

БӨЛІМ: ЖАЛПЫ РУБРИКА

Балабақшада ұлттық ойындардың әр түрлі элементтері арқылы бүлдіршіндердің ой-өрісін, шығармашылық және интеллектуалдық қабілеттерін ұштау, білімдерін дамыту.

ЖАРИЯЛАНДЫ
14.05.2020СІЛТЕМЕ
<https://bilimger.kz/74095/>

Балабақшада ұлттық ойындардың әртүрлі элементтері арқылы бүлдіршіндердің ой-өрісін, шығармашылық және интеллектуалдық қабілетін ұштау, білімдерін дамыту.

Тасанова Үміт Түрдәліқызы

Тұңғыш Президентіміз - Елбасы Нұрсұлтан Назарбаевтың «Болашаққа бағдар: рухани жаңғыру» бағдарламалық мақаласында жаңғырған қоғамның тереңнен бастау алатын ұлттық коды болатынына айрықша атап айтты. Бұл бағалы бастаманы тәуелсіз мемлекетіміздің жаһанданудәуірінде бәсекелестік тәтеп беру мақсатындағы аса қажетті қадамы ретінде қабылданды. Баланың аңатілінде еркін сөйлеп, түпкі ойын дұрыс жеткізуі үшін отбасылық үлгіне геніңорны ерекше. Әрбір ата-ана ұл-қыздарының тәрбиесіне ерекше көңіл бөліп, перзенті болашағының дұрыс қалыптасуына нәртекезден оялауы қажет. Рухани құндылықтарды кейінгі буын өкілдерінің бойына терең сіңіру арқылы ел игілігі үшін адал да абыройлық қызмет көрсетуге бағыттау әрбір жанұяның ғана емес жалпы қоғамның өзекті мәселесі.

Елбасы Нұрсұлтан Әбішұлы Назарбаевтың «Болашаққа бағдар: рухани жаңғыру» бағдарламалық мақаласы ел дамуының жарқын үлгісі мен нақты қадамдарын көрсететін келелі ой, салиқалы пікір, батыл шешімдерге құрылған маңызды құжат. Бұл мақалада сананы жаңғырту, ұлттық болмыстан, ұлттық кодтан айырылып қалмай, оны әлемдік құндылықтармен үйлестіріп, Қазақстанның игілігіне жарату жолындағы мақсат —

мүдделер туралы өзекті мәселелеріліп отыр.

21 ғасырдың түйінді құзыреттіліктері: креативтілік, сыни ойлау, коммуникативтілік және командада жұмыс істей білу.

Креативтілік-шығармашылыққа деген қабілеттілік, жаңа нәрсені жасау мүмкіндігі.

Сыни ойлау дағдылары:

- затты қасиеттері мен белгілерін ауызша сипаттау бойынша табу;
- екі немесе одан артық нысандардың жалпы және түрлі белгілерін табу;
- ауызша сипаттау бойынша нысанмен жасауға мүмкін болатын әрекетті табу;
- бір затқа қолданылатын әрекеттерді басқасына ауыстыру;
- шығармашылық әңгіме, ертегі, жұмбақ құрастыру.

Сыни ойлау технологиясын қолдану- балаға тәрбиешінің сұрақтарына жауап беруден емес, өз сұрақтарына жауап алуға мүмкіндік береді.

Педагогтердің сыни ойлау технологиясының тиімді әдістері мен тәсілдерін қолдануы балалардың өзіндік пікірін қалыптастырады, дербестігін, жауапкершілігін, әлеуметтік ортада бағдарлай білуін дамытады.

Коммуникативтілік — қарым-қатынас жасауға, байланыс орнатуға, үйлесімділікке, тіл табыса білуге, ынтымақтастыққа (бірлескен жұмысқа қабілеттілік) мүмкіндік береді. Ата-аналар мен педагогтер балалар тілінің дамуындағы тежелулерге: балалардың кеш сөйлеуіне, аз және нашар сөйлеуіне көп шағымданады.

1

Коммуникативтік қабілеттерді қалыптастыруына ларды қамтиды: байланыс жасауға деген ұмтылыс, қарым-қатынасты ұйымдастыра білу, қарым-қатынаста әрежелерді сақтау.

