

Асық пен танысу

Білімділік: Ұлтымыздың негізсіз ұмытылып бара жатқан ойынын жаңғырту, бабаларымыздың ойыны туралы түсінік беріп, қызығушылық ояту.

Дамытушылық: Асық ойнату арқылы оқушыларды дәлдікке, мергендікке, ептілікке, жеңіске деген құштарлыққа, намысқойлыққа, әділдікке баулу.

Тәрбиелік: Оқушыларды ұлтымыздың құндылықтарын қастерлеуге баулу, қазақ халқының брендтерін сақтап әлемдік деңгейдегі спорттық ойындар қатарына қостыруға ой туғызу.

Міндет: Асық ойынының барлық ережелерін, қыр – сырларын зерттеп, ізденіс жұмыс жасап, асықтың түрлері мен ерекшеліктерін білу.

Асық – төрт түлік мал мен қоңыр аңның санының орта тұсында орналасқан асық жіліктен алынады. Оның түрлері көп. Атап айтқанда: Сақа – асықтың үлкен әрі шымыр түрі. Бұл асық жеткен еркек қойдан (серкеден) немесе қошқар-текеден алынады. Кеней – көпшілік ойнауға арналған қарапайым асықтар.

Шүкейт – жас малдың асығы.

Қойлық – қойдың асығы.

Ешкімек – ешкінің асығы.

Құлжа – құлжаның асығы.

Көктабан – қорғасын құйылған салмақты сақа асық.

Топай – сиырдың асығы.

Жабай – ірі асықты айтады.

Қолқар – арқардың асығы.

1. «Хан болып шық»

Асық ойынының кең тараған және өте мағыналы түрінің бірі – «Хан болып шық». Бұл ойын – егер дұрыстап көңіл бөліп ойнаса, тәрбиелік мәні өте зор ойын. Баланы ыждағаттылыққа, алдына белгілі бір мақсат қоюға және сол мақсатына жетуге жетелеуге үйретеді. Ойынға екі не одан да көп ойыншы қатысуға болады.

Ойынның ойнау ережесі: әуелі ойын алаңы ұзын сызықпен екіге бөлінеді. Оны шартты түрде ойын сызығы дейміз. Ойын – осы сызықтың бір жағында ғана (айталық, сол жағында) өтеді. Ойын өтетін жағын бұрыннан айтылып келе жатқандай көн дейміз. Көннің оң жағында тұрған балалардың (ойыншылардың) бір бала сақаларын жинап алып, жерге иіріп тастайды. (Ойынға бес ойыншы қатысып отыр деп есептейік). Мұндағы мақсат: ойынды бірінші кім бастайтынын, одан кейін кімдер қостайтынын анықтап алу.

Сонымен, жерге иіріліп түскен сақалардың бірі «алшы» (не «тәйкі») тұра қалып, қалғандары «шік», не «бүк» болып жатыр. Демек, «алшы» тұрған сақаның иесі ойынды бірінші боп бастайды. Ендігі жерде, қалған төрт сақа иіріледі. Сөйтіп, соңғы бір сақа қалғанша иіріле береді.

«Омпы» ойыны.

Асықты мұртынан немесе жамбасынан тұрғызуды омпы дейді. Бұл ойынға асығы бар ойыншылар қатысады. Оны тегіс алаңда, жазық жерде, тіпті бөлме ішінде де ойнай береді. Екі ойыншыдан он ойыншыға дейін қатысса ойын қызықты өтіп, ешкімді жалықтырмайды. Негізгі мақсат – неғұрлым көп асық ұтып алу.

Ойын ережесі. Ойнаушылар арасы 20 адым көмбе сызады да көмбенің тең ортасына сызық бойына ойыншылардың әрқайсысы екі асықтан көнге тігеді. Тігілген асықтардың тап ортасына бір асықты омпысынан тұрғызады. Балалар сақаларын иіріп, кезектері бойынша бірінің артынан бірі қатарға тұрады да, кезек-кезек сақаларымен, он адым жердегі омпыны атып түсіруге, сөйтіп асық ұтып алуға кіріседі. Егер бір ойыншы ортадағы тұрған омпыға бірден тигізсе, онда көндегі бар асықты сол алады, ал омпыға тигізе алмай, тұрған асықтардың кез келгеніне тигізсе сол тигізген асығын ғана алады. Көндегі асық таусылған сайын ойыншылар асықты қайтадан тігіп отырады.

«Арқаласпақ» ойыны.

Бұл ойынды екі ойыншы ойнайды. Сақаларын иіріп, кім бірінші атуды бастайтынын анықтап алған соң, ойын басталады. Қостаушы сақасын әрірекке лақтырып жібереді. Бастаушы оның сақасын көздеп атады. Егер, тигізсе – қостаушы оны сақасы жатқан жерге дейін арқалап апарады да, қайтадан өз сақасын әрірекке лақтырып жібереді. (Келісімге байланысты кезектесіп ойнауға да болады, яғни, енді Бастаушы сақасын анадай жерге лақтырып жібереді де, Қостаушы оның сақасын көздеп атады). Бастаушы тағы да атады. Тигізе алмай қалса, ойын кезегі Қостаушыға өтеді. (Ескерту: сақаны анадай жерге лақтырып жібергенде, белгілі бір қашықтықтан әрі асырмау керек: мысылы 4-5 метр).

«Бес асық» ойыны.

Бес асық – ұтыс ойыны емес, ермек ойыны. Бұл ойынды үлкендер де, кішілер де, тіпті, қыздарға да ойнауға болады. Негізі, екі адамға ойнауға қолайлы. Ойыншылар әуелі сақаларын иіріп, кім бастайтынын анықтап алады. Жерде бес асық шашылып жатады. Бастаушы анықталғаннан кейін ол жерден бір асық алып жоғарырақ лақтырып жібереді де, ол айналып жерге

түскенше тез қимылдап жерден бір асық алып және жерге түсіп келе жатқан асықты қағып алуы керек. Үлгерсе – ұтқаны. Ойын әрі қарай жалғасады.

Осылайша, келесі кезекте үш асық, одан кейін төрт асық алып үлгеруі керек. Ұқыпты мұқият және үлгеріп істесе – ұтқаны. (Не жерден өзіне керекті асықты алып үлгірмей, не жоғардан түсіп келе жатқан асықты тосып алып үлгірмей қалса, ойын тоқтатылып, ойын кезегі келесі ойыншыға өтеді. Ескерту: Бір ойыншы үш не төрт асықты жинап үлгермей, ойын кезегін келесі ойыншыға берді дейік. Келесіде, яғни, оған кезек келгенде, ол сол келген жерінен әрі қарай жалғастырады).

«Барынды сал» ойыны.

Бұл ойынды да балалармен қоса ересектерге де, тіпті, қыздарға да ойнауға болады. Ойынға алдын ала жан-жағы жонылған, табаны қайралған төрт асық дайындап алады. Бұл ойынға әр түрлі жүлделер (сыйлықтар) тігіледі. (Бұрынырақта балалар асық тігіп ойнаса, үлкендер лақ, қозы, қой-ешкіге дейін тіккен; ал қыз-келіншектер «Келесі бастаңғыны кім өткізетінін анықтауға» ойнаған). Ойын аяқталған сайын жүлде жаңартылып отырады.

Ойын ережесі: Әдеттегідей, әуелі сақаларды иіріп, кезек ретін анықтап алады. Ойын басталғанда, бастаушы әлгі дайындап қойған төрт асықты ортаға иіріп кеп (шашып) жібереді. Егер, шашып жібергенде төрт асық бірыңғай не әлші (төртеуі де), не тәйкі, не шік, не бүк түссе, ол ойыншы тігілген жүлдені түгел алады. Ал, иірген кезде екеуі әлші, екеуі тәйкