

«Хромтау аудандық білім бөлімі» ММ
МКҚК «№ 9 «Жұлдыз-Ай» бөбекжай-балабақшасы»

«Келісілді»
Педагогикалық кеңес
№ 1
« 31 » 08 2023 жыл

«Бекітілді»
МКҚК № 9 «Жұлдыз-Ай»
бөбекжай-балабақшасының басшысының м.а:

Б.С.Кияшева

Бағдарлама «Ұлттық ойын – ұлт қазынасы»

Хромтау қаласы, 2023 жыл

Құрастырған: Койшыбаева Гүлжан Куантаевна, МКҚК № 9 «Жұлдыз-Ай»
бөбекжай-балабақшасының дене шынықтыру нұсқаушысы

МКҚК № 9 «Жұлдыз-Ай» бөбекжай-балабақшасының педагогикалық кеңесі
отырысында талқыланды

Хаттама №

« 31 » 2023 жыл

Менгеруші:

Б.С.Кияшева

(тегі, аты, әкесінің аты)



Мақсаты:

Балаларды қазақтың ұлттық ойындарымен таныстыра отырып, ойын шартын дұрыс ойнауға үйрету. Ойлау, есте сақтау қабілеттерін, саусақ қол моторикасын дамыту. Ұлттық намысы мол жігерлі бүлдіршіндерді тәрбиелеу.

Міндеті:

- қажетті дене қозғалыс дағдыларын, танымдық-қозғалыс белсенділігін арттыру;
қалыптастыратын дене жаттығуларының негізгі түрлерімен балаларды таныстыру;
- денсаулықты нығайтуға бағытталған қозғалыс әрекеттерімен дене жаттығуларының негізгі түрлерін балаларға меңгерту;
- қызығушылығын қалыптастырып дамыту;

Күтілетін нәтиже:

Біледі: - ұлттық ойын түрлерін, ойын шартын орындауды, сұрақтарға жауап бере білуді, қимыл – қозғалыста болуды.

Игереді: - ойын мәтініне сай қимыл бере білуді, ойынның шартына сай әрекет жасауды.

Меңгереді: - ойынды түсініп, асықпен дәлдікке көздеуді, тапсырманы орындап ойнауды.

Кіріспе

Ойын – мектеп жасына дейінгі балалар іс-әрекеттерінің негізгі түрі. Ойын – баланың, бүкіл балалар коллективінің дамуында басты роль атқарады. Балаларға ұттық ойындар арқылы халқымыздың тарихын, мәдениетін таныстыру қолға алынған. 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. Яғни қазіргі заман ағымына қарай белсене қатысады. Аса көрнекті үздік педагог Н.К.Крупская қимылды ойын жөнінде былай деп толғанады: «Ойын – өсіп келе жатқан бала организмінің қажеті. Ойында баланың дене күші артады, қолы қатайып, денесі шындала түседі, көзі қырағыланады, зеректілігі, тапқырлығы, ынтасы артып жетіле түседі. Ойында балалардың ұйымдастырушылық дағдылары қалыптасып шындалады». 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 маторикасын дамытуға, тіл байлығын жетілдіруге, көңілін көтеруге қолдануға болады. Балаларды қазақ халқының ұлттық ойындарымен, ойната отырып жан – жақты тәрбиелейміз.

