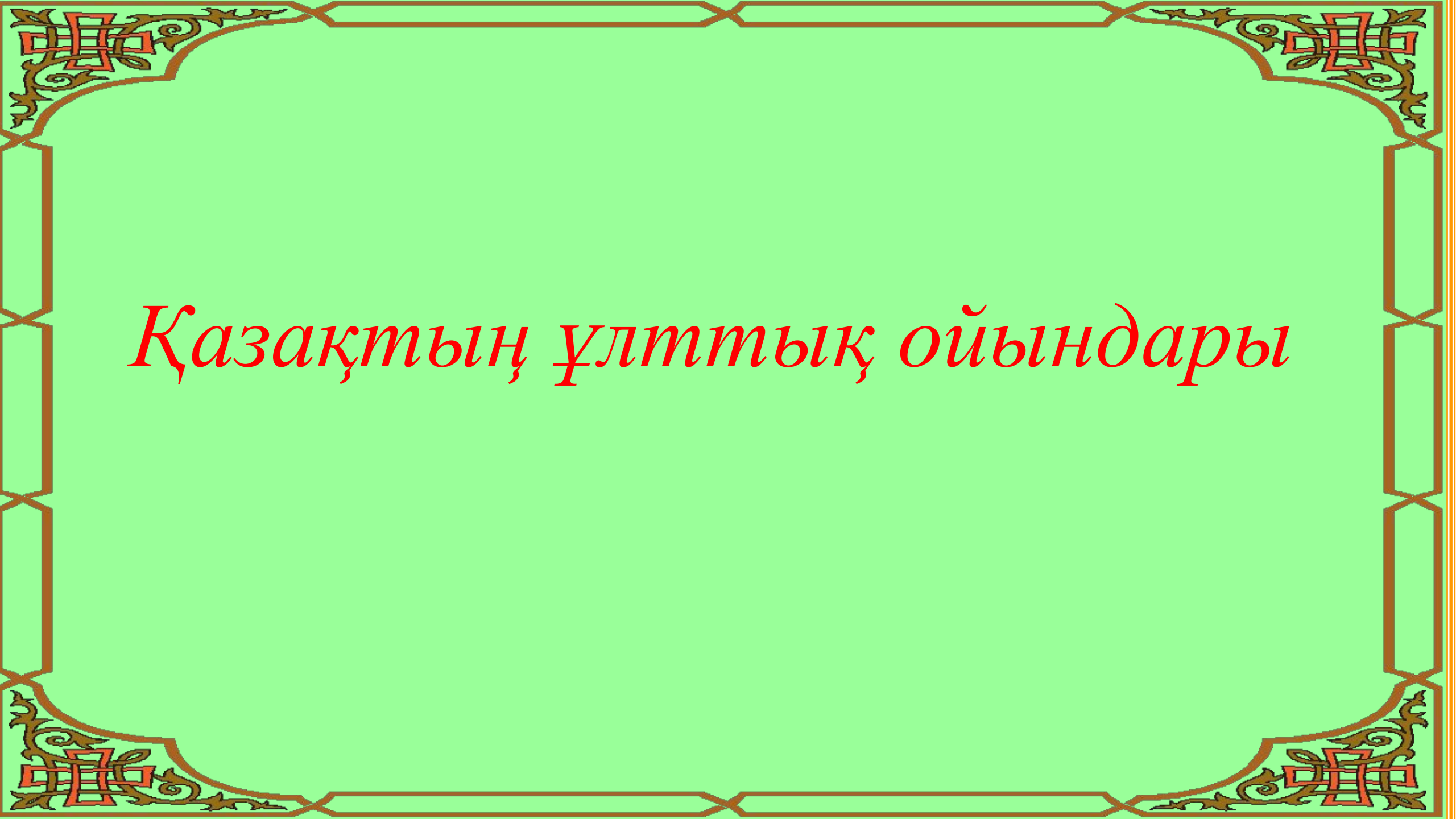




Қазақтың ұлттық ойындары

АҚ ҚОЯН

Ойын шарты: Балалар дөңгеленіп қол ұстасып тұрады, ортада бір бала қоян болады. Балалар барлығы бірлесе қоянды оятуға тырысады.

