

Бекітемін: 
Қызылорда облысының білім басқармасының
«Қазалы ауданы бойынша білім бөлімінің»
№28 «Ақбота» бөбекжай-балабақшасының МКҚК
менгерушісі: Жолболды Б



Вариативті компонент

«Ұлттық ойындар»

«Қарлығаш» ересек тобы

2021-2022 оқу жылы

Түсінік хат

Ойын – мектеп жасына дейінгі балалар іс-әрекеттерінің негізгі түрі. Ойын – баланың, бүкіл балалар коллективінің дамуында басты роль атқарады. Балаларға ұлттық ойындар арқылы халқымыздың тарихын, мәдениетін таныстыру қолға алынған. Жинақтағы ұлттық ойындардың тәрбиелік мәні зор. Мектепке дейінгі мекемеге әдістемелік құрал болып табылады.

Алғы сөз

Мектеп жасына дейінгі балалардың қоғамдық құбылыстарды, қоғамдағы ересек адамдардың іс-әрекетін өз түсінігінше әрекеті арқылы бейнелеуі ойын болып саналады. Ойынның шығу тарихына шолу жасауда көңіл аударатынымыз ол еңбекпен, өнермен, қоршаған ортамен тығыз байланыста дамыған, яғни ойынды өмірден ажыратып қарай алмаймыз балалар тек ойнап қана қоймайды, сонымен бірге ойлайды аңғарады көп нәрсені білуге, зерттеуге талпынады. Олар бірдеңе жасап қана қоймайды, сондай-ақ заман ағымына да белсене қатысады.

Аса көрнекті үздік педагог Н.К.Крупская қимылды ойын жөнінде былай деп толғанады: «Ойын – өсіп келе жатқан бал организмнің қажеті. Ойында баланың дене күші артады, қолы қатайып, денесі шыңдала түседі, көзі қырағыланады, зеректілігі, тапқырлығы, ынтасы артып жетіле түседі. Ойында балалардың ұйымдастырушылық дағдылары қалыптасып шыңдалады». Ұлттық ойындарымыз балаларға тәрбиелік мәнімен, дене бітімінің әсем де сымбатты болып бітуге пайдасы зор. Бір-ақ мысал келтіріп кетейін: «Қуыр-қуыр, қуырмаш» ойыны балалардың саусақ моторикасын дамытуға, тіл байлығын жетілдіруге, көңілін көтеруге қолдануға болады.

Балаларды қазақ халқының ұлттық ойындарымен, ойната отырып жан-жақты тәрбиелейміз.

«Ұлттық ойын» вариативті сабағының тақырыптық жоспары
Аптасына 1 сағаттан, барлығы 32 сағат

№	Тақырыбы	Сағат саны	Мерзімі	Ескерту
1	Күш сынаспақ	1		
2	Тауық күрес	1		
3	Арқан тарту	1		
4	Хан «алшы»	1		
5	Көтермек	1		
6-7	Орамал тастамақ	1		
8	Ақсерек-көксерек	1		
9	Қыз қуу. Асау мәстек	1		
10	Түйілген орамал	1		
11	Соқыр теке	1		
12	Әуе таяқ	1		
13	Қара құлақ	1		
14	Алақан соқпақ	1		
15	Атқаума	1		
16	Сақина жасыру	1		
17	Белбеу соқ	1		
18	Арқан түйю	1		
19	Допты қуып жет	1		
20	Тышқан мен мысық	1		
22	Түлкі мен балалпандар	1		
23	Боран. Ұйқыдағы аю	1		
24	Ат жарыс	1		
25	Қуыр-қуыр қуырмаш	1		
26	Үш табан. Хан талапай	1		
27	Аударыспақ. Теңге ілу	1		
28	Санамақ. Тасымақ	1		
29	Тасымалдау. Қарамырза	1		
30	Айдапсал. Шертпек.	1		
31	Белбеу соқ. Бөрік жасырмақ.	1		
32	Асау көк. Орын тап.	1		

Күш сынаспақ

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

Тауық күрес.

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

Арқан тарту.

Бұл екі топқа бөлінген балалармен немесе екі баламен ойналады. Арқанның екі жағынан екі бала немесе екі топқа бөлінген балалар тартысады.

