

Құрастырған
Ғалым ҚАДЫРАЛИН

ОЙНА
ДА КҮЛ,
ЖЕТКІНШЕК!

ҚАЗАҚТЫҢ ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАРЫ



Құрастырған Галым ҚАДЫРАЛИН

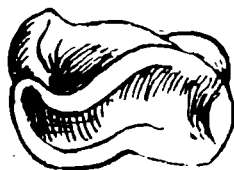
ОЙНА ДА КҮЛ, ЖЕТКІНШЕК!

қазақтың ұлттық ойындары

**ТАПСЫРЫС БЕРУШІ — ОБЛЫСТЫҚ БІЛІМ БЕРУ
ЖҮЙЕСІНІҢ ДЕНЕ ТӘРБИЕСІ ЖӘНЕ СПОРТ
БАСҚАРМАСЫ**



ҚЫЗЫЛЖАР ҚАЛАСЫ — 1993
ТАУЫҚ ЖЫЛЫ



Ғалым ҚАДЫРАЛИН

Ойна да кұл, жеткіншек!

Бұл жинақта қазақтың ұлттық ойындары берілген. Балалар, жасөспірімдер және қыз-жігіттер бос уақыттарын көңілді өткізу үшін халық ойындарын жиі пайдаланы. Осы басылым мектеп оқушыларына, ата-аналарға, мұғалімдерге, спорт жаттықтырушыларына қосымша құрал ретінде беріліп отыр. Мектеп бітірген ауыл, қала жастары да өз кәдесіне жаратар деген үміттеміз.

КІРІСПЕ

Халқымыздың тарихи-мәдени игіліктерінің бірі — ұлттық ойындары. Оларды халық педагогикасының құрамды бөлігі ретінде танып отыр. Ұлт ойындары сөніп қала жаздаған салтымыз бен дәстүріміз сияқты халқымыздың санасында сақталмай, күнделікті өмірде қолданылмай өшіп бара жатқандығы айдан анық. Бірақ Қазақстан Республикасы дербес мемлекет болып жарияланғалы жағдай мүлде өзгерді. Тілімізді, рухани байлығымызды дамытуда үлкен бетбұрыс басталды.

Ұлт ойындары ата-бабаларымыздың ұрпақтан - ұрпаққа жеткізіп, артына қалдырған мәдени мұрасы. Бүгінгі мен болашақ ұрпақтарымыздың сол мұраны үйрене отырып, халқымыздың психологиялық болмысына көз жүгіртіп, дәстүрлер жалғасын (өткен мен бүгінгіні) байланыстырады деген сенімдеміз.

Жалпы ойын жөнінде айтатын болсақ, бұл қай халықтың болсын көңілін көтеретін, көзін күлімдетіп, бойын шаттандыратын, сергітетін, уайым-қайғыдан қашықтататын адамның бір ғажайып қасиетті, іс-әрекеті деуге болады.

Ойынның ойналатын жері де, шыққан тегі де халықтың той-думаны, сонда дүниеге келіп, халық өз игілігіне жараты. Ойын — халықтың алғашқы мәдениеті, ой еңбегінің жемісі, дүние танымының айнасы деп тұжырымдауға болады.

Қазақ халқының әдеби мұраларын алып қарасақ, онда үнемі ұлттық ойындардың, әдет-ғұрып салттардың алуан түрлерін кездестіреміз.

Батыр да, халық қайраткері де, шешен де, ақын да ойын арқылы шынығып, еркін бәсекеде жеңіп шығады. Халық ойындары жастардың күш-қуатын молайтып, оларды шапшаңдыққа, дәлдікке тәрбиелейді, олардың ақыл-ойын толықтыруға көмектеседі.

Қазақ халқы ұлттық ойындарға бай халықтардың бірі. Олардың көбі (ауызша айтылудан) бізге жетпей қалған.

Ұлт ойындары әр халықтың әлеуметтік - экономикалық жағдайларына, шаруашылық мүмкіншіліктеріне байланысты

калыптасқан. Қазақ халқының ұлт ойындарының көбі табиғи заттармен ойнауға негізделген. Кәсібі мал шаруашылығына негізделгендіктен халықтың ұлт ойындары да осыған икемделген. Әсіресе, қойды көп өсіргендіктен, балалар ойынының көбі қой асығымен байланысты болып келеді. Сондықтан асық ойындары ұлт ойындарының ішіндегі ертеден келе жатқан көнелілерінің бірі болып табылады. Асық ойыны баланың жастайынан нерв жүйелерін шыңдап, оларды дәлдікке, ұстамдылыққа, байсалдылыққа тәрбиелейді. Ал ойынның түпкі мақсаты (қай ойынның болсын) жастарды ерлікке, өжеттілікке, батылдыққа, шапшаңдыққа, ептілікке, тәрбиелеп, өзін, елін қорғай алатын мықты азаматтар дайындап шығару болып табылады. Сонымен қатар бұл ойындар әділдік пен адамгершіліктің игі қасиеттерін адамның бойына жас кезінен бастап сіңіруге көмектеседі.

Ойындар, алдымен, ойын-тойларда, халық жиналған жерлерде ойналады. Ойыншылар көбіне жастар, яғни қыз-бозбалалар болып келеді. Мысалы «Қыз ұзату», «Келін түсіру» тойларында «Жар - жар», «Беташар» сияқты өлеңмен айтылатын салтанатты ойындарды шығармашылық негізде құрылған ойындардың ең жоғары жетілген түрі деуге болады. Ал бәйге, балуандар күресі, айтыс, түрлі ойналатын ойындар (алтыбақан, арқан тарту, көрші, көкпар тарту, қыз куу, теңге алу т.б.) әрбір тойда жүргізіліп, халықтың әдетіне айналғаны белгілі. Бұл ойындар халықты көңілдендіріп қана қоймай, спорттық, өнерлік, шаруашылық, тәжірибелік маңызы бар мәселелерді шешуде үлкен көмек жасайтындығы айқын.

Қазақтың ұлт ойындары көп болғанымен оның біразы ұмытылды. Көненің көзі — сол ойындарды өз қолдарымен ойнаған қарттарымыз азайды. Ауыздан-ауызға айтылған ойындардың бізге жеткені де, жетпегені де бар. Оған себеп Совет үкіметін құру кезеңінде ескі ойындарды «ескінің қалдығы» деп ешкім ескермеді, баспа беттерінде жарық көрмеді. Соңғы жылдары газет-журналдарда ұлттық ойындарды қайта жаңғырту, халықтық педагогиканың бір саласы ретінде мектептердің, балалар мекемелерінің оқу-тәрбие жоспарына енгізу мәселелері қойылып отыр. Қазақ мекемелерінде, оқу орындарында бұл іс біртіндеп бой көтеруде. Алайда халық ойындары жөнінде шыққан оқулықтар, жинақтар, жеке басылымдар саусақпен санарлықтай. Бар дү-

ниенің өзі аз тиражбен шығып, біздің түкпірдегі Солтүстік Қазақстан облысы сияқты жерлерге жетпей де қалады.

Жаңа көктеп келе жатқан салт-дәстүріміздің бір саласы халқымыздың ұлтық ойындары екенін ескеріп, осы кітапшаны ұсынып отырмыз. Кітапта барлық ойындар қамтылды деп айта алмаймыз, бұл үлкен істің бір жұрнағы ғана.

Бұл басылымға құрастырушының балалық шақтан есінде қалған (кезінде өзі де ойнаған) ойындары, ел аузынан жазып алғандары, көпшілігі баспадан шыққандар т.б. жинақталған.

Аталып отырған ойындар балалар бақшаларында, мектеп оқушыларының үзілістерінде, сабақтан бос кездерінде (кейбірі сабақ үстінде де) айтылып, ойналады. Жазғы, қысқы демалыстарда пайдаланылуы мүмкін. Бұның өзі балалардың алған білімін толықтырып, жедел ойлай білуін, іштей жинақы болуын, сезімталдығын шындайды. Ойын кезінде қаншама сұрақтар қойылып, соншама жауаптар беріледі, жұмбақтар шешіліп, жаңылтпаштар айтылады, ән, күй, би орындалады. Сөйтіп ойынның өзі мәдениетпен, өнермен ұштасады.

Ойын алдымен таза ауада, тегіс жерде (ашық алаңда, көгалды жерде), ашық-шуақты күндері өткізілгені жөн. Бұл денсаулықты жақсартуға үлкен септігін тигізеді. Ауа райының қолайсыз күндері ойын - спорт, дене шынықтыру залдарында, мәдениет үйлерінде өткізіледі. Спорт және ойын алаңдары да бұл іске үлкен көмегін жасайтындығы сөзсіз. Кейде кейбір ойындар үй ішінде де өткізілуі мүмкін. Бұған жататындар: асық ойындары, көрші, сақина салу сияқты ойындар.

Ойынның түріне, мазмұнына қарай ойыншылардың саны да әр түрлі болуы мүмкін. Жаппай қатысатын ойындар, немесе шектеулі адамдар ғана қатысатын ойындар бар. Мәселен «Айгөлек» ойынында бір класс оқушылары түгел қатысса, ал «Асық» ойынын 4-5 бала ғана ойнайды, «Қазақша күресте» немесе «Қыз қууда» екі-екіден ғана шығады. Көпшілік жағдайда ойынға қатысушылардың санын ойын алдында келісіп алады.

Ойынға қатысушылардың құрамы балалар, жасөспірімдер, қыз-жігіттер болып бөлінеді. Әр адам өзінің теңімен жары-

суы шарт. Яғни жасы, күші жағынан тең болса ойын әділетті, қызғылықты болады. Ойындар жынысқа қарай да бөлінеді: аралас ойындар, тек ер балалар, не қыз балалар ойындары, ересектер ойындары т.б. болып келеді.

Ойынның дәл, тез, адал және қызықты жүргізілуі ойын басқарушыға байланысты. Ондай адамды ойыншылар өз арасынан әрі ыңғайлы, әрі пысық адамды сайлап алады.

Қазақтың ұлттық ойындары табиғатпен, құстармен, жануарлармен тығыз байланысты. Олардың негізгі мақсаты денені сомдап шынықтыру, өмір тәжірибесін молайту, қыз-жігіттерді таныстыру т.с.с. игі істерді, ата салтын жалғастыру болып табылады.

Сайып келгенде, ұлт ойындары — ата-бабамыздан қалған үлкен мұра, өткен мен бүгінгіні байланыстыратын баға жетпес байлық, асыл қазына деп есептейміз. Соны молайту, іздеу, табу баршамыздың міндетіміз.