-Қояным, қояным ұйқыңнан тұршы
Бет-қолыңды жушы,
Айнаға қарашы,
Шашыңды тарашы,
Мәсіңді киші,
Көлегінді киші,
Енді бізді қушы-деп балалар қаша
жөнеледі.



Ақсүйек ойыны

Жігіттер мен қыздар жиналып, жаздың айлы түнінде ашық далада ойнайды. Ақсүйек ойынына малдың ақсөңкелегі құраған жілігі немесе қабығы аршылған, ұзындығы екі қарыстай жұмыр ақ таяқша пайдаланылады. Жиналғандар екі топқа бөлінеді. Ойынды бастау жеребе тастау арқылы анықталады. Содан кейін ойын бастаушы ақсүйекті бар пәрменімен алысқа лақтырады. Жастар таяқты іздеуге кіріседі. Оны тапқан ойыншы өз серіктеріне дыбыс беріп, сөреге қарай жүгіре жөнеледі. Серіктері оның тосқауылға тап болмауына көмектеседі. Қарсыластары қалайда ақсүйекті тартып алудың амалын жасап бағады. Ақсүйекті тартып алса, өздері де біріне-бірі қол жалғап, сөреге жетуге ұмтылады. Бұл тартыста ақсүйекті сөреге жеткізген топ жеңген саналады. Ойын шапшаңдыққа, ұйымшылдыққа баулиды. **Ақсүйек** бірін-бірі ұнатқан жастардың оңаша кездесуіне дәнекер де болған. Ертеде «Ақсүйек» ойынын той-томалақ жасаған үй иелері ұйымдастыратын. Ондай кезде алдымен айтыс, ән-жырға кезек тиеді. Үлкендер жағы жастарға тәлім айтып, қисса-дастандар оқитын болған. Соңында, тықыршып тұрған жастардың ойынына кезек тиеді. Ақан сері Ақтоқтысымен, Абай Әйгеріммен, Біржан Ләйлімен ақсүйек арқылы табысқан деседі.

Ал заманымыздың белгілі композиторы Алтынбек Қоразбаев ұлттық ойын жайлы ән де шығарды:

Қызыл бешпент үстінде,

Қынама бел шашбаулым.

Алтыбақан тебуге

Сұранайын мақтаулым, шашбаулым.

Ай толықсып аспанда

Туған кезде, шашбаулым.

Ойнаймын деп Ақсүйек

Қуана бер мақтаулым, шашбаулым.





Қыз қуу

Қыз қуу — қырғыз-қазақтың өте көне ойындарының бірі. Ол республикамыздың халықтарының арасында кеңінен тараған ұлттық ат ойыны тобына жатады. Сонау ертеден келе жатқан спорт ойыны, ертеде «Қыз қашар», «Қыз қуалар» деп аталғаны болмаса, біздің заманымызға дейін оншама өзгеріссіз жеткенін атап өтуіміз керек. Бұл жарыс өзінің түрі жағынан біздің заманымыздан бұрын қандай болса, қазірде сол күйінде қалды. Сол заманғы тәртіп бойынша жарыс жігіт пен оның қалыңдығы арасында өткізілген (біздің заманымыздан бұрын VIII—VII ғасырларда Қазақстанның территориясын жайлаған кейбір рулардың арасында осындай тәртіп болған). Егер жігіт жарыста жеңілсе, ол өзіне қойылатын талапты ақтай алмағаны үшін оның қызбен некелесуге құқы болмаған. Ертедегі аңыз-ертегілерге қарағанда, қазақтарда тағы бір мынадай әдет-ғұрып болған. Осы әдет бойынша жарысқа екі рудың қыз бен жігіті түскен. Жігіттің жеңілуі оған салынатын айыппен қоса, өз руында еті тірі жігіт пен жүйрік атының жоқтығы үлкен кемістік болып табылған. Егер қыз жеңілген деп табылса, оның жағының келісімі бойынша, ешқандай қалыңсыз-ақ ол жеңген жігітке тұрмысқа шығады.





Көкпар

Көкпар - ұлттық ат спорты ойындарының бірі. Ойынның атауы “көк бөрте” (лақ) сөзінен шыққан.

Дәстүрлі қазақ қоғамында Көкпарға жасқа толған серкенің семізі таңдалған. Семіз серке терісі жыртылмайды. Орташа салмағы 20-30кг-дай келеді. Басқа малдың терісі жыртылғыш болғандықтан Көкпарға тартпайды.

Көкпар – Орталық Азия халықтары арасында кең тараған ойын түрі. Ол қырғыз тілінде "көк бөрү", “улак тартыш (тартуу)”, тәжік тілінде “бузкаши” деп аталады. Көкпар тарту сияқты ұлттық ат спорты ойындары басқа да Шығыс елдерінде де бар.

Ауғанстанда кең тараған бузавиш ойыны Көкпарға өте ұқсас. Сондай-ақ, Аргентина халқының да Көкпарға ұқсас ат спорты ойыны болған.

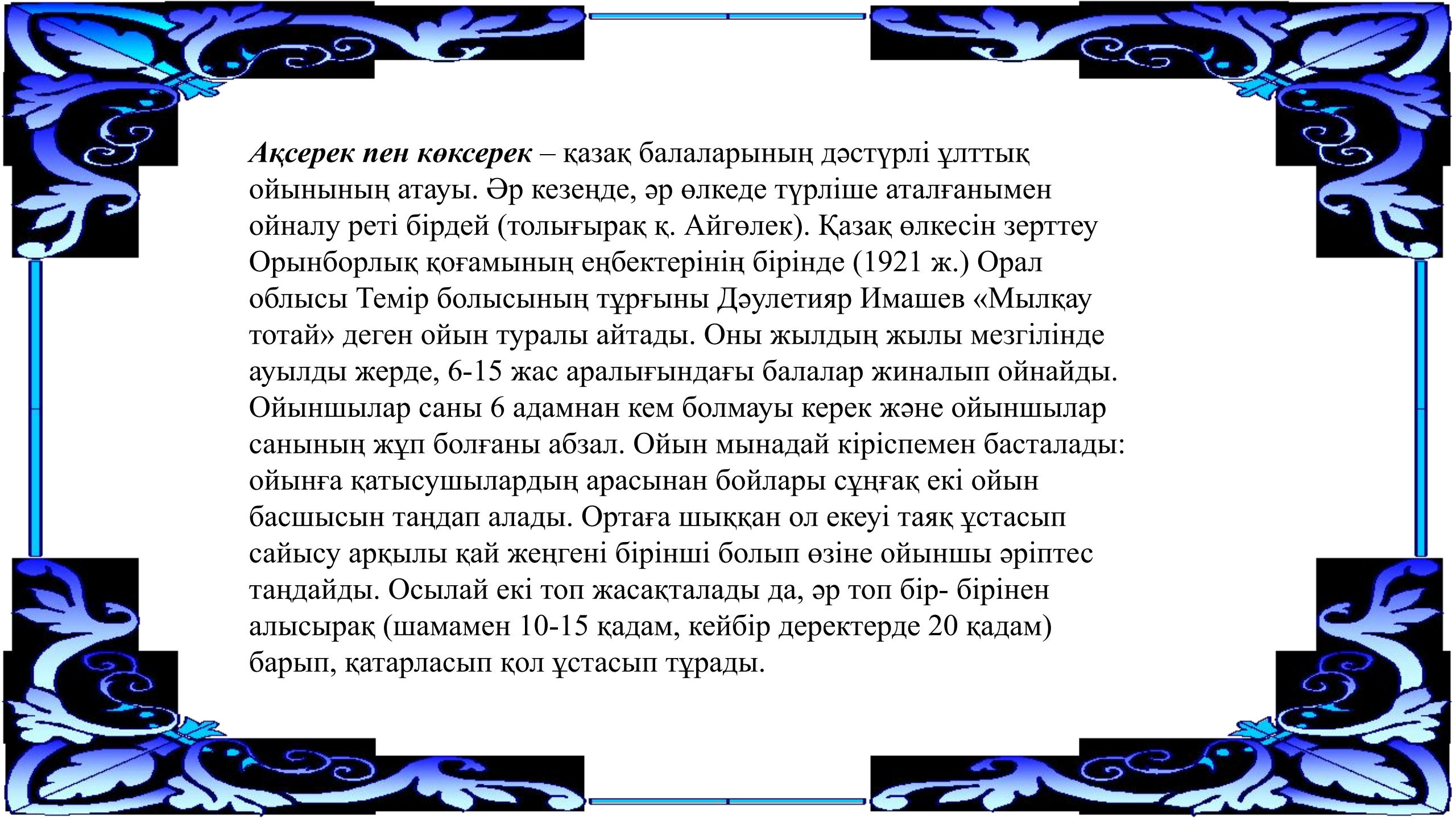
Көкпар жігіттердің күш-жігерін, төзімділігін, батылдығы мен ептілігін, ат үстінде мығым отыруын қалыптастырады. Сонымен қатар Көкпар – аттың қалай бапталып үйретілгенін, жүйріктігін де сынайтын спорт. Көкпар жаппай және дода тартыс болып екіге бөлінеді. Жаппай тартыста әркім Көкпарды өзі иелік етуге тырысады. Дода тартыста құрамы бірдей екі топ сынға түседі. Мұны кейде марта тарту деп те атайды





Алтыбақан — қазақтың ежелгі ұлттық ойыны. Тымық кеште, айлы түнде, ауыл сыртында ойналады. Алтыбақан құру үшін 6 бақан немесе 6 сырық, үш арқан керек. Бақандарды үш-үштен бір басын буып, аралығын үш-төрт метр етіп, мосы тәріздендіріп орнатады да жоғары жағы сырықпен жалғастырылады. Бақандардың жоғарғы ашаларына екеуі жоғарырақ, бірі төмен етіліп үш арқан тартылады. Жоғарғы екеуі отыруға немесе бел сүйеуге арналады, төменгі арқанға табан тіреледі. Қыз бен жігіт қарама-қарсы орналасып, бел арқанның екі жақтауынан бекем ұстап, үшінші адамның демеуімен тербетіледі. Тербелушілер қосылып ән бастайды да оған тамашалаушылар қосылып, думандатып әкетеді. Бел, табан арқандарының орнына соңғы кезде жеңіл тақтайлар қолданылып жүр. Алтыбақан ойыны ежелгі көшпелі елдің бәріне кең таралған. Отырықшы халықтарда ол әткеншек деп те аталады.^[1] Алтыбақаннан айырмасы ол тұрақты орнатылады және жалғыз адамға арналады. Алтыбақанның қажетті заттары — тез құрастырылып, жиналатын үй мүліктері. Ойын көпшілікке арналған. Жастарды әріптес таңдауға, ептілікке, тапқырлыққа, өнерлілікке бейімдейді. Алтыбақан көріністері театр өнерінде халықтың ұлттық тұрмыс ерекшеліктерін көрсету, сахнаны әсерлендіру тұрғысында да лайықты орын алды. Қазақ телевизиясы 1970-жылдары көгілдір экраннан жүйелі түрде «Алтыбақан» сауықкешін ұйымдастырып тұрды.





Ақсерек пен көксерек – қазақ балаларының дәстүрлі ұлттық ойынының атауы. Әр кезеңде, әр өлкеде түрліше аталғанымен ойналу реті бірдей (толығырақ қ. Айгөлек). Қазақ өлкесін зерттеу Орынборлық қоғамының еңбектерінің бірінде (1921 ж.) Орал облысы Темір болысының тұрғыны Дәулетияр Имашев «Мылқау тотай» деген ойын туралы айтады. Оны жылдың жылы мезгілінде ауылды жерде, 6-15 жас аралығындағы балалар жиналып ойнайды. Ойыншылар саны 6 адамнан кем болмауы керек және ойыншылар санының жұп болғаны абзал. Ойын мынадай кіріспемен басталады: ойынға қатысушылардың арасынан бойлары сұңғақ екі ойын басшысын таңдап алады. Ортаға шыққан ол екеуі таяқ ұстасып сайысу арқылы қай жеңгені бірінші болып өзіне ойыншы әріптес таңдайды. Осылай екі топ жасақталады да, әр топ бір- бірінен алысырақ (шамамен 10-15 қадам, кейбір деректерде 20 қадам) барып, қатарласып қол ұстасып тұрады.

Айгөлек^Ш — ұлттық ойын. Айлы кеште, далада өтеді.

Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Олардың сандары да, жас шамалары да бірдей болулары керек. Екі топтың екеуінің де бастаушысы болады. Аралары 10—15 метрдей жерде қол ұстасып қатарласа тұрған осы екі топ біріне-бірі сөз тастап, күш көрсетіп, өнер жарыстыра бастайды. Екі жақтың ойын бастаушылары орталарынан бір қыз бен бір жігітті шығарып, олардың қолына бір ақ тас, бір қара тас береді. Олар екі тасты ешкімге көрсетпей, уысына қысып тұрады да, екі ойын басынан:— Сен қай қолдағы тасты қалайсың?— деп сұрайды. Бастаушылардың біреуі мен: «Оң қолдағы тасты қалаймын»,— дейді, екіншісі сол жақ қолдағы тасты алады. Қайсысында ақ тас болса, сол ойын бастайды.

Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.
Күші мығым, қуатты,
Екпіні желдей өршіген

Шепті бұзар ер керек.

Екінші топ:

Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек,





Ойнаушылар екі топқа тең бөлінеді де, бірінші топ үйдің сыртына шығып, екінші топ үйде қалады. Ойынды басқарушы сыртта тұрғандардың есімдерін үйде отырғандарға қойып, өзі белгілеп алады. Содан кейін сырттағы ойыншыларды бір-бірлеп шақыра бастайды.

Ойынның шарты бойынша, сырттан кірген ойыншы отырғандардың ішінен өз есімі берілген ойыншыны табуы керек. Ал өз есімі берілген ойыншыны тапқандар соның қасына барып отырады, айып тартпайды. Айып тартушылар көпшіліктің ұйғаруымен өлең айтады, би билейді, т.б. өнер көрсетеді. Келесі жолы екі топ орындарын ауыстырады.



Атқаума. Бір топ бала алаңға немесе дене шынықтыру залына жиналады да, ортаға екі бала шығады. Бірінші бала өзінің сол қолымен оң қолының білегінен мықтап ұстайды, екінші бала да осылай істейді. Бұдан соң екі бала бос тұрған оң қолдарымен бірінің білегінен бірі ұстап, айқасқан 4 қолдың басынан «орындық» жасайды да, соған үшінші баланы аяғын салбыратып отырғызады.

Атқаума, атқаума,

Арқар атқан қай тауда?

— деп оны көтеріп алып жүреді де, бір жұмсақтау жер кездескенде:

Атқаума, атқаума,

Арқар атқан ақ тау ма?

Көк тау ма?

Көк тау болса, Көп тау ма?

Ал тастадық бұл тауға,

— деп қол үстінде отырған баланы жерге тастап жібереді. Отырған бала жығылмай, ептілікпен ғана тез ыршып түсу үшін әрқашан сақ және жинақы отыруы керек. Жығылып қалса, ұпай тартады, жығылмай кетсе, қолдың үстіне әлгі екі баланың бірі отырады. Ойын осы тәртіппен жүре береді. Қолдың үстінде отырған ойыншыны «Лақтырып» тастауға, әдейлеп жығуға болмайды. Мұнда шапшаңдық пен ептілік керек