Ересек топ

№	Тақырыбы	Мақсаты	Сағат саны
1	Ұлттық ойындар туралы түсінік беру	Асық туралы түсініктерін кеңейту.	1
2	«Қол күрес»	Бұлшық ет күш жігерін дамыту.	2
3	«Арқан тарту»	Балаларды ұйымшылдыққа, шапшандыққа, шымырлыққа тәрбиелеу.	1
4	«Сақина жасыру»	Баланың зейінін, тапқырлығын дамыту.	1
5	«Ұшты-ұшты»	Есте сақтау, мұқият болу қабілеттерін дамыту, өнерлі болуға баулу.	1
6	«Соқыр теке»	Балалардың есте сақтау қабілеттерін, сөздік қорын дамыту, ұйымшылдыққа, тапқырлыққа тәрбиелеу.	2
7	«Теңге алу»	Балалардың ойын ережесін түсініп ойнауын, жеңіске деген құлшыныстарын арттыру.	2
8	«Аударыспақ»	Балалардың күш жігерін дамыту, ұлттық ойынға қызығушылықтарын арттыру, достық қарым-қатынасқа тәрбиелеу.	2
9	«Көтермек»	Ұлттық ойынға қызығушылығын арттыру.	1
10	«Тақия тастамақ»	Балалардың сөздік қорын дамыту, шапшандыққа тәрбиелеу.	2
11	«Ханталапай»	Қазақтың ұлттық ойындарын дәріптеу, асық ойынына қызығушылықтарын арттыру.	4
12	Орамал тастамақ»	Балалардың сезіну қабілеттерін, байқампаздығын дамыту	2
13	«Ақсерек-Көксерек»	Ептілікке, бірлікке, тобы үшін намыстанып, жеңіске жетуге талпынады.	3
14	«Асық ату»	Ойын арқылы балаларды ептілікке баулу.	3
15	«Қазан доп»	Көздей білу, мергендік қасиеттерін дамыту.	3

16	«Тостаған»	Есту қабілеттерін дамыту, шапшаңдыққа баулу.	2	
17	«Асықты тігіп ойнау»	Асық ойындарына қызығушылығын арттыру.	3	
18	«Бәйге»	Балалардың ойын ережесін түсініп ойнауын, жеңіске деген құлшыныстарын арттыру	5	
19	«Тауық күрес»	Тез, шапшаң қимылдауға, өз күшін көрсетуге үйрету.	2	
20	«Атыспақ»	Көздей білу, мергендік қасиеттерін дамыту	2	
21	«Қаракұлақ»	Шапшаңдық, ептілік, қимыл-қозғалыстарын жетілдіру.	2	
22	«Белбеу соқ»	Шапшаң әрекет жасауға, жылдам қимылдауға үйрету.	3	
23	«Ақсүйек»	Балаларды сабырлы қалыпта берілген белгіні тыңдауға, тапқырлыққа үйрету.	2	
24	«Көкпар»	Ұлттық ойынға қызығушылықтарын арттыру.	3	
25	«Бәйге»	Халықтың асыл мұрасын бойына сіңіріп, ұлттық сананы қалыптастыру.	5	
26	«Тартыспақ»	Жылдамдық, шапшаңдық қимыл-қозғалыстарын дамыту.	1	
27	«Кім жылдам»	Ұлттық ойынға қызығушылығын арттыру	2	
28	«Құрақ көрпе»	Есту қабілеттерін дамыту, шапшаңдыққа баулу	2	
29	«Қуыр-қуырмаш»	Ұлттық ойындар арқылы балалардың сөздік қорын байыту.	2	
30	«Төрт асық»	Ептілікке, мергендікке, көздей білуге баулу	3	
31	«Қақпақыл»	Шапшаң әрекет жасауға, жылдам қимылдауға үйрету.	3	
Барлығы: 72 сағат				

