни:

1) $2 \cdot 8 + 8 + 6 + 6 = 36$.

Бұдан басқа есептің бірінші буынында мынандай жағдай болуы мүмкін:

2) Екі, сегіз, он, алты, яғни $2 + 8 + 10 + 6 = 26$

демек:

$26 + 8 + 6 + 6 = 46$;

3) Екі, сегіз, он алты, яғни $2 + 8 + 16 = 26$, $26 + 8 + 6 + 6 = 46$

демек:

4) Екі сегіз, он, алты, яғни $2 \cdot 8 + 10 + 6 = 32$

демек:

$32 + 8 + 6 + 6 = 52$;

5) Екі сегіз, он алты, яғни $2 \cdot 8 + 16 = 32$.

демек:

$32 + 8 + 6 + 6 = 52$;

6) Екі, сегіз он, алты, яғни $2 + 80 + 6 = 88$,

демек:

$88 + 8 + 6 + 6 = 108$.

Бұл қарастырғанымыз – есептің бірінші буыны өзгеріп, екінші және үшінші буыны өзгермегендегі жағдайлар. Есептің бірінші және үшінші буыны өзгеретін болса не болады?

Үшінші буында екі жағдай болады:

7) бір алты, демек 6, мұны талдап кеттік.

8) бір және алты, демек, 7.

Сегізінші жағдайды бірінші буыннан шыққан алты жағдаймен әрекеттестіреміз. Сөйтіп мына жауаптарды аламыз:

1) $2 - 8 + 8 + 6 + 7 = 37$,

2) $26 + 8 + 6 + 7 = 47$,

3) $32 + 8 + 6 + 7 = 53$,

4) $88 + 8 + 6 + 7 = 109$.

Сонымен, есептің бірінші және үшінші буындарының өзгерісіне сай мына жауаптарды аламыз:

36, 46, 52, 108, 37, 47, 53, 109.

Үнді шәйі

Сәске кез болатын. Анам кесеге шәйді толтырып құя салды. Кенже інім аңдамай, қолындағы қантын сол кесеге түсіріп алды. Алайда қант құп-құрғақ күйінде қалды. Неліктен деп ойлайсың?

Жауабы. Қант құрғақ шәй үстіне түсті.

Жеңіл сақина

Бәйбіше егіз қызы мен өгей қызына күміс теңгеден сақина соқтырғысы келді. Ол теңгені ұстаға ұстатып:

– Түрі бірдей, бірақ біреуі жеңілдеу, небәрі үш сақина соқ, – деді.

Ұста сақиналарды бәйбіше айтқандай етіп жасады. Мұны білмеген өгей қыз байқамай, сақиналарды араластырып алды. Оны шешесіне келген соң айтты.

Басқан ізін аңдып жүретін шеше өгей қызына кейіген жоқ, себебі таза күмістен жасалғаны қайсысы екенін бірден анықтады. Сақиналар араласып кетсе, өзің қалай анықтар едің?

Жауабы. Таразының екі басына екі сақинаны саламыз. Егер олар теңессе, жеңілі үшіншісі де, теңеспесе, табағы көтерілген жағындағы сақина – жеңілі.

Архимед заңын пайдаланып та жеңіл сақинаны табуға болады. Қалайша?

Бұл есептің халық арасында мына түрлері тараған:

1) 7 теңгенің біреуі жеңіл. Табақты таразыға екі өлшеу арқылы жеңілін қалай анықтауға болады?

2) 8 теңгенің біреуі жеңіл. Өлшеу арқылы жеңілін қалай табуға болады?

3) 10 теңгенің біреуі жеңіл. Үш өлшеу арқылы жеңілін қалай табуға болады?

Салт аттылар

Айдала. Көзге түртсе көрінбейтін айсыз түн. Суыт жүрістілер аяң жүріспен келеді. Екі ауыл арасы ет пісірімдік жер. Жаппадан жылт еткен сәуле сөніп-өшті. Үй иесі бұрын көре ме, әлде салт аттылар бұрын көре ме?

Жауабы. Ешқайсысы көрмейді, себебі «сөніп-өшті» деген сөзге мән берсек, сәуле сөнгеннен кейін жанған жоқ, өшіп қалды.

Екі қарға

Екі қарғаның біреуі оңтүстікке, екіншісі солтүстікке қарап отыр. Олар біріне-бірі:

– Достым, мен сені көріп отырмын, – дейді.

Олар бірін-бірі қалай көреді?

Жауабы. Қарғалар бір-біріне бетпе-бет отырғандықтан, олар бірін-бірі көрді.

Соқыр шам

Ертеректе кедей-жатақтар жертөледе тұратын. Ол кезде төбеден терезе қалдырылып, әйнек орнына мал қарыны керілетін-ді. Босаңдау есілген жіп мал майына батырылып, кешкісін, тұтанған соң, ала көлеңкеленіп көзін ашады. Соқыр шам түтіні будақтап үйді ыстайды. Білтеленген қарақұрым күйе қит етсе, шаммен бірге шалқып, төбеден желбіреді. Әке мен шеше:

– Жатыңдар! – деп ертеңгі тіршілік харакетін ойласа, балалары бірін-бірі түртіп, есепке ой жүгіртеді.

Сондағы есебі:

– Үш жалпылдақ шам жанып тұрды. Екеуін сөндірсе, нешеуі қалады?

Жауабы. Мұнда екі жауап болуы мүмкін.

а) Жанып, жарық беріп тұрғаны – біреу;

ә) Шам жанып кететін болса, жанбай сақталып қалғаны – екеу.

Түйеқұс салмағы

– Түйеқұс екі аяғымен тұрғанда бір пұт тартса, бір аяғымен тұрғанда қанша тартады? – деп атасы немересіне қарады.

Жауабы. Бір пұт, себебі түйеқұстың салмағы өзгермейді.

Жылқы атасы – Қамбар ата

Бірде біздің ауылда ат шабыс болып, тайлы-таяғымызбен дөң басына барғанымыз әлі есімде.

– Аттың көркі жал емес пе,
Адам көркі мал емес пе? – дей келіп, әкем маған:

– Анау үш пар атты көрдің бе? – деді.

Мен көрдім дегендей ишарат білдіріп, мұрынды жеңмен сүртіп, бір тартып, басымды изедім. Әкем одан әрі:

– Үш пар ат сегіз шақырымға шапса, бір ат неше шақырымға шабады? – деді.

Мен ол кезде не дегенім есімде жоқ, ал сендер бұған не дер едіңдер?

Жауабы. Ол да сегіз шақырым жер шабады.

Ай жарығы әлемге

Сәкен жасынан елгезек боп өсті. Ол әрқашан үлкендер мен кішілерге қамқорлық жасап, қол ұшын беретін.

– Апа! Мына бөренені нешеге бөлеміз? – деді ол.

Сонда апа:

– Жақсы келді дегенше,

Жарық келді десейші.

Жақсылықтың уытын,

Алып келді десейші, – деді де:

Бөрене алты құлаш.

Бір құлаштан кесіңдер, – деді.

Бөрене нешеге бөлінді?

Жауабы. Бөрене беске бөлінеді.

Нар түйеден жүк ауыспас

Кіре шығып елдің сауда жасайтын кезі болатын. Нарға ашамай салып, айыр түйені жазылап, көшіп-қонып жүргенде жолды қысқарту үшін жүргіншілер түнге қарай әңгіме-дүкен құратын. Кейде ат шалдырып, түйелерін дем алдыру үшін, жадысын алып, суытып, оларды тұсап дем алып та алатын. Осындайда ауыл балалары жолаушыларға жақын келіп, жүргіншілердің қызық әңгімелері мен ауызекі есептерін тыңдайтын. Сонда есімде бір қалғаны:

– Әр түйе төрт қанар жүк көтерсе, жиырма екі қанар жүкті Шалқардан Жармолаға дейін жеткізу үшін, Ыбырай оқушысы Медресінге неше түйе керек болар еді? – дейді баласы Емберген Тереков.

Мына бір жұмбақты да шешіп көрші:

Аттаған ізі – атандай, басқан ізі – бармақтай.

Жауабы. 6 түйе. *Жұмбақ шешуі:* шалдың қолына ұстаған таяғы.

Шыпта

Шыптадағы оралған ши мен оралмаған ши алма-кезек орналасқан. Шыптада оралған 30 ши болса, оралмағаны қанша?

Жауабы. 29, 30, 31.

Неше емшек, неше өркеш?

– Балалар, бір түйеде неше өркеш, бір биеде неше емшек?

– Бір түйеде – екі өркеш, нар түйеде – бір өркеш.

– Екі түйе, үш бие.

Бәрің маған қараңдар,

Емшектерін санаңдар.

Жауабы. Екі түйе нар болса, 8 емшек, үш биеде 6 емшек, небәрі 14 емшек.

Судыр балықшы

Балықшыдан «неше балық ұстадың» дегенде:

– Жиырманьң жартысын, бассыз екеуін, құйрыксыз үшеуін, – деді.

Балықшы неше балық ұстады?

Жауабы. 10 балық.

Көнекөз қарт пен немересі

Құмсағыз теріп мәз болып жүрген немересін қол бұлғап шақырып алған қарт:

– Тарғақтың тарғыл екі жұмыртқасын көрдің бе? – деді.

– Қане? – деп қуанып кетті ол.

– Міне, – деп құм үстінде жатқан тауықтың жұмыртқасынан ірілеу, жып-жылы жұмыртқаны нұсқады. Немересінің тапқырлығын байқағысы келген қарт:

– Нешеу? – деп сұрады.

Ол сәл ойланып:

– Біреу, – деді.

– Неліктен екі жұмыртқа біреу болды?

– Жоқ, үшеу.

Жауабы:

– Құс жұмыртқасының біреуін садақаға тастайды, сондықтан жұмыртқа екеу болғанымен, бір-ақ балапан шығады, – деп жауап берген болатын.

Сөзді тауып айтқан немересінің ойын ұштағысы келген атасы:

– Тағы нешеу? – деді.

Немересі:

– Үшеу, – деп жауап берді. Неліктен ол осылай деді? Себебі жұмыртқа қабынан, ақ және сары уызынан тұрады. Есеп халық ауызында былай айтылады:

1) Көпірден екі адам өтуге болады. Басқаша жағдайда көпір көтере алмай сынып кетеді. Алайда одан үш адам бір мезгілде өтіп кетті. Қалайша?

2) Бір үйде екі қыз, екі шеше тұрады. Барлығы неше жан? Қалай болғаны?

3) Екі бала, екі әке аңға шықты. Олар үш қоян атып алды. Бірақ олар бір-бірден алып қайтты. Неліктен?

4) Қария немересіне ескілікті бір әңгімені айтады.

– Әкесі, – дейді ол, – жеті жасар Лұқпанды базарға жұмсапты. Оған бір тиын беріп, үш нәрсе сатып әкел депті. Лұқпан базарға барып бір қауын сатып әкеліпті.

– Балам-ау, әкелгенің бір ғана қауын ғой, – депті әке.

– Бұл бір ғана нәрсе емес, үш нәрсе, – депті сонда бала.

– Қалайша үшеу? – деп сұрапты әке таңданып.

Жыл қайыру

– Нешедесің? – деді ақсақалға жігіт ағасы.

– 4 жылқы, тоқтымын, – деді Тәттімбет күйші.

Тәттімбет нешеде?

Жауабы. Тәттімбет күйші төрт жылқы деу арқылы өзіне төрт мүшел толғандығын айтты және тоқты деу арқылы 2 жас қос деді, яғни $4 \times 2 = 8$ және $49 + 2 = 51$ -ге қарап тұр.

Шынжыр

Шынжырдың алты буыны бар. Иесі оны күніне бір-бір буын қосып басқаға беретін болып шешім қабылдады. Шынжырдың қай буынынан кессе, осылай істей алады?

Жауабы. Үшінші буыннан кессе, жетеді. Шынжыр туралы мына есептерді Жұбанияз ұста ұсынады:

Әрқайсысы екі буыннан тұратын шынжырдың бес бөлігі бар. Олар өте жуан темірден соғылған. Әрбір буынды кесу үшін 1 сағат уақыт кетсе, оны қайтадан пісіріп біріктіру үшін де 1 сағат уақыт кетеді. Барлық буынды біріктіріп, бір ұзын шынжыр жасау үшін қалай 8 сағаттан аз уақыт жұмсауға болады?

Ауп!

Әкесі:

– Балам, қыс көзі қыраулы. Қыс әлі алда. Шөпті сығымдап малға бермесек, құшақтай салуға жарамайды. Ол сәл ойланып:

– Үш түйе шөп қалды. Он төрт сиыр бір ай жесе, 7 ешкі екі ай, алты қой үш ай жейді. Осы шөп бүкіл малға қанша уақытқа жетеді? – деді.

Әкесінің сұрағына баласы шапшаң жауап қайтарды, өйткені бұл үйреншікті іс еді.

Қой асығы демегін, қолыңа жақса, сақа қыл. Ауп!

Жауабы. 14 күн жетеді, себебі 12 айда 4 қоңыр сиыр 36 түйе шөп жейді. 7 ешкі үш түйе шөпті 2 ай жегендіктен, жылына 18 түйе шөп жейді. 6 қой 36 түйе шөпті 3 ай жеп тауысатындықтан, олар шөпті жылына $36:3=12$ түйе шөп жейді. Бүкіл мал 12 айда $36+18+12 = 76$ түйе шөп жейді. Демек, үш түйе шөп (3:76)-123 12 айда немесе бір айда 30 күн бар десек, үш түйе шөп барлық малға 14 күнге жетеді.

Қалауын тапса қар жанады

Қасқарау батыр сарбаздарына:

– Кімнің қатыны бір қанар бидайды екі қанар жарма жасай алса, сол ту ұстай алады? – деді. Көкқапталдай су тартқан қызыл бөрік бедерлі Мұрап ту ұстапты. Кім ту ұстайды?

Жауабы. Тартылған бидай жармасын бір қанарға толтырып, екінші қанарды оның сыртынан кигізеді.

Ісек қойдың басы үлкен

112 қой сатып алдым. Барлығына 49 сом және 20 алтын төледім. Әрбір ісек қойға 15 алтын және 4 төрткіл, ал әрбір тұсаққа 10 алтыннан төледім. Мен неше бас ісек, неше бас тұсақ сатып алдым?

Жауабы. 100 ісек және 12 тұсақ.

Шешуі.

1 алтында 3 тиын, ал 1 тиында 4 төрткүл бар. Демек, ісек $15 \cdot 3 + 1 = 46$ тиын тұрады. Тұсақ 10 алтын, яғни 30 тиын тұрғандықтан, ісек тұсаққа қарағанда 16 тиынға қымбат. Егер бірегей тұсақтар сатып алатын болсақ, онда оларға 3 360 тиын төлер едік. Барлық қойға 49 сом 20 алтын, яғни 4960 теңге төленгендіктен, артық қалған $4960 - 3960 = 1600$ тиынды ісекті сатып алуға жұмсаймыз.

Ісек саны $1600 : 16 = 100$,

Тұсақ саны $112 - 100 = 12$ болады.

Ата жасы

– Ата, нешедесіз?

– 3 жылдан соң бұдан 3 жыл бұрынғы жасым 2 есе артық болады. Ата нешеде?

Жауабы. Тоқсанда.

Қоянды жәрмеңкесіне баратын жол

– Қарқаралыға қазақтың үш жүзінен бірнеше жол келеді. Әр жолдың бел жазып, табан суытар үш жері бар. Екі жол бір ғана белде

қилысатын болса, Қарқаралыға) неше жол ат басын тірейді? – дейді бипаз биші Құлсейітов.

Жауабы. Бес

Ойыл қайда, Жем қайда, Сағыз қайда?

Су ағатын 6 өзектің кейбіреуін 7 жылғаға бөліп, жылғаның кейбіреуін 7 тарамға бөлсек, әрі мұны осылай соза берсек, 67 атыз пайда болады. Мұның дұрыс-бұрыстығын қалай анықтаймыз? – дейді тарышы Шығанақ.

Жауабы. Баста 6 өзек болатын. Өзекті тарамдаған сайын, бір өзек орнына 7 жылға аламыз. Сөйтіп өзекті 6-ға арттырып отырмыз. 2 өзекті 12-ге, 3 өзекті 18-ге, т. т. тарамдаймыз. Олай болса, қаншаға тарамдасақ та, ол 6-ға бөлінуі тиіс. 67 саны 6-ға бөлінбейді. Демек, қате кеткен. Мына есепті шешіп көрші. 5 парақ қағаз бар. Оның әрбіреуін 5-ке турадық. Дәл осылай бөле берсек, 1980 жапырақ алуға бола ма?

Көш көлікті болсын

Көш басы:

– Қоспағы мен маясы 20 болса, ашамайлы қара нары – 96. Қара нар дегені болмаса, оларды ажыратуға болады. Ол – ата салты. Аттап өтпейік. Қоспақ санын мая санына көбейтсек, қара нармен бірдей болады.

Кейқуат шудадай созылып, құяңы жазылғандай түйелер санын тез есептеді. Ол қалай есептеді?

Жауабы. 12 қоспақ, 8 мая немесе 8 қоспақ, 12 мая. Есепті әртүрлі әдіспен шешуге болады. Мысалы, қоспақ санын x , мая санын y десек, есеп шарты бойынша: $x+y = 20$ және $x-y = 96$.

Демек, қосындысы 20 беретін, көбейтіндісі 96 беретін сандарды табу керек. Ондай сандар 12 және 8.

Олай болса, 12 қоспақ, 8 мая немесе 8 мая, 12 қоспақ екені шығады.

Қозы-лақты көгендеу

9 лақты үш-үштен 9 қатарға кім көгендей алады?

Жауабы. Жарыстыра үш желі тартып, әрқайсысына үштен қозы-лақ көгендесек болады. Енді оларды 9 қатар шығатындай етіп матаймыз.

Ер Төстік

Ерназардың 9 ұлы болыпты. Тоғыз ұлына бір үйдің тоғыз қызын әперіпті. Әр келінінен 9 немере, әр немереден 9 шөбере, әр шөбереден 9 немене көріпті. Ерназар тұқымы қанша?

Жауабы. 7380.

Шешуі жолдары:

Мұнда геометриялық прогрессияның қосындысын табу сұралды, яғни

$$9+9^2+9^3+9^4.$$

Бұл есеп мына түрде де кездеседі.

7 адамның 7-ден тазысы болыпты. Әрбір тазысы 7-ден түлкі ұстайды. Әрбір түлкі 7-ден тышқан жейді, тышқан 7-ден масақ жейді, әрбір масақта 7-ден дән бар. Бәрі қанша?

Ғалымның хаты қалар

Әл-Құсшы да көкке көз тігіп, көңілдегісін ақ қағазға қауырсын қаламмен түсірген ұлы аталарымыздың бірі.

Бірде оған шәкірт келіп:

– Ғұлама! Есепші де ел көркі. Ақылды – жылдығын, ақылсыз күндігін ойлайды.

Ертеңгісін жаңбыр жауса, онда кешкісін ашық, ал кешкісін жаңбыр жауса, онда ертеңгісін ашық болатынын біраз уақыттан бері байқадым. Небәрі 9 жаңбырлы күнде 6 рет ашық кешті және 7 рет ашық ертеңгілікті есепке алдым. Ол туралы не айтасың? – деді.

Ғұлама:

– Уақыттың осы мезгілі неше күнді қамтиды дейсің ғой?

Жауабы. 11 күнді қамтиды.

Мұра бөлісу

Әл-Жауһари әкесінен мынадай есеп естіпті:

19 түйені үш ұлына әкесі мұраға қалдырыпты. Әке өсиеті бойынша үлкені – оның жартысын, ортаншысы – ширегін, ал кенжесі барлық түйенің бестен бірін алуы тиіс. Әкесі дүние салған соң ұлдары мұны бөлісе алмай әуре-сарсаңға түсті. Ақыл сұрап көпті көрген қартқа барды. Сәл ойланған соң, ол ағайындыларға көмектесті. Түйені қалай бөлуге болады?

Жауабы. Үлкеніне – 10, ортаншысына – 5, ал кенжесіне 4 түйе берді.

Шешу жолы:

Әл-Жауһари есепті былай шығарды. Барлық түйе айтқандай бөлінбейтіндігін түсінген ол, өзінің бір түйесін қосты да, барлығын 20 жасады. Сөйтті де, 20-ның жартысын – 10 түйені үлкеніне, 20-ның ширегі 5 түйені ортаншысына, 20-ның 5-тен бірі – 4 түйені кенжесіне берді. Қалған бір түйені өзі қайтарып алды.

Әрине, математикалық дәлдігі жағынан қате, өйткені:

$$10+5+4=19$$

$$19 \neq 20.$$

Еншілес жігіттер ешкілері

Ағайынды үш жігіттің он-оннан 30 ешкісі бар. Кенжесінің 10 ешкісі 10 лақ, ортаншысының 10 ешкісі егізден 20 лақ, ал үлкенінің 10 ешкісі үш еннен 30 лақ туады. Үш жігіт ешкілер мен лақтарды тең етіп бөліп алуды ұйғарды. Лақтарды енесінен айыруға болмайтын болса, қалай бөлеміз?

Жауабы. Кішісі – жалқы лақты 2 ешкі, егіз лақты 6 ешкі, үшенді 2 ешкі, ортаншысы мен үлкені – жалқы лақты 4 ешкі, қос лақты қос ешкі, үш лақты 4 ешкіден алды.

Енді «Ешкілі жігіт» есебін шығарып көрші.

Ертеде бір жарлы жігіт жылдар бойы байға жалданып жүріп, ірілі-уақты біраз ешкі жинап алыпты. Бұлардың үлкен ешкілерінен тушасы 2 есе, ал шыбыштары 3 есе көп болыпты. Жігіт қыс бойы осы ешкілерін көзінің қарашығындай бағып шығады. Көктемде шыбыштары – жалқы, тушалары – егізден, ал сақа ешкілері үшеннен лақтайды. Сөйтіп, жігіттің ешкісінің ұзын саны 64-ке жетеді. Баста қанша шыбыш, қанша туша, қанша сақа ешкісі болды?

Бәрін бірге ойлап қой

Түйе, бота маң басқан,
Төрт аяғын тең басқан.
Шұнақ құлақ бес ешкі,
Қос-қос лақты қос ешкі,
Төрт қозылы екі қой,
Бәрін бірге ойлап қой.

Жауабы. 19 бас мал.

Енші беру

Бірінші әке баласына 150 қой, екінші әке баласына 100 қой бөліп берді. Сонда екі баланың өз әкелерінен алған барлық қойларының саны – 150. Қалай-қалай өзі, басым қатып кетті ғой.

Жауабы. Енші беру ата, бала және немере арасында өткен. Әке баласына 150 қой, ал баласы өз баласына алған қойының 100-ін бергендіктен, өзінде 50 қой қалды. Бала мен немере қойларын қоссақ, 150 болды.

Қораға қамалған қой

99 қой 15 қораға қамалды. Неліктен ең болмағанда қораның біреуінде қойдың саны тақ болады?

Жауабы. Егер әрбір қорада жұптан қой қамалса, онда олардың қосындысы жұп сан болады. Ал 99 – тақ сан. Демек, ең болмағанда қораның біреуіне тақ санды қой қамасақ қана, тақ сан – 99 шығады.

Балық есебі

Балықтың ұзындығы 30 қарыс. Басының тұрқы құйрығының ұзындығына тең. Егер басы екі есе ұзарса, онда басы мен құйрығының ұзындығының қосындысы қара кесек етінің ұзындығына тең болар еді. Балық басының, құйрығының және қара етінің ұзындығын табу керек.

Жауабы. 6 қарыс.

Шешу жолы:

Балық басының ұзындығын құйрығына тең деп, екеуінің қосындысын $2x$ десек, есептің бірінші шарты бойынша, балықтың қара кесек еті $30-2x$ болады.

Есептің кейінгі шарты бойынша $2x+x$. Демек, $30-2x=2x+x$. Бұдан $x=6$ (қарыс).

Ескерту: Қарыс – бас бармақ пен шынашақтың керіп ұстаған арасы.

Қосақташы абайлап

Сары бала ұрыншақ,
Қозы, қой мен құлыншақ.
Ажыратып түлікті,
Ата-бабаң біліпті.
Бота, інген, торпақтар,
Үлек, мая, қоспақ, нар.
Бұзау, сиыр, тай, тайлақ,
Қосақташы абайлап.

Жауабы әртүрлі болуы мүмкін.

- Малды ірілі-уақтығы бойынша топтайық: 1) лақ – ешкі,
2) лақ – қозы, қозы – қой, құлыншақ – тай, құлыншақ – бие бота – інген – үлек – мая, бота – інген, қоспақ – тайлақ, бұзау – сиыр.
3) лақ – қозы, құлыншақ, бұзау, тай, тайлақ – ұсақ малдар, інген – үлек, мая – қоспақ – нар – сиыр – ірі мал.

Торғай нешеу?

Талдан ұшты топ торғай,
Емес бірақ көп торғай.
Алдында оның бастаушы,
Артында төртеу қостаушы.
Және тағы қарасақ,
Қайта оны санасақ,
Соңында біреу қап келеді,
Алдында төртеу, топ келеді.
Үшеуі қатар жарысқан,

Тізіліп үшеу қалыспан.
Ойың жүйрік болса егер,
Торғай нешеу, есепкер?

Жауабы. Бес торғай.

Жүз қаз есебі

Келеді ұшып бір топ қаз,
Суалып көлі болып саз.
Ескі жерге оралмақ,
Мұны білмей жалғыз қаз.
– Есенсіз бе, жүз қаз, –
деді келіп бір қаз.
Мойнын бұрып бастаушы,
Білдірді оған былай наз:
– Топқа тағы осындай
Жетпей тұр ғой қосылмай.
Оның және ширегі,
Болсын жарты керегі.
Өзің жалғыз кезіккен,
Қосыларын сезіп пе ем?!
Бәрін бірге жинайық,
«Жүз» атауын сайлайық,
Қанша едік баста біз?
Деп Сізді де қинайық.

Жауабы. 36 қаз. Есепті ауызша, теңдеумен және кесіндіні пайдаланып шығаруға болады.

Атасы мен немерелері

Атасы немерелеріне сақтап қойған асығын бөліп бергісі келді. Оларға жетіден берсе, асықтың екеуі артық қалады. Ал сегізден

берсе, асықтың біреуі жетпей қалады. Атаның неше немересі бар, атаның асығы нешеу?

Жауабы. Атаның үш немересі, 23 асығы бар.

Шешуі. x деп бүкіл асық санын белгілесек, есеп теңдеу шешуге келеді. Мұны шешсек, $x=23$. Енді $23:7=3$ (бала) және 2 асық қалады, $23:8=3$ (бала) және 1 асық жетпейді.

Аға болсаң, ақыл айт!

Бір үйде әкесі баласымен және атасы немересімен отыр. Осы үйде неше жан отыр?

Жауабы. 3 жан. Әкесі – баласы – немересі.

Қыңырдың жасы

Есепке құмар бір кісі қыңырдан:

– Жасың нешеде? – деп сұрапты. Сонда ол:

– Менің 3 жылдан кейінгі жасымды үш еселеңіз, содан соң 3 жыл бұрынғы жасымды үш еселеңіз. Алғашқы көбейтіндіден соңғы нәтижені шегеріңіз. Сонда менің жасымды табасыз.

Ол кісі нешеде?

Жауабы. 18-де.

Шешуі.

Қыңырдың қазіргі жасын x десек, есеп шарты бойынша $3 * (x+3) - 3 * (x-3) = 3x+9-3x+9= 18$. Тексеруі.

$$18 + 3 = 21;$$

$$18-3=15;$$

$$21*3-3*15 = 63-45=18.$$

Асық саны

Он-оннан асығы бар үш бала өзара асық ойнады. Ойыннан соң біріншісі екіншісіне қарап:

– Қанша асық ұттың? – дейді.

Ол:

– Онша көп ұтқыза қоймаппын, сегіз асығым қалыпты, – деді.

– Онда сендегі барлық асық менің ұтып алған асығыма тең екен, – дейді үшінші бала асықтарын түгендеп тұрып.

– Ең көп асық ұтылған мен болдым, – дейді мұңайып бірінші бала.

Ойыннан кейін кімде неше асық?

Жауабы.

Бірінші балада $10 - 2 = 8$ асық.

Екінші бала $10 - 6 = 4$ асық ұтылды.

Үшінші бала $10 + (2 + 6) = 18$ асық.

Шекпен киген қара мен Қарқаралы хан

– Мейірімді алдияр! Өз бағыңыздан бір алма алуға рұқсат етіңіз, – деді.

Хан алуға рұқсат етті. Қара баққа келсе, бақ үш рет қоршауға алынған екен. Әрбір қоршау қақпасында жасауыл тұр.

Қара бірінші жасауылға келіп:

– Хан маған бір алма алуға мейірімділік жасады, – деді.

– Ал, бірақ шығарда алған алмаңның тең жартысын және бір алма бересің, – деді жасауыл.

Қақпадағы екінші және үшінші жасауыл да оған осылай деді. Жасауылдарға сұраған алмаларын беру үшін, Қара бақтан неше алма алуы керек?

Жауабы.

22 алма.

Есепті ауызша шығарайық.

Бірінші қақпадан шығарда жасауылға барлық алманың жартысын және бір алма беруі керек. Ал өзінде бір алма қалуы тиіс. Осы жердегі 2 алма – жасауылға беретін алма. Демек, қараның бірінші қақпадан шығар алдында 4 алмасы болуы керек. Тексеріп көр.

Екінші қақпадан шығарда қара жасауылға барлық алманың жартысын және бір алма беруі керек. Бұрынғы 4 алма мен жасауылға берілетін бір алма бес алма құрайды. Демек, екінші қақпадан шығарда қараның 10 алмасы болуы керек. Тексеріп көр.

Осы сияқты талқылап, үшінші қақпа алдында 22 алмасы болуы керек екендігін табамыз.

Есепті графтар әдісімен шығарайық.

Есепті теңдеу құрып та шығаруға болады. Мұнда x деп қараның жұлып алатын алмасының саны десек:

$$\frac{x}{8} - \frac{7}{4} = 1$$

теңдеуіне келеді. мұнан $x=22$.

Байламды сөз

Бір кісі екеуді кездестіріп:

– Па, шіркін, ерлі-зайыптылардың жүрісін-ай! – деді. Әйел жынысты адам:

– Біз ерлі-зайыпты емеспіз.

Мына ер адамның шешесі – менің шешемнің келіні. Ар жағын өзің талда.

– Кездескен екеу қандай туыстық қатыста болады?

Жауабы. Бөлелер.

Шешуі.

Бөлелер: ұл мен қыздың балалары. Жауап қыздан алынды. Ұл – іні баласы, ал қыз – апа баласы. Іні мен апа бір туған. Демек, іні әйелі апаға келін болады.

Қыздың: 1) Ер баланың шешесі деп тұрғаны – ұлдың шешесі, яғни келін.

2) Мұны оның «менің шешемнің келіні» деген сөзі растайды.

Тауық нешеу саналған?

Қызық есеп айтайын,
Сынап сені байқайын.
Жауап айтшы бөгелмей,
Шешім болсын дегендей.
Бір сарайға қамалар,
Тауық, түлкі табылар.
Есеп шарты мынандай:
Аяқ пен бас саналар.
Отыз аяқ жүр көп боп,
Басы тоғыз бір топ боп.
Көрмегенмен оларды
Айыруға болады.
Болсадағы бұл тосын,
Жауап берші, жүр, досым.
Түлкі нешеу қамалған?
Тауық нешеу саналған?

Жауабы. 6 түлкі, 3 тауық.

Шешу жолы:

Тоғыз бастың әрқайсында екі аяқтан бар десек, барлығы он сегіз аяқ болады. Сонда әлі де он екі аяқ қалады. Бұл – үш түлкі деген сөз. Енді 18-ді бірінен екіншісі 2 есе артық болатын сандардың қосындысы ретінде жазу керек, өйткені түлкінің аяғы тауық аяғынан 2 есе артық. Ондай сандар 12 және 6. Сөйтіп, 12 аяқ – үш түлкі болса, 6 аяқ – үш тауық. Осы сияқты 12-ні біріншісі екіншісінен 2 есе артық болатын сандардың қосындысы түрінде жазуымыз керек. Ондай сандар – 8 бен 4. Бұл 3 басқа сәйкес, яғни бұл – үш түлкі. Сонда барлығы – 6 түлкі, 3 тауық болғаны.

Есепті кесінді арқылы да, теңдеу құрып та шешуге болады. Есеп ел аузында түрленіп айтыла береді. Мынау – солардың бір тобы.

а) Тауық пен қоян саны.

Жұмбақ айтам сенсеңіз:

Қоян, тауық он сегіз.

Аяқтары қырық сегіз.

Тауық та бар екі аяқ,

Қоянда бар төрт аяқ.

Сонда қанша қоян бар,

Сонда қанша тауық бар?

Тапқыр болсаң, тауып қал!

ә) Қаз ақылын тұлкіден қалай асырғаны туралы

Тұлкісің, аярлыққа бермейтін дес,

Қөрейік қанша сенде ақыл мен ес.

Балапан көжек санын өзің тапқын,

Аяқтары тоқсан төрт, басы отыз бес.

Мерген

Мерген нысанаға 10 рет атып, 90 ұпай жинады. Оның төртеуін тоғыздыққа, сегіздікке және жетілікке тигізді. Ол тоғыздыққа нешеуін, сегіздікке нешеуін, жетілікке нешеуін тигізді?

Жауабы. $7-1+8-2+9-3+10-4 = 90$ болғандықтан, жетілікке біреуін, сегіздікке екеуін, тоғыздыққа үшеуін, ондыққа төртеуін тигізгені.

Елмен көрген еленбес

Қатыны өлген мен ері өлген адамдар қосылса жұрт:

– Е, о да бір жұмбақ қой.

Күндіз екеу,

Түнде төртеу, – деген сөз қалған. Мәнісін өзің бағала.

Жауабы. Күндіз екеу дегені – әйелі мен ері. Түнде төртеу дегені – әйелі өлген күйеуін ойласа, ері – өлген әйелін ойлайды.

Сырғауыл және ұлу

Сырғауылдың биіктігі 20 құлаш. Ұлу күндіз 5 құлаш жоғары шығып, ал түнде 4 құлаш төмен түседі. Ұлу неше күнде сырғауыл басына шығады?

Жауабы. 16 күнде.

Өрістегі жылқы

Барлық жылқының үштен бірін және екеуі бөлініп алынды. Бұдан соң қалған жылқының жартысы айдалып кетті. Сонда өрісте 9 жылқы қалды. Баста неше жылқы болды?

Жауабы. 18 жылқы. Есеп әртүрлі әдіспен шығады.

Көкжалдар

Қойды арыстан бір сағатта, қасқыр екі сағатта, төбет үш сағатта жеп тауысады. Үшеуі бірігіп бір қойды неше сағатта жеп тауысады?

Жауабы. Арыстан сағатына бір қой жейтіндіктен, тәулігіне 24 қой, қасқыр 12 қой, ал төбет 8 қой жейді. Үшеуі бірігіп, тәулігіне 44 қой жейді. Демек, үшеуі бірігіп, бір қойды $24:44 = \frac{8}{11}$ сағатта жейді. Есеп былай да түрленіп келеді.

Қойды арыстан 1 сағатта, қасқыр 3 сағатта, ал ит 6 сағатта жеп тауысады. Үшеуі бірігіп, 3 қойды неше сағатта жеп тауысады?

Қырсық жолаушы

Екі қыстақтың арасы 10 шақырым. Қырсық жолаушы күніне 2 шақырым алға жүріп, 1 шақырым кейін қайтады. Қырсық екі араны неше күнде өтеді?

Жауабы. 9 күнде өтеді, себебі 8 шақырымды сегіз күнде, қалған 2 шақырымды 9 күні жүреді.

Жылқыға жем беру

– Ауылдас, жылқыңды қалай бағып отырсың? – деп үй иесінен сұрады. Сонда ол:

– Жылқыларыма күніне 10 қадақ жем берем. 2 бием бар. Құнанға екі қадақтан, тайға бір қадақтан жем беремін. Арғы жағын өзің есепте. Шаруасың ғой, – деді үй иесі.

Жауабы. Үй иесінің 5 жылқысы бар, себебі, $10 = 2 \cdot 1 + 1 \cdot 2 + 6$ болғандықтан, 1 құнаны, 2 тайы бар. Оларға 4 қадақ жем беріледі. Қалған 6 қадақ жем 2 биеге беріледі, себебі биенің әрқайсысы құнаннан кем жемейді.

Есеп былай да ұшырасады:

Біреу алты жылқысына күн сайын он қадақ сұлы беріп жүреді.

Жем жылқының жасына қарай бөлінеді: биеге – үш қадақ, құнандарына – екі қадақтан, ал тай басына бір қадақтан жем береді.

Мал иесі үйіне алыстан келіп, қонақ болып отырған жекжатына әңгіме арасында өзінің осы тіршілігін айтып қалады.

«Сонда бие нешеу, құнан нешеу, тай нешеу болғаны?» – деп, қонақ жылқы санын іштей есептеуге көшіпті.

Нағашы-жиенділер

Жиені нағашысын бір сынамақ болып, әдейі тасбақа жамбасын табаққа қоса салып әкелді. Тұздықты бір ұрттап нағашысы, етті турамақ болып кіріскенде мұны байқап қалып:

– Жиенжан-ау, асты арамдағаның не, басқа ойының жоқ па еді? – деді.

Ас қайтарылып, әрі-беріден соң, жаңа табақ тартылды. Нағашысы тұздықты тағы бір ұрттап көрді де:

– Жиенжан-ау, мынау арам ас қой, – деп тыжырынды. Жұрт тынып қалды.

Жиен қулығын нағашысы қалай білді?

Жауабы. Жауап түрліше болуы мүмкін. Мәселен, тұздықтың шулығы арқылы білуі мүмкін.

Аш қасқыр әрекеті

– Қырда көп жорытқан қасқыр жазықтыққа тап болды. Орта жолда іші ұлып, ақыры қайыстай бұралып жүре алмай қалды. Жағы қарысқан қасқыр көзін ашып қараса, шартақ ішінде қоңды қойлар жайылып жүр. Шартақтан қойлар шыға алмағанымен, аш қасқыр ептеп кіре де, шыға да алады. Егер қасқыр майлы етке күбідей боп тойып алса, шартақтан шыға алмай, қойшының қолына түседі. Осы жағдайдағы қасқырдың ең тиімді айласы қандай? – дейді Үмбетжан ақсақал.

Жауабы. Әдетте қасқыр малға аузын ашып шабады. Жағы қарысқан қасқыр қойды жей алмайды. Егер қасқыр шартаққа кіре алатын болса, онда ол қойдың парша-паршасын шығарып, етті далаға тасығаннан кейін ғана жейді.

Ит жетелеген ат

Әлімнен шыққан қырғыз Батырбек туралы Ақұйық ауылындағылар:

Алысқан Абылаймен асқар таудай,

Батырбек қажы да өткен сеңгір жардай, – деп еске ала отырып, аңғал батырдың мына оқиғасымен бір халық есебін байланыстырады.

Бірде Батырбек далада келе жатса, алдынан қызыл түлкі қаша жөнеледі. Жаны қысылған түлкі інге кіріп кетеді. Іннің екі ауызы бар

екен. Итінің мойнына ат шылбырын күрмей салып, іннің бір аузын тымағымен жауып, екінші аузына келе бергенде түлкі іннен шыға қашқанда тымақты кие қашады. Мұны көрген ит түлкіні қуып, атты жетегіне ала кетеді.

Аты мен итін жаяу іздеп келе жатқан ол біреуге жолығып:

*Ит жетелеген ат көрдің бе,
Тымақ киген түлкі көрдің бе?* –

дейді. Бұған аң-таң болған жолаушы:

– Жасың нешеде батыр, аға? – дейді.

Батырбек:

– Түйесіз тоғыз, – дейді.

– Аңғал батырдың бұл не дегені?

Жауабы. Жасым 26 дегені – түйе бастаған тоғыздағы қалың малға берілетін малдың жасын есептегені. Ол – 26.

Сөзге шорқақ, тілге олақ

Екі ділмәрдің бірі екіншісіне:

– Екі аяғымдағы саусақ он бес бір қолымда, тағы сонша екінші қолымда. Сонда менің саусағым нешеу?

Жауабы. Шорқақ «он» сөзінен кейін келетін қайырман (бізше үтірді) тастап кеткен.

Жә, тай қайда кетер дейсің!

Екі әке, екі шеше және немере іні кездесіп қалды. Әйелдің бірі:

– Жиенім ержетіп қалыпты ғой, – деп күлді. Әкенің бірі оған:

– Балдызым, жиеніңнің ержетіп қалғаны рас, атаған тайыңды қашан бересің? – деді.

– Жә, тай қайда кетер дейсің!

Кездескен адамдар қандай туыстықта, алдымен соны анықтайық. Барлығы қанша туыс, үріптесі қайсы?

Жауабы. Апалы-сіңілілер ағайындыларға тұрмысқа шыққан және олардың бір баласы болғаны. Сонда барлығы: 5 жан.

Қасқыр, ешкі және қырықбуын

Бұл да халқымыздың ертеке есептерінің бірі.

Шаруа өзеннен қасқыр, ешкі және шөпті алып өтуі керек. Қайыққа шаруаның өзі мінеді. Одан соң не қасқырды, не ешкіні, не шөпті алуына болады. Егер шаруа жағаға ешкі мен қасқырды қалдырып, шөпті алып кетсе, онда қасқыр ешкіні жеп қояды. Егер шөп пен ешкіні қалдырып, қасқырды алып кетсе, онда ешкі шөпті жеп қояды. Шаруа өз жүгін қалай өзеннен аман-сау алып өтеді? Көмектеселік.

Жауабы. Әуелі ешкіні алып кетіп жағада қалдырып, қайтып келіп қасқырды алып кетеді. Бірақ қайтарында ешкіні қайта ала кетеді. Енді шөпті тиіп, ешкіні қалдырып кетеді. Қайтып келіп, шаруа ешкіні алып кетеді.

Тастан түлкі табылар аңдығанға

– Соңымда жүйрік құмай тазым бар еді. Біз тұрған жерден 35 адымдай жерден бір қызыл түлкі жалт ете қалды. Қолымды көтеруім мұң екен, тазым бастырмалата жөнелді. Санап тұрмын: түлкі 7 адым жасаған кезде, тазым 7 адым жасайды. Қалай ойлайсыздар, серілер, неше сайдан кейін түлкіні тазы қуып жетеді? – деді бай баласы.

– Мейірімді аға, 5 сайдан кейін, – деді жоралардың бірі.

– Дұрыс, – деді серілер ағасы.

– Қалай шығардың?

Жауабы: $35:7=5$

Ерте, ерте, ертеде

Ерте, ерте, ертеде,
Ешкі құйрығы келтеде.
Қырғауыл деген қызыл екен,
Құйрық жүні ұзын екен.

Бір шал мен оның қара кемпірінің үш баласы болыпты. Ағайындылар жұмыртқа теріп, нү қамысты Шалқар көліне барыпты. Жұмыртқа қызығына түсіп, оны тере беріпті, тере беріпті. Ақыры олар адасып кетіпті. Үлкені басқаларын күте-күте қарны ашқан соң, алып шыққан жез шәйнекке су құйып, жұмыртқаны толтыра салып, астына от жағып, бойы жылыған соң қисайса, ұйықтап кетіпті. Әлден уақытта ортаншысы келіп, шәйнектегі піскен жұмыртқаның үштен бірін жеді де, ұйықтап қалды. Мұны білмеген кенже інісі де қалған жұмыртқаның үштен бірін жеп, қисая кетті. Бір кезде үлкені оянса, екі інісінің ұйықтап жатқанын көрді. Оларды оятқысы келмей, өз сыбағасы – жұмыртқаның үштен бірін жеді. Сонда қалған сегіз жұмыртқа кімнің сыбағасы?

