

БӨЛІМ: ДЕНЕ ШЫНЫҚТЫРУ

Қазақтың ұлттық ойындары

ЖАРИЯЛАНДЫ
31.08.2017СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/16546/>

АННОТАЦИЯ / АҢДАТПА

Шайхина Айзат Каскырбаевна

Халық педагогикасына тән жалпы білім беретін мекемеде өнімді де өміршеңсала – ойын. Дәстүрлік таным-түсініктен туындайтын қазақ халқының ұлттық ойындары — баланы іс-әрекетке, адамгершілік әдепттерді игеруге, ақыл-ойын жетілдіруге, отан сүйгіштікке баулуда, салауатты өмір сүруге тәрбиелеуде теңдесі жоқ құрал. Балалар ойындарында жас ерекшелік, физиологиялық дамуына үйлесімді қимыл-қозғалыс, тіл ұстарту, сөздік қорды молайту жағынан өте бай және педагогикалық заңдылықтар тапқырлықпен үйлесімді қиыстырылған. Халқымыздың өмірге дені сау, шыныққан балалар әкелуі жөніндегі өз ұрпақтарына қалдырған үлкен де бай мұрасы — ұлттық ойындар. Ежелден «Адам ақылымен сымбатты» деп санаған халқымыз тұрмыс-тіршілігіне байланысты туған ұлттық ойындарды бала тәрбиесіне лайықтап, шебер пайдалана білген. Балалық кездегі ойындарды тәрбие мәселесінен бөліп қарауға болмайды. Екеуі бірлестікте қарастырылады. Ұлттық ойын-халықпен бірге жасайтын өміршең құбылыс. Ол — балалық шақтың қайталанбас ескерткіші, әрбір тұлғаның, әр бір ұрпақтың кешкен өмірі. Ойыннан бастау алып, ертеңімен сабақтасатын тәлім-тәрбиені бойға қондырып, ойға дарытудың алқашқы машығы. 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, ширектіріп, 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 одақтар мен алғашқы мемлекеттерде кеңінен тарады. Біздің қоғамыздағы ұлттық ойындардың негізі, шығу тегі халқымыздың көшпелі дәстүрлі шаруашылық қарекеттерінен бастау алады.

Бұлардың көбісі мал шаруашылығына, аңшылыққа, жаугершілікке негізділген.

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».

Аңға, малға байланысты ойындар.

Аңға байланысты ойындар: ақсерек-көксерек, аңшылар, аңшылар мен қояндар, кірпіше қарғу, қас-құлақ, ордағы қасқыр. Малға байланысты ойындар: оларман (қойға қасқыр шапты), асау көк, көксиыр, соқыр-теке, түйе мен бота.

Соқыртеке

Ойыншылар дөңгелене тұрады. Ортаға орамалмен көзі байланған адамды – «соқыртекені» шығарады. Шеңбер бойынша тұрған ойынға қатысушылар «соқыртекені» түрткілейді. Ол сол кезде түрткен ойыншыны ұстап алып, атын айтуға тиіс. «Соқыртекенің» тыныш тұрған ойыншыны да ұстап алуына болады. Ұсталынып қалған ойыншы «соқыртекеге» айналып, ойын жалғаса береді.

Алтыбақан.

Алтыбақан. Бұл – жастардың кешкілік бас қосып, ән айтып, домбыра тартып, қыздар, жігіттер болып айтысып, бір-бірімен әзілдесіп көңіл көтеретін ойын-сауығы. Қазір де үлкен тойларда алтыбақан құрылады. Алтыбақанды құру мынандай тәсілмен жүзеге асырылады: алты бақанды сырықтың екі басын үш-үштен қосақтайды да мосы тәрізді етіп байлап тастайды. Бақанның аша тармағы сырыққа кигізіліп тұруға тиісті. Алты бақанды құрастырып болғаннан соң оның екі басына 3 қатар арқан байланады. [2.83]

Ақшамшық (сақина салу).

Ақшамшық (сақина салу). Бұл – қазақ халқының ерте заманнан келе жатқан дәстүрлі

ойыны. Оны сақина салу, сақина тастау деп те айтады. Ойынға он –он бес адам қатысып, ортаға бір жігітті немесе бір қызды шығарып, қолына сақина ұстатады. Ойын ережесі бойынша қыз-жігіттер үйде дөңгелене отырып, екі алақанын бір-біріне қабыстырып алға созады. Ойынды жүргізушінің ала-қанындағы сақинаны кімге салса да өз еркі. Ол барлық адамдардың алақанына сақина салған болып шығысымен, «Тұр сақинам, тұр», — деп, немесе «Ақшамшығымды бер!» деп дауыстайды. Сол сәт сақина тасталған адам орнынан атып тұруға тиісті, «Сақина менде», — деп. Оны көршісі ұстап алмай қалса, жұрт алдында өз өнерін көрсетеді. Кейбір кітаптарда сақина тастау ақшамшық емес, ақшымшық деп те жазылып жүр.

Ақсүйек.

Ақсүйек. 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 ұтқан болады да, жүлдегер атанады. Келесі жолы ақсүйекті екінші топ лақтырады, сөйтіп ойын кезектесіп отырады.

Зеректілікті, ептілікті және икемділікті қажет ететін ойындар

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.

Аударыспақ

Аударыспақ. Ол – қазақ, қырғыз халықтарының арасында кең тараған ойын. Атқа мінген екі жігіт жекпе-жекке шығып, бірін-бірі аттан аударып тастауға тырысады. Аударыспаққа үлкен тойларда арнайы жүлде тағайындалады. Оған он сегіз жастан асқан қарулы жігіттердің қатысқаны жөн. Аударыспақ ойынының ережесі бойынша сайысқа қатысушылар салмақтарына қарай үш топқа бөлініп, күш сынасады. Ептілікті, күштілікті, тапқырлықты, батылдықты талап ететін спорттық ойын.

Арқан тартпақ

Оны арқан тартыс деп те атайды. Бұл ойынның екі түрі бар. Біріншісі жазда көгал үстінде, екіншісі қыста қар үстінде ойналады. Жазда ойыншылардың саны 10 баладан көп болмаса, ойын қызықты болады. Ойынға ұзындығы 8-10 метрлік екі ұшы түйілген арқан әзірленеді. Оның тең ортасына белгі ретінде қызыл матаны байлап қояды. Ойынға қатысушы екі топтағылар өз жағында бойларына қарай сап түзеп, ойын бастауға белгі берілгенде арқанды өз жағына қарай тартады. Қыста он –он бес бала тартқанда үзілмейтін арқан таңдап алынып, үлкен адамның алақанының көлеміндей екі тақтайдың ортасынан өткізіліп, ортасына аққала үйіліп, екі жақ оны өзіне қарай құлату үшін тартады.

Айгөлек.

Оны қыз-жігіттер екі топқа бөлініп, қазқатар тұрып, бір-бірінің қолынан ұстап тұрып ойнайды. Бір топтың ойын бастаушысы: «Айгөлек-ау, айгөлек, айдың жүзі дөңгелек, бізден сізге кім керек?», деп сұрайды. Екінші топтың ойын бастаушысы: «Айгөлек-ау, айгөлек, айдың жүзі дөңгелек, сізден бізге Ақерке керек!», — деп, бір адамның атын атап шақырады да, аты аталған адам бар пәрменімен жүгіріп келіп, шақырған топтың тізбегін үзіп кетуге тырысады. Тізбекті үзіп кетсе, ол топтан қалаған адамын алып кетеді, үзе алмаса сол топта қалып қояды. Ойын екі жақтың бірінің адамдары таусылғанша жалғаса береді.

Аламан бәйге.