Командада жұмыс істей білу - бұл бір-бірімен келісе білу, өзара ой алмасуға қолдау көрсету, басқа адамдарды түсінуге тырысу, өзінің және басқаның әрекеттерін бағалай білу.

Командада жұмыс істей білуде дағдыларына үйрету балаларға кез келген әлеуметтік ортада (балабақшада, құрдастар арасында) бейімделуге көмектеседі.

Қазақ халқы салт-дәстүрге, әдет-ғұрыпқа һәм ұлттық құндылықтарға бай халық. Бүгінде сол сан ғасырлар бойы қалыптасқан ата-дәстүр жалғасын тауып, бір кездері ұмыт бола бастаған ұлттық құндылықтарымыз қайта жаңғыра бастады. Егемен елдің

іргесі биіктеп, еңсесі көтерілгелі ұлт құндылықтарының тамырына қан жүгірді. Ендігі біздің міндет – сол бабалар ізімен жалғасқан ұлттық болмыс пен ұлттық бояуға дақ түсірмей болашаққа аманат ету.

Елбасының «Болашаққа бағдар: рухани жаңғыру» мақаласындағы «Ұлттық сана» бөлімінде: «Жаңғыру атаулы бұрынғыдай тарихи тәжірибе мен ұлттық дәстүрлерге шекеден қарамауға тиіс. Керісінше, замана сынынан сүрінбей өткен озық дәстүрлерді табысты жаңғырудың маңызды алғышарттарына айналдыра білу қажет. Егер жаңғыру елдің ұлттық-рухани тамырынан нәр ала алмаса, ол адасуға бастайды» деген болатын. Шынында да, ұлттық құндылықтарымызды бағалай білмесек, тамыры тереңге кеткен ел тарихын келешек ұрпақ санасында сақтауы екіталай дүние. Әлбетте, рухани құндылықтарымыздың негізі отбасылық дәстүрімізде жатқаны белгілі. Бұрындары ата-бабамыз оттың басы, ошақтың қасында отырып-ақ небір мықты, елін сүйген, жерін сүйген тұлғаларды тәрбиелеген.

Ойын – мектеп жасына дейінгі балалардың негізгі іс –әрекеті. Ойын баламен мәңгілік өмір сүреді. Баланың өмірін қозғалыссыз елестете алмайсың.

Сондықтан ұлттық ойындар балалардың қозғалу белсенділігінің дамуы, олардың денсаулығының күшеюі үшін қолайлы жағдай жасайды, сондықтан, ойын – баланың өмірінің нәрі деп білеміз. Қазақ халқының ұлы ойшылы Абай Құнанбаев: «Ойын ойнап, ән салмай, өсер бала бола ма?» деп айтқандай баланың өмірінде ойын ерекше орын алады. Жас баланың өмірді тануы, еңбекке қатынасы, психологиялық ерекшеліктері осы ойын үстінде қалыптасады. Демек, кезінде ойындарды көп ойнап, жүгіріп, таза ауада жүру жас организмнің дұрыс та сергек өсуінің көзі. Онымен бірге бүлдіршіндер ойын ойнаған кезде көпшіл, Отанның болашақ азаматы болуға, халқына адал қызмет етуге бағыт алады.

Ұлттық мұраның бай қазынасының бірі — Халықтың ұлттық ойындары көп салалы, көп қырлы құбылыс. Ол тек ойындық сала емес, мәні жағынан да мектепке дейінгі тәрбиеленушілерінің рухани өрісі кең өсіп – жетілуіне, эстетикалық мәдениетін қалыптастыруға тәрбиелейтін негізгі құралдардың бірі Ұлттық ойындар – ата-бабамыздың бізге жеткен, өткені мен бүгінгіні байланыстыратын баға жетпес байлығымыз, асыл қазынамыз. Сондықтан оны күнделікті оқу –тәрбие үрдісінде пайдаланудың заманға сай ұрпақ тәрбиелеуге пайдасы зор екендігі сөзсіз. Фольклор танушы ғалым Ә. Диваев «қазақ балаларының ойындары» деген еңбегінде балалардың жас ерекшеліктерін үш топқа бөледі және соның негізінде ұлттық ойындарды жас ерекшеліктеріне сай бөліп қарастырады

Асық ойыны. Асық ойыны негізінен ер балаларға тән. Асық ойнау үшін керекті құралдың ең негізгісі – сақа. Әдетте оны үлкен оңқай асықтан шіге жағынан қорғасын құйып ауырлатып, тәйке жақ табанын, шіге жақ бетін тегістеп, оң қолға ұстап асық

атуға ыңғайлап жасайды. Асық ойынын жазды күні тақыр жерде ойнайды. Бір-біріне қарсы екі бала не бірнеше бала екі топқа бөлініп ойнаулары мүмкін. Ойынның негізгі шарты бір-бірінен асық ұту. Асық – төрт түлік пен аңдардың тілерсегіндегі қызметі күрделі, буынға біткен шымыр сүйек. Қой, ешкі, сиыр, түйе асығы үлкен-кішілігіне қарамастан бір пішіндес келеді. Халқымызда «Ханталапай», «Үш табан», «Шеңбер» сияқты түрлі асық ойындары бар. Ойын кезінде асықтың сыртқы пішіндері үлкен рөл атқарады. Алшы – асықтың иірілгенде тегіс табаны жерге тиіп, тұрық түсуі. Ойын кезінде оған бірінші дәрежелі мән беріледі. Тәйке (тауа) – асықтың иірілгенде шұңқырлау табаны жерге тиіп, тұрық түсуі. Бұл екінші дәрежелі мәнге ие. Бүге (бүк) – асықтың иірілгенде дөңес жоны үстіне қарап, етпетінен жатық түсуі. Бұл үшінші дәрежелі мәнге ие. Шіге (шік) – асықтың иірілгенде шұңқыр құрсақ жағы үстіне қарап, шалқасынан жатық түсуі. Бұл төртінші дәрежелі мәнге ие. Тұрық – асықтың алшы не тәйке түсуі. Омпы – асықтың тұмсығымен жер тіреп, тік шаншылып түсуі. Сомпы – асық тұмсығының көкке қарап, тік шаншылып шоңқая түсуі. Табан – асықтың тәйке жағы. Оңқай – асықтың бүгесі алақанға қарап, тәйкесі оң қол бас бармағына басылып ыңғайлы ұсталуы. Оңқай асық малдың сол жақ аяғының тілерсегінде болады. Солақай – асықтың шігесі сыртқа қарап, алшысы оң қолдың бас бармағына басылып ыңғайлы ұсталуы. Солақай асық малдың оң жақ аяғының тілерсегінде болады. Сақа – қолдағы бар асықтың үлкенінен, ірісінен, межемдісінен, салмақтысынан, оңқайынан белгіленеді. Солақайлар сақаны солақай асықтан ұстайды.

Асықпен ойын балаларды ертеректе шеберлікке, мергендікке, батылдыққа, шешім қабылдауға, ырымға, ырысқа тәрбиелеу құралы болды.

3

Асықтың бала өміріндегі маңызы орасан зор. Асық ойындарын ойнау кезінде баланың түрлі танымдық қабілеттері дамып денсаулығы нығайады. Асық ешбір зиянсыз табиғи зат болып табылады. Ата-бабаларымыздан мұра болып қалған осынау асық ойындарының түрлері өте көп. Барлығы да денсаулықты жақсартып қана қоймай түрлі танымдық қабілеттерді дамытады. Сол себепті де асық- адамды жан-жақты дамыту құралы.

Ұлттық ойындары көбінесе әр халықтың әлеуметтік-экономикалық жағдайларына, шаруашылық мүмкіншіліктеріне байланысты қалыптасқан. Қазақ халқының ұлттық ойындарының көбі табиғи заттармен ойнауға негізделген. Шаруашылығы мал шаруашылығына негізделгендіктен қазақ халқының ұлт ойындары да осыған икемделеді. Әсіресе, қойды көп өсіргендіктен, балалар ойынының көбі қой асығымен байланысты болып келеді. Сондықтан асық ойындары ұлт ойындарының ішіндегі арыдан келе жатқан көнелерінің бірі болып табылады. Асық ойыны баланың жастайынан жүйке жүйелерін шыңдап, оларды дәлдікке, ұстамдылыққа, байсалдылыққа тәрбиелейді.

Мұндай қасиеті болмаса, адамда төзімділік, шыдамдылық та болмайды. Ондай қасиеттері болмаса, адам ойында да, өмірде де көздеген мақсатынан шыға бермейді. Бұл ойынның еңбектеген баладан, еңкейген кәріге дейін ойнайтын түрлері болған. Біз солардың ел есінде сақталған үлгілерін келтіріп отырмыз.

«Алшы ойынын» ойнаушыларға шек қойылмайды. Ойын басталар алдында, ойын жүргізуші, барлығының сақаларын жинап алып, ойында әркімнің кезегін белгілеу үшін, яғни, кімнен кейін кім асық ату керектігін анықтау үшін, сақаларды иіреді. Иірген кезде кімнің сақасы алшы түссе, сол бірінші, тәйке түссе екінші, бүк түссе үшінші, шік түссе одан кейін асық ататын болады. Атқан кезде сақасы мен асығы бір жақты түссе, атқан асығын алып, әрі қарай ата береді. Енді бірде асық атқан кезде сақасы алшы түсіп, асық кез келген жағында жатса да асықты алады, тағы атады, ал сақа мен асық екеуі екі түрлі түссе, онда алмайды. Ол атуды тоқтатып, кезекті келесі ойыншыға береді. Екінші ойыншы өз кезегінде сақасын иірген кезде тәйке түссе, онда өзінен кейін кезекте тұрған ойыншы көмбеде тұрып оның тәйке түскен сақасын атады, тигізсе, сақа иесі ойыннан шығып қалады, тигізе алмаса, өзі ойыннан шығады. Кезек алу үшін сақаларын иірген кезде бүк, шік түскен ойыншылар өз кезектерімен көнге тігілген асықты ата береді. Осы ретпен көндегі асықты атып тауысқанға дейін ойнайды да, асықтарын қайта тігіп, ойынды жалғастыра береді.

Омпа Асық ойынының бір түрін «Омпа» деп атайды. Бұл ойынды көбінесе бозбалалар ойнайды. Оны таза ауада алаңда, не үлкен бөлмелерде ойнауға болады. Ойнаушылардың санына шек қойылмайды. Ойынның мақсаты — асық ұту. Ойнаушылар арасы 20 қадам екі көн сызады да біріншісіне төрт бұрыш жасайды (оның көлемі өзара келісіледі) дәл ортасындағы сызыққа әрбір ойыншы өздерінің асықтарын тігеді. Тігілген асықтардың ортасына бір асық мұртынан «Омпа» тұрғызады. Ойнаушылар екінші белгіленген жерден бірінің артына бірі тұрып әркімнің өз кезектері бойынша, қолдарындағы сақаларымен «омпаны» ата бастайды. Егер кімде-кім омпаға тигізсе және оны төрт бұрыштың шетіне шығарса, онда көндегі асықты түгел алады. Ал омпаға тимей, жанындағы асықтарға тисе, оны да төрт бұрыштың шетіне шығара алса, онда сол атқан асығын ғана алады. Асық таусылған сайын, көнге асық қайтадан тігіліп отырылады. Ойын жалғаса береді. Спорт ойынына асықты неге жатқызбайды? Асық ойыны, баланың күн ұзақ қимылына тигізер әсері мол. – Ойын барысында: • жүгіру • жүру • иілу • секіру • сақа иіру • көздеп тигізу • лақтыру, ату т.б, жатады Асық қазақ халқының, ырымдарында қадірлі сүйектің бірі. Баласының ермегі, ойыншығы, сүйікті ойыны болған. Асық атаулары: • Құлжа — арқардың аталығының асығы • Сақа — арқардың асығы • Жабайт – еліктің асығы • Асық — қой мен ешкінің асық жілігінен • Шүкімайт — қозы мен лақтың асығы Келінінің аяғы ауырлап босануға тақағанда, енесі не атасы ырымдап асық жинап жүреді. Атаның құдай ұл берсе деп тілегені. Оны жасырып