Жауабы. Небәрі 27 жұмыртқа еді. Ортаншы інісі өз сыбағасы – 9 жұмыртқаны жеген еді. Демек, соңында қалған 8 жұмыртқаны ағасы мен інісі бөліп жеуі тиіс. 3 жұмыртқаны кенжесі, ал 5 жұмыртқаны ағасы жеуі тиіс. Себебі, ортаншы інісі өз сыбағасын жегеннен соң, қалған 18 жұмыртқаны үшке бөліп, 6 жұмыртқа жеген еді. Оған 9 жұмыртқа тиесілі еді. Ағасы 4 жұмыртқа жеген еді. Оған енді 5 жұмыртқа тиесілі.

Жалған күміс теңге

Құны бірдей тоғыз күміс теңге бар. Оның сегізінің салмағы бірдей де, біреуі басқасынан жеңіл. Безбенге екі тарту арқылы жеңіл теңгені анықтау керек.

Жауабы.

1) Теңгені үш-үштен безбен табағына салғанда ол теңессе, қалған үш теңгені бір-бірден табаққа теңестіре салып көреміз. Сонда безбен табақтары теңессе, қалған теңге – жалған теңге болғаны, теңеспесе, онда табағы жоғары көтерілген жақтары соңғы салынған теңге – жалған болғаны.

2) Теңгені үш-үштен безбен табағына салғанда, теңеспесе, онда ауыр жағындағы теңгелерді алып тастап, жеңілдерін бір-бірден безбенге саламыз. Егер безбен табағы теңессе, қолда қалғаны – жеңілі. Егер безбен табағы теңеспесе, онда көтерілген табақтағы теңге – жеңіл теңге.

Қыз өссе – ел көркі

Шешесі 42-ге келгенде, үлкен қызы – 19, ортаншысы – 11, ал сүт кенжесіне 2 жасқа толды. Қанша уақыттан кейін, шешесінің жасы үш қызының жасындай болады?

Жауабы. 5 жылдан кейін.

Шешу жолы:

Үш қызы мен шешесінің жас айырмасын табайық. Ол – 10 жас. Бір жылда шешесінің жасы 1-ге, үш қызының жасы 3-ке артады. Олай болса, $3-1 = 2$ саны 10 айырмаға сай келеді. Демек, 1 санына 5 жас сәйкес. Олай болса, 5 жылдан кейін шешесі мен үш қызының жасы бірдей болады, яғни:

$$42+5=47, (2+11 + 9) +3*5=37.$$

Шалап

Көзе толы айранның алтыдан бірін ішіп, орнына су құйдым. Сосын үштен бірін ішіп, орнын сүмен толтырдым. Артынан жарты көзесін ішіп, тағы да сүмен толтырдым. Ақырында көзедегі сусыңды толық ішіп қойдым. Айранды ма, әлде суды ма, қайсысын көп іштім?

Жауабы. Екеуінен бірдей ішлді. Әрі бір-бір көздей айран және су ішлді.

Сұлу есебі

Ханның қызы бойжетіп, оған әркім құмартып, келіп-кетіп жүрді. Ал әкесі болса, көзі қызарып: «Қызымның есебін шеше алмағандардың басын аламын», – деп таяғымен жерді бір нұқып, мойнын сірестіре, алысқа қарайтын. Талайдың басы кесіліп, кезек басы құрттаған Тазшаға тиді. Тазшаны көрген сұлу:

– Сөзіңді жерге тастамас үшін, мына бір есебім бар, соны шешіп көрші, – деді.

Тазша үндемей, басын изеп, келісім берді.

– Он шақпақ қантты үш кесеге тақтан келетіндей етіп бөліп салу керек.

Өзіне-өзі келген Тазша есепті шешіп берді. Сөйтіп, Сұлу сөзінде тұрып, Тазша мұратына жетеді.

Үш тақ санның қосындысы тақ сан, ал қант – 10 шақпақ. Сонда қалай? Амалын табу керек.

Жауабы. Тазша сәл ойланып, кесенің біреуін екіншісінің ішіне салып, он шақпақ қантты екіге тақтан бес-бестен бөліп салды.

Есегімнің керіне қарама

Үлен мен Түлен асықтарын бояп болған соң мына бір оқиғаға тап болды.

Қызыл, сары, жасыл және көк асықтарын қосқанда бәрі 180 асық екен. Егер қызыл асыққа екі асық қоссақ, сарыдан екі асықты шегерсек, жасылды үш есе арттырсақ, көкті екі есе кемітсек, онда бүкіл асық бірдей болып төртке бөлінеді.

– Әр түстен неше асық боядық? – деді Үлен Түленге.

– Есегімнің керіне қарама,

Әшекейлі еріне қара, – десейші деді Үлен Әңгүрт пен Мәңгүртке қарап.

Жауабы. 22 қызыл, 18 сары, 20 жасыл, 80 көк асықтары болғаны. Есепті әртүрлі әдістермен шешуге болады.

Алдымен, ауызша шешейік. Айталық, жасыл асық – барлық асықтың бір үлесі делік. Бұл асықты 2 еселегенде оның саны көк асықпен бірдей болады. Олай болса, көк асықтың саны 4 үлес болғаны.

Егер сары асықтың екеуін кемітіп, қызыл асыққа қоссақ, онда сары мен қызыл асық саны көк асық санынан екі есе артып кетеді. Олай болса, қызыл мен сары асықтар бүкіл асықтың төрттен бірін құрап, барлық асық 5 үлеске айналды. Осыдан да бір үлес:

$180:9 = 20$ асыққа тең болады. Бұл – жасыл асық саны. Көк асық саны: $4*20 = 80$. Жасылдан екі есе артық болғандықтан, сары мен қызыл қосындысы

$$2*20 = 40.$$

Қызыл мен сарының бір-бірінен айырмасы – 2 асық қана. Олай болса, асықты екіге бөліп, біреуінен 2-ні шегеріп, екіншісіне 2-ні қосамыз. Демек,

$$\begin{aligned} 40:2-2 &= 18 - \text{сары асық,} \\ 40:2+2 &= 22 - \text{қызыл асық.} \end{aligned}$$

Есепті теңдеу құрып шығарайық.

x – қызыл, y – сары, z – жасыл, t көк асық саны болсын.

Есеп шарты бойынша

$$\begin{cases} x + 2 = y - 2 \\ x + 2 = 3z \\ y - \frac{2}{t} \\ x + 2 = t/2 \end{cases}$$

Теңдеулер жүйесін шешіп, жоғарыдағы мәндерді табамыз.
Есеп графтар әдісімен де шешіледі.

Тұңғыық тұнған киіздей

– Табиғат сыры көп-ақ, – деп бастады көпті көрген қарт әңгімесін. Күреңмен келе жатып, көл бетіндегі тұңғыыққа көзім түсті. Ол біреу ме деп қалдым.

– Шынында солай ма, қария?

– Қарағым, солай.

Он күннен кейін жаңағы көлге қайта оралып барсам, көл бетін тұңғыық өзінің гүлімен киіздей қылып жауып кетіпті.

– Астапыралла, естімеген елде көп екен ғой.

– Бұл қай кезде болған оқиға?

– Өткен ғасырда.

– Болса-болар. Қазір ол кездеспей ме?

– Кездескенде қандай.

– Тұңғыық гүлі әрбір күні өзінің алдындағы күнге қарағанда екі есе аумақты жауып отырса, екі тұңғыық көл бетін неше күнде тұтас жабады? – деді қарт, онан сайын жұртты ауызына қаратып.

– Шынында, – деді әліптің артын күтіп отырғандар, – көл бетін екі тұңғыық неше күнде жабады? – деп бір-біріне күбірледі.

Сөзуар:

– Есепті өзіңіз не басқа біреу шығарып көрді ме, ақсақал?

Ақсақал:

– Оны сіздер де есептей аласыздар.

– Көрейікші осы, тәуекел.

Жауабы: 9 күнде.

Шешу жолы:

Бір тұңғыық бірінші күні жабатын көлдің ауданын 1 десек, екі күнде тұңғыық гүлімен жабылатын аудан – 2. Үшінші күндегі аудан $2 \cdot 2 = 2^2$, ал төртінші күндегі аудан 2^3 және осы сияқты болады. Тоғыз

күнде 2⁹ аудан жабылады, яғни он күнде жабатын ауданды тоғыз күнде екі тұңғыық жабады.

Есің кетсе, ешкі жи

Шаруа тек ешкі жинапты. Оған басқалар:

– Шөпті көп жейді. Одан да ірі қара мал ұстасаң қайтеді, Ереке? – деп ақыл-кеңес бергенде:

– Есің кетсе, ешкі жи,

Ешкі жиып, есің жи, – деп қысқа қайырды.

– Түсінбедім, ақсақал.

– Жесең – еті бал, ішсең – сүті ем, бақсаң – өсімтал, – деді де ойланyp: – Осыдан сегіз жыл бұрын жалғыз шыбышым ұрғашы лақтап, көз жасымды құдай көрмеді ме?! Бүгінгі күні ешкілі Ерімбет атанып отырмын. Өзің де ақыл қосып, жаның ашиды. Бір-бірімізге осылай қараспасақ, шыбышым өсер ме еді? Бірде үйімізге жекжатымыз келіп, лағымды сояйын деп жатқан жерімнен: «Қайтесің, бауыздама. Одан да мені сыйласаң, он шақты жыл тиме, өсір. Келіп көрем», – деді.

«Үлкеннің ақылы – алтын сандық» деген осы емес пе, келесі жылы көктемде шыбышым жалқы ұрғашы лақ тұды. Одан әрі шыбыш пен сақа ешкілер ұрғашы лақ туып отырды, – деп сөзін қайырды ол.

Ерімбеттің лағы, шыбышы және сақа ешкілері қанша?

Жауабы: барлығы 256 ешкі. Мұның 128-і лақ, 64-і шыбыш, 64-і сақа ешкі. Дәлелдеп көр.

Ауыларалық қатынас жолы

Қазақ көші-қонды халық болған. Қыстаудан көктеуге, көктеуден жайлауға, жайлаудан күзекке ауысып, малын жайып отыратын болған. Руластар, ағайындастар бірге жүрген.

Сегіз үйдін отағасылары бірде өзара кездесіп қалыпты. Олар былай да бір-бірімен жиі қатынасып тұрады. Ауыл жылдың төрт мезгілінде төрт жерге қонатын болса, ауыларалық қатынас жолының саны қанша?

Жауабы. 112 жол.

Себебі, 8 үй өзара 28 жолмен қатынасындықтан, 4 жыл мезгілінде 112 жолмен қатынайды.

Бұл былай есептеледі:

$$C_8^2 = \frac{8 \cdot 7}{1 \cdot 2} = 28$$

Олай болса,

$$28 \cdot 4 = 112.$$

Бастаңғы

Әке-шешесі тойға кеткен үш қыз бен үш ер бала бастаңғы жасағысы келді. Әркім үйінен әртүрлі тұз-дәмін әкеліп, отыруға келгенде мына бір дастархан есебі туды.

– Әртүрлі әдіспен неше рет отыра аламыз?

Жауабы. 15 рет. Себебі $C_6^2 = \frac{6 \cdot 5}{1 \cdot 2} = 15$

Нарқын базары біледі

Әкесі мен баласы өз малдарын базарға апарып сатуға келісті.

- Нарқы қымбат емес, 22 бас, – деді әкесі алармандарға.
- Қойы нешеу, қозысы нешеу?
- Қойы – 10, қозысы – 12. Көтере алсаң, 4 теңге 20 тиын.
- Сізде қанша?

Баласы:

– 10 қозы, 12 қой. Бағасы 4 теңге 60 тиын.

Қой мен қозы нарқы қаншадан?

Жауабы. Қой 30 тиын, ал қозы 10 тиын.

Бірдей тоғыз таға

Ұста үш түрлі таға жасады. Небәрі – 25. Осының ішінде 9 таға бірдей екендігін дәлелдеу керек.

Жауабы. Айталық, 24 тағаны әртүрлі талғаммен үш түрлі жәшікке салайық. Әр жәшікке 8 тағадан салсақ қана қолайсыз жағдайға ұшыраймыз. Алайда, біздің әлі де бір тағамыз бар ($25 - 3 \cdot 8 = 1$). Демек, осы тағаны үш жәшіктің біреуіне салуымыз қажет. Олай болса, осы жәшікте 9 бірдей таға болады.

Петер Густав Дирихле (1805 - 1859) - ірі неміс математигі.

Ол мынандай қағиданы тұжырымдаған:

Егер n қуыста n -нен артық зат қойылса, онда қуыстың біреуінде бірден артық зат болады.

Бұл тұжырымды пайдаланып математика есептері шығарылады. Қағида оңай көрінгенімен, оны пайдалану оңай емес. Ол үшін есеп шартын талдауда тапқырлық қажет.

Тоғыз бұзауды он қазыққа байлау. Әкем маған осылай деді де өзі: бірінші қазыққа, әзірше, екі бұзау, екінші қазыққа үшінші бұзауды, үшінші қазыққа төртінші бұзауды, төртінші қазыққа бесінші бұзауды, бесінші қазыққа алтыншы бұзауды, алтыншы қазыққа жетінші бұзауды, жетінші қазыққа сегізінші бұзауды, сегізінші қазыққа тоғызыншы бұзауды байлаймын. Бірінші қазықта екі бұзау болатын, соның біреуін тоғызыншы қазыққа байлаймын, – деді. Сөйтіп, әкем он бұзауды тоғыз қазыққа байлап, бізді таң-тамаша етті. Әкем сыры неде?

Бес шеңбер. Бес шеңбер берілген. Оның әрбір төртеуі бір нүктеде қиылысса, бәрі қиылысатын бір нүкте табылатынын дәлелдеу керек.

Алты нүкте. Берілген алты нүктенің кез келген үшеуі бір түзудің бойында жатпайды, сондай-ақ, кез келген төртеуі бір жазықтықта жатпайды. Берілген нүктелердің екеуін қос-қостан қосатын 15 кесіндінің кейбіреуі қызылмен, кейбіреуі көкпен боялған. Барлық қабырғасы да бірдей түсті үшбұрыш табылатындығын дәлелдеу керек.

Ағайынды қоңыр қаз

Қаладан келген жекжаты сөз арасында:

– Ата, балаңыз нешеуі? – деді.

– Е, балам, бар ғой. Әрқайсысының өз несібесі бар. Біреуден ілгері, біреуден кейін дегендей, өмір сүріп жатырмыз, – деді де қойды. Біраз уақыт өткеннен кейін, оның емеуріні осы сұраққа тірелгенде ақсақал:

– Әрбір балам бір жалғыз. Тетелес өскендіктен, бір-біріне сүйеніш. Тату. Үлкені мен кішісінің жас айырмасы бес жас болуы үшін, бұл үйде неше бала болуы керек, балам? – деді.

Баланы санауға болмаса да, қала азаматына жауап берелік.

Жауабы. Ата жекжатына мына есепті ұсынды:

Кез келген натурал сан қатарынан алынған әрбір екі санның айырмасы 5 болуы үшін, ең кемінде неше сан алуымыз тиіс?

Шешу жолы:

Алынған санды 5-ке бөлсек, онда ол: не бүтіндей бөлінеді, не қалдықпен бөлінеді. Егер қалдықпен бөлінсе, қалдықтар 1, 2, 3, 4-тің бірі болады. Егер бес натурал сан алсаң, ең қолайсыз жағдай, қалдықтары әртүрлі (0, 1, 2, 3, 4) сан алу болып табылады. Демек, бұл алынған сандар арасынан, кез келген екеуінің айырмасы 5-ке еселі санды таба алмаймыз. Демек, алты сан алуымыз керек. Бұл - алтыншы санды 5-ке бөлгенде, бұрынғы қалдықтардың бірі шығады.

Олай болса, ақсақалдың баласы алтау.

Қарқылдаған қарға

Әрбір бұтаға 3 қарғадан қонғанда 1 қарға төбеде ұшып жүрді. Қарғалар қайта ұшып, бұтаққа төрттен қонғанда 1 қарға тағы ұшып жүрді. Бұтақ қанша, қарға қанша?

Жауабы. 5 бұтақ, 16 қарға.

Шешу жолы:

Айталық, a – бұтақ саны болсын. Демек,

$$3 \cdot a + 1 = 4(a - 1).$$

Бұдан $a = 5$. Бұтақ саны 5 болғандықтан, 16 қарға болады.

Әрине, ауызша шығарған пайдалырақ келеді.

Дыбысты сағат

Дыбысты сағат 4 секундта 3 соғады. 9 соғу үшін неше секунд керек?

Жауабы. 16 секундта. Өйткені әрбір екі соғудың арасы 2 секундқа тең. 9 соғу арасында 8 аралық бар. Олай болса, 8 аралық 2 секундтан 16 секунд құрайды.

Ұйқышыл жолаушы

Сықырлаған арба үстінде келе жатқан екі жолаушының біреуі жолдың жартысын өткеннен кейін ұйықтауға кірісті де, ұйықтауға кеткен жолдың жартысы қалғанша ұйықтады. Жолаушы жолдың қанша бөлігін ұйықтады?

Жауабы. Жолаушы жолдың үштен бірін ұйықтады. Себебі жолаушы жарты жолдың үштен екі бөлігін ұйықтады. Демек, ол жолдың үштен бірін ұйықтады.

Кешірімсіз көршілер

Бір ауылда 1-ден 8-ге дейін балалары бар 8 үйдің балалары шатасып, әке-шешелері сөзге келісіп қалды. Олар бір-біріне:

– Сенімен енді көрші болсам, тап әкеңді! – деп кешірімсіздік етті.

Мұны білген ауыл үлкені:

– Солай-ақ болсын, басқа жаққа көшкеннің жөні болмас, ауылдан кетпеңдер, өсіп-өнген жерлерің ғой. Одан да былай істеңдер:

– Бұрын қатар отырған екі үй көрші болмайтындай етіп қайта қондыру керек, – деді.

Қарттың бұл сөзі ауыл-ауылға жайылып, бізге жетті.

Жауабы.

Ауыл үлкені кешірімсіз көршілерге мына есепті ұсынды.

Дөңгелекшелер ішіне 1-ден 8-ге дейінгі балалары бар көршілердің балаларын үшкіл төбелеріндегі сандар қосындысы да шаршы төбелерінде орналасқан балалар сандары қосындысы да бірдей етіп бөлу керек.

Бағытпен жүргенде 1, 8, 3, 7, 2, 4, 6, 5, 1 түрінде орналастыру керек.

Сәтемір хан және ақсақ құмырсқа

Сәтемір жеті жасар күнінде атасынан жетім қалыпты. Күндерде бір күн Сәтемір далада ойнап жүріп, таяқ тастам бір ескі тамның түбінде шаршаған соң сүйеніп, жан-жағына қарап жатса, бір аяғы ақсақ құмырсқа тамның төбесіне қарай өрмелеп барады да, орта шеніне барғанда құлап түседі, тұра салып тағы да өрмелейді, манағыдан бір құлаш жоғарырақ барғанда тағы құлап түседі. Үшінші рет құмырсқа және тырмысады. Ақыры бар күшін салып, қисая-мисая барып, тамның төбесіне шығып кетеді. Мұны көріп Сәтемір ойға қалады: Там биіктігі қанша?

Жауабы. 2 таяқ тастам 1 құлаш.

Құлаш - иық деңгейінде көтерілген қолдың екі саусағының арасына тең өлшем.

1 құлаш = 8 қарыс = 2,5 шариат кезі = 167,5 см.

Зағила мен Ағила

Біреудің қызметінде жүрген екі қыз төбесіне бір-бір жәшік көтеріп, қалаға келе жатты. Зағила аңлап-уһлеп, «шаршадым» деп, Ағила күліп, әзілдеп келе жатты. Сонда Зағила:

– Неге мәз болып келесің, көтерген жәшігің менікінен кем емес, өзің де менен күшті емессің? – деді.

– Оның рас, бірақ мен ауырды жеңілдететін бір шөп салдым, – деді.

– Ол қандай шөп? – деді Зағила.

– Ол шөп сенің қолыңа түспей ме деп қорқам, – деді Ағила.

Ағила жүгі неге тең әрі оның асыл шөбінің аты не?

Жауабы. Ағила жүгі Зағила жүгіне тең немесе одан артық. Оның асыл шөбі - шыдамдылық.

Жолаушы мен атқосшы

Үстіртке жол тартқан жолаушы өзімен бірге 5 күндік тамағы мен сусынын алып жүре алады. Жолаушы 8 күндік жерге жету үшін, ол өзіне неше атқосшы алады?

Жауабы. 3.

Себебі:

1) бірінші күні бірінші атқосшының төрт күндік тамағы желініп, бір күндік тамағы оның кері қайтуына қалдырылады.

2) Екінші күні екінші атқосшының үш күндік тамағы желініп, екі күндік тамағы кері қайтуына қалдырылады.

3) Үшінші күні үшінші атқосшының екі күндік тамағы желініп, үш күндік тамағы кері қайтуына қалдырылады.

4) Жолаушының өзінің 5 күндік тамағы бар. Сөйтіп, жолаушы 8 күндік жерге жетуі үшін 3 атқосшы алса жетеді.

Жарлы-жақыбай ауылы

Ауылда 28 үй бар. Оның 15-нің түйесі, 8-нің сиыры, 6-ның сиыры да, түйесі де бар. Неше үйдің малы жоқ?

Жауабы.

- 1) $15 - 6 = 9$ үйдің тек түйесі бар,
- 2) $8 - 6 = 2$ үйдің тек сиыры бар,
- 3) $9 + 2 = 11$ үйдің не сиыры не түйесі бар,
- 4) $11 + 6 = 17$ үйдің малы бар,
- 5) $28 - 17 = 11$ үйдің малы жоқ.

Түлкі мен ешкі

Жортып келе жатқан бір түлкі байқамай терең апанға түсіп кетіпті. Апаннан шыға алмай тұрғанда, су іздеген ешкі түлкіні көріп:

– Әй, түлкі, неғып тұрсың? – депті.

Түлкі:

– Қырда әрі сусап, әрі ыстықтап едім. Апанның іші әрі салқын, әрі түбінде тұнық суы бар. Соны ішіп, жаным райс тауып тұр, – деді.

Жан рахатына түскісі келген ешкі апанға секіріп түскенде, қу түлкі секіріп ешкінің үстіне мініп, онан екі қарыс мүйізіне шығып, мүйізінен сондай жердегі далаға шығып, жөніне кетті.

Апан тереңдігін анықта. Ешкі нешеде?

Жауабы. Апан тереңдігі 2 метрдей, себебі 1 қарыс = 21 см. Ешкі мүйізі 2 қарыс болғандықтан, ешкі мүйізі қазіргі есеп бойынша 42 см шамалас және сондай жерде дала. Олай болса, 84 см-дей жерде

апан ернеуі. Апан тереңдігін табу үшін, бұған ешкі бойын қосамыз. Ешкі бойы шамамен 70 см-дей десек, апан тереңдігі 1 м 54 см-дей болады. Бұл жуықтап есептегенде, апан тереңдігі 1,5 м-дей деген сөз.

Екінші сұрақтың жауабы былай табылады. Ешкі мүйізіндегі бунақтар саны оның жасын көрсетеді.

Малды пайдаға жарату

Бір үйші жұмыспен көп мал тауып тұрса да, сонша азбен қанағат етіп, аз жұмсап тұрады екен. Бір күні көршісі:

– Осы сен бай бола тұра, малыңды қай жаққа жібересің? Көзге көрінетін ештеңе жоқ, бұл қалай? – деді.

Үйші айтты:

– Тапқан малымның бір бөлімімен борышымды өтеймін, бір бөлімін өсімге беремін, – деді.

Көршісі таңданып:

– Қойшы, сенің борышың бар ма еді және өсімге қанша ақша бересің? – деді.

Үйші айтты:

– Қарт әке-шешеме берген ақшамды өтеп тұрған борышым деп білемін, өзімнен туған балаларымды оқытуға, асырауға шығарған малымды өсімге берген мал деп білемін, – деді.

Десек те, үйші байлығы қанша?

Жауабы. Өз еңбегінің үштен бірі және отбасының амандығы.

Мық шеге

Қарт ұста баласын мық² шеге жасауға үйретті.

– Әке! – деді баласы. – Бір етікке неше мық шеге керек?

² Мық – ағаштан жасалатын уақ шеге түрі

– Бір етікке жұмсалатын мықты 2 есе азайтып, одан 20 мың шеге шегерсең, 7 мың қалады. Сонда қанша болғаны, балам? – деді әкесі.

Жауабы. 54 мың, себебі қалған 7 шеге мен шегерген 20 шегені қоссақ, 27 шеге болады. Бұл 2 есе азайған кездегі шеге саны. Олай болса, азаймай тұрғанда - мың 54 болғаны.

Есепті теңдеу құрып та шешуге болады.

Мұжық пен жасауыл

Мұжық әдемі тас тауып алып, оны патшаға сыйлағысы келді. Ол патшаның жасауылына келіп, аяғына жығылып, одан патшаға жолықтыруды сұрады.

Жасауыл:

– Не шаруаң бар? – деді.

– Патшаға сый әкелдім, – деді мұжық.

Жасауыл:

– Патша саған не сый берсе, жартысын маған бер, болмаса жолықтырмаймын, – деді.

Мұжық бұған келісті.

Патша мұжықтың тасын алып, оған ризашылығын білдіріп, мың теңге берді. Бірақ, мұжық оны алмады.

– Пәдишам, маған мың теңге орнына 50 шыбық салдырыңыз, – деді. Патша келісті. Мұның сырын білгісі келіп ол:

– Неге? – деп сұрады.

Мұжық:

– Сіз берген сыйлықтың тең жартысын жасауылға бермек едім, – деді де шыбықтың жартысын алғаннан кейін ұшып түрегелді.

Патша мұжықтың тапқырлығы үшін 2000 теңге берді.

Жасауыл қандай сый алады?

Жауабы. Жасауыл 50 шыбық дүре алады.

Жылу жию

Есті кісілер жұтқа ұшыраған бір үйге көмектескісі келіп, үй-үйді аралап жылу жиды. Әр үйден бір тоқты жинай отырып, олар екі ауылдан 30 қой жинады. Бір ауылдағы ошақ саны, екінші ауылдағыдан 8 үй кем болса, әр ауыл қанша малмен көмектесті?

Жауабы. Бір ауыл 23 тоқты, екінші ауыл 7 тоқты берді.

Шешу жолы:

30 тоқтыны бірі екіншісінен 8-і кем болатындай етіп, екі қосылғышқа жіктеуіміз керек. Ол үшін 30-ды 2-ге бөліп, біреуінен 8-ді шегеріп, екіншісіне 8-ді қосамыз. Сонда 23 және 7 сандары шығады. Бұл сандар есеп жауабын береді.

Есепті теңдеу құрып та шешуге болады.

Мешер мен қазақ

Мешер мен қазақ көрші болып, күндердің бір күні екеуі ұрысып қалыпты. Ұрысының басы: мешер «жер үй салып алайық» десе, қазақ «киіз үй сатып алайық» депті. Ақыры бірін-бірі тілдеп, соңында төреге келіпті.

Істің мәнісін түсінгеннен кейін төре:

– Айына екеуің қанша мал табасың? – депті.

Олар айтты:

– Екеуіміз 50 теңге табамыз.

– Қос үй мен жер үйдің бағасы не болады?

– Екеуімізге кішкентай ғана қос, кішкентай жер үй болса болады. Жұмысын өзіміз істейміз, отыздан теңгемен істеп болар еді, – десті.

Төре айтты:

– Қазақ, сен қос жаса, ал мешер, сен зілмәкке жаса. Жазда қоста тұрасыңдар, қыста жылы үйде тұрасыңдар. Сол үшін әрқайсың жарты пұлын төлейсіңдер, – деді.

Екеуі де «менікі дұрысқа шықты» деп, құлдық ұрысып, шығып кетті.

Ептештер пәтер үшін қанша ақша шығарады?

Жауабы. 60 теңге.

Сарт пен ұры

Сарт есегі мен ешкісін ұрлатып алып келе жатып, су жағасында жылап отырған бір ұрыға кездесті.

Сарт оған:

– Неге жылайсың? – деді.

Ұры айтты:

– Байдың бір қап алтынын базарға апара жатыр едім. Демалып отырғанда қалғып кетіп, сол алтынды ұйқылы-ояу суға итеріп жіберіппін, не қыларымды білмей отырмын, – деді.

Сарт:

– Суға неге түсіп алмайсың? – деді.

Ұры:

– Жүзе білмеймін. Қапшықты алып берген кісіге 21 алтын берер едім, – деді.

Сарт ойланып:

– Есегім ешкімнен 2 есе қымбат, 21 алтын екеуінен 3 есе көп, – деп шешініп, жалма-жан суға секірді. Суда алай-бұлай жүзіп, алтынды таба алмай келсе, ұры сарттың киімдерін алып кетіп қалыпты.

Сарт қаншаға шығынданды?

Жауабы. Сарт 7 алтын тұратын ешкісі мен есегінен және киім-кешегінен айырылып қалды.

Жиренше шешен және піскен қаз

Қарашаш сұлу жұртқа белгілі данышпан болған соң, заманындағы хан күндеп, Жиреншемен қас болды. Бір күні ханның көңілі шапқан

соң аспаздар алдына бір қаз пісіріп алып келіп қойысты. Жиренше қасында отыр екен. Хан оған:

– Бұл қазды өзіме, ханымға, екі балама және өзіңе, біріне артық, бірімізге кем жібермей бөліп бер. Егер біреуімізге бір мысқал артық-кем болса, өзіңді қатты жазалаймын, – деп бұйырды.

Хан қаһарынан сақтағай, бір Алла өзің жәрдемші!

Жауабы. Жиренше қолына пышақ алып, әуелі қаздың басын кесіп ханға берді.

– Тақсыр, сіз біздің басымыз ең, міне, сізге бас, – деді. – Хан – ханымсыз болмас, ханым хансыз болмас, құс мұрынсыз болмас; олай болса, ханым сіздің мойыныңыз деп, оған қаздың кеңірдегін кесіп алдына қойды.

– Мынау екі балаңыз – сіздің екі қанатыңыз, оларға, міне қанат деп, қаздың екі қанатын кесіп қойды.

– Мен өзім, тақсыр, бас та емес, аяқ та емес, орташа ғана адаммын, мынау құстың орта денесі маған лайық, – деп қаздың қалған денесін өз алдына қойды.

Егіс және қара бие

Ағайынды бес жігіт жарты жер³ алып егін салған екен. Егіні піскен соң, түнде біреу келіп, оның 6/1 бөлігін жеп кетіпті. Сонан соң олар егісін күзетуге келісті. Әуелі үлкен ағасы күзетіпті, бірақ ешкімді көрмепті.

Егіннің тағы 6/1 бөлігін жеп кетті. Солайша төрт ағасы төрт күн күзетсе де осылай жалғаса беріпті. Бесінші күні ең кішісі күзетіпті. Ол күзеткен күні көктен бір қара бие келіпті. Егінді енді жейін дегенде оны жігіт ұстап алыпты. Сонда әлгі қара бие:

– Ей, бала, мені жібер. Мен алғанымды қайтарайын және сонша қосып берейін, – деді.

³ Жарты жер – жарты танабқа тең жер. 1 танаб=900 квадрат сажын.

Бала қара биені босатып жіберді. Сонан көп кешікпей-ақ, қара бие уәдесін орындады. Ағайындылар егісі қанша болды?

Жауабы. Ағайындылар жері

12 427

15 552

болса, әрқайсының

12 427

77 760

жері болды.

Кебіс және құлын

Байдың бірнеше қатыны болыпты. Бәйбішесі алтын кебіс, ал тоқалдары көксауыр кебіс киіпті. Бай көксауыр кебіске құлын беріп тіктірсе, алтын кебіске 13 ділдә береді екен. Екі құлын бір ділдә тұрса, бай үш қатынына қанша ділдәға кебіс сатып алады деп ойлайсың?

Жауабы. 26 ділдә.

Бес жиырма мен бес жақсы

Ең бай қазақ баласының қалыңына шектен шықпай, бес жиырма мен бес жақсы берді. Бір жылқысы орта есеппен 20 сом тұрса, бай баласының қалыңына қанша жылқы берді деп ойлайсың?

Бес жақсы, бес жиырма деген не?

Жауабы. Бес жиырманың мағынасы 50 жылқы. Бұл жерде 50 жылқы есептеліп отырылғандықтан, небәрі 100 бас болады. Бес жиырма да 100-деген сөз. Ал бес жиырма қалыңдық сәукелесіне арнап, күйеу беретін кәде. Бес жақсы үшін 500-600 сом береді. Есепте

«шектен шықпай» деген тіркеске жүгінсек, 600 сом берген болады. Бір жылқы 20 сом тұратындықтан, бес жақсы үшін 30 жылқы бергені. Сонда небәрі 80 жылқы қалыңмалға берілгені.

Ілу мен жыртыс

Алғашқы құда түскеннен кейін екі-үш жыл өткен соң, күйеудің ата-аналары күйеуді қалыңдығына жібереді. Бұл кәде «ілу» деп аталады.

Ілумен бірге әйелдерге үлестірілетін басқа заттар – әртүрлі жібек, шұға, кәнауыз сияқтылар жіберіледі. Бұл кәде «жыртыс» деп аталады.

Оқалы тымақ киген, жақсы ер-тұрманды ат мінген күйеу, қалыңдығы үшін ілудің ортасын, жыртыстың жақсысын апарады. Бұл тұста жылқы 25 сом тұрса, күйеу қалыңдығына неше жылқылық дүние апарды?

Жауабы. 53 жылқы. Ілу орта есеппен 40 - 50 жылқы болады. Есеп шарты бойынша ілудің ортасы дегенге сүйенсек, 40 пен 50 ортасы 45 болады. Демек, күйеу ілу үшін 45 жылқы апарды. Ал жыртыс 200 сомға дейін болады. Жыртыс жақсысы – 200 сом. Әр жылқы 25 сом болғандықтан, 200 сомға 8 жылқы келеді. Сөйтіп, күйеу небәрі қалыңдығы үшін $45+8=53$ жылқы апарды.

Той малы

Әкесі баласын үйлендіру үшін атастырғаннан кейін қалыңдық аулына той малының көрнектісін, отау жартысын, қайын апасының сүт ақысын, басқа кәделері үшін 10 жылқысын алып күйеу жора-жолдастарымен аттанды.

- 1) Мұнда айтылғандарды қалай түсінесің?
- 2) Әке той үшін қанша қаралық зат берді?

Жауабы.

Бірінші сұрақтың жауабы:

– Той малы – қызды жігітке атастырғаннан кейін, бір жылдан соң берілетін кәде. Той малының ең тәуірі 50 жылқы.

– Сүт ақы – күйеудің қайын апасына беретін бір жақсы түйесі.

– Отау жартысы – қызға берілетін үй құнының жартысы. Отау 300 сом тұрады.

Екінші сұрақ жауабы.

50 жылқы + 10 жылқы + 1 түйе + 6 жылқы = 67 қара.

Бұл жерде бір жылқы 25 сом деп есептелді.

Алтын айқабақ

Той сән-салтанатының бірі – жаяу жарыс, күрес.

10 құлаштық діңгектің басына алтын айқабақ ілінген. Біріншісі – 8 құлашта, екіншісі – 9 құлашта, үшіншісі – ең төбесінде. Жалаңаяқтанған жігіттер діңгекпен өрмелеп барып, алтын теңгелерді – айқабақты алуы тиіс. Кім оған жетсе – алтын айқабақ соныкі.

Егерде бірінші жігіт 2 құлаш өрмелеп, 2 қарыс төмен сырғып түссе, екінші жігіт 1,5 құлаш демалыссыз алға өрмелеп, 1,5 қарыс кейін түссе, үшінші жігіт 2,5 құлаш жоғары өрмелеп, 2,5 құлаш төмен сырғыса, әрбір жігіт неше демалғаннан кейін алтын айқабаққа жетеді?

1 құлаш = 8 қарыс.

Жауабы. Бірінші жігіт 5 демалғаннан кейін 1-айқабаққа, 6 демалғаннан кейін 2-айқабаққа, 7 демалғаннан кейін 3-айқабаққа жетеді.

Екінші жігіт 1-айқабаққа 7 демалыста, 2-айқабаққа 8, 3-айқабаққа 9 демалыстан кейін жетеді.

Үшінші жігіт сәйкесінше 1-айқабаққа 4 демалыста, келесі екеуіне 5 демалыста жетеді.

Баянаула омартасы

Баянаула тауының ішінде әр жерде омарта қойып, бал арасын ұстаудың ғылымын білгендігі соншалық, 1888 жылы аралары жұтап, 4 омарта қалған еді. Содан 1889 жылда жеті омарта бала шығарып, баршасы 11 омарта болды. Әр омартадан екі пұттан бал алды. Балдың қадағы Баянаулада арзан болғанда 20 тиыннан сатылады. Бұ не деген пайда?

1 пұт = 16,38 кг, 1 қадақ = 409,512 г.

Жауабы. Шамамен 17 600 тиын.

Шешу жолы:

1 пұт = 16,38 кг, ал 1 қадақ = 409,512-гекенін ескерсек, $11 \cdot 2$ пұт = 22 пұт болады. Ол $22 \cdot 16,38$ кг = 360,36 кг-ға тең болады. Демек, 360,36 кг: 409,512 г = 879,974 қадақ. Әр қадақ 20 тиыннан тұратындықтан, 879,974 қадақ бал 17 599,484 тиын тұрады. Мұны жуықтап есептесек, 17 600 тиын болады.

Қара қытай қанары

Қара қытай аз ғана бұршағы мен күрішін үлкен қанарға салмақшы боп, аузын буатын жіп іздеді. Жолда базарға соғып күрішін сатып, бұршағын туыстарына бермекші екені ойына түсті. Қолда бар бір буатын жіпті пайдаланып, қытайға қазақ қалай көмектесер еді?

Жауабы. Бұршақты қанардың түбіне салып, қанарды ортасынан қолда бар жібімен буады. Сосын күрішті салып, аузын ұстап тұрып, қанарды қоржынша екіге бөледі де жібін босатып алып, қанар аузын буады. Сөйтіп, қоржынды арқалап базарға келеді. Енді бұршақ

пен күріш араласып кетпейтіндей етіп, қанар аузын ұстап тұрып, босатылған жіппен қанар ортасынан буады. Ақырында қытай өз ойын іске асырады.

Ойқой, өз үйім

Іргетасы төртбұрышты болып келген тас үй салу керек. Ауасы кең, құрылысқа тас аз кететін үй қандай болмақ?

Шешуі.

Үйдің іргетасы тік төртбұрышты болып келеді. Тік төртбұрыштың диагональдары өзара тең болатындығын пайдаланып, қазақтар іргетас қалау үшін төрт бұрышына төрт қада қағып, диагональ ұшына бір қаданы ұстап, екінші ұшының орнын белгілейді.

Бөлтірік шешен үшеуі

Ауылдас біреу мынандай әңгімесін айтады:

– Түн ортасында бір атты адам үй тұсына келіп, «кім бар-ау, құдайы қонақпыз», – деді. – Нешеусің? – деп едім, «үшеуміз» деді.

– Үшеу болсаң, басқа үйге барып қон дедім. Кетіп қалды. Ертеңіне білдім, ит ерткен бір-ақ адам екен. Үшеуміз дегені несі?

Жауабы. Бөлтірікке құдайы қонақтық үшеуміз дегені, – өзіме бір аяқ ас, атыма бір бау шөп, итіме сүйемдей бір сүйек керек дегені екен, – деп түсіндіріпті пайымшыл ауылдасы аңғал көршісіне.

Екі қой жеймін десеңіздер...

Әз Жәнібек мал қарап жүрген балаға кез болады.

– Шырағым, елсіз жерде неғып жүрсің? – деп сұрайды.

– Жалғыз түйемнен көз жазып қап, соны іздеп жүр едім, – деп жауап береді бала.

- Балам, біз қай үйге қонамыз?
- Бір қой жеймін десеңіздер, қай үй болса да қона бересіздер! Екі қой жеймін десеңіздер, біздің үйге қонасыздар, – деді.
- Бала не деді? – деді атқосшылар.

Жауабы. – Екі қой жейсіздер, біздің үйге қон дегенім – бойдақ қойым жоқ, буаз саулық соямын, дегенім, – деді Жиренше әз Жәнібек ханға.

Мөңкенің тапқырлығы

Бірде Қабақтың үлкені сегіз жасар Мөңкені ертіп жолға шықты. Жолда олар көшіп кеткен жалғыз үй жұртын көрді. Келе жатып бала Мөңке:

– Мына үйдің он ешкісі бар екен, бір үлкен көк серкесі бар екен, қара шолақ иті бар екен, – депті.

Біраз жүрген соң:

– Мынау үйдің әйелі екіқабат екен, ай-күні жетіп отыр, – депті.

– Балам, осы сен не деп келе жатырсың? – дегенде:

– Мына көшкен үйді айтып келе жатырмын – деп жауап қатады.

Көп ұзамай олар көшкен үйді қуып жетіпті. Келсе, баланың айтқанындай, ол үйдің он ешкісі, бір көк серкесі, бір қара шолақ иті бар және әйелі екіқабат екен.

Атасы баласының тапқырлығына таңырқап:

– Балам, мұның бәрін қайдан білдің? – деп сұрады. Мөңке дәлелді жауап берді.

Сіздер Мөңке орнында болсаңыздар қалай жауап берер едіңіздер?

Жауабы.

Мөңкенің әкесіне жауабы:

– Үйдің қонған жерінде ешкінің жатқан жері он екен. Қақ ортасында маңайына ешкімді жолатпай көк серке жатыпты. Оның серке

екенін ізінен білдім. Жүнінің көк екенін орнында қалған қылшығынан білдім.

Иттің шолақ екенін қайдан білдің?

– Ит құмда шоңқайып отырған екен. Отырған жеріне шолақ құйрығының ізі түсіп қалыпты және қара қылшық жатыр екен.

– Әйелінің жүкті екенін қайдан білдің? – дегенде:

– Ол түзге отырған жерінде екі қолын тіреп орнынан тұрған екен.

Екіқабат, күні жақындағанын сонан білдім, – деп жауап беріпті Мөңке.

Төрт тентек

Мөңке бидің бала кезінде бір бай жоқ сұрау үшін көш алдында келе жатып, еру ауылдың жанында асық ойнап жатқан бір топ балаға жолығыпты. Балалардың бірі байдың атын үркітіпті. Оған бай ашуланып, әлгі баланы қуалайды. Байдың мінгені асау тай екен, баланың желбіреген көйлегінен үркіп мөңкиді. Мөңкіп жүргенде байдың басынан бөркі ұшып түседі. Байтал одан бетер тулап, байды жығып кетеді, бай қаза табады. Содан кейін байдың тумалары және елінің игі жақсылары жиналып келіп, балалардың елінен құн сұрайды.

Екі ел келісе алмай, кеңес бірнеше күнге созылады. Мөңке сол ауылдың баласы екен, жиналған көпке келіп, былай депті:

– Иә, ағалар – билер, сіздер бұл кеңесті тым ұзаққа создыңыздар ғой және бір шешімге келе алмадыңыздар. Осының билігін маған берсеңіздер, мен тез бітірер едім, – депті. Көпшілік баланың ықыласына риза болып бірауыздан:

– Билікті бердік, ал айта қой, – депті.

Сонда Мөңке былай депті:

– Бұл шалдың өліміне кінәлі – ел емес, тентек. Ал мұнда тентек – төртеу. Меніңше, сол төрт тентек құнды бөліп төлейтін болсын және ердің құны жүз жылқы болсын! – депті.

Бұл билікке екі жағы да түсіне алмай: «Тентек кімдер?» деп сауал қойыпты. Мөңке жұртқа түсіндіріпті. Ақыры, екі жағы да осы билікке разы болып, балалардың ауылы құнның төрттен бірі – жиырма бес жылқы төлеп құтылыпты. Мөңке баланың би болуына осы билік себеп болыпты.

Жауабы. Мөңке бала тұжырымы. «Бірінші, мың жылқыдан бір жуас таба алмағандай, асау байталға мінген және елде адам құрығандай асық ойнаған балалардан жөн сұраған бай тентек; екінші, адам көрмей жүргендей, баладан үркіп тулап байды жығып өлтірген байтал тентек; ұшып түскен бөрік тентек; төртінші байталды үркіткен бала тентек. Мінеки, осы төртеу құнды бөліп төлейтін болсын», – депті. Осы билікке екі жағы да разы болып, балалардың ауылы құнның төрт бөлегінің бірі – жиырма бес жылқы төлеп құтылыпты.