Қай топ арқанды өз жағына тартып алып, кетсе сол топ жеңіске жетеді.

Екі бала тартысқанда қай бала өзіне қарай арқанды тартып екінші баланы құлатса, құламаған бала жеңіске жетеді.

Хан «алшы»

Бұл ойынға 5 немесе 10 бала қатыса алады. Көп асықтың ең ірісін қызыл түске бояп қояды. Бұл асық «хан» асығы.

Асықтар тізіліп қойылады да бастаушы хан асығымен оларды көздеп құлатады. Құлаған асықтарды жинап алады. Егер хан асығы бүк, шік, тайқы-қалыптарымен түссе, бастаушы жақын құлаған асықтарды ата береді.

Егер бастаушы асықтарды қолымен құлатып алса немесе басқа асықтарымен атса, онда ойынды келесі бала жалғастырады. Ең соңында хан асығы кімнің қасында қалса, сол бала жеңіске жетеді. Келесі ойынды жеңіске жеткен бала жалғастырады.

Көтермек

Ортаға екі ойыншы бала шығады. Бір-біріне арқаларын беріп тұрады.

Белгі бойынша кім бірінші бірін- бірі арқада көтеріп алса, сол бала жеңіске жетеді.

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

Орамал тастамақ

Балалар шеңбер жасап тұрады. Бастаушы(тәрбиеші) балаларды айнала жүріп бір баланың артына орамал тастап кетеді. Артына орамалды тастағанын сезген бала менің артымда деп жауап береді.

Артына орамалдың тасталғанын сезбесе ол өлең, тақпақ айтып немесе билеп беруі керек.

Балалар шеңбер бойында көздерін жұмып тұруы керек. Ойын осылай жалғаса береді.

Ақсерек-көксерек.

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

1- ші топ. Ойынды бастайды

Ақсерек-ау ақ серек

Бізден сізге кім керек.

2-ші Ақсерек –ау ақ серек

Жаман-жаман бала аты (бала аты) керек

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

Қыз –қуу

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

Асау мәстек

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

Ер екенінді білейін
Ешкі сойып берейін
Тақия алсаң еңкейіп
Құламасаң теңкейіп

Ерлігіңе сенейін

Ойын шартын қабылдап , ортаға шыққан бала:

Асау мәстек бұл болса

Үйретейін көріңіз

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

Түйілген орамал

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

Соқыр теке.

Балалар дөңгелене тұрады. Бір баланың көзі байланып қойылады.

Балалар: Бота, бұзау, козы, лақ

Қайда кеткен құлыншақ

Соқыртеке бақ-бақ

Мені ізден тап-тап

Деп тақпақтайды.

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

Әуе таяқ

Балалар екі топқа бөлінеді. Әр топта 5-тен 10 –ға дейін ойыншы болады. Екі топқа екі таяқша (жұмсақ) беріледі, жерге түзу сызық сызылады. Ойыншының біреуі ортаға шығады да, бір алақанына зат жасырып, екінші қолының жұдырығын бірдей жұмады.

Екінші ойыншы зат жасырылған қолды тапса, ойынды бастаушы сол болады. Сөйтіп қолындағы таяғын жоғары лақтырады. Осы кезде қасындағы таяғын лақтырады да, қасындағы баланың таяғын қағып түсіруі шарт. Таяқты қағып түсірген бала өз тобына ұпай әкеледі.

Қара құлақ

Ойынға 5-10 бала қатысады. Олар оңаша жерге топталып өз араларынан бір баланы қазық етіп белгілейді. Қазық тұрған жерінде қозғалмай тұрады. Басқалары әрі кетеді. Содан кейін ойынға қатысушылар қазықты алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседі. Таяп келіп мынау кім? –деп бір-бірінен сұрасады. Біреуі ойбай бұл қарақұлақ қой!- деп қаша жөнеледі. Қалғандары да – қарақұлақ, қара құлақ!-деп бытырай қашады. Қарақұлақ біреуін ұстау үшін тұра қуады. Ұсталған бала қарақұлақ болып, ойын әрі қарай жалғасады.

