

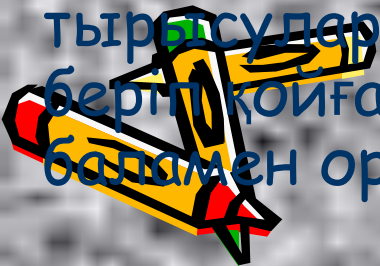
Қазақтың ұлттық ойындары



Түйілген орамал



Алдымен кез-келген орамалды түйіп-түйіп доп тәріздес етіп алындар. Бір бала ортада тұрады, қалғандарың оны қоршап тұрасындар. Сыртта тұрған біреуіңнің қолында түйілген орамал болады. Берілген белгіден кейін ортада тұрған бала осы орамалды сендердің қолдарыңнан алып қоюға әректенеді. Ал, сендер бір-біріңе лақтырып, қашып, ортадағы балаға түйілген орамалды бермеуге тырысуларың керек. Орамалды беріп қойған бала ортадада жүрген баламен орнан алмастырады.



Оқтау тартыс

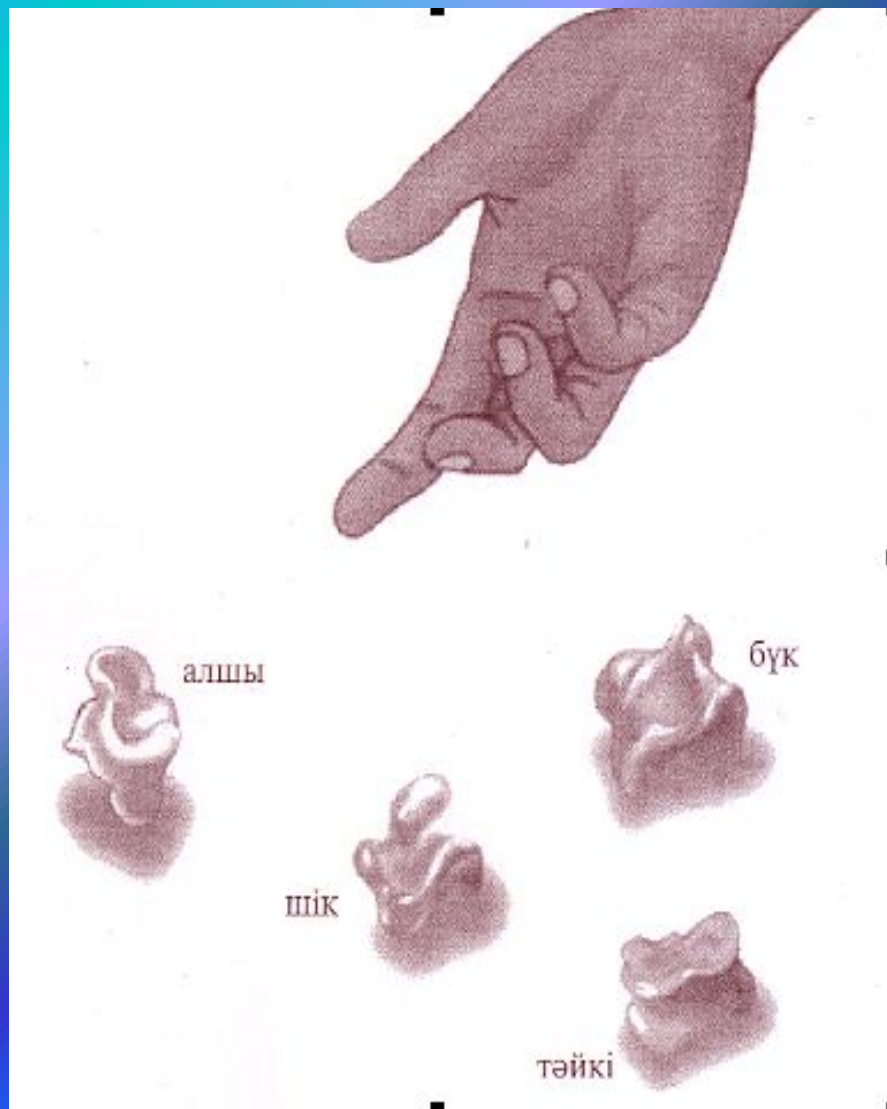
Бұл ойынды ойнау үшін де ортаға екі бала шығады. Алдымен жерге сызық сызындар және сол сызықтың екі жағына тұрындар. Енді оқтаудың екі ұшынан ұстап тартындар. Қайсысың сызықтан өтсең, жеңілесің. Ал, күшің басым болып тартып алғаның жеңіске жетесің.