1. Ұлттық ойындар туралы түсінік беру

Қазақтың ұлттық ойындары бес түрге бөлінеді. Олар: аңға байланысты, малға байланысты, түрлі заттармен ойналатын, зеректікті, ептілікті және икемділікті қажет ететін, соңғы кезде қалыптасқан ойындар. Олардың негізгілерінің өзі жүзден астам. Бұл ойындардың көбісінің ежелден қалыптасқан арнайы өлеңдері бар. Өлеңдер ойынның эстетикалық әсерін арттырып, балалардың өлең-жырға деген ыстық ықыласын оятып, көңілін көтереді, дүниетанымын арттырып, еңбекке баулиды, ширықтырып, шынықтырады. Этнограф – ғалымдардың пайымдауынша, ата-бабаларымыздан бізге жеткен ұлттық ойындарымыздың тарихы Қазақстан жерінде б.з.б. бірінші мыңжылдықта-ақ қалыптасқан. Олардың ішінде тоғызқұмалақ, қуыршақ, асық ойындары Азия елдерінде тайпалық одақ-тар мен алғашқы мемлекеттерде кеңінен тарады. Біздің қоғамыздағы ұлттық ойындардың негізі, шығу тегі халқымыздың көшпелі дәстүрлі шаруашылық қарекеттерінен бастау алады. Бұлардың көбісі мал шаруа-шылығына, аңшылыққа, жаугершілікке негізділенген. Ахмет Жүнісовтың айтуынша (Фәниден бақиға дейін, - Алматы: «Қайнар», 1994), «Өзге халықтар сияқты қазақтың да ертеден қалыптасқан, атадан – балаға мұра болып жалғасып келе жатқан ұлттық ойын-сауық түрлері бар. Зер салып байқап отырсақ, ол ойын-сауықтар қазақтың ұлттық ерекшелігіне, күнделікті тұрмыс-тіршілігіне тығыз байланысты туған екен және адамға жастайынан дене тәрбиесін беруге, оны батылдыққа, ептілікке, тапқырлыққа, күштілікке, төзімділікке т.б. әдемі адамгершілік қасиеттерге баулуға бағытталған екен». Ал енді, «Қазақстан. Ұлттық энциклопедия» кітабында қазақтың ұлттық ойындарының мән-маңызы туралы былай деп жазылған: «Қазақ ұлты негізінен ұрпақ қамын басты мақсат етіп қойып, балалардың нағыз азамат болып қалыптасуына аса зор мән берген. Нәтижесінде дәстүрлі бала тәрбиесінің басты құралы ретінде ұлттық ойынды орайластырып, дамытып отырған».

- 1. Аңға байланысты ойындар:** ақсерек-көксе-рек, аңшылар, аңшылар мен қояндар, кірпіше қарғу, қас-құлақ, ордағы қасқыр.
- 2. Малға байланысты ойындар:** аларман (қойға қасқыр шапты), асау көк, бура-қотан, көксиыр, соқыр-теке, түйе мен бота.

3. Түрлі заттармен ойналатын ойындар: ағаш аяқ, аққала, ақпа, ақсүйек, ақшамшық, алакүшік, алты-бақан, арқан аттау, арқан тартпақ, арқан тартыс, арынды арқан, асау мәстек, асық, аттамақ, ауыртаяқ, әйкел, әуетаяқ, батпырауық, белбеу соқ, белбеу тартыс, дауыстап атыңды айтам, епті жігіт, жаяу көкпар, жемекіл, жігіт қуу, жігіт ойыны, күзетшілер, күміс ілу, қамалды қорғау, қараше, қимақ, қыз қуу, лек (шөлдік), монданақ, орамал тастау, сақина жасыру, сиқырлы таяқ, тапшы, кімнің дауысы, таяқ жүгірту, тепе-теңдік, тобық, тұтқын алу, түйілген орамал, шалма, шертпек, шілдік, хал қалай?

4. Зеректілікті, ептілікті және икемділікті қажет ететін ойындар: айгөлек, айдапсал, атқума, аударыспақ, бағана өрмелеу, балтам шап, бөріктастамақ, бұғнай, бұғыбай, бұқатартыс, бұрыш, біз де, егер..., жасырынбақ, жаяу жарыс, көкпар, көрші, күрес, қарамырза, қассың ба, доссың ба?, қындық-сандық, орын тап, отырмақ, санамақ, сұрақ-жауап, тасымақ, тасымалдау, тең көтеру, тымпи-тымпи, ұшты-ұшты, үй үстіндегі кім?, шымбике.

5. Соңғы кезде қалыптасқан ойындар: әріп таңдау, бригада, мейрамхана, нөмір, пароль, пошта, сымсыз телефон, сыңарын табу.

2. «Білектесу».

Мақсаты: Бұлшық ет күш жігерін дамыту.

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

3.«Арқан тарту»

Мақсаты: Балаларды ұйымшылдыққа, шапшаңдыққа, шымырлыққа тәрбиелеу.

Ойының барысы: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.

4. «Сақина жасыру»

Мақсаты:Баланың зейінін, тапқырлығын дамыту.

Ойының барысы:Ойынды өткізуші және сақина жасырушы бала белгіленеді. Қалған ойыншылар жерге отырып тізілерінің үстіне алақандарын жаяды. Бастаушы жабулы қолын әрбір ойыншының 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.

5. «Ұшты-Ұшты»

Мақсаты: Балаларды аңғарымпаздыққа, ненің ұшып, ненің ұшпайтынын ажырата білуге үйрету.

Ойының барысы:Ойын бастаушы бала оған қатысушыларды жаңылыстыру үшін тез-тез ұшатын, ұшпайтын заттарды араластырып айтады. Шарт бойынша ойнаушылар ұшатын заттарға ғана қол көтеруге тиіс. Ұшпайтын затқа қол көтеріп қойса, айыбына өз өнерін көрсетеді (немесе сабақтың ерекшелігіне байланысты сұрақтарға жауап береді). Ойын бастаушы негізінен адамдарды былайша жаңылыстырады:

Ұшты, ұшты-қарға ұшты! (ұшады)

Ұшты, ұшты-балға ұшты! (ұшпайды).

Ұшты, ұшты-тырна ұшты

Ұшты, ұшты-тырма ұшты!

6.«Соқыр теке»

Мақсаты:Балалардың есте сақтау қабілеттерін, сөздік қорын дамыту, ұйымшылдыққа, тапқырлыққа тәрбиелеу.

Ойының барысы:Бір баланың көзі байланып қойылады.

Балалар: Бота, бұзау, қозы, лақ

Қайда кеткен құлыншақ

Соқыртеке бақ-бақ

Мені ізден тап-тап

Деп тақпақтайды.

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

7. «Теңге ілу»

Мақсаты: Балалардың ойын ережесін түсініп ойнауын, жеңіске деген құлшыныстарын арттыру.

Ойын барысы: 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 құйғытып, шаба жөнеледі. Сол беттерімен әлгі шұңқырға жетіп 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.

8. «Аударыспақ»

Мақсаты: Балалардың күш жігерін дамыту, ұлттық ойынға қызығушылықтарын арттыру, достық қарым-қатынасқа тәрбиелеу.

Ойынның барысы: «Аударыспақ» — өте көне дәуірден келе жатқан қазақ халқының ұлттық спорт ойыны. «Аударыспақ» — қазақ халқының арасында кеңінен таралған ойын. Балалар екі жақ басы берік тұғырға бекітілген биіктігі бір-бір жарым метрдей (балалардың жасына қарай), ұзындығы 70-80 сантиметрдей ағаш аттарға мінеді. Бір-біріне қапталдас орналасқан ағаш аттардың ара қашықтығы екі жақтан созылған қол жететіндей болса жеткілікті. Оларға мінген шабандоз балалар бір-біріне қарама-қарсы отырып қол ұстасады. Төрешінің белгісімен бірін-бірі тартып, не итеріп, әйтеуір қай айласын, не күшін асырғаны қарсыласын ағаш аттан аударып түсуі шарт. Аяқты жерге ағаш атқа тіреуге болмайды. Онда ойын шарты бұзылады. Ойын алаңының айналасына құм немесе жұмсақ кілем төселуі керек. Қай топ жеңсе сол топ жеңімпаз атанады.

9. «Көтермек».

Мақсаты: Ұлттық ойынға қызығушылығын арттыру.

Ойынның барысы: Ортаға екі ойыншы бала шығады. Бір-біріне арқаларын беріп тұрады. Белгі бойынша кім бірін-бірі арқада көтеріп алса, сол бала жеңіске жетеді. Жеңіске жеткен бала ойында қала береді де басқа балалармен бірге күш сынасады.

10. «Тақия тастамақ»

Мақсаты: Балалардың сөздік қорын дамыту, шапшаңдыққа тәрбиелеу.

Ойын барасы:

Көзді жұмып отырып,

Тақияны күтейік

Түсіп қалса тақия,

Оны қуып жетейік.

Ойым бар бір ойын бастамақ,

Аты оның - «Тақия тастамақ».

Шенбер боп отыра қалындар,

Ым қағып жүрмесін қас-қабак

Балалар шенбер жасап тұрады. Бастаушы (тәрбиеші) балаларды айнала жүріп бір баланың басына тақия кигізе салады. Тақияны байқаған бала тұра жүгіріп орнына тез жету керек

жете алмаса ойынды жалғастырады. Тақияны бала сезбесе ол өлең, тақпақ айтып немесе билеп беруі керек. Балалар шеңбер бойында көздерін жұмып тұруы керек. Ойын осылай жалғаса береді.