«Бөрік жасырмақ» ойынына қатынасушылар араларынан бір ойыншыны шығарып, алыстау жерге барып, бөрік немесе басқа бір белгілі затын жасыруға жібереді және өзі де сол маңайда жасырынуы керек. Қалған ойыншылар жасырған ойыншының тыққан затын іздеуге кіріседі. Кімде-кім тығылған бөрікті көріп қойып, алуға қам жасаса, онда иесі бермеуге тырысады. Бермеудің жағдайы екеуі бірдей бас салып бөрікке таласу емес, қай бұрын алғаны алады, ал көрген ойыншы ала алмай қалса, онда иесі қорып, бөрікке жібермеуге тырысады. Ал басқалардың қай-қайсысы болмасын, бөріктің иесіне қол тигізіп күш жұмсауына болмайды. Қайткенде де алдап жүріп алып, оны ойын жүргізушіге ертіп келулері керек. Келесі жолы бөрікті жасыруға бөрікті әкелген ойыншы барады да, ойын жалғаса береді.

Бұғынай — ұлттық ойын.

Бұл ойын жазда, көгалды тегіс алаңда ойналады. Ойынға қатынасушылардың саны 10—25, одан да артық бола береді. Бұл ойынды көбінесе балалар ойнайды.

Ойынға қатынасушылар малдастарын құрып, дөңгелене отырысады. Орталарынан бірі ойын жүргізуші қызметін атқарады. Ол отырған ойыншыларды сынай бастайды. «Бірінші бұғынай, екінші бұғынай, үшінші бұғынай...» т. б. ең ақырғы ойыншыға дейін осы тәртіппен санап шығады да, кенеттен бір санды атайды. (Мысалы: «Алтыншы бұғынай»). Сол санның иесі орнынан жылдам тұрады да, бір санды айтып, тез өз орнына малдас құрып отыра қалады. Ол санның иесі де жылдам тұрып, кез келген бір санды айтып, өз орнына қайта отырады. Әрбір айтылған санның иесі осыны қайталаумен болады. Егерде айтылған санның иесі тұра алмай қалса немесе оның орнына басқа біреу тұрса, онда ойынға белгіленген тәртіп бойынша жаза қолданылады. Ол жазасын орындап болған соң, бір санды айтып орнына отырады. Ойын жалғаса береді. Әркім өзіне берілген санды ұмытпауы керек.

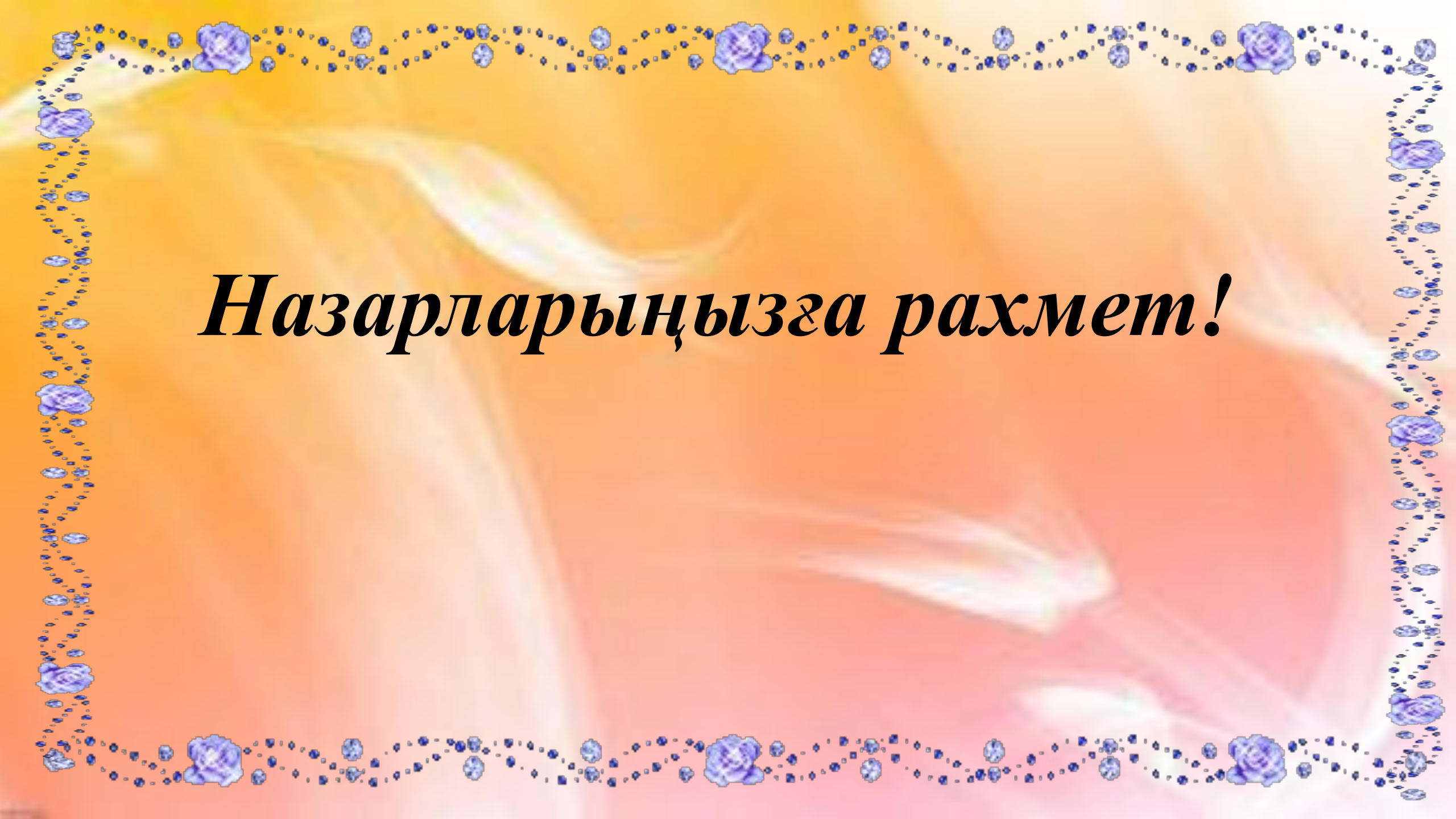
Ойын тез қимылдап, жедел шешім қабылдауға, ойда сақтау қабілетін дамытуға дағдыландырады.



«Жасырынбақ» ойыны әдетте жаздыгүні, ай жарығында шөптесін алаңдарда, ал күндіз қорақопсысы көп, яғни жасырынатын қуысы бар жерлерде өткізіледі.

Ойнаушылар көмбеге жиналған соң саусақ санау арқылы кімнің тығылушы, кімнің іздеуші екенін белгілейді. Ойын жүргізуші іздеушінің көзін басып тұрып қатты айқайлап, елуге дейін санайды да (осы кезде ойнаушылар жасырынып үлгірулері керек) іздеушіні қоя береді. Ол жасырынған ойыншыларды іздеуге кіріседі. Іздеуші екінші рет кезекші болмас үшін бірінші көрген ойыншыдан көмбеге бұрын жетіп, хабар беруі керек. Іздеуші көрген ойнаушысын сирағынан алып тұрғызу шарт емес, ең бірінші көрген бетте-аң «Шика» деп дауыстап, көмбеге қарай жүгіруі керек. Сонан кейін асықпай басқаларын таба береді. Тағы бір ескеретін жай: іздеуші жасырынушыны көрмейінше, «шика» демейінше, өз бетінше жүгіріп, көмбеге келмеуі керек.

Саусақ санау әдісі ойында былай жүргізіледі: ойын жүргізушінің айтуымен «бір, екі, үш» дегенде, бәрі саусақ көрсетеді. Біреуі —5, біреуі —10, біреуі —2, тағысын тағы, көрсеткен саусақтың қосындысын шығарғаннан кейін саусақты ең аз берген, не ең көп берген ойыншыдан бастап айналдыра, айталың 47-ге дейін санай береді. 47-ші сан кімге түссе, сол іздеуші болады. Ойын қараңғыдан қорықпайтын батыл, түнде бағдарды дұрыс аңғара білуге, сезімталдыққа тәрбиелейді.

A decorative border surrounds the text, featuring a repeating pattern of blue roses and small blue dots. The background is a soft-focus image of pink and white flowers.

Назарларыңызға рахмет!