Кітапшаға енгізілген ойындар ойыншылардың жас ерекшеліктеріне қарай басылған. Алдымен жас балаларға (6-12 жастағыларға), одан соң жасөспірімдерге (13-17 жастағыларға), соңында бозбалаларға (қыз-жігіттерге), яғни 18 және одан жоғарғы жастағы азаматтарға арналған ойындар берілген.

Әрине ойында өрелік жоқ дегендей, мұндай шектеу, қайтсе де осы жастағылар ғана осы ойынды игерсін деген қорытынды шықпайды. Кейде үлкендер де балалар ойынын ойнауды ұнатады, немесе керісінше жас балалар үлкендер ойынына да қатысады.

Сәт, сапар, жас достар!

Ойындарың шатты болсын, балалар!

Жас балаларға арналған ойындар

ҰШТЫ — ҰШТЫ



Ойыншылар алқа-қотан отырады, немесе дөңгелене тұрады. Ойын басқарушы ұшты-ұшты деп бір құсты, я затты атап қолын көтереді. Ойыншылар аталған сөзге байланысты ұшатынға қолын көтеріп, ал ұшпайтынға қолын көтермеуі керек. Ойын басқарушы ойыншыларды жаңылдыру үшін ұшатын зат пен ұшпайтын затты ұйқастырып, тезірек сөйлейді. Жаңылып кеткен адам ұпай тартады, яғни өнер көрсетеді. Мысалы: ұшты-ұшты — үкі ұшты (ұшады), ұшты-ұшты — түлкі ұшты (ұшпайды), ұшты-ұшты — ұшақ ұшты (ұшады), ұшты-ұшты — бүркіт ұшты (ұшады), ұшты-ұшты — іркіт ұшты (ұшпайды).

Тағы сол сияқты «Үйрек ұшты, бүйрек ұшты», «Қызғыш ұшты, сызғыш ұшты», «Қарға ұшты, арба ұшты», «Шағала ұшты, шабала ұшты», «Тауық ұшты, тау ұшты», «Шар ұшты, жар ұшты» деген ұйқасымдарды пайдалануға болады.

Ойын сабақ кезіндегі қысқа үзілістерде ойналады. Балалардың ойын бөліп, аз уақыт ішінде көңілді дем алуына көмектеседі.

АЙГӨЛЕК



Ойынға 10-15 адам қатысады. Кейде ойыншылар саны одан да көп болуы мүмкін. Бұл ойынды аулада, көгалда, спорт алаңында жүргізуге болады. Қатысушылар бірдей екі топқа бөлініп, қол ұстасып (күрсау жасап) бір-біріне карама-қарсы 15-20 м. қашықтықта тұрады. Ойынның мақсаты — қарсы жақтың күрсауын үзіп, өз жағына көбірек ойыншы алып қайту. Ойынның басталуында I-топ хормен қосыла ән бастайды:

Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Ақ терек пен көк терек,

Мында сізге кім керек?

Қарсы II-топ жауап береді:

Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Ақ терек пен көк терек,
Бізге тек Қанат керек.

Есімі аталған ойыншы қарсы жақтың тобына қарай екпін-дей жүгіріп келіп, қарсыластардың күрсауын үзуге тиісті. Егер ол күрсауды үзсе, бір ойыншыны алып, өз тобына қайтады. Ал егер үзе алмаса, сол топта қалып қояды. Ойын осылай жалғаса береді. Ойын соңында кісіні көп жиыған топ жеңіске ие болады.

«ДАУЫСТА, АТЫҢДЫ АЙТАМ»

Ойынға көз байлайтып орамал, таяқ (1 м.) керек. Ойынға қатысушылардың саны шектелмейді.

Ойнаушылар қол ұстасып, шеңбер бойымен дөңгелеке белгілі бір бағытта қозғалып тұрады. Бір ойыншының көзін байлайды да қолына таяқ ұстатып, шеңбердің ортасына шығарады. Ол қолындағы таяғын өзіне қарсы тұрған ойыншылардың кез-келгеніне ұсынады да «дауыста, атыңды айтам» дейді. Таяқтың екінші басынан ұстаған ойыншы аты біліп қоймас үшін даусын өзгертіп үш қатады. Бұл кезде жұрт бір орынан қозғалмай тұрады. Көзін байлаған ойыншы таяғының кімге тигенін дәл тапса, сол ойыншымен орын ауыстырады. Таба алмаса, таяғын келесі ойыншыға ұсынады, оны да таба алмаса, үшіншіге ұсынады. Осылайша ол үш ойыншының атын табуға тырысады. Олардың атын анықтай алмаса, көзі шешіліп, сол ортада тұрған бойында көпшіліктің ұйғарымымен өнер көрсетеді. Одан соң ойын әрі қарай жалғаса береді.

ЕСКЕРТУ: ортадағы ойыншы дауыстаған адамның атын тауып, айтса, онда ол екеуі орын ауыстырады.

СИҚЫРЛЫ ТАЯҚ

Ойынға жиыналғандар қол ұстасып, дөңгелеке шеңбер құрып тұрады. Жүргізуші қолына таяқ ұстап, ортаға шығады да ойын тәртібін түсіндіреді. Ойнаушылардың бір шетінен бастап аяғына дейін рет қатарын білдіретін сандарын атап шығады. Жүргізуші қолындағы таяғының бір басын жерге тіреп тік ұстайды да, кез-келген бір ойыншының санын атап, таяқты қоя береді. Рет саны аталған ойыншы есті салысымен жүгіріп барып таяқты құлатпай ұстауы керек. Егер ол

дауысты аңғармай, я болмаса таяққа жете алмай, оны құлатып алса, онда ол ортаға шығып, көптің ұйғаруымен өнер крәсетеді. Егер таяққа тез жетіп, жерге құлатпай ұстап алса, онда жүргізушімен орын ауыстырады.

ЕСКЕРТУ: таяқтың орнына допты пайдалануға болады.

ҚАРМАҚ

Ойыншылар аратарынан «балықшы» деп аталатын I ойыншыны сайлайды. Ортаға балықшы шығады. Оның 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 қисайып, еңкейіп, яғни тез жүзіп кетуі керек. Бірақ жіп жететін қашықтықтан алыстауға болмайды. Қармақ басына тиген бала балықшы болып ортаға шығады. Ойын осылай жалғаса береді.

Балықшы деп отырғанмыз жіпке байланған допты айналдыра үйіруші адам. Қармақ дегеніміз доп. Егер доп бір баланың басына тисе, ол бала қармаққа ілікті дейді. Қармаққа ілікпес үшін әр бала аяғын қозғамай денесін иіп, жанжағына қисаяды. Бұл құбылысты суға сүңгу немесе тез жүзу деп атайды.

ҮШ ОРЫНДЫҚ

Ойын кең бөлмеде ойынналады. Арқаларымен тақастырып үш орындық қойылады. Ойыншылар ойын басында кемінде төртеу болуы керек. Балалар ойын басқарушының белгісімен осы орындықтарды айнала жүгіреді. Ойын қыза бастаған кезде басқарушы отырындар деген белгі береді. Сол кезде ойыншылар орындықтарға отырыса қалады. Ал орындыққа отырып үлгере алмағандар ойыннан шығады. Ойында үш кісі қалғанда I орындық алып қойылады. Енді осы үш кісі екі орындықты айнала жүгіреді.

Сөйтіп, соңында екі ойыншы қалады. Енді олар бір орын-



дықты айнала жүгіреді. Сонда ақырында бір адам жеңіп шығады. Ол ең жылдам ойыншы деп аталып, сыйлық алады. Кейде ойынды музыкамен басқарады: жүгірерде музыка басталып, отырарда кілт тоқталады.

ЕСКЕРТУ: Домбыра, баян, пианино т.с.с музыкалық аспаптың біреуімен ойнақы, жеңіл музыкалық шығарма ойналады. Музыка ойынды көңілдендіріп, қыздыра түседі.

КІМ ҰРДЫ!

Ойыншылар өздерінің арасынан біреуін алға шығарады. Ол бала арқасын жұртқа беріп, өзі теріс қарап тұрады да, оң қолымен бетін қалқалап, ал сол қолының алақанын оң қолтықтың астынан жіберіп ашып тұрады. Артында тұрған ойыншылар кезекпен ашық тұрған алақанды соғып қалады. Сол кезде алақаны соғылған алдағы ойыншы кім соққанын тауып алса, екеуі орын ауыстырады. Ал таба алмаса ойын әрі қарай жалғасады.

Арттағы тұрған соғушылардың бірі соғып қалғаннан кейін бәрі де (кім соққанын білдірмеу үшін) оң қолдарының бармақтарын жоғары көтеріп, қалған саусақтарын жұмып



тура калысады. Әрине соккы жеген адам кім ұрғанын байқау үшін ойыншылардың колдарына гана емес, көздеріне де қарайды. Сөйтін соғушыны анықтайды.

ЖАҒУ КӨКПАР

Бұл атсыз жағу ойналатын ойын. Ойын жүргізуші ойыншыларды бір қатарға тұрғызып, ойынның тәртібін, шартын түсіндіреді. Дәрекілік, әділетсіздік болмауын қадағалайды. Ожетәуір жеңде тұрған (орамалға бууды) сөйлік-затты кім бұрын алып келсе, сол жеңіске жетеді. Бара жатқанда ешкім де ештеңеге таласпайды, бәрі де затты бұрын алып келу үшін жүгіреді. Затқа бұрын жеткен бала оны алып, енді кейін қарай жүгіреді. Сол кезде затқа талау басталады. Кімде-кім затты бар баланы қуып жетсе сол затты алып, енді кейін қарай жүгіреді. Сөйтін белгілі мәрәге затты кім бұрын жеткізсе, сол жеңіске де болады.

МЫСЫҚ ПЕН ТЫШҚАН



Ойын алаңда, үлкен залда, клубта ойналады. Ойнаушылар дөңгелек қол ұстасып тұрады. Орталарынан екі адамды шығарып, оның бірін тышқан, екіншісін мысық етіп белгілейді. Тышқан шеңбер ішінде қалады, ал мысық оның сыртында тышқанды андып жүреді, оны ұстауға тырысады. Мысық қапылыста ішке кіріп кетсе, онда ойыншылар тышқанды сыртқа жіберіп, мысықты оған жібермеуге тырысады, ол үшін қолдарын мықтырақ қысысады. Дегенмен, бір кезде мысық тышқанды ұстайды. Одан соң мысық пен тышқан басқа ойыншылармен ауыстырылады. Егер мысық тышқанды ұстап алса, онда екеуі орын ауыстырады. Ойын осылай жалғаса береді.

ТОСПА ДОП

Бұл ойынды үл балалар ойнайды. Ойын бастаушы алғаш таяқтың бір басын жоғары көтеріп ұстап тұрады. Қалған ойыншылар ұстап тұрған қолдың үстінен таяқты тұтамдап ұстай береді. Кімнің қолы таяқтың ең ұшына дәл келсе, сол доп ұрушы, ал оған таяу қолдың несі доп беруші болады.

Доп ұрушы мен 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 таяқпен оны аспандата, сонымен қатар ұзата қатты ұрады. Егер үшке дейін допты дәлдеп ұра алмаса, онда ұрушы мен беруші орын ауыстырады. Екінші ойыншы да дәл ұра алмаса, онда екеуі де ойыннан шығады. Олардың орнына келесі екі ойыншы келеді. Басқа ойыншылар зымырап ұшқан допты ұстауға (қағып алуға) дайын тұрады. Әркім өз тұсына келген допқа жүгіреді де, оны қағып алып, доп берушіге қайта лақтырады. Доп беруші оны жерге түсірмей қағып алады да, ұрушыға тағы лақтырып береді. Егер доп беруші қағып ала алмай қалса, онда әлгі доп лақтырушы оның орнына тұрады. Ойын осылай созыла береді.

ДОП ДАРЫТПА



Ойынға кішірек доп пайдаланылады. Ойыншылар екі топқа бөлінеді. Бірінші топтағылар шеңбер құрып тұрады. Екінші топтағылар бірінші топтағыларды 8-10 м. қашықтықта орай қоршап тұрысады. Доп сыртқы топқа беріледі. Олар бірінші топты доппен ұрады. Ал бірінші топтағылардың мін-

дегі — бойларына допты дарытпау. Доп тиіп кеткен адам ойыннан шығады. Сөйтіп ортадағы адамдар ойыннан шығып біткенше ойын жалғаса береді. Одан соң сыртындағы топ іштегі топпен орын ауыстырады.

Келісім бойынша, кейде ортадағы ойыншылардың бірі өзіне бағытталып лақтырылған допты қағып алса, ойыннан шығып қалған ойыншылар қайтадан орындарына келеді.

Ойынның басқа түрі де бар. Ойыншылар аралары 5 м.-ден үш қатарға тұрысады. Екі шеткі қатардағылар ортадағы қатардағыларды доппен соғады. Ал ортаңғы қатардағылар өзіне допты дарытпау үшін, үнемі ерсілі-қарсылы қозғалып, жалтарып тұрады. Ойынның мазмұны алғашқы түріндей. Яғни ортаңғы қатардағылар ойынан шығып біткенше ойын жалғаса береді.

ОРНЫҒДЫ ТАП

Ойыншылар қос-қостан (екі-екіден) дөңгелене тұрысады. Әр қостың арасы 2-3 адымдай болады. Сыңар қалған бала ойынды жүргізеді. Осы дөңгелене тұрған балаларды айнала екі бала жүргізеді. Біреуі қашады, ал екіншісі қуады. Сонда қашып бара жатқан бала бір қос тұрған екі баланың алдына тұра қалса, артында тұрған үшінші бала қаша жөнеледі. Қуушы жетіп алып, орамалмен (белбеумен) ұрса онда ойыншылар орын ауыстырады. Яғни, қуушы қашады да, қашушы қуады. Ойын осылай жалғаса береді.

Бұл ойын басқа ұлттарда да бар. Мысалы, орыстар бұл ойынды «Третий лишний» дейді.

СОҚЫРТЕКЕ

Ойнаушылар дөңгелене тұра қалып, орталарына көзін байлап, «соқыртекені» шығарады. Шеңбер бойында тұрған балалар білдірмей барып соқыртекені түрткілейді, осы кезде ол түрткен ойыншыны ұстап алуы керек. Ұсталған бала не тақпақ, не өлең айтады, немесе билейді.

Ойын кезінде соқыртекені шеңбер сыртына шығаруға болмайды, себебі көзі байлаулы болғандықтан басқа денелерге ұрышып қалуы мүмкін. Сондықтан ойын жүргізуші басқа



жаққа кетіп қалған соқыртекені топтың ортасына әкеліп отыру керек.

ТАУЫҚ КҮРЕС

Бұл күрестің ең қызығы күресетіндердің бір аяғын тізесіне бүгіп, мата белбеумен байлап тастайды. Ал сол аяғы бүгілсе, онда оң қолды шынтағынан бүгіп байлайды, немесе керісінше. Сонда күресушілердің екеуі де тек бір аяқ, бір қолмен жүріп күреседі. Күресушілерді екі жақтың ойынбасылары сүйемелдеп әкеліп ұстастырады, қайсысы сүрініп жығылса, сол ұтылады.

Тауық күрес — ақсаңдай жүріп, нықтарымен қағысып күресу. Жиналғандарды күлдіріп, көңілдендіреді.



Жасөспірімдерге арналған ойындар

ӘНЕ КЕТТІ, МІНЕ КЕТТІ

Өте қызық ойын, онда ән де, би де, соғу да бар. Ойынға қатысушылар санына шек қойылмайды. Ойыншылар тізесін сәл көтеріп, бір-біріне жақын айнала отырады. Бастаушының белгісі бойынша ойнаушының бірі орамалды тізесінің астымен көрсетпей екінші біреуге береді. Ойын осылай басталып кетеді. Ойынды жүргізуші адам ортада тұрады, ал ол ойын кезінде орамалдың кімге жеткендігін, қай қолда екенін білмеуге тиіс. Ойыншылар ортада тұрған адамның зейінін басқа нәрсеге аударып, жаңылдыру үшін: «Әне кетті, міне кетті», — деп шулап отырады. Ойында екі орамал пайдаланылады, бірі қол орамал көпшілік үшін, екіншісі ұзын бұратылған, екіге бүктелген ұруға қолайлы орамал, ойын жүргізуші ұстайды. Егер ойын жүргізуші орамалды ұстаған адамды дер кезінде байқап, оны ұрып қалса (қолындағы бұрандалған орамалмен), онда екеуі орын ауыстырады. Ал, егер қателесе, ойыннан шығып қалады, немесе кез-келген ойыншының тілегін орындайтын болады.

Ойын жалықтырмас үшін және жүргізушіге ауыр түспеу үшін ойыншы түрін былай өзгертеді. Бұралған орамал жүргізушіден алынып, ойыншыларға беріледі. Енді ойыншылар жүргізушіні орамалмен соғады. Әрі қарай ойын сол қалпында жүргізіле береді.

ТҮЙІЛГЕН ОРАМАЛ

Ойын жүргізуші ойнаушыларды маңайына шақырып алады да, бір, екі, үш деп дауыстайды. Осы кезде ойыншылар жан-жаққа тез бытырап кетеді. Ал жүргізушінің өзі қолында түйілген орамалы бар ойыншыны қуалайды, мақсаты: оны ұстап, орамалды алу. Қуғыншы жете бергенде қолындағы орамалды қатарласа берген басқа ойыншыға лақтырады, орамалды қағып алған ойыншы оны келесі ойыншыға лақтырады. Осылайша жүргізуші қашан орамалды

алғанша ойын жалғаса береді. Ұсталған ойыншы ортаға шығып, көпшіліктің ұйғаруы бойынша өнер көрсетеді. Одан соң ойын жүргізушіні ауыстырады, ойын осылай жалғаса берді.

Ойынды ымыртта немесе іңір қараңғысында да ойнауға болады. Қара көлеңкеде көрнекті болу үшін ойынға ақ орамал қолданылады. Бұл ойын жастардың таза ауада демалуына көмектеседі, денсаулықтарын жақсартып, денелерін сомдайды, ұйымшылдыққа үйретеді.

ХАН ЖАҚСЫ МА?

Ойыншылар дөңгелеге отырып, оргаларынан біреуін «Хан», екіншісін «Уәзір» етіп тағайындайды. Ойынды жүргізуді уәзірге тапсырады. Ол ойыншылардың ең шетінен бастап Хан жақсы ма? — деп сұрайды. Әркім әртүрлі жауап береді. Ал уәзір әр ойыншының берген жауабын ханға бұлжытпай жеткізіп отырады. Бірі жаман дейді, екіншісі жақсы дейді, үшіншісі аузына түскен сөзді айтады. Уәзір бәрінен сұрап біткеннен кейін Ханға келіп — тақсыр, кімнен қорлық, кімнен зорлық көрдіңіз — дейді. Осы кезде Хан: «Ана отырған қауға басты, мына отырған маубасты әкел», — деп ат қояйып, бір-бірлеп шақырып, «Бес қатты, он тәтті», — деп жазасын бұйырады. Ал уәзір қолындағы екі қабатталып есілген орамалмен алақанын соғып, «Хан бұйрығын» орындап отырады. Одан соң Хан өзіне ұнағандарына өлең айтқызып, би билетеді. Соңында Хан орнын уәзірге береді. Жаңа болған Хан уәзірін өзі сайлап алады да, ойынды одан әрі жалғастырады.

ДОП ТАЯҚ

Ойынды ер балалар ойнайды.

Бұл ойын көбіне қыста мұз үстінде, не тегіс қатқан қар үстінде ойналады. Әр ойыншыда басы қайқы қақпа таяғы мен домалақтаған кіші доп болу керек. Доп резеңкелі, немесе басқа заттардан да жасала береді. Ертеде көбіне жүннен жасалған доптар болған.

Алдымен ортадан шеңбер сызылады, оның үлкен кішілігі ойыншылар санына байланысты. Сол шеңбердің центрінде бір қазан (ұя) қазылады. Одан соң шеңбердің бойымен әр ойыншы өзіне қазан қазып алады. Екі ойыншының қазандарының арасы бір адымдай болуы керек. Шеңбердің ортасын-

да (центрінде) бір ойыншы бос қазанды күзетіп тұрады, яғни әр ойыншы өзінің добын ортадағы бос қазанға түсіруге тырысады, ал ортадағы ойыншы өзі қорғап тұрған қазанға түсірмеуге тырысады. Егер ортадағы қазанға кім добын түсіре алса, сол адам ортадағы ойыншымен орын ауыстырады. Сөйтіп ойын жалғаса береді. Ойынның басқа түрлері де бар.

АҒАШ АЯҚ



Жуандық диаметрі 5 см-ден кем емес, ұзындығы 2-2,5 м. болатын екі таяқты дөңгелетіп, қырсыз етіп өңдеу керек. Әрше, таяқтардың ұзындығы баланың бойына байланысты. Таяқтардың орта тұсына екі аяқтың басы тұратын тиянақ қағады. Содан соң ойыншы екі аяғын әлгі таяқтардағы тиянаққа қойып, таяқтардың жоғарғы ұштары екі қолтыққа қысып ұстайды да, әрлі-берлі жүреді, жүгіріп жарысады. Кім озса, не ағаш аяқпен жүріп келе жатып соқтығысып кім жықса, немесе одан қағып түсірсе, сол ұтқан болып саналады. Ойыншылар саны кемінде екеу болады.

Ағаш аяқ ойышы балаларды ептілікке, батылдыққа тәрбиелейді. Ойынды тек ер балалар ойнайды.

БЕЛБЕУ ТАСТАУ

(I ТҮРІ)

Ойынды кең бөлмеде, аулада ойнауға болады. Қатысушылардың санына шек қойылмайды. Ойынға қатысушылар екі топқа бөлініп, 10-15 метрдей жерге барып, бір-біріне қарама-қарсы тұрады. Ойынды басқарушы кез-келген жақтың ойыншысының біріне белбеу ұсынады. Ол өз кезегінде екінші топтағы ойыншылар жаққа барып, белбеуді елеусіздеу етіп, бір ойыншының аяғына тастай салады. Өзі дереу орнына жетуге асыға жүгіреді. Аяқ астына белбеу тасталған кісі сол бойда ананы қуып жетіп, белбеумен ұруға тырысады. Белбеу тасталған ойыншыны ұрып үлгерсе, оны өз тобына әкеліп қосады, үлгере алмаса, өзі сол жақта қалып қояды.

БЕЛБЕУ ТАСТАУ

(II ТҮРІ)

Жиналғандар дөңгелене шеңбер бойына отырады. Жүргізуші шеңбер сыртында белбеуді қолына ұстап жүгіре басып айналып жүреді де, өзінің көпіліне жаққа ойыншысының артына білдірмей тастайды. Ол шеңберді айналып қайтып келіп, белбеуді алады да, сол ойыншыны «Орныңды тап» деп белбеумен ұрады, шеңберді айналдыра қуалап, қайтып орнына келгенше соғады. Ал ойыншы белбеуді артына тастап кеткенін біліп қойса, белбеуді ала сала, ойын жүргізушіні қуалап (ол орнына отырғанша) соғады. Ойын осылай жалғаса береді.

ЖЕР, ТЕҢІЗ, АУА

Ойыншылар таза ауада, не бөлмеде отыруы мүмкін. Ойын басқарушы отырғандардың бірін нұсқап: «Жер», «теңіз» немесе «ауа» деген сөздердің бірін айтады. Мысалы, ол «Жер» деген сөзді айтты дейік. Сол сөзді айтысымен басқарушы ойыншылардың бірін нұсқап, жауап күтеді. Сонда әлгі бастаушы нұсқаған бала мүдірмей жерде тіршілік ететін жануарлардың бірін атауы керек. Бастаушы үшке дейін санап шыққанда бір жануардың атын атап үлгеруі керек. Үлгермесе жауап беруші бала ойыннан шықты деп есептелінеді.

Ал бастаушы «теңіз» деген сөзді айтса, балықтың, «ауа» десе, құстың атын атауы керек.

Кімде-кім ойын аяғына дейін дұрыс жауап беріп отырса, сол жеңіске жетеді.

Ойын білімді тереңдетеді, тапқырлыққа жаттықтырады.

БҰҒЫНАЙ



Ойынға қатысушылар дөңгелене отырады. Ойын жүргізуші балаларды «бірінші бұғынай, екінші бұғынай, үшінші бұғынай...» т.с.с. ең ақырғы ойыншыға дейін белгілеп шығады

да, кенеттен бір санды атайды (мысалы: «жетінші бұғынай»). Сол санның иесі орнынан жылдам тұрады да, бір санды айтып, тез орнына отырады. Ол санның иесі де тез тұрып, келесі бір санды айтып орнына отырады. Әрбір айтылған санның иесі бұғынай деген сөзді қосып айтып, қайталаумен болады. Егер айтылған санның иесі тұра алмай қалса, немесе оның орнына басқа біреу тұрып қойса, онда ойында белгіленген тәртіп бойынша жаза қолданылады (билеу, өлең айту, жұмбақ шешу т.с.с.). Ол жазасын орындап болған соң, бір санды айтып орнына отырады. Ойын жалғаса береді. Әркім өзіне берілген санды ұмытпауға, тез қимылдап, жедел шешім қабылдауға жаттығуы керек.

АСЫҚ ОЙЫНЫ



Бұл ойын негізінен ер балаларға тән. Дегенмен қыз балалар да қатысулары мүмкін. Үлкен оңқай асықты сақа дейді. Ол көбінесе еркек қойлардың, не қошқарлардың асығы болып келеді. Сақаның ішін ойып, қорғасын құйып, салмағын арттырады. Содан кейін сақаны оң қолмен ұстап асықтарды атады. Асық ойынын жаздығүні тақыр жерде, ал қыстығүні кең бөлмеде ойнайды. Екі бала, не екі топ ойнауы мүмкін. Ойынның негізгі мақсаты бір-бірінен асық ұту.

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

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

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

IV. Бес асық: Үйде, сәкінің үстінде ойналады. Ойынға қатысушылардан асықты қақпақылдауда ерекше ептілік, шеберлік талап етіледі. Ойынның бірнеше сатысы бар:

1-саты. Бес асық жерде жатады. «Құспек» деп аталатын бір асықты ойыншы алып, аспанға атады. Ол қайтып оралғанша сол сәтте жердегі асықтың біреуін жылдам алады да аспаннан түсіп келе жатқан асықты жәше қағып алады. Сөйтіп ойнаушы құспекті төрт рет аспанға атып, жердегі асықтарды бір-бірілеп көтеріп, бәрін алақанына жиһайды.

2-саты. Төрт асықты екі-екіден алып (құспекті екі рет ата отырып), бес асықты бірдей оң қолға жиһайды.

3-саты. Құспекті жоғары екі рет атып, үш асықты бір рет, жеке асықты екінші рет жерден көтеріп, барлық бес асықты бір қолға ұстайды. Құспегін ұшырып, төрт асықты бірден алу да осы жолы болады.

4-саты. Құспекті жоғары лақтырып, ол қайтып оралғанша ойыншы жердегі төрт асықты түгел сол бір қолымен ұстап жиһай алады.

5-саты. Төрт асықты жерге шашып тастайды да, оның әрқайсысын бөлек-бөлек жиһайды. Жиһалған бес асықты түгел жоғары лақтырып, қолдың сыртына қолдырады. Одан соң тағы жоғары лақтырып асықтарды алақанымен қағып алады. Мұнда асықтар алақанға толық жиһалмауы мүмкін.

6-саты. «Қолдан өткізу». а) Сол қолдың саусақтарының арасып ашып (сұқ қол мен бармақтың арасып) жерге күркелей тірейді. Бес асықты да, тіреулі қолдың үстінен төге тастайды. Алысырақ түскен біреуін құспек ретінде алады да, оң қолмен жоғары лақтырып, ол төмендегенше бытырап жатқан асықтардың әрқайсысын сол қолдың арасынан айдап өткізеді. Оң қолмен айдап өткізетін асық басқа асықтарға жұғыспауы керек.

7-саты. Төрт асықты шашып тастап, құспегін жоғары лақтыра сала, шашылып жатқан төрт асықты тез жиһап алып, құспегін қағып алу керек. Одан соң барлық бес асықты жоғары лақтырып, қолдың сыртымен қағып алу, одан соң тағы лақтырып, алақанға түсіру керек.

Ескерту: Егер ойын үстінде құспекті түсіріп алса, немесе тастарды қаға алмай қалса, ол ойыншы ойынды тоқтатып кезегін келесі ойыншыға береді. Әр ойыншы ойынды өзі тоқтаған жерден бастайды. Бүкіл сатыларды орындап кім бұрын шықса, сол жеңіске жетеді. Ойын сатыларының реті, не варианттары басқаша да болуы мүмкін, ол келісуге байланысты.

Жалпы ескерту: 1. Бес асықтың орнына бес домалақ тастарды пайдалануға болады. Бұл жағдайда ойыншылардың ретін анықтау үшін тастарды жоғары лақтырып, қолдың сыртымен қағып алады. Ең көп қағып алған ойыншы бірінші кезек алады да, қалғандары да сол ретпен кезекке тұрады.

2. Осы ойынның 6-сатысында: тастарды (асықтарды) екі саусақтың арасымен өткізгенде «Нәби» тасты (асықты) сайлап алады. Нәби-тасқа ойын кезінде басқа тастар соқтықпауы керек.

3. Барлық сатыдан мүлтіксіз өткен ойыншы өзіне ұнай жинайды. 5 тасты жоғары (уыстап) лақтырып, алақанымен қағып алады. Содан соң оны екінші рет лақтырып, қолының сыртымен қағып алуы керек. Әр тас 10 ұнайдан есептеледі.

4. Қойылатын шартты бұзған ойыншы кезекті келесі ойыншыға береді. Қайта кезек алған кезде, қай сатыдан қателік жіберсе, сол сатыдан бастап ойнайды.

V. Тас қала: ойыншылар тегіс жерге шеңбер сызады да, дәл ортасына асықтарды бірінің үстіне бірін пирамида етіп жияды. Әр ойыншы (кезегімен) шеңберден 5-8 м. шамасындай қашықтықта тұрып өзінің сақасымен пирамиданы атады. Шеңберден атып шығарған асықтарын ала береді. Тигізе алмаса ойынды келесі жалғастырады. Тас қаланы бұзып, бірақ асықты шеңберден шығара алмаса, онда айыбын қосып, тас қаланы қайта құрып, тұрғызады. Егер атушы тас қаланы бұзып бір асықты шеңберден шығарса, онда қалған асықтарды шеңберден шығара алмағанға дейін ата береді. Қалған ойыншылар бұзылған «Тас қаланың» бытырап жатқан қалдықтарын атып алады. Ойын көндегі асықтар біткенге дейін созылады, одан соң ойын қайта басталады.

VI. Хан ойыны. Көпге жиналатын асықтарды бір жерге басып қосып біріктіреді. Көп асықтың ішінен бір белгілі асықты Хан сайлайды. Әр ойыншы 5 не 10 асықтан қосуға тиіс. Ойын жүргізуші жиналған асықты ортаға екі қолдан іріп тастай береді. Сол кезде белгілі асық — Хан көп асықтың арасынан көрінбей қалуы мүмкін, мұндай жағдайда ойын жүргізуші ханды қара басты деп дауыстайды. Осыдан кейін ойыншылар бас салып асықтарды талап алады.

Егер хан иргеннен кейін асықтардың арасында көрініп жатса, онда ханмен бұк жатқан асықты ату керек. Ханмен асықты атқан кезде басқа асықтарды қозғауға болмайды. Ойын шарты бұзылғанға дейін немесе барлық асық атылып болғанға дейін ойын жүре береді.

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

VIII. 1. Хан талапай. 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.

2. ТӨРТ АСЫҚ: ойынға түрлі-түсті бояумен боялған төрт асық алынады. Ойын кезегі асық іріу арқылы болады. Сонда асықтың төрт қырының аттары: алшы — жылқы, тәйке — түйе, бұк — қой, шік — ешкі деп атайды. Егер ойыншы асықтарды іріп тастағанда төртеуі де алшы түссе, ойыншы 4 ұпай алады, тәйкесі — үш, бүгі — екі, шігі — бір ұпайды көрсетеді.

Ойыншы төрт асықты бір уысына алады да, қолын тұқыртып ішке қарай айналдыра еденге шаша тастайды.

Ұтылған адам ұпай төлейді. Яғни асық береді, немесе әп айтып, өнер көрсетеді.



Қыз-жігіттерге арналған ойындар

АЛТЫБАҚАН



Алтыбақан далада, кең алаңда, көбіне көктем, жаз айларында өтеді. Қатысушылардың санына шек қойылмайды. Алтыбақан үлкен мерекелерде, көңілді жиындарда жастарға арналып құрылады. Оны құру үшін ұзындығы 3,5-4 метрлік алты бақан (бөрене), бір арқалық және үш мықты арқан керек. Алтыбақанды бір шетінен үш-үштеп түйістіріп, байлайды, ал екінші жуап ұштарын (арасы 50-70 сантиметрдей етіп) жерге тірейді. Түйіскен төбелерге (ұштарына) көлденең арқалық (бөрене) тастайды. Осы түйіскен жерлерді арқанмен мықтап байлайды. Үш арқанның ұштарын біріктіріп көлденең арқалыққа екі жерден байлап тұзақ жасайды. Осы арқанның үстіне жалпақ тақтай (аяқ тірейтін) салынады. Сөйтіп тақтай үш жерден арқанмен ілінеді. Қыз-

дар мен жігіттер жұп-жұп болып биіктей тербеледі де, әуелете әп шырқайды. Қалған ойыншылар алма-кезек ауысып отырады, өз кезектері келгенше әнге қосылып, көңілді күлкі, шат думан құрады.

САҚИНА ТАСТАУ

Ойыншылар бір аяғымен тізерлеп дөңгелене отырысады. Олар екі алақанын беттестіріп, қусырыңқырап алға созады. Ортадағы ойыншы екі алақанын беттестіріп (ішінде сақина бар), ойыншылардың алақандарының арасына сұғады. Басқаларға білдірместен отырған ойыншылардың біреуінің қолына сақинаны салып кетеді. Сол уақытта қолында сақина қалған ойыншы оршынан атып тұруы керек. Ал оның оң жағындағы адамның міндеті қолында сақина бар адамды тұрғызбай ұстап қалу болып табылады. Егер ұстап қалса, жаза тартады. Ал егер ұстатпастан тұрып кетсе, онда ұстай алмай қалған ойыншы (сол жағында отырған) жазаға тартылады.

Берілген жаза орындалғаннан кейін ол ойын бастаған адамның оршына тұрады. Ойын әрі қарай жалғасады.

ТОБЫҚ ОЙЫНЫ

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

Жақсылап, тазалап мүжілген қойдың тобығын ойыншы көңілі қалаған адамына береді. Тобыққа ерекше белгі салынуы да мүмкін. Бұл екеуі кез-келген уақытта жолыға қалса, бірінші ойыншы «Тобығым» дейді. Ал екінші ойыншы тобықты тез арада бойынан тауып беруге тиіс. Тауып берсе біріншінің ұтылғаны, тауып бере алмаса екіншінің ұтылғаны. Ұтқан адам тиісті (алғашқыдағы келісім бойынша) жүлдесін алады.

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

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

МЫРЫШ

Ойын жүргізуші ортадағы орындыққа бір ойыншыны отырғызып, оның көзін орамалмен байлап, аузына тиып тістетеді де, сұқ қолымен кез-келген ойыншыны көрсетіп «Мырыш» дейді. Осы кезде көзі байлаулы ойыншы аузындағы тиынды бергісі келсе «мияу» дейді, ал бергісі келмесе, ойын жүргізушінің айтқан «мырыш» деген сөзін қайталайды. Сонымен көзі байланған ойыншы «мырыш» деген жағдайда жүргізуші көрсеткен ойыншы орнынан тұрады да, білдірмей келіп, көзі байлаулы отырған ойыншының аузынан тиынды аузымен алып кетеді. Ол білдірмей орнына қайта отырады. Осы кезде жүргізуші ортадағы ойыншының көзін ашып, аузынан тиынды алған адамды тап дейді. Көзі байланған ойыншы кім алғанын татса, онда ол екеуі орындарын ауыстырады. Ал көзі байланған ойыншы күмісті кім алғанын таба алмаса, онда ортада тұрып ойын (өнерін) көрсетеді. Солап соң оның көзін қайта байлайды, немесе көптің шешуімен басқа ойыншыны ортаға шақырады. Көбінесе ойын қызықты болу үшін көзі байланған қыз болады, онда оның аузындағы тиынды алу үшін ер баланы шақырады, ал ұл болса, керісінше болады.

КӨРШІ ОЙЫНЫ

Мұны жастар әр түрлі жиын-тойларда ойнайды. Алдымен жүргізуші қатысушыларды бір қыз бен бір жігіттен жұптайды, сонда ол екеуі бір-біріне көрші болып есептеледі. Ойынға қатысушылар дөңгеленіп көршілермен бірыңғайлана отырғызылады. Жүргізушінің қолында, әдетте бұратылған жұмыр орамал болады. Ол ойынның басталғанын хабарлап, кез-келген жұптың біреуінен (көбіне жігіттен) «Көршіңмен татусың ба?» — деп сұрайды. Егер жігіт: «Татумын» деп жауап берсе, ойын жүргізуші: «Татулық белгісін көрсет!» дейді. Татулық белгісі ретінде жігіт көрші болып отырған қыздың бетінен сүйі немесе екеуі қосылып бір, не екі ауыз әп салып беруі керек. Ал, «аразбын» деген жағдайда, ол өзі қалайтын қыздың есімін атайды. Енді ойын жүргізуші ол қыздың қасындағы жігіттен: «Көршіңді қалап жатыр, берсең бе?» — дейді. Егер берсе қыздар орын ауыстырып отырады. Ал, «бермеймін» деген жағдайда ойын жүргізуші жаңағы қыз қалаушы жігітке келіп:

— Көршісін бермейді, оған не жаза бұйырасың? — дейді. Мұндайда көбінесе ән салуға, күй тартуға, алақанына ормалмен 4-5 соғуға бұйырады. Ойын осы тәртіппен созыла береді. Ойынды жандандыра түсу үшін қыз пікірін сұрауға да болады.

Көрші ойынында жастардың барлығы да өз өнерлерін ортаға салады. Қыз, бозбаланың бір-біріне деген сезімі де байқалып жатады.

АРҚАН ТАРТУ



Халық арасына кең тараған ойынның бірі. Бұл түрлі мереке күндері ер адамдардың күш сынасуы болып табылады. Ойынға екі адам, кейде топ болып қатысады. Ойын өтетін жер тегіс алаң болу керек. Ойынға екі ұшы тұзақталып байланған, ұзындығы 7-8 метр мықты жіп немесе арқан дайындалады. Екі ойыншы қарама-қарсы жаққа қарап тұрады да, арқанды (тұзақталған) мойындарына іліп, екі қолтықтың астынан өткізеді. Төрешінің белгісі бойынша әр ойыншы қарсыласын өз жағына қарай тартуға тырысады. Белгілі межеге қарсыласын кім бұрын тартып жеткізсе, сол ұтқан болады.

Ойынға топ-топ болып қатысқанда (10-16 адам) арқанды тұзақтап байламайды. Арқанын как ортасына белгі ретінде шүберек түйіледі. Дәл осы тұстағы жерге екі белгі салынады (сызылады). Осы белгімен сызықтар арқылы қай топтың жеңілгендігі, я жеңгендігі байқалады. Арқанды тартқанда (белге салып) қара күш сыналады, топтағы адамдардың қимылындағы ұйымшылдық байқалады.

БІЛЕКТЕСУ



Бір столда қарама-қарсы отырған екі жігіт оң қолдарының шынтағын столға тіреп қояды да, бірінің қолын бірі алақандастыра мықтап ұстайды. Сол қолдарын еш жерге тіремей бос ұстайды. Ойын бастаушы белгі берісімен, шынтақтарын сол орнынан қозғамай, қарсысындағы адамның тіреулі қолын шалқасынан түсіруге ұмтылады. Білегі тайып, немесе қолы жантайған палуан жеңілді дейді.

Ойынға қатысушылардың санына шек қойылмайды. Бірақ олардың жас ерекшеліктері мен бойы (дене құрылысы) ескеріліп барып, әр жұпты теңестіру принципі орындалған жөн. Әйтпесе ойын қызық болмайды.

АҚСҮЙЕК

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

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

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

ТОҒЫЗҚҰМАЛАҚ

Тоғыз құмалақты арнайы ағаштан жасалған төрт бұрышты тақтада ойнайды. Тақтаның екі қатарға тоғыз-тоғыздан ойылған сопақша келген ұясы (оны кіші отау дейді), әр қатар үшін бір-бірден жасалған екі қазан (үлкен отау) болады. Олар екі түске (ақ пен қараға) боялады. Әр ойыншыға 81-ден, екі ойыншыға 162 құмалақ (бұршақ, жүгері дәні, не пластмассадан жасалған) беріледі. Сол құмалақтарды әр ұяға 9-дан орналастырады. Ерте кезде ұяларды жердеп қазып та ойнай берген. Әр ұяның 1-ден 9-ға дейін өзінің рет-

тік саны болады. Олар солдан оңға қарай есептеледі. Әр ұяның оң жақ (Іден 4-ке дейін) және сол жақ (6-дан 9-ға дейін) қапталы бар, 5 ұя орталық ұя деп аталады.



Ойын ақ пен қараның кезектесіп отыратын жүрісінен тұрады. Ойыншы өзінің кез - келген отауына бір құмалақты ғана қалдырып, өзгесін қолына алып, оларды сағат тіліне қарсы бағытпен бастап, бояу түсіне қарамастан бір-бірлеп ұяларға салады. Егер ең соңғы құмалақ түскен бәсекелестің ұясындағы тас саны (2, 4, 6, 8, 10 т.б.) жұп болса, онда ойыншы сол ұядағы құмалақты түгел алып, өз қазанына аударады. Ойынның барысында ойыншылардың біреуінің ұясында 2 құмалақ қалса және оған серіктесі жүріс барысында өзінің ең соңғы тасын түсіріп үлгерсе, ол үш тасты түгел алады да, ұя ойын аяғына дейін «тұздыққа» айналады. Сонан әрі қарай сол ұяға түскен тастар «тұздық несінің» қазанына көшіп отырады. Әр ойыншы өз қарсыласының жағында тек бір ғана «тұздыққа» не болады. Қазанына 82 құмалақ жиналған ойыншы ұтады.

ДОЙБЫ ОЙЫНЫ

Бұл ойын тақтада ойналады. Тақтаның өлшемі әр түрлі

болғанмен, оның ені мен ұзындығы бірдей, яғни квадрат болады. Сол үлкен квадрат тақтаның беті сегіз-сегіз қатардан өзара тең 64 квадратқа бөлінеді (8x8). Әрбір жеке квадрат не ақ, не қара түске боялады (ақ пен қара кезектесіп келеді). Дойбылар осы квадраттардың қара түстеріне тігіледі. Дойбы дегеніміз осы тақтаның бетімен қозғалып (жүргізіліп) отырылатын тастар. Тақтаны дұрыс қоя білу керек. Яғни екі ойыншы бір-біріне қарама-қарсы отырғанда ойыншының сол қолына тақтаның қара түсіне боялған квадратты сәйкес келіп тұрса (бірінші тұрса), онда тақтаның дұрыс қойылғаны.

Дойбы тақтасының тігінен жатқан сегіз қатары латын әріптерімен, ал көлденең жатқандары бірден сегізге дейінгі реттік санмен белгіленеді. Мұны дойбы тақтасының нотациясы деп атайды. Тақтаны бұлай белгілеу тастардың қай жерде тұрғандығын (координатасын) анықтау және оны қағаз бетіне түсіріп жазу мүмкіндігін туғызады.

Екі кісі қарама-қарсы отырып, әрқайсысы қара квадраттардың үш қатарына он екіден тас тігеді. Екі жақтың тастары екі түрлі (ақ пен қара) болады.

Кім ақ таспен, кім қара таспен ойнайтындығы жеребе тастау арқылы шешеді. Ойынды ақ тастардың есі бастайды. Одан кейін ойыншылар дойбыны кезекпен жүріп отырады. Яғни алдыңғы қатарда тұрған бір тасты алға қарай қиғаш (келесі қара квадратқа) жылжытып қою. Дойбы тастары — жай тастар деп аталады. Ал ол тастардың бірі қарама-қарсы жақтың бірінші қатарына (төріне) шықса, онда ол тасты «би» деп атайды. Жай тас алға қарай бір квадратқа ғана жүреді. Тасты кейін қарай жүруге болмайды. Егер де бір жақтың тасы екінші жақтың тасына қиғаш қарсы келіп қалса және диагональ бойынша тастың артындағы квадрат бос болса, онда сол бос квадратқа алғашқы тасты қарғытып қойып, қарсы жақтың тасын тақтадан алып тастауға (жеуге) болады. «Жеу» де жүріске саналады. Қарсы жақтың тасын алға қарай да, артқа қарай да жеуге болады. Бір түстес тастар бірін-бірі жей алмайды.

Кейде бір таспен бірнеше тасты жеуге де болады. Тек жейтін тас желінетін тастардың ақырғысынан асып барып, квадратқа қойылғаннан кейін ғана желінгендерді тақтадан алу керек.

Берілген тас міндетті түрде желінеді. Оңға, солға немесе ілгері, кейін жеудің жайып ойыншы өзі шешеді. «Түкіріп алу» деген заң жоқ. «Биге» айналған тастардың жүрісі ұзарады. Диагональ бойымен ілгері-кейін, төрт жаққа бірдей жүре де, жеі де алады.

Кімнің тасы таусылып бітсе, сол жеңілді деп есептеледі.

Ат үстіндегі ойындар, күрес және күсбегілік

БӘЙГЕ

Қазақ халқының ұлттық спорт ойышының бірден-бір көп тарағаны — бәйге. Бәйге жарысын ипподромда ғана емес, кез-келген алаңда өткізуге болады. Жарыстың үлкен шаруашылық, тәрбиелік мәні бар. Жарысқа қосатын атты таңдап алу, оны баптап бәйгеге дейін жарату үлкен шеберлікті қажет етеді. Бәйге атына мініп шабатын бала үнемі басы-қасында болып, банкермен бірге еңбек етуі керек. Банкер бәйгеге шабатын атты да, оған мініп шабатын баланы да қоса өзірлейді. Бала мен банкер атқа берілетін жем-шөп пен судың мөлшерін, терін алу, аттың мінезін, артықшылығын, қабілетін жете білгені жөн.

Жарыс ұйымдастырғанда әр ауданның ерекшелігі есенке алынып, шабатын аралық белгіленеді. Бәйгені ұйымдастырушы ат айдаушылар деп аталады. Әділ-қазылар мен жер-жерге қарақшылар (бақылаушылар) қойылғаннан кейін бір мезгілде (белгі беру арқылы) жарыс басталады. Жергілікті халықтар бәйгені спорттың классикалық түрі ретінде жоғары бағалайды. Қоңе заманнан келе жатқан, балалар мен жасөспірімдердің жазда сүйін ойнайтын жарыстары — тай жарыс, құнан жарыс, дөнен жарыс, жорға жарыс.

Бәйге күреспен қатар жүретін халқымыздың үлкен ойыны, сүйін көретін тамаша дала театры деуге болады. Ойынтойда, тайлы-туяғымен жиналып, күрес пен бәйге жарыстарын көреміз деп халқымыздың асығатыны да тегін емес.

АУДАРЫСПАҚ

Екі салт атты бір-бірін аттап аударып алуға тырысатын спорттық ойын. Бұған тырнақты дайындаған, ат үстіндегі айқасты жақсы меңгерген спортшылар, 18 жасқа толғандар ғана қатынаса алады. Аударыспақ үш салмақтық категорияға бөлінеді (теңдік жағдай туғызу мақсатында).

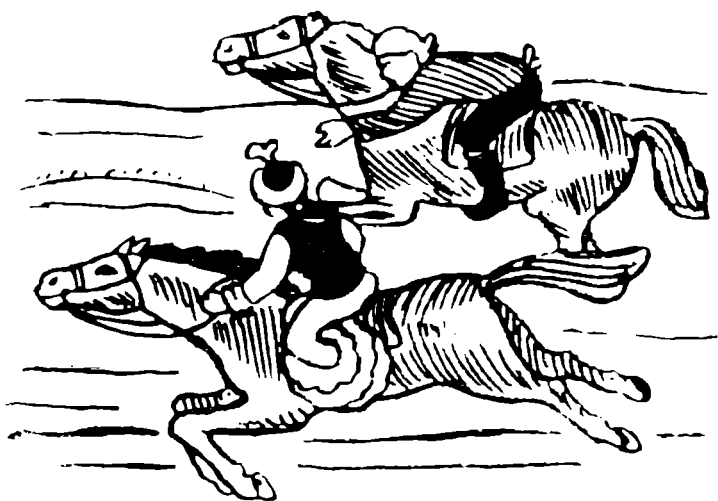


Ойында аты белді, жарамды, өзі мықты, атқа отырысы мығым, білікті жігіттер жеңіп шығады. Ойында жұла қашу, салып қалу, қол қайыру сияқты айла-амалдарды қолдануға болмайды. Аударысу — ат пен жігіттің үндескен қимыл-бірлестігіне сүйене отырып, күш-жігердің басымдылығын көрсететін халқымыздың ертеден келе жатқан ойыны.

ҚЫЗ ҚУУ

Қазақ халқының өте көне ойындарының бірі — қыз қуу. Бұны ат, немесе спорт ойыны дейді. Ерте заманда тәртіп бойынша жарыс жігіт пен оның қалыңдағы арасында өткізілген. Егер жігіт жарыста жеңілсе, ол өзіне қойылатын талапты ақтай алмағаны үшін оның қызбен некелесуге хұқы болмаған. Ол кезде жарысқа екі рудың қыз бен жігіті түскен. Еті тірі жігіт пен жүйрік атының жоқтығы рудың намысына тиген, үлкен кемітік деп есептелген. Егер қыз жеңілген деп табылса, оның жағының келісімі бойынша, ешқандай қалыңсыз-ақ жеңген жігітке тұрмысқа шығады. Бұл ескі әдет әдеканап ұмыт болған.

Қазіргі кездегі қыз қуу мынадай тәртіппен өткізіледі. Белгілі ойын басталатын жерге қыз бен жігіт аттарына мініп келеді. Жігіт қыздан 10-15 метр кейін тұрып жарысқа қолыады.



Жігіт қызды қуып жетсе, өзінің жеңгендігін білдіру үшін оның білегінен орамалды алады. Ал қыз қуғыншыдан құтылып кетсе, жеңіске жетеді.

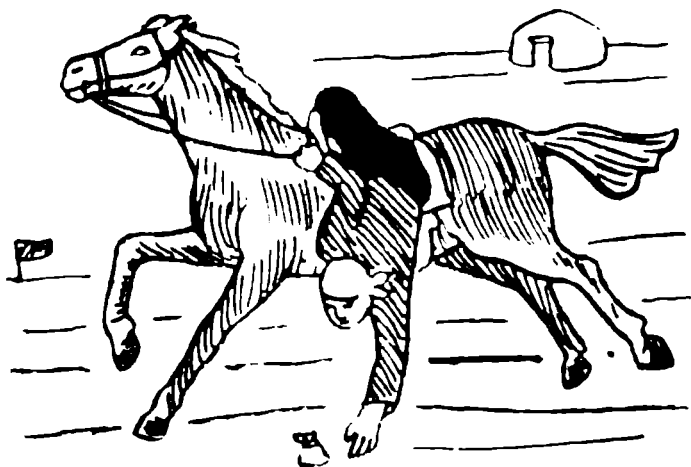
Қыз қуу ұлттық спорт ойындарының қызығарлықты бір түрі.

ТЕҢГЕ АЛУ

Теңге алу ертеден келе жатқан ұлттық спорттық ойындардың бірі. Ойын жазық алаңда өткізіледі. Оған жасы 18-ге толған адамдар ғана қатысады. Ертеде ақ киіздің үстіне 15, 20, 50 тиындық күміс ақшаларды салып қоятын болған.

Қазір тақыр жердің ойықтау тұсына ақ шүберекке түйілген зат, не ақша тасталады.

Ойыншылар қос тартпалы мықты ерттелген атқа мініп 40-50 метрдей жерден шауып бара жатып, жердегі тиынды немесе түйілген ақ шүберекті еңкейе беріп, ілін алып кетулері керек. Бұны орындаған адам жеңімпаз атанып, жүлде алады. Ойыншылар бірнешеу болуы мүмкін. Алғашқы адам теңгені ілін кетсе, оның орнына тағы да теңге (зат) салынады.