Қырмаңдай тапқырлығы

– Жаңа қонысыңа қанша жер керек дегенде Қырмаңдай:

– «Екі өгіз терісімен орап алатын екі тау қуысы жарайды» – деді.

Бұған ел қатты таңырқады. Елдің жақсылары: «Жарайды, Бершүгірдің екі шоқысының арасын ала ғой!» дегенімен, әліптің артын күтті. Қырмаңдай екі атан өгізді сойып, терісін илеп, жіңішкелеп таспалап тіліп, екі таудың қуысын тауымен бірге қоршап алғанда, басқалардан артық жер алғанына көздері жетті. Қырмаңдай тапқырлығын қалай түсіндіруге болады?

Жауабы. Периметрі берілген жазықтықтағы фигуралардың ішіндегі ауданы ең үлкені дөңгелек болғандықтан, Қырмаңдай екі тауды арасындағы қуысымен бірге қоршады. Бұл ежелгі грек Дидон есебімен сарындас.

Қасқалдақ делдал

Сатушы мен сатып алушыны келістіріп, ортада жүретін адамды қазақ делдал дейді. Делдалдың өз әрекеті бар. Мәселен, саусақ-

тарды жазып, тұтамдап қысу – «келіс» деген белгі болса, қолды бос ұстап қысу – келіспе деген белгі болған.

Бірде шаруа қой сатып алғысы кеп базарға келсе, саудегер татар топырлатып қой сатып тұр екен. Қойлары қоңды. Шаруа қойлардың жонын сипай бастасымен жетіп келген делдал саудегердің қолын жай қысып, бас бармағын шошайтты. Мұны түсінген саудагер:

– Болмайды, ақсақал, жартыға тоқтайық, – деді.

Шаруа:

– Бір сан да жетеді! – деді.

Делдал:

– Ақсақал, біріңізге екі жарты қосыңыз, қойды Сізге әперемін, болмаса қойды басқа біреу саудалап тұр, – деді де саудегерге келіп:

– Бір санды екі жартыға беріңіз! – деді. Іле-шала бас бармағын қайта шошайтып, оны сұқ саусақтың екінші буынына жақындатты да, саудагердің қолын қаттырақ қысты. Бұған аң-таң болған шаруа: «Жарайды!» деді. Сөйтіп, шаруа мен саудагердің бір-біріне қолдарын қыстырып, пәтуаластырды.

Қасқалдақ делдал қойды шаруаға қаншаға әперді?

Жауабы. Есептің жауабын айтпастан бұрын делдал мен саудагердің арасында мынандай түсінісу белгілері бар екендігін еске саламыз. 1 - бірлікті, ондықты, жүздікті, мыңдықты көрсетсе, бармақ – солардың ішіндегі ең тәуірі. Екі саусақ – бір саусақтан екі есе көпті, т.т. көрсетеді. Ортаңғы саусақ – жуан ортасы, шілдір шүмек – ең кішісі. Жұдырық – 10, 100, 1000 т.т. Сұқ саусақтың бірінші буыны – 10, бір нәрсенің жартысы, кішкене бөлігі, екінші буыны – бір нәрсенің жартысы кере қарыс – ең тәуірі, т.т.

Шаруаның «бір сан» дегені – «мың» дегені. Демек, көрсетілген бармақ – саудагерге жаман беріп тұрған жоқ, бірақ әлі де саудаласа түс – дегені еді. Делдалдың шаруаға: «біріңізге екі жарты қосыңыз» дегені – «мыңға екі жүз елу қос» дегені еді. Делдалдың саудегердің қолын қатты қысып, басбармағын шошайтып, оны сұқ саусақтың

екінші буынына жақындатуы – «бір мың жүз елуін сен аласың, ал мен 100 сом пайда табамын», – дегені еді. Саудагер де, шаруа да бұған келісті.

Жалдап

Ақшаға құныққан безбүйрек саудагер сүтке су қосып сатып жүрді. Бірде ол әйеліне:

– Мына ыдыста таза су, ал мына ыдыста сүт бар, – деп залымдық ісіне кірісті. Бірінші ыдыстан екінші ыдысқа құйғанымда екінші ыдыстағы сұйық екі еселенді, сосын екінші ыдыстан бірінші ыдысқа қайта құйғанымда ішіндегісі екі есе көбейеді, – деп жұмбақтады. Ақырында деді ол: – Қайтадан біріншіден екіншіге ішіндегі сұйық екі есе көбейгенше аударыстырамын. Енді міне, екі ыдыстағы сұйықтар бірдей болды. Бірақ, екінші ыдыстағы сүт суға қарағанда бір ожау кем болды, – деп шынын айтты. Мұны естіп қалған есепші:

– Сүт пен судың бастапқы мөлшері қандай еді және аударыстырып құйғаннан кейін әр ыдыста қанша сүт, қанша су бар? – деген сұрақты өзіне қойды.

Сүт сатып алушылар:

– Алғаның ас болмасын, көк су екен! – деп теріс баталарын берді.

Шешуі:

10 шелектік ыдыстың біреуін А, екіншісін В дейік. Әрине, ыдысқа қанша шелек сұйық сиятындығына есеп тәуелсіз. Біз оны нақтылық үшін алдық. Есепті шешу үшін енді мынандай әрекеттер жасайық:

- 1) Бес ожау сиятын шелекке А ыдысынан сұйық құйып алайық.
- 2) Төрт ожаулық шелекке бес ожаулық шелектен толтыра сұйық құйып алсақ, оның ішінде 1 ожау сұйық қалады.
- 3) Төрт ожаулық шелектегі сұйықты А ыдысына құяйық.
- 4) Бес ожаулық шелектегі сұйықты (қалғаны 1 ожау болатын) төрт ожаулық шелекке қотарайық.

5) Бес ожаулық шелекке А ыдысынан сұйықты толтыра құяйық.

6) Төрт ожаулық шелекке бес ожаулық шелектен толтыра сұйық құйып алсақ, ішінде бір ожау сұйық қалады.

7) Төрт ожаулық шелектегі сұйықты В ыдысына құяйық.

8) Төрт ожаулық ыдыспен А ыдысы толғанша құйып, шелекте екі ожау сұйық қалдырамыз.

Осындай әрекеттердің нәтижесінде әрбір шелекте 2 ожаудан сұйық қалады. А ыдысы толы болса, В ыдысының толуына 4 ожау сұйық жетіспейді.

Сөйтіп, саудегер 4 ожау суды сүтке араластырыпты.

Ала қойды санау арқылы отарды түгендеу есебі

Есептің түпкі мағанасы: *Қойшы қауымы өрісте жайылып жүрген отарды түгендеу, яғни барлық қойларды санау үшін саны аздау ала қойларды санайды да, отардағы қой түгел екенін бірден анықтап береді. Немесе қанша қой жоқ екенін айта алады. Сонда бұны қалай есептейді?*

Шешуі.

Бір қарағанда есепте айтылып отырған отар түгендеу әдісі қалай жүзеге асатыны және ол қандай табиғат заңдылығына байланысты екені мүлдем түсініксіз. Сол себепті берілген есеп шешуінің сырын ашайық.

Есеп кілтпаны тереңде жатыр. Мысал үшін отарда 1000 қой бар делік. Оның 100-і ала қой болсын. Ендеше, ала қойлар барлық қойлардың $100/1000=1/10$ бөлігін құрайды, демек, бір ала қойға 9 «қара» қой келеді. Бұны қойшы біледі. Қойшы келесі қағидаларды және біледі. Олар:

- Ала қойлар өз алдына топтаспай, басқа қойлармен емін-еркін араласып жайылады. Мәселен, ешкі малы отардың ортасын-

да жүрсе де бөлініңкіреп бірнеше топ болып жүреді. Олар көбінесе отардың алдында болады. Осы себепті қазақта «қой бастаған серке» деген сөз тіркестері пайда болған.

- Қойлар үйірлі жануарлар. Бұл дегеніміз – қойлар жеке-жеке жүрмейді, олар аз да болса, тобымен тіршілік етеді. Ендеше отардан жалғыз, немесе 5-6 қой, тіпті оншақты қой ешуақытта бөлініп кетпейді. Егер осынша қойлар белгілі бір себеппен бөлінетін болса, олар маңырап, қашан отарға қосылғанша мазасыздана у-шу болып, әйтеуір өздері отарға қайта қосылады.

- Егер отардан қой бөлінетін болса, онда бөлінетін қой саны ең аз болғанда 20-30 болу керек. Шын мәнінде отардан бөлінетін қой саны 10 пайыздан кем болмайды. Нақтырақ айтсақ, отардан бөлінетін қойлар өз алдына кішігірім тобыр тәріздес болуы тиіс.

Ендеше қойшы отарды тексеру үшін барлық 1000 қойды санап әуре болмайды. Ол тек қана ала қойды санайды. Егер олар түгел болса, онда отар да түгел. Егер, мәселен отарда екі ала қой жоқ болса, онда отардан 20 шақты қойдың бөлініп кеткені белгілі болады.

Мінеки, есеп шығару әдісі (алғашқы кезде бірден түсініксіз болғанмен) тікелей табиғи құбылыс заңдылығынан алынған. Әрине, мұны өз ісінің маманы жақсы біледі.

М. Дулатұлының балық туралы есебі

Балықшылар бірінші күні шағын көлге ау құрып, 80 балық ұстады да, бәріне белгі салып, қайтадан суға жіберді. Келесі күні олар осы көлден 100 балық ұстап еді, оның 5-еуі белгі салынған, яғни кеше ұсталынған балық болып шықты. Сонда осы көлде барлығы қанша балық болғаны?

Шешуі.

Есеп шарты қарапайым. Бірақ, бұл есепті ауызша ғана емес, тіпті қалай шығару керек – түсініксіз. Шын мәнінде бұл есеп табиғатын

білмеген адамға өте қиын. Бұл математика, физика және биология ғылымдарын қамтыған күрделі есеп. Бірақ, айта кету керек, бұл есеп осы ғылымдардың әрбір оқушы білетін қарапайым қағидаларына арналған. Есеп мақсаты оқушы қауымын осындай қарапайым қағидаларды күнделікті өмірге пайдалануға бейімдеу. Дегенмен де, есеп логикалық ойлау қабілеті жетіліп, санасы толысқан оқушы қауымына арналған. Есептің кереметтілігі шешу барысында ғана сезіледі. Егер есеп кілті табылса, онда есеп ауызша да оңай шығарылады.

Есепте жалғыз ғана ерекше кілтипан бар, оны пайымдап табу немесе аңғару әркімнің қолынан келе бермейді. Осы кезде «отардағы ала қой» есебін ойға түсірсек, онда есеп кілтипанын табамыз. Екі есептің табиғаты да, олардың шешу жолдары да бір-бірімен дәл келеді.

Есеп кілтипаны: Шағын көлде кез-келген балық басқа балықтармен ермін-еркін араласып жүреді. Демек, бірінші күні ұсталынып, көлге қайта жіберілген балықтар екінші күні де басқа балықтармен еркін араласып кетеді (*тура жоғарыда айтылған ала қойлар сияқты*). Ендеше бірінші күні ұсталынған балықтар көлдегі барлық балықтардың қанша бөлігін құраса, екінші күні қайта ұсталынған балықтар сол күні ұсталынған балықтардың сонша бөлігін құрайды (*бұл енді бөлінген қойлар ішіндегі ала қойлар сияқты*).

Осы сілтемеден кейін есеп ауызша да аса қиыншылықсыз шешіледі.

Есеп шарты бойынша екінші күні қайта ұсталынған балықтар сол күні ұсталынған барлық балықтардың $5/100=1/20$ бөлігін құрайды. Бұл белгі салынып қайта ұсталынған әрбір балыққа белгі салынбаған 20 балық келеді дегенді білдіреді. Ендеше кеше ұсталынып көлге қайта жіберілген әрбір балыққа да көлдегі барлық балықтың 20-сы сәйкес келу керек. Ал, кеше 80 балық ұсталынған болатын, демек, көлдегі барлық балық саны $80*20=1600$ болады.

Міне, есеп табиғатын біліп едік есеп ауызша шыға келді.

Мәселенің бәрі есептің қарапайым, бірақ тереңде жатқан кілтпанын аңғаруға арналған. Ал, есеп кілтпаны балықтар табиғатын білуде.

Ұлы даланың «түмен-бүмен» есебі

«Түмен бүмен көп бе, әлде бүмен түмен көп бе?» немесе қазіргі қазақ тіліне түсінікті болу үшін: «Түмен рет бүмен көп бе, әлде бүмен рет түмен көп пе?».

Бұл есеп – көне заманның өзінде Ұлы даланың санау жүйесі қандай шексіз екенін айқындайтын аса құнды көрсеткіш. Шын мәнінде Ұлы даланың сан ғасырлық дала музейі Күлтегін жазуларындағы мәлімет бойынша түмен де, бүмен де әскер санына байланысты өмірге келген сан атаулары. 1 түмен = 10 000, 1 бүмен = 100 000.

Бірақ, көне заманда сан атауы осымен шектеліп қалған емес. Себебі егер әрбір сарбазға ең аз дегенде екі жауынгер ат керек болса, сонда бүмен әскерге қанша ат керек? Міне, «2 бүмен» пайда болды. Тағы да сол бүмен әскерге, мысалы, бір жылдық тамақ үшін қанша бүмен қой керек деп жалғастыра берсек, сол кезде «мың бүмен» немесе «түмен рет бүменіміз» шыға келеді. Байқап отырсақ тіпті миллион емес миллиардтан да асып кетеді.

Бұл есеп көнелігімен ерекшеленеді және көнелігімен бағалы. Күлтегінге арналған ескерткіште «ескерткіштің орнатылған күні – бірінші тамыз, 732 жыл» деген жазуды ескерсек, онда осы есепке қанша жыл болғанын бағдарлай беруге болады. Бұл есеп Ұлы даланың ең көне есептерінің бірі болып табылады.

Шешуі.

Есеп шарты бойынша:

«бүмен түмен» = 100 000*10 000, «түмен бүмен»=10 000*100 000.

Бұл есеп «Екі жердегі үш көп пе, әлде үш жердегі екі көп пе?» деген есеппен дәлме-дәл келеді. Әрине, көбейкіштерді орын ауыстырғанмен, көбейтінді өзгермейді. Ендеше олар өзара тең болады.

Жауабы: өзара тең.

Соғым бөлісу есебі

Ерте заманнан қазіргі кезге дейін қысқа дайындық ретінде әрбір отбасы соғым сойып алады. Егер отбасы шағын болса, мәселен, жас отбасылар, онда бірнеше отбасы бірігіп бір соғымды бөлісіп алады. Егер отбасы саны екеу немесе төртеу болса, онда соғымды теңдей етіп 2 немесе 4 бөлікке бөлу оңай. Ал егер отбасы саны тақ болса, онда әжептеуір қиындық туады. Осы кезде таразыдан да пайда шамалы болады, себебі бір бөлікте сүйек көп болуы мүмкін.

Сонымен 3 отбасы бір соғымды теңдей бөлісіп алуға келіседі. Сонда соғымды ешқандай құрал пайдаланбай, ешкім ренжімейтіндей етіп қалай бөлісіп алуға болады?

Шешуі.

Алдымен соғымды мүмкіндігінше теңдей етіп үшке бөледі. Содан кейін жеребе салып, кім бірінші, кім екінші және кім үшінші екенін таңдау мүмкіншілігі анықталады. Осыдан кейін бірінші адам таңдаған бөлігін алмас бұрын, ол екінші адамнан келісім сұрайды. Егер ол келісім берсе, онда үшінші адамнан келісім сұрайды. Егер ол да келісімін берсе, онда таңдаған бөлік соған, яғни бірінші адамға тиеді.

Егер екінші адам келісім бермесе, онда бірінші адам осы бөлікті екінші адамға береді, бірақ екінші адам үшінші адамнан келісімін сұрайды. Егер үшінші адам ризашылығын білдірсе, онда бөлік екінші адамға беріледі.

Егер үшінші адам келісімін бермесе, онда бөлік үшінші адамға беріледі.

Осыдан кейін қалған екі бөлік те тұра осы әдіспен бөліске түседі. Ол үшін алғашқы адам таңдаған бөлікті алу үшін соңғы адамның келісімін сұрайды, егер ол келісім берсе, онда бөлік соныкі болады. Ал, келісім берілмесе бөлікті соңғы адам алады.

Аңшылардың олжа бөлісуі туралы есебі

Түнге қарай төрт аңшы кездеседі. Бірінші аңшы 5 шіл, екінші аңшы 4 шіл, үшінші аңшы 3 шіл атып алған болса, төртінші аңшының қанжығасы бос екен. Төрт аңшы барлық 12 шілді пісіріп теңдей бөлісіп тамақтанады. Ертеңіне төртінші аңшы ризашылығын білдіріп 12 оқ беріп кетеді. Үш аңшы оқтарды қалай бөлісу керек?

Шешуі:

Барлығы 12 шілді төрт адамға бөлгенде әрқайысы 3 шілден жейді. Демек, бірінші аңшыдан 2 шіл, екінші аңшыдан 1 шіл алынды. Үшінші аңшы, былайша айтқанда, өз шілдерін өзі жеді. Осы себепті, бірінші аңшы алатын оқ саны екінші аңшы алатын оқ санынан 2 есе көп болу керек. Демек, бірінші аңшы 8 оқ, ал екінші аңшы 4 оқ алу керек.

Жауабы: бірінші аңшы 8 оқ, ал екінші аңшы 4 оқ алу керек.

Амандасу есебі

*Он жолдас кездескенде үлкен тойда,
Амандасты бір-бірімен сағынысып.
Айтыңдаршы, қанша рет болды сонда,
Сәлемдесу бір мәртеден қол алысып?*

Шешуі.

Бірінші адам 9 рет амандасады. Екінші адам да 9 рет амандасады, бірақ оның бірінші адаммен амандасқаны бірінші адам амандасу санының ішіне кіріп есептелініп тұр. Демек, оның үлесінде 8

амандасу бар. Үшінші адам да 9 рет амандасады, бірақ екі амандасу бірінші және екінші адам амандасу үлесінде есептеленіп тұр. Демек, оның үлесінде 7 амандасу болады. Сол сияқты төртінші, бесінші адамдардың амандасу үлестері 6, 5, т.с.с. болады, Ендеше, барлық амандасу саны: $9+8+7+6+5+4+3+2+1=45$ рет болады.

Егер адам санын n деп алсақ, онда барлық амандасу саны арифметикалық прогрессия заңдылығымен анықталады:

$$\frac{n(n-1)}{2} = \frac{10 * 9}{2} = 45$$

Жаубы: $9+8+7+6+5+4+3+2+1=45$

Аңшылықтағы тазы мен борсық туралы есеп

Кең далада келе жатқан аңшы тазысы тасадан қашқан борсықты байқап қалады да қуа жөнеледі. Борсық бастапқы тұрған жерінен 20 метрдей жерге қашып үлгергенде тазы оның бастапқы қашқан орынына келеді. Борсық тағы да 20 метрдей жерге жеткенде тазы оны қуып жетіп бас салады. Сонда тазы борсықтан қанша есе жылдам болғаны және бастапқы кезде тазы мен борсық арақашықтығы қанша болғаны?

Шешуі.

Бұл есептің шешуі осы есептің 1-ші нұсқа шешуімен дәлме-дәл келеді. Сондықтан, есеп жауабын бірден көрсетеміз.

Жауабы: Тазы борсықтан екі есе жылдам, бастапқы кезде олардың арақашықтығы 40 метр болған.

Бетпақ дала есебі (1)

Жолаушы шұғыл шаруасымен Бетпақ дала арқылы өтетін қашықтығы 4 апталық сусыз шөлейт жерге барып-қайту керек. Бас аяғы барып-келуге 8 апта кетеді. Жолаушыда бар болғаны 3

түйе және екі баласы бар. Әрбір түйе өзімен бірге 4 апталық су мен жолаушы тамағын алып жүре алады. Демек, әрбір түйеге артылған су осы түйені суғару үшін 4-ақ аптаға жетеді. Сонда жолаушы межелеген жеріне қалай барып-келе алады?

Шешуі:

Жолаушы және оның екі баласы 3 түйеге мініп, әрқайысы 4 апталық су мен тамағын алып, 1 апталық жол жүргенде, олардың әрқайысында 3 апталық қор қалады. Осы жерде 1-ші түйедегі кіші баласы 2-ші түйеге, яғни ағасына 1 апталық су мен тамақты және 3-ші түйедегі әкесіне де 1 апталық су мен тамақ беріп, өзі 1 апталық қормен аман-есен оралады. Ал, 2-ші мен 3-ші түйе тағы 1 апта жол жүрген соң, олардың әрқайысында тағы да 3 апталық қор қалады. Осы жерде 2-ші түйедегі екінші баласы 1 апталық су мен тамағын 3-ші түйедегі әкесіне беріп, өзі 2 апталық қорымен аман-есен оралады. Ал, 3-ші түйе өзіндегі 4 апталық қормен қалған 2 апталық межеге жетіп, осы жерге қайтып оралғанда, оны осы жерде 2-ші түйеге мінген үлкен баласы тосып тұрады да, ол өзінің 1-апталық суы мен тамағын 3-ші түйеге (яғни әкесіне) беріп, екеуі бірлесіп қайту сапарын тағы 1 аптаға жалғастырады. Бұл жерде оларды 1-ші түйеге мінген кіші баласы күтіп тұрады да, ол әкесі мен ағасына бір-бір апталық су мен тамақты бөліп беріп, барлығы бірге аман-есен елге оралады.

Бетпақ дала есебі (2)

Бетпақ дала арқылы өтетін сапарға шығатын жолаушының 2 баласы және 3 түйесі бар. Әрбір түйе өзімен бірге 4 апталық су мен жолаушы тамағын алып жүре алады. Демек, әрбір түйеге артылған су осы түйені суғару үшін 4-ақ аптаға жетеді. Сонда жолаушы Бетпақ дала арқылы қандай қашықтыққа бара алады?

Шешуі:

Жолаушы өзі және екі баласымен 3 түйеге мініп, 1 апталық жол жүрген соң 1-ші түйедегі судың 1 апталығын 2-ші түйеге және тағы 1 апталығын 3-ші түйеге беріп, өзі аман-есен оралады. Ал 2-ші және

3-ші түйе 1-ші түйеден алған суын пайдалана отырып, тағы 1 апта жол жүрген соң, 2-ші түйе 1 апталық суын 3-ші түйеге беріп, өзі аман-есен оралады. Ал 3-ші түйе 2-ші түйеден алған суын пайдалана отырып, суы таусылғанша тағы 4 апта жол жүре алады. Барлығы 6 апталық жол.

Жауабы: Жолаушы 6 апталық қашықтыққа дейін сапар шеге алады.

Бетпақ дала есебі (3)

Бетпақ дала ұзындығы 500 шақырым. Атқа мінген жолаушы өзімен бірге 3 күндік тамағы мен суын алып күніне 100 шақырым жүре алады. Сонда осы жолаушы Бетпақ даланы қанша күнде жүріп өте алады?

Шешуі.

Жолаушыға үш күндік тамақ 500 шақырымдық сапар шегуге жетпейді. Сондықтан, ол сапар шегу кезінде үйіне бірнеше мәрте оралып, азық-түлік тасу керек. Осы себепті, ол алдымен 100 шақырым қашықтыққа біршама азық-түлік қорын жинайды. Одан кейін осы қордан біршама азық-түлікті 200 шақырым жерге тасығанда, сол жерге жинаған қоры үш күндік жерге, яғни 300 шақырым жерге жетуге жеткілікті болу керек. Осы себепті ол:

- Бірінші рет ол үйінен 3 күндік азық-түлік алады да, оның бір күндігін 100 шақырым жерге жеткенше пайдаланып, бір күндігін 100 шақырымдық жерге қалдырып, тағы бір күндігін 100 шақырым жерге, яғни үйіне қайта оралуға пайдаланады. Егер ол осы сапарды тағы да үш рет қайталаса, онда 100 шақырымдық қашықтықта 4 күндік қор жиналады. Осыдан кейін ол үйінен соңғы 5-ші сапарға шыққанда бір күндік азықты 100 шақырым жерге жеткенге дейін пайдаланады, сонда 100 шақырымдық қашықтықта 6 күндік қор жиналады. Сонымен осы 6 күндік қор жинауға 9 күн уақыт кетеді.

- Бұдан кейін сапардың екінші тармағы басталады. Бұл жолы ол алдымен өзімен бірге ол 3 күндік азық-түлік алады да, оның бір күндігін 100 шақырым жерден 200 шақырым жерге жету үшін қорек етеді де, бір күндігін 200 шақырымдық жерге қалдырып, тағы бір күндігін 100 шақырым жерге қайта оралуға пайдаланады. Осыдан кейін ол өзімен бірге тағы да 3 күндік азық-түлік алады, оның бір күндігін жолай пайдаланып, ал қалған 2 күндік азық-түлікті аман-есен 200 шақырымдық жерге жеткізеді. Сонымен осы жерде 3 күндік азық-түлік жиналады. Сапардың осы екінші тармағына 3 күн уақыт кетеді.

- Енді осы жерден сапардың соңғы тармағы басталады. Ол үшін жолаушыға осы жердегі үш күндік азық-түлік қалған 300 шақырым жерді үш күнде жүріп өтуге молынан жеткілікті болады.

- Демек, есеп шарты бойынша Бетпақ Даланы кесіп өтуге бас-аяғы 15 күн кетеді.

Жауабы: 15 күн.

Көне Тараздың жасанды теңге туралы есебі (1)

Жасанды ақша немесе теңге жасау мәселесімен күресу және оны тоқтату – ерте заманнан осы күнге дейін жалғасып келе жатқан өзекті мәселе. Мәселен, екі мың жылдан астам тарихы бар, Жібек жолының күре тамырында орналасқан көне Таразда пайда болған жасанды теңге туралы есеп осы күнге дейін халық жадында сақталып келе жатыр:

Есеп: *Сыртқы пішіні мен көлемі және құндары бірдей 12 теңгенің біреуі жасанды теңге. Бірақ оның салмағы басқа салмақтары бірдей 11 теңгелердің әрқайысынан не ауыр немесе жеңіл екені белгісіз. Осы жасанды теңгені иінді таразының көмегімен бар болғаны үш рет өлшеп қалай табуға болады?*

Шешуі.

Бұл есепті төрт өлшеумен оңай шығаруға болады. Бірақ есеп шарты бойынша өлшеу саны үштен аспау керек. Сондықтан, есеп шешімі едәуір тапқырлықты талап етеді.

Өлшеу амалдарын келесі алгоритм арқылы жүргіземіз:

Теңгелерді төрт-төрттен үш бөлікке бөліп, бірінші бөлікті таразының сол жақ табақшасына, ал, екінші бөлікті оң жақ табақшаға саламыз. Бұдан екі жағдай туындайды.

I. Егер таразы теңдікті көрсетсе, онда жасанды теңге үшінші бөлікте болғаны (яғни таразыдағы 8 теңгелер таза болғаны). Оны табу үшін келесі өлшеу әдісін қолданамыз. Күдікті үшінші бөліктен екі теңгені таразының оң табақшасына, ал таразының сол жақ табақшасына екі таза теңге саламыз.

Бұдан да екі жағдай туындауы мүмкін. Біріншісі:

I.1. Егер таразы теңдікті көрсетсе, онда үшінші бөлікте қалған соңғы теңге жасанды теңге болғаны мәлім болады.

I.2. Егер таразы бастары тең болмай, мәселен, таразының оң жақ табақшасы жеңілдік көрсетіп көтеріліп кетсе, онда оң жақтағы күдікті екі теңгенің біреуі жасанды және ол басқа теңгелерге қарағанда жеңіл болғаны белгілі болады. Сондықтан, соңғы өлшеу кезінде осы күдікті екі теңгені таразының екі жағына орналастырамыз да, қайысы жеңіл болса, сол жасанды теңге екенін анықтаймыз.

II. Енді бастапқы I-ші өлшеудің екінші жағдайына, яғни таразының теңсіздік жағдайына оралайық.

Мәселен, сол жақ табақшадағы теңгелер ауырлық көрсетті делік, онда үшінші бөліктегі 4 теңгелер таза, ал таразыдағы 8 теңгелердің біреуі жасанды болғаны. Бірақ, жасанды теңге ауыр ма, әлде жеңіл ме белгісіз. Оны табу үшін келесі өлшеу тәсілін қолданамыз. Сол жақ табақшадағы үш «ауыр» теңгені сыртқа шығарып, оның орнына оң табақшадан үш «жеңіл» теңгені орналастырамыз, ал олардың орнына, яғни оң жақ табақшаға үш таза теңге саламыз. Бұдан үш жағдай туындайды. Біріншісі:

II.1. Таразы теңдікті көрсетсе, онда жасанды теңге сыртқа шығарылған үш «ауыр» теңгелердің біреуі болғаны. Осы жағдайдан кейін жасанды теңгенің ауыр екені мәлім болады да, оны I-ші жағдайда көрсетілген алгоритм арқылы тез таба аламыз.

Енді II-ші өлшеудің екінші жағдайын қарастырайық:

II.2. Таразы теңсіздікті көрсетіп, сол жақ және оң жақ табақшалар жағдайы өзгеріссіз қалды делік. Демек, сол жақ табақша ауырлық көрсетіп тұр делік. Онда сол жақ табақшада қалған жалғыз «ауыр» теңге мен оң табақшада қалған жалғыз «жеңіл» теңге екеуінің біреуі жасанды болғаны. Енді соңғы өлшеу кезінде осы екі күдікті теңгенің біреуін таза теңгемен салыстырамыз да, жасанды теңгені оңай таба аламыз.

Енді II-ші өлшеудің үшінші жағдайын қарастырайық:

II.3. Таразы теңсіздігі орын ауысты делік, яғни сол жақ табақша «жеңілдік», ал оң жақ табақша «ауырлық» көрсетіп тұр делік. Онда оң жақ табақшадан сол жақ табақшаға ауысқан үш «жеңіл» теңгенің біреуі жасанды болғаны. Осы кезде жасанды теңгенің жеңіл екені анықталады да оны жоғарыда I-ші жағдайда көрсетілген тәсілмен табамыз. Ол үшін соңғы өлшеу кезінде күдікті екі «жеңіл» теңгені өз ара салыстырып, қайысы жеңіл болса, сол жасанды теңге екенін анықтаймыз. Егер осы екі «жеңіл» теңге өз ара тең болса, онда сыртта қалған үшінші «жеңіл» теңге жасанды теңге болғаны.

Көне Тараздың жасанды теңге туралы есебі (2)

Сыртқы пішіні мен көлемі және құндары бірдей 8 теңгенің біреуі жасанды теңге. Оның салмағы басқа теңгелердің әрқайысынан жеңіл екені белгілі. Осы жасанды теңгені иінді таразының көмегімен бар болғаны екі рет өлшеп қалай табуға болады?

Шешуі.

Алдымен таразының екі жағына үш теңгеден барлығы 6 теңге салып өлшейміз. Егер олар өзара тең болса, онда қалған екі теңгеден жеңіл теңгені табу қиындыққа түспейді. Ал, егер таразы теңсіздікті көрсетсе, онда жеңіл болып тұрған үш теңгенің біреуін таразының бір жағына, ал екінші теңгені таразының екінші жағына саламыз. Қайысы жеңіл болса, сол жасанды теңге. Ал, егер олар өзара тең болса, онда үшінші теңге жасанды болғаны.

Жақайымның жаңылдырмасы

Арал бойына әйгілі Қалымбет атты сал жігіт Қасен байдың Қалдықыз атты қызына ғашық болып сөз салады. «Қалымбетке қарсылығым болмаса да, қызымның беделін түсіре алмаймын. Қыздың қырық тоғызын әкелсін де, батасын алсын. Ал, егер алып қашса, алты Алаш араша түссе де басындырарым жоқ, аянбаймын. Сәйгүлік сұрап тығырыққа тірмей-ақ қойдым. Қырық тоғыздың басы түгел болса, бізден қарсылық болмайды» – депті.

Көңілі қызға қатты ауған Қалымбет Кетедегі нағашысына қарыз сұрап, өтініш жасайды. Сонда нағашысы: «Нағыз жұртым – нағашым деп келгенде бетің қайтпасын, 49-дың жартысынан асырып берейін» – деп 25 жылқы беріпті. Содан өз жұртына келіп қарызға мал сұраса, бақуатты аталас ағайыны: «Нағашыдан кем берсем – туыстығыма сын» – деп ол да 25 жылқы береді.

Көңілі алып-ұшып Қасен байға жеткен Қалымбет: «Қалдықызға 49 аз, 50 болсын берерім» – десе, ер көңіл азаматқа риза болған Қасен: «Мен ризамын. Қызымды да, батамды да бердім. Сен қосқанда, мен кемітпеймін бе? Осылардың ішінен 5-еуін таңдап ал, мінгізгенім болсын», – деп кеңпейілдік жасапты.

Ғашығын алып, көңілі толып келе жатқан Қалдыбекке бір досы жолығып: «Бір тоғызым бар еді қарызға, алтауын таптым, үшеуі жетпей тұр, 3 атыңды бергін маған» – деп қиыла өтініш жасағанда, өз басынан өткен жағдайды жете түсінген Қалымбет досына 3 атын беріп жіберіпті.

Жолай нағашысына соққан Қалымбет қарызымнан құтыла берейін деп бір бас малды қайтарыпты. Қалған бір атты аталас жомарт ағайына беріпті.

Сонымен, Қалымбет нағашысы мен ағайынына 24 бастан 48 бас қарыз. Оған досына берген 3 бас малды қоссаңыз, барлығы 51 бас болып кетеді. Сонда 1 бас мал қайдан пайда болды?

Шешуі.

Есеп шартында 48 бас қарыз жылқыға досының Қалымбетке берешек 3 бас малы дұрыс қосылмаған, себебі қарызға берешекті қосқанда қарыз азаю керек. Ал, бұл есепте қарыз керісінше көбейіп жатыр: $48+3=51$. Бұл дұрыс емес.

Шын мәнінде есеп шарты бойынша алғашқы 50 бас мал қарызға 2 малды қайтару (демек, қосу) амалы дұрыс орындалған: $50-2=48$. Ендеше, 48 бас мал қарызға досына берілген 3 малды қайтару (демек, қосу) амалы да тура осындай болу керек: $48-3=45$. Демек, қалыңдыққа берілген 45 бас малға және досына берген 3 бас малды қоссақ барлығы 48 бас мал болады. Қарыз бен берешек теңесіп, баланс орындалып тұр. Бұл жерде ешқандай 51 бас мал туралы тұжырым болмау керек, ол дәйексіз әрі орынсыз.

Төрт достың базарлық бөліскені туралы есеп

Төрт дос жігіт бірігіп, барлығы 16 сомға базардан ұн, шай-қант т.с.с. керек заттарын сатып алып теңдей бөліседі. Ортақ үлеске бірінші жолдас 7 сом, екінші жолдас 5 сом, ал үшінші жолдас 4 сом қосса, төртінші жолдастың дайын ақшасы болмаған екен. Бірақ ол базардан келген соң ризашылығын білдіріп, жолдастарына 16 лақ берген екен. Сонда достар осы лақтарды қалай бөлісу керек?

Шешуі:

Әдетте бұл есепті көптеген оқырман бірінші жолдасқа 7 лақ, екінші жолдасқа 5 лақ, ал, үшінші жолдасқа 4 лақтан беру керек деп шешеді. Сонда барлығы 16 лақ болады. Бірақ, бұл дұрыс шешім болмайды. Себебі барлығы 16 сомдық тауарларды төрт адамға теңдей бөлгенде әрқайысына 4 сомдық тауар тиеді. Демек, төртінші жолдас бірінші жолдасының көмегі арқылы 3 сомдық тауар және екінші жолдасының көмегімен 1 сомдық тауар алады. Ал, үшінші жолдас, былайша айтқанда, өз ақшасына ғана тиісті тауарлар алады. Осы себепті, лақтар бірінші және екінші жолдастарға бөліну керек. Ен-

деше 16 лақты 4 сомға бағаласақ, онда 1 сомға 4 лақ пара-пар болу керек ($16 \text{ лақ} : 4 \text{ сом} = 4 \text{ лақ/сом}$). Демек, бірінші жолдас $4 \cdot 3 = 12$ лақ, ал, екінші жолдас $4 \cdot 1 = 4$ лақ алу керек.

Жауабы: бірінші жолдас 12 лақ, ал, екінші жолдас 4 лақ алу керек.

Қой қырқу есебі (1)

Қырқымшылар бір отар қойды жарты күн қырыққан соң, олар теңдей екі топқа бөлініп, бірінші топ қалған қойларды кешке дейін түгелімен қырқып бітіреді, ал, екінші топ демалуға кетеді. Егер қырқымшылар екіге бөлінбегенде, олар отарды қанша уақытта қырқып бітірер еді?

Шешуі:

Есептің шарты бойынша түстен кейін қырқымшылардың жартысы қалған қойларды жарты күнде ($1/2$ -күнде) қырқып бітіреді. Ендеше, барлық қырқымшылар түстен кейінге қалған қойларды екі есе тез, яғни $1/4$ -күнде қырқып бітіре алар еді. Демек, барлық қырқымшылар отарды түгелімен кешкі сәскеге дейін ($1/2 + 1/4 = 3/4$ -күнде) қырқып бітірер еді.

Қой қырқу есебі (2)

Қырқымшылар бір отар қойды жарты күн қырқып жатқанда тағы да бір отар қой келеді. Екінші отар біріншіге қарағанда екі есе аз екен. Сондықтан қырқымшылар теңдей екі топқа бөлініп, бірінші топ үлкен отарды кешке дейін қырқып бітіреді. Ал, екінші топ кіші отарға ауысады да, оларды кешке дейін қырқып бітіре алмайды. Олардан қалған қойларды 3 қырқымшы келесі күні таңертеңнен кешке дейін түгелдей қырқып бітіреді. Сонда барлық қырқымшылар саны қанша болғаны?

Шешуі:

Есептің 1-нұсқасының шешімі бойынша барлық қырқымшылар үлкен отарды $3/4$ -күнде қырқып бітірер еді. Демек, қырқымшылардың жартысы кіші отарды $3/4$ -күнде ($3/4=1/2+1/4$) бітіре алады. Бұл дегеніміз қырқымшылар тобының жартысы кіші отардың екінші күнге қалған қалдығын келесі күннің $1/4$ бөлігінде бітірер еді. Ал, барлық қырқымшылар осы екінші күнге қалған қойларды бұдан екі есе жылдам, яғни $1/8$ күнде қырқып бітірер еді. Ал, осы екінші күнге қалған қойларды 3 қырқымшы бір күнде бітірді. Демек, бұл үшеуі барлық қырқымшылардан 8 есе баяу істеді. Ендеше, барлығы 24 қырқымшы болғаны ($3 \times 8=24$).

Көне Тараздың таразы туралы есебі

Ертеде бір бақуатты адам малын Тараз базарына саудаға салып, оған алған бүтіндей сом алтынның салмағын білмек болып бір саудагерге келіп өтініш білдірсе, ол таразысының иіндері дұрыс емес, бірақ таразы тастары дұрыс екенін айтыпты. Сонда осы таразы арқылы алтын салмағын қалай анықтауға болады?

Шешуі: Таразының бір табақшасына алтынды салады да, екінші табақшаға таразы басы теңескенге дейін жайлап құм салады. Осыдан кейін алтынды алып, оның орнына таразы тастарын салады. Сонда алтын салмағы нақты анықталады.

Таразы дәлдігі туралы есеп

Саудабай 16 қадақ бидайды төрт тас көмегімен бір рет өлшеп таба алады екен. Сонда ол осы бидайды қандай дәлдікпен өлшей алады?

Шешуі.

Бұл есептің қазіргі заманғы метрология ғылымымен сабақтастығы мен ұштастығы көзге бірден көрініп тұр. Дегенмен де

сол көне заманның өзінде де таразышылар өлшейтін затын өте үлкен дәлдікпен өлшей алатын. Ол үшін олар алдымен таразыға керек тастарын орналастарып алады да, таразының екінші бетіне астықты қажетті мөлшерден сәл аздау етіп орналастырады. Осыдан кейін таразы табақшалары теңескенге дейін астық дәндерін біртіндеп салады. Соңғы дәнді салғанда таразы тепе-теңдіктен кері ауытқиды. Демек, өлшеу дәлдігі бір дән салмағына шамалас, ал шын мәнінде жарты дән салмағына тең болады. Бұл – үлкен дәлдік.

Теңгелер есебі

Дастархан бетінде пішіні, салмағы және құндары бірдей бірнеше теңгелер орамалмен жабулы жатыр. Бірақ, олардың ішінде он бір теңге теріс аударылып, яғни құндық таңба беті төмен қарап жатқаны белгілі. Сонда орамалды ашпай, яғни теңгелерге қарамастан (немесе қараңғы бөлмеде), оларды теріс аударылған теңгелер санын бірдей болатын екі бөлікке қалай бөлуге болады?

Шешуі.

Орамал астында жатқан теңгелерден қолға түскен кез келген он бір теңгені бір бөлек, ал қалғандарын екінші бөлік етіп бөлу керек те, бірінші бөліктегі барлық он бір теңгені түгелдей кері аудару керек.

Қыстаудағы шөп туралы есеп

Қыстауда көрші қоныстанған екі достың біреуі жыл сайын қысқа қарай 2 мая шөп, ал екіншісі 1 мая шөп дайындайды екен. Біріншісінің малдары барлық жинаған шөпті 4 айда тауысса, екіншісінің малдары 1 мая шөпті 4 айда тауысады екен. Кей кезде қыс жайлы болып, ерте аяқталса екеуінде де біршама шөп артылып, келесі қысқа қалады екен.

Бірақ, осы жолы екіншісінің шөбіне найзағай түсіп түгелдей өртеніп кетіпті. Амал жоқ, бірінші дос қамқорлық жасап, досының малдарын өзінің 2 мая шөбіне салады. Сонда барлық малдар осы екі мая шөпті қандай уақытта тауысады? Олар қыстан аман-есен шығынсыз шыға ала ма?

Ауызша шешуі

1-ші көршінің малдары 2 мая шөпті 4 айда тауысады, ал 2-ші көрші малдары 1 мая шөпті олар да 4 айда тауысады. Демек, 1-ші көршінің малдары 2-ші көрші малдарына қарағанда 2 есе көп. Ендеше, 2-ші көршінің барлық малдарын 1 бөлік деп алсақ, онда 2-ші көршіде 2 бөлік мал болғаны, екеуі бірігіп 3 бөлік болады.

Сонда осы 3 бөлік мал барлығы бірігіп 1 мая шөпті 1 бөлік малдан 3 есе тез жейді. Оған $\frac{4}{3}$ ай кетеді. Демек, олар барлығы бірігіп 2 мая шөпті 1 мая шөптен екі есе ұзақ жейді. Оған кететін уақыт: $(\frac{4}{3}) * 2 = \frac{8}{3} = (2 + \frac{2}{3})$ ай = 2 ай 20 күн.

Неке қию туралы есеп

Ислам діні бойынша неке қию кезінде куәгер ретінде 2 ер адам қатысу керек. Немесе бұған мүмкіншілік болмаса Ұлы далада тарағанӘбу Ханифа мазхабы бойынша бір ер адам мен екі әйел адам куәгер болуға рұқсат етіледі.

Сонымен есеп шарты:

Бір молда жүргізген бірнеше неке қию салтанатына барлық үйленетіндер мен ер және әйел куәгерлерді қосқанда 32 адам қатысыпты (молданы есептемегенде). Сонда қанша неке қию салтанаты болып, оған қатысқан куәгерлердің қаншасы әйел адам болған?

Ауызша шешуі.

Егер неке қию салтанатына тек қана ер адамдар куәгерлік жасаған болса, онда әрбір салтанатқа үйленетін ерлі-зайыпты 2 адам және 2 куәгер, барлығы 4 адам қатысу керек. Сондықтан,

есептің бастапқы шарты бойынша неке қию салтанат саны 8-ден аз болу керек ($32/4=8$).