11. «Хан талапай»

Мақсаты: Қазақтың ұлттық ойындарын дәріптеу, топпен жұмыс жасай білулерін қалыптастыру.

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

Талапай-ау, талапай,
Табылды ойын, алақай!
Бүк асықпен - бүкті,
Шік асықпен - шікті,
Тәйкеменен - тәйкені,
Алшыменен - алшыны.
Бір-біріне атамыз!
Қызығына батамыз!
Талапай-ау, талапай,
Ойын қызық, балақай!

Бұл отырып ойналатын ойын. Оған төрт-бес үміткерден қатысады. Ойын үшін он асықтандапалынады. Он бірінші асықтың ерекше өзгетүске (қызыл, не көк)

боялған болуы шарт. Бір-бірден асық иіріледі де,

қорытынды бойынша ойыншылардың кезектері анықталады.

Бұдан соң алғашқы ойыншы қосуыстай ұстаған бар асықты ортаға иіруі керек.

Қалған ойыншылар өзге асықтардан ерекшеленген «ханға» көз салады. 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 иірген ойыншы шашылған асықтардың бүгі мен бүгін, шігі мен шігін, алшысы мен алшысын, тәйкесі мен тәйкесін бір-біріне соғып, бір-бірінетімей қалғанша ұпай жинайды.

Көздеген асығы үшінші бір асық қатіп 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, 40) ойын жүргізуші алдын-ала белгілейді.

Межеге бұрын жеткен ойыншы жеңімпаз болып саналады.

Ескерту: Асықтарды бір-бірінетігізу кезінде қолмен сүйретіп апаруға, орнынан қозғап түзетуге болмайды. Ойынның соңында ейінханға бірде-бір асық тимеуі керек. Себебі ол – хан.

11. «Хан талапай»

Талапай ау талапай
Бір ойын бар алақай
асықтарды шашайық
талапайға басайық!

Ойынның ережесі: Асықпен ойналатын ойынның тағы бір түрі — «Хан талапай». Ойынға қатынасатын балалардың санына шек қойылмайды. Олар ойын жүргізушінің айналасына жарты шеңбер құрып отырысады. Ойын жүргізуші қолындағы асықты «хан талапай» деп ортаға қарай шашып жібереді. Отырғандар тез - тез жиып алулары керек. Кім аз жиып алса, сол жеңілген болып есептеледі.

12.«Орамал тастамақ»

Мақсаты: Балалардың сезіну қабілеттерін, байқампаздығын дамыту

Ойының барысы: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.

13.«Ақсерек –көксерек»

Мақсаты:Ептілікке,бірлікке,тобы үшін намыстанып,жеңіске жетуге талпынады.

Ара қашықтық 20-30 қадам.,ойын ережесін түсініп ойнауын және ойын ережесінің бұзылмауын ескеру.

Ойының барысы:1-ші топ. Ойынды бастайды: Ақсерек-ау ақ серек

Бізден сізге кім керек.

2-ші топ. Ақсерек –ау ақ серек

Сізден бізге (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.Қай топтың баласы көп болса,сол топ жеңіске жетеді.

14. «Асық ату»

Мақсаты:Ойын арқылы балаларды ептілікке баулу.

Көбіне жаз және күз айларында ойналады.Ойынға екі бала қатысады.Ойынға қатысатын әр баланың өз сақасы болуы шарт.Сақа қойдың ең ірі асығынан таңдап алынады.Ойынды ойнау үшін тегіс жерге белгі салынады.Сызық сызылады.Ол шеңбер түрінде үш түрлі сызығы болады.Бірі- өріс сызығы,бірі-табан сызығы,үшіншісі-орта сызығы.Өріс сызығында тұрып балалар асығын иіреді.Өріс сызығы мен табан сызығының арасында кімнің асығы алшы түседі, ойынды сол бастайды.Орта сызыққа екі баланың асықтары тізіледі.Ойынды бастаушы бала табан сызығын сол аяғымен басып тұрып,оң қолындағы сақасымен орта сызықтағы асықтарды атады. Күші мығым болса бірнеше асықты сызықтан сыртқа шығарып жіберіп,сыртқа шыққан асықтарды ол ұтып алған болып саналады.Егер ойынды бастаған бала асықтарды орта сызықтан шығара алмаса онда ойынға келесі бала шығады.Кім неше асықтан ұтылса,сонша өлең немесе тақпақ айтып беретін болған.Қазіргі кезде балалар азда тиын-тебен тігіп ойнайды.Немесе асығынан ұтылып қалады.