оңаша келінге сездірмеуі мүмкін. Ондағы ойлары көз тимесін, келін аман-есен, босанса екен деп тілек тілеуінің бір тәсілі. Ер баланың бесігіне қасқырдың асығын, тырнағын тағуы мүмкін, ауырмасын-көз тимесін және айбатты, қайтпас қайсар, болсын дегені. Қыз баланың бесігіне- еліктің асығын, әдемі сұлу ел қызығар көркі болсын дегені. Ерте кездегі табиғаттың қатал, аңдардың олжаға оңай ілікпейтіндігін, аңшының адал еңбегі, ер азаматтың қайраты мен жау жүректілігі екендігін жақсы білеміз. Сондықтан да аңның асығы қадірлі болады. Асық ойынында асықтың берекесі де, басшысы да «сақа». Асықтарды атқанда сақамен көздейді. Бас бармақпен сұқ саусаққа қысып ұстап жоғары сілкіп, салмақтап айландырады. Айландырып тұрған сақаны сағаттың тіліне қарсы иіріп атады. Ірі әрі салмақты иіріліп тиген сақа асықтарын бірнеше домалатады. Шебер иіріліп атылған сақа, асыққа тигенде 10 сантиметрден 150 сантиметрге жерге дейін ұшырып жібереді. Асықты иіріп тастағандағы жатысы бес түрлі аталады. 1. Ең сәтті тұрғандағы атауы «алшы». /барлығын бірден ұтасың / 2. Төңкеріліп тұрғаны тәукі /тәуекел мағанасы/ (тәйкі) 3. Етбетінен жатқаны «бүк» /бүк түсіп жату/ 4. Шалқасынан түскені «ішік» /іші көрініп жатуы/ 5. Егер еңкейіп, тұмсығымен тік қадалса «омпа» /омақа аса құлаған/ 6. Таза тұрмай — алшы тұрғаны қисайып, не тәукі қисайып тұрса «қырта» дау туғызатын /қырынан жату/ деп аталады

Өріс ойыны 3, 5, 7 метр қашықтықтан (қашықтық балалардың жас ерекшелігіне байланысты). Түзу бойына алшы, тәукі кезектесіп тізіледі. Өріске ұзап барып атасың. Кімнің бірінші ататындығы сақаларын қосып, бір ойыншы басынан асыра (соғады) жерге тастайды. Алшы түскен сақа иесі бірінші, тәукі екінші, бүк үшінші, ішік төртінші болып атады.

Ойынындағы ұтыс (жеңіс) тәртібі • Сақа асыққа тиіп «алшы» түссе — тізілген асықты түгел ұтып алады. • Сақа асықтарды құлатып, сақа бүк түссе — ішік шатқан асықтарды ұтады. • Сақа асықтарға тиіп, ішік түссе — бүк түсіп жатқан асықтарды ұтады. Бұзылған асықтарды түзу бойына қайтадан тізіп қояды. Келесі кезектегі ойыншы сақасы мен тізілген асықтарды көздеп атады. Атқанда сақа асықтарға тиіп, құлатып өзі омпта түссе, сақаны омпалатады. Тізеден төмен сақаны домалатып тастайды. Келісім бойынша үш рет қайталауға болады. Өрістен атылған сақалар, домалап түскен жерінде жатуға тиіс. Кімнің сақасы төрге озып кетсе, сол бірінші болып кері атады. Тимей кетсе келесі ойыншы кезек алады. Ойыншылар тигізе алмаса, алғашқы ойыншы қалған асықты сақамен қосып, басынан асыра жерге тастайды. Ұтқан асығыңды жинап отырасың. Шебер ойыншы қарсыласының асығын түгел ұтып алады. Сақа мынадай жағдайда асықты ұта алмайды • Сақа бүк жатса- бүк жатқан асықты ұта алмайды • Сақа ішік жатса- ішік жатқан асықты ұта алмайды • Сақа бүк, ішік, тәукі, омпта жатса- алшы тұрған асықты жеңе алмайды • Сақа бүк, ішік, тәукі, омпта жатқанда — тәукі тұрған асықты жеңе алмайды • Сақа бүк, ішік, тәукі, омпта жатқанда — омпта тұрған асықты жеңе алмайды.

Асықты тігіп ойнау 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 м. не одан да көп мөлшерде асық татынорын белгіленеді. Оны сызықпен белгілейді. Ойыншылар осы жерден тұрып көндегі асықты алатын болады.