Ал, егер барлық неке қию салтанаты әйел адамдарының қосымша куәгерлігімен өткен болса, онда әрбір салтанатқа үйленетіндерді қосқанда барлығы 5 адам қатысу керек (ерелі-зайыпты 2 адам және 3 куәгер). Сондықтан, есеп шарты бойынша осындай әйелдер куә болатын неке қию салтанат саны 6-дан аз болу керек ($32/5=6,4$).

Ендеше, әйелдер куә болатын неке қию салтанат саны 5-ке тең деп алсақ, оған барлығы $5*5=25$ адам қатысуы керек (молдадан басқа). Ал есеп шарты бойынша барлық салтанатқа 32 адам қатысқан. Сонда $32-25=7$ адам тек қана ер адамдар куәгерлік ететін салтанатқа қатысу керек. Бұл есеп шартына сәйкес келмейді (себебі, бұндай салтанаттың әрқайысына, жоғарыда айтылғандай, 4 адамнан қатысу керек).

Ал, егер әйелдер куә болатын неке қию салтанатының саны 4-ке тең болатын болса, онда тек қана ер адамдар куә болатын неке саны 3-ке тең [$(32-5*4)/4=3$] болады да, оған қатысушылар саны $3*4=12$ -ге тең болады. Бұл жолы есеп шарты толығымен орындалады.

Демек, барлық неке қию салтанатының саны $3+4=7$ болады. Ендеше тек қана ер адамдар куәлігімен өткен 3 неке қияр салтанатына 6 ер адам куәгер болса, әйел адамдарының куәлігімен өткен 4 неке қияр салтанатына 8 куәгер әйел адам қатысқан.

Абылай ханның сарбаздарға сыйлық таратуы туралы есеп

Абылай хан ертеде жеңіспен аяқталған сұрапыл шайқаста ерекше көзге түскен жаужүрек 9 сарбазды арнайы марапаттау рәсімінде алғыс сөзін айта келе, мынадай сыйлық беріпті дейді халық аңызы: «Кермеде қатар-қатарымен байлаулы жаудан олжа болып түскен 101 арғымақтың әрбір оныншысы бірінші сарбазға сыйлық ретінде беріледі. Одан қалған арғымақтардың

әрбір тоғызыншысы екінші сарбазға беріледі. Бұдан қалған арғымақтардың әрбір сегізіншісі үшінші сарбазға тиесілі. Сол сияқты төртінші, бесінші... барлық сарбаздар өздеріне тиесілі қалдық топтағы әрбір төртінші, бесінші... арғымақтарды сыйлыққа алады. Ал, ең соңғы тоғызыншы сарбаз алғашқы сарбаздардан қалған арғымақтардың әрбір екіншісін алады. Сонымен, ең соңында кермеде қанша арғымақ қалады – барлығы майданда ерекше ерлік көрсеткен Жеке батырға беріледі. Ол қазір жолда келе жатыр, амандық болса ертең келеді. Шатаспас үшін ешкім арғымақтарды таңдамай, тек қана өзіне тиесіліні ғана алу керек, сонда ешкімде реніш болмайды...», – деген екен.

Жиналған ел «кімге қанша сыйлық, кімге көп, кімге аз берілді? Неге Жеке батырға қалдық беріледі және ол аздау сияқты», – деп түсінбеушілік танытқанда, Абылай хан: «Барлықтарың риза боласыңдар, ешкімде реніш болмайды», – деген екен. Сонда сарбаздар қанша сыйлық алды?

Есептің ауызша шешуі.

Бірінші сарбаз 101 арғымақ ішінен өзіне тиесілі әрбір 10-шы арғымақты алған кезде барлығы 10 арғымақ алады да, желіде 91 арғымақ қалады. Ал екінші сарбаз өз кезегімен осы 91 арғымақ ішінен әрбір 9-шы арғымақты алған кезде барлығы 10 арғымақты алады да, желіде 81 арғымақ қалады. Сол сияқты 3-ші сарбаз да өзіне тиесілі 10 арғымақты алған соң желіде 71 арғымақ қалады. Кезек осылай 9-шы сарбазға жеткенде желіде бар болғаны 21 арғымақ болады да, ол өзіне тиесілі әрбір екінші арғымақты алған кезде, оған барлығы 10 арғымақ тиесілі болады да, үлес тарату біткен кезде желіде 11 арғымақ қалады.

Осы жерде аңғарып қарасақ, алғашқы кезде желінің ең соңында тұрған, яғни 101-ші арғымақ ешқандай бөліске түспейді. Мәселен, бірінші сарбаз өз сыйлығын алғаннан кейін желіде қалған 91 арғымақтың ең соңғысы, демек 91-шісі осы арғымақ болады. Ал екінші сарбаз өз сыйлығын алғаннан кейін желіде қалған 81

арғымақтың ең соңғысы, демек 81-шісі осы арғымақ болады. Сол сияқты тоғызыншы сарбаз өз сыйлығын алғаннан кейін желіде қалған 11 арғымақтың ең соңғысы да, демек 11-шісі осы арғымақ болады да, ол Жеке батырға беріледі.

Жауабы: Есепте айтылған 9 сарбаздың әрқайысы таңдау болмағандықтан өзіне тиесілі 10 арғымақтан сыйлық алады, ал ертеңіне келген Жеке батырға он арғымақ және Абылай хан арнайы желінің соңғы шетіне байлатқан 101-ші ерекше дүлділ тұлпар бұйырып, барлық сарбаздар да, Жеке батыр да Абылай ханға үлкен ризашылығын білдіріп, ел хан даналығына тәнті болған екен, – деп аяқталады аңыз.

Әйтеке бидің енші бөлу туралы жаңылтпаш есебі

Аңыз бойынша әйгілі Әйтеке биде алдына жан салмайтын, бәйге біткеннің алдын бермейтін ерекше 20 сәйгүлік тұлпары болыпты.

Әйтеке би қастандық салдарынан 54 жасында дертке ұшырап, дүниеден өтер алдында енші бөлмек мақсатымен: «Осы тұлпарлардың екіден бірін өзімнің балаларыма, төрттен бірін – нағашы жұртыма, ал бестен бірін – қайын жұртыма еншілікке беремін. Мен дүниеден өткен соң, ұрыспай-таласпай бөліп алыңдар» – деп аманат қалдырған екен.

Әйтеке би дүниеден өткен соң балалары тұлпарлардың екіден бірін (яғни 10 тұлпарды), нағашы жұрты – төрттен бірін (яғни 5 тұлпарды), ал қайын жұрты – бестен бірін, яғни 4 тұлпарды бөлісіп алады. Барлығы 19 тұлпар. Сонда бір тұлпар неге бөліске түспей қалды?

Ел аң-таң болады. «Әйтеке би барлық тұлпарларды түгелдей еншілікке берген сияқты еді..., неге бір тұлпар артылып қалды? Оны не істейміз?» – деп әлек болады.

Ешкім нақты жауап бере алмаған соң, бір дана қария: «Әйтеке бидің даналығы елден асқан данышпан екені баршамызға мәлім. Бұл – бидің бізді сынау үшін әдейі беріп отырған тапсырмасы. Сәйгүліктерді өз балаларына ғана бермей, оларды нағашы жұрты мен қайын жұртына бөліп бергені – ол осы үш жұрт жиылып, үш жүзге әйгілі болатын ас өткізіңдер, сол аста өтетін бәйгенің бас жүлдесі осы бөліске түспей қалған сәйгүлік болсын», – дегені деп шешеді.

Ел осыған тоқтап, бір жыл өткен соң Әйтеке биге арналған дүркіреген ас беріліп, аламанның бас бәйгесіне 20 тұлпардың ең ерекшесі тігіліп, оны Қарақұмнан келген түркімен жеңіп алыпты деп аяқталады аңыз.

Осыдан кейін бұл есеп Әйтеке би есебі деп аталып елден-елге таралып кетеді. Дегенмен де, неге бір тұлпар артылып қалды?

Есептің ауызша шешуі.

Бұл есепте қазаққа әйгілі «Ер жігіттің үш жұрты – өз жұрты, нағашы жұрты және қайын жұрты болады» деген даналығына ерекше назар аударылып отыр. Дегенмен де, Әйтеке би бұл есепті математикалық жүйемен әдейі дәл осылай құрастырып отыр.

Есепте көрсетілген Әйтеке бидің балаларына арналған тұлпарлардың екіден бір бөлігі, одан кейін нағашыға арналған төрттен бір бөлік және қайын жұртқа арналған бестен бір бөліктердің қосындысы барлық тұлпар санын қамти алмайды. Себебі $\frac{1}{2}$ дегеніміз – ол жиырма бөліктің он бөлігі, яғни $\frac{10}{20}$ бөлік болады. Ал $\frac{1}{4}$ – жиырма бөліктің бес бөлігі, яғни $\frac{5}{20}$ бөлік болады. Сол сияқты $\frac{1}{5}$ – жиырма бөліктің төрт бөлігі, яғни $\frac{4}{20}$ болады. Егер осылардың барлығын қоссақ, онда $\frac{19}{20}$ болады:

$$\frac{10}{20} + \frac{5}{20} + \frac{4}{20} = \frac{19}{20}$$

Осы үш бөлікке қосымша ретінде жиырманьың бір бөлігін, яғни $\frac{1}{20}$ бөлікті қоссақ, онда барлық 20 тұлпар толығымен қамтылады.

$$\left(\frac{19}{20} + \frac{1}{20} = \frac{20}{20}\right).$$

Демек, барлық 20 тұлпарды қамтуға $\frac{1}{20}$ бөлік жетпей тұр. Ал, тұлпарлардың жиырмадан бір бөлігі бір тұлпарға сәйкес келеді де барлығы 20 тұлпар болады ($10+5+4+1=20$).

Алдар көсе мен Шығайбай туралы жаңылтпаш есеп

Ел аузында айтылатын аңызға сенсек, бір күні Алдар көсе тығыз шаруасымен бір жерге бара жатып Шығайбаймен кездесе қалса, Шығайбай маз болып отыр екен. Алдекең мән-жайын сұраса, ол: «Көптен бері менен 10 сомнан қарыз алып қайтара алмай жүрген көршім бар еді, бүгін соны уақытты көпке созғаны үшін 13 сом қайтаруға мәжбүр етіп, көңілім толып отыр» – деп мақтанған екен. Сонда Алдекең: «Егер ол қайтара алмай жүрсе, жағдайы болмаған шығар. Көршіні мәжбүрлеу – күнә. Мәжбүрлеп алған 3 сом саған жақсылық әкемейді, оны оған қайтарып бер. Ұят болады» – десе, Шығайбай келіседі де үйінен 3 сом алып шығады. Бірақ, ақшаны қайтаратын кезде іштарлығы ұстап, көршіге 1 сом қайтарып береді де, 2 сомды қалтасына жасырып қояды.

Сонда Шығайбай есептей келіп: «Көршіден $13-1=12$ сом алдым, енді оған жасырып қойған 2 сомды қоссам барлығы 14 сом болады. Демек, тағы да 1 сом қосымша пайда түсті қалтама» – деп қуана түседі.

Дегенмен де, 1 сом қайдан пайда болды?

Сонымен, Алдар шаруасын бітіріп, қайта оралып келе жатса, тағы да Шығайбаймен кездесе қалады. Сөйтсе, ол алғашқыдан да зор маз-мейрам болып отыр екен. Алдекең мән-жайын сұраса, ол: «Көршіге 3 сом емес, 1 сом қайтарғанын, осы себепті ол көршіден 13 сом емес 14 сом алып, 4 сом үстеме пайда түсіргенін айтады. Сонда Алдар көсе: «Енді көршіге артық 4 сомның 1 сомын тағы да

қайтарып берсең, онда қанша үстеме пайда көрер едің» – десе, Шығайбай біраз ойланып: «Қазір көршіге артық 4 сомның 1 сомын қайтарып беріп, қалған 3 сомды өзіме қалдырсам, онда көршіден $14-1=13$ сом алар едім де, оған жаңағы 3 сомды қоссам барлығы 16 сом болар еді, демек үстеме пайда 6 сом болады» – дейді. Сонда Алдар көсе көршіге: «Қайта-қайта бір сомнан бере бергенше, бірден 2 сомды берсең пайда одан да көп болар еді» – дейді. Шығайбай оған келіседі де 2 сомды көршіге қайтарып берген екен деп аяқталады аңыз.

Сонда қорыта айтқанда, Шығайбай көршіден қанша сом алып, қанша үстеме пайда көрді?

Шешуі.

Бұл есеп жаңылтпаш есеп екені көрініп тұр.

Алдымен есептің бірінші бөлімін шешейік. Шын мәнінде Шығайбай көршіден алған 13 сомның 1 сомын қайтарып бергенде, оның қалтасында үйінен алып шыққан 3 сомның 2 сомы, ал оның үйінде 10 сом қалады. Демек, Шығайбай көршіден барлығы 12 сом алады. Ал көрші болса, Шығайбайға $13-1=12$ сом береді. Екеуі тең. Дегенмен де, Шығайбай көршіден 3 сом болмаса да 2 сомды артығымен алып отыр.

Енді осы 2 сомды көршіге қайтару үшін Алдар көсе Шығайбайдың шатасып отырғанын тиімді пайдаланып, көршіге тағы да 2 сом қайтартады. Сонда Шығайбайда барлығы 10 сом қалады. Ал, осы амалдан кейін көрші Шығайбайға $12-2=10$ сом қайтарған болады. Екеуі тең. Ешқандай үстеме пайда жоқ.

Базардағы бесті, дөнен және тай бағасы туралы есеп

Үш жолдас базарға келіп, біріншісі 1 бесті жылқы, 4 дөнен және 10 тай сатып алады да, барлығына 168 сом төлейді. Ал екіншісі тура сондай бағаларға 1 бесті жылқы, 3 дөнен және 7 тай са-

тып алады да, барлығына 126 сом төлейді. Ал үшіншісі сондай бағалармен 1 бесті жылқы, 1 дөнен және 1 тай сатып алада. Сонда үшінші жолдас барлығы қанша сом төледі және осы малдардың бағасы қанша болғаны?

Ауызша шешуі:

Осы есепті алдымен көне тәсіл бойынша ауызша шығарайық.

Бірінші жолдас 1 бесті, 4 дөнен және 10 тай сатып алды да, барлығына 168 сом төледі. Егер ол сауданы екі есе артық жасаған болса; онда ол 2 бесті, 8 дөнен және 20 тай сатып алып, барлығына $2 \times 168 = 336$ сом төлер еді.

Екінші жолдас 1 бесті, 3 дөнен және 7 тай сатып алды да, барлығына 126 сом төледі. Егер ол сауданы үш есе артық жасаған болса; онда ол 3 бесті, 9 дөнен және 21 тай сатып алып, барлығына $3 \times 126 = 378$ сом төлер еді.

Егер сауда тура осылай жасалатын болса, онда екінші жолдас бірінші жолдастан 1 бесті, 1 дөнен және 1 тай артық сатып алар еді. Демек, үшінші жолдас 1 бесті, 1 дөнен және 1 тай сатып алу үшін $378 - 336 = 42$ сом төлеу керек.

Жауабы: 42 сом.

Бөгенбай және Барлас батырлар туралы есеп (1)

Ертеде жаугершілік заманда барлаушы-сарбаз Бөгенбай батыр әскерінен 50 шақырым жерде сағатына 5 шақырым жылдамдықпен асықпай келе жатқан жау әскерін мұқият барлап алады да, өз әскеріне жасырын шауып келіп, Бөгенбайға жау әскері туралы барлық ақпаратты жеткізіп, жау жаққа қайта шауып оралады да, тасалау жерге тұра қалып, қасынан өтіп бара жатқан жау әскерін тағы да мұқият барлап, әскер саны қанша, қарулары қандай, аттары тың ба, әскер жиыңқы әлде шұбыртпалы ма, тағы сол сияқты әскери сипаттарын аңғарып, тасалау жерлермен Бөгенбайға қайта оралады да, ақпаратты

қолбасшыға жеткізе салысымен, қайтадан жау жаққа қайта оралады.

Сонымен, бұл сарбаз жау әскері Бөгенбай әскеріне жеткенге дейін ары шауып, бері шауып ақпаратты қолбасшыға жеткізіп отырады.

Барлық мәліметті толықтай алған Бөгенбай әскері шайқасқа сақадай сай дайындалып, жау тақалғанда өзінен екі есе көп жау әскеріне қыр асты тұтқиылдан күтпеген шабуыл жасап, ерекше жеңіске жетеді.

Егер сарбаз жылдамдығы сағатына 60 шақырым болса, онда ол бас аяғы қанша шақырым тоқтаусыз шауып өтеді?

Осы жеңістен кейін бұл есеп ел аузында Бөгенбай мен Барлас барлаушы есебі деп аталып кетіпті.

Есептің ауызша шешуі.

Барлас барлаушының ары-бері тынымсыз шабуына кеткен уақыт жау әскерінің Бөгенбай әскеріне жеткенге дейін кететін уақытқа тең болады: $50/5=10$ сағат. Ендеше, Барлас бас аяғы $60*10=600$ шақырым шауып өтеді.

Осы жерде оқырман «бір адам тоқтамай 600 шақырым шауып өтуі мүмкін емес» деп күдіктенсе, ол орынды болады. Бұл сұраққа жауапты сол аңыздан аламыз.

Аңызға сенсек, Барлас бір-бірінен айнымайтын, бәрі көзге онша түсе бермейтін, шағын денелі, бірақ барлығы да шапшаң, жылдам және сергек 10 ағайынды сарбаздың үлкені, демек онбасы болыпты. Бұл жігіттердің түрлері мен мінездері, киген киімдері де, тіпті мінетін аттары да өзара ұқсас болады екен. Олардың ұқсастығы сонша, бір қарағанда қайсысы үлкені, кім кішісі екенін білмей ел шатастырып алатын көрінеді.

Олар барлауға шыққанда бірге жүрмей бөлініп жүреді де, жүрген жерлерінде өздері ғана білетін белгі қойып кетеді екен. Мысалы, мал қыйларын бір жүйемен үйіп, жыңғыл, сексеуіл немесе шөп бастарын белгілі бір бағытқа сындырып және т.с.с.

белгілер қоюы тек қана өздеріне ғана мәлім құпия болса керекті. Осы арқылы кімнің қайда жүргенін тек қана өздері білетін, ал басқаларға беймәлім болған.

Сонымен, егер жау олардың біреуін бір жерден байқап қалса, сол мезетте олар тура сондай сарбазды басқа жерден көріп қалып, бұл адам емес, жын ба, пері ме деп үрейленеді екен.

Барлас ондығы бірін-бірі алмастырғанда оны ешкім сезбей, барлық жерде бір ғана адам жүрген тәрізді көрінетіндей болады. Оның үстіне олар ел арасына екеуден немесе үшеуден еш уақытта бірге жүрмей, жеке-жеке жүреді екен де, барлығы өзін Барлас деп таныстырғанда, халық осыншама ерлікті бір ғана адам жасағанына таңдай қағысатын көрінеді. Сол кезде 600 шақырым ғана емес, одан да зор ерлік пен тапқырлыққа ел қайран болатын болса керекті.

Сол Барлас батырды және оның ондығын Бөгенбай да, Абылай да ерекше бағалап, Барласты жүзбасы емес мыңбасы дәрежесінде құрметтеп қошеметтепті.

Сонымен не керек, Абылай да, Бөгенбай да шын Барластың кім екенін білмей кетіпті деп аяқталады аңыз.

Бөгенбай және Барлас батырлар туралы есеп (2)

Жау әскері Бөгенбай әскеріне 10 шақырым қашықтыққа жақындағанға (тақалғанға) дейін Барлас барлаушы қанша жол жүреді?

Ауызша шешуі:

Барлас барлаушының осы жолды ары-бері тынымсыз шауып өтуіне кететін уақыт жау әскерінің 50 шақырымнан Бөгенбай әскеріне 10 шақырым қалғанға дейін жүруіне кететін уақытқа тең болады. Ендеше, бұл жолға $(50-10)/5=8$ сағат уақыт кетеді. Сол себепті, Барлас осы уақыт ішінде бас аяғы $60*8=480$ шақырым шауып өтеді.

Жауабы: 480 шақырым.

Бөгенбай және Барлас батырлар туралы есеп (3)

Осы есептің 1-ші нұсқасындағы шартын аздап өзгертейік. Жау әскері Бөгенбайға қарай сағатына 5 шақырым жылдамдықпен, ал Бөгенбай әскері де оған қарама-қарсы сағатына 5 шақырым жылдамдықпен жүріп отыратын болса, Барлас барлаушы осы екі әскер кездескенге дейін қанша шақырым жүрер еді?

Ауызша шешуі.

Есеп шарты бойынша Барлас барлаушының ары-бері тынымсыз шабуына кеткен уақыт жау әскері мен Бөгенбай әсерінің кездескеніне дейін кететін уақытқа тең болады: $50/(5+5)=5$ сағат. Ендеше, осы жолы Барлас бас-аяғы $60*5=300$ шақырым шауып өтеді.

Жауабы: 300 шақырым.

Бөлтірік шешеннің әзіл есебі

Бөлтірік шешен қасында еріп жүрген шәкірттері мен жолдастарына мынадай есеп беріпті:

– Менің қолымда мыстан жасалған екі түрлі екі бақыр тиын бар. Олардың барлығы 8 тиын болады. Бірақ, оның біреуі 5 тиын емес. Сонда менің қолымда қандай бақыр тиындар бар?

Сонда шәкірттері: – «1+1 қоссаң, 8 шықпайды, 2+2 қоссаң да солай, 3+3 қоссаң да 8-ге жетпейді, 4 тиын болмайды, 5 тиын емес, – деді.

Сонда, шешеннің қолында 8 тиын болатын қандай екі бақыр тиын бар?» – деп есепті шеше алмай әлек болған екен.

Дегенмен де, Бөлтірік шешен қолындағы екі бақыр тиынның құндылықтары қандай болғаны?

Шешуі:

Сонымен не керек, Бөлтірік шешен қолын ашып жіберсе, алақанында 3 және 5 тиындық екі бақыр жатады. Сонда шәкірттері: «Бұл қалай, Сіз 5 тиындық бақыр жоқ деп едіңіз ғой» – дегенде,

Бөлтірік шешен: «Мен екі бақырдың біреуі 5 тиындық емес» – дедім депті.

Бөлтірік шешеннің тағы да бір әзіл есебі

Есеп шарты. *Бөлтірік шешен шәкірттерін шақырып алып қалтасынан әрқайысы 1 тиындық барлығы 9 бақыр тиынды дастархан бетіне үйінді етіп қояды да, осы үйіндіден 4 тиындық бөлек үйінді жасауды сұрайды. Шәкірттері бұлжытпай орындайды. Сонда шешен назарын алғашқы үйіндіге сала отыра шәкірттерінен: «Үйіндіде қанша тиын бар?» – деп сұраса, олар бір ауыздан: «5 бақыр тиын бар» – деп жауап береді. Осыдан кейін Бөлтірік шешен: «Жарайды, енді үйіндіге 3 бақыр тиынды қалай қосқанда барлығы 7 тиын болады» – десе, шәкірттері ары ойланып, бері ойланып: «Бұл мүмкін емес, үйіндіде қалған 5 тиынға 3 тиынды қоссақ барлығы 8 тиын болады, 7 тиын болуы мүмкін емес» – деп шулап кетсе керек. Сол кезде шешен есеп жауабын айтқанда барлығы таң қалыпты.*

Сонда шешен осы есепті қалай шешкен?

Шешуі:

Сөйтсе шешен: «Үйіндіде қанша тиын бар?» – деп екінші үйіндіні меңзеп тұр екен. «Енді үйіндіге 3 бақыр тиынды қалай қосамыз?» – деп тұрғаны – алғашқы үйіндіден тағы да 3 тиынды алып, оны екінші үйіндіге қоссақ, барлығы 7 тиын болады дегені екен.

Сонда шешен шәкірттеріне: – Сендер бір-ақ жағдайды қарастырдыңдар, ал неге екінші жағдайды, яғни екінші үйіндіні қарастырмайсыңдар деп сын айтыпты, – деп аяқталады аңыз.

Бұл жерде айта кету керек, «Үйіндіде қанша тиын бар?» – деген сұрақты шешен шәкірттерін әдейі шатастыру үшін және олардың ойларын басқа жаққа бұру үшін беріп отыр. Оны шәкірттері аңғармайды. Ал, ондай әдістер мен тәсілдер шешендер айтысы мен тәжірибесінде жиі қолданылады. Шешен есебінің негізгі мақсаты – шәкірттерін сондай тәсілге тәрбиелеу және баулып жаттықтыру.

Ел аузындағы аңыз бойынша бір күні Бөлтірік шешен базардан келе жатса, нар түйе үстіндегі жас бала қалғып кетсе керек, қолындағы кішкентай әңгелек пен алдында өңгерген асқабағын жерге түсіріп алады да ол екеуі жерге бірдей құлап жарылады. Осы құбылысты байқап қалған шешен: «неге бұл екеуі бірдей құлайды, неге асқабақ тез құламады» деп ойланып қалса керек. Осыдан келесі есеп пайда болып, ел оны «Бөлтірік есебі» деп кеткен екен.

Бөлтірік шешеннің асқабақ және әңгелек туралы есебі

Жар басынан асқабақ пен әңгелекті бір мезгілде бірдей тастап жіберсек, қайысы тез құлайды?

Шешуі:

Бұл сұраққа жауап беру үшін алдымен үлкен дене кіші денеге қарағанда тез құлайды, демек асқабақ тез құлайды деп есептейік. Осыдан кейін үлкен және кіші денелерді біріктіріп байлап жардан тастасақ, онда біріккен дене бастапқы денелердің әрқайысынан үлкен болғандықтан, ол бұрынғы денелерден де тез құлау керек. Екінші жағынан үлкен денеге байланған кіші дененің құлау жылдамдығы аз болғандықтан, ол үлкен денені тежеу керек. Демек, бірігіп байланған денелер орташа жылдамдықпен құлау керек. Қарастырылған екі жағдай нәтижесі бір-біріне үйлеспей қарама-қайшылық пайда болды. Демек, осы денелер үлкен немесе кішкентайлығына қарамастан, бірдей жылдамдықпен құлайды.

Шайхана туралы жаңылтпаш есеп

Бір адам шайханада тамақтанып алған соң дастархан бетіне ішкен тамағы үшін 15 сом теңге қалдырады да сыртқа шығады. Сонда шайханашы «15 сом көп, 10 сом жеткілікті болады» деп даяшыға 5 сом береді де, жаңағы кісіге артық ақшаны қайтарып

бер дейді. Ал, даяшы болса сол кісіге 3 сом беріп, екі сомды өзіне жымқырып қояды. Сонымен, осының нәтижесінде жаңағы кісі тамақтанғаны үшін бас аяғы 12 сом төлейді. Ал, даяшыда 2 сом қалады. Барлығы 14 сом болды. Сонда 1 сом қайда қалды?

Шешуі:

Егер даяшы алған 2 сомды тамақтанған кісінің қалтасынан шыққан 12 сомға қоссақ, онда бұл шатасуға душар етеді.

Сондықтан, бұның дұрыс жауабы: тамақтанған адамның қалтасынан 12 сом шықты (себебі, $15-3=12$ сом). Бұл 12 сом қайда? Олар тамақ үшін төленген 10 сом мен даяшы қалтасында қалған 2 сомға жаратылды. Демек, ешқандай ақша жоғалған жоқ.

Зере ана есебі

Ерте заманда халыққа қадірлі, елге сыйлы Зере (Зереп, Зеріп) атты әйгілі әйел өтіпті. Сол әйелде ертеден енеден келінге, тек қана енеден келінге (қызға емес – қыз жат жұрттық) беріліп келе жатқан асыл тастардан жасалған көне және өте қымбат алқа болыпты. Зере ана қартайған шағында өз кіндігінен тараған жеті келінін шақырып алып: «Мына алқаны біреуіңе тапсыратын кез келеді». Егер біреуіңді таңдап, соған аманат қылып тапсырсам, онда қалған алтауың өкпелейсіңдер. Демек, олай жасауға болмайды. Егер екеуіңді таңдап алып, алқаны екіге бөлсем, онда бір моншақ артылып қалады, яғни, олай да болмайды. Сол сияқты алқаны үшке, төртке, беске және алтыға бөлсем, онда әрбір бөліс кезінде бір моншақ артылып қалады, яғни бөліске түспейді. Егер алқаны жетіге бөлсем, онда алқа моншақтары қалдықсыз теңдей бөлінеді. Бірақ, алқаны енелер өсиеті бойынша ешқандай бөліске салмай бүтіндей бір келінге тапсыруым керек. Ендеше, осы алқада қанша моншақ бар? Кім бірінші шешеді – сол келін осы алқаға лайық, алқа соған беріледі. Қалғандарың бұған ренжімейсіңдер...», – деген екен.

Осы есепті бірінші болып шешкен келін, көп ұзамай ақылдылығымен, даналығымен аты елге жайылып, Алқа-Тұмар келін, Тұмар келін, Тұмар ана аталып кетіпті.

Ел арасында сол алқа әлі де сақтаулы деген сөз бар.

Ауызша шешуі:

Есеп шарты бойынша моншақтар 7-ге теңдей бөлінеді және 2 мен 5-ке бөлгенде, қалдық 1-ге тең болады. Демек, барлық моншақ санының соңғы цифры 1-ге тең болу керек. Ендеше, барлық моншақ санын табу үшін 7-ні соңғы цифры 3-ке тең санға көбейту керек. Ол үшін алдымен 7-ні 13-ке көбейтіп көрейік, сонда $7 \cdot 13 = 91$. Бірақ, 91 есеп шартын қанағаттандырмайды, себебі, 91-ді 4-ке бөлсек, қалдық 3 болады. Ал, есеп шарты бойынша, қалдық 1-ге тең болу керек. Ендеше 7-ні 23-ке, одан кейін 33-ке көбейтіп көрсек, 161 және 231 сандарын аламыз. Бірақ, бұл сандар да есеп шартын қанағаттандырмайды, себебі, 161-ді 3-ке бөлсек, қалдық 2 болады, ал 231-ді 4-ке бөлсек, қалдық 3 болады.

Енді 7-ні 43-ке көбейтсек, 301 болады. Бұл сан есеп шартын толықтай қанағаттандырады. Ендеше алқада 301 моншақ бар.

Есеп жауабы: 301 моншақ.

Қойшылардың құмалақ ойын есебі (1)

Көне заманда қой бағып жүрген қойшылар уақыт өткізу үшін төменде келтірген ойынды ойлап тауып, соны ермек етеді екен.

Есеп шарты: *Екі қойшы қарама-қарсы отырады да, орталарындағы екі шұқырға уыстап құмалақ салады да ойынды бастайды. Алдымен бірінші қойшы кез келген бір шұқырдан бірнеше құмалақты сыртқа алып тастайды. Содан кейін екінші қойшы да кез келген бір шұқырдан бірнеше құмалақты сыртқа алып тастайды. Бұл жерде айта кету керек, ойынның 1-ші шарты – әрбір ойыншы өзінің қалауы бойынша кез келген бір шұқырдан бір, немесе екі, немесе бірнеше, егер қажет деп тапса,*

барлық құмалақты сыртқа алып тастауға құқылы. Ойынның 2-ші шарты - әрбір ойыншы өзінің қалауы бойынша құмалақты кез келген бір-ақ шұқырдан алу керек, демек, жүріс кезінде екі шұқырдан құмалақты бірдей алуға тиым салынады.

Ойын осылай кезегімен жалғаса береді. Кім шұқырлардан ең соңғы құмалақты сыртқа шығарса, сол жеңімпаз болады. Егер ойынды қатесіз дұрыс ойнаса, қай қойшы (біріншіәлде екінші) жеңеді?

Шешуі. Бұл жерде жеңіске жету үшін әрбір ойыншы өзінің жүрісі кезінде екі шұқырдағы құмалақ санын теңестіре алатын болса, онда ол міндетті түрде жеңіске жету керек.

Мысалы, бірінші қойшы жүрісінен кейін шұқырдың біреуінде бір құмалақ қалатын болса, онда екінші қойшы екінші шұқырға бір құмалақ қалдырады да жеңіске жетеді. Егер бірінші қойшы жүрісінен кейін шұқырдың біреуінде екі құмалақ қалатын болса, онда екінші қойшы екінші шұқырға екі құмалақ қалдырады да жеңіске жетеді. Сол сияқты, егер бірінші қойшы жүрісінен кейін шұқырлардың біреуінде үш құмалақ қалатын болса, онда екінші қойшы да соны қайталайды...

Қойшылардың құмалақ ойын есебі (2)

Екі қойшы қарама-қарсы отырады да, орталарындағы үш шұқырға уыстап құмалақ салады да ойынды бастайды. Алдымен бірінші қойшы кез келген бір шұқырдан бірнеше құмалақты сыртқа алып тастайды. Содан кейін екінші қойшы да кез келген бір шұқырдан бірнеше құмалақты сыртқа алып тастайды.

Бұл жерде айта кету керек, ойынның 1-ші ережесі – әрбір ойыншы өзінің қалауы бойынша кез келген бір шұқырдан бір, немесе екі, немесе бірнеше, егер қажет деп тапса барлық құмалақты сыртқа алып тастауға құқылы. Ойынның 2-ші ережесі – әрбір ойыншы өзінің қалауы бойынша құмалақты кез келген бір-ақ шұқырдан алу

керек, демек, жүріс кезінде екі немесе үш шұқырдан құмалақ алуға тиым салынады.

Ойын осылай кезегімен жалғаса береді. Кім шұқырлардан ең соңғы құмалақты сыртқа шығарса, сол жеңімпаз болады. Егер ойынды қатесіз дұрыс ойнаса, қай қойшы (бірінші әлде екінші) жеңеді?

Шешуі.

Бірінші қойшы жүрісінен кейін шұқырлардың біреуінде 3 құмалақ қалу керек. Егер екінші қойшы осыдан кейін кез келген шұқырдағы барлық құмалақты сыртқа алып тастайтын болса, онда бірінші қойшы өзінің кезегінде қалған екі шұқырдағы құмалақ санын теңестіреді де, осы есептің 1-ші нұсқасында көрсетілген әдіспен жеңіске жетеді.

Егер екінші қойшы жүрісінен кейін кез келген екі шұқырдағы құмалақ сандары өзара тең болатын болса, онда бірінші қойшы өзінің кезегінде үшінші шұқырдағы құмалақтарды түгелімен сыртқа шығарып тастайды да жеңіске жетеді.

Дегенмен де, егер бірінші ойыншының алғашқы жүрісінен кейін шұқырлардың біреуінде 3 құмалақ қалатын болса, онда ол міндетті түрде жеңіске жетеді десек, онда бұл дұрыс болмайды.

Бұл жерде жеңіске жету үшін бірінші қойшы (сол сияқты екінші қойшы) өзінің кезекті жүрістерінен кейін үш шұқырдағы құмалақ сандарын келесі үш жағдайдың біреуіне жеткізе алса, онда ол міндетті түрде жеңіске жете алады:

	1-ші шұқырдағы	2-ші шұқырдағы	3-ші шұқырдағы
	құмалақтар саны		
1-ші жағдай	1	2	3
2-ші жағдай	1	4	5
3-ші жағдай	2	4	6

Осы жағдайлардан кейін келесі жүрісті жүретін қойшы жеңілісте болады.

Қойшылардың реттік жүрісі	Шұқырлардың реттік номері																	
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
	Шұқырлардағы құмалақ саны																	
1-ші қойшы	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
2-ші қойшы	0	2	3	1	0	3	1	1	3	1	2	0	1	2	1			
1-ші қойшы	0	2	2	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1			
	1-ші жағдай			2-ші жағдай			3-ші жағдай			4-ші жағдай			1-ші жағдай			6-ші жағдай		

Қойшылардың реттік жүрісі	Шұқырлардың реттік номері														
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	Шұқырлардағы құмалақ саны														
1-ші қойшы	1	4	5	1	4	5	1	4	5	1	4	5	1	4	5
2-ші қойшы	0	4	5	1	0	5	1	1	5	1	2	5	1	3	5
1-ші қойшы	0	4	4	1	0	1	1	1	0	1	2	3	1	3	2
	1-ші жағдай			2-ші жағдай			3-ші жағдай			4-ші жағдай			1-ші жағдай		

Қойшылардың реттік жүрісі	Шұқырлардың реттік номері														
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	Шұқырлардағы құмалақ саны														
1-ші қойшы	1	4	5	1	4	5	1	4	5	1	4	5	1	4	5
2-ші қойшы	1	4	0	1	4	1	1	4	2	1	4	3	1	4	4
1-ші қойшы	1	1	0	1	0	1	1	3	2	1	2	3	0	4	4
	1-ші жағдай			2-ші жағдай			3-ші жағдай			4-ші жағдай			1-ші жағдай		

Қойшылардың реттік жүрісі	Шұқырлардың реттік номері														
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1-ші қойшы	Шұқырлардағы құмалақ саны														
1-ші қойшы	2	4	6	2	4	6	2	4	6	2	4	6	2	4	6

2-ші қойшы	0	4	6	1	4	6	2	0	6	2	1	6	2	2	6	2	3	6
1-ші қойшы	0	4	4	1	4	5	2	0	2	2	1	3	2	2	0	2	3	1
	1-ші жағдай			2-ші жағдай			3-ші жағдай			4-ші жағдай			1-ші жағдай			2-ші жағдай		

Қойшылардың реттік жүрісі	Шұқырлардың реттік номері																	
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	Шұқырлардағы құмалақ саны																	
1-ші қойшы	2	4	6	2	4	6	2	4	6	2	4	6	2	4	6	2	4	6
2-ші қойшы	2	4	0	2	4	1	2	4	2	2	4	3	2	4	4	2	4	5
1-ші қойшы	2	2	0	2	3	1	2	0	2	2	1	3	0	4	4	1	4	5
	1-ші жағдай			2-ші жағдай			3-ші жағдай			4-ші жағдай			1-ші жағдай			2-ші жағдай		

Қойшылардың құмалақ ойын есебі (3)

Екі қойшы қарама-қарсы отырады да, орталарындағы үш (немесе одан көп) шұқырға уыстап құмалақ салады да ойынды бастайды (әрбір шұқырдағы құмалақ саны 2-ден артық болу керек). Алдымен бірінші қойшы кез келген бір шұқырдан бірнеше құмалақты сыртқа алып тастайды. Содан кейін екінші қойшы да кез келген бір шұқырдан бірнеше құмалақты сыртқа алып тастайды (ойын ережесі осы есептің 2-ші нұсқасында келтірілген). Ойын осылай кезегімен жалғаса береді. Кім шұқырлардан ең соңғы құмалақты сыртқа шығарса, сол жеңімпаз болады. Егер ойынды қатесіз дұрыс ойнаса, қай қойшы (бірінші әлде екінші) жеңеді?

Шешуі.

Есептің осы нұсқасы үшін жеңіске жету алгоритмін табу оңайға түспейді. Енді осы есепті жалпы түрде шешу үшін сандардың екілік жүйесін пайдалана отырып, келесі зерттеулерді жүргіземіз.

Алдымен мысал ретінде есептің 3 шұңқырлы нұсқасын қарастырайық. Бірінші шұңқырда – 37, екінші шұңқырды – 19, ал үшінші шұңқырда –26 құмалақ болсын делік. Енді осы шұңқырлар-

дағы құмалақтар санын екілік жүйеде және ондық жүйеде жазып, түсінікті болу үшін оларды 1-ші кесте түрінде келтірейік:

1-ші кесте (тақ жүйе)

1-ші шұңқырда	1001012	= 3710 құмалақ
2-ші шұңқырда	100112	= 1910 құмалақ
3-ші шұңқырда	110102	= 2610 құмалақ

Анықтама: *Шұңқырдағы құмалақтардың екілік жүйеде жазылуындағы кез келген бағанада (сәйкес разрядта) ең аз дегенде бір қосынды тақ болса, біз бұл жүйені тақ жүйе деп атайық (бұл жағдай 1-ші кестеде келтірілген).*

Енді 1-ші шұңқырдан 28 құмалақты алып тастайық та, шұңқырлардағы құмалақтар санын екілік жүйеде жазайық. Сонда 1-ші шұңқырдан 28 құмалақты алып тастаған соң екілік жүйеде барлық сәйкес разрядтардың қосынды жұп болады (2-ші кесте).

2-ші кесте (жұп жүйе)

1-ші шұңқырда	10012	=910 құмалақ
2-ші шұңқырда	100112	= 1910 құмалақ
3-ші шұңқырда	110102	= 2610 құмалақ

Анықтама: *Шұңқырдағы құмалақтардың екілік жүйедегі барлық сәйкес разрядтардағы қосынды жұп сан болса, біз бұл жүйені жұп жүйе деп атайық (бұл жағдай 2-ші кестеде келтірілген).*

Лемма: *Ең көп құмалағы бар шұңқырдан белгілі мөлшерде құмалақты алып тастасақ, кез келген тақ жүйеден жұп жүйені жасауға болады.*

Лемманы дәлелдеу.

Құмалағы аз екі шұңқырдағы құмалақтардың екілік жүйедегі сәйкес разрядтардағы қосындысының қай позициясында тақ сан

бар, біз сол позицияға 1 санын қоямыз да, қалған жерлеріне 0 санын қойып шығамыз. Сонда пайда болған жүйе жұп жүйе болып шығады.

Жұп жүйе болған кезде, кез келген шұңқырдан құмалақтар алынып тасталса, онда ол жүйе міндетті түрде тақ жүйе болып қалады.

Есептің шешуі:

Егер бастапқы құмалақтар саны тақ жүйе болса, онда 1-ші жүрген ойыншы әрқашан жеңіске жете алады. Бұл үшін ол шұңқырлардағы құмалақтар санын жұп жүйеге келтіру керек, ол үшін өзінің кезегінде құмалағы ең көп шұңқырдан бірнеше құмалақты сыртқа шығарып отыруы керек.

Егер де бастапқы құмалақтар саны жұп жүйе болса, онда бірінші жүрген ойыншы жеңіліске ұшырайды. Себебі, оның кез келген жүрісінен кейін құмалақтар саны тақ жүйе болып қалады.

Енді осы айтқан алгоритм түсінікті болу үшін осы ойын есебінің 3-ші нұсқасын талдап, шұңқырлар саны 3 немесе одан көп болатын жағдайды қарастырайық.

4 шұңқырлы жағдай үшін 1-ші шұңқырда – 25, 2-ші шұңқырда – 18, 3-ші шұңқырда – 22, ал 4-ші шұңқырда – 11 құмалақ болсын делік. Демек, құмалақтардың бастапқы орналасуы тақ жүйе болады (3-ші кесте).

3-ші кесте

1-ші шұңқырда	2510 құмалақ=	110012 құмалақ
2-ші шұңқырда	1810 құмалақ=	100102 құмалақ
3-ші шұңқырда	2210 құмалақ=	101102 құмалақ
4-ші шұңқырда	1110 құмалақ=	010112 құмалақ

Жоғарыда айтылған леммаға сәйкес, құмалағы ең көп шұңқырды қарастырамыз.

4-ші кесте (3-ші кестедегі тақ жүйені, жұп жүйеге келтіру алгоритмі)

1-ші шұңқырда		х	х	х	х	х
2-ші шұңқырда	18 құмалақ=	1	0	0	1	0
3-ші шұңқырда	22 құмалақ=	1	0	1	1	0
4-ші шұңқырда	11 құмалақ=	0	1	0	1	1
Жұп жүйе болу үшін барлық позицияда құмалақтар қосындысы жұп жүйе болу керек. Ол үшін 1-ші шұңқырдағы құмалақтар саны комбинациясын толықтыру керек. Енді екілік жүйеде 011112 дегеніміз = 15 санына тең. Сондықтан бірінші шұңқырдан 10 құмалақ алып тастаймыз. $25-10 = 15$		Осы позицияда 0	Осы позицияда 1	Осы позицияда 1	Осы позицияда 1	Осы позицияда 1

1-ші ойыншының жүрісінен кейін (құмалағы ең көп 1-ші шұңқырдан 10 құмалақты алып тастаған соң) шұңқырлардағы құмалақ саны 5-ші кестеде көрсетілгендей болып өзгереді да, құмалақтар саны жұп жүйе болады:

5-ші кесте

1 шұңқырда	15 құмалақ=	011112 құмалақ
2 шұңқырда	18 құмалақ=	100102 құмалақ
3 шұңқырда	22 құмалақ=	101102 құмалақ
4 шұңқырда	11 құмалақ=	010112 құмалақ

Міне, осылай бірінші ойыншы бастапқы тақ жүйені (3-ші кесте) жұп жүйеге (5-ші кесте) ауыстырады да, жеңіске жетеді.

Демек, қарастырған жағдайда пайдаланған алгоритм ағыны былай болды:

Бірінші ойыншы тақ жүйелі құмалақтар санын алдымен жұп жүйеге келтіру керек. Ол үшін 1-ші шұңқырдан 10 құмалақ алып тас-талынды, сонда тақ жүйелі 3-ші кесте жұп жүйелі 5-ші кестеге ауысты (4-ші кестеде жұп жүйе жасау алгоритмі көрсетілген).

Екінші ойыншының жүрісінен кейін жұп жүйе қайтадан міндетті түрде тақ жүйеге ауысады. Сол кезде бірінші ойыншы оны қайтадан жұп жүйеге келтіріп отырды да, түбінде жеңіске жетеді.

Ескерту: тақ жүйе келесі жүрістен кейін тақ немесе жұп жүйе бола алады, ол құмалақты есептеп алғанға байланысты. Ал жұп жүйе кез келген жүрістен кейін міндетті түрде тақ жүйеге ауысады.

Осы жерде айта кететін жағдай: Қазіргі таңда ғалымдар арасында Ұлы далада кеңінен тараған тоғызқұмалақ ойынының шығу тарихы туралы көптеген пікірталас бар. Тоғызқұмалақ тарихы туралы әртүрлі болжау мен ұсыныстар кездеседі. Біздің ойымызша тоғызқұмалақ ойыны осы қарастырып отырған қойшылардың құмалақ ойынынан бастау алған секілді.

Қорадағы қойлар туралы есеп (1)

Ұзақ жүрген көш межесіне жеткен соң бір отар қойды түнге қарай дайын тұрған қораға қамаса тарлық қылған соң, екінші күні оларды екі қораға теңдей етіп бөледі. Үшінші күні белгілі бір себеппен екінші қорадағы қойды басқа үш қораға тағы да теңдей етіп бөледі. Төртінші күні де осы үш қораның біріндегі қойларды төрт қораға бөліп қамаса, олар тағы да теңдей бөлінеді. Бесінші күні де осы төрт қораның бірінде түнеген қойларды бес қораға бөлсе, олар тағы да теңдей бөлінеді. Ал, алтыншы күні осы қоралардың бірінде болған қойларды алты қораға теңдей етіп бөлу мүмкін болмай қалады. Сонда қарастырылып отырған отарда ең аз және ең көп дегенде қанша қой болғаны?

Ауызша шешуі:

Қой саны ең аз болатын жағдайды қарастырсақ, онда 5-ші күні бір қорады 1 қойдан, ал, барлық 5 қорада 5 қой болу керек. Ен-

деше 4-ші күні әрбір қорада 5 қойдан, ал барлық 4 қорада 20 қой болған. Ал, 3-ші күні әрбір қорада 20 қойдан, барлығы 3 қорада 60 қой болған. Сол сияқты, 2-ші күні 2 қорада барлығы 60 қой, ал 1-ші күні 120 қой болған. Сонымен, отарда ең аз дегенде 120 қой болған.

Осы айтылған алгоритмді кесте түрінде көрсетсек, онда барлық айтқан ойымыз түсінікті бола кетеді.

Күн саны	1-ші қора	2-ші қора	3-ші қора	4-ші қора	5-ші қора	6-ші қора
1	120					
2	60	60				
3	20	20	20			
4	5	5	5	5		
5	1	1	1	1	1	
6	-	-	-	-	-	-

Енді қой саны ең көп болатын жағдайды қарастырсақ, онда 5-ші күні бір қорада 5 қойдан, ал барлық 5 қорада 25 қой болу керек. Енді жоғарыда көрсетілген тәсілді пайдалансақ, онда бұл жолы отарда 600 қой болғанын қиналмай анықтай аламыз. Ол келесі кестеде көрсетілген:

Күн саны	1-ші қора	2-ші қора	3-ші қора	4-ші қора	5-ші қора	6-ші қора
1	600					
2	300	300				
3	100	100	100			
4	25	25	25	25		
5	5	5	5	5	5	
6	-	-	-	-	-	-

Қорадағы қойлар туралы есеп (2)

Көш межесіне жеткен соң ешкі аралас бір отар қойды түнге қарай дайын тұрған қораға қамаса, тарлық қылған соң екінші күні оларды екі қораға бөлсе, бір қораға түгелдей қойлар мен жалғыз ешкі, ал екінші қораға қой мен ешкілер аралас қамалады. Бірақ, бірінші және екінші қорадағы малдар саны өзара тең болады.

Үшінші күні белгілі бір себеппен екінші қорадағы қой мен ешкілерді үш қораға бөліп қамаса, бір қораға тек қана қойлар және тағы да жалғыз ешкі кіріп кетеді, ал қалған екі қораға қой мен ешкілер теңдей бөлініп аралас қамалады. Бұл жолы да осы үш қорадағы малдар саны өзара тең болады.

Төртінші күні де осы соңғы екі қораның біріндегі қой мен ешкілерді төрт қораға бөліп қамаса, олар тағы да теңдей бөлінеді. Бірақ, бірінші қорада жалғыз ешкі мен қойлар болады, ал басқа үш қораның әрқайысында ешкі мен қойлар теңдей бөлініп, аралас қамалады. Бесінші күні де осы соңғы үш қораның біріндегі қой мен ешкілерді бес қораға бөліп қамаса, олар тағы да теңдей бөлінеді. Бірақ, бірінші қорада тағы да жалғыз ешкі, ал басқалары қой болады да, басқа төрт қораның әрқайысында ешкі мен қойлар теңдей бөлініп, аралас қамалады. Алтыншы күні соңғы төрт қораның әрқайысындағы қой мен ешкілерді алты қораға теңдей бөліп қамау мүмкін болмай қалады. Сонда қарастырылып отырған отарда ең аз және ең көп дегенде қанша қой мен ешкі болғаны?

Шешуі:

Ең аз дегенде, отарда 206 қой және 34 ешкі болғаны.

Күн саны	1-ші қора	2-ші қора	3-ші қора	4-ші қора	5-ші қора	6-ші қора
1	2	3	4	5	6	7
1	206+34=240					
2	119+1=120	87+33=120				

1	2	3	4	5	6	7
3	$39+1=40$	$24+16=40$	$24+16=40$			
4	$9+1=10$	$5+5=10$	$5+5=10$	$5+5=10$		
5	$1+1=2$	$1+1=2$	$1+1=2$	$1+1=2$	$1+1=2$	
6	-	-	-	-	-	-

Ең көп болғанда, отарда 686 қой мен 34 ешкі болғаны.

Күн саны	1-ші қора	2-ші қора	3-ші қора	4-ші қора	5-ші қора	6-ші қора
1	$686+34=720$					
2	$359+1=360$	$327+33=360$				
3	$119+1=120$	$104+16=120$	$104+16=120$			
4	$29+1=30$	$25+5=30$	$25+5=30$	$29+1=30$		
5	$5+1=6$	$5+1=6$	$5+1=6$	$5+1=6$	$5+1=6$	
6	-	-	-	-	-	-

Ең көбі ешкі дегенде, отарда 590 қой және 130 ешкі болғаны.

Күн саны	1-ші қора	2-ші қора	3-ші қора	4-ші қора	5-ші қора	6-ші қора
1	$590+130=720$					
2	$359+1=360$	$231+129=360$				
3	$119+1=120$	$56+64=120$	$56+64=120$			
4	$29+1=30$	$9+21=30$	$9+21=30$	$9+21=30$		
5	$5+1=6$	$1+5=6$	$1+5=6$	$1+5=6$	$1+5=6$	
6	-	-	-	-	-	-

Алма бөлісу туралы есеп

Әкесі екі жас баласына:

– Ертең базардан алма алып келемін, таласпай теңдей бөліп алыңдар, – деп, айтқанындай, базардан келсе, балалары үйде

болмаған соң алманы дастарқан бетіне қояды да өзі шаруасымен кетіп қалады.

Бір кезде кіші баласы әкесінің айтқаны ойына түсіп кетеді де үйге жүгіріп келіп, алманы теңдей екіге бөліп, өз үлесін қалтасына салады да, бөліктен артылған бір алманы «анама беремін» деп бір жерге тығып қояды да өзі қайтадан ойынға кетіп қалады. Біраздан кейін екінші баласы інісінің келгенін білмей, қалған алманы екіге бөліп, өз үлесін алады да, бөлістен артылған тағы бір алманы ол да «анама беремін» деп бір жерге тығып қояды да, ол да ойынға кетіп қалады.

Көп ұзамай жұмыстан келген анасы «қалған алмаларды балаларына дайындап қояйын» деп теңдей екіге бөлсе, тағы да бір алма артылып қалады. Сонда ең аз дегенде барлығы қанша алма болғаны?

Ауызша шешу әдісі:

Есеп шарты бойынша ең аз дегенде қанша алма болғанын табу керек. Ендеше алманы анасы бөліске салғанда дастарқан бетінде 3 алма болғаны. Демек, үлкен бала алманы бөлгенде дастарқан бетінде $3 \cdot 2 + 1 = 7$ алма болады. Бұдан алманың бастапқы санын оңай таба аламыз: $7 \cdot 2 = 15$ алма.

Мың жылқы туралы есеп

Бір ауылда мыңнан аса жылқы болыпты. Егер осы жылқы санын екіге, үшке, төртке, тіпті мыңға дейінгі кез келген санға бөлсе, міндетті түрде қалдық қалады. Сонда ең аз дегенде осы ауылда қанша жылқы болғаны?

Ауызша шешуі:

Бұл есеп қазіргі таңдағы күрделі математикалық проблема болып табылатын жай сандар қасиетіне арналған. Жай сан деп 1 мен өзінен басқа барлық санға бүтіндей бөлінбейтін санды айтамыз.

Есепте қарастырылып отырған жылқы саны онша көп емес, сондықтан, бұл есепті шешу аса қиындыққа түспейді. Есептің негізгі мақсаты – 1000-нан үлкен, бірақ кез келген кіші санға (1 мен өзінен басқа) бөлгенде қалдық қалатын санды табу. Ендеше, бұл есеп мақсаты – мыңнан үлкен, бірақ оған ең жақын жай санды табу.

Сондықтан есепті шығару үшін алдымен 1000-нан үлкен барлық жұп сандарды алып тастаймыз. Себебі – жұп сандар 2-ге теңдей бөлінеді. Содан кейін 5-ке аяқталатын сандарды да алып тастаймыз, өйткені, олар 5-ке қалдықсыз бөлінеді. Сонда 1001, 1003, 1007, 1009 және с.с. сандар қалады. Бұлардың ішінде 1001, 1003 және 1007 жай сан емес, себебі $1001:7=143$, $1003:17=59$ және $1007:19=53$, яғни қалдықсыз бөлінеді. Ал, 1009 ешқандай санға (1 мен өзінен басқа) бөлінбейді. Демек, 1009 – жай сан. Ендеше есеп жауабы: 1009.

Жауабы: 1009 жылқы.

Асықтарды бүгіннен ішігіне ауыстыру туралы ойын есебі

Ойынның мақсаты – шеңбер бойымен бүк жатқан он үш асықты ішігінен жатқызу.

Ойын шарты – егер бір асықты бүгіннен ішігіне немесе ішігінен бүгінге ауыстырса, онда онымен іргелес жатқан екі асықтың жатысы да өзгеру керек, мәселен, шік жатқан асық бүкке, ал бүк жатқан асық шікке ауысады. Сонда, асықтарды қалай түгелімен шікке ауыстыруға болады?

Шешуі: Бұл есептің шешуі жоғарыда көрсетілген Қарахан қоймасы туралы есеп шешуімен дәл келеді.

Төле би мен қаз дауысты Қазыбек би есептері

Төле би өз уақытында ел басқарып, билік құрып, төрелік айтудан да басқа көптеген халық жадында сақталатын ұлағатты тірлік жасаған

кемеңгер де данышпан тұлға болғаны бәрімізге белгілі. Соның бірі жастар тәрбиесі. Осының дәлелі ретінде Абылайды айтуға болады.

Төле би – ізбасар шәкірттерінің жан-жақты жетілген тұлға болуына үлкен назар аударған ұстаз.

Ел аузында қалған деректерге сүйенсек, Төле би әрдайым шәкірттерінің логикалық ойлау қабылеттерін арттыруға көп көңіл аударып, оларға әртүрлі логикалық есеп береді екен.

Төле бидің үш шәкірт, бес тақия есебі

Төле биде 3 қызыл және 2 көк тақия болыпты. Сол тақияларды би алдымен шәкірттеріне көрсетеді де, үш тақияны үш шәкіртіне көрсетпей кигізіп, қалған екеуін жасырып қояды да, тақиялы шәкірттерін бір-біріне қарама-қарсы отырғызады. Әрбір шәкірт өз басында қандай тақия бар екенін білмейді. Бірақ, олардың әрқайысы қарсы отырған екі шәкірт басында қандай тақия бар екенін көріп отырады. Шәкірттерге бір-бірімен сөйлесуге, ымдасуға және басқа да белгі беруге тиым салынады.

Ендігі мақсат – әрбір шәкірт өз басында қандай тақия бар екенін анықтау керек. Қызыл әлде көк тақия ма?

Шешуі:

Есеп шешуін рет-ретімен көрсетейік.

1. Егер қарама-қарсы отырған екі шәкірт бастарында көк тақия болса, онда үшінші шәкірт басында қызыл тақия болғаны. Себебі – есеп шарты бойынша көк тақия саны – екеу.

2. Егер қарама-қарсы отырған екі шәкірттің біреуінде қызыл, ал екіншісінде көк тақия болса және онда бұның басында қызыл тақия болғаны. Себебі егер бұның басында көк тақия болса, онда, қызыл тақиялы шәкірт 1-ші амалды пайдаланып, өзінің басында қызыл тақия екенін бірден айтар еді.

3. Енді қарама-қарсы отырған екі шәкірт бастарында қызыл тақия болсын делік. Ол екеуі осы есепті жоғарыда көрсетілген екі

амал бойынша шеше алмай үнсіз отыр делік. Демек, бұның басында қызыл тақия. Себебі егер бұның басында көк тақия болса, онда қарама-қарсы отырған шәкірттің біреуі 2-ші амалды пайдаланып, өзінің басында қандай тақия бар екенін бірден айтар еді.

Осы есептің 2-ші нұсқасы.

Бұл нұсқада 4 қызыл және 3 көк тақия қарастырылып, 4 шәкірт сынаққа түседі. Сонда бұл есеп шешуі қандай болмақ?

Төле бидің жас Абылайға берген есебі

Ел жадында сақталған аңыз бойынша Төле би қасына ілескен көмекші-шәкірттеріне келесі логикалық есепті ұсынған екен:

Төле би киіз үй ішіндегі дастархан бетіне бір уыс теңгелерді шашып жіберіп, шәкірттерімен бірге сыртқа шығады да, бірінші шәкіртін ішке кіргізіп, дастархан бетіндегі теңгелерді араластырып, кез келген үш теңгені теріс аудартыпты. Содан кейін екінші, одан кейін үшінші шәкіртін, сол сияқты барлық шәкіртін бір-бірден ішке кіргізіп, дастархан бетіндегі теңгелерді араластырып, әрқайысына кез келген үш теңгені теріс аудартады да, ең соңғы шәкіртіне үш теңгені теріс аударғаннан кейін, кез келген бір теңгенің бетін орамалмен жаптыртады. Содан кейін барлығы ішке кіреді. Біраз ойланғаннан кейін Төле би орамалмен жабулы теңгенің оң (яғни сандық белгісі жоғары) немесе теріс жатқанын бірден айтады да, шәкірттеріне осыны қалай істегенін шешуді талап етеді.

Аңыз бойынша осы логикалық есепті тоғыз жасар Абылай (сол кезде оның аты – Сабалақ) шешкен екен. Осы сәттен бастап Төле би жасөспірім Абылайға ерекше назар аударып, оның кемелденіп өсуіне зор көңіл бөліпті деп аяқталады аңыз.

Шешуі:

Егер бастапқы кезде шалқасынан оң жатқан теңгелер саны жұп сан болса, онда кез келген бір теңгені теріс аударғанда оңынан

жататын теңгелер саны тақ болу керек. (Мәселен, төңкеріліп теріс жатқан кез келген бір теңгені кері аударса, ол оңынан жатады да, оңынан жататын теңгелер саны бірге артып, олардың барлық саны тақ сан болады. Сол сияқты, егер оңынан жатқан кез келген бір теңгені теріс аударса, ол төңкеріліп теріс аунап түседі де, барлық оңынан жататын теңгелер саны бірге кемиді, яғни олардың бәрі тақ сан болады).

Осыдан кейін тағы да кез-келген бір теңгені теріс аударса, онда оңынан жатқан теңгелердің барлық саны қайтадан жұп сан болады. Енді бұдан кейін кез келген үшінші теңгені теріс аударса, онда шалқасынан оң жататын теңгелердің барлық саны қайта айналып тақ сан болады.

Демек, егер бастапқы кезде оңынан жатқан теңгелер саны жұп болса, онда осы теңгелерді тақ сан рет теріс аударсақ, онда дастархан бетіндегі оңынан жататын теңгелер саны міндетті түрде тақ сан болу керек. Сол сияқты керісінше, егер теңгелерді бір-бірден жұп сан рет теріс аударсақ, онда дастархан бетіндегі оңынан жататын теңгелер саны міндетті түрде жұп сан болу керек.

Жас Абылай осы қағиданы логикалық тәсілмен тауып, Төле би есебін мынадай алгоритммен шешкен:

1. Төле би, мысал үшін бастапқы кезде дастархан бетіне оңынан жатқан теңгелер саны жұп сан әлде тақ сан ба, соны аңғарып алады (*мәселен, оңынан жатқан теңгелер саны жұп сан болсын*).

2. Бұдан кейін шәкірттер бір-бірден үйге кіріп, теңгелерді қанша рет аударғанын, яғни жұп немесе тақ сан рет аударғанын біліп алады (*мәселен, аударылған теңгелер саны тақ сан болсын*).

3. Демек, дастархан бетінде оңынан жататын барлық теңгелер саны міндетті түрде тақ сан болу керек.

4. Ішке кіргенде Төле би қайтадан дастархан бетінде оңынан жатқан теңгелер саны жұп па, әлде тақ сан ба соны аңғарады. *Мәселен, оңынан жатқан теңгелер саны жұп сан болсын. Ендеше, орамал астында жатқан теңге міндетті түрде оңынан жату ке-*

рек. Ал егер оңынан жатқан теңгелер саны тақ сан болса, онда орамал астында жатқан теңге міндетті түрде терісінен жату керек.

Ұлбике есебі (1)

Ұлбике ақын бір айтыста жеңіліп бара жатқан соң, келесі есеп арқылы жеңіске жетіпті. Сонда Ұлбикенің айтқаны:

*Сөзге шебер зор жігіт,
Сөзге шебер зор жігіт,
Ойға шебер боларсың?
Ертеден келген бір есеп
Соны саған берейін.
Егер оны шеше алсаң
Жеңдім сені демейін.
«Ойға зерек нар жігіт,
Саналы», – деп елейін...деп келеді де келесі есепті береді.*

*Торсық тола айранның
Алтыдан бірін сіміріп,
Орнына оның су құйып,
Үштен бірін және іштім.
Толтыра тағы су құйып,
Іштім шалап жартысын.
Толтыра және су құйып,
Тауыстым бәрін торсықтың.
Айтшы енді, зор жігіт,
Қанша айран, су іштім?
Қайсысын сонда көп іштім?*

Айтыскер жігіт есеп жауабын таба алмаған соң Ұлбикенің айтқаны:

Алтыдан бірі торсықтың
 Болсын мейлі бір бөлік.
 Үштен бірі дегенім
 Болады сонда қос бөлік.
 Жарты торсық – үш бөлік,
 Болады бәрі қосқанда
 Алты бөлік – бір торсық.
 Жинақтай сонда айтқанда
 Торсық тола айранмен,
 Торсық тола су іштім.
 Айтып айтпай не керек,
 Екеуін де тең іштім.

Егер осы есепті қара сөзбен айтсақ, онда торсық тола айранның алтыдан бірі ішілгеннен кейін орнына су құйылады. Осыдан кейін торсықтағы айран мен су араластырылып шалапқа айналдырылады да, тостаған тола шалаптың үштен бірі қайтадан ішіледі. Осыдан кейін де торсыққа қайтадан су толтырылып тағы да шалап жасалады да, осы шалаптың жартысы ішіледі. Бұдан кейін торсыққа қайтадан толтыра су құйылады. Қайтадан шалап жасалады да, торсықтағы шалап түгелімен ішіледі. Сонда қанша айран, қанша су ішіледі?

Жауабы: бір тостаған айран және бір тостаған су ішілді:

$$\frac{1}{6} + \frac{1}{3} + \frac{1}{2} = \frac{6}{6} = 1$$

Ұлбике есебі (2)

Бұл есептің өлеңмен айтылатын нұсқасы сақталмаған. Ел аузындағы әңгімеге қарағанда бұл есепті де Ұлбике өзінің ақындық өнерінде ұтымды пайдаланған дейді. Сонымен есеп шарты:

Біріншісі суға, ал, екіншісі айранға толтырылған көлемдері бірдей екі шараның біріншісінен 1 ожау су алынып екінші шараға

құйылады. Әбден араластырып болған соң, екінші шарадан 1 ожау шалап алынып, бірінші шараға, яғни суға құйылады. Сонда бірінші шарадағы айран көп пе, әлде екінші шарадағы су көп бе?

Ауызша шешу тәсілі:

Есеп шешуі түсінікті болу үшін бірінші шарада 9 ожау су, ал екінші шарада 9 ожау айран бар делік. Енді бірінші шарадан 1 ожау суды алып, екінші шараға құйғанда онда 10 ожау шалап болады. Ал бірінші шарада 8 ожау су қалады. Енді екі жағдайды қарастырайық:

- Осы 2-ші шарадағы 10 ожау болатын шалапта 1 ожау су болады. Ендеше 9 ожау болатын шалапта $9/10=0.9$ ожау су болады.
- Есеп шарты бойынша 2-ші шарадағы 10 ожау болатын шалапта 9 ожау айран бар. Ендеше 1 ожау шалапта $9/10=0.9$ ожау айран бар.

Енді осы 1 ожау шалапты 1-ші шарадағы суға құйған кезде, осы 1-ші шарада барлығы 9 ожау сұйық болады. Оның $9/10=0,9$ ожауы айран.

Сол кезде екінші шарада 9 ожау шалап қалады. Ал оның жоғарыда айтылғандай $9/10$ ожауы – су. Ендеше, 1-ші шарада қанша айран болса, 2-ші шарада сонша ожау су болады.

Жауабы: бірдей

ТҮСІНІКТЕР

I ТАРАУ. РӘСІМДІК ОЙЫНДАР

Көне наным-сенімдерге байланысты ойындар

Бақсы ойыны Мәтін жинаққа Б.Абылқасымов еңбегінен (Абылқасымов Б. 1994. 45-б.) алынды.

Өткен ғасыр басындағы орыс саяхатшысы С. Большойдың орыс тілінде жарияланған еңбегін (Большой С. Записки о приключениях в плену у киргиз-кайсаков в 1803 и 1804 годах. С.62-63) Б.Абылқасымов бақсы типін зерттеу үшін аударып пайдаланған.

Бақсы сарыны. Сарын мәтіні бұған дейін «Қазақ халқының дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары: дүниеге келгеннен өмірден озғанға дейін». Т.2. (Ертеректегі авторлардың еңбектері бойынша.) – деп аталатын жинақта жарияланған (2006. 13-б.). Жинаққа осы мәтін алынып отыр.

Бақсылық жайлы ғылыми пікірлер мен кейбір сарындар үлгісі өткен ғасырдың басынан бері бірқатар еңбектерде жарық көрді. (Алекторов А.Е., Кустанаев Х., Диваев А., Миропиев М., Уәлиханов Ш.У., Потанин Г.Н., Марғұлан Ә., Турсунов Е.Д., Бекбалақ, К.А., Бекназаров Р.А., Шалманова Ә.Б., т.б.).

Шымбике (1) Бұған дейін мәтін Б. Төтенаев құрастырған жинақта жарияланған. (Төтенаев Б. 2013. 34-б.). Ойынның көп өзгеріске түспеген бір үлгісі Е. Алимхановтың еңбегінде (Алимханов Е. 2017. 94-95-бб.) жарық көрген.

Шымбике (2). Бұл мәтін Б.Жұмабайұлының жинағынан (Жұмабайұлы Б. 2020. 32-б.) алынды. Сондай-ақ ойын мәтіні Е.Сағындықов еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 83-б.) жарық көрген.

Отбасылық рәсімдерге қатысты ойындар

Тыштырма. Мәтін жинаққа 1998 жылы Оңтүстік Қазақстаннан жиналған экспедиция материалдарынан алынды (ОҒК қолжазба қоры. 112-бума).

Зерттеулерде бұл ойындық рәсім жайында (Коновалов А.В., Шаханова Н.Ж. 1998. С.122; Өмешұлы Ә. 2004. №5. 7-б.) жалпы сипатталғанымен, мәтіні берілмеген.

Ит көйлекті қуу. Ойын мәтіні «Қазақ халқының дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары: дүниеге келгеннен өмірден озғанға дейін». Т.2. (Ертеректегі авторлардың еңбектері бойынша. 2-т. 2006. 115-б.) жинақтан алынды.

Баланы қырқыннан шығару рәсіміне қатысты бұл рәсімдік ойын жайында Х.Арғынбаев еңбегінде (Арғынбаев Х. 1996. 112-б.); С. Кенжеахметұлының (Кенжеахметұлы С. 1998. 21-б.), А.Төлеубаев (Төлеубаев А. 1994. С.27) еңбектерінде айтылған.

Қызойнақ. Мәтін Ә. Диваев еңбегінен («Древние игры киргизской молодежи» // Туркистанский ведомости. 1907. №54) алынды. Автор онда «Қызойнақ» (Бойжеткендермен ойын) деп берген. Бұл рәсімдік ойын «Қыз қашар» деген атпен А.Е. Аллекторовтың мақаласында да («Қазақтардың некеге тұруы мен үйлену салттары») айтылады. Онан кейінгі кезеңдерде Х.А.Арғынбаевтың (Арғынбаев Х.А. 1974. 31-б.), У. Қыдыралынның (Қыдыралын У. 1984. 78-б.) еңбектерінде, энографиялық жинақтарда («Қазақ халқының дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары: дүниеге келгеннен өмірден озғанға дейін» Т.2.132-б.) жарияланған.

Қыз-бөрі. Мәтін М. Алтыбайұлы (Алтыбайұлы М. 1984. 15-б.) құрастырған жинақтан алынды. Ойынның рәсімдік мәні жөнінде Қ. Ошанов, К. Матыжанов мақалаларында айтылған.

Ұн жағу. Ойын мәтіні 1998 жылы Оңтүстік Қазақстаннан жиналған фольклорлық-этнографиялық экспедиция материалдарынан алынды (ОҒК, 118-бума).

Тоғыз аяқ, тоғыз табақ. Жинаққа мәтін С.Кенжеахметов жинағынан (Кенжеахметов С. 1992. 72-б.) алынды. Аталған рәсімдік мәтін «Құйрық-бауыр асату рәсімі» атымен бірқатар этнографиялық еңбектерде жарияланған.

Құда тартар (1). Жинаққа ойын мәтіні Х.А.Арғынбаев кітабынан (Арғынбаев Х. 1974. 371-б.) алынып отыр. Мәтіннің бір үлгісі А.Янушкевичтің жазбаларында (Янушкевич А. 1976. 36-б.) айтылған. Жалпы құдалық салтындағы көне ритуалдармен сабақтас бұл рәсімдік ойын жайында П. Маковецкий, Н. Гродеков, Л. Баллюзек, А. Левшин жазбаларында кездеседі.

Құда тартар (2). Ойын мәтіні Ы.Алтынсарин еңбегінен (Алтынсарин Ы. 1994. 122-б.) алынды. Аздаған өзгерістермен Е. Алимханов еңбегінде де (Алимханов Е. 2017. 151-б) жарияланған.

Арқан тартар. Кітапқа мәтін этнографиялық жинақтан (Қазақтың салт-дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары. 2018. 116-б) берілді.

Қыз кәде. Қыз ұзату рәсімдік ойынының мәтіні Мұқай Алтыбайұлы жинағынан (Алтыбайұлы М. 1984. 133-б) алынды.

Қыз қашар (1). Жинаққа беріліп отырған мәтін Б.Уақатов (Уақатов Б. 1984. 133-б.) еңбегінен алынды. Ойын үлгісі жайлы Н.И.Гродеков еңбегінде (Гродеков Н.И. 1889. С.102.) де және бірқатар этнографиялық еңбектерде аталып өтіледі.

Қыз қашар (2). Ойын мәтіні Мұқай Алтыбайұлы жинағынан алынды (Алтыбайұлы М. 1984. 20-б.).

Кемпір өлді (1). Рәсімдік ойын мәтіні жинаққа Ы.Алтынсариннің еңбегінен (Алтынсарин Ы. 1994. 123-б.) алынып отыр. Бұл рәсімдік ойын жайында Х.А.Арғынбаев зерттеуінде де (Арғынбаев Х. 1996. 76-б.) айтылған.

Кемпір өлді (2). 1998 жылғы Оңтүстік Қазақстан облысында жүргізілген фольклорлық-этнографиялық экспедиция материалдарынан алынды (ОҒК. 136-бума). Бұл мәтінде Өзбекстан қазақтарының салт ерекшелігі танылатындықтан, рәсімдік ойынның бір үлгісі ретінде кітапқа енгізілді.

Күйеу жігітті сынау. Мәтін этнографиялық жинақтан (Қазақ халқының дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары: біртұтастығы мен ерекшелігі». 2005. 168-б.) алынды.

Қалта қағар. Мәтін интернет жүйесінен (<https://kaz.nur.kz/1286035-balanynh-auzyna-tukirip-qudalargha-un-zh.html>) алынды.

Бақан кәде. Ойын мәтіні этнографиялық жинақтан («Қазақ халқының дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары: біртұтастығы мен ерекшелігі». 2005. 32-б.) алынып берілді.

Қыз кәде. Мәтін Мұқай Алтыбайұлы жинағынан (Алтыбайұлы М. 1984. 22-23-бб.) берілді.

Ентікпе. Жинаққа беріліп отырған мәтін Ә.Диваевтың еңбегінен (Диваев Ә. 1994. 34-б.) берілді. Сондай-ақ, бұл рәсімдік ойынның бір үлгісі Б.Кәмалашұлының кітабында (Кәмалашұлы Б. 1995. 85-б.) жарияланған.

Тобық жасыру (1). Кітапқа мәтін Мұқай Алтыбайұлы жинағынан (Алтыбайұлы М. 1984. 22-б.) берілді.

Есімде (Тобық ойыны 2). Мәтін Мұқай Алтыбайұлы жинағынан алынды (Алтыбайұлы М. 1984. 22-б.). Тобық ойынының рәсімдік шарты мен ойналу ерекшелігі жайлы Г.М. Абилкасов құрастырған жинақта да (Абилкасов Г.М. 2009. 18-19-бб.) бір нұсқасы жарияланған.

Түндік тарту. Мәтін кітапқа Х.Арғынбаев еңбегінен (Арғынбаев Х. 1996. 36-б.) беріліп отыр. Ойын мәтінін бұған дейін Ә.Диваев жариялаған (Диваев А. 1900. С.9.). Сондай-ақ бұл рәсімнің мәні отбасылық рәсімді ғылыми жүйелеген К.Матыжановтың зерттеу еңбегінде (Матыжанов К. 2007.) қарастырылған.

Алтыбақан. Мәтін Б.Төтенаев құрастырған жинақтан (Төтенаев Б. 2013. 21-б.) алынды. Е. Алимханов кітабында да (Алимханов Е. 2018. 95-б.) осы көпшілікке таныс мәтін берілген.

Қыз жарыс. Мәтін Мұқай Алтыбайұлы жинағынан (Алтыбайұлы М. 1984. 10-б.) алынды.

Монданақ (1). Бұл мәтін Б.Төтенаев жинағында жарияланған. (Төтенаев Б. 2013. 20-б.). Мәтін аздаған өзгеріспен Е. Алимханов кітабында да (Алимханов Е. 2017. 114-б.) жарияланған.

Монданақ (2). Жинаққа мәтін Б. Жұмабайұлының еңбегінен (Жұмабайұлы Б. 2020. 5-б.) алынды.

Қаһарлы – Бану. Бұл кітапқа мәтін Б.Төтенаев жинағынан (Төтенаев Б. 2013. 54-б.) алынды. Бұл ойын мәтіні аздаған өзгешіліктерімен

Е.Алимханов еңбегінде (Алимханов Е. 2018.152-б) де жарық көрген. Салыстыра келе айтарлықтай ерекшелігі болмағандықтан, бұл кітапқа алғашқы басылымдық үлгі алынды.

Қамшы тастау. Ойын мәтіні кітапқа Мұқай Алтыбайұлы жинағынан (Алтыбайұлы М. 1984. 10-б.) алынды.

Ойын барысынан көрінетіндей, қамшы мәнінің – қазақ ұғымында тереңнен бастау алатын фольклорлық-тілдік семантикасы дами келе қоғамдық-әлеуметтік, әсіресе құқықтық қарым-қатынастарды реттеудің құралына (коды) айналған. Биге жүгінуге келгендердің ең алғашқы әрекеті – би алдына қамшы тастау ежелден қалыптасқан норма. Жалпы қамшыны бүктеп ұстау, біреуге сыйға тартқанда қолына емес жерге тастап беру, босағаға, үй сыртына ілу, ортаға тастау арқылы адамның әртүрлі ойын білдіру мен қастерлі символикаға ие болуының мәні жайында, яғни қамшы қазылық құралы (Қайдар А. 2003. 27-б.), соғыс құралы (Валиханов Ч. 1984.) мәні жайында зерттеушілер тұжырымдар жасаған.

Түйе шешпек (тайлақ шешпек). Рәсімдік ойын мәтіні жинаққа Ә.Марғұлан еңбегінен (Марғұлан Ә. 1985. 279-б.) алынды. Бұл рәсімдік ойынның этнографиялық сипаты туралы (Симаков Г.Н. 1984., Р.Шомбал-Кукашев. 2001.), ал көне ритуалдық мәні жөнінде К.Матыжанов (Матыжанов, 2000. 8-б) еңбектерінде құнды пікірлер айтылған. Сондай-ақ, бұл көне рәсім жайында Б.Сапаралының Құнанбай жайлы мақаласында (Сапаралы Б. 1994. 25-б), Е.Смағұловтың ас рәсіміне қатысты зерттеуінде (Смағұлов Е. 2005. 245-б), Т.Тәшеннің (Тәшен Т. 2021) мақаласында деректер келтірілген.

Ұсынылып отырған кітап мазмұнына енген азалау рәсімдеріне қатысты бұл бір ғана ойынның табиғаты әлі толық зерттелмеген мәселе.

Маусымдық рәсімдерге қатысты ойындар

Шалма. Бұл мәтін Н.Ақбай құрастыруымен шыққан «Кел, балалар, ойнайық!» атты жинақта (Ақбай Н. 2006. 63-б.) жарияланған.

Мұнда шалма ойыны кеңірек түсіндіріліп, екі түрлі жағдай да сипатталады. Осыған ұқсас ойын мәтіні Ш.Ыбыраевтың құрастыруымен жарық көрген «Соқыр теке» атты кітапта (Ыбыраев Ш. 1990. 124-125-бб.) және Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген кітапта да (Төтенаев Б. 2013. 26-27-бб.) жарияланған.

«Қалтырауық қамыр кемпір» және «Ақ боран». Ойын мәтіні Мұқай Алтыбайұлы құрастырған жинақтан (Алтыбайұлы М. 1984. 28-б.) алынды. Ойынның еңбек-кәсіптік, драмалық табиғаты жайында С.Қасқабасов еңбегінде (Қасқабасов С. 2008. 352-434-бб.) тұжырымдалса, аталмыш ойынның рәсіммен арақатынасы жөнінде К.Матыжанов (Матыжанов К. 2021. 18-б.) ғылыми тұрғыдан талдап жазған.

Күзем алу. Мәтін бұл кітапқа Мұқай Алтыбайұлы құрастырған жинақтан (Алтыбайұлы М. 1984. 54-б.) алынып беріліп отыр. Сондай-ақ бұл рәсімдік ойын түрі Е.Алимханов еңбегінде (Алимханов Е. 2018. 151-б.) де жарияланған.

II ТАРАУ. Ұлттық спорт ойындары

Ат спорты ойындары

Қара жарыс. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 3-4-бб.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 454-455-бб.) еш өзгеріссіз қайта жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 292-293-бб.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 395-396-бб.) қайта басылған.

Бәйге мен аламан бәйге. Бұл мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 114-115-бб.). Жинаққа осы мәтін алынып отыр.

Бұған ұқсас мәтін «Ат бәйге» және «Аламан бәйге» деген атаулармен М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 5-б.; 15-б.), «Ат бәйге» атауымен Жақып Мырзаханұлының еңбегінде (Мырзаханұлы Ж. 1992. 595-596-бб.) қайта басылған.

Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде «Бәйге» және «Аламан бәйге» деген атаулармен (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 456-б.; 458-б.) еш өзгеріссіз қайта жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 293-б.; 295-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 396-397-бб.; 398-б.) қайталай жарық көрген.

Б.Төтенаевтің еңбегінде «Бәйге» мен «Аламан бәйге» (Төтенаев Б. 1994. 101-102-бб.), К.Абишев пен Н.Теміровтың еңбегінде «Аламан бәйге» және «Ұлы аламан бәйге», «Тоқ бәйге» деген тақырыптармен берілген (Абишев К., Теміров Н. 2015. 61-62-бб.). Бұл мәтіннің бір түрі Е.Алимхановтың еңбегінде (Алимханов Е. 2018. 239-240-бб.) «Бәйге» (Аламан бәйге, Ұлы аламан бәйге)» деген атпен жарияланған.

«Әлемдік және ұлттық спорт ойындары» энциклопедиясында (Әлемдік және ұлттық спорт ойындары: Энциклопедия. 2014. 149-152-бб.) «Бәйге – сәйгүліктер сайысы», «Аламан бәйге» деген атпен екі мәтін берілген. Бұнда қосымша ойын ережелері бар, басқалай күрделі өзгешелік жоқ.

«Бәйгі» туралы алғашқы зерттеу М.Тәнікеевтің зерттеуінде (Тәнікеев М. 1957. 58-б.) кездеседі. Онда бәйгені жақын аралыққа шабатын және ұзаққа шабатын аламан бәйгі деп бөледі. Сонымен бірге онда ат баптауға да баса мән беру керек екенін, бапкерлерге де айрықша көңіл бөледі.

Бәйге туралы зерттеулердің бірі Б.Нұржекеевтің (Нұржекеев Б. 1971. 14-16-бб.) кітапшасында кездеседі.

Тай жарыс. Бұл мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 115-116-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Осы мәтіннің сәл өзгерген түрі К.Абишевтің еңбегінде (Әбишев К. 2015. 56-б.) жарияланған.

Бұл мәтіннің және бір нұсқасы Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.І. 247-б.) «Тай шабыс» деген етпен жарық көрген. Ондағы өзгешелік: Тай жарыс та өз ішінен «Қара жарыс» пен «Аламан бәйгеге» бөлінеді деп көрсетеді де, «Қара жарыстан» озған тайлар «Аламан бәйгеге» қатыстырылады деп түсінік береді. Бұл ойын Е. Алимхановтың еңбегінде (Алимханов Е., 2018. 220-б.) жарияланған.

Құнан жарыс. Бұл мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е.1991. 116-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Осы мәтіннің бір өзгерген түрі К.Абишевтің еңбегінде (Әбишев К. 2015. 56-б.) жарияланған.

Бұған ұқсас «Құнан бәйге» деген мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы А. 1984. 14-15-бб.) Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 458-б.) еш өзгеріссіз қайта жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 294-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З., 2017. Т. 7. 398-б.) қайта басылған.

Бұл мәтін Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.І. 247-б.) «Құнан шабыс» деген атпен жарық көрген. Ондағы өзгешелік: Құнан шабыс та өз ішінен «Қара жарыс» пен «Аламан бәйгеге» бөлінеді деп көрсетеді де, «Қара жарыстан» озған құнандар «Аламан бәйгеге» қатыстырылады деп түсінік береді.

«Құнан жарыс» К.Абишев пен Н. Теміровтың еңбегінде де берілген (Абишев К., Теміров Н. 2015. 61-б.). Бұл мәтін Е.Алимхановтың еңбегінде (Алимханов Е. 2018.240-б.) жарияланған.

Дөнен жарыс. Бұл мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 117-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Кейінгі басылымдарда бұл туралы мәлімет кездеспеді.

Жорға жарысы. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 16-17-бб.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Ойын Жақып Мырзаханұлының еңбегінде (Мырзаханұлы Ж. 1992. 598-б.) қайта басылған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 454-455-бб.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 295-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т.7. 395-396-бб.) қайта басылған.

«Әлемдік және ұлттық спорт ойындары» энциклопедиясында (Әлемдік және ұлттық спорт ойындары: Энциклопедия. 2014. 153-154-бб.) «Жорға жарысы» деген атпен берілген. Бұнда да қосымша ойын ережелері берілген, басқалай күрделі өзгешелік жоқ.

Ойын «Жорға жарысы» деген атпен Е.Сағындықовтың (Сағындықов Е. 1991. 117-118-бб.), Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 2013. 66-б.), К.Абишевтің (Әбишев К. 2015. 57-б.), К.Абишев пен Н.Теміровтың құрастыруымен шыққан «Қазақтың ұлттық спорт түрлері» (Абишев К., Теміров Н. 2015. 62-63-бб.) атты кітапта жарияланған.

«Жорға жарысы» туралы зерттеу М.Тәнікеевтің еңбегінде (Тәнікеев М. 1957. 50-51-бб.) кездеседі. Онда жорғаның туа біткен, туғаннан кейінгі пайда болған түрлеріне тоқталады, сондай-ақ, жорға жарысының шарттарының (жорға жарысына қатысқан ат үш рет шауып кетсе) бұзылу барысын да ескертеді.

«Жорға жарысы» туралы Б.Нұржекеевтің шағын кітапшасында да (Нұржекеев Б. 1971. 16-б.) кездеседі.

Е. Алимхановтың зерттеу еңбегінде де (Алимханов Е. 2018. 239-б.) жарияланған.

Түйе жарыс. Бұл мәтін Е. Сағындықов еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 119-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бұл ойын Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 102-б.; 2013. 75-б.) қайта жарияланған. Сөз-сөйлемдеріндегі өзгешелік болмаса, ойын мазмұнында өзгешелік жоқ.

Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 228-б.) жарияланған.

Ат омырауластыру. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 12-13-бб.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Бұл мәтін «Ат омырауластыру ойыны» деген атпен Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.І. 186-187-бб.)

2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 136-137-бб.) жарияланған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 456-457-бб.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 294-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 397-б.) қайта басылған.

Ойын «Ат омырауластыру» деген атпен Е. Сағындықов еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 122-б.), Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 101-б.; 2013. 72-б.) қайта жарияланған.

Аударыспақ. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 13-б.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Ойын Жақып Мырзаханұлының еңбегінде (Мырзаханұлы Ж. 1992. 598-б.) қайта басылған.

Бұл мәтін «Аударыспақ ойыны» деген атпен Б. Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 183-184-бб), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 134-б.) жарияланған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 457-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 294-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 397-398-бб) қайта басылған.

Осыған ұқсас мәтін «Аударыспақ» деген атпен Е. Сағындықовтың (Сағындықов Е. 1991. 118-119-бб.), Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 100-б.; 2013. 60-б.) жарияланған.

«Әлемдік және ұлттық спорт ойындары» энциклопедиясында (Әлемдік және ұлттық спорт ойындары: Энциклопедия. 2014. 155-159-бб.) «Аударыспақ» деген атпен берілген. Бұнда да қосымша ойын ережелері берілген, басқалай күрделі өзгешелік жоқ.

К.Абишев пен Н.Теміровтың еңбегінде (Абишев К., Теміров Н. 2015. 63-64-б.) жарияланған. Бұнда аударыспақ ойынға қатысушылардың салмақ дәрежесіне байланысты бес түрге бөліп көрсеткен. Сонымен бірге онда жарыс киімі, атқа салатын ердің құрылымы, т.б. мәліметтерді жарыс ережесінде қамтыған. Ал мәтіннің сөз-сөйлемдерінде өзгешелік болғанымен, ойын барысында мазмұндық өзгеріс жоқ.

«Аударыспақ» туралы Б.Нұржекеевтің кітапшасында (Нұржекеев Б. 1971. 17-18-бб.) кездеседі. Ойын мәтіні Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018.217-218-бб.) жарияланған.

Ат үстіндегі тартыс. Бұл мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 123-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынып отыр.

Ойын мәтіні Б.Төтенаевтің еңбектерінде де (Төтенаев б. 1994. 100-б.; 2013. 75-б.) жарияланған.

Көкпар. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 20-22-бб.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Ойын Жақып Мырзаханұлының еңбегінде (Мырзаханұлы Ж. 1992. 594-595-бб.) қайта басылған.

Ойын Б. Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 161-165-бб.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 134-б.) жарияланған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 461-463-бб.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З.,

Зейноллақызы Ж. 2016. 297-299-бб.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 401-403-бб.) қайта басылған.

Осыған ұқсас мәтін «Көкпар тарту» деген атпен Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 105-б.; 2013. 65-б.) жарияланған. Мәтін арасында: «Көкпар тарту» – Орта Азия халықтарының арасында өте ерте пайда болған ойындардың бірі. Әрі күні бүгінге дейін бұл ойын өзінің құндылығын әлі жойған емес. Жер-жерлерде әрбір мереке сайын «көкпар тартудың» үлкен қызығушылықпен ұйымдастырылып, тамашалануы соның бірден-бір көрінісі болса керек» деген түсіндірмеден басқа өзгешелігі жоқ.

«Әлемдік және ұлттық спорт ойындары» энциклопедиясында (Әлемдік және ұлттық спорт ойындары: Энциклопедия. 2014. 160-163-бб.) «Көкпар» деген атпен берілген. Бұнда да қосымша ойын ережелері берілген, басқалай күрделі өзгешелік жоқ.

Бұл мәтін К.Абишев пен Н.Теміровтың еңбегінде де (Абишев К., Теміров Н. 2015. 86-87-бб.) жарияланған. Мәтіннің сөз-сөйлемдерінде өзгешелік болғанымен, ойын барысында мазмұндық өзгеріс жоқ. Бұнда ойын ережелері жан-жақтылы қамтылып берілген.

Ойын Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 242-243-бб.) «Көкпар тарту» деген атпен жарияланған.

«Көкпар» туралы алғашқы зерттеу М.Тәнікеевтің еңбегінде (Тәнікеев М. 1957. 53-54-бб.) кездеседі. Онда көкпардың қазақ халқымен бірге Орта Азия халықтарының арасында кең тараған спорттық ойын екенін көрсетеді. 1949 жылы «Физкультура және спорт істері комитеті» жаңа ереже шығарып, жарыс арнаулы алаңда өткізілетінін, ешкінің орнына бір шаршы метр төртбұрышты кілем тарту ұсынылғанын, алайда ереже көпшілік арасында қолдау таппағанын жазады.

«Көкпар» туралы Б.Нұржекеевтің кітапшасында да (Нұржекеев Б. 1971. 12-14-бб.) кездеседі.

Шөген доп. Мәтін «<https://kk.encyclopedia.kz>» сайтынан алынды. Көне жәдігер саналатын бұл доп қазір «Жезді музейінде» сақталған.

Ондағы мәліметке сүйенсек, шөген добын жасауда сиыр жүнінің арасына асық немесе тобық салып домалақтап жасайтын болған. Шөген доп кейде «тобық доп» деп те аталған. Бұл туралы Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 292-б.) мәлімет берілген.

Музейде сақталған шөген допты 1989 жылы Ұлытау ауданы, Боздақ елді мекенінің тұрғыны Мырзахан Сахалов осы музейдің қорына өткізген. Шөген доп туралы мәлімет «Бір жәдігер тарихы» деген атпен Жезді музейінің «Facebook» парақшасында да жарияланған.

Бұл мәтін Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 194-б.) «Шөген» деген атпен жарияланған.

«Шөген доп» ойынының бір нұсқасы «Шоқпар доп ойыны» деген атаумен Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. 185-186-бб.) жарияланған. Кейін 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 122-б.) қайта басылған. Бұл томдықтарды 2013 жылдың 14 мамыры мен 5 маусымы аралығында институттың «Шетелдегі қазақ фольклоры, әдебиеті мен өнері» (2012-2014) жобасы аясында жүргізілген экспедиция барысында Фольклортану бөлімінің ғылыми қызметкерлері А.Тойшанұлы мен Н.Набиолла институттың қолжазба қорына өткізген.

Табақ алып қашу ойыны. Бұл мәтін Е. Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 120-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынып отыр.

Қыз қуу (1). Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 22-23-бб.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Бұл мәтінді жинаққа бірінші нұсқа ретінде беріп отырған себебіміз, мұнда «Қыз қуудың» пайда болу тарихына тоқталады да, қыздың сынағынан сүрінбей өткен жігіттің соңғы өнері ретінде көрсетіледі. Онда өзі алмақ болған қызы жүйрік атпен қашады, ал жігіт қуып жете алса онымен үйленетінін, жете алмаса оған қолы жетпейтіні туралы айтылады.

Ойын Жақып Мырзаханұлының еңбегінде (Мырзаханұлы Ж. 1992. 595-б.) қайта басылған. Бұл ойын «Қыз қуар» деген атпен Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 180-181-бб.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 134-б.) жарияланған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 463-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 299-300-бб.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 403-404-бб) қайта басылған.

«Әлемдік және ұлттық спорт ойындары» энциклопедиясында (Әлемдік және ұлттық спорт ойындары: Энциклопедия. 2014. 153-154-бб.) «Қыз қуу» деген атпен берілген. Бұнда да қосымша ойын ережелері берілген, басқалай күрделі өзгешелік жоқ.

Қыз қуу (2). Мәтін Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 105-106-бб.; 2013. 62-63-бб.) жарияланған. Бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Бұнда «қыз қууды» Сақ дәуірінің бейбіт заманында еріккен жауынгер қыз-жігіттер арасында болатын, бірі түртіп қашып, екіншісі оны қуып ойнайтын ойын негізінде пайда болып, бүгінгі ойын түріне айналып кеткен дегенді меңзейді.

Мәтін Е. Сағындықовтың еңбегінде де (Сағындықов Е. 1991. 120-121-бб.) жарияланған. Бұл мәтін К.Абишев пен Н.Теміровтың еңбегінде (Абишев К., Теміров Н. 2015. 96-б.) жарияланған. Сөз-сөйлемдерінде өзгешелік болғанымен, ойын барысында мазмұндық өзгеріс жоқ. Бірақ, бүгінгі спорттың талаптарына сай, арнайы ойын ережелері көрсетілген.

Ойын Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 149-б.) жарияланған.

«Қыз қуу» туралы алғашқы зерттеу М.Тәнікеевтің еңбегінде (Тәнікеев М. 1957. 56-б.) кездеседі. Онда «қыз қуу» ойынының біздің заманымыздан бұрын болғанын, алғашқы кезде оның соғыстық маңызы болғанын, қыз жауынгерге біршама шарттар қоятынын,

солардың бірі – ат жарыстыру екенін, егер қыздың атына жете алса, сол қызбен үйлене алады, ал жете алмаса ол қызға үйлене алмай-тынын жазады.

«Қыз қуу» туралы Б.Нұржекеевтің кітапшасында (Нұржекеев Б. 1971. 16-17-б.) айтылған.

Жігіт қуу. Мәтін Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 103-б.; 2013. 73-74-бб.) жарияланған. Бұл мәтін біршама толық болғандықтан жинаққа осы нұсқа алынып отыр.

Бұған ұқсас мәтін Е. Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 122-123-бб.) жарияланған. Ойын Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 218-б.) басылған.

Күміс алу (1). Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 14-б.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Мәтінді жинаққа бірінші нұсқа ретінде беріп отырған себебіміз, мұнда «Күміс алу» ойынына қатысқан жігіттердің жеңгені түскен келіннің бетін ашатыны туралы айтылады.

Ойын Жақып Мырзаханұлының еңбегінде (Мырзаханұлы Ж. 1992. 598-б.) қайта басылған. Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 181-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 133-б.) жарияланған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 457-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 294-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 398-б.) қайта басылған.

Күміс алу (2). Мәтін Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 104-105-бб.; 2013. 61-62-бб.) жарияланған. Жинаққа осы нұсқа алынып отыр.

Бұл мәтінде теңге ілуге қатысты жігіттер мен оның мінетін атына байланысты шарттар түсіндіріледі. Аттың тым биік болуы мен бәйге аттарының теңге ілуге жарамайтыны ескертіледі. Теңге ілу барысында

атпен тым қатты шауып келуге, болмаса тым баяулап қалуға болмай-тыны, олай болғанда ойын шартының бұзылатыны айтылады. Бірінші нұсқадан мәтінінде өзгешелік болғандықтан екінші нұсқа ретінде берілді.

«Күміс алу» туралы алғашқы зерттеу М.Тәнікеевтің еңбегінде (Тәнікеев М. 1957. 54-55-бб.) кездеседі. Онда бұл ойынды орыстың «джигитовка» ойындарының түрлерімен салыстырып, екеуінің біршама бір-біріне жақын ойын түрі екенін дәлелдейді.

Теңге алу (1). Мәтін Е. Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 121-122-бб.). Ойынның мазмұны «Күміс алу» ойынымен мазмұндас болғанымен, ойын шарттарында өзгешелік бар. Сондықтан жеке беріп отырмыз.

«Әлемдік және ұлттық спорт ойындары» энциклопедиясында (Әлемдік және ұлттық спорт ойындары: Энциклопедия. 2014. 168-169-бб.) «Теңге алу (күміс алу)» деген атпен берілген. Бұнда да қосымша ойын ережелері берілген, басқалай күрделі өзгешелік жоқ.

Бұл мәтін К.Абишев пен Н.Теміровтың еңбегінде (Абишев К., Теміров Н. 2015. 95-б.) жарияланған. Бұнда теңге ілу ережелері жазылған. Мәтіннің сөз-сөйлемдерінде өзгешелік болғанымен ойын барысында мазмұндық өзгеріс жоқ.

Ойын Е.Алимхановтың монографиясында (Алимханов Е. 2018. 181-б.) «Теңге ілу» (Күміс алу, Салма ілу) деген атпен жарияланған. Жинаққа еніп отырған мәтіннен мазмұндық өзгешелігі жоқ.

«Теңге ілу» туралы Б.Нұржекеевтің кітапшасында (Нұржекеев Б. 1971. 19-б.) кездеседі.

Теңге ілу (2). Бұл мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 90-91-бб.) жарияланған. Мәтін мазмұнында жас шыбыққа мінген балалардың да ересектердің теңге ілу кезіндегі әрекетіне еліктеуі негізінде ойналатыны айтылады. Сондықтан екінші нұсқа ретінде берілді.

Қамшыгерлер сайысы. Бұл мәтін Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. 184-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Кейін 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 135-б.) қайта басылған.

Атты кедергіден секірту. Бұл мәтін Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. 188-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Кейін 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 136-б.) қайта басылған.

Ат үстінде тұрып арқан тарту. Бұл мәтін Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. 189-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Кейін 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 138-б.) қайта басылған.

Ат ойнату. Бұл мәтін Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. 189-190-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Кейін 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 138-б.) қайта басылған.

Атқа мініп орамалға таласу ойыны. Бұл мәтін Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. 190-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Кейін 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 138-б.) қайта басылған.

Жерден қолжаулық ілу ойыны. Бұл мәтін Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. 191-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Кейін 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 139-б.) қайта басылған.

Шідер шешу. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 17-б.), бұл жинаққа осы кітаптан алынып отыр. Кейіннен Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. 219-220-бб.) жарияланған.

Мергендік, күш сынасу ойындары

Жамбы ату. Бұл мәтін Б.Төтенаевтің еңбегінде (Төтенаев Б. 2013. 60-61-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынып отыр.

Осы жарияланыммен ұқсас «Жамбы ату» деген мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 25-б.). Жақып Мырзаханұлының еңбегінде (Мырзаханұлы Ж. 1992. 597-598-бб.) қайта басылған. Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 209-210-бб.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 153-154-бб.) жарияланған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 464-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 300-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 404-б.) қайта басылған.

«Жамбы ату» ойынының «*Алтын қабақ*» деген атпен Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. 209-б.) жарияланған. Кейін 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 153-б.) қайта басылған.

«Әлемдік және ұлттық спорт ойындары» энциклопедиясында (Әлемдік және ұлттық спорт ойындары: Энциклопедия. 2014. 166-168-бб.; 170-171-бб.) «Алтын қабақ», «Жамбы ату» деген атпен

берілген. Бұнда да қосымша ойын ережелері берілген, басқалай күрделі өзгешелік жоқ.

Жинаққа еніп отырған мәтін К.Абишев пен Н.Теміровтың еңбегінде (Абишев К., Теміров Н. 2015. 103-104-бб.) жарияланған. Бұнда жамбы ату ойынының ресми спорт түрлері ретінде бекітілген кезеңін, бүгінгі күні де арнайы ереже негізінде жүзеге асып келе жатқаны айтылған.

Ойын Е.Алимхановтың монографиясында (Алимханов Е. 2018. 231-232-бб.) «Жамбы ату» (Алтын қабақ, Айқабақ) деген атпен жарияланған.

«Жамбы ату» туралы алғашқы зерттеу М.Тәнікеевтің еңбегінде (Тәнікеев М. 1957. 47-48-бб.) кездеседі. Онда «Садақ атудың жер-шары халықтарының барлығында дерлік бар өнер екенін айтады. Бірақ, бұл өнердің Қазақстанда мүлдем ұмыт болып бара жатқанын, садақ ату өнерін халықаралық масштабта ескере отырып, жарыстың ережелеріне өзгерту мен толықтырулар енгізу керек екенін» ескертеді. «Жамбы ату» туралы Б.Нұржекеевтің кітапшасында (Нұржекеев Б. 1971. 19-20-бб.) кездеседі.

Сақпан. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 25-26-бб.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Ойын Жақып Мырзаханұлының еңбегінде (Мырзаханұлы Ж. 1992. 597-б.) қайта басылған. Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 211-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 154-б.) жарияланған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 465-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 301-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 405-б.) қайта басылған.

Таяқ ойнату. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 100-101-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынып отыр.

Осыған ұқсас «Таяқ лақтыру» деген мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 27-б.). Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 211-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 155-б.) жарияланған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 466-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 301-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 405-406-бб.) қайта басылған.

Тақырыбы басқа атпен жарияланған осы ойын түрлері кездесті. Бұлар «Таяқ жүгіру» деген атпен Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 101-б.), Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 91-б.; 2013. 50-б.), Е.Алимхановтың монографиясында (Алимханов Е. 2018. 144-б.) жарияланған. Бұл мәтіннің жарияланымнан күрделі мазмұндық өзгешелігі жоқ.

Қазық ұру (құмыра ұру). Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 25-26-бб.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 210-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 154-б.) жарияланған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 464-465-бб.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 300-301-бб.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 404-405-бб.) қайта басылған.

Тымақ ұру. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 105-106-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бұл мәтін «Тұмақ ұру» деп аталып, Б.Төтенаевтің еңбектерінде де (Төтенаев Б. 1994. 106-б.; 2013. 72-б.) жарияланған.

Осы жарияланымнан көп өзгешелігі жоқ мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 27-28-бб.) . Ойын Б. Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 211-212-бб.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 155-б.) жарияланған.

Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 466-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 300-301-бб.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 406-б.) қайта басылған. Ойын Е. Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 190-б.) жарияланған.

Бөрік теппек. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 104-105-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жауырынның басын ұшыру. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 28-б.). Жинаққа осы кітаптан алынып отыр.

Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 212-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 155-б.) жарияланған. Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 466-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 301-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 406-б.) қайта басылған.

Жауырынның қанатын сындыру. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 28-29-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынып отыр.

Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 212-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 156-б.) жарияланған. Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының

еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 466-467-бб.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 301-302-бб.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 406-б.) қайта басылған.

Жауырынның етегін сындыру. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 29-б.). Жинаққа осы кітаптан алынып отыр.

Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 213-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 156-б.) жарияланған. Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 467-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 302-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 406-б.) қайта басылған.

Жілік сындыру. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 29-30-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынып отыр.

Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 213-214-бб.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 156-б.) жарияланған. Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 467-468-бб.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 302-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 406-407-бб.) қайта басылған.

Мәтін Е.Алимхановтың монографиясында (Алимханов Е. 2018. 122-б.) жарияланған. Бұл жарияланымның да күрделі мазмұндық өзгешелігі жоқ.

Жаяу жарыс (1). Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 33-б.). Жинаққа осы кітаптан алынып отыр. Бұнда жаяу жарыстың тарихына, Сақ, Ғұн,

Қыпшақ дәуірлерінен бері жалғасып келе жатқан ойын түрі екені туралы мәлімет бар.

Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 216-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 158-б.) жарияланған. Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 469-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 303-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 408-б.) қайта басылған.

Жаяу жарыс (2). Бұл мәтін Б.Төтенаевтің еңбегінде (Төтенаев Б. 2013. 59-б.) жарияланған. Бұнда ойынның барысы мен шарттары туралы айтылады. Екі нұсқада өзгешелік болғандықтан екеуі қатар берілді.

«Әлемдік және ұлттық спорт ойындары» энциклопедиясында (Әлемдік және ұлттық спорт ойындары: Энциклопедия. 2014. 172-б.) «Жаяу жарыс» деген атпен берілген. Бұнда да қосымша ойын ережелері берілген, басқалай күрделі өзгешелік жоқ.

«Жаяу жарыс» туралы алғашқы зерттеу М.Тәнікеевтің еңбегінде (Тәнікеев М. 1957. 49-50-бб.) кездеседі.

«Жаяу жарыс» туралы Б.Нұржекеевтің кітапшасында да (Нұржекеев Б. 1971. 17-18-бб.) мәлімет бар.

Жаяу көкпар. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 100-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бұл мәтінге мазмұндық жағынан ұқсас түрі Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 55-б.; 2013. 76-б.) жарияланған. «Жаяу көкпар» ойыны К.Абишев пен Н.Теміровтың еңбегінде (Абишев К., Теміров Н. 2015. 31-б.) жарияланған. Е.Алимхановтың монографиясында (Алимханов Е. 2018. 267-б.) жарияланған. Бұнда кіріспеде «көкпар» сөзінің шығу тарихы туралы шағын шолу бар. Басқалай күрделі өзгешелік кездеспейді.

Жаяу тартыс. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 123-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бұл мәтінге мазмұндық жақтан ұқсас түрі «Жаяу тартыс» деп аталып, Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 82-б.; 2013. 76-б.) жарияланған.

Бұл туралы Б.Нұржекеевтің кітапшасында (Нұржекеев Б. 1971. 36-37-бб.) кездеседі.

Бұл мәтіннің бір түрі Е. Алимхановтың монографиясында (Алимханов Е. 2018. 230-б.) «Бұқа тартыс (Мойын арқан)» деген атпен жарияланған.

Жүрелей секіру. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 111-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Арқан тартыс. Бұл мәтін Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 87; 101-106-бб.; 2013. 45-46-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бұл мәтін «Арқан тартыс» деп аталып, Е. Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 114-б.) жарияланған. Бұл екі мәтіннің мазмұны бірдей болғандықтан біршама толық саналған мәтін алынды.

Осы мәтіннің және бір түрі (көлемі қысқа) М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 33-34-бб.).

Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 216-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 158-б.) жарияланған. Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 470-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 303-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 409-б.) қайта басылған.

Бұл мәтін К.Абишев пен Н.Теміровтың еңбегінде (Абишев К., Теміров Н. 2015. 50-б.) «Арқан тарту» деген атпен жарияланған. Сөз-сөйлемдерінде өзгешелік болғанымен ойын барысында мазмұндық өзгеріс жоқ. Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 265-б.) жарияланған.

Арынды арқан. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 127-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бұл мәтінге мазмұндық жағынан өзгешелігі жоқ «Арынды арқан» деп аталатын және бір түрі Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 53-б.; 2013. 47-б.) жарияланған.

Е.Алимханов монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 118; 265-266-бб.) жарияланған. Бұл жарияланымның жинаққа енген мәтіннен күрделі мазмұндық өзгешелігі жоқ.

Көген тартыс. Мәтін Е.Сағындықов еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 74-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Асау мәстек. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 31-32-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынып отыр.

Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 215-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 157-б.) жарияланған. Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 468-469-бб.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 302-303-бб.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 408-б.) қайта басылған.

Бұл мәтіннің екі түрі Е. Алимхановтың монографиясында (Алимханов Е. 2018. 213-214-бб.) жарияланған.

Қазақша күрес. Бұл мәтін Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 114-115-бб.; 2013. 59-б.) жарияланған. Жинаққа осы мәтін алынды.

Бұл мәтінмен мазмұны бір түрі «Палуан» деп аталып, М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 30-31-бб.). Ойын Б.Нәукенұлының еңбегінде (Нәукенұлы Б. 2009. Т.1. 214-б.), 2011 жылы «Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы» сериясында (Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. 2011. Т.22. 157-б.) жарияланған. Осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен

Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2012. 468-б.) еш өзгеріссіз жарияланған. Осы кітаптың Алматыдағы басылымында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 302-б.), З.Сәніктің көп томдығында (Сәнік З. 2017. Т. 7. 407-б.) қайта басылған.

«Әлемдік және ұлттық спорт ойындары» энциклопедиясында (Әлемдік және ұлттық спорт ойындары: Энциклопедия. 2014. 173-174-бб.) «Қазақша күрес» деген атпен берілген. Бұнда да қосымша ойын ережелері берілген, басқалай күрделі өзгешелік жоқ.

«Қазақша күрес» туралы алғашқы зерттеу М.Тәнікеевтің еңбегінде (Тәнікеев М. 1957. 51-52-бб.) кездеседі. Онда қазақ күресінің «Қазан төңкерісіне» дейін және онан кейін салмақ дәрежесіне қарамай күресетіні туралы жазады. Сонымен бірге қазақша күрестің басқа күрес түрлерінен ерекшелігіне тоқталады. «Күрес» туралы Б.Нұржекеевтің кітапшасында (Нұржекеев Б. 1971. 17-18-бб.) кездеседі.

Жатып күресу. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 112-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Бұл туралы басқа жинақтарда кездеспеді.

Тауық күрес. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 112-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бұл мәтін К.Абишев пен Н.Теміровтың еңбегінде (Абишев К., Теміров Н. 2015. 30-б.) жарияланған. Сөз-сөйлемдерінде өзгешелік болғанымен ойын барысында мазмұндық өзгеріс жоқ.

Кейіннен сәл өзгеріске түскен түрі К.Абишевтің еңбегінде (Абишев К. 2015. 35-б.) жарияланған. Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 269-270-бб.) жарияланған.

Білектесу. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 113-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бұл мәтін К.Абишев пен Н.Теміровтың еңбегінде (Абишев К., Теміров Н. 2015. 51-б.) жарияланған. Сөз-сөйлемдерінде өзгешелік болғанымен ойын барысында мазмұндық өзгеріс жоқ.

Кейіннен сәл өзгеріске түскен түрі К.Абишевтің еңбегінде (Абишев К. 2015. 47-б.), Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 149-б.) «Қол күрес (білек сынасу)» деген атпен жарияланған.

Сірес. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 113-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 286-б.) жарияланған.

Тең көтеру. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 74-75-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 181-182-бб.; 205-б.) екі түр ретінде жарияланған. Бірақ бір-бірінен күрделі мазмұндық ершелігі жоқ.

Қуалап соқ. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 79-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Бұл туралы басқа жинақтарда кездеспеді.

Атшылар жарысы Ойын Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 101-102-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Бұл туралы басқа жинақтарда кездеспеді.

Дәл тигізу. Бұл ойын Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 102-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Бұл туралы басқа жинақтарда кездеспеді.

Тепе-теңдік Ойын Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 102-103-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Бұл туралы басқа жинақтарда кездеспеді.

Жүйріктер жеңеді. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 103-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Бұл туралы басқа жинақтарда кездеспеді.

Сайыскерлер. Ойын Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 123-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Бұл туралы басқа жинақтарда кездеспеді.

Аш қасқыр. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 124-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 226-б.) жарияланған.

Дүмпілдек. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 124-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 205-б.) жарияланған.

Кім жылдам? Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 124-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018.286-б.) жарияланған.

Үш орындық. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 125-б.) жарияланған.Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бұл мәтін К.Абишев пен Н. Теміровтың еңбегінде де (Абишев К., Теміров Н. 2015. 30-б.) жарияланған. Сөз-сөйлемдерінде өзгешелік болғанымен, ойын барысында мазмұндық өзгеріс жоқ. Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 275-276-бб.)жарияланған.

Домалақ ағаш. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 126-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 205-206-бб.) жарияланған.

Бүркіт. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 76-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Е.Алимхановтың монографиясында да (Алимханов Е. 2018. 285-б.) жарияланған.

Бүркіт салу. Бұл мәтін Б.Төтенаевтің еңбегінде (Төтенаев Б. 2013. 64-65-бб.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды. Бұл туралы басқа жинақтарда кездеспеді.

III ТАРАУ. ОЙЫН-САУЫҚ ОЙЫНДАРЫ

Сиқырлы таяқ. Мәтін Е.Сағындықовтың құрастыруымен жарық көрген кітабында жарияланған (Сағындықов. Е. 1991. 25-26-бб.), жинаққа содан алынып отыр. Таяқты негізгі құрал ретінде пайдаланатын ұлттық ойындар көптеп кездеседі. Осындай дене қимыл ойындарын алғаш рет жүйелеу бағытын М.Гуннердің еңбектерінен

байқауға болады. Белгілі ғалым, фольклортанушы Б.Төтенаев 1978 жылы жарық көрген «Қазақтың ұлттық ойындары» атты еңбегінде дене қимыл ойындарының ерекшеліктерін сипаттап өткен болатын. Сонымен қатар бұл ойынның қысқаша берілген нұсқасы М.Алтыбайұлы жинағында (Алтыбайұлы М. 1984. 41-б.) берілген. Сондай-ақ «Сиқырлы таяқ» ойынының екі үлгісі болған. Бірақ бұл жинаққа мазмұны жағынан анық әрі ойналу ережелері түсініктірегін қалдырдық.

Ғажайып таяқ. Мәтінді Б.Төтенаевтың жинақтауымен басылған (Төтенаев Б. 2013. 31-б.) кітабынан көре аламыз. Құрастырылып отырған жинаққа осыдан алынды. Айта кетерлігі, Б.Төтенаев 1978 жылы жарық көрген еңбегінде бұл ойынның ерекшелігін ашып жазған. Келтірілген ойын – ғалымның алғашқы шыққан еңбегінде 1976 көрініс берсе, 1994 жылдары шыққан ойындар жинағында да кездеседі.

Әуе таяқ. Мәтін Е.Сағындықовтың құрастыруымен жарық көрген жинағында (Сағындықов Е. 1991. 66-67-бб.) баяндалған. Жинаққа аталмыш мәтінді алған себебіміз, мұнда ойынның ойналу шарты мен ерекшелігі толық ашылып жазылған. Негізінде бұл ойын белгілі ғалым Б.Төтенаевтің зерттеулерінде айтылады.

Ойын мәтіні Б.Төтенаевтің еңбегінде де (Төтенаев Б. 2013. 31-32-бб.) бар. Сондай-ақ ойын ғалымның ертеректе 1976, 1994 жылдары шыққан жинақтарында да кездеседі.

Шертпек. Бұл мәтін Б.Төтенаевтің құрастырумен жарыққа шыққан кітапта (Төтенаев Б. 2013. 33-34-бб.) басылған, жинаққа содан алынып отыр. Осы ойынның қысқаша сипатталған мәтіні Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 27-б.) жарияланған.

Бөрік жасырмақ. Аталмыш мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 2013. 33-34-бб.) еңбегінде келтірілген, жинаққа осы мәтін алынды. Белгілі ғалым Б.Төтенаев өз еңбектерінде бұл ойынның мәдени аспектісін, халықтың тұрмыс-салтымен байланыстыра жазған болатын.

Сонымен қатар ойынның тағы бір мәтіні Ш.Ыбыраевтың құрастыруымен жарыққа шыққан (Ыбыраев Ш. 1990. 148-б.) кітапта

жарияланған. Сондай-ақ фольклортанушы Е.Сағындықовтың топтастырған (Сағындықов Е. 1991. 27-б.) кітапта ұсынылған.

Тақия тастау. Мәтін Ш.Ыбыраевтың жинақтауымен басылған жинақта жарияланған (Ыбыраев Ш. 1990. 176-б.), жинаққа сол мәтін алынып отыр.

Сонымен бірге дәл осы мәтін еш өзгеріссіз З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен шыққан кітапта да (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 286-б.) басылған.

Инемді тап. Берілген мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде (Сағындықов Е. 1991. 27-28-бб.) жарияланған, жинаққа сол жерден алынған.

Бұл ойынды белгілі ғалым Б.Төтенаев та зерттеген. Ғалымның (Төтенаев Б. 2013. 66-67-бб.) еңбегінен де мәтінді табуға болады. Бірақ бір ерекшелігі, Б.Төтенаев жинағында кездесетін ойын екі адамға арналған. Ал Е.Сағындықовтың версиясында сәл басқаша. Онда тек бір адамның қатысуымен ойын ойналады.

Айдап сал. Мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен шыққан еңбекте келтірілген (Төтенаев Б. 2013. 67-б.), сол жерден жинаққа алынып отыр. Сонымен қатар дәл осы ойын мәтіні Ш.Ыбыраевтың еңбегінде де (Ыбыраев Ш. 1990. 95-б.) жарияланған.

Қарамырза. Ойын мәтіні Е.Сағындықовтың құрастыруымен жарық көрген еңбекте жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 28-29-бб.), сол мәтін жинаққа алынды.

Тұтқын алу. Аталмыш мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген еңбекте жарияланған (Төтенаев Б. 2013. 32-33-бб.), жинаққа сол жерден алынып отыр.

Дәл осы ойынның ықшамдалған тағы бір мәтіні Ш.Ыбыраевтың ойындар жинағында (Ыбыраев Ш. 1990. 147-148-бб.) басылған.

Түйілген шыт. Берілген мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 24-25-бб.), бұл ойынның толық жазылған мәтіні болғандықтан жинаққа осы мәтін алынды.

Дәл осы мәтіннің ықшамдалған тағы бір нұсқасы Ш.Ыбыраевтың еңбегінде де (Ыбыраев Ш. 1990. 125-б.) кездеседі. Сол ықшамдалған ойын мәтіні Б.Төтенаевтің құрастыруымен шыққан кітапта да (Төтенаев Б. 2013. 41-42-бб.) бар.

Түйілген орамал. Ойын мәтіні Е.Сағындықов құрастырған кітапта берілген (Сағындықов Е. 1991. 110-б.), ойын шартын кеңірек түсіндірген мәтін болғасын жинаққа осы нұсқасы алынды.

Ойынның тағы бір ықшамдалған нұсқасы Б.Жұмабайұлының топтастыруымен шыққан жинақта (Жұмабайұлы Б. 2020. 32-б.) кездеседі. Дәл сол мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 278-б.) жарияланды.

Орамал тастау. Мәтін Е.Сағындықов құрастырған кітапта жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 62-63-бб.), ойын шарты кеңірек ашылып жазылған осы мәтін жинаққа алынды.

Ойынның тағы бір мәтіні Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген кітапта да (Төтенаев Б. 2013. 12-13-бб.) кездеседі.

Шалма тастау. Мәтін Б.Жұмабайұлының құрастыруымен шыққан (Жұмабайұлы Б. 2020. 42-б) кітапта жарияланған. Ойналуы орамал тастау ойынына ұқсайды. Бір ерекшелігі, мұнда жеңіске жеткен ойыншының құрметіне өлең айтылып, ән шырқалады.

Шыт жүгірту ойыны. Берілген мәтін М.Алтыбайұлының құрастыруымен жарық көрген жинақта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 67-б.), осы мәтін жинаққа алынды.

Дәл осы мәтін кейіннен Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 289-б.) жарияланды.

Ақсүйек (1). Мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Төтенаев Б. 2013. 53-55-бб.), ойын мәтіні осы кітапта толық болғасын жинаққа алынды. Сонымен бірге ойынның тағы бір ықшамдалған мәтіні М.Алтыбайұлы құрастырған кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 40-41-бб.) берілген. Мұндағы ерекшелік,

мәтінде негізі көмбеден 20-30 метр алыстықта қосымша көмбе болуға тиіс екені қосымша көрсетілген. Ойынның тағы бір ықшамдалған мәтіні Ш.Ыбыраевтың құрастыруымен жарық көрген Соқыртеке» жинағында (Ыбыраев Ш. 1990. 111-112-бб.) бар. Мұнда ойынның тәрбиелік мәні, жастарға берері көбірек сипатталады.

Ақсүйек (2). Мәтін М.Әуезов атындағы Әдебиет және өнер институтының Қолжазба қорынан (924 бума, 1-дәптерден алынды. Жинаған – Жұмабекова Б.) алынып отыр. Мұнда ойынның негізгі ережелері көбірек айтылады.

Ақтайлақ. Бұл мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 41-43-бб.) жарияланған, осы мәтін жинаққа алынды. Төрт түлікке қатысты ойындардың ішіндегі көп кездесе бермейтін ойындардың бірі. Көбінесе Қытай қазақтары арасында кеңінен таралған.

Балтам тап. Аталған мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған «Қазақтың ұлттық ойындары» деген кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 43-44-бб.) жарияланған, осы мәтін жинаққа алынды.

Дәл осы мәтін Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 280-б.) жарияланды.

Маңдайға шерту. Ойын мәтіні М.Алтыбайұлы құрастырған жинақта (Алтыбайұлы М. 1984. 44-45-бб.) жарияланған, жинаққа осы мәтін алынды.

Еш өзгеріссіз осы мәтін Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 281-б.) қайта басылған болатын.

Қақпақыл. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған еңбекте (Алтыбайұлы М. 1984. 46-48-бб.) жарияланған, осы мәтін алынып отыр.

Сонымен қатар еш өзгеріссіз осы мәтін Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының еңбегінде де (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 281-б.) ұшырасады.

Тыққан бидайды иіскеп табу. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған еңбекте (Алтыбайұлы М. 1984. 50-б.) жарияланған, жинаққа сол жерден алынды.

Берілген ойынның дәл осы мәтіні Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызының жинағында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 282-б.) жарияланған болатын.

Көз байлау. Мәтін М.Алтыбайұлы топтастырған жинақта (Алтыбайұлы М. 1984. 60-62-бб.) жарияланған, жинаққа сол жерден алынды.

Осы мәтінді Зейнолла Сәнік пен Жанат Зейноллақызы құрастырған жинақтан да (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 286-287-бб.) кездестіруге болады.

Қол соқпақ. Ойын мәтіні М.Алтыбайұлының құрастыруымен жарық көрген кітапта жария етілген (Алтыбайұлы М. 1984. 63-64-бб.), осы мәтін жинаққа енгізілді.

Сонымен қатар З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен шыққан кітапта (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 287-б.) дәл осы мәтін басылған.

Қазан доп (1). Бұл мәтін М.Алтыбайұлының кітабында (Алтыбайұлы М. 1984. 78-79-бб.) жарияланған, сол мәтін алынды.

Еш өзгеріссіз осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 311-б.) кездеседі.

Қазан доп (2). Ойын мәтіні Ш.Ыбыраевтың құрастыруымен жарық көрген «Соқыртеке» жинағында жарияланған (Ыбыраев Ш. 1990. 122-б.), сол мәтін алынды. Бұл жерде «Қыз доп» деп аталатын ойынның екінші түрі де сипатталады.

Хан жақсы ма? (1). Ойынның бұл мәтіні М.Алтыбайұлының жинақтауымен жарық көрген кітапта басылған (Алтыбайұлы М. 1984. 55-56-бб.), сол мәтін үлгісі алынып отыр.

Осы мәтінді өзгеріссіз З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен шыққан кітаптан (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 284-б.) табуға болады.

Хан жақсы ма? (2). Мына мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған жинақта жарияланған болатын (Алтыбайұлы М. 1984. 56-58-бб.), жинаққа осы мәтін алынды.

Сонымен қатар дәл осы мәтін кейіннен З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен жарық көрген кітапта (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 285-б.) жарияланған.

Ойынның ықшамдалған тағы бір нұсқасын Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген кітаптан (Төтенаев Б. 2013. 74-75-бб.) кездестіруге болады. Мұнда ойын барысына тереңірек тоқталады.

Жүзік тастау. Мәтін М.Алтыбайұлы кітабында (Алтыбайұлы М. 1984. 58-59-бб.) жарияланған. Жинаққа осы нұсқа алынып отыр.

Кейіннен дәл осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен жарық көрген еңбекте де (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 285-286-бб.) басылған.

Сақина жасыру. Ойынның бұл мәтіні Б.Төтенаевтің құрастыруымен шыққан еңбекте (Төтенаев Б. 2013. 56-57-бб.) бар. Осы үлгі жинаққа енгізілді. «Жүзік тастау» ойынымен ұқсас тұстары бар.

Ақшамшық. Мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген кітапта (Төтенаев Б. 2013. 57-59-бб.) басылған, сол үлгі жинаққа алынып отыр.

Доп тебу. Ұсынылған мәтін Е.Сағындықов құрастырған еңбекте (Сағындықов Е. 1991. 70-71-бб.) кездеседі, сол нұсқа алынып отыр.

Жамбас сипар. Мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 64-65-бб.) жарияланған, дәл осы мәтін жинаққа алынды. Ойын-сауық сипатындағы бұл ойын Қытай қазақтары арасында кең таралған.

Сонымен бірге осы мәтінді З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының еңбегінен (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 288-б.) кездестіруге болады.

Үлкен қарбыз бен кішкене қарбыз. Берілген мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 65-б.) бар, сол мәтін жинаққа алынды.

Кейіннен осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының жинағында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 288-б.) «Үлкен дарбыз бен кішкене дарбыз» деген атпен жарияланған болатын.

Бір тал ши. Бұл мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 66-б.) басылған болатын. Осы үлгі жинаққа алынды. Ойын Қытай қазақтары арасында көп кездеседі.

Берілген мәтінді З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен шыққан кітабынан да (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 289-б.) табуға болады.

Дауыста, атыңды айтам. Мәтін Е.Сағындықов құрастырған еңбекте жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 25-б.), осы мәтін жинаққа алынды.

Осы сияқты мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 2013. 29-30-бб.) еңбегінде жарияланған.

Белбеу тастау (1). Мәтін Е.Сағындықов құрастырған еңбекте жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 29-б.), жинаққа осы нұсқасы алынды.

Белбеу тастау (2). Ойынның мәтіні Б.Төтенаевтің кітабында (Төтенаев Б. 2013. 68-69-бб.) жарияланған. Дәп осы нұсқасы жинаққа кіргізілді. Ал айырмашылықтарына келер болсақ, ойынның ойналуында өзгешелік көрініс табады. Сол себепті екеуі қатар алынды.

Айгөлек (1). Мәтін Е.Сағындықов құрастырған жинақта жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 59-60-бб.), осы үлгі жинаққа алынды.

Айгөлек (2). Бұл мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген еңбекте басылған (Төтенаев Б. 2013. 10-11-бб.), ойын мәтіні өзгеше өлең жолдарымен берілгендіктен, жинаққа бөлек алынып отыр.

Ойынның тағы бір мәтіні Ш.Ыбыраевтың жинағында кездеседі (Ыбыраев Ш. 1990. 127-128-бб.).

Дәл осы мәтін кейіннен З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының еңбегінде де (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 289-б.) жарияланған.

Көрші ойыны (1). Мәтін Е.Сағындықовтың құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 33-34-бб.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Ойынның осы нұсқасының ерекшелігі, «Көршіңмен татусың ба?» деген сұрақ қойылып, ойын ары қарай өрбиді.

Көрші ойыны (2). Ойын мәтіні Б.Төтенаевтің жинағында (Төтенаев Б. 2013. 69-70-бб.) жарияланған. Ойынның бұл нұсқасында қойылатын сұрақтар өзгеше болғандықтан, бұл нұсқа жеке алынды.

Кім шертті? Бұл мәтін Е.Сағындықов құрастырған «Қазақтың ұлттық ойындары» деген кітапта (Сағындықов Е. 1991. 34-35-бб.) жарияланған. Мәтін жинаққа сол жерден алынды.

Жылдырт-жылдырт. Берілген мәтін Е.Сағындықовтың жинағында (Сағындықов Е. 1991. 36-37-бб.) басылған. Жинаққа осы нұсқа алынды.

Үйімнің үстіндегі кім? Мәтін Е.Сағындықов құрастырған (Сағындықов Е. 1991. 40-41-бб.) жинақта бар, мәтін сол жерден алынып отыр.

Кім түртті? Берілген мәтін Е.Сағындықов құрастыруымен жарық көрген еңбекте (Сағындықов Е. 1991. 75-б.) жарияланған, осы мәтін жинаққа алынды.

Тепкіш. Ойын мәтіні М.Алтыбайұлы құрастырған кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 83-84-бб.) жарияланған. Осы мәтін жинаққа алынып отыр.

Дәл осы мәтін еш өзгеріссіз З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен жарық көрген кітапта (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 313-б.) қайта басылды.

Орда. Мәтін Е.Сағындықов құрастырған (Сағындықов Е. 1991. 97-100-бб.) жинақта жарияланған, ойын мәтіні сол жерден алынып отыр.

Тас, қайшы, тауар. Бұл мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған жинақта (Алтыбайұлы М. 1984. 106-107-бб.) жарияланған. Жинаққа осы үлгі алынды.

Нақ осы мәтін кейіннен З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының «Қазақ этнографиясы» жинағында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 322-б.) басылған еді.

Бәлләй. Берілген мәтін Е.Сағындықов құрастырған (Сағындықов Е. 1991. 90-91-бб.) жинақта баяндалған, сол жерден алынып отыр.

Жанды дөңгелек. Бұл мәтін Е.Сағындықов құрастырған еңбегіне енгізілген (Сағындықов Е. 1991. 67-б.), жинаққа сол жерден алынып отыр.

Қап киіп жарысу. Мәтін Е.Сағындықовтың жинақтауымен шыққан кітабында жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 67-68-бб.), ойын мәтіні жинаққа осы жерден кірістіріліп отыр.

Тоспа доп. Ойын мәтіні алғаш рет Е.Сағындықов құрастыруымен шыққан еңбекте кездеседі (Сағындықов Е. 1991. 68-б.), осы мәтін жинаққа алынып отыр.

Тартыс. Мәтін Е.Сағындықов құрастырған еңбекте (Сағындықов Е. 1991. 107-б.) жарияланған. Ойынның осы нұсқасы жинаққа алынды.

Қазан. Бұл мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген еңбекте басылған (Төтенаев Б. 2013. 28-29-бб.), мәтін де сол жерден алынды.

Мүше табу. Ойын мәтіні М.Алтыбайұлы құрастырған кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 119-б.) жарияланған. Жинаққа осы үлгі алынды.

Сонымен бірге осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының жинағында да (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 326-б.) басылған.

Соқыр тышқан. Берілген мәтін М.Алтыбайұлының құрастыруымен жарық көрген жинақта (Алтыбайұлы М. 1984. 49-б.) жарияланған, жинаққа осы мәтін алынды.

Дәл осы мәтінді З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының жинағынан да (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 282-б.) табуға болады.