Ойынға жуас жылқылар пайдаланылады. Ат ойыншының қалауына шабуға тиіс, теңге жатқан жерге жеткенше баяулауға немесе ағынды шабысқа салуға болмайды. Ат қимылы адам қимылына сәйкес келіп отырғаны жөн.

АТ ОМЫРАУЛАСТЫРУ

Ат омырауластыру ойыны кең жазықта өтеді. Ойынға өзіндік күшілері жүргізілгені жөн, яғни аттар да, жігіттер де жаттығулары керек.

Ортадан кең шеңбер сызылады. Ойыншылар аттарымен шеңбердің ішіне жиналады. Ойын басталысымен ойыншылар шеңбер ішінен бірін-бірі ығыстырып шығара бастайды. Ығыстырғанда, тек аттар ғана сүйкеліседі (омырауласады), ал адамдар қолдарымен біріне-бірі тиісуіне, соқтығуына, итеруіне болмайды. Ойын шеңбердің ішінде бір адам қалғанда жалғаса береді. Ойын үстінде шеңбер сызығынан кімнің атының артқы екі аяғы (не алдыңғы екі аяғы) өтсе болды, ойыннан шықты деп есептейді.

КӨҚПАР

Көкпар тарту бәйге үшін сайыс. Шығыс және Орта Азия халықтарына ертеден белгілі ойын. Ойынға екі салт атты ғана қатысуы мүмкін. Кей жерлерде екі ауылдан екі

команда құрылып, сайысқа түседі. Төрешінің белгісі бойынша әрбір ат үстіндегі ойыншы көкпарға берілген серкешті (ешкінің терісі) ат үстінен іліп алып шаба жөнеледі. Ал қалған ойыншылар көкпарды (серкешті) қуа жөнеледі. Кім көкпарды тартып алып, мәреге бұрын келсе, сол жеңіске жеткен болады.

Ерте кезде көкпарды жеңген адам теріні сыйлы бір үйге әкеліп түсіруге тырысқан. Сол үйден өзінің сыйын алған. Ал бүгінгі көкпар ойыны спорттық көкпарға айналған. Көкпарды қолмен, не тақымға қысып алып тартысады.

ЖАМБЫ: АТУ

Жамбы ату — шауып келе жатқан аттың үстінен нысананы дәл көзден атып түсіру. Бұл ойын грузиндерде, қырғыздарда, буряттарда т.б. халықтарда да кездеседі. Ол әскери ойындарға жатады. Мереке күндері жарыс өткізілетін жерге биік бағана орнатылып, оның ұшар басына нысана ретінде жамбы (күміс құймасы) ілінетін болған. Оны қылмен немесе жібек жіппен байлаған. Атпен шауып келе жатқан кісі садақпен жамбыны атып түсіріп, жеңіске жетуге тырысқан. Нысананы дәлдеудің басқа да түрлері кездескен. Ол — жерде тұрып, немесе ат үстінде отырып, мылтықпен ату.

Жамбы ату — жігіттерді шабандоздыққа, мергендікке үйретуде елеулі роль атқарады.

ҚАЗАҚША КҮРЕС

Қазақ халқының ежелгі спорт ойыны. Ол адамның денесін ширатып, бұлшық еттерін қатайтады, төзімділікке, бауырлыққа, ептілікке керек кезінде тез ойланып, әдіс таба білуге машықтандырады. Қазақша күрес күш жетілдіретін спорт. Сонымен қатар ол қорғанудың ұлттық өнері. Қазақша күресте адам өзін еркін ұстап, өз бойындағы күшін, әдісін түгел пайдалана алады. Мұнда шалу, жата тастау, арқалай тастау, қол байлап күресу, салмақпен басу, тіресу, аяқтың басымен іліп тастау, жамбасқа алып піре лақтыру, белінен қысып, тілерсектен шалу сияқты әдістерді қолдануға болады. Арнаулы бәйгі тігіледі.

Балуандар кілем үстінде, көгалды жұмсақ, жазық жерде қар үстінде күресе береді. Қимыл үстінде адамға зақым

келтіре күш жұмсауға, дөрекілік (оқыс қимыл) жасауға болмайды. Күрес бір жақтың жауырыны жерге тигізілуімен аяқталады. Балуандар жасына қарай 3 топқа, салмағына қарай 8 категорияға бөлінеді. Күрес мерзімі ересектер үшін



10 минут, жасөспірімдер үшін 5 минут. «Күш алу» (бастан аттан өту) байырғы жеңіс белгісі мен басып жатып, жауырынын жерге тигізу міндетті емес.

Көрермен халық — құптаушылар екі топқа бөлінеді.

Қазіргі кезде қазақша күрестің жарыс ережесі бір жүйеге келтіріліп, разрядтар тағайындалумен қатар арнайы норманы орындаған балуандарға Қазақ Республикасының спорт шебері деген құрметті атақ та берілетін болды. Мұндай атаққа ие болғандар республикамызда және облысымызда баршылық. Нағыз балуан болу үшін адам көп жаттығуы керек, еңтілікке, шыдамдылыққа үйренеді, одап соң депсаулықты, берік шыңдау мақсаты қойылады. Балуанның бұлшық еттері жылдам қимылдар жасауға және тосын қимылдарға дер кезінде қарсылық білдіруге икемделеді. Жаттықтырушылар балуанның мойын мен омыртқа еттерінің жақсы жетілуі үшін түрлі жаттығуларды пайдаланады. Сонымен қатар тізе мен шынтақ, иық пен жауырын буындарының бұлшық еттерін жетілдіретін тыныс органдарының

және жүректің күрес кезіндегі жағдайда төзімшілдігін шынықтыратын жаттығулар да қолданылады.

Балуандар спортты жас кезінен бастап, қырық жасқа жеткенше тастамайды. Балуан Шолақ, Қажымұқан, Әбілсейіт Айтханов, Ғабсаттаров Аманкелді, Жақсылық Үшкемпіров, т.с.с. аттары әлемге әйгілі балуандардың салып кеткен іздері бүгінгі жастарымызға үлгі екені анық. Облысымызда, алғашында қазақша күреспен бастап, соңында классикалық және еркін күрестің майталмандары болған атақты балуандарымызды анта кеткен жөн. Олар: Жамбыл Тасеменов, Беспай Қайынов, Жөламан Дәуренбеков, Сейіл Тампеев, Мәлихан Нұркеев, Теміртас Әлжанов, Қосжан Ақмағанбетов т.б.

Жынып-тойларда бір көрініп қалатын балуандарды есептемегенде кәдімгі кәніккен, үнемі күрестің жолып қуған балуандар әрқашан өздерінің ізбасарларын дайындап отырады. Мектеп қабырғасында жүрген кезінде күреске машықтанған жастардан келешек үміт күтуге болады. Күрес жаттықтырушылары спорттық разрядтары немесе мастерлік атағы бар тәжірибелі адамдар. Олар жер-жерде күрес секцияларын ұйымдастырып, жастарды спорттық өнерге баулуда. Әрине, жаттығу жыл бойы үзбей жүргізіледі.

Жастарды дүлей күштің иесі етіп қана дайындамай, талдан-талғамы жоғары, мәдениетті адам етіп тәрбиелеу мақсаты тұру керек. Олар қазақша күрес — спорттың күрделі түрлерінің бірі екенін мәңгінен, жан-жақты дайындықты, күштілікті, төзімділікті, ептілікті қажет ететіндігін айқып түсінгені дұрыс.

Қазақша күрес халқымыздың мәдени мұрасы. Онсыз той-думан да қызық болмайды. Күрес дегенде халық делебесі қозып, ішкен асын жерге қояды. Олай болса күрестің етек алып дамуы заңды құбылыс.



Тасеменов Жамбыл Серғазыұлы 1945 жылы туған. Еліміздің еркін және грекорм күрестері бойынша Құрметті спорт шебері.

Қазақстан Республикасының төрт дүркін чемпионы. Өзбекстан мен Қырғызстан Республикаларының чемпионы. Халықтардың IV спартакиадасының жүлдегері. Польшадағы халықаралық жарыстардың жеңімпазы.

Облыстық білім беру жүйесінің дене тәрбиесі және спорт басқармасының бастығы болып қызмет атқарады.



Қанпов Беспай Елеусізұлы 1949 жылы туған. Классикалық күрестің спорт шебері. Қазақстан Республикасына еңбек сіңірген жаттықтырушы. Республикалық дәрежедегі спорт төрешісі.

Орта Азия Әскери округінің және «Спартак» орталық спорт қоғамының чемпионы. Совет Одағының батыры И. Ыбыраев атындағы жарыстың жүлдегері.

Облыстық білім беру жүйесінің дене тәрбиесі және спорт басқармасы бастығының орынбасары болып қызмет атқарады.



Беспай Қанов төрешілік егуде (ортада).

ҚҰСБЕГІЛІК



Құсбегілік халқымыздың әрі кәсібі, әрі өнері, әрі көңіл көгерерлік ойыны мен спорты деуге әбден болады. Бұл іс ашылық-саятшылықпен байланысты, яғни ертедегі аталарымыз тіршіліктің өзекті бір саласы ретінде қолданғаны белгілі. Сонымен қатар әскери жаттығудың, шынығып-шыңдағудың тамаша жолы болғаны анық. Құсбегілік әсем табиғат аясындағы көңілді, әсерлі қызығы мол демалыс болып табылады.

Өкінішке орай құсбегілік құрып барады. Әсіресе біздің өңірде құс ұстан, бүркіт баулуды көре алмайсыз соңғы кезде. Ерте кезде ит жүгіртін, құс салған қақпап құрып, тор жайған ащындар көп болған. Табиғатпен етене жақын болған халқымыз аң-құстың қасиетін жақсы айыра білген. Осы қызықты өнерге жастар жастайынан қанық болған.

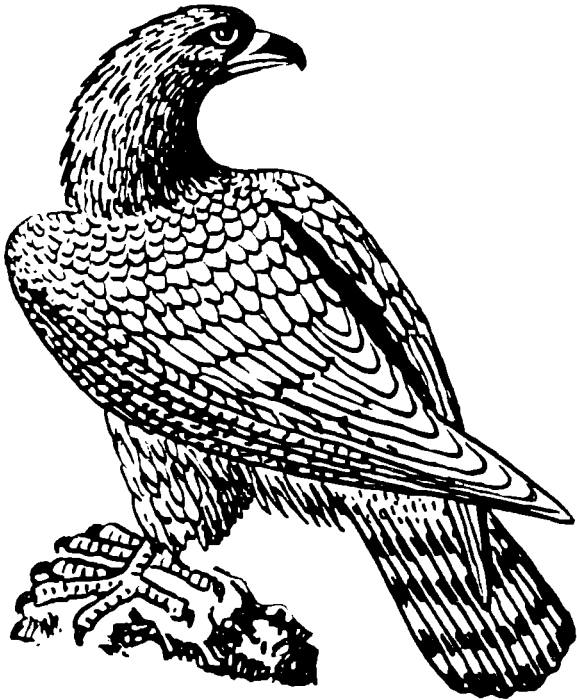
Аншылар жүйрік ат, қыран құс, құмай тазы баптап, өзінің дегеніне көндірген. Әсіресе қыран құстарды баптау үлкен іскерлікті, мол тәжірибені қажет еткен. Құсты қолға үйрету халқымыздың ертеден келе жатқан дәстүрлі ісі болып табылады. Солардың ішінде бүркіт жыртқыш құстардың ішіндегі аса текті, адам қолына тез үйренетін құстардың бірі. Бүркіт қайратты, жүректі, қиялардағыны тез байқағыш құс. Сондықтан оны қыран бүркіт деп атайды. Оның салмағы 3-4 кг., ал жайған қанаты 2 м-ге дейін барады. Аяғы төрт саусақты, тұмсығы икек, өткір келеді. Таулы, ну орманды жерде өседі. «Алтайдың ақнығы», «Қарағайдың қызылбалағы» деген аттар бүркіттің қоныстанған жеріне байланысты кездесетін түрлерін білдіреді. Біздің өңірде Түмен, Көкшетау жерлерінде кездеседі.

Бүркіт небары 1-2 жұмыртқа салады да, 45 күнде балапанын басып шығарады. Қәнігі құсбегілер бүркітті балапан кезінен асырап, баулиды. Ал үлкен бүркіттерді аумаң, тормәң, тояттау, шеңселдестіру т.б. әдістерімен ұстайды, немесе ұясында отырғанда басып алады.

Ұсталған құсқа алдымен томаға кигізеді, тербелмелі ағанқа қондырып, одан соң 1-2 күн ашықтырады және жақындасып бойды үйретеді. Сонда ғана бүркіт қарсыласуын қояды. Енді жем қолдан беріледі, одан соң шақырып беру, ат үстіне үйрету әдістері қолданылады. Мұнан соң жемді «далбаймен» беру керек- яғни аңның бас терісіне орап беру. Бүркітке үш түрлі тәсілмен аң ұстауды үйреткен: шаншыла, сыныра, іліп түсу. Осы тәсілдердің ішінде іліп түсу тәсілі пайдалырақ, ал қалған екеуі бүркіттің өзіне қауіптірек (аңды ұстағанда) болады.

Сайып келгенде бүркітті ұстап, бағу, баптау, жем беру, аңға қосу барлығы да үлкен өнерлілікті қажет етеді. Құсбегілік кәсібі аңшылықпен жалғасып адам, құс, ит, ат, бірлесіп, біртұтас организмге айналдырғандығын байқаймыз. Бұған әрине садақ, кейін мылтық та көмекші болғаны белгілі.





ҚАЗАҚ ҚҰШТЫЗБЕНІ

1993

| ҚАҢТАР | | | | | АҚПАҢ | | | | Наурыз | | | | | | |
|--------|---|----|----|----|--------|----|----|----|-----------|----|----|----|----|-----|-----|
| Дс. | 4 | 11 | 18 | 25 | 1 | 8 | 15 | 22 | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | Дс. | |
| Сс. | 5 | 12 | 19 | 26 | 2 | 9 | 16 | 23 | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | Сс. | |
| Ср. | 6 | 13 | 20 | 27 | 3 | 10 | 17 | 24 | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | Ср. | |
| Бс. | 7 | 14 | 21 | 28 | 4 | 11 | 18 | 25 | 4 | 11 | 18 | 25 | | Бс. | |
| Жм. | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | 5 | 12 | 19 | 26 | 5 | 12 | 19 | 26 | Жм. | |
| Сн. | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | 6 | 13 | 20 | 27 | 6 | 13 | 20 | 27 | Сн. | |
| Жн. | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | 7 | 14 | 21 | 28 | 7 | 14 | 21 | 28 | Жн. | |
| СЕУІР | | | | | МАМЫР | | | | МАУСЫМ | | | | | | |
| Дс. | 5 | 12 | 19 | 26 | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | 7 | 14 | 21 | 28 | Дс. | |
| Сс. | 6 | 13 | 20 | 27 | 4 | 11 | 18 | 25 | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | Сс. | |
| Ср. | 7 | 14 | 21 | 28 | 5 | 12 | 19 | 26 | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | Ср. | |
| Бс. | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | 6 | 13 | 20 | 27 | 3 | 10 | 17 | 24 | Бс. | |
| Жм. | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | 7 | 14 | 21 | 28 | 4 | 11 | 18 | 25 | Жм. | |
| Сн. | 3 | 10 | 17 | 24 | 30 | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | 5 | 12 | 19 | 26 | Сн. |
| Жн. | 4 | 11 | 18 | 25 | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | 6 | 13 | 20 | 27 | Жн. | |
| ШІЛДЕ | | | | | ТАМЫЗ | | | | ҚЫРҚУЯК | | | | | | |
| Дс. | 5 | 12 | 19 | 26 | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | 6 | 13 | 20 | 27 | Дс. | |
| Сс. | 6 | 13 | 20 | 27 | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | 7 | 14 | 21 | 28 | Сс. | |
| Ср. | 7 | 14 | 21 | 28 | 4 | 11 | 18 | 25 | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | Ср. | |
| Бс. | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | 5 | 12 | 19 | 26 | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | Бс. |
| Жм. | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | 6 | 13 | 20 | 27 | 3 | 10 | 17 | 24 | Жм. | |
| Сн. | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | 7 | 14 | 21 | 28 | 4 | 11 | 18 | 25 | Сн. | |
| Жн. | 4 | 11 | 18 | 25 | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | 5 | 12 | 19 | 26 | Жн. | |
| ҚАЗАН | | | | | КАРАША | | | | ЖЕЛТОҚСАН | | | | | | |
| Дс. | 4 | 11 | 18 | 25 | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | 6 | 13 | 20 | 27 | Дс. | |
| Сс. | 5 | 12 | 19 | 26 | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | 7 | 14 | 21 | 28 | Сс. | |
| Ср. | 6 | 13 | 20 | 27 | 3 | 10 | 17 | 24 | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | Ср. | |
| Бс. | 7 | 14 | 21 | 28 | 4 | 11 | 18 | 25 | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | Бс. | |
| Жм. | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | 5 | 12 | 19 | 26 | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | Жм. |
| Сн. | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | 6 | 13 | 20 | 27 | 4 | 11 | 18 | 25 | Сн. | |
| Жн. | 3 | 10 | 17 | 24 | 31 | 7 | 14 | 21 | 28 | 5 | 12 | 19 | 26 | Жн. | |



ШЫҒЫС ХАЛҚЫНЫҢ ЖЫЛ ҚАЙЫРУЫ



| | | | | | | | |
|--------|------|----|----|----|----|----|----|
| ТЫШҚАН | 1912 | 24 | 36 | 48 | 60 | 72 | 84 |
| СИЫР | 1913 | 25 | 37 | 49 | 61 | 73 | 85 |
| БАРЫС | 1914 | 26 | 38 | 50 | 62 | 74 | 86 |
| ҚОЯН | 1915 | 27 | 39 | 51 | 63 | 75 | 87 |
| ҰЛУ | 1916 | 28 | 40 | 52 | 64 | 76 | 88 |
| ЖЫЛАН | 1917 | 29 | 41 | 53 | 65 | 77 | 89 |
| ЖЫЛҚЫ | 1918 | 30 | 42 | 54 | 66 | 78 | 90 |
| ҚОЙ | 1919 | 31 | 43 | 55 | 67 | 79 | 91 |
| МЕШІН | 1920 | 32 | 44 | 56 | 68 | 80 | 92 |
| ТАУЫҚ | 1921 | 33 | 45 | 57 | 69 | 81 | 93 |
| ИТ | 1912 | 34 | 46 | 58 | 70 | 82 | 94 |
| ДОҒЫЗ | 1923 | 35 | 47 | 59 | 71 | 83 | 95 |

МАЗМҰНЫ

Кіріспе

ЖАС БАЛАЛАРҒА АРНАЛҒАН ОЙЫНДАР

| | |
|-----------------------|----|
| Үшты-Үшты | 7 |
| Айгөлек | 8 |
| Дауыста, атыңды айтам | 9 |
| Сиқырлы таяқ | 9 |
| Қармақ | 10 |
| Үш орындық | 10 |
| Кім ұрды? | 11 |
| Жаяу көкпар | 12 |
| Мысық пен тышқан | 13 |
| Тоспа доп | 13 |
| Доп дарытпа | 14 |
| Орныңды тап | 15 |
| Соқыртеке | 15 |
| Тауық күрес | 16 |

ЖАСӨСПІРІМДЕРГЕ АРНАЛҒАН ОЙЫНДАР

| | |
|-------------------------|----|
| Әне кетті, міне кетті | 18 |
| Түйілген орамал | 18 |
| Хан жақсы ма? | 19 |
| Доп таяқ | 19 |
| Ағаш аяқ | 20 |
| Белбеу тастау (I түрі) | 21 |
| Белбеу тастау (II түрі) | 21 |
| Жер, теңіз, ауа | 22 |
| Бұғынай | 22 |
| Асық ойыны | 23 |

ҚЫЗ-ЖІГІТТЕРГЕ АРНАЛҒАН ОЙЫНДАР

| | |
|---------------|----|
| Алтыбақан | 28 |
| Сақина тастау | 29 |
| Тобық ойыны | 29 |
| Мырыш | 30 |
| Көрші ойыны | 30 |
| Арқан тарту | 31 |
| Білектесу | 32 |

| | |
|--------------|----|
| Ақсүйек | 33 |
| Тоғызқұмалақ | 33 |
| Дойбы ойыны | 34 |

АТ ҮСТІНДЕГІ ОЙЫНДАР, КҮРЕС ЖӘНЕ ҚҰСБЕГІЛІК

| | |
|------------------|----|
| Бәйге | 37 |
| Аударыспақ | 37 |
| Қыз қуу | 38 |
| Теңге алу | 39 |
| Ат омырауластыру | 40 |
| Көкпар | 40 |
| Жамбы ату | 41 |
| Қазақша күрес | 41 |
| Құсбегілік | 49 |

Қазақстан Республикасы Солтүстік Қазақстан облыстық «Полиграфия» өндірістік бірлестігінің № 6-шы баспаханасында басылды.

Шығарушы: Ғазым Қадырәліұлы ҚАДЫРАЛШИ.

1993 жылдың ақпан айы.

Данасы:

Бағасы: келісімді баға.