Ойынды кім бірінші болып бастайтынын сақайру арқылы анықтайды. Сақасы алшы түскен ойыншы бірінші болып ату кезегіне алады. Ойыншы асыққа дәл тигізіп, оны көнбесызығынан шығарса, оны алады да, сақасы түскен жерден қайта атады. Сөйтіп көннен шығарғандарын ала береді. Егер оның сақасы көндегі асыққа тимей кетсе, асықты келесі ойыншы атады. Ал тігілген асықтарды бұзып, бірақ көннен шығара алмаса, қалған ойыншылар асықтарды сол жатқан қалыбында атып, көннен шығарып алуға тиіс. Ойын көндегі асықтар бойынша біткен ше ойнала береді. Көндегі асық біткен соң, ойынға қатынасушылар бір-бірден көнге қайта асық тігіп, ойын қайта басталып, жалғаса береді.

Тас қала Асық ойынының ендігі бір түрі — «Тас қала» деп аталады. Ойынға қатынасушыларға шек қойылмайды. Олар тегіс жерді таңдап алып шеңбер сызады да, дәл ортасына асықтарды бірінің үстіне бірін пирамида етіп жияды. Сонан соң асық тігілген жерден ойынға қатынасушылардың жас ерекшелігіне орай көн белгіленеді. Оның қашықтығы 7—8 метрден кем болмайды. Ойынды бірінші болып бастайтын ойыншыны анықтау үшін сақаларын иіреді. Кімнің сақасы бұрын алшы түссе ойынды сол бастап, қалғандары да осы тәртіппен өз кезектерін алады. Алшы бірінші, тәйке екінші, бүге үшінші, шіге төртінші.

Егер ойыншының асығы омпта түссе, онда ол алшыдан жоғары болып есептеледі де, бірінші орынды сол алады. Егер де екі не үш адамның асығы бірдей не алшы не бүк, не шік, не тәйке түссе, онда саңалар қайта иіріледі.

Атушы «Тас қалаға» саңасын дәл тигізіп, бір асықты шеңберден шығарса, ойынды жалғастырып, саңасы түскен жерден қайта атады. Шеңберден атып шығарған асықтарын ала береді. Егер бірінші атушы тигізе алмаса, онда екінші ойыншы атады. Егер атқан ойыншы «Тас қаланы» бұзып, бірақ асықты шеңберден шығара алмаса, онда айыбын қосып «Тас қаланы» қайта тұрғызады. Егер атушы тас қаланы бұзып бір асықты шеңберден шығарса, онда қалған асықтарды шеңберден шығара алмағанға дейін ата береді. Қалған ойыншыларды бұзылған «Тас қаланың» бытырап жатқан қалдықтарын атып алады. Көнде жатқан асықтар түгелдей біткен соң, ойын қайта басталады.

Хан Асықпен ойнайтын ойынның бір түрі — «Хан» ойыны. Ойынға қатынасушыларға шек қойылмайды. Ойынға қатынасушылар көнге қаншадан асық шығаратынын алдын ала келісіп алады. Көнге жиналған асықтарды бір жерге басын қосып біріктіреді. Сонан

кейін көп асықтың ішінен бір белгілі асықты «хан» сайлайды. Екінші ойыншылар көнге жиналған (әр ойыншы не бес, не он асықтан қосуға тиіс) асықты иіретін ойын жүргізуші тағайындап алады. Ол жиналған асықты ортаға екі қолдап иіріп тастай береді. Барлық асықтарды иіріп болған кезде «хан» көп асықтың арасында көрінбей қалуы мүмкін, мұндай жағдайда ойнаушылардың барлығы асықты иірушінің «ханды қара басты» деген даусын естігеннен кейін бассалып асықтарды талап алады. Екінші жағдайда иірген асықтардың арасында «хан» ашық жатса, онда «ханмен» бүк жатқан асықты ату керек, ойын солай жалғаса береді. Ойынның шарты бойынша «Ханмен» асықты атқан кезде басқа асықтарды қозғауға болмайды. Сөйтіп, ойын шарты бұзылғанға дейін немесе барлық асық атылып болғанға дейін ойын жүре береді.

Бұл ойын ойыншыдан өте ептілікті талап етеді. Егерде ойыншы, қалай болса солай, дәрекілік көрсетсе, қимылында ептілік болмаса, онда ол ойыншы ұтылады. Сондықтан ойын қатынасушылардан байыптылық, ұстамдылықпен қоса өте ептілік қасиеттерді талап етеді. Бұл қасиет келе-келе ойыншының әдетіне айналып, жақсы дәстүрге тәрбиеленуге, өзін-өзі басқара білуге машықтандырады.

