

«Ақмола облысы білім басқармасының Зеренді ауданы бойынша білім бөлімінің Симферополь ауылының жалпы орта білім беретін мектебі»

КММ

*Дидактикалық материалдар*

*«5-8 сынып оқушыларына арналған ұлттық ойындар»*

Бейімдеген: дене шынықтыру пәнінің мұғалімі

Абильмаженов Шыңғыс Қуанышұлы

2024 ЖЫЛ

**Мақсаты:** Оқушыларға қазақтың ұлттық ойындарын насихаттау, үйрету, қызығушылықтарын арттыру.

Қазақтың салт-дәстүрлерін сақтауға, ұлттық құндылықтарды қадірлеуге тәрбиелеу.

Оқушылардың ойлау, есте сақтау, көру қабілеттерін дамыту; ойын тиянақты айтуға, ойындарды бос уақыттарында ойнауға дағдыландыру, ойын арқылы шапшаңдықтарын, ептіліктерін көрсетуге баулу.

## Түсінік хат

Қазақ халқында балаларға арналған ұлттық ойындар жетіп артылады. Бұл ойынның барлығы балаларды физикалық тұрғыда дамытуға, ойлау қабілетін жетілдіруге, епті болуға бейімдейді.

Оқушылардың бос уақытында, дене шынықтыру сабағында қазақтың ұлттық ойындарын түрлі әдістермен жетілдіре оқыта отырып, ұлттық өнегені оқушылардың бойына сіңіріп, ұлтқа тән қасиеттерін дарытуға арналған жинақ. Қоғамымыздың іргетасын нығайту үшін бүгінгі жастарға үлгілі, өнегелі тәрбие беру - қазіргі міндеттердің бірі.

Оқушыларда жалпы адамзаттық құндылықтар мен адамның айналадағы дүниемен жеке тұлғалық қатынасын тәрбиелеу мақсатын халқымыздың мәдени рухани мұрасының, салт-дәстүрінің озық үлгілерін оның бойына сіңіру арқылы жүзеге асыруға болады. Халқымызға тән әдептілік, мейірімділік, сыйластық, патриоттық, жанашырлық сияқты қасиеттер, қоғамға деген қарым-қатынасындағы біздің халыққа тән ерекшеліктер қалыптасады. Оқушылардың ойындағы білімін тәжірибе жүзінде, ойын арқылы жеткізе білу - біздің мақсатымыз. Халық ойынды тәрбие құралы деп таныған.

## «Асық ату» ойыны

**Асық ойыны** — қазақ халқының дәстүрлі ойыны. Асық ойыны күндіз де, түнде де ойналады. Күндізгісі – мергендікке, түнгісі – ептілікке баулиды. Иіргенде түскен қалпына қарай асық – **алшы, тәйке, бүк, шік** деп, ал атуға арнап арнайы қорғасын құйылып жасалғаны – сақа, жақсылары – оңқы аталады. Асық ойынының мынадай түрлері бар: **құмар, тәйке, омпы, алшы, хан** (хан ату), қақпақыл, т.б. Мысалы, құмар ойынға 2 – 4 адам қатысады. Олардың жақсы жонылып, табаны қайралған төрт асығы болуы керек. Ойыншылар өзара келісіп жеңімпазға жүлде тағайындап алады да кезек-кезек төрт асықты иіреді. Егер иіруші: **төрт бүк, не төрт шік, не төрт алшы, не төрт тәйке** түсірсе, жүлденің жартысын алады, төрт асық төрт түрлі түссе, онда тігілген жүлдені түгелдей алады. Осылайша ойын жалғаса береді. Асықты мұртынан не жамбасынан тұрғызуды **омпы** дейді. Омпы ойыны тегіс алаңда, жазық жерде, тіпті үлкен бөлме ішінде де ойнала береді. Ойыншы саны неғұрлым көп болса, ойын соғұрлым қызықты өтеді. Мақсат – көп асық ұтып алу. Ойнаушылар арасы 20 қадам екі көмбе сызады да көмбенің тең ортасына сызық бойына әрқайсысы екі асықтан тігеді. Тігілген асықтардың тап ортасына бір асықты омпысынан тұрғызады. Балалар кезек-кезек сақаларымен он қадам жердегі омпыны атып түсіріп, асық ұтып алуға кіріседі. Егер атушы омпыға бірден тигізсе, онда тігілген бар асықты сол алады, ал омпыға тигізе алмай, тұрған асықтардың біреуіне тигізсе, сол асықты ғана алады. Асық жаңартыла тігіліп, ойын жалғаса береді. Асық ойынының халық арасына кең тараған, басқа да түрлері бар.