Хан алшы



Ойынға 5-10 балаға дейін қатыса береді. Асық көп болу керек. Көп асықтың ішінен үлкенірек біреуін қызыл түске бояндар. Осы асық «хан» болады. Алдымен санамақ арқылы ойын бастаушыны тағайындап алындар. Осы бала асықтың бәрі ұысына жиып алып, отырған балалардың алдына шашып жібереді. Сендер «ханның» қалай түскенің байқап отырындар. Егер «хан» бүк, шік, тәйкі, түссе, ойын бастаушы бала «ханның» түсуіне қарай жақын жатқан асықтарды бас бармақтың көмегі арқылы сұқ, саусағымен итереыршытып біріне-бірін дәлдей отырып тигізеді. Тигізген асықтарды өзіне алады.



Осы арада «ханды» тек ең соңғы өзі сияқты жатқан асықпен атып алуға болатынын ұмытпағандарың жөн. Ойын бастаушы басқа асықтарға қолымен не асықпен тиіп кетсе, ойынды келесі бала жүргізеді. Ал, егер «хан» алшысынан тұрса, «ханды» әрқайсысың өз қолдарына түсіруге әрекеттеніңдер. «Хан» кімнің қолына түссе, сол бала жеңіске жетеді. Ойынды да сол жеңген бала бастайды.



Омпы



Асықты мұртынан немесе жамбасынан тұрғызуды «Омпы» дейді. Омпы ойынына 2-10 балаға дейін қатыса берулеріңе болады. Ара қашықтығы 10-20 адым (қалауларың бойынша) жерге екі көмбе сызындар. Әрқайсысың көмбенің тең ортасына белгіленген сызық бойындағы көнге екі асықтан тігіндер. Ортасына бір асықты омпысынан тұрғызындар. Көмбедегі сызық бойына кезекке тұрып, қолдарыңдағы сақаларыңмен көнге тілінген асықтарды атып түсірулерің керек. Атып алған асықтарың өздеріңде қалады. Егер омпыға тигізсендер, көндегі барлық асықтарды аласындар. Неғұрлым көп асық ұтып алғандарың жеңіске жетесіңдер.

Атбақыл (Көтеріспек)



Ойынға екі бала қатысады. Біреуің сақанды иіріп, екіншің сол сақаны атыңдар. Егер сақаға тигізсендер, атқан бала сол жерден сақасы жатқан жерге дейін екінші баланы көтеріп апарады. Біріңнің сақанды бірін, атып, екеуі алдыға қарай жылжи беріңдер. Ойынды қанша ойнасаңдар да өз еріктерінде.

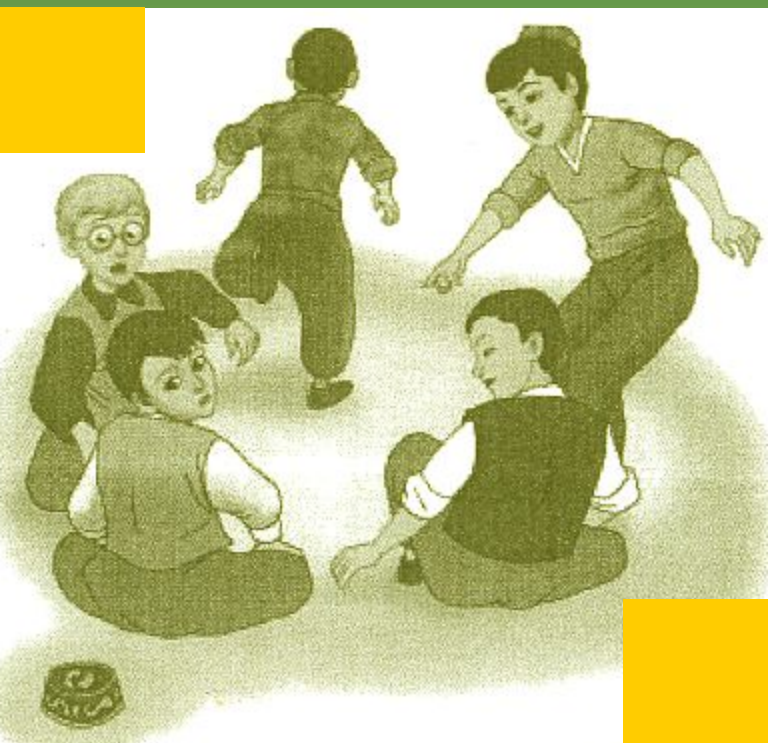
Көтермек

Ортаға екі бала шығыңдар. Бір-бірлеріне арқаларынды тіреп тұрып қолдарынды шынтақтастырыңдар. Жүргізушінің белгісінен кейін жерден қайсысың бұрын екіншінді көтеріп алсыдар, ұтқаң болып есептелесіндер.



Жеңіске жеткендерің ортада қалып, келесі боламен сайысқа түсесіндер. Соңғы жеңіпаз анықталғанда, ойын осылай жалғасы береді.

Тақия тастамақ



Ойынға бірнеше бала қатысады. Балалар, шеңбер жасап отырындар. Жүргізуші шеңбердің сыртын айнала жүгіріп жүріп, біреулерінің артына білдіртпей тақияны тастап кетеді. Егер сезіп қойсандар, жүргізушіні қуып жетулерің керек.



Ал, жүргізуші құған баланың орнына келіп тұра қалуға тырысады. Жүргізушіге жете алмаған бала айыбын төлейді, өнер көрсетеді.





Айгөлек

Балалар, тендей екі топқа бөлініңдер.
Араларың **20-30** қадамдай аралықта бір-
бірлеріңе қарама-қарсы қарап, қол ұстасып
тұрыңдар. Бірінші топ:





Айгөлек-ау, айгөлек,
Айдың жүзі дөңгелек.
Ақ, терек пен көк терек,
Шауып алдым бәйтерек.

Ақ терек, көк терек,
Бізден сізге кім керек? - деп
хормен сұрайды.

Екінші топ:

Айгөлек-ау, айгөлек,
Айдың жүзі дөңгелек.
Ақ терек пен көк терек,
Шауып алдым бәйтерек.

Ақ терек, көк терек,
Анау тұрған ... **(бір** баланың
аты) керек!



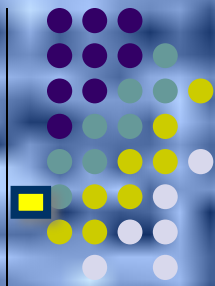
- деп хормен жауап береді. Аты аталған бала жүгірген күйі барып, қарсы топтың ұстасып тұрған қолдарын узып өтуі керек. Егер үзіп өтсе, сол балалардың бірің өзімен бірге алып қайтады, үзе алмаса, өзі сол топта қалады. Ойынның соңында қай топтың балалары көп болса, осы топ жеңімпаз болып есептелінеді.



Көк серек.