Аламан бәйге. Мұнда жүйрік, жарыс аттар 25-100 шақырымдық қашыққа шабады. Оның жолында айналып өтетін көл, сайсала, бел-белестер тәрізді кедергілі жерлер болуға тиісті. Аламан бәйге үлкен тойда, үлкен аста, торқалы тойлар мен зор мерекелерде жарияланады.

Теңге алу.

Теңге алу. Жерде жатқан теңгені атпен шауып келе жатып іліп алу үлкен ептілікті, ат құлағында ойнайтын шабондоздық тәжірибені талап етеді. Теңгені жерден іліп алғандарға бәйге беріледі. Бұрындары қазақ жігіттері атпен шауып келе жатып қолындағы қылышымен жерде жатқан тезекті түйреп алып көкке лақтырып жіберіп, оны жалма-жан қылышымен екіге бөліп шауып түсіретін.

Көкпар.

Ұлттық ат ойыны. Этнографтардың айтуынша, әуелгі атауы «көк бөрі» сөзінен шыққан. Бұрындары мал баққан көшпелі халықтар көк бөріні соғып алғанда өлігін ат үстінде сүйрелеп, бір-бірінен ала қашып, мәз-мәйрам болған. Кейін ол ұлттық ойынға айналған. Көкпар Орта Азия халықтарының да сүйікті ойыны. Көкпар жаппай тартыс

және дода тартыс болып екіге бөлінеді. 1949 жылы елімізде көкпар жарысының жаңа ережесі бекітілді. Алаң көлемі қатысушылар санына сәйкес. Егер әр команда 5 адамнан болса, алаңның аймағының ұзындығы 300 метр, ені 100 метр; 10 адамнан болса, 500x200 метр; 15 адамнан болса 700x300 метр; 20 адам болса, 1000x500 метр. Көкпарда басы кесілген серке тартылады.

Тоғызқұмалақ

Тоғызқұмалақ — қазақтың ұлттық дәстүрлі ойындарының бірі, ақыл-ой ойыны. Соңғы деректерге қарағанда, оның шығу тарихы 4 мың жылдық кезеңді қамтиды. Ал кейбір мамандардың айтуынша, оның пайда болған кезі бұдан да көп уақыт болуы әбден мүмкін. Тоғызқұмалақ өткен ғасырларда қазақ даласындағы ең кең тараған ойын болатын.

Тоғызқұмалақ ережесі. 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.

Жүріс жасау ерекшеліктері. Жүріс ойыншылар тарапынан кезектесіп жүріледі. Жүрісті кімнің жасайтыны жеребемен немесе қарсыластардың келісімімен анықталады.

- 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 №3 отаудағы 9 құмалағын таратса, соңғысы қарсыласының №6 отауына барып түседі және ондағы 9 құмалақ соңғы құмалақпен 10 болып, ұтып алынады және қазанға салынады.

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.

- Тұздық алу үшін жүріс жасаған кезде, қарсыластың екі құмалағы бар отауынатаратқан 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.

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. Қазақ халқы- ұлт ойындары ерлікті, өжеттілікті, батылдықты, шапшаңдықты тағы басқа қуаты молдылығын, білек күшін дененің сомданып шынығуын қажет етеді.

Қазақтың ұлттық ойындары: көкпар сайыс, күрес, теңге алу, қыз қуу, алтын табақ ату т.б. спорттық сипатпен бірге үлкен тәжірибелік маңызға да ие болды.

Көшпелі қазақтардың өмір-салты денсаулыққа аса зор мән берген. Атқа міну өнері жас баланы сезімі мен денесін жаттықтырудың басты және ортақ дәстүріне айналды. Бозбала да, қыз бала да жастайынан аттың құлағында ойнауға бейімделді, соған тырысты.

Ойын-сауық тәжірибе мен тәсілдің еркіндігі, тапқырлық пен болжамның қиылысатын шебі, мұрат пен меженің тоғысқан шеңбері. Жарыссыз ойын, ойынсыз әзіл-қалжың бола берді. Ойында адам қарсыласының олқы және оң жақтарып дұрыс анықтауға ерекше мән береді. Оның күш қабілетін тура бағалау ережесіне енеді. Халқымызда қозғалмалы ойындардың түрі кең таралған.

Ұлтымыздың тұғыры мықты болуында ұлттық ойындардың ұмытылмай ойналып тұруы да өз үлесін қоспақ.

Хан «алшы».

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

Асықтар тізіліп қойылады да бастаушы хан асығымен оларды көздеп құлатады.Құлаған асықтарды жинап алады.Егер хан асығы бүк,шік,тайқы-қалыптарымен түссе,бастаушы жақын құлаған асықтарды ата береді.

Егер бастаушы асықтарды қолымен құлатып алса немесе басқа асықтарымен атса,онда ойынды келесі бала жалғастырады.Ең соңында хан асығы кімнің қасында қалса,сол бала жеңіске жетеді.Келесі ойынды жеңіске жеткен бала жалғастырады.

Орамал тастамақ.

Балалар шеңбер жасап тұрады.Бастаушы(тәрбиеші) балаларды айнала жүріп бір баланың артына орамал тастап кетеді.Артына орамалды тастағанын сезген бала менің артамда 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.

Ақсерек-көксерек.

Бұл ойынды ойнау үшін балалар екі топқа бөлінеді,қолдарынан ұстап тұрады.Ара қашықтық 20-30 қадам.

1- ші топ. Ойынды бастайды

Ақсерек-ау ақ серек

Бізден сізге кім керек.

2-ші Ақсерек –ау ақ серек

Жаман-жаман бала аты (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.

Қыз –қуу.

Балалар арасынан бір ер бала,бір қызды(ағаш атпен)қуады.Бала қызға жетіп қолынан ұстаса ол жеңіске жеткені.Кейде қызды 2 бала да қуады қай бала бұрын жетіп қыз қолын ұстаса сол бала жеңіске жетеді.

Түйілген орамал.

Ойын жүргізуші ойынды өзі бастайды.Ең алдымен балаларды айналасына жинап алады да «1,2,3» — деп дауыстайды.Осы кезде балалар жан-жаққа бытырай қашады.Ал ойын жүргізушісі қолында түйілген орамалы бар баланы қуалайды.Ол орамалды басқа біреуге лақтырады қағып алған бала қаша жөнеледі.Осылайша ойын жүргізіледі,түйулі орамалды алғанша қуалай береді.Ұсталған ойыншы көпшілік ұйғарымымен ортада тұрып өнер көрсетеді..Одан кейін ойын жүргізуші ауыстырылады.ойын ойнап болған соң балалар шеңбер жасап тұралы.

Соқыр теке.

Балалар дөңгелене тұрады.Бір баланың көзі байланып қойылады.

Балалар:Бота,бұзау,қозы,лақ

Қайда кеткен құлыншақ

Соқыртеке бақ-бақ

Мені ізден тап-тап

Деп тақпақтайды.

Содан кейін Соқыртеке (баланың көзі байлаулы)(баларды қуалайды немесе балалар оның жанына келіп түртіп қашады.Соқыр теке ұстап алған баланың көзі байланады да ол «соқыр теке» ролін атқарады.Ойын осылайын жалғаса береді.

Әуе таяқ.

Балалар екі топқа бөлінеді.Әр топта 5-тен 10 –ға дейін ойыншы. Болады.Екі топқа екі таяқша (жұмсақ)беріледі,жерге түзу сызық сызылады.Ойыншының біреуі ортаға шығады да бір алақанына зат жасырып,екінші қолының жұдырығын бірдей жұмады.

Екінші ойыншы зат жасырылған қолды тапса,ойынды бастаушы сол болады.Сөйтіп қолындағы таяғын жоғары лақтырады.Осы кезде қасындағы таяғын лақтырады да,қасындағы баланың таяғын қағып түсіруі шарт.Таяқты қағып түсірген бала өз тобына ұпай әкеледі.

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

ҚМ АА Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.