## «Бес асық» ойыны

Әр ойыншыда бес асықтан болады.

1. «Бірлік». Ойыншы кілемге бес асықты иіріп тастайды, міндетті түрде ханды алады, (Хан асық ойынын жүргізетін негізгі асық болып есептеледі).
2. «Екілік». Бес асық шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен екі асық алынады да бірліктегідей лақтырылған хан қағылып алынады. Кейін тағы екеуі алынады. Кілемнен алынған асықтар бөлек жиналады.
3. «Үштік». Бес асық шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен үш асық алынады. Хан қайта қағылады. Кілемде қалған жалғыз асық ханды жоғары лақтырып, бөлек алынады, хан қайта қағылады.
4. «Төрттік». Барлық бес асықты алақанда ұстайды. Хан жоғарыға лақтырылып, қалғандары бірден кілемге қойылады да лақтырылған асық қағылып алынады. Кейін хан жоғарыға лақтырылып, төртеуі жиылып алынып, лақтырылған хан қағылады.
5. «Жалақ». Барлық асықтар алақанға жиналады, хан жоғары лақтырылып, қалған төрт асықты қапсыра ұстап, сұқ саусақ үш немесе бес рет (келісім бойынша) алға немесе артқа қарай үйкеліп кілемге жалатылады, шамалап 5 см (ерсілі – қарсылы үйкеуге, кілемді нұқуға болмайды). Ханды құлатпай қағып алу керек.
6. «Алақан». Асықтар кілемге шашылады, қолдың алақаны үстіне қаратылып, кілем үстіне сырт жағымен қойылады, хан жоғарыға лақтырылып, кілемдегі асықтардың біріншісі алынып, алақанға қойылады, хан қайта қағылады. Екінші, үшінші, төртінші асық та

осылай ойналады, соңында ханды алақанға қоямыз. Асықтар алақанға ғана жиналады, егер білезіктің үстіне қарай асықтың тұмсығы болса да шығып кетсе қатеге есептеледі.

7. «Төрт бұрыш». Төрт асық шаршы бойынша (шамамен 2020см. ересектер, 1515см. жасөспірімдер) қойылады. Ойыншы асығын жоғарыға лақтырып, шаршылай тігілген асықтарды бірден жинап, лақтырылған асықты қағып алуы тиіс.
8. «Алмастыру» Асықтар кілем үстіне шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен бір асық алынып, лақтырылған асық қағылады. Ойыншының қолында екі асық болады. (Хан екінші қолдың көмегінсіз алға яғни саусақтарға ауыстырылады). Ол жоғарыға лақтырылып, қолда қалған екіншісі кілемде жатқан басқа асықпен алмастырылады да лақтырылған хан қағылып алынылады.

### **«Тоғызқұмалақ» ойыны**

Тоғызқұмалақ ойыны арнайы тақтада екі адам арасында ойналады. Ойын тақтасы – 2 қазан, 18 отау, 162 құмалақтан тұрады. Ойын басында әр ойыншыға бір қазан, тоғыз отауға тоғыз-тоғыздан салынған сексен бір құмалақ тиесілі.

Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, қарымта жүріс жасаған ойыншыны – қостаушы деп атайды. Кейде бастаушы үшін – ақ жағы, қостаушы үшін қара жағы деген тіркестерді де қолданамыз.