Хан талапай Асықпен ойналатын ойынның тағы бір түрі — «Ханталапай». Балалар бұл ойынды үлкендердің басшылығымен ойнайды. Ойынға қатынасушы балалардың санына шек қойылмайды. Олар ойын жүргізушінің айналасына жарты шеңбер құрып отырысады. Ойын жүргізуші қолындағы асықты «ханталапай» деп ортаға қарай шашып жібереді. Отырғандар тез-тез жиып алулары керек. Кім аз жиып алса, сол жеңілген болып есептеледі. Ойынның мақсаты — балалардың жылдамдығын жеделдету, жүйке жүйелерін шыңдау, тілін дамытып, ойда сақтау қабілеттерін жетілдіру.

Құмар Асықпен ойнайтын ойынның тағы бір түрі — «Құмар». Бұл ойынды үлкен-кіші демей ойнай береді. Ойынға қатынасушылардың саны 5—6 адамнан аспауы керек. «Құмар» — үйде, аулада, таңыр, тегіс жерде отырып ойнайтын ойын. Ойынға төрт асық қажет. Олар мұқият тазартылып, түрлі-түсті бояуға боялады. Ойынды кімнің бірінші болып бастайтыны асық иіру арқылы шешіледі. Алшы — бірінші, тәйке — екінші, бүге — үшінші, шіге — төртінші т. с. с. кезек алады. Асықтың жоғарыда айтылған төрт түрлі түсетін, негізгі төрт қыры болады. Сондай-ақ оларды мал атауымен де атайды. Алшыны — жылқы, тәйкені — түйе, бүгені — қой, шігені — ешкі деп атайды. «Құмар» деп сол төрт асықтың бір түрлі түсуін айтады. Мысалы төртеуі де алшы түссе — «Құмар» болады, ол төрт ұпай алады, тәйке-үш, бүге-екі, шіге-бір ұпайдан алады.

Ойыншы төрт асықты уысына алады да, қолын тұқыртып ішке қарай айландыра еденге шаша тастайды немесе алақанына салып, қолын сыртқа қарай серпіп, еденге тастай береді. Ұтылған адам ұпай төлейді. Келісім бойынша ән айтып, күй шертеді. Ертеде терме айтып, арты отбасылық ойын-сауыққа айналған.

Қазақтың ұлттық ойыны - «Бес тас»

«Бес тас» ойынының шарттары:

Бестас ойыны 5 адам топ құрап ойнайды. Ойынға 5 домалақтаснемесеасықпайдаланылады.

Ойынныңмазмұны:

Ойнаушылареңалдымен, кім — кімненкейінойнайтыныөздеріанықтайды. Олүшінойыншыларкезекпен бес тастытобыменжоғарылақтырып, қолдыңсыртыментосыпалады осы тәсілді бес ретқайталайдысоңындаалақанменқаршыпұстайды. Қаршыпұстаудегеніміз –тастықолдыңсыртыментосыпалужәнеқаршыпалукезіндебірнешетасжергетүсіпкетуі мүмкін. Кімкөптасқаршыпалса, солбіріншіойнаукезегінеиеболадыіндеалыстыболжайтынкөзқарастарыменбөліседі. «Бес тас» ойыныныңмақсаты:

1. Елбасының «Руханижаңғыру» бағдарламасынқолдаунегізіндеұлттықойындардыжаңғырту, дамыту.

2. Ұлтымыздың барлықұлттықсалт-дәстүрлерін, мәдениетімізді, ұлттықрухымыздыжаңғырту.

3. Сөзді зейінқойыптыңдау, түсіну, жәнеоғансәйкесдұрысәрекет (қимыл, ым мен ишаранықолдану, іс-әрекетжасау)

4. Бес тасойыныережелеріментанысу.

5. Ойынды дұрысойнаутәсілдерінанықтау.