15. «Қазан доп».

Мақсаты: Көздей білу,мергендік қасиеттерін дамыту.

Асықтарды көлденең нысанаға 3 метр қашықтықтан лақтырады. Сөреден 3 метр жерде үлкен қазан тұрады (шеңбер). Белгі бойынша әр топтың ойыншылары асықтарды қазанға лақтырады. Қазанның ішіне көбірек асық түсірген топ жеңеді.

16. «Тостаған».

Мақсаты:Сөздік қорын дамыту,аңғарымпаздыққа баулу.

Қане шеңбер құрайық

Тостағанды алайық

Тостағаны бар бала

Сен шық қане қуайық-деп, тақпақ айтып, тостағанды қолдан-қолға жағалатады, ең соңында тостаған кімнің қолында қалса, сол бала қашады, қасындағы бала қуады

17. Асықты тігіп ойнау

Мақсаты: Асық атауларын білу. Ептілікке, мергендікке баулу.

Бір топ бала, жастар жиылып келіп, тегіс жерді таңдап алады да оны тазартып, ортадан төрт бұрышты сызық сызады. Сол төрт бұрышты ортасынан тең етіп екіге бөледі. Әр жағының қашықтығы балалардың жас мөлшеріне қарай белгіленеді. Сонда 1-1,20 см немесе 1,5 метрге дейін болады. Мұны «көн» деп атайды. Сонда ойнаушылардың өзара келісімі бойынша көннен 4-5 метр не одан да көп мөлшерде асық татынорын белгіленеді. Оны сызықпен белгілейді. Ойнаушылар осы жерден тұрып көндегі асықты татын болады.

Ойнауды кім бірінші болып бастайтынын сақа иіру арқылы анықтайды.

Сақасы алшы түскен ойыншы бірінші болып ату кезегіне алады.

Ойнаушы асыққа дәл тигізіп, оны көн бесізіне қарай алады да, сақасы түскен жерден қайта алады. Сөйтіп көннен шығарғандарын ала береді.

Егер оның сақасы көндегі асыққа тимей кетсе, асықты келесі ойыншы алады. Ал тігілген асықтарды бұзып, бірақ көннен шығара алмаса,

қалған ойыншылар асықтарды сол жатқан қалыбында атып, көннен шығарып алуға тиіс.

Ойнау көндегі асықтар бойынша біткенше ойнала береді. Көндегі асық біткен соң,

ойнауға қатынасшылар бір-бірден көнге қайта асықты тігіп, ойнауға басталып, жалғаса береді.

18. «Бәйге»

Мақсаты: Ұлттық ойынға қызығушылықтарын арттырып, түсті ажыратып, есте сақтау қабілеттерін дамыту.

Ойнауды бастайтын бірінші баланы анықтау үшін сақа асықтарымызды иіреміз.

Кімнің асығы алшы және тәйке түссе, сол ойнауды бастайды.

Ойын шарты: Ортаға асықтармен мәре сызығы сызылады. Балалар түрлі-түске боялған асықтарын, яғни аттарын бәйгеге қосады, сақаларын иіргенде неше асық алшы, неше асық тәйке түссе, сонша асық мәре сызығымен алға жылжып отырады, кімнің аты бірінші келсе сол жеңіске жетеді.

19. «Тауық күрес»

Мақсаты: Тез, шапшаң қимылдауға, өз күшін көрсетуге үйрету.