Тақтаның жалпы құрылысы төмендегідей:



Бұл жерде - №1 №2 №3 №4 №5 №6 №7 №8 №9 - отаулар

Берілген диаграммада бастаушының отаулары төменгі жағында, ал қазан дағы құмалақтар саны жоғарғы жағында орналасқан.

Жүріс жасау ерекшеліктері

Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі. Жүрісті кімнің жасайтыны

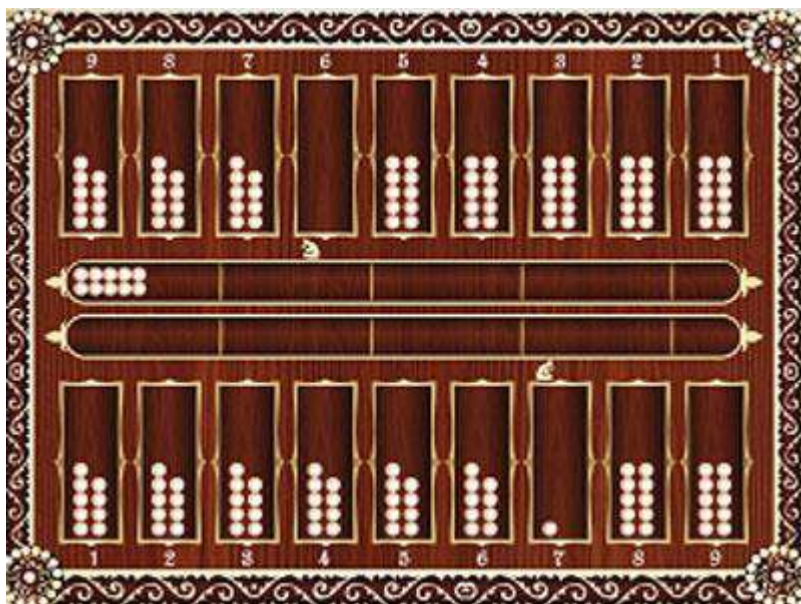
жербемен немесе қарсыластардың келісімімен анықталады.

1. Жүріс жасау үшін өз жағыңыздағы отаулардың бірінен біреуін орнына қалдырып, қалған құмалақтарды қолға алып, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратамыз. Тарату сәтінде құмалақтар өз отауларымыздан асып кететін болса, қарсыластың отауына таратамыз. Егер соңғы құмалақ қарсыластың тақ санды құмалағы бар отауына түсіп, ондағы құмалақтарды жұп қылса (2, 4, 6, 10, 12), сол отаудағы құмалақтар ұтып алынып, өз қазанымызға салынады.

Егер соңғы құмалақ қарсыластың жұп санды құмалағы бар отауына түсіп (3 құмалақтан басқа), тақ қылса немесе өз отауымызға түссе, құмалақ ұтып алынбайды.

Мәселен, жоғарыдағы тақтадағы алғашқы жағдайда бастаушы №7 отаудағы 9 құмалағын таратса, соңғысы қарсыласының №6 отауына барып түседі және ондағы 9 құмалақ соңғы құмалақпен 10 болып, ұтып алынады және қазанға салынады.

Сол кезде тақтада төмендегідей жағдай қалыптасады.



2. Отаудағы жалғыз құмалақ көрші отауға жүргенде орны бос қалады.

3. Жүріс жасаған кезде отауларға құмалақ салмай немесе 2-3 құмалақ бөліп алып жүруге болмайды.

Тұздық алу ережесі

Тоғызқұмалақ ойынында құмалақтан басқа ойында бір рет қарсыластың отауын ұтып алуға да болады. Оны ежелде – “тұзды үй”, қазіргі тілде – тұздық деп атайды.

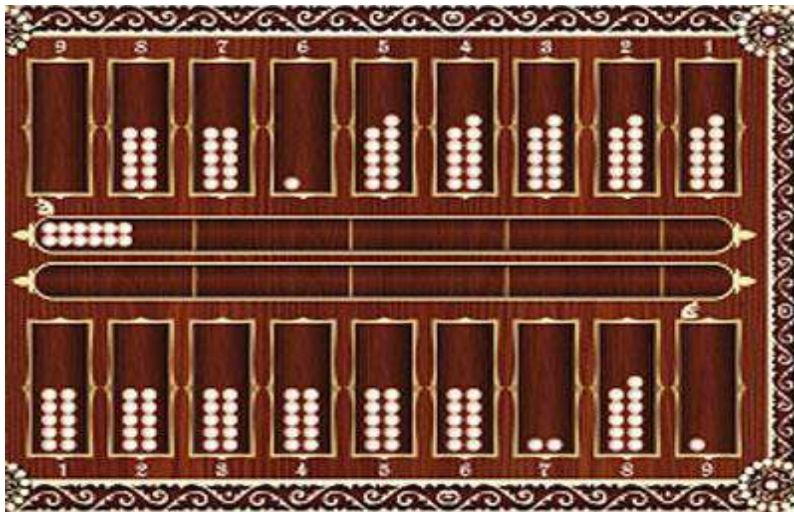


4. Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластың екі құмалағы бар отауына таратқан құмалағыңыздың соңғысын түсіру керек.

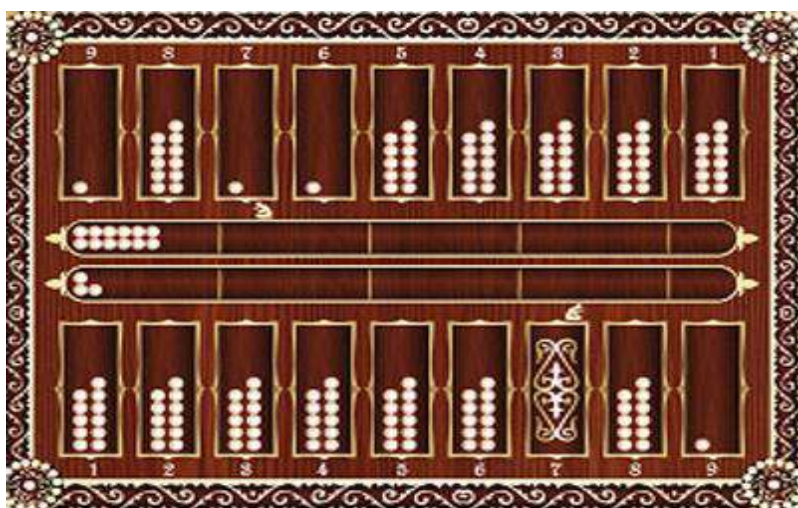
Сонда сол отауда қалыптасқан 3 құмалақпен бірге отау да ұтып алынып, ойынның аяғына дейін сіздің меншігіңізге айналады.

Енді жүріс жасалған сайын тұздық алынған отауға түсетін бір құмалақ, міндетті түрде сіздің қазаныңызға салынып отырады.

Тұздық алынған отауға арнайы белгі қойылады. Жазбаша түрде – X деген шартты таңбамен белгіленеді. Мәселен, төмендегі диаграммаға қарайық.



Осы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудағы 10 құмалағын тарату арқылы, соңғы құмалағын бастаушының №7 отауына түсіріп, ондағы 2 құмалақты үшеу етіп, осы құмалақтарды ұтумен қатар, осы отауға тұздық жариялайды. Сонда төмендегі жағдай қалыптасады.



Ендігі кезде бүкіл ойын барысында №7 отау – қостаушының меншігіне айналады.

5.Тұздық ойында бір рет алынады және №9 отаудан ешқашан алынбайды.

6.Тұздық аттас отаулардан алынбайды.

Мысалы, жоғарыдағы диаграммадағы жағдайда қостаушы ойыншы №7 отаудан тұздық алды, енді бастаушы ойыншы ойын барысында бұл отаудан тұздық алуға қақысы жоқ.

