



***Балабақшада
ойнالاتын қазақтың
ұлттық қимылды
ойындары***



Ұлттық ойындар

Халқымыз ойындарға тек балаларды алдандыру, ойнату әдісі деп қарамай, жас ерекшеліктеріне сай оларды көзқарасының, мінез - құлқының қалыптасу құралы деп ерекше бағалаған. Ұлт ойындары – ата-бабамыздан бізге жеткен, өткен мен бүгінгіні байланыстыратын баға жетпес байлығымыз, асыл қазынамыз, сондықтан оны күнделікті оқу-тәрбие үрдісінде пайдаланудың заманымызға сай ұрпақ тәрбиелеуге пайдасы орасан зор екендігі сөзсіз.

қазақтың ұлттық ойындарын үш топқа бөліп қарастырып, бірінші топқа, сол жастағыларға лайықты: «санамақ, тәй-тәй, айгөлек, соқыр теке, қуырмаш, алақан соқпақ, ақ серек-көк серек» т.б. ойындарын, ал одан кейінгі топқа: «тақия тастамақ, тартыс, сиқырлы қоржын, бәйге, көкпар, асық, хан талапай, теңге алу, қыз қуу, орамал тастамақ, ақсүйек, күрес» т.б. ойындарын жатқызуға болады. Мұндай ойындар баланы тез ойлауға, тапқырлыққа баулып, жаңа тақырыптарды жылдам меңгеруге ықпал етеді, сөз тіркесіне, ұйқастыруға дағдыландырады.

Тәрбие мен білімнің алғашқы дәні - мектепке дейінгі тәрбие ошағында беріледі. Бала денсаулығының мықты болып, қозғалыс дене құрылысының дұрыс жетілуі мектепке дейінгі кезеңде қалыптасады.

Ұлттық ойындар - ата-бабаларымыздан жалғасып келе жатқан байлығымыз, асыл қазынамыз. Сондықтан, ұлттық ойындарды үйренудің, күнделікті пайдаланудың заманымызға сай ұрпақ тәрбиелеуге пайдасы орасан зор. Ұлттық ойындардың мектеп жасына дейінгі балаларға лайық-тары «Көкпар», «Орамал алу», «Тақия жасыру», «Алтын қақпа», «Ақ серек-Көк серек», «Айгөлек», «Ақ сандық - Көк сандық», «Ақ сүйек» баланың көзін жұмғызып алаңдағы ағаш ішіне сүйекті лақтырып жіберіп, іздеу т.б. ойындар ойнату арқылы баланы тапқырлыққа, жылдамдыққа, шапшаңдыққа, икемділікке, батылдылыққа үйрету іске асырылады.

Оларды аяғын басып жүре бастаған кезінен бастап ұлттық ойындарға икемдеп баланың епті, шымыр болып өсуіне тәрбиелейді. Ұлттық ойындар балаларды тапқырлыққа турашылдыққа, шымырлыққа, балалардың туған жерге, Отанға деген сүйіспеншілігін арттырады. Кез –келген елдің баласы ойынымен ержсетеді. Бірақ әр халықтың бала болашағына көңіл бөлуі әрқилы. Осы тұрғыдан алғанда қазақ елі өзге халықтардан оқ бойы озып тұр деуге толықтай негіз бар. Баланың байсалды да байыпты болып қалыптасуы-ұлттық ойындардың тамырынан нәр алуында жатыр

Ең бастысы ата-бабадан қалған өнер мен өнеге, үлгілерінің лайықтыларын баланың сана сезіміне құйып көзіне көрсете отырып, ойын арқылы бойына сіңіріп, оларды әдептілікке, мейірімділікке ізеттілікке, туысқандық пен бауырмалдыққа, үлкенге - құрмет, кішіге - қамқорлыққа баулып, адамдық қасиеттерді ұғындыру, қалыптастыру болып табылады.

Асық ату

Асық ату — бұл асық ойынының ең бір ептілікті қажет ететін тұсы. Ойыншы қажетті асықты атқанда екі қолдың он саусағының кез-келгенін пайдаланады. Бірақ ату кезінде саусақты сүйретіп немесе жай түртіп атуға болмайды. Бұлай істеген жағдайда асық келесі ойыншыға ауысады. Асық атудың әдісі — ойыншы көндегі асықтың орналасуына қарай асықтарды атады. Асықты атуға ыңғайлы саусақ бүгіліп, екінші бір саусақтың тіреуінен шертіліп барып асыққа тигені дұрыс.



«Қыз қуу»

*Қыз бала атқа мініп
шабады, ұл бала қыз баланы
қуып жетуі керек. Егер қуып
жетсе, қыз бала қолындағы
орамалды береді, егерде
жете алмаса, ұл бала
тыйым сөздер арқылы
айыбын төлейді.*



«Ақшамшық»

(сақина салу)

- қазақ халқының ерте заманнан келе жатқан дәстүрлі ойыны. Оны халық арасында «Сақина салу», «Сақина тастау» деп те айтады. Ойынға он-он бес адам қатысып, ортаға бір жігітті немесе бір қызды шығарып, қолына сақина ұстатады. Ойын ережесі бойынша қыз-жігіттер үйде дөңгелене отырып, екі алақанын бір-біріне қабыстырып алға созады. Ойынды жүргізуші алақанындағы сақинаны кімге салса да өз еркі. Ол адамдардың барлығының алақанына сақина салған болып шығады да дауыстап: «Тұр сақинам, тұр» деп немесе «Ақшамшығымды бер!» деп дауыстайды. Сол сәт сақина тасталған адам «Сақина менде!» деп орнынан тез тұруы керек. Оны көршісі ұстай алмай қалса, жұрт алдында өз өнерін көрсетеді.



Айгөлек

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

Айгөлек-ау айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Теміршіден дем шығар,

Үзеңгіден дем шығар.

Ақ терек пен көк терек,

Бізден сізге кім керек?

Бұған екінші топтың ойыншылары жауап береді.

Айгөлек-ау айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Теміршіден дем шығар,

Үзеңгіден дем шығар.

Ақ терек пен көк терек,

Шолпан атты қыз керек,-

дейді. «Шолпан» деген сөздің орнына басқа бір баланың немесе қыздың атын қойып айта береді.

Қарсы топтан шақырылған қыз не бала жүгіріп келген бойы тізіліп тұрған топтың әлсіз жерінен үзіп өтуге тиісті. Егер үзе алмаса, сол топта қалып қояды. Ал үзсе,

өзі қалаған ойыншының бірін өз тобына алып қайтады. Ойыншылар түгел шақырылып болған соң, екі жақтың ойыншылары саналады. Қай топтың саны көп болса, сол топ ұтқан болып есептеледі.

Тақия тастамақ

*Ойын бар бір ойын бастамақ,
Атын оның «Тақия тастамақ»
Шеңбер боп отыра қалыңдар,
Болмасын асығу, сасқалақ,
Ақырын аспаймын, саспаймын,
Шеңберді айнала бастаймын.
Бірінің тұсына жеткенде
Сездірмей тақия тастаймын.
Қайтадан оралып келгенше
Түк сезбей отырсаң, омалып
Тақиямен төмпештеп қуамын.
Қаласың айыпты саналып.
Шығасың тақия тастауға,
Ойынды басынан бастауға.*



«Арқан тарту»

Ойынды жазда көгалда 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 қатар түзеп тұрады.

Ойын басқарушының берген командасы бойынша қатар түзеп сапта тұрады. Екі топқа бөлінген балалар арқанды тартысады. Қай топ арқанды өз жағына тартып, алып келсе сол топ жеңіске жетеді.



Теңге ілу

Ойынға қатысушылар теңе - тең екі топқа бөлінеді. Әрқайсысы жеке-жеке шыбықтан ат мінеді. Ойын кезінде 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 құйғытып шаба жөнеледі. Сол беттерімен әлгі шұңқырға жетіп қол соғып жібереді де, тасты іліп алып, әрі қарай шауып кете береді, шұңқыр тұсына бөгелуге болмайды. Ұнай әр сайыскердің іліп алған тастарының санына қарай есептеледі. Қай топ көп ұнай жинаса, сол топ жеңіске жетеді.



Көкпар тарту

Алаңның әр бұрышына жалаушалар ілініп, оның екі жағына шеңбер (отау) сызылады. Шеңбердің дәл ортасына Көкпар қойылады. Жарыс басталар кезде командалар орталық шеңбердің сыртында тұрады. Жарыс алаңындағы төрешінің 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 алаң ортасынан қайта басталады. Белгіленген уақыт ішінде қай команда Көкпарды өз отауына көп жеткізсе, сол команда жеңіске жетеді.



Орамал тастамақ

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



Соқыр теке

Балалар дөңгелене тұрады. Бір баланың көзі байланып қойылады.

Балалар: Бота, бұзау, қозы, лақ

Қайда кеткен құлыншақ

Соқыртеке бақ-бақ

Мені ізден тап-тап

Деп тақпақтайды.

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