Ойын барысы: Балалар екі топқа бөлінеді. Осы екі топтан екі бала шығып, кәдімгідей күреседі. Оның ең қызығы да, басқаша күрестен айырмасы да - тек жалғыз аяғымен ақсаңдай жүріп, иықтарын қағып күресуінде. Ойнаушылар жиналып болғаннан кейін, үлкен шеңбер сызылады да, ортаға екі ойыншы шығады. Егер бір аяқпен секіріп жүріп, екі ойыншының біреуі екінші аяғын жерге тигізбестен, қарсыласын шеңберден итеріп шығарса - жеңгені. Аяғын жерге тигізіп алса - жеңілгені. Бұл күрес балалардың нық басып, орнықты жүруін жетілдіреді. Ойнау жалғаса береді.

20. «Атыспақ»

Мақсаты: Көздей білу, мергендік қасиеттерін жетілдіру, ойынға қызығушылықтарын арттыру.

Арақашықтығы сақталып, екі жақтан екі бірдей сызық сызылады. Екі түске боялған асықтар екі ойыншыға бөліп беріледі. Әр ойыншы өз асықтарын сызық бойына тігіп, санамақ бойынша қайсы бала бастайтынын белгіленеді. Ойнауды бастаған бала келесі ойыншының асғын саусақпен атып орнынан құлатады. Құлаған асықтарды өзіне жинайды. Егер тигізе алмаса келесі ойыншы бастайды.

21. Қара құлақ

Мақсаты: Шапшаңдық, ептілік, қимыл-қозғалыстарын жетілдіру.

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 ой 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.

22 «Белбеу соқ».

Мақсаты: Қимыл-қозғалыстарын дамыту, епті, шапшаң болу.

Ойын барысы: 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.

23. «Ақсүйек»

Мақсаты: Кеңістікті бағдарлай білу, жеңіске деген құштарлықтарын жетілдіру.

Ең алдымен, ойнаушылар өзара келісіп, жеңген топ үшін жүлде тағайындайды да, екі топқа бөлінеді. Топ басқарушылар ақсүйекті қайсысының лақтыратынын шешіп алу үшін кезектесіп таяқ ұстайды, таяқтың басына кімнің қолы бұрын шықса, сол ақсүйекті құлашы жеткенше лақтырады. Ақсүйек жерге түскеннен кейін ғана ойыншылар іздеуге шығады. Көмбеде топ басқарушылардан басқа ешкім қалмайды. Ақсүйекті тапқан ойыншы ешкімге білдірмей, көмбеге қашуға әрекет жасайды да, ал қарсыластары біліп қалса, қолма-қол тартып алуға тырысады. Сондықтан ақсүйекті алдымен тауып алған топтың ойыншылары біріне-бірі лақтырып, көмбеге қай топтың адамы бұрын жеткізсе, сол топ жеңіске жетіп, жүлдегер атанады. Келесі жолы ақсүйекті екінші топ лақтырады, сөйтіп ойын жалғаса береді.

24. «Көкпар»

Бала екі топқа бөлінеді әр топтың жетекшісі болады. Алаңның ортасында белгіленген аймақ қойылады. Әр топ өз көкпарын қарсылас тобына салу керек.

25. «Бәйге»

Ортаға асықтармен мәре сызығы сызылады. Балалар түрлі-түске боялған асықтарын, яғни аттарын бәйгеге қосады, сақаларын иіргенде неше асық алшы, неше асық тәйке түссе,

сонша асық мәре сызығымен алға жылжып отырады. Кімнің аты бірінші келсе сол жеңіске жетеді.

26. «Тартыспақ»

Ұзындығы жуан 8-10 метр арқан. Арқанның ортасына белгі ретінде қызыл мата байланады. Арқанның екі шетіне 1,5-2 м белгі сызық сызылады. Әр топ арқанды өз жағына тартып сызықтан өткізу керек.

27. «Кім жылдам?»