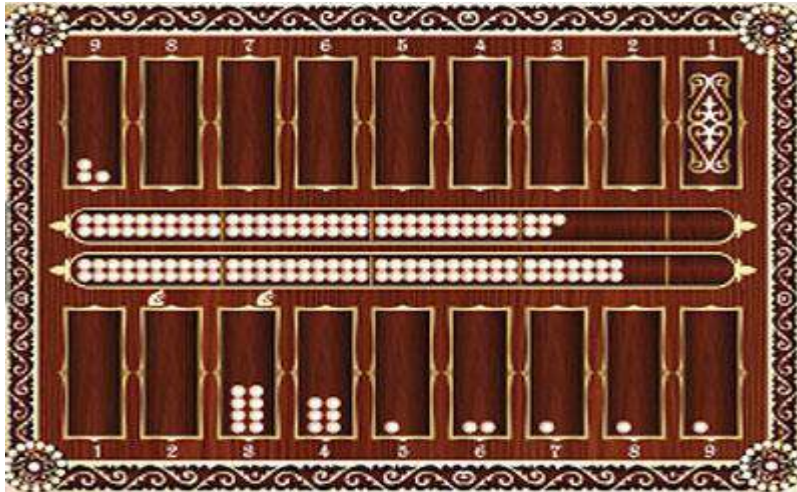
“Атсырау” ережесі

Ойын аяқталуға жақындаған сайын әр ойыншының отауларындағы құмалақ таусыла бастайды. Әр құмалақ ұтып алынған сайын немесе тұздыққа түскен сайын қарсыластардың жүріс мөлшері кеми береді. Сондықтан ойын соңында қарсыластардың бірінің отауларында жүріс жасай алмайтын жағдай да кездеседі.

7.Ойыншылардың бірінің отауларындағы құмалақты бірінші таусып алып, жүріссіз қалуы – атсырау деп аталады.

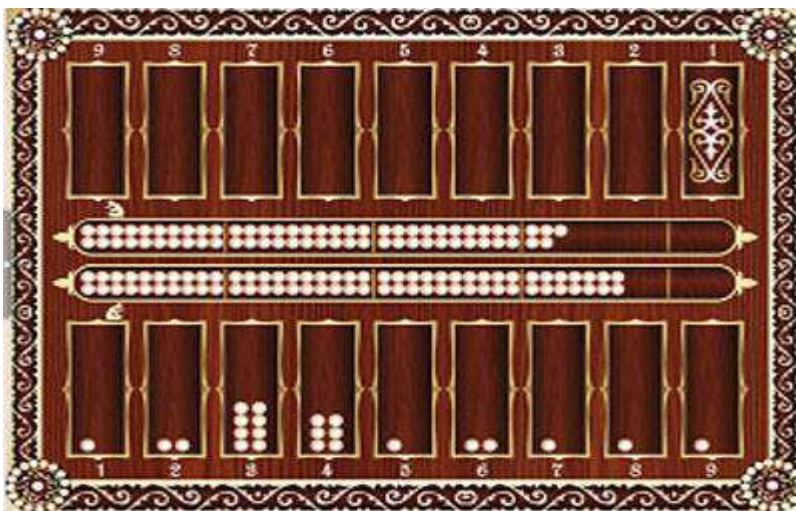
8. Атсырауға ұшыраған ойыншының қарсыласы бұл жағдайда қосымша бір жүріс жасап, барлық құмалақтарды өз қазанына салып алады.

Мысалы:

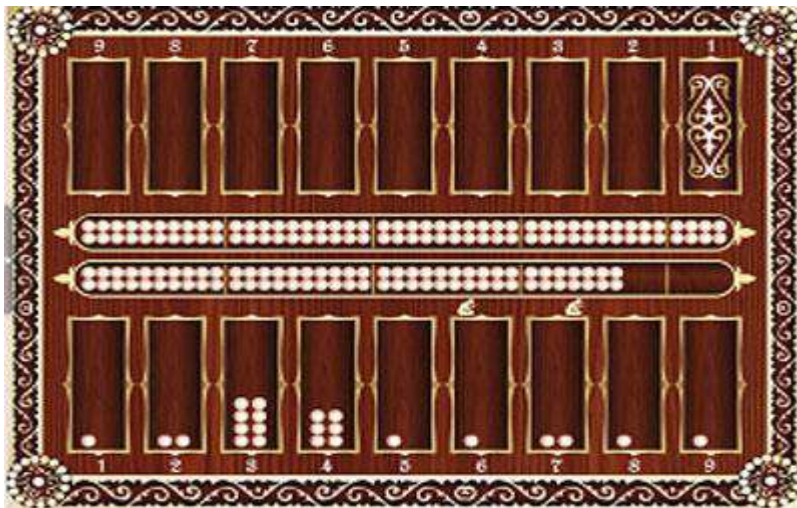


Осы тақтадағы жағдайда жүріс қостаушыдан. Ол №9 отаудағы 3 құмалағын таратады.

Өз кезегінде бастаушы №1 отауға түскен 1 құмалақты жүреді. Қостаушы №9 отаудағы жалғыз құмалақты 1 отауға салады.



Бастаушы кез келген отаудағы құмалақпен, мәселен, 6 отаудағы 2 құмалақтың бірін орнына қалдырып екіншісін 7 отауға көшіреді. Сонда төмендегіше жағдай туындайды:



Осы жағдайда бастаушы отауларындағы барлық құмалақтарды (23құмалақты) қазанына салып, ойынның есебін жүргізеді.

Есеп 88-74, бастаушы ұтты.

9.Егер “атсырау” жағдайында қосымша жүріс жүрілген кезде, құмалақтар амалсыздан қарсыластың отауларының біріне түсіп, жүріс беретін болса, ойын әрі қарай жалғаса береді.

Егер ойыншы ойын барысында 82 құмалақ жинаса ойын бірден тоқтатылады.

### «Қазақ күресі» ойыны

Ережеге сай **14-15** жас аралығындағылар үшін күрес уақыты **3** минут болып белгіленіп, **38, 42, 46, 50, 55, 60, 66, 73** келіге дейінгі және **73** келіден жоғары салмақ дәрежесі болып бекітілді.



**16-17 жас** аралығындағы жастар үшін күрес уақыты **4** минут. Бұл жастағылар **46, 51, 57, 64, 72, 81** келі салмақ дәрежесіне дейін және **81** келіден жоғары салмақта күресетін болды.

**18-19 жас** және **19**-дан жоғары жастағылар үшін **55, 60, 66, 74, 82, 90, 100** келі және **100** келіден жоғары салмақ дәрежесі болып бекітіліп, олар **5** минут белдеседі.

### **«Түйе палуан»**

**80** келіден салмағы жоғары балуандар сынға түседі. Кездесу уақыты **5** минут.

Қазақ күресі әдіс-тәсілдерге бай күрес. Кездесу барысында қолданылған әдіс-тәсілдер төмендегідей ұпай нәтижелерімен бағаланады.

### **Жамбас ұпай:**

«Жамбас» – балуанның бір немесе екі жамбасының кілемге тиюі әсерінен болған әдіс тәсілдері. Төреші дауыстап "Жамбас" деп айтып, оң немесе сол қолын иығының деңгейіне көтеріп саусақтарын жұмып ұстайды. Хаттамада «Ж» деп белгіленеді. Екі «Жамбас» ұпайы бір «Жартылай жеңіске» тең. Екі «Жамбас» пен «Жартылай жеңіс» айқын басымдылықпен жеңіс деп саналады. Төрт «Жамбас» ұпайы айқын басымдылықпен жеңіс деп есептеледі. Егерде балуан қарсыласын арқадан асып лақтырғанда жамбасы жерге тиген жағдайда жамбас ұпайы беріледі.

### **Жартылай жеңіс:**

Жартылай жеңіс ұпайы балуанның бір жауырын немесе бір жақ қырының кілемге тиюі әсерінен болған әдіс тәсілдері. Төреші дауыстап «Жартылай жеңіс деп айтады. Оң немесе сол қолдың иығының деңгейіне

көтеріп, алақанының қырымен төмен көрсетіп ұстайды. Хаттама бойынша «Ж-Ж» деп белгіленеді. Екі «Жартылай жеңіс» айқын басымдылықпен жеңіс деп саналады. Егерде балуан қарсыласын арқадан асып лақтырғанда жамбасы жерге тиген жағдайда-жамбас ұпайы беріледі.