Ұлттық ойын. Қазақтың ауыл балалары ойнайды. Олар ұл-қыз аралас жасанды аланда ойнайды. Екі топқа бөлініп, қарсы қарай тұрып ойнайды. Келісім бойышша бір топтың басшысы: "Ақ серек, көк серек, мұнан сізге кім керек?" дейді. Оған қарсы топтан біреуі: "Ай көлек, ай көлек, айдың жүзі дөңгелек, деп қарсы жақтың бір адамын атайды. Ол қолын жайып тұрған қарсы жаққа келіп, өзін қуыш жете алмайды-ау деген әлжуаз біреуінің алақанына ұрады да қаша жөнеледі. Ол қуады. Қуғыншы жетсе, қашушыны өз тобына қосып алады. Қуғыншы жете алмаса, тұтқындар үшін арнаулы сызылған шеңбер жерге барып отырады. Осылай ойын жалғасып, жеңімпаз топ айқындалады.

КӨК СИЫР



Қазақ ауылдарында ойналатын ұлттық ойын. Мал түлігіне негізделген ойын. Ойынға қатысушылар қатарласып, малдасын құрып отырысады. Бір ойыншы көк сиыр міндетін атқарады. Бұзауы оң жақ шетте отырады. Көк сиыр ойнаушылар алдына келіп: "Бұзауымды жоғалтып алдым, көргендерің бар ма? — деп сұрайды. Ойынға қатысушылар: "Қасқыр, ит-құс жеп кеткен, сүтіңді бермей сүзгенді шығардың аулақ жүр" — деседі. Көк сиыр қайтадан келіп әртүрлі нәрселер сұрай бастайды. Онда: "балам жоқ, киім тігер инем жоқ" деген сияқты тағысыз тағы дүниелерді сұрайды. Ойыншылар бұзауды айпайды. Алайда көк сиырға дүниелер береді. Сиыр кеткен соң, артынан бұзауы барады. Бұзауды сиыр "іздегенде табылмай қойғансың" деп қабылдамайды. Бұзау теріс қарап тұрады. Көк сиыр ойыншылардан алған заттарды иелеріне қайтарады. Бұзау ана заттың иесі ән салады, анау дүниенің иесі би билейді, күй шертеді деп "жазалайды".

Көрші ойыны



Қазақтың көшпелі тіршілік тынысынан, ауылдық жүйеден туындаған ойын. Ауыл маңайындағы таза жасаң жерге ауыл балалары жиналып ойнайды. Ойынға оннан, отызға дейін ойыншылардың қатыса беруіне болады. Ойын, ойнаушыпар дөңгеленіп, шеңбер бойынша, немесе, қарама қарсы қарасып отырысады. Ойын жүргізуші біреу болады. Ол қосарланып, "қос болып" отырған екеуге келіп: "Көршіңмен татусың ба?" — деп сұрайды. Егер сұрақ қойылған қостың біреуі: — Көршіммен аразбын — десе онда, ойын жүргізуші, оның қасындағы көршісін тұрғызып, соның орынына өзі отырады. Бұл "жаман көршіден" азат ету шарасы. Орнынан тұрған "жаман көрші", ойын жүргізушінің міндетін атқарып, келесі екі қосқа келіп, өлгі сұрақты қайталайды. Ал егер ойыншы, "көршіммен татумын" десе, көршісін жібергісі келмесе, онда сұрақ қоюшы оны "қыспақтайды". Ол, ән сап, би билеп өнер көрсетеді. Осындай "ақы төлеп", өнерімен көршісін алып қалады. Бұл "көрші қақысын" өтеп атқандағысы. Ал, өн айға алмай, көршісін алып қалатын өнері жоқ болса, өзі орнын ойын жүргізушіге береді. Осылай ол ойынды жалғап жүргізеді. Бұл ойынның негізгі мағынасы ауыл балаларын "көршіні құрметтеу, сыйлау" дәстүріне тәрбиелеу болып табылады.



Күзет-көпір



Қазақтың көп ұлттық ойындарының бірі "күзет" ойыны. Күзет ойынының да түрі көп. Күзет ойын ойнаушылар ортаға екі ойыншыны шығарады. Олардың кезін орамалмен орай байлайды. Екі ойыншы қарама қарсы тұрып, қолдарын созып ұстасып тұрысады. Оларды "қақпа күзетшілері", "есік күзетшілері" деп есептейді. Ойыншылар ойынша, олар қамал, қорған, хан сарайы сияқты өте "қалаулы" жерлердің күзетшілері деп есептелінеді. Ойынның тәртібі бойынша ойынға қатысушылар бір-бірлеп ете ақырын, еппен "екі күзетшінің" қолдары астынан, олардың денелеріне денелерін тигізбей өтіп кетулері шарт. Күзетшілер оларды мұқият қадағалайды. Күзетшілер сыртынан айналып кетуге ойын тәртібі ұйғармайды. Олай етілсе, ойыншы ойыннан шығарылады. Күзетшілерден өтіп, кеткен ойыншылар "құтылады". Ал, ұсталып қалған ойыншы "тұтылып" айып жүктеп, өнер көрсетеді. Бұл ойын балаларды қырағылыққа, ептілікке тәрбиелейді. Бұл ойынды "күзетшілер", "күзетшілік", "қарауыл", "сақшы" тағы басқадай деп атап ойнай береді. Күзет ойынына ұқсас "көпір" деп аталатын ойын да болады. Оның ереже шарты да "күзет" ойынымен бірдей. Қарсы қарап қолдарының ұштарын тиістіріп тұрған, көздері байлаулы екі ойыншыны "көпір" деп атайды. Одан балалар білдірмей өтулері керек. Күзет ойынындағыдай шарт қойылады. Ойын да солай жүргізіледі.



Кім көп ұпай жинайды.

Қазақтың асық ойынының бір түрі. Ұпайға байланысты жаңарған түрі. Ойын басталар алдында ойыншылар, асықтарды иірген кезде өрбір "түскен асықты" жеке-жеке бағалап ұпай береді. Мысалы алшы түссе 150 ұпай немесе 15 ұпай, бүге мен шіге түссе әрбіреуіне 80 ұпайдан, немесе 8 ұпайдан, тәйкі түссе 100 немесе 10 ұпай, ал егер төрт асығы /көбінде төрт асық иіреді/, төрт түрлі яғни төрт түлік мал түссе /алшы-ат, тәйкі-түйе, бүге-қой, шіге-ешкі/ онда 200 яғни ең көп ұпай /немесе 20 ұпай/ алады. Осылай жүздік жүйемен ойнаса алшы 150, тейкі 100, бүге 80, шіге 80, төртеуі бірдей түссе 200 ұпаймен, ал ондық болса 15, 10, 8,20 деген сияқты келісіп, ұпайларын қосып, біреуі көп ұпаймен ұтады. Одақпен ойнауға да болады. Бұл ойынның негізі бақ сынасу болмақ. Жеңуді асықтың түсуі шешеді.

Ұжымақ-Тозақ

Қазақтың дәстүрлі ойының бірі, "ұжымақ-тозақ" ойыны. Бұл ойын діни қағида, уағызға негізделген ойын. Ойынға негізінен алты кісі қатысады. Оның біреуі "кемпір", келесісі ойын жүргізуші, қалған төртеуі ойынға қатысушылар болмақ. Ойын шарты бойынша ойын жүргізуші сырты бірдей екі тасты алады да, жерге қатарластырып қойып, "о дүниеге кетіп бара жатқан кемпірдің көзін, шүберекпен байлап" тастарға әкеп бірін таңдап ал" — дейді. Кемпір бір тасты алады. Ойын жүргізуші кемпірдің алған тасына қарай "ұжымақ пен тозақтың" қайсысының тасы екенін айқындайды. Соған сай "төрт" ойыншыға, кемпірдің "жан алғыш жазалаушысы" болдырып, кемпірді жазалауды бұйырады. Олар кемпірдің екі қол, екі аяғынан ұстап керіп, тербете әндетеді. Олар:

— Алдың ор, артыңда ор,
Ортасында қыл көпір.
Оңыңда от, солыңда су,

Өтсең кеттің, өтпесең қалдың — деп, ал ұжымақтасты алған болса,

— Жақсылығың жанында,
Адалдығын алдында,
Бара жатқан жағында,

■ Көрер қызық алдында - деп оны тұрғызады. Осылай кезектесіп, ойынға қатысушылар "кемпір" болып ойнайды. Бұл ойынның басқадай да түрлері бар.