Алақан соқпақ

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

Атқаума

Ойынды 6 бала 3-3-тен бөлініп ойнайды. Бір бала сол қолымен өзінің оң қолының білезігінен ұстайды. Содан кейінгілері де солай істейді де, бір-бірімен қолдарын айқастырады. Үшінші бала көзі таңулы күйде екінші баланың айқасқан қолына отырады. Қолдасып тұрған балалар: -Атқаума, атқаума –деп қаумалай көтерген бойы мөлшерлі жерге дейін жетеді. Бірінші бала ақ сандық, көк сандық десе, көзі таңулы бала -көк сандық , көк сандық деп жауап береді. Қаумалап келе жатақан балалар :

Бақа,бақа балпақ
басың неге жалпақ?
Бұтың неге талтақ
Көзің неге тостақ

Бұған көзі таңулы бала былай деп жауап береді.:-

Темір терсек көп киіп
Басым содан жалпақ
Теуіп , теуіп қашырды
Бұтым содан тостақ!

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

Сақина жасыру

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

Белбеу сок

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

Арқан түю.

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

Допты қуып жет

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

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

К\құралдар: түрлі-түсті, үлкен-кішілі доптар.

Тышқан мен мысық

Ойын мақсаты: балаларды шапшаң әрі шыдамды, ұйымшылдыққа үйрету.

Ойын шарты: Бұл ойынға топ балалары бәрі тегіс қатыса алады. Балаларды (қақпа қалың) дөңгелене тұрғызып, ортаға тәрбиеші көмегімен тышқан мен мысық сайланады. Мысық тышқанды қуып ұстап алуы керек. Дөңгелене тұрған балалар тышқанды яғни мысықтан құтқару үшін, қақпадан тышқанды шығарып жіберіп мысықты шығармауға тырысады. Мысық тышқанды ұстау үшін шапшаңдық керек. Мысық тышқанды ұстап алса, ойынға келесі жаңа балалар қатыса отырып алмаса береді.

К\құралдар: мысық, тышқан бетперделері.

Түлкі мен балапандар

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

К\құралдар: түлкі мен балапандар бет перделері.

Боран

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

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

Ұйқыдағы аю.

Бұл ойынға топ балалары 2-ге бөлініп қатысады.

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

К\Құралдар: Аю бетпердесі.

Ат жарыс

Бұл ойын екі командаға бөлініп ойналады.

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

К\Құралдар: Екі командаға аттың кескін бетпердесі.

Үй артында қол ағаш

Ойынды топ бала болып ойнайды.

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

Үй артында қол ағаш

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

Үй артында қол ағаш

Жел кірмесін, ескі аш- деп бірігіп жауап қайтарады. Тұрған балалар ұстасқан қолдарын ажыратпайды. Ол-есік ашпағанның белгісі.

Енді: Үй артында қол ағаш

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

Үй артында қол ағаш

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

Үй артында қол ағаш,

Қол ағаштан ала қаш

Бұрын келген балаға

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

Қуыр-қуыр қуырмаш.

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

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

1. Бас бармақтан бастап шынаққа дейін саусақтардың атын бір түгел атап береді: басбармақ, балаң үйрек, ортан терек, шылдыр шүмек, кішкентай бөбек. Бес саусағын түгел жұмады. Тағы да бас бармағыннан бастап, былай деп 5 саусақты түгел жазады.

Сен тұр қойыңа бар,

Сен тұр түйеңе бар,

Сен тұр жылқыңа бар,

Сен тұр сиырыңа бар,

Сен кішкентай әлі жас екенсің

Қазанның қаспағын қырып же де, жыламай отыра тұр.

Енді осы шынашақтың өзі алақан шұңқырына бүгіп тұқырта ұстайды да:

Қуыр-қуыр, қуырмаш

Балапанға бидай шаш

Әжең келсе есік аш

Қасқыр келсе мықтап бас.

