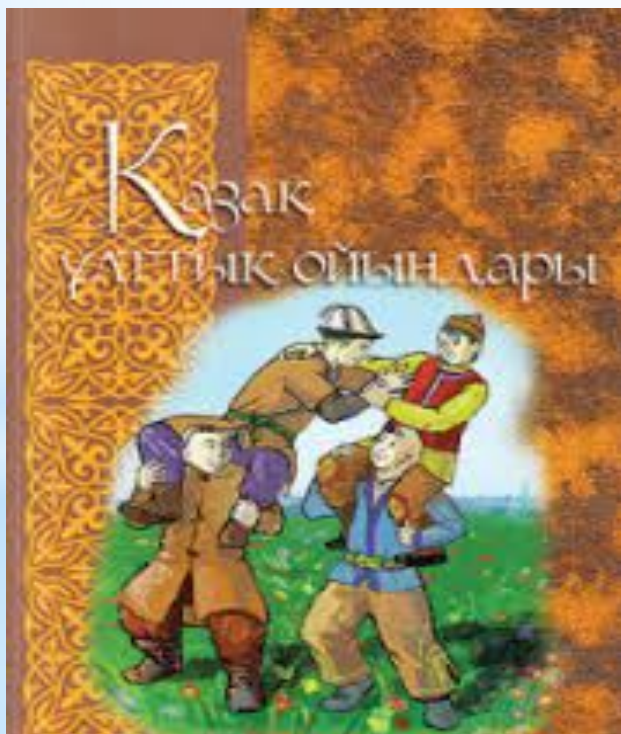


Ұлттық ойындар



Тараз Мемлекеттік Педагогикалық Институты

Тақырыбы: **Қазақ халқының ұлттық ойындары**



Орындаған: Әділ Әйнел С.

Тобы: Ф-14-1

Қабылдаған:

Қазақ күресі



Күрес-қазақ халқымен бірге жасасып келе жатқан, ұзақ тарихы бар ойын. Адамның жеке күш-қайраты сынға салынады. Бұл тұста ел жастарды «Күш – атасын танымас» деп қайрайды. Бұл күштілерді дарақылыққа итермелеу емес. Жігіттер сайыс майданына түскен кіммен болса да тайсалмай күресуге тиіс. Қарсыласқысы келгеннен аянбау керек. Күрес қазақ арасында күні бүгінге дейін сақталып келеді. Халық оның тәлімдік маңызына ерекше көңіл боліп, дәріптеген.





Қол күресі. Ер балаларға арналған күш сынасу ойыны. Ортаға екі ойыншы шығып, кілемнің үстіне жамбасынан жатады. Олар бас бармақтарын айқастыра қолдарын жымдастырып ұстайды. Ойынның шарты қолының күші көп ойыншы қарсыластың қолын жерге тигізуі керек. Бұл ойын батырлардың білек күшін сынауға арналған

Теңге ілу – бозбалалар мен жігіттердің атпен ойнайтын ойыны. Жігіттің атқа мықтылығы, ат үстіндегі самдағай әрекеті, денесін игеріп, билеп алған ептілігі сынға салынады. Теңгені іліп ала алмай, аттан ауып қалып жататындар да көп болады. Кейде бір ауылға келін ұзағырақ жылдардан кейін түсіп, беті ашылғаннан кейінгі сайранда ырым үшін де ойналады. Сонда жас келін өзінің шолпысын не алқа күмістерін орамалға түйіп, бір қарыстай терең қазылған, қолдың басы ғана сиятын шұңқырға салып қояды. Сәйгүлік мінген жігіттер жүз, жүз елу метрдей жерден екпіндете шауып келіп, сол ағынымен шұңқырдағы орамалды іліп әкетуге тиіс. Шұңқыр тұсында іркіліп, тоқтауға не аттың шабысын бәсеңдетуге болмайды. Кімде-кім орамалды іліп әкетсе, оны өзіне тартылған жас келіннің тарту сыйы деп біледі. Оны өзі алып қалмайды, қалаған адамына сыйлайды.





Мойын арқан - жекпе –жек күш сынасатын ежелгі халық ойыны. Жігіттер тойда, жазғы сауықта сайысқа түседі. Көгал алаң таңдалады. Ұзын арқанның екі ұшы тұйықталып түйіледі. Алаңның ортасынан белгі үшін белдеу сызық сызылады. Қос қанаттан ұзындығы тепе-тең мөлшерде сайыскерлер тұратын меже белгіленеді. Сайысқа қалаушылардың бәрі түседі. Сарапшылыр олардың шама-шарқын мөлшерлеп, теңдесімен тартысқа түсіреді.

Ойынды басқарушы тұйықталған арқанды сайыскерлердің мойнына кигізіп, екі саласын қолтықтың астынан өткізеді де, тартысушыларды жерге тағандатып қояды. Белгі берілгенде екеуі екі жаққа қарай тартуы керек. Дайындық шаралары біткеннен кейін бастаушы тартысқа рұқсат етеді. Сайыскерлер бірін-бірі шегіншектетіп сүйрей жөнеледі. Алаң ортасындағы белдеу сызықтан қарсыласын шегіншектете сүйреп өткізген сайыскер женеді.



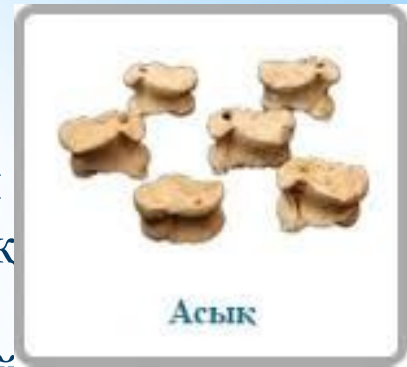
Қыз куу ойыны



Қыз куу ойыны бір тегіс, жұмсақ топрақты жазық жерде өткізіледі. Мәренің қашықтығы 300 метрдей, ені 30-40 метрдей жер болуы шарт. Ойын өтетеін алаңнан қарама-қарсы жағында, бұрылыста жалауша қадалған бақылау пункті болады. Қызбен жігіттен екі-екіден жұптар жасақталады. Сөре желісінде қыз жігіттен 15 метрдей алда тұрады. Төрешінің белгісі бойынша ойыншылыр бір мезетте сөреден шаба жөнеледі. Ойының шарты бойынша қыз бұрылысқа бірінші болып жетуі керек. Егер жігіт бұрылысқа дейін қызды қуып жетсе, жеңімпаз ретінде қызды құшақтап, сүйеге міндетті. Ал жігіт оған үлгермей қалса, бұрылыстан қайта шапқанда қыз көрермендердің гулеп қостауы үстінде шабандоз жігітті қамшының астына алады.

Асық ату 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. Ату саны-6 рет. Алғаш сақасы шыққан бала, қалғандары одан кейінгі кезекте атады. Алты рет атыстан қалған кенейдің бәрі түпте қалған баланікі болып есептеледі.



Асық ойынның түрлері

Тас
қала

Омпы

Тәйке

Бес тас

Хан-
таланай

Алшы

Үш
табан



Аударыспақ – салт аттылардың бірін-бірі ер үстінен аударып алу сайысы. Бұл ойынға қайрат-күші мол, батыл да төзімді, шапшаң қимылдап, ат құлағында ойнай білетін жігіттер қатысады. Ежелгі заманнан келе жатқан бұл ойын жаугершілік кезінде найза ұстап, қылыш шабатын жауынгерге қажетті қасиеттерді қалыптастырған. Аударыспақ кәзіргі кезде де шопандар тойында, мерекелерде спорт ойынның бір түрі ретінде көрсетіліп жүр.



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.



Көкпар - «Дода және жеке тартыс» аталатын екі түрлі әдіс қазақ арасында көп қолданылады. Екеуінде де ат пен жігіт сынға түседі. Тартысқа шыққан жігіттер серкеге барғаннан кейін таласа-тармаса тұрып, жерден іліп алу амалын жасайды. Қайсысы бұрын іліп алса, тақымына басып, қарсыласына ырық бермеуге тырысады. Ол да жармасып, бос сирақты тақымға басып, тартыса бастайды. Серіктері жолдастарын жебейді. Қайсысы көкпарды жұлып алса, серігіне береді. Ол топқа қарай ала қашады. Қарсыласы қуалайды. Жетіп ұстаса, қайта тартысады. Сөйте-сөйте көрерменге жақындайды. Біраздан кейін серкенің терісі жыртылып, сүйегі сөгіле бастайдыда, ел жапа-тармағай тартысқа кіріседі. Бұл дода деп аталады.





Көкпар - ұлттық ойындарының бірі. Ойынның атауы "көк бәрте" (лак) сөзінен шыққан. Дәстүрлі қазақ қоғамында Көкпарға жасқа толған серкенің семіз таңдалған. Семіз серке терісі жыртылмайды. Орташа салмағы 20-30кг-дай келеді. Басқа малдың терісі жыртылғыш болғандықтан Көкпарға тартпайды.



Арқан тартыс ойыны.

Ойынды жазда көгалды алаңда, спорт залында өткізуге болады. Ойынға ұзындығы 10 метрдей жуан кендір арқан керек. Ол арқанның тең ортасынан орамалмен орап белгі жасайды. Ойынға қатынасушылар тең екі топқа бөлінеді. Олардың саны 10—12 адам болуы мүмкін, ойыншылар бойларына қарай қатар түзеп тұрады. Күн ілгері сызып қойған сызықтың ортасына дәл келтіріп керіп тұрады да, арқанның шеткі белгісінен бастап ұшына дейін ойыншылар қос қолдап ұстап тартып тұрады. Содан соң ойын басқарушының берген командасы бойынша екі топ тартысқа түседі.

Ойыншылардың мақсаты — тартысқа түскен екі топ бірін-бірі тартып, жердегі орталық сызықтан бұрын сүйретіп өткізіп әкету. Екі топтың қай жағы орталық сызықтан қарсы топты бұрын сүйреп өткізіп әкетсе, сол жағы ұтқан болады, жеңген жағы бәйгесін алады.



Тоғыз құмалақ – жарыстың жеке кісілік, жеке командалық және командалық түрлері бар. Тоғыз құмалақты арнайы ағаштан жасалған төрт бұрышты тақтада ойнайды. Тақтаның екі қатарға тоғыз-тоғыздан ойылған сопақша келген ұясы (оны кіші отау деп те атайды), әрқатар үшін бір-бірден жасалған екі қазан (үлкен отау) болады. Олар екі түске ақ пен қараға боялады. Әр ойыншыға 81-ден екі ойыншыға 162 құмалақ беріледі. Олар әр ұяға 9-дан орналастырылады. Ойын ережесі: тоғыз құмалақтың партиясы ақ пен қараның кезектесіп отыратын жүрісінен тұрады. Ойының барысында ойыншылардың біреуінің ұясында 2 құмалақ қалса және оған серіктесі жүріс барысында өзінің ең соңғы тасын түсіріп үлгерсе, ол үш тасты түгел алады да, ұя ойын аяғына дейін «тұздыққа» айналады. Содан әрі қарай сол ұяға түскен тастар «тұздық» иесінің қазанына көшіп отырады. Әр ойыншы өз қарсылысының жағында тек бір ғана «тұздыққа» ие болады. Қазанына 82 құмалақ жинаған ойыншы ұтады.

Ақ сүйек

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.