Жұлдыз санау. Берілген мәтін М.Алтыбайұлының құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 49-50-бб.) жарияланған, жинаққа осы мәтін алынды.

Сонымен бірге осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының кітабында да басылған (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 282-б.).

Кел пышақ. Бұл мәтін М.Алтыбайұлының құрастыруымен шыққан (Алтыбайұлы М. 1984. 50-51-бб.) кітапта жарияланған. Жинаққа мәтін осы жерден алынды.

Дәп осы мәтін кейіннен З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен шыққан жинақта да (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 283-б.) басылған.

Бақанға жіпсіз байлану. Ойын мәтіні М.Алтыбайұлының құрастыруымен жарық көрген кітапта берілген (Алтыбайұлы М. 1984. 51-б.), мәтін жинаққа осы жерден алынды.

Сонымен қоса еш өзгеріссіз осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының еңбегінде (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 283-б.) жарияланады.

Қара сиыр (1). Бұл мәтін М.Алтыбайұлының құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 74-76-бб.), жинаққа мәтін осы жерден алынды. Ойынның бұл нұсқасының басты ерекшелігі, екі жақтың ойыншылары ойынды бір-бірімен өлең жолдары арқылы жүргізеді.

Кейіннен осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен жарық көрген кітабында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 309-б.) басылды. Аталған ойын екі нұсқадан тұрады. Сол себепті екеуі қатар қолданылды.

Қара сиыр (2). Ұсынылған мәтін Б.Жұмабайұлының құрастыруымен шыққан кітапта жарияланған (Жұмабайұлы Б. 2020. 90-92-бб.), осы мәтін жинаққа алынды. Ойынның бұл нұсқасының ерекшелігі, жүргізуші ойынға қатысушылармен тікелей байланыста болады.

Көк сиыр (1). Бұл мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Төтенаев Б. 2013. 23-24-бб.), осы мәтін жинаққа алынып отыр.

Көк сиыр (2). Ойын мәтіні Е.Сағындықов құрастыруымен шыққан еңбекте кездеседі (Сағындықов Е. 1991. 44-45-бб.), жинаққа алынып отыр. Ойынның бірінші түрінен кішкене өзгешеленетіндіктен, бұл түрін жеке беруді жөн көрдік.

Мәлкі тотай (1). Мәтін Е.Сағындықов құрастырған жинақта жазылған (Сағындықов Е. 1991. 60-б.), осы мәтін жинаққа алынып отыр. Ойынның бұл түрінің ерекшелігі, мұнда екінші топтың бастығы бірінші топтан «Саған кім керек?» деп сұрайды. Сонда ол керек адамның атын атайды да, ойын ары қарай өрбиді.

Ойынның «Мәлке тотай» деген мәтіні Б.Төтенаевтің топтастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Төтенаев Б. 2013. 36-б.). Бұл ойын атауы басқаша болғанымен, ойын мәні бір. «Мәлкі тотай» деп аталатын ойынның бірінші түрінен ерекшелігі, екінші жақ: «Кімді қалай?» деп сұраса, енді бірінші топтың бір ойыншысы: «Пәленшені қалай!» деп жауап қайтарып. Ойын ары қарай жүреді.

Қарғымақ. Жинаққа кірістірілген мәтін Е.Сағындықов құрастырған еңбекте ұшырасады (Сағындықов Е. 1991. 68-69-бб.), нақ осы мәтін жинаққа алынды. Қазақтың ежелден келе жатқан ойынының екі түрлі ойнау жолы сипатталады.

Марламқаш. Мәтінді Е.Сағындықовтың кітабынан көре аламыз (Сағындықов Е. 1991. 87-88-бб.), осы мәтін алынып отыр. Ал өзге де дереккөздерде дәп мұндай мазмұндас мәтін кездеспеді.

Ортаға түспек. Ойын мәтіні Е.Сағындықов құрастыруымен жарыққа шыққан еңбекте байқалады (Сағындықов Е. 1991. 92-б.), жинаққа мәтін осы жерден алынды.

Дәл басу. Бұл мәтін Е.Сағындықов топтастыруымен құралған кітапта жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 92-б.). Мәтін жинаққа алынып отыр.

Етек-етек. Мәтін Е.Сағындықов құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 92-б.). Осы мәтін жинаққа алынды.

Күллі ойыны. Берілген мәтін Е.Сағындықов жинағында бар (Сағындықов Е. 1991. 97-98-бб.), осы мәтін жинаққа алынды.

Қосқұлақ. Ойын мәтіні Ш.Ыбыраевтың құрастыруымен жарыққа шыққан кітапта жарияланған (Ыбыраев Ш. 1990. 151-152-бб.), жинаққа осы мәтін алынды.

Қарт-құрт (1). Бұл мәтін Ш.Ыбыраевтың құрастыруымен жарыққа шыққан жинағында жарияланған (Ыбыраев Ш. 1990. 144-б.). Осы мәтін жинаққа алынды.

Қарт-құрт (2). Мәтін Б.Төтенаев топтастырған жинақта жария етілген (Төтенаев Б. 2013. 30-бб.), жинаққа осы үлгі алынып отыр. Ойынның бұл түрінде «шұқыма» деп аталатын оның екінші түрі толығырақ сипатталады.

Қамалды қорғау. Берілген мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Төтенаев Б. 2013. 34-бб.), мұнда ойын шарты толық айтылатындықтан осы нұсқасы жинаққа алынды.

Ойынның тағы бір мәтіні Б.Жұмабайұлының құрастыруымен шыққан «Қазақ балаларының байырғы ойындары» кітабында (Жұмабайұлы Б. 2020. 29-б.) кездеседі.

Аларман. Ойын мәтіні Б.Төтенаевтің топтастыруымен жарық көрген жинақта жарияланған (Төтенаев Б. 2013. 36-37-бб.), осы мәтін толық болғасын жинаққа алынды.

Сонымен қоса ойынның ықшамдалған тағы бір мәтінін Ш.Ыбыраевтың жинағынан (Ыбыраев Ш. 1990. 150-б.) табуға болады.

Ошақ. Ойын мәтіні Е.Сағындықов еңбегінде басылған (Сағындықов Е. 1991. 131-б.), осы үлгі жинаққа алынып отыр. Дене

шынықтыруға бағытталған ойынның бұл үлгісі жастар арасында кеңінен танымал.

Жапалақтар мен қарлығаштар. Берілген мәтін Е.Сағындықов құрастырған кітапта жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 132-б.), осы мәтін жинаққа алынып отыр.

IV ТАРАУ. БАЛАЛАР ОЙЫНДАРЫ

Аңшылар. Мәтін Е.Сағындықов құрастырған жинақта (Сағындықов Е. 1991. 43-б.) жарияланған. Өйткені, мұнда бірінші рет жарияланғандығы байқалады. Сол себепті де, жинаққа осы жерден алынды.

Сонымен қатар Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген еңбекте де (Төтенаев Б. 2013. 21-22-бб.) аталған ойынның басқа мәтінін кездестіруге болады. Екеуінің мазмұнында ұқсастық бар. Ал сөйлем құрылымында аз ғана айырмашылық бар.

Арқан тарту. Бұл мәтін Ш.Ыбыраевтың еңбегінде (Ыбыраев Ш. 1990. 121-б) кездеседі. Сондықтан жинаққа мәтін сол жерден алынды.

Сондай-ақ Е.Сағындықовтың құрастыруымен жарыққа шыққан кітапта да (Сағындықов Е. 1991. 89-б.) басылған.

Жаяу аударыспақ. Аталған мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен дайындалған еңбекте (Төтенаев Б. 2013. 48-49-бб.) кездеседі. Жинаққа мәтін сол жерден алынды. Ересектер арасында таралған аударыспаққа қарағанда бұл ойын балаларға көбірек бейімделгені байқалады.

Атқаума. Осы мәтін Е.Сағындықов құрастырған жинақта бар (Сағындықов Е. 1991. 57-58-б.), жинаққа сол жерден алынды. Ойынның негізгі мәні балаларды дене шынықтыруға баулуға бағытталған.

Қаума-қаума. Бұл мәтін М.Алтыбайұлының құрастыруымен дайындалған еңбекте (Алтыбайұлы М. 1984. 95-б.) жарияланған. Мәтін жинаққа сол еңбектен алынып отыр.

Аталмыш ойын Қытай қазақтары арасында кеңінен таралғанын атап өту керек. Сонымен бірге дәл осы мәтін еш өзгеріссіз З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының еңбегінде де (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 320-б.) кездеседі.

Шақпақ. Аталған мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған жинақта (Алтыбайұлы М. 1984. 95-б.) жарияланған, сондықтан жинаққа сол жерден алынды.

Сонымен бірге, осы мәтінді З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен жарыққа шыққан кітаптан да (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 323-324-бб.) кездестіруге болады.

Қындық-сандық. Мәтінді Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген (Төтенаев Б. 2013. 49-бб.) еңбектен көре аламыз. Сол жерден жинаққа алынды.

Бір қазан сүт. Осы мәтінді Б.Төтенаев құрастырған жинақтан (Төтенаев Б. 2013. 8-9-бб.) байқаймыз. Жинаққа сол жерден алынды.

Алшы (1). Аталған мәтін Сағындықовтың құрастыруымен жарыққа шыққан еңбекте жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 22-б.), мәтін сол жерден алынды.

Алшы (2). Бұл мәтін Б.Төтенаевтің еңбегінде (Төтенаев Б. 2013. 13-14-бб.) бар.

Омпа (1) Осы мәтін Б.Жұмабайұлы құрастырған еңбегінде (Жұмабайұлы Б. 2020. 176-б) кездеседі.

Омпы (2) Мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген (Төтенаев Б. 2013. 14-16-бб.) кітапта ұшырасады. Сол жерден жинаққа алынды.

Асық ойыны. Беріліп отырған мәтін М.Алтыбайұлының құрастырған жинақта (Алтыбайұлы М. 1984. 85-86-бб.) кездеседі.

Атбақыл. Ұсынылған мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген жинақтан (Төтенаев Б. 2013. 20-21-бб.) алынды.

Үйірмекіл. Бұл мәтін М.Алтыбайұлының кітабында (Алтыбайұлы М. 1984. 89-90-бб.) жарияланған. Мәтін сол жерден алынып отыр.

Сонымен қатар, З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының кітабында да (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 315-б.) баяндалған.

Сасыр. Мәтін М.Алтыбайұлының кітабында (Алтыбайұлы М. 1984. 90-92-бб.) бар. Мәтін жинаққа сол жерден алынып отыр.

Айта кетерлігі, дәл осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастырған жинағында да (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 316-б.) ұшырасады.

Кентай ату. Аталған мәтін М.Алтыбайұлының еңбегінде (Алтыбайұлы М. 1984. 92-93-бб.) кездеседі. Жинаққа сол жерден алынып отыр.

Үшке шықтым. Мәтін М.Алтыбайұлының еңбегінде (Алтыбайұлы М. 1984. 93-94-бб.) жарияланған.

Дәл осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастырған жинағында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 317-б.) жарияланған.

Асықты тігіп ойнау. Мәтін Ш.Ыбыраевтың ойындар жинағынан (Ыбыраев Ш. 1990. 96-б.) алынған.

Тас қала. Бұл мәтін Е.Сағындықов құрастырған еңбекте (Сағындықов Е. 1991. 136-б.) жарияланған. Мәтін сол жерден алынды.

Хан (1). Аталмыш мәтін Ш.Ыбыраевтың еңбегінде (Ыбыраев Ш. 1990. 95-б) кезігеді. Жинаққа сол жерден алынып отыр.

Хан (2). Мәтін М.Алтыбайұлы құрастырған жинақта (Алтыбайұлы М. 1984. 86-88-бб.) ұшырасады, жинаққа сол жерден алынды.

Сонымен бірге З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының жинағында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 314-б.) бар.

Хан (3). Берілген мәтін Б.Төтенаевта (Төтенаев Б. 2013. 16-б.) кездеседі.

Хан талапай. Мәтін Б.Жұмабайұлының кітабында (Жұмабайұлы Б. 2020. 166-б.) жарияланған. Сол жерден алынып отыр.

Кетсін бір. Бұл мәтін Ш.Ыбыраев еңбегінде (Ыбыраев Ш. 1990. 96-б) жарияланған. Сол жерден алынды.

Дәл осы мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен жарық көрген еңбекте (Төтенаев Б. 2013. 17-б.) жазылған.

Құмар (1). Осы мәтін М.Алтыбайұлының ойындар жинағында (Алтыбайұлы М. 1984. 89-90-бб.) жарияланған. Сол мәтін алынды.

Құмар (2). Алынып отырған мәтін Н.Ақбай құрастыруымен жарыққа шыққан кітапта (Ақбай Н. 2006. 63-б.) жария етілген. Сол жерден алынып отыр. Көрсетілген ойын үлгісі басқа жерлерден жолықпады.

Айта кетерлігі, дәл осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының еңбегінде де (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 316-б.) ұшырасады.

Көтеріспек (Атқабыл). Мәтін Ш.Ыбыраевтың кітабында (Ыбыраев Ш. 1990. 97-б) бар. Жинаққа сол жерден алынды.

Шыт тастау. Келтірілген мәтін М.Алтыбайұлының жинағында (Алтыбайұлы М. 1984. 71-б.) жарияланған, сол жерден алынды.

Шілдек (1). Осы мәтін М.Алтыбайұлында (Алтыбайұлы М. 1984. 79-81-б.) кездеседі, жинаққа содан алынып отыр.

Сондай-ақ, З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызы құрастырған еңбекте (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 311-б.) ұшырасады.

Шілдек (2). Мәтін М.Алтыбайұлының құрастыруымен шыққан еңбекте (Алтыбайұлы М. 1984. 81-82-бб.) жарияланған. Жинаққа сол жерден алынды. Келтірілген «Шілдек» ойындарының аса айырмашылығы жоқ. Ойналу тәртібі, ішкі ережелері түгел келіп тұр. Тек сөйлем құрылысында аздаған айырмашылық қана сезіледі.

Шүлдік (1). Берілген мәтін Е.Сағындықов құрастыруымен жарық көрген еңбекте жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 125-126-бб.), осы мәтін жинаққа алынып отыр. Ойынның бұл нұсқасының ерекшелігі, ойын шарты тереңірек сипатталады.

Шүлдік (2). Мәтін Б.Төтенаевтің құрастыруымен шыққан кітапта басылған (Төтенаев Б. 2013. 27-28-бб.), осы нұсқа жинаққа алынды. Ойынның бұл нұсқасының ерекшелігі, ойынның қосымша шарттары көбірек айтылады.

Қазық теру. Бұл мәтін алғаш рет М.Алтыбайұлының құрастыруымен жарық көрген кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 84-85-бб.) жарияланған. Көбінесе Қытай қазақтары арасында кең тараған ойын екенін айта кеткен жөн. Жинаққа сол жерден алынды.

Сонымен қоса З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен шыққан жинақта (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 313-314-бб.) баяндалған.

Ақ терек пен көк терек. Берілген мәтін М.Алтыбайұлының еңбегінде (Алтыбайұлы М. 1984. 95-97-бб.) жарияланған, сол жерден жинаққа алынды.

Итің қопақ. Бұл мәтін алғаш рет М.Алтыбайұлының құрастыруымен жарық көрген еңбекте (Алтыбайұлы М. 1984. 97-98-бб.) жарияланған. Сол жерден жинаққа таңдалып алынды.

Сонымен қатар осы тақылеттес ойын түрін Әдебиет және өнер институтының қолжазба қорынан (ӘӨИ қолжазба қоры, 1264-бума, 97-б.) байқауға болады.

Әшекей-шешекей. Бұл мәтін М.Алтыбайұлының құрастырған жинағында (Алтыбайұлы М. 1984. 99-бб.) жарияланған. Қытай қазақтары арасында кеңінен таралған ойындардың бірі екенін айта кету керек. Жинаққа осы мәтін алынды.

Сонымен бірге дәл осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының кітабында (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 319-320-бб.) кездеседі.

Оқтау көтеру. Мәтін М.Алтыбайұлының жинағында (Алтыбайұлы М. 1984. 100-101-бб.) бар. Қытай қазақтарының қолжазбаларында кездеседі.

Сонымен бірге З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының құрастыруымен жарыққа шыққан еңбекте (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 320-б.) баяндалған.

Ала күшік. Бұл мәтін М.Алтыбайұлының құрастыруымен шыққан кітапта (Алтыбайұлы М. 1984. 108-109-бб.) жарияланған, мәтін сол еңбектен алынды.

Сондай-ақ осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызы құрастырған (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 323-б.) кітапта да жарияланған.

Ұшты ма? (1). Бұл мәтін М.Алтыбайұлы (Алтыбайұлы М. 1984. 115-116-бб.) еңбегінде жарияланған.

Мәтін М.Әуезов атындағы Әдебиет және өнер институтының Қолжазба қорынан, 1086 (а)-бумада бар. Жинаған – Ментаева Мари-ям. Сондай-ақ, ойын Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 9-б.) еңбегінде кездеседі.

Әтте-жым тымпи. Бұл мәтін М.Алтыбайұлының (Алтыбайұлы М. 1984. 116-б.) құрастыруымен жарыққа шыққан кітапта кездеседі, сол мәтін жарияланып отыр.

Мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 323-б.) құрастыруымен шыққан кітапта да жарияланған.

Құлақ пен мұрын табу. Мәтін М.Алтыбайұлының (Алтыбайұлы М. 1984. 117-б.) еңбегінде жарияланған, сол жерден алынып отыр.

Мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 323-б.) құрастыруымен жарыққа шыққан кітап та кездеседі.

Қол әрекетін ауыстыру. Осы мәтін М.Алтыбайұлының (Алтыбайұлы М. 1984. 117-118-бб.) еңбегінде ұшырасады, сол жерден алынды.

Бұл мәтін бұған қоса З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 325-326-бб.) кітабында жарияланған.

Терме. Мәтін М.Алтыбайұлының құрастыруымен шыққан (Алтыбайұлы М. 1984. 118-б.) кітабында жария етілген. Жинаққа сол еңбектен алынды.

Бұл мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 326-б.) еңбектерінде жарияланған. Топтастырылып отырған жинаққа сол кітаптан кірістірілді.

Мысық пен тышқан. Мәтін М.Алтыбайұлының еңбегінде (Алтыбайұлы М. 1984. 71-72 бб.) жарық көрген, сол жерден алынды.

Келтірілген мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 308-б.) еңбегінде де көрсетілген.

Түлкі соғу. Мәтін М.Алтыбайұлы (Алтыбайұлы М. 1984. 72-73-бб.) кітабында ұшырасады. Нақ аталған үлгісі алынды.

Ақ байпақ. Бұл мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 139-б.) кітабынан алынған.

Кейіннен дәл осы мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 44-б.) құрастырған кітабында жарияланған.

Түйе-түйе (1). Осы мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 45-46-бб.) кітабында жарияланған. Жинаққа бұл ойынның бірінші түрі ретінде алынды.

Түйе-түйе (2). Бұл мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 24-25-бб.) кітабынан алынған. Бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр. Сонымен қоса ойынның ықшамдалған тағы бір түрі Б.Төтенаевтің еңбектерінде (Төтенаев Б. 1994. 24-25-бб.) жарияланған.

Түйе мен бота. Осы мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 25-26-бб.) еңбектерінде жарияланған. Жинаққа осы нұсқа алынып отыр.

Жануарлар қалай үндейді? Бұл мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 46-48-бб.) құрастырған кітабында көрсетілген. Жинаққа осы жерден алынды. Ескерте кетейік, басқа дереккөздерден кездеспеді.

Қой бағу. Бұл мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 50-б.) құрастырған кітабында ұшырасады.

Бес тас (1). Үзінді мәтін Б.Жұмабайұлының (Жұмабайұлы Б. 2020. 151-154 бб.) құрастыруымен жарық көрген кітабында жарияланған.

Бес тас (2). Мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 17-20-бб.) жарияланған. Жинаққа осы мәтін алынды.

Бес тас (3). Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 105-б.). Жинаққа осы кітаптан алынып отыр. Сонымен бірге ойынның тағы бір ықшамдалған нұсқасы да М.Алтыбайұлының осы кітабында бар.

Үзінді мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 320-б.) еңбектерінде көрініс тапты.

Қарақұлақ. Бұл мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 69-70-бб.) кітабында ұшырасады. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Қасқырқақпан. Мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 71-72-бб.) құрастырған еңбегінде кездеседі. Сол жерден алынды. Аталған ойынының көпшілікке мәлімі осы болыды. Нақ бұндай үлгісі өзге жинақтарда ұшыраспады.

Қырықаяқ. Осы мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 72-б.) құрастырған еңбегінде бар. Сол жерден кітапқа алынып отыр.

Ақ сандық, көк сандық. Бұл мәтін Е.Сағындықовтың (Сағындықов Е. 1991. 73-74-бб.) еңбегінде жарияланған.

Сақ құлақ. Үзінді мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 78-79-бб.) кітабында кездеседі. Басқалай нұсқасы немес версиясы кездеспеді. Сол себепті осыдан жинаққа енгізілді.

Сен тұр, сен шық! Бұл мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 80-81-бб.) құрастырған кітабында жария етілген.

Тауқырайдан. Мәтін Ш.Ыбыраевтың кітабынан алынған (Ыбыраев Ш. 1990. 104-б.), сол жерде жарияланған.

Дәл осы мәтін 1991 жылы Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 83-84-бб.) құрастырған еңбекте де бар.

Көги гөк. Бұл мәтін Б.Жұмабайұлы (Жұмабайұлы Б. 2020. 89-б.) құрастырған кітапта да жарияланған. Ойын мәтіні сол жерден алынды.

Үй артында қол ағаш. Осы мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 86-87-бб.) кітабынан алынған.

Айқұлақ. Аталмыш мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 88-бб.) құрастырған кітапта кездеседі. Сол себепті осыдан алынды. Нақ мұндай ойын түрін өзге жерден кезікпеді.

Біз де. Бұл мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 88-89-бб.) еңбегінен алынған.

Ептілік. Дәл осы мәтін Ш.Ыбыраевтың еңбегінен (Ыбыраев Ш. 1990. 121-122-бб.) алынды.

Сонымен қатар осы мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 90-бб.) құрастырған кітабында жарияланған.

Даусынан біл. Үзінді мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 142-б.) кітабынан бар. Топтастырылып отырған жинаққа осыдан алынды.

Жаңылма. Мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 164-б.) жинағынан алынды.

Байқап қал! Осы мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 143-б.) кітабында ұшырасады. Басқа да жинақтардан осы тақылеттес дүние байқалмады. Сондықтан жинаққа аталған үлгі кіргізілді.

Қармақ. Бұл мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 104-б.) құрастырған кітабынан алынған. Айта кетерлігі, осындай мазмұндағы ойын нұсқасы мен версиясы өзге жерден кезікпеді.

Бұғынай. Дәп осы мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 149-б.) кітабында жарияланған. Осы мәтін ойынның бірінші түрі ретінде алынып отыр. Сондай-ақ мұнда ойынның қай мезгілде, қанша адамның қатысуымен ойналатыны айқын келтірілген. Сонымен қатар ойнаушылардың жас мөлшері бейнеленген. Сонысымен де екінші «Бұғынай» деп аталатын ойыннан ерекшеленеді.

Дәл осы мәтін Б.Төтенаевтің еңбектерінде де (Төтенаев Б. 1994. 11-12 бб.) жарияланған. Бұның бірінші нұсқадан айырмашылығы аса байқалмады. Дегенмен мұндағысында мәтін өте қысқа, әрі тәптіштеп түсіндірілмегендігі көзге түседі.

Бұрыш. Мәтін Б.Төтенаевтің жинағында (Төтенаев Б. 1994. 11-б.) жарияланған. Нақ осындай мәтін жолдары басқа еш жерде кезікпеді. Сондықтан аталған үлгі енгізілді.

Қарагие (1). Бұл ойын мәтіні Ш.Ыбыраевтың (Ш.Ыбыраев. 1990. 138-б.) кітабында кездеседі. Ұсынылып отырған жинаққа осы жерден берілді. Көрсетілген екі ойын мән-мағыналық тараптан жақын. Ал сөйлемдердің басталуы және бұндағысында толығырақ түсіндірілетіндігімен ерекшеленеді.

Қарагие (2). Ойын мәтіні Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 55-56-бб.) құрастырған еңбегінен үзінді келтірілді. Бірақ алдыңғы мәтін толығырақ түсіндірсе де, сөйлем құрылымының ұзақтығы жағынан екінші «Қарагие» назарға ілінеді.

Соқыр теке. Бұл ойын мәтіні Б.Төтенаевтің еңбегінде жарияланған (Төтенаев Б. 2013. 7-8-бб.), сол жерден алынып отыр. Ойынның басқа да мәтіндері кездеседі. Бірақ дәл осы мәтінді таңдауымыздың себебі, бұл мәтін ойынды толық сипаттайды.

Жасырынбақ (1). Үзінді мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 130-131-бб.) құрастырған еңбегінен алынған. Бұл ойынның алғашқы түрі ретінде алынып отыр.

Жасырынбақ (2). Мәтін М.Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы А. 1984. 107-108-бб.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр.

Бұл мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 322-б.) құрастыруымен жарық көрген кітапта да кездеседі.

Дәл осы ойынның бір мәтіні Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 84-85-бб.) кітабында ұшырасады. Бұндағы «Жасырынбақ» ойынының өзгелерінен айырмашалығы өлең түрінде жазылуында. Қоса кетейік, қысқа нұсқа берілгендігімен де айшықтала түседі. Ал мазмұны жағынан жоғарыда аталған төрт қаламақ та бір-біріне жақын келіп тұр.

Судағы жасырынбақ. Осы мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 104-б.) еңбегінен алынған.

Ойын-өлеңдер

Санамақ (1). М. Алтыбайұлы құрастыруымен жарық көрген кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 119-120-бб.), бұл жинаққа сол кітаптан алынып отыр.

Үзінді мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 326-327-бб.) еңбектерінен көрініс табады.

Санамақ (2). Мәтін Б.Төтенаев (Төтенаев Б. 1994. 77-б.) құрастырған жинақта кездеседі. Аталмыш мәтіндерде айырмашылық сезіледі. «Санамақтың» бірінші берілген түрінде, ойынның ойналуы сөйлеммен түсіндіріледі. Ал екіншісінде тек өлеңмен жазылған. Айта кетерлігі, мұнда ап-анық етіп ойналу ережелері қарастырылмаған.

Саусақ табыспақ. Бұл мәтін М.Алтыбайұлының (Алтыбайұлы М. 1984. 121-122 бб.) еңбегінде ұшырасады. Сол мәтін жарияланып отыр.

Осы мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 327-б.) құрастырған кітабында жарияланған.

Қуырмаш. Үзінді мәтін М.Алтыбайұлының (Алтыбайұлы М. 1984. 109-б.) кітабынан алынған.

Бұл мәтін З.Сәнік пен Ж.Зейноллақызының (Сәнік З., Зейноллақызы Ж. 2016. 232-б.) құрастырған еңбегінде де бар.

Саусақ ойыны (1). Бұл мәтін Ш.Ыбыраев құрастырған кітапта (Ыбыраев Ш. 1990. 17-б.) ұшырасады. Жинаққа сол жерден алынып отыр.

Саусақ санау ойыны (2). Дәп осы мәтін Ш.Ыбыраевтың еңбегінде (Ыбыраев Ш. 1990. 19 бет) кездеседі, сондықтан сол жерден алынды.

Саусақ ойынау (3). Аталған мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 77-78-бб.) еңбектерінде көрініс тапты. Сонымен қатар мазмұндық жағынан өзара ұқсастық байқалады.

Бес саусақ. Мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 16-б.) кітабынан алынды.

Айта кетерлігі, осыған ұқсас ойын түрін Әдебиет және өнер институтының қолжазба қорында (ӘӨИ қолжазба қоры, 1252 бума, 39-49-бб.) кездеседі. Беріліп отырған мәтіннен аса айырмашылығы жоқ. Тек бар болғаны, сөйлемдер құрылымында ғана айырмашылық сезіледі.

Қию-қию. Бұл мәтін Ш.Ыбыраев (Ыбыраев Ш. 1990. 17-18-бб.) жинаған жинақта кездеседі.

Оны тапшы ай-күнім? Үзінді мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 18-б.) еңбегінде ұшырасады, жинаққа содан алынды.

Сан ішінде кім ұтты? Мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 19-20-бб.) кітабында көрініс тапты, сондықтан сол кітаптан алынып отыр.

Содан кейін осы мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 78-79-бб.) құрастыруымен жарық көрген еңбегінде де жарияланған.

Апам үйіне барамын. Дәп осы мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 21-б.) кітабында кездеседі. Топтастырылып отырған жинаққа осындағы үлгісі қосылды.

Сонымен қатар Әдебиет және өнер институтының қолжазба қорынан (ӘӨИ қолжазба қоры, 1252-бума, 50-57-бб.) ұшырастыра аламыз.

Бақа. Бұл мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 21-б.) кітабында кездеседі. Сонымен қоса осы жерден жинаққа енгізілді.

Және де Әдебиет және өнер институтының қолжазба қорында (ӘӨИ қолжазба қоры, 1252-бума, 50-57-бб.) бар. Бертін келе 2013 жылы Қытай Халық Республикасына ғылыми сапар нәтижесінде әкелінген.

Бұлтқа. Мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 95-б.) еңбегінде жарияланған.

Ауылың қайда? Осы мәтін Ш.Ыбыраев құрастырып шығарған жинақтан (Ыбыраев Ш. 1990. 22-б) алынды.

Кім айтар? Бұл мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 22-23-бб.) еңбегінде ұшырасады. Мәтін сол жерден алынып отыр.

Кім күшті? Дәл осы мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 23-24-бб.) еңбегінде кездеседі. Жинаққа аталған ойын түрі кіргізілді.

Сонымен бірге Әдебиет және өнер институтының қолжазба қорында да (ӘӨИ қолжазба қоры, 116-бума, 3-дәптер.) осы тақылеттес ойын түрі сақталған. 1960 жылы тапсырған Уахатов Әбу атты кісі қолжазбаға кирилл әрпінде тапсырған. Келтірілген ойындардың айырмашылығы аса білінбейді. Дәлірек айтқанда версия деп атауға келмейді. Мазмұны жағынан да, ойналу реті тұрғысынан бір-біріне жақындығы аңғарылады.

Түйе, түйе, түйелер (1) Бұл үзінді мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 24-б.) еңбегінде кездеседі. Ойынның алғашқы түрі ретінде алынды.

Түйе, түйе, түйелер (2). Үзінді мәтін Ш.Ыбыраев топтастырған жинақта (Ыбыраев Ш. 1990. 25-26-бб.) көрініс табады. Аталған екі ойынның мазмұндық тұрғыдан бір-бірінен аса бір парқы жоқ. Екеуі де өлең сипатында жазылған. Әйткенмен өзіндік айқындығымен және толық негізде баяндалу жағынан екінші түрі ерекшеленеді. Яки мұндағысында, қатар-қатар өлең жолдарының ұзындығы әрі мағыналық тараптан айқындылық байқалады.

Қаламақ (1-6). Мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 27-31-бб.) кітабында жазылған. Бірақ құрастырып отырған жинаққа он екі «Қаламақ» берілді.

Бірқатар қаламақ мәтіндерін Б.Төтенаевтің еңбектерінен (Төтенаев Б. 1994. 79-82-бб.) байқаймыз. Сондай-ақ қоса кететін мәліметіміз, барлық қаламақтар ойналу, мазмұндардың бір-біріне жақындығы тұрғысынан қарағанда айырмашылық көрінбейді. Ескерте кетейік екі құрастырушының еңбегінде де жинаққа алынды.

Егіз қаламақ. Бұл мәтін Ш.Ыбыраев жинақтаған кітапта (Ыбыраев Ш. 1990. 29-30-бб.) жазылған. Құрастырылып отырған жинаққа аталған ойын түрі енгізілді.

Толықтыра кетер болсақ, алдыңғы қаламақтарда, ойынның ойналу тәртібі нақты көрсетілмеген. Бірден ойын басталып кеткен. Ал «Егіз қаламақта» бәрі айқын ұғынықты бейнеленген.

Десе де жоғарыда айтылғандардан мазмұны жағынан алшақтық байқалмайды.

Ойлап тап! Осы үзінді мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 71-б.) еңбегінде кездеседі.

Содан кейін осы мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 156-б.) құрастырған кітабында жарияланған.

Дәл осы мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 79-б.) құрастырған еңбегінде ұшырасады.

Ірімшік, ірімшік! Мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 31-б.) еңбегінен алынды.

Содан кейін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 83-б.) құрастыруымен жарық көрген жинақта да жарияланған. Екеуіне ортақ ұқсастық мәтіндердің қысқалығы болып саналады.

Тоқтышақ ойыны. Бұл мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 31-б.) еңбегінде кездеседі.

Дәл осы мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 83-б.) құрастыруымен жарық көрген еңбегінде кездеседі.

Кім керек? Осы мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 31-32-бб.) еңбегінен алынған.

Дәл осы мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 83-б.) құрастыруымен жарық көрген кітабында жарияланған. Мазмұны жағынан ешқандай айырмашылық білінбейді.

Ақсерек, көксерек. Үзінді мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 84-б.) құрастыруымен жарық көрген еңбегінде кездеседі.

Көзқарасу. Бұл мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 32-б.) кітабынан үзінді. Автордың шығарған еңбегінің жылы ескі болуына байланысты беріліп отыр.

Дәл осы мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 85-б.) құрастыруымен жарық көрген жинақта бар.

Ойыннан шығу. Осы мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 32-б.) еңбегінен үзінді болып есептеледі. Бұнда барынша ойынның риторикалық тараптан түсіндірілгендігі аңғарылады. Қысқаша айтқанда егжей-тегжейімен баяндалған.

Мұны Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 85-б.) еңбектерінен де көре аламыз.

Қыз бен бала айтысы. Үзінді мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 33-35-бб.) еңбегінен алынған болатын.

Дәл осы мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 52-б.) кітабынан алынған үзінді болып табылады.

Сонымен бірге осы мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 85-87-бб.) еңбегінде жарияланған болатын.

Сан айтысы. Бұл мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 20-б.) жинағында бар. Аталған жинақта толық әрі ықшамдалып берілгендіктен, осы жерден алынған болатын.

Дәл осы мәтін Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 53-б.) құрастырған еңбегінде кездеседі.

Содан кейін осы мәтін Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 87-б.) құрастыруымен жарық көрген кітапта да жарияланғанын байқаймыз. Келтіріліп отырған үш кітаптағы мәтіндердің өзара ұқсастығы басым. Бұны мазмұны мен ойынның ойналу әдісінен байқай аламыз.

Бала мен шілдің айтысы. Үзінді мәтін Ш.Ыбыраевтың (Ыбыраев Ш. 1990. 37-40-бб.) еңбегінде жазылған. Жинаққа осы нұсқасы алынды.

Бұны Е.Сағындықов (Сағындықов Е. 1991. 53-55-бб.) құрастырған жинақтан да көреміз.

Содан кейін мұны Б.Төтенаевтің (Төтенаев Б. 1994. 85-92-бб.) құрастырған кітаптан ұшырастырамыз. Ең көлемдісі әрі сөйлем жолдарының ұзағы да осында болып табылады. Дей тұрғанмен

жинаққа ықшамды нәм тілге жеңілі, тез түсінілетіні қарастырылды. Келтіріліп отырған нұсқалардың барлығы өлең түрінде жазылған.

Мазақтама. Бұл мәтін К.Матыжановтың «Рухани уыз» (Матыжанов К. 2007. 155-б.) кітабынан алынды. Балалар фольклорын зерттеуші осы ойын-өлеңдердің шығу мотивіне, соның ішінде мазақтамалардың құрылысына жете тоқталған.

Қызықтама. Мәтін К.Матыжановтың «Рухани уыз» (Матыжанов К. 2007. 147-б.) кітабынан алынды.

Тәжікелесу. Мәтін К.Матыжановтың «Рухани уыз» (Матыжанов К. 2007.) кітабынан алынды.

Жаңылтпаш. Мәтін К.Матыжановтың «Рухани уыз» (Матыжанов К. 2007.) кітабынан алынды.

Жұмбақ. Мәтін К.Матыжановтың «Рухани уыз» (Матыжанов К. 2007.) кітабынан алынды.

Өтірік өлең. «Бабалар сөзі» жүз томдығының 72-томынан алынды.

V ТАРАУ. Интеллектуалдық ойындар

Жүз қаз. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 10-11-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Тоғызтораудағы кездесу. Ойын Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 11-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Сабантойда. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 12-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Құтты қазықтар. Ойын мәтіні Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 13-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Құсбегілер аманаты. Ойын Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 16-17-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Тоғыз қап тары. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 17-18-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Ешкілі жігіт. Ойын Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 19-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Жылқыға жем беру. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 20-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Тапқыр таразышы. Ойын Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 20-21-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Бес саулық. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 24-25-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Көжектер. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 25-26-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Тақияға тағылған тал-тал моншақ. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 26-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Табақ тарту. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 28-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Асық саны. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 28-29-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Қап-қап бидай. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 29-30-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Ат пен қашыр. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 30-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Мұрап амалы. Ойын Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 32-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Қашаған ат. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 33-34-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Көш жүре түзеледі. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 34-35-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Тазы мен түлкі. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 35-36-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Әр түліктен нешеден? Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 36-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Жақын да болса алыс. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 37-40-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Ет алушылар неше адам? Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 40-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Әр өгіз қанша адым жүрді? Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 40-41-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Жер жыртып, тұқым себу. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 42-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Кірпіш құюшылар. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 44-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Аңшыдан шыралғы. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 45-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Қас қағым жер. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 46-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Әпенді «бағбан». Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 48-49-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Қылжақбас саудагер. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 49-50-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Алты аласы, бес бересі. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 51-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Мал айырбастау. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 52-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Жерден жеті қоян тапқандай. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 52-53-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Жұмбақ есеп. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 54-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Абжат санымен. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 56-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Қалайша үшеу? Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 57-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Алаңғасар алып. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 57-58-бб.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Қырық қарақшы. Мәтін Әкбарбек Досбамбетов құрастырған кітапта (Досбамбетов Ә. 1987. 59-б.) жарияланған. Жинаққа сол кітаптан алынды.

Тоғызқұмалақ. Мәтін Б. Төтенаевтің еңбегінде (Төтенаев Б. 2013. 38-43-бб.) жарияланған. Жинаққа біршама толық болған себепті осы кітаптан алынды.

Осыған ұқсас мәтін Мұқай Алтыбайұлы құрастырған кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 125-126-бб.). Е.Сағындықовтың еңбегінде де жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 159-161-бб.)

Қазыққа шеңбер тастау. Мұқай Алтыбайұлы құрастырған кітапта жарияланған (Алтыбайұлы М. 1984. 133-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Дойбы ойыны. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 157-159-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

«Мұғалім» келді. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 148-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қыз есебін тауып көр. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 148-149-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ойланғаныңды табам. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 150-151-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Шот тасын табу. Ойын Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 152-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Торғай мен бұтақ. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 152-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Төрт жиырма. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 152-153-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Мың қойда неше бақайшақ бар? Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 153-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Үш аманат. Мәтін Е.Сағындықовтың еңбегінде жарияланған (Сағындықов Е. 1991. 147-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Сан ішінде кім ұтты?. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 12-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қарағайдай мүйіз бар. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 12-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ойлаған санды табу. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 13-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бүк пе, шік пе? Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 13-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Терең құдықтың суы тәтті. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 13-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бес жұлдыз. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 13-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Тазша дұзағы. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 14-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Мәссаған, басқа түсті жылқы ғой! Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 15-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жеңсіз бешпет. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 15-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Әп, бәрекелді, жарайды! Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 15-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ескісіз жаңа болмайды. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 17-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Үнді шәйі. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 17-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жеңіл сақина. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 17-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Салт аттылар. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 18-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Екі қарға. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 18-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Соқыр шам. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 18-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Түйеқұс салмағы. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 18-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жылқы атасы – Қамбар ата. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 19-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ай жарығы әлемге. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 19-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Нар түйеден жүк ауыспас. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 19-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Шыпта. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 20-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Неше емшек, неше өркеш? Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 20-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Судыр балықшы. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 20-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Көнекөз қарт пен немересі. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 20-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жыл қайыру. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 21-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Шынжыр. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 21-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ауп! Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 21-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қалауын тапса қар жанады. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 21-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ісек қойдың басы үлкен. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 21-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ата жасы. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 22-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қоянды жәрмеңкесіне баратын жол. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 22-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ойыл қайда, Жем қайда, Сағыз қайда? Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 22-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Көш көлікті болсын. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 22-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қозы-лақты көгендеу. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 22-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ер Төстік. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 22-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ғалымның хаты қалар. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 23-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Мұра бөлісу. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 23-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Еншілес жігіттер ешкілері. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 23-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бәрін бірге ойлап қой. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 23-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Енші беру. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 24-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қораға қамалған қой. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 24-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Балық есебі. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 24-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қосақташы абайлап. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 24-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Торғай нешеу? Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 24-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жүз қаз есебі. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 25-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Атасы мен немерелері. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 25-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Аға болсаң, ақыл айт! Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 26-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қыңырдың жасы. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 26-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Асық саны. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 26-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Шекпен киген қара мен Қарқаралы хан. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 27-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Байламды сөз. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 28-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Тауық нешеу саналған? Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 28-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Мерген. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 28-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Елмен көрген еленбес. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 28-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Сырғауыл және ұлу. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 29-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Өрістегі жылқы. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 29-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Көкжалдар. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 30-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қырсық жолаушы. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 30-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жылқыға жем беру. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 30-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Нағашы-жиенділер. Мәтін С.Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 30-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Аш қасқыр әрекеті. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 30-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ит жетелеген ат. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 31-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Сөзге шорқақ, тілге олақ. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 32-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жә, тай қайда кетер дейсің! Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 32-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қасқыр, ешкі және қырықбуын. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 32-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Тастан түлкі табылар аңдығанға. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 32-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ерте, ерте, ертеде. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 34-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жалған күміс теңге. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 35-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қыз өссе – ел көркі. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 35-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Шалап. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 35-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Сұлу есебі. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 35-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Есегімнің керіне қарама. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 35-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Тұңғиық тұнған киіздей. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 36-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Есің кетсе – ешкі жи. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 36-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ауыларалық қатынас жолы. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 38-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бастаңғы. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 38-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Нарқын базары біледі. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 39-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бірдей тоғыз таға. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 39-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ағайынды қоңыр қаз. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 39-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қарқылдаған қарға. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 40-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Дыбыстағы сағат. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 40-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ұйқышыл жолаушы. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 40-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Кешірімсіз көршілер. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 40-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Сәтемір хан мен ақсақ құмырсқа. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 41-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Зағила мен Ағила. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 42-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жолаушы мен атқосшы. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 42-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жарлы-жақыбай ауылы. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 42-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Түлкі мен ешкі. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 42-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Малды пайдаға жарату. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 43-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Мық шеге. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 43-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Мұжық пен жасауыл. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 43-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жылу жию. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 44-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Мешер мен қазақ. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 44-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Сарт пен ұры. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 44-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жиренше шешен және піскен қаз. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 45-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Егіс және қара бие. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 45-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Кебіс және құлын. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 46-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бес жиырма мен бес жақсы. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 46-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ілу мен жыртыс. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 46-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Той малы. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 46-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Алтын айқабақ. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 47-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Баянаула омартасы. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 47-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қара қытай қанары. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 47-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ойқой, өз үйім. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 47-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бөлтірік шешен үшеуі. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 48-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Екі қой жеймін десеңіздер... Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 48-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Мөңкенің тапқырлығы. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 48-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Төрт тентек. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 49-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қырмандай тапқырлығы. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 51-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қасқалдақ делдал. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 51-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жалдап. Мәтін С. Елубаев құрастырған кітапта (Елубаев С. 1996. 52-б.) жарияланған. Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ала қойды санау арқылы отарды түгендеу есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 19-20-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

М.Дулатұлының балық туралы есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 20-23-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ұлы Даланың «түмен-бүмен» есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 23-24-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Соғым бөлісу есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 24-25-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бәйге туралы есеп. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 26-30-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Аңшылардың олжа бөлісуі туралы есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 31-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Амандасу есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 31-32-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Аңшылықтағы тазы мен борсық туралы есеп. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 34-35-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бетбақ дала есебі (1) Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 36-37-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бетбақ дала есебі (2) Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 37-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бетбақ дала есебі (3) Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 38-39-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Көне Тараздың жасанды теңге туралы есебі (1) Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 39-41-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Көне Тараздың жасанды теңге туралы есебі (2) Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 41-42-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Жақайымның жаңылдырмасы. Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 45-46-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Төрт достың базарлық бөліскені туралы есеп. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 47-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қой қырқу есебі (1). Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 48-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қой қырқу есебі (2). Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 48-49-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Көне Тараздың таразы туралы есебі. Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 51-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Таразы дәлдігі туралы есеп. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 52-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Теңгелер есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 52-53-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қыстаудағы шөп туралы есеп. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 53-55-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Неке қию туралы есеп. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 55-58-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Абылай ханның сарбаздарға сыйлық таратуы туралы есеп. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 59-61-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Әйтеке бидің енші бөлу туралы жаңылтпаш есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 71-73-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Алдар көсе мен Шығайбай туралы жаңылтпаш есеп. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 73-75-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Базардағы бесті, дөнен және тай бағасы туралы есеп. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 90-92-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бөгенбай және Барлас батырлар туралы есеп (1). Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 93-98-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бөгенбай және Барлас батырлар туралы есеп (2). Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 98-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бөгенбай және Барлас батырлар туралы есеп (3). Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 98-99-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бөлтірік шешеннің әзіл есебі. Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 107-108-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бөлтірік шешеннің тағы да бір әзіл есебі. Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 109-110-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Бөлтірік шешеннің асқабақ және әңгелек туралы есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 110-111-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Шайхана туралы жаңылтпаш есеп. Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 118-б.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Зере ана есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 126-129-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қойшылардың құмалақ ойын есебі (1). Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 144-145-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қойшылардың құмалақ ойын есебі (2). Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 145-147-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қойшылардың құмалақ ойын есебі (3). Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 148-152-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қорадағы қойлар туралы есеп (1). Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 152-153-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Қорадағы қойлар туралы есеп (2). Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 154-155-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Алма бөлісу туралы есеп. Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 169-170-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Мың жылқы туралы есеп. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 177-179-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Асықтарды бүгінен ішігіне ауыстыру туралы ойын есебі. Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 179-180-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Төле би мен қаз дауысты Қазыбек би есептері. Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 187-188-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Төле бидің үш шәкірт, бес тақия есебі. Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 189-190-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Төле бидің жас Абылайға берген есебі. Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 190-192-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ұлбике есебі (1). Мәтін С.Н.Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 201-202-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

Ұлбике есебі (2). Мәтін С.Н. Байбеков, Б.Қ.Тілеуханның еңбегінде жарияланған. (Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. 2019. 202-204-бб.). Жинаққа осы кітаптан алынды.

БИБЛИОГРАФИЯЛЫҚ КӨРСЕТКІШ

1. Абылқасымов Б. Телқоңыр: Қазақстан көне наным-сенімдеріне қатысты ғұрыптың фольклоры / Жауапты редакторлар: Р.Бердібаев, С.Қасқабасов. – Алматы: Атамұра, 1993. – 176 б.
2. Абылқасымов Б. Бақсылық және бақсы сарыны // Қазақ тілі мен әдебиеті. – 1992. – №7. – 3-13-бб.
3. Абдрахманова Н. Ойындық фольклор – ұлттық дүниетанымның кәусар бұлағы // Қазақстан: өткені мен бүгіні. – 2019. – № 3. – 2-5-бб.
4. Абишев К., Теміров Н. Қазақтың ұлттық спорт түрлері. – Алматы: Нұр-Принт, 2015. – 184 б.
5. Абишев К. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Нұр-Принт, 2015. – 142 б.
6. Ағаш бесіктен жер бесікке дейін / Құрастырғандар: Қ.Ғабитқанұлы, Ж. Тоқтақынұлы. 4-кітап. – Алматы: Өнер, 2011. – 128 б.
7. Ақ сандық, көк сандық: Балалар фольклоры (Бесік жырлары, тақпақтар, жаңылтпаштар мен жұмбақтар, ойын өлеңдері мен ойындар, ертегілер) / Құрастырған: Ш. Ибраев. Түсініктерін жазған: К. Матыжанов. – Алматы: Жазушы, 1988. – 256 б.
8. Алимханов Е. Возникновение основ современного спорта у казахов // Теория и методика ФК. – 2001. – №1. – 31-32 с.
9. Алимханов Е. Қазақтың балуандық өнері. – Алматы: Атамұра, 2008. – 152 б.
10. Алимханов Е. Қазақтың ұлттық ойындары мен спортының теориялық және педагогикалық негіздері. – Алматы. Қазақ университеті, 2018. – 330 б.
11. Ален К. Киргизский способ приготовления лошадей к скачке внутренней орде – Букеевской // Коннозводства. – 1885. – №3. – 56-65 с.
12. Алекторов А.О рождении и воспитании детей киргизов, о правилах и власти родителей. – Оренбург, 1891. – 82с.

13. Алтын абдыра. Қазақ балалар ауыз әдебиеті. Бесік жыры, тұсаукесер, түрлі тақпақтар, төрт түлік жыры, жұмбақтар, жаңылтпаштар, аңыз, ертегілер. Құрастырған: О. Асқар. – Алматы: Балауса, 2007. – 496 б.
14. Аммиан фон Бек. Баламбер – хан Гуннов. – Алматы: Принт, 2002. – 430 с.
15. Арғынбаев Х. Қазақ халқындағы семья мен неке. Алматы: Ғылым, 1973. – 322 б.
16. Арғынбаев Х. Қазақтың отбасылық дәстүрлері. – Алматы: Қайнар, 2005. – 215 б.
17. Атабаев А.С. Ұлттық ойындар – халық мұрасы. – Алматы: Кітап, 2006. – 275 б.
18. Әбдіқадырова Д. Тоғызқұмалақ ұлттық ойын. – Алматы: Қыздар университеті, 2011. – 36 б.
19. Әлем халықтарының дәстүрлі бала тәрбиесі (Салыстырмалы типология): монография / К.С.Матыжанов, А.Б.Айтбаева, А.К.Исләмбек, Ж.Әбдіқадырқызы. – Алматы: Қазақ университеті, 2020. – 334 б.
20. Әлемдік және ұлттық спорт ойындары. Энциклопедия. Құрастырған: М. Құлкенов. – Алматы: Мереке, 2014. – 272 б.
21. Әріп таңдау // Балдырған журналы. – 2012. – №5. – 20-21-бб.
22. Балалар сөзі: Жүзтомдық. 72-том: Балалар фольклоры. – Астана: Фолиант, 2011. – 440 б.
23. Байбеков С.Н., Тілеухан Б.Қ. Ұлы Даланың байырғы 100 көне есебі: Оқу құралы. – Алматы, 2019. – 227 б.
24. 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. – 175-179-бб.
25. Балалар ойындары. ӘӨИ қолжазба қоры, 920-бума, 112-дәптер.

26. Балтам тап, ақсүйек, қыздоп, жасырынбақ, соқыртеке ойындары. ӘӨИ қолжазба қоры, 789-бума. – 99-105-бб.

27. Болғанбаев М. Қазақтың ұлттық спорт түрлері. – Алматы: Қайнар, 1983. – 163 б.

28. Ботақан: Балаларға арналған аңыз, өлең, мысалдар / Құрастырған: Қ.Шалқаров. – Алматы: Рауан, 1993. – 80 б.

29. Бүркітбаев Ә. Спорттың ұлттық ойын түрлері және оның тәрбиелік мәні. – Алматы: Жалын, 1978. – 89 б.

30. Голос детства из дальней дали. Игра, магия, миф в детской культуре / Составление, научная редакция, примечания, библиографический указатель. В.Ф. Шевченко. – Москва: Лабиринт, 2002. – 224 с.

31. Гуннер М. Сборник казахских национальных игр и развлечений. – Алма-Ата: Комсомольское издательство ЦК ВЛКСМ Казахстана, 1938. – 39 с.

32. Гуннер М., Рахимкулов М. Краткий сборник казахских народно-национальных видов спорта. – Алма-Ата: Казгосиздат, 1949. – 67 с.

33. Ғаббасов С. Халық педагогикасының негіздері: монография. – Алматы: Әл-Фараби, 1995. – 210 б.

34. Дауылбаев Н., Мақажанов Ж. Шахмат ойыны. – Алматы: Қазақстан, 1984. – 128 б.

35. Детские подвижные игры народов СССР: Пособие для воспитателя дет. сада / Сост. А. В. Кенеман; Под. Ред Т. И. Оскиной. – Москва. Просвещение, 1989. – 239 с.

36. Диваев Ә. Қазақ халық шығармашылығы. Қазақ этнографиясының кітапханасы. Елу томдық. 15-том. – Астана: Алтын кітап, 2007. – 347 б.

37. Дулатұлы М. Алты томдық шығармалар жинағы. Есеп Құралы. – Орынбор, 1914. – 344 б.

38. Елубаев С. Қазақтың байырғы қара есептері. – Алматы: Қазақстан, 1990. – 144 б.

39. Елубаев С. Математикадан логикалық есептер мен ойындар. – Алматы: Эверо, 2016. – 332 б.
40. Елшібек Ж. Зерек. – Алматы: Өнер, 1991. – 514 б.
41. Есиркепов Ж. Қазақтың ұлттық ойындарының зерттелуі және тәрбиелік мәні / Ж. М.Есиркепов, Х. Ш.Зулпыхаров // Молодой ученый. – 2014. – № 20. – 62-65 с.
42. Жолдасұлы Қ. Қыз бен жігіттің жұмбақ айтысы // Ана тілі. – 1993. – 24 маусым.
43. Жолымбетов Ө. Айгөлек. – Алматы: Қазақстан, 1975. – 152 б.
44. Исқақов М. Қазақтың байырғы календары. – Алматы: Қазақстан, 1960. – 96 б.
45. Ит көйлекті қуу. Қазақ халқының дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары: дүниеге келгеннен өмірден озғанға дейін. 2-том. (Ертеректегі авторлардың еңбектері бойынша). – Алматы: Арыс, 2006. – 416 б.
46. Кәмәлашұлы Б. Қазақ халқының дәстүрлі той-мереке, сауық-сайран, ұлттық ойын, тамашалары. – Алматы: Өнер, 2005. – 96 б.
47. Кел, балалар, ойнайық! Балалар фольклоры: бесік жырлары, санамақтар, қаламақтар, тақпақтар, ойындар, аңдардың айтыстары, мақал-мәтелдер, жұмбақтар, жаңылтпаштар, төрт түлік туралы жырлар // Құрастырған: Н. Ақбай. – Алматы: Арда, 2006. – 184 б.
48. Кенжеахметұлы С. Жеті қазына. 1 кітап. – Алматы: Ана тілі, 2010. – 104 б.
49. Кенжеахметұлы С. Қазақтың салт-дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары. – Алматы: Атамұра, 2010. – 223 б.
50. Кеңесбаев І. Қазақтың үш, жеті, тоғыз және қырық сандарына байланысты ұғымдары // Қазақ ССР Ғылым академиясының хабаршысы, 1946. – № 4. – 29-б.
51. Керім Ш. Қазақ жұмбағы. – Алматы: Арыс, 2007. – 272 б.
52. Керім Ш. Есеп жұмбағы: Қазақ жұмбағының бір түрі сөз болды // Ұлт тағылымы. – 1999. – №1. – 94-98-бб.

53. Кон. И.С.Ребенок и общество. Историко-этнографическая перспектива. Главная редакция восточной литературы издательства. – Москва: Наука, 1988. – 270 с.

54. Қазақ ауыз әдебиетінің қазынасы. Жиырма бес томдық. 22-том. Ұлттық ойындар. – Үрімжі: Шыңжаң халық баспасы, 2011. – 466 б.

55. Қазақ әдебиетінің тарихы. Фольклорлық кезеңі. Он томдық. 1-том. – Алматы: ҚазАқпарат, 2008. – 812 б.

56. Қазақ бақсы-балгерлері. Құрастырғандар: Ж.Дәуренбеков., Е.Тұрсынов. – Алматы: 1993. – 172 б.

57. Қазақ фольклорының қастерлі әлемі. – Алматы: Press Co, 2020. – 384 б.

58. Қазақ халқының асық ойындары. ӘӨИ қолжазба қоры, 1047 бума, 1-дәптер.

59. Қазақтың дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары. 1-том. Алматы: Арыс, 2005. – 324 б.

60. Қазақтың жазылмаған психологиясы-салт-дәстүрлердің, ұлттық ойындардың психологиялық астарына талдау/ Құрастырғандар: Е.Жаубай, Н.Молдабайқызы. – Нұр-Сұлтан: Miquaba, 2020. – 272 б.

61. Қазақтың той ойындары/Дайындағандар: Ә.Көпіш., Р.Рахымбек. – Алматы: Өнер, 2001. – 64 б.

62. Қазақтың ұлттық ойындары. Құрастырған: М.Алтыбайұлы. – Үрімжі: Шыңжаң халық баспасы, 1984. – 133 б.

63. Қазақтың ұлттық ойындары. Құрастырған: Б.Төтенаев. – Алматы: Қайнар, 1994. – 144 б.

64. Қазақтың ұлттық ойындары. Құрастырған: Б.Төтенаев. – Алматы: Балауса, 2013. – 96 б.

65. Қалиолла А. Жараған темір кигендер. – Алматы: Дәуір, 1996. – 256 б.

66. Қалиұлы С. Қазақ этнопедagogикасының теориялық негіздері мен тарихы. – Алматы: Білім, 2003. – 280 б.

67. Қатран Д. Қазақтың үйлену салты: өткені мен бүгіні жайлы қысқа экскурс // Мемлекеттік қызметшінің анықтамалығы. – 2005. – № 1. – 31-33-бб.

68. Құлжатаев М. Арғымақтар // Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы: Республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. – Алматы: ҚазСТА, 2010. – 158-161-бб.

69. Құралұлы А. Қазақ дәстүрлі мәдениетінің анықтамалығы. – Алматы: Сөздік-Словарь, 1998. – 128 б.

70. Құрбанғали Х. Тауарих хамса (Бес тарих)/Аударған: Б. Төтенаев., А. Жолдасов. – Алматы: Қазақстан, 1992. – 304 б.

71. Қожамсейтов Н. Ер қаруы бес қарудың бірі – садақ // Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы: Республикалық ғылыми конференция материалдары. – Алматы: Қаз СТА, 2010. – 162-165-бб.

72. Қожамбердиев С. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Қыздар университеті, 2013. – 100 б.

73. Қырық қазына/Құрастырған: Ә.Доспамбетов. – Алматы: Мектеп, 1987. – 96 б.

74. Қытай экспедициясы материалдары. 2013 жыл. Тапсырғандар: Тойшанұлы А., Набиолла Н. Қазақтың ұлттық ойындары. ӘӨИ қолжазба қоры, 1264-бума. – 1-133-бб.

75. Левшин А. Описание киргиз-казачных или киргиз-кайсацких орд и степей. – Санкт-Петербург: Карла Крайя 1832. – 128 с.

76. Матыжанов К. Казахский семейный фольклор: монография // К.С. Матыжанов, С.А. Каскабасов. – Алматы: Қазақ университеті, 2020. – 374 с.

77. Матыжанов К. Қазақтың отбасы фольклоры. – Алматы: Арыс, 2007. – 332 б.

78. Матыжанов К. Рухани уыз. Қазақ балалар фольклоры. – Алматы: Ана тілі, 1995. – 144 б.

79. Матыжанов К. Ойын мен рәсім (ритуал) адамзат қоғамының аса маңызды әлеуметтік қарым-қатынас құралы // Керуен. – 2021. – №3. – 1-11-бб.

80. Матыжанов К. Торқалы той, топырақты өлім: ғұрыптық паралельдер және олардың ежелгі дүниетаныммен байланысы. Отбасылық ғұрыптық жырлар // Жұлдыз. – 2001. – №11. – 64-67-бб.

81. Мафедзев С.Х. О народных играх адыгов. – Нальчик: Эльбрус, 1986. – 124 с.

82. Марғұлан Ә. Тамғалы тас жазуы. Орта ғасырда қазақша тасқа бедерленген белгілер // Жұлдыз. – 1984. – №7. – 141-146-бб.

83. Махмұт Қашқари. Түрік сөздігі. Үш томдық. 1-2-3-томдар. Аударған: А.Егеубай. – Алматы: Хант, 1997.

84. Мустафин А. Алакөл шахматы // Спорт. – 1970, 11 сәуір. – 4-б.

85. Мұхиддинов Е. Қазақ күресі. – Алматы: Мектеп, 2012. – 191 б.

86. Мырзаханұлы Ж. Қазақ халқы және оның салт-санасы. – Үрімжі: Шыңжаң халық баспасы, 1992. – 598 б.

87. Нұртөре Ж. Тутанхамонаның асығы // Егемен Қазақстан. – 2006, 22 наурыз. – 10-б.

88. Нұржекеев Б. Қазақтың кейбір ұлттық ойындары. – Алматы, 1971. – 67 б.

89. Олимова В. Люди и игры. – Москва: Физкультура и спорт, 1985. – 161 с.

90. Ойын тақпақтары // Отбасы және балабақша. – 1996. – №3. – 20 б.

91. Ойнайық та ойлайық: Мақал-мәтелдер, жұмбақтар, өлеңдер, ертегілер, ұлттық ойындар / Құрастырған: З.Д. Еденбаева. – Алматы: Рауан, 1995. – 142 б.

92. Өлең ойын. ӘӨИ қолжазба қоры, 1086-бума. – 20-б.

93. Пантусов Н. Киргизская игра – «Тогыз кумалак». ИОАИЭ. – Казань, 1914. – 249 с.

94. Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. – Москва: Типо-литография В. Рихтеръ, 1895. – 368 с.

95. Сағындықов Е. Ұлттық ойындарды оқу-тәрбие ісінде пайдалану. – Алматы: Рауан, 1993. – 76 б.

96. Сағындықов Е. Қазақтың ұлттық ойындары. – Алматы: Рауан, 1991. – 176 б.

97. Сәдібек Т. Ұлттық спортты дамыту жолдары // Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы: Республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция. – Алматы: Қаз.СТА, 2010. – 134-138-бб.
98. Сәнік З., Зейноллақызы Ж. Қазақ этнографиясы. – Бейжің: Ұлттар баспасы, 2012. – 898 б.
99. Сәнік З., Зейноллақызы Ж. Қазақ этнографиясы. – Алматы: Ан-Арыс, 2016. – 576 б.
100. Сәнік З. Көп томдық шығармалар жинағы. 7-том. – Алматы: Ан-Арыс, 2017. – 448 б.
101. Симаков Г.Н. Предметы охоты с беркутом. Материальная культура и хозяйство народов Кавказа, Средней Азии и Казахстана // Сборник МАЭ XXXIV. – Ленинград, 1978. – 23-27 с.
102. Симаков Г.Н. Общественные функции киргизских народных развлечений. – Ленинград, 1984. – 119 с.
103. Тал бесіктен жер бесікке дейін: Қазақтың отбасылық ғұрып жырлары/Құрастырып, алғы сөзі мен түсініктемесін жазған: К.Ісләмжанұлы. – Алматы: Ана тілі, 1995. – 272 б.
104. Таникеев М.Т. Развития казахских национальных видов спорта и игр в период 1921-1923 гг. // Тезисы докладов научной конференций Каз ИФК. – Алма-Ата, 1955. – 19 с.
105. Таникеев М. Қазақтың ұлт-спорт ойындары. – Алматы: Қазақ Мемлекеттік Баспасы, 1957. – 58 б.
106. Таникеев М.Т. Мир народного спорта. – Алматы: Санат, 1998. – 288 с.
107. Тарту / Құрастырған: Ф. Оразаева. – Алматы: Ана тілі, 1992. – 256 б.
108. Төлеубаев А. Қазақтағы бақсылық // Қазақтың дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары. 1-том. – Алматы: Арыс, 2005. – 324 б.
109. Төтенаев Б.А. Диваев халық ойындарының тәрбиелік маңызы жайында // Қазақстан мұғалімі, 1974. – №5. – 22-23-бб.
110. Төтенаев Б. Ұлттық ойындардың мәні. Асық ойыны. // Денсаулық. – 1998. – №3. – 28-29-бб.

111. Уәлиханов Ш. Таңдамалы. – Алматы: Жазушы, 1985. – 412 б.
112. Ұлттық спорт пен ойындардың бүгінгісі мен болашағы / Жалпы редакцияны басқарған: Е.А. Алмиханов // Республикалық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. – Алматы, 2010. – 248 б.
113. Ұлттық ойындар. 1-кітап. Дайындаған: Б.Нәукенұлы. – Үрімжі: Шыңжаң халық баспасы, 2009. – 247 б.
114. Ұлттық ойындар, тұрмыс-салт туралы әңгімелер. ӘӨИ қолжазба қоры, 924-бума, 1-дәптер.
115. Ұлттық ойын: Асық ойындары // Жұлдыз. – 1993. – №5. – 208 б.
116. Ұлттық ойын: Ханталапай // Жұлдыз. – 1993. – №5. – 205-207-бб.
117. Шетелдегі қазақ фольклоры: монография / Жауапты редактор: Б.Әзібаева. – Алматы: Evo Press, 2014. – 452 б.
118. Ісләмжанұлы К. Көшпенді өркениет сарқыны // Егемен Қазақстан. 2000. – 27-желтоқсан.

Интернет ресурстары:

1. Асық ату. Ұлттық спорт түрлері. Электронды мұрағат // e-history.kz/kz/contents/view/221.
2. Әбілұлы М. Ежелгі сақ дәуіріндегі балалар әдебиеті. <http://ualihanov-taraz.kz/admin/files/1/documenty/literaturni-mir2/Әбілұлы%20М.%20%20%20Ежелгі%20сақ%20дәуіріндегі%20балалар%20әдебиеті%20.pdf>
3. Балаларға арналған ойындар. https://massaget.kz/okushyilarga/mektep_omiri/35752/
4. Балаларға арналған қазақтың халық ойындарының Қытайдағы тарихи даму барысы. <https://articlekz.com/kk/article/16136>

5. Балалар фольклорының жанрлық ерекшелігі. https://rep.ksu.kz/bitstream/handle/data/1254/Zhumageldin_balalar%20folklori.pdf?sequence=1&isAllowed=y
6. Балалар фольклорының ұғымы. <https://ulagat.com/2021/01/19/балалар-фольклоры-ұғымы>
7. Балалар ойыны. https://kk.wikipedia.org/wiki/Балалар_ойыны
8. Балалар өледері – халық қазынасы. <https://planetkills.info/balalar-le-deri-haly-azynasy/>
9. Байахмет Жұмабайұлы. Қазақ балаларының байырғы ойындары. <http://priolib.kz/kk/ura-novye-knigi-pribyli/bayakhmet-zhmabayly-aza-balalaryny-bayyry-oyyndary>
10. Кенжехан Ісләмжанұлы. Рухани уыз. Қазақ балалар фольклоры http://qamba.codeo.kz/site/book/online/kenzhehan-islamzhanuly-rwhani-wyz-qazaq-balalar-flklry/content/content_10.xhtml/
11. Қазақ балалар фольклоры. https://kk.wikipedia.org/wiki/Қазақ_балалар_фольклоры
12. Қазақ балалар фольклоры – мектеп жасына дейінгі балалардың дүниетанымын арттыру құралы. <http://www.rusnauka.com/pdf/251183.pdf>
13. Қазақтың ұлттық ойындары. https://massaget.kz/mangilik_el/tup_tamyir/43388/
14. Қазақтың ұлттық ойындарының зерттелуі туралы. <https://stud.kz/referat/show/29818>
15. Қазақтың ұлттық ойындарының түрлері. <https://stud.kz/referat/show/55165>
16. Қазақтың ұлттық ойындарын ойнату арқылы балаларды тәрбиелеу. <http://collegu.ucoz.ru/publ/49-1-0-16979>
17. Қазақтың ұлттық ойындары және оларды насихаттау. <https://stud.kz/referat/show/71831>
18. Қаламақ. <https://kk.wikipedia.org/wiki/Қаламақ>

19. Қалта қағар. <https://kaz.nur.kz/1286035-balanynh-auzyna-tukirip-qudalargha-un-zh.html>.

20. Құда тарту. <https://kaz.nur.kz/1286035-balanynh-auzyna-tukirip-qudalargha-un-zh.html>.

21. Ойындық фольклор. https://kk.wikipedia.org/wiki/Ойындық_фольклор

22. Тоғызқұмалақ ойынының ұрпақ тәрбиесіндегі орны. <https://infourok.ru/toizmala-oyinini-rpa-trbiesindegi-orni-2587258.html>

23. Түркі әлемі: Қазақ халқының балалар ойындары. <https://e-history.kz/kz/news/show/32104/>

24. Хализова Л.Р. Колыбельные песни. Структура и семантика. <http://www.Ruthenia./folklore/folkloredoratory./confer.htm>

25. Бессонов П. Детские песни. <http://www.mpsf.org>

26. Жинаққа пайдаланылған *фото-суреттер* ашық интернет көздерінен алынды.

МАЗМҰНЫ

Алғы сөз	3
I ТАРАУ. РӘСІМДІК ОЙЫНДАР	45
Көне наным-сенімдерге байланысты ойындар	48
Бақсы ойыны	49
Бақсы сарыны	50
Шымбике (1)	53
Шымбике (2)	54
Отбасылық рәсімдерге қатысты ойындар	55
Тыштырма	56
Ит көйлекті қуу	57
Қызойнақ	57
Қыз-бөрі	58
Ұн жағу	58
Тоғыз аяқ, тоғыз табақ	59
Құда тартар (1)	59
Құда тартар (2)	60
Арқан тартар	62
Қыз кәде	62
Қыз қашар (1)	62

Қыз қашар (2)	64
Кемпір өлді (1)	64
Кемпір өлді (2)	64
Күйеу жігітті сынау	65
Қалта қағар	66
Бақан кәде	67
Қыз кәде	67
Ентікпе	68
Тобық жасыру (1)	68
Есімде (Тобық ойыны 2)	68
Түндік тарту	69
Алтыбақан	69
Қыз жарыс	70
Монданақ (1).....	70
Монданақ (2).....	71
Қаһарлы – Бану	73
Қамшы тастау	74
Түйе шешпек (тайлақ шешпек)	75
Маусымдық рәсімдерге қатысты ойындар.....	77
Шалма	77
«Қалтырауық қамыр кемпір» және «Ақ боран»	78
Күзем алу	79

II ТАРАУ. ҰЛТТЫҚ СПОРТ ОЙЫНДАРЫ	80
Ат спорты ойындары	82
Қара жарыс.....	82
Бәйге мен аламан бәйге.....	83
Тай жарыс	84
Құнан жарыс.....	85
Дөнен жарыс.....	85
Жорға жарысы	86
Түйе жарыс	87
Ат омырауластыру	87
Аударыспақ	87
Ат үстіндегі тартыс	88
Көкпар	88
Шөген доп	90
Табақ алып қашу ойыны.....	90
Қыз қуу (1)	91
Қыз қуу (2)	92
Жігіт қуу	92
Күміс алу (1).....	93
Күміс алу (2).....	94
Теңге алу (1).....	94
Теңге ілу (2).....	95

ҰЛЫ ДАЛА ОЙЫНДАРЫ

Қамшыгерлер сайысы	95
Атты кедергіден секірту.....	96
Ат үстінде тұрып арқан тарту	97
Ат ойнату	97
Атқа мініп орамалға таласу ойыны	97
Жерден қолжаулық ілу ойыны	98
Шідер шешу.....	98
Мергендік, күш сынасу ойындары	99
Жамбы ату.....	99
Сақпан	100
Таяқ ойнату.....	100
Қазық ұру (құмыра ұру).....	101
Тымақ ұру	101
Берік теппек	102
Жауырынның басын ұшыру	102
Жауырынның қанатын сындыру	103
Жауырынның етегін сындыру.....	103
Жілік сындыру.....	103
Жаяу жарыс (1).....	104
Жаяу жарыс (2).....	105
Жаяу көкпар	105
Жаяу тартыс	106

Жүрелей секіру	106
Арқан тартыс	106
Арынды арқан.....	107
Көген тартыс.....	111
Асау мәстек	112
Қазақша күрес	113
Жатып күресу	113
Тауық күрес	113
Білектесу.....	114
Сірес.....	114
Тең көтеру.....	115
Қуалап соқ.....	115
Атшылар жарысы.....	116
Дәл тигізу.....	116
Тепе-теңдік	117
Жүйріктер жеңеді	117
Сайыскерлер	118
Аш қасқыр	118
Дүмпілдек.....	119
Кім жылдам?.....	119
Үш орындық	119
Домалақ ағаш	120
Бүркіт	121
Бүркіт салу.....	121

III ТАРАУ. ОЙЫН-САУЫҚ ОЙЫНДАРЫ 122

Сиқырлы таяқ.....	123
Ғажайып таяқ.....	124
Әуе таяқ.....	124
Шертпек.....	125
Бөрік жасырмақ.....	125
Тақия тастау.....	126
Инемді тап.....	126
Айдап сал.....	127
Қарамырза.....	127
Тұтқын алу.....	128
Түйілген шыт.....	129
Түйілген орамал.....	129
Орамал тастау.....	130
Шалма тастау.....	131
Шыт жүгірту ойыны.....	131
Ақсүйек (1).....	132
Ақсүйек (2).....	133
Ақтайлақ.....	134
Балтам тап.....	135
Маңдайға шерту.....	136
Қақпақыл.....	137

Тыққан бидайды иіскеп табу	138
Көз байлау	139
Қол соқпақ.....	140
Қазан доп (1)	140
Қазан доп (2)	141
Хан жақсы ма? (1)	142
Хан жақсы ма? (2)	143
Жүзік тастау	145
Сақина жасыру.....	145
Ақшамшық	146
Доп тебу.....	146
Жамбас сипар	147
Үлкен қарбыз бен кішкене қарбыз	148
Бір тал ши	148
Дауыста, атыңды айтам	149
Белбеу тастау (1)	150
Белбеу тастау (2)	150
Айгөлек (1).....	151
Айгөлек (2).....	152
Көрші ойыны (1).....	153
Көрші ойыны (2).....	154
Кім шертті?	154
Жылдырт-жылдырт	155

Үйімнің үстіндегі кім?	156
Кім түртті?.....	158
Тепкіш	159
Орда.....	159
Тас, қайшы, тауар	160
Бәлләй	160
Жанды дөңгелек	161
Қап киіп жарысу.....	162
Тоспа доп	162
Тартыс	163
Қазан.....	164
Мүше табу	164
Соқыр тышқан.....	165
Жұлдыз санау.....	165
Кел пышақ	166
Бақанға жіпсіз байлану.....	166
Қара сиыр (1).....	167
Қара сиыр (2).....	168
Көк сиыр	169
Мәлкі тотай	169
Қарғымақ.....	170
Марламқаш	171
Ортаға түспек	172

Дәл басу.....	172
Етек-етек.....	173
Күллі ойыны	173
Қосқұлақ.....	174
Қарт-құрт (1).....	175
Қарт-құрт (2).....	175
Қамалды қорғау.....	176
Аларман.....	176
Ошақ.....	177
Жапалақтар мен қарлығаштар	177

IV ТАРАУ. БАЛАЛАР ОЙЫНДАРЫ 179

Аңшылар.....	181
Арқан тарту	182
Жаяу аударыспақ	183
Атқаума.....	183
Қаума-қаума.....	184
Шақпақ	184
Қындық-сандық.....	185
Бір қазан сүт	186
Алшы (1)	187
Алшы (2)	187

Омпа (1)	188
Омпы (2)	189
Асық ойыны	190
Атбақыл	190
Үйірмекіл	190
Сасыр	191
Кентай ату.....	192
Үшке шықтым.....	193
Асықты тігіп ойнау	194
Тас қала.....	194
Хан (1)	195
Хан (2)	196
Хан (3)	198
Хан талапай	198
Кетсін бір	199
Құмар (1).....	199
Құмар (2).....	200
Көтеріспек (Атқабыл).....	200
Шыт тастау.....	201
Шілдек (1).....	201
Шілдек (2).....	202
Шүлдік (1)	203
Шүлдік (2)	204

Қазық теру	205
Ақ терек пен көк терек	206
Итің-қопақ	207
Әшекей-шешекей	208
Оқтау көтеру.....	209
Ала күшік	210
Ұшты ма?	210
Әтте-жым тымпи.....	211
Құлақ пен мұрын табу	211
Қол әрекетін ауыстыру	212
Терме	212
Мысық пен тышқан	213
Түлкі соғу	213
Ақ байпақ	214
Түйе-түйе (1)	215
Түйе-түйе (2)	216
Түйе мен бота.....	217
Жануарлар қалай үндейді.....	218
Қой бағу	220
Бес тас (1)	220
Бес тас (2)	223
Бес тас (3)	225
Қарақұлақ.....	227

Қасқырқақпан	228
Қырықаяқ	229
Ақ сандық, көк сандық	229
Сақ құлақ	230
Сен тұр, сен шық!.....	231
Тауқырайдан	233
Көги гөк.....	233
Үй артында қол ағаш	234
Айқұлақ.....	235
Біз де.....	236
Ептілік	236
Даусынан біл.....	237
Жаңылма	238
Байқап қал!.....	238
Қармақ.....	238
Бұғынай	239
Бұрыш	239
Қарагие (1).....	240
Қарагие (2).....	240
Соқыр теке.....	241
Жасырынбақ (1)	242
Жасырынбақ (2)	243
Судағы жасырынбақ.....	244

Ойын-өлеңдер	244
Санамақ (1).....	244
Санамақ (2).....	245
Саусақ табыспақ.....	245
Қуырмаш	246
Саусақ ойыны (1)	247
Саусақ санау ойыны (2)	247
Саусақ санау (3).....	248
Бес саусақ	248
Қию-қию	248
Оны тапшы ай-күнім?.....	249
Сан ішінде кім ұтты?	249
Апам үйіне барамын	250
Бақа.....	250
Бұлтқа	251
Ауылың қайда?	251
Кім айтар?.....	251
Кім күшті?	252
Түйе, түйе, түйелер (1)	254
Түйе,түйе, түйелер (2).....	254
Қаламақ (1-6)	256
Егіз қаламақ.....	259
Ойлап тап!	260

Ұлы дала ойындары

Ірімшік, ірімшік	261
Тоқтышақ ойыны	261
Кім керек?	261
Ақ серек, көк серек.....	262
Көз қарасу.....	262
Ойыннан шығу	263
Қыз бен бала айтысы.....	263
Сан айтысы	265
Бала мен шілдің айтысы	265
Мазақтама.....	270
Қызықтама	273
Тәжікелесу.....	273
Жаңылтпаш	277
Жұмбақ.....	290
Өтірік өлең.....	299

V ТАРАУ. ИНТЕЛЛЕКТУАЛДЫҚ ОЙЫНДАР

Жүз қаз.....	321
Тоғызтораудағы кездесу.....	322
Сабантойда.....	323
Құтты қазықтар	323
Құсбегілер аманаты	324

Тоғыз қап тары	326
Ешкілі жігіт.....	327
Жылқыға жем беру.....	328
Тапқыр таразышы	329
Бес саулық	330
Көжектер	331
Тақияға тағылған тал-тал моншақ	332
Табақ тарту	333
Асық саны.....	333
Қап-қап бидай.....	334
Ат пен қашыр.....	335
Мұрап амалы	336
Қашаған ат.....	337
Көш жүре түзеледі	338
Тазы мен түлкі	339
Әр түліктен нешеден?.....	340
Жақын да болса алыс.....	341
Ет алушылар неше адам?.....	342
Әр өгіз қанша адым жүрді?.....	342
Жер жыртып, тұқым себу.....	343
Кірпіш құюшылар.....	344
Аңшыдан шыралғы.....	345
Қас қағым жер.....	346

Әпенді «бағбан»	347
Қылжақбас саудагер.....	348
Алты аласы, бес бересі.....	349
Мал айырбастау.....	350
Жерден жеті қоян тапқандай.....	350
Жұмбақ есеп	351
Абжат санымен	352
Қалайша үшеу?	353
Алаңғасар алып.....	353
Қырық қарақшы.....	354
Тоғызқұмалақ.....	355
Қазыққа шеңбер тастау	359
Дойбы ойыны.....	359
«Мұғалім» келді.....	362
Қыз есебін тауып көр.....	363
Ойланғаныңды табам	364
Шот тасын табу.....	365
Торғай мен бұтақ	366
Төрт жиырма	366
Мың қойда неше бақайшақ бар?.....	367
Үш аманат	367
Сан ішінде кім ұтты?.....	368
Қарағайдай мүйіз бар.....	369

Ойлаған санды табу.....	369
Бүк пе, шік пе?.....	370
Терең құдықтың суы тәтті.....	371
Бес жұлдыз.....	371
Тазша дұзағы.....	372
Мәссаған, басқа түсті жылқы ғой!.....	373
Жеңсіз бешпет.....	373
Әп, бәрекелді, жарайды!.....	374
Ескісіз жаңа болмайды.....	375
Үнді шәйі.....	376
Жеңіл сақина.....	377
Салт аттылар.....	378
Екі қарға.....	378
Соқыр шам.....	378
Түйеқұс салмағы.....	379
Жылқы атасы – Қамбар ата.....	379
Ай жарығы әлемге.....	380
Нар түйеден жүк ауыспас.....	380
Шыпта.....	381
Неше емшек, неше өркеш?.....	381
Судыр балықшы.....	382
Көнекөз қарт пен немересі.....	382
Жыл қайыру.....	383

Шынжыр.....	383
Ауп!.....	384
Қалауын тапса қар жанады.....	384
Ісек қойдың басы үлкен.....	385
Ата жасы.....	385
Қоянды жәрмеңкесіне баратын жол.....	385
Ойыл қайда, Жем қайда, Сағыз қайда?.....	386
Көш көлікті болсын.....	386
Қозы-лақты көгендеу.....	387
Ер Төстік.....	387
Ғалымның хаты қалар.....	387
Мұра бөлісу.....	388
Еншілес жігіттер ешкілері.....	389
Бәрін бірге ойлап қой.....	389
Енші беру.....	390
Қораға қамалған қой.....	390
Балық есебі.....	390
Қосақташы абайлап.....	391
Торғай нешеу?.....	391
Жүз қаз есебі.....	392
Атасы мен немерелері.....	392
Аға болсаң, ақыл айт!.....	393
Қыңырдың жасы.....	393

Асық саны.....	393
Шекпен киген қара мен Қарқаралы хан	394
Байламды сөз.....	395
Тауық нешеу саналған?	396
Мерген.....	397
Елмен көрген еленбес.....	397
Сырғауыл және ұлу.....	398
Өрістегі жылқы.....	398
Көкжалдар.....	398
Қырсық жолаушы	398
Жылқыға жем беру.....	399
Нағашы-жиенділер	399
Аш қасқыр әрекеті	400
Ит жетелеген ат.....	400
Сөзге шорқақ, тілге олақ	401
Жә, тай қайда кетер дейсің!.....	401
Қасқыр, ешкі және қырықбуын	402
Тастан түлкі табылар аңдығанға	402
Ерте, ерте, ертеде	403
Жалған күміс теңге	403
Қыз өзсе – ел көркі	404
Шалап	404
Сұлу есебі	405

Есегімнің керіне қарама	405
Тұңғиық тұнған киіздей	407
Есің кетсе – ешкі жи	408
Ауыларалық қатынас жолы.....	408
Бастаңғы	409
Нарқын базары біледі	409
Бірдей тоғыз таға	410
Ағайынды қоңыр қаз	411
Қарқылдаған қарға	412
Дыбыстағы сағат	412
Ұйқышыл жолаушы.....	412
Кешірімсіз көршілер	413
Сәтемір хан мен ақсақ құмырсқа	413
Зағила мен Ағила.....	414
Жолаушы мен атқосшы	414
Жарлы-жақыбай ауылы	415
Түлкі мен ешкі	415
Малды пайдаға жарату	416
Мық шеге	416
Мұжық пен жасауыл.....	417
Жылу жию	418
Мешер мен қазақ	418
Сарт пен ұры	419

Жиренше шешен және піскен қаз	419
Егіс және қара бие	420
Кебіс және құлын	421
Бес жиырма мен бес жақсы	421
Ілу мен жыртис	422
Той малы	422
Алтын айқабак	423
Баянаула омартасы	424
Қара қытай қанары	424
Ойқой, өз үйім	425
Бөлтірік шешен үшеуі	425
Екі қой жеймін десеңіздер	425
Мөңкенің тапқырлығы	426
Төрт тентек	427
Қырмандай тапқырлығы	428
Қасқалдақ делдал	428
Жалдап	430
Ала қойды санау арқылы отарды түгендеу есебі	431
М.Дулатұлының балық туралы есебі	432
Ұлы Даланың «түмен-бүмен» есебі	434
Соғым бөлісу есебі	435
Аңшылардың олжа бөлісуі туралы есебі	436
Амандасу есебі	436

Аңшылықтағы тазы мен борсық туралы есеп	437
Бетбақ дала есебі (1)	437
Бетбақ дала есебі (2)	438
Бетпақ дала есебі (3)	439
Көне Тараздың жасанды теңге туралы есебі (1).....	440
Көне Тараздың жасанды теңге туралы есебі (2).....	442
Жақайымның жаңылдырмасы	443
Төрт достың базарлық бөліскені туралы есеп	444
Қой қырқу есебі (1).....	445
Қой қырқу есебі (2)	445
Көне Тараздың таразы туралы есебі	446
Таразы дәлдігі туралы есеп.....	446
Теңгелер есебі.....	447
Қыстаудағы шөп туралы есеп	447
Неке қию туралы есеп	448
Абылай ханның сарбаздарға сыйлық таратуы туралы есеп	449
Әйтеке бидің енші бөлу туралы жаңылтпаш есебі	451
Алдар көсе мен Шығайбай туралы жаңылтпаш есеп	453
Базардағы бесті, дөнен және тай бағасы туралы есеп	454
Бөгенбай және Барлас батырлар туралы есеп (1).....	455
Бөгенбай және Барлас батырлар туралы есеп (2).....	457
Бөгенбай және Барлас батырлар туралы есеп (3).....	458
Бөлтірік шешеннің әзіл есебі	458

Бөлтірік шешеннің тағы да бір әзіл есебі.....	459
Бөлтірік шешеннің асқабақ және әңгелек туралы есебі.....	460
Шайхана туралы жаңылтпаш есеп	460
Зере ана есебі	461
Қойшылардың құмалақ ойын есебі (1).....	462
Қойшылардың құмалақ ойын есебі (2).....	463
Қойшылардың құмалақ ойын есебі (3).....	466
Қорадағы қойлар туралы есеп (1)	470
Қорадағы қойлар туралы есеп (2)	472
Алма бөлісу туралы есеп.....	473
Мың жылқы туралы есеп	474
Асықтарды бүгінен ішігіне ауыстыру туралы ойын есебі	475
Төле би мен қаз дауысты Қазыбек би есептері	475
Төле бидің үш шәкірт, бес тақия есебі.....	476
Төле бидің жас Абылайға берген есебі	477
Ұлбике есебі (1)	479
Ұлбике есебі (2)	480
Түсініктер.....	482
Библиографиялық көрсеткіш	553

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ
МИНИСТРЛІГІ ҒЫЛЫМ КОМИТЕТІ

М.О. ӘУЕЗОВ АТЫНДАҒЫ ӘДЕБИЕТ
ЖӘНЕ ӨНЕР ИНСТИТУТЫ

ҰЛЫ ДАЛА ОЙЫНДАРЫ

(Ойындық фольклор)

Басуға 20.10.21 ж. қол қойылды.
Формат 60x90 $\frac{1}{16}$. Көлемі _____ б.т.
Офсеттік басылым. Офсеттік қағаз.
Гарнитура: _____.
Таралымы 500 дана. Тапсырыс № _____

«Service Press» баспаханасы
Алматы қ., Халиуллин к-сі, 32
Тел.: 8 (727) 352-82-02