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

28. «Жаяу көкпар»

Бұл ойын спорт залында, жазды күні кең жазықта (аулада) ойналады. Жазық алаңның бір шетіне шағын дөңгелек шеңбер сызылады да, ішіне құм түйілген ак шүберек қойылады. Алаңның екінші шетінен де сондай сызық сызылып оны көмбе деп белгілейді. Ортадан сызық сызылады. Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді де сол ортадағы сызықта сап құрып тұрады. Ойынды жүргізу үшін екі топқа ортақ бір басқарушы тағайындалады. Орамал жатқан және көмбе етіп белгіленген жерде екі ойыншы бақылаушы болып тұрады. Басқарушының берген белгісі бойынша ойын басталады. Әр топтың ойыншысы құм түйілген шүберекке бұрын жетіп, оны көмбеге жеткізуге тырысады. Топтың қалған ойыншылары оған көмекке келеді. Ал қарсы топ, одан шүберекті алып, өздері апаруға тырысады. Қызу тартыс басталады. Ойынға қатысушылар айла-амал қолданып, алаңның ішінде бұлтартып қаша жүріп, өз тобының көмбеге бұрын әкелуін қарастырады. Бірақ белгіленген межелі жерден шығуға болмайды. Көмбеге белгіленген мерзімде жеткізген ойыншы ұпайды көп жинайды.

29. «Қуыр-қуырмаш!»

Ойынға екі бала қатысады: бір бала қолының бес саусағын түйістіреді де, бір қолымен оны бүркемелеп, екінші балаға ортаңғы саусағымды тап дейді. Егер ол тапса ұпай алады. Бірақ ұтқан ойыншы ұпай алу үшін мына ережелер мен сөздерді жақсы білуі шарт: бас бармақтан бастап саусақтар атын: бас бармақ, балаң үйрек, ортан терек, шылдыр шүмек, кішкентай бөбек деп түгел айтып береді. Сөйтіп, бес саусақты түгел жұмады. Тағы да бас

бармақтан бастап, бес саусақты түгел ашып: "сен тұр - қойыңа бар, сен тұр - түйеңе бар, сен тұр - жылқыға бар", - деп санап шығуы керек. Содан кейін "қуыр- қуыр - қуырмаш, Балапанға бидай шаш, Әжең келсе есік аш, Қасқыр келсе мықтап бас, Ұры бөрі сұғанақ, Мұның бәрі малға қас" деп ұпай таратушының алақанын қытықтайды. Сөйтіп, ойын бірнеше рет қайталанады.

30. «Төрт асық!»

Төрт асық (ұлттық ойын) - ойынды әдетте 4-6 жастағы балалар ойнайды да, ол сәбилерді есепке, аңғарымпаздыққа үйретеді әрі қол жаттықтырады. Ойынға қатысқан балалар асық иіреді де кезегімен ойын бастайды. Ойын тек 4 асықпен ғана ойналынады. Алғашқы бала төрт асықты шашып жібереді. Егер төрт асық төрт түрлі пішімде түссе, ойыншылардан бір-бірден асық алып отырып, ойынды жалғастыра түседі. Бұл жолы шашып жіберген асығының бәріде не алшы, не бүк яғни ойынды одан әрі соза түзеді. Егер асық аралас (бір бүк, үш жік және т.б.) пішімде түссе, ойын кезегіін келесі балаға береді. Ақырында басқа балалар ұтылып, бір бала ұтысқа шығады.

31. «Қақпақыл!»

«Қақпақыл» ойынына бірнеше ойыншы қатысуға болады, әр ойыншы дербес өзі үшін ойнайды. Ойыншылар дөңгелене отырып, әрқайсысы қолдарына бір асықтан алады. Жерге шашылған көп асықтың үстіне ойналады. Қолдарындағы асықтарын жоғары лақтырып жіберіп, ол кері түскенше тездетіп жерден тағы бір асық алып үлгерулері керек. Сонда қолында екі асық болады. Тағы да екі асығын жоғары лақтырып жіберіп – жерден бір асық қосып алулары керек, бірақ бұрынғы асықтарын түсіріп алмаулары керек. Бұл ойында табандылық пен ептілік аса қажет. Алақанына кім көп асық жинаса – сол жеңімпаз болып саналады. Ойынның аты айтып тұрғандай – қақпақылдық қажет, яғни тез қағып алу деген. Ойын осылайша жалғаса береді.

Пайдаланылған әдебиеттер:

1. Құрманбаева С.К «Ұлттық ойындардың бүгіні мен келешегі», «Алматы» 2004 жыл.
2. Атабаев А.С. «Ұлттық ойындар-халық мұрасы», «Кітап» 2006 жыл.
3. Интернет ақпарат құралдары.