«Бес тас» ойыныныңміндеті:

1. Ойыншылардыңбұлшықеттерінширатып, дамытыпқанақоймай, ептілікке, қырағылыққа, тез шешімқабылдауға, санауға, топтауғаұйрету.
2. Ойыншылардыңкөзініңкөруінжақсартып, көзжанарынжетілдіру.
3. Ойынадамдытыныштандырып, сабырлылыққаұйрету.
4. Ойыншылардыңикемділігінарттыру, ой – өрісіндамыту, ептіліккетәрбиелеу.

«Балта шабу», «тоқылдақ», «тарақтау», «құдыққа салу», «қуалау», «кедергі» сияқтыкезеңдердентұратынойын, адамдыөзінеәп-сәттебаурапалады. Қызығынакірсеңіз, бірсерпіліпқаларыңызанық. Ал дөңгеленеотырыпойнайтын спорт ойыныныңсоңғыкезеңіне тек кілмықтыларғана жете алады.

«Ләңгі» тебу ойыны түркі елдерінде, Орталық Азия және Шығыс Азия өңірінде, әсіресе көшпенділердің ұлттық ойындарында кездесетін өзінің денсаулыққа пайдалы әсерімен, қызықты да, көңілді ойын ережесімен ерекшеленетін бүгінге күнге дейін үзілмей жеткен ойын түрі. ережелері жайында жазады. Ғаламтор кеңістігін шарлағанымызда ләңгі ойыны туралы аздаған деректерге жолықтық. Бұл ойын ежелгі Орта Азия жеріндегі көшпенді тайпалар арасында пайда болыпты. Ат құлағында ойнаған дала баһадүрлері үшін аяқ пен қолдан асқан қару жоқ. **Тақым мен тізе мықтылығын шынықтыруға арналған арнайы жаттығу ретінде пайда болған ләңгі кейін балалар ойынына айналған.**

Ләңгінің қысқаша тарихы осындай. Ол қалай болғанда да, қазаққа етене жақын ежелгі ойын. Көкпар, асық сынды ұлттық ойындарымыздың қатарында.

– Ләңгіні де сол қатарға алып, қазақ баласына қайта ұсынсақ, ұлттық мәдениетіміз байи түспесе, кедейленіп қалмас. Онсыз да қымызыңа неміс, айтысыңа армян жиендік етіп жатқан уақытта өз ұлттық құндылықтарымызға аса сақ және құрметпен қараған жөн.

Ләңгі тебу барысын көрсетіп беру:

- 1.«Аяқ ұшы»,
- 2.«Қосаяқ»
3. «Қайыру»
- 4.«Бестік»
5. «Теуіп беру» ойын түрлерін көрсету сондай ақ аяқтың ішімен және сыртымен бірдей тебу

Қорыта келгенде, ойын балалардың негізгі іс-әрекеттерінің бір түрі. Бала өмірі ойынға байланысты. Бала ойынсыз өсіп-өркендей алмайды. Бұл — өмірдің заңдылығы Әр бала зерттелмеген құпия, әр бала – болашақ данышпан дегендей болашақта бүлдіршіндеріміздің данышпан болуы үшін бойына ұлттық сананы, дәстүрді ойын арқылы сіңіртеп, тәрбиелеуім керек деген мақсатты алдыма қойып, мынадай ұсыныс-пікірімді білдіргім келеді: Қазіргі технологияның қарқынды дамыған заманында балабақша оқу қызметтерінде яғни, тіл дамыту, көркем әдебиет, математика негіздері, дене шынықтыру оқу қызметтерінде ұлттық ойындардың элементтерін қосып оқу қызметтерін өткізу.

Халық арасында « Денсаулық – зор байлық » деп тегін айтылмаған. Бұл арқылы халық даналығы тіршіліктің негізгі көзі осы денсаулық екенін тағы ескертеді. Адамның денсаулығы жас кезінен бастап қалыптасуы керек.

Қызылорда қаласы «Ханшайым Ана» бөбекжай балабақшасы

БАЯНДАМА

Тақырыбы: Балабақшада ұлттық ойындардың әр түрлі элементтері арқылы бүлдіршіндердің ой-өрісін, шығармашылық және

интеллектуалдық қабілеттерін ұштау, білімдерін дамыту.

Мектепалды даярлық «ӨРКЕН» тобы

Дайындаған: ТасановаҮміт Түрдәліқызы

Қызылорда 2020 жыл

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

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