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

-Мына жерде қой бар,

Мына жерде жылқы бар,

Мына жерде жылқы бар,

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

Үш табан

Бұл ойынды үш-төрт баладан топтап екі-үш жерде ұйымдастыруға болады. Ойын шарты бойынша әр балаға бір-бірден асық, бір-бір сақа беріледі. (Бұл ойынның жылдам әрі қызықты өтуіне сеп). Көмбеге бір-бірден асық тіккен әр топтың ойыншылары өз алаңдарында жеке-жеке сақаларын үйіріседі. Сақасы алшы түскен бала бірінші болып одан кейінгілері рет-ретімен (тәйке, бүк, ішік) «ұшуға» кіріседі. Ұшу дегеніміз-көмбеден алшақтау жерге барып сақа үйіру. Сақасы алшы түскен ойыншы бірден көмбедегі тігіулі асықты атуға жолдама алады. Осылай болмаған жағдайда асқ ату бәрі ұшып болған соң бастапқы кезек бойынша жалғасады. Алысқа ұшқан мергендер тигізе алмаса, көмбеде қалған ойыншыға кезек тиеді. Көздеген асығына дәл тигізіп және оны көмбеге жиегін алып өлшегенде үш табан артық қашықтыққа ұшырған ойыншыны қашан келесі асыққа тигізе алмай қалғанша атауды жалғастыра береді. Болмаса атқан асығы үш табаннан аспай қалғанда ғана ойынды тоқтатып, өзінен кейінгі бәсекелесіне кезек беруіне мәжбүр болады.

Ереже бойынша ұтылған бала ойыннан шығып қалады. Сөйтіп, айналасы екі-үш айналымның ішінде әр көмбеден бір-бір жеңімпаз шығып, олар енді орталық көмбеде ақтық (финал) сайысқа

түседі. Бұл шешуші жарыста бірінші және екінші орынға ие болған мергендерге арнаулы жүлделер тапсырылса нұр үстіне нұр.

Хан талапай.

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

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

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

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

Аударыспақ

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

Теңге ілу.

Ойынға қатысушылар тепе-тең екі топқа бөлінеді. Әр қайсысы жеке-жеке шыбықтан ат мінеді. Ойын кезгі басталатын жерге сызық сызылады. Одан әрі 20-30 метрдей жерден тереңдігі бір қарыстай екі шұңқыр қазылады. Шұңқырға он-оннан тас салынады. Содан екі топтан екі сайыскер шығады. сызыққа келіп қатарласып тұрады. Бастаушының белгісі бойынша шыбық аттарын құйынғытып, шаба жөнеледі. Сол беттерімен әлгі шұңқырға тжетіп қол соғып жібереді де, тасты іліп алып, әрі қарай шауып кете барады, шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды. Ұпай әр сайыскердің іліп алған тастарының санына қарай есептеледі. Қай топ көп ұпай жинаса, сол топ жеңеді.

Санамақ

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

Тасымақ.

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

Тасымалдау

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

Қарамырза

Ойын басталмас бұрын, оның ережесі түсіндіріледі. Біраз уақыттан кейін ойын бастаушы ойынаушыларғы «ойнаймыз» деп белгі берген кезде қатарлас отырған бірі екіншісіне: «Ассалаумағалейкум, Қарамырза !» -дейді. Ойын тәртібі бойынша сәлем салушы : «Уағалейкумассалам, бірінші қарамырза» -деп жуап беруі керек, егер «уағалейкум», -деп жауап берсе онда сәлем алушы ұтылады. Сөйтіп, аздан соң ойыншылар «жеңгендер» мен «жеңілгендер» болып екі топқа бөлінеді, «жеңген» жақ «жеңілген» жаққа жаза белгілейді: ән, күй тартып, би билейді.

Айдапсал

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

Шертпек

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

Белбеу сок

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

Бөрік жасырмақ

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

Асау көк.

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

Орын тап.

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

Пайдаланылған әдебиеттер

1. Ойнайық та, ойлайық. Р. Кашенова. Поиграем, поговорим. Алматы, Ана тілі, 1996
2. Математикадан дидактикалық материалдар мен ойындар және қызықты тапсырмалар. Ә. Наурызбайқызы, Қ. Әубәкірқызы, С. Мұқамбетқызы. 2-сынып. Рауан, Алматы, 1994
3. Қуыр - қуыр, қуырмаш. Сейсенбек Ахметов. Өнер, Алматы, 1993