Үй артында қол ағаш.



Қазақ балаларының ұлттық ойыны. Ойын ауыл жаиында, кең жазық жерде өткізіледі. Ойынды ойын басқарушы жүргізеді. Ойынға қатысушылар өз ара қолдарынан ұстасып, "жанды шеңбер" жасайды. Ойыншыдан біреуін "қасқыр" деп атайды. Ол / қасқыр/:

Үй артында қол ағаш

Жел бау тарттым есік аш — деп айтады. Қасқырды ойыншылар "дөңгелек" ішіне кіргізбейді. Ол кіруге әрекеттеніп, ақыры бір ойыншының арқасынан белбеуімен "бопсалап" ұрып, белбеуін тастай қашады. Белбеуді ойыншы ала сала жалма жан, қасқырды қуады, қуып жетіл ұрса "қасқыр" қалпынша қалады, ал қасқыр дөңгеленіп тұрған ойыншыларды айнала жүгіріп, келіп белбеу тиген ойыншының орынына тұра қалса, "қуғыншы" қасқыр міндегін атқарады. Ойыншы қуғыншыға бірнеше рет жеткізбей құтылып кеткен ойыншылар жеңіске жетеді. Бұл ойынның да, өр жерлерде ер түрлі кездеседі. Алайда мағынасы, ойнау шарт, тәртібі негіздес келеді.

Үйімнің үстіндегі кім?

Қазақтың дәстүрлі ойыны. Ойынға онға дейінгі ойыншы қатыса беруге болады.

Ойыншылар жұдырықтарын бірінің жұдырығы үстіне кезектесіп қояды.

Жұдырықтар қабаттасып өрлей түседі. Ең үстінгі жұдырық астындағы қол иесі:

Үйімнің үстіндегі кім?

Мұсамын

Неғып жүрсің?

Ұшамын

Тезірек үш.

Қорқамым

Кейінірек үш.

Асығамым

Сейріп түс.

Жығыламын

Астындағы не?

Келі

Ішіндегі не?

Тары

Жүзің неден сары?

Жас шіркінің кәрі

Осы сөз айтылған соң ойыншылардың бәрі: — Атты жымы, көженді іште тымпи! — деп қолдарын тез тартып ала қояды, да тым-тып және бола қалады. Кім бұрын күлсе сол "айыпқа" қалады. Өнер көрсетеді. Немесе сұрай төлейді. Ұпай төлеудің тәртібі:

Біреуі күлген ойнаушының алақанын жазып қолын ұстай отырып: - Кімнің үйіне қондың? — деп сұрайды. Ол ең "шағын басты" бір үйдің атын атайды. Мысалға "Әсет" . Ұпай алушы бала:

— Әсет атам ет асатар,
Ет асатса бес асатар,
Есбай етті неше асатар,

Бесбай етті неше асатар? — деп тез-тез бес рет айтып шық! — деп бұйырады. Ойнаушы жаңылтпашты жаңылмай айтса, құтылады, айта алмаса ұтылады. Мұндайда ұтылушыға "ет асатар" өдеті жүріледі. Ол үшін ойын бастаушы, жеңілген кісшің алақанын қаттырақ шымшиды. "Ет асату" шымшу. Үйдегі кісі саны бойынша "ет асап" алайын деп шымшып алады. Әлгі "Әсет" атайдың үйіндегі кісі саны бойынша "ет асатылады". Осылай ойын жүргізе береді. Ойын төзімділікке, қырағылыққа баулиды.