**Белдесу** — екі балуанның бір-бірін белден орай ұстау әдісі. Белдесуден кейін *бұрау, жамбасқа алу, іштен, сырттан, қырқа шалу, үйіру* тәсілдерін қолданады. Кей жерлерде әдіс қолдану бір не екі қолмен белден ұстаудан басталатын болғандықтан, қазақша күресті “белдесу” деп те атайды. Белдескен кезде қолды тарақтап жаюға болмайды. Бұл саусақтар үшін қауіпті. Саусақтарды құлыптай немесе білекті орай, ал белбеу байланған жағдайда содан ұстаған жөн. Белдесу әдісі тек қазақша күресте ғана емес, дүние жүзі елдеріне тараған еркін, грек-рим, самбо күрестері шеберлерінің жекпе-жектерінде де пайдаланылады.

### **Таза жеңіс:**

"Таза жеңіс" – күрес кезінде қарсыластың екі жауырынының кілемге тиюі әсерінен болған әдіс тәсілі. Мұндайда төреші оң не сол қолын жоғары көтеріп, алақанын алдыға белгілеп ұстайды.

### **Ескерту:**

Сылбыр күрескен балуанға ескерту беріледі. Ескерту жамбас ұпаймен тең болады. Кездесу барысында балуандар қанша әдіс қолданып, ұпай ала алмаса, негізгі уақыт аяқталғанда қосымша 3 минут «Белдесу» уақыты беріледі. Егер қарсыластың қолы белден шығып кеткенде, тізесі жерге тигенде немесе ескерту алғанда ол жеңіліс болып саналады. Тиісті

уақытта балуандар жеңісті бермесе, салмағы аз қарсылас жеңімпаз атанады.

### **«Білектесу» ойыны**

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

### **«Байқап қал!» ойыны**

Бұл ойынға балалар екі топқа бөлініп қатынасады. Екі топ өздеріне басшылар тағайындап алады. Олар стол үстіне 15—20 ұсақ нәрселерді (қалам, түрлі ойыншық, кішкене сурет т. б.) қойып, бетін шүберекпен жабады, екі жағының да топ басқарушылары өзгелерге көрсетпей стол үстіндегі нәрселердің тізімін жазып алады. Балаларға бір минут қаратқаннан кейін оларды шығарып жіберіп, өздері көрген нәрселердің тізімін жазып келулерін тапсырады. Қай топтың балалары стол үстінен көрген нәрселердің түрін көп жазып келсе, сол топ ұтқан болып саналады. Ойын көру, ойда сақтау қабілетін жетілдіре түседі.

### **«Белбеу тастау» ойыны**

Ойынға жиналғандар дөңгелене шеңбер бойына отырады. Жүргізуші шеңбер сыртында белбеуді қолына ұстап жүгіре басып айналып жүреді де, өзінің көңіліне жаққан ойыншысының артына білдірмей тастауға тырысады (егер ол біліп қойса тастамау керек). Жүргізуші білдірмей

тастап кетсе, шеңберді айналып қайтып келіп, белбеуді алады да, артында белбеу жатқан ойыншыны «Орныңды тап» деп белбеумен ұрады. Сөйтіп, шеңберді айналдыра қуалап, қайтып орнына келгенше соғады. Ал ойнаушы белбеуді артына тастап кеткенін біліп қойса, белбеуді ала салып, ойын жүргізушінің өзі босатқан орынға жеткенше қуалайды. Ойын осылай жалғаса береді.

### **«Арқан тарту» ойыны**

Қазақ халқының ұлттық ойындарының бірі. Бұл ойынды ойнау үшін, алдымен бес-алты ойыншы тартқанда үзілмейтін арқан және үлкен адамның алақаны көлеміндей екі тақтай дайындап алу қажет. Ол тақтайлардың ортасынан арқан өтетіндей етіп теседі. Енді қарды жентектеп, аққалаға ұқсатып үйеді де, оның орта шенінен таяқпен тесіп, әлгі арқанды өткізеді. Содан кейін тақтайпанын, екеуін арқанның екі ұшына кигізеді де, таяқшаларды аққалаға екі-үш қарыстай таңап қалғанда тоқтатады да, тақтайшалар аққалаға тірелгенде кейін сырғып кетпес үшін арқанды түйеді. Бәрі дайын болған соң, балалар екі топқа бөлінеді де, арқанды екі жаққа тартады. Аққала қалай құласа, сол топ жеңіп шыққан болады. Жеңілген топ аққаланы қайта жасайды. Ойын қайта басталады. Ойын ойынға қатынасушылардың күш-қуатын дамытуға, таза ауада дем алып, еңбектенуге үйретеді.

### **«Жұптасып тартысу» ойыны**

Қазақтың ұлттық ойындарының бірі. Алаңның ортасынан сызық сызылады. Осы ортаңғы сызықтан оған параллельді 2-3 м қашықтықта тағы да екі сызық сызылады. Ойнаушылар екі тең құрамаға бөлінеді және ортаңғы сызық жанында бетпе-бет тұрады. Құрамалардың ойнаушылары



(қарсыластар) бойымен және күшпен шамалас бірдей болу керек. Ойын жазылуы: қарама-қарсы тұрған ойнаушылар ортаңғы сызыққа жақындайды және өзінің оң жақ қолымен қарсыластын оң жақ қолынан немесе сол жақ қолымен қарсыластын сол жақ қолынан (білезігінен) ұстасады. Басқарушының белгісі бойынша, қарсыласты өз жағына қарай, өз арқасы артында тұрған сызығы арқылы тартып алуға тырысады. Сызық арқылы тартылып алынған ойнаушы ұпайларды санағанша дейін қарсыластар жағында қала береді. Бүкіл ойнаушылар бір немесе басқа жаққа толық тартылып болған соң ғана ойын аяқталады. Көбірек ойнаушыларды тартып алған құрама жеңімпаз атанады. Өз қарсыласын тартып алып, құрама бойынша жолдасының белінен ұсталынып, онымен бірге тартып оған көмектесу түрінде ойынды қиындатуға болады.

### **«Аңшылар» ойыны.**

Ойынға қатынасусшылар араларынан біреуін ойын жүргізуші етіп сайлап алады да, кең жазық алаңға жиналады.

Жүргізуші күні бұрын белгіленіп сызылған шеңбердің (радиусы 5—10 м) бойына, қолына доп беріп, үш жерге үш ойыншыны тұрғызады,— бұлар «аңшылар». Қалған ойыншылар «үйрек» болып, ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша шеңбердің ішіне жамырай жүгіріседі де, «Тоқта!» деген кезде бәрі орындарында қозғалмай тұра қалады. Осы кезде «аңшылар» қолдарындағы доптарымен «үйректерді» атқылай бастайды. «Аңшылар» атқылаған кезде «үйректерге» доптан бұлтаруға болады, бірақ тұрған орнынан жүріп кетуге болмайды. «Өлген үйректер» аңшыны алмастырады, ал «үйректерге» тигізе алмаған «аңшылар» доптарын алып қайтадан атқылайды. Осылайша үш «аңшы» орындарын ауыстырғаннан кейін ойын қайта жалғасады.

### **Пайдаланылған әдебиеттер:**

1. Құрманбаева С.К. «Ұлттық ойындардың бүгіні мен келешегі», «Алматы» 2004 жыл, 209 б.
2. Несіпбаев Б.К. «Ұлт мәдениеті мен өнері», «Білім» 2003 жыл, 198 б.
3. Интернет ресурстары
4. «Қазақстан»: Ұлттық энциклопедия / Бас редактор Ә. Нысанбаев – Алматы  
«Қазақ энциклопедиясы» Бас редакциясы, 1998 жыл. ISBN 5-89800-123-9
5. Қазақстан - спортшылар елі. Энциклопедиялық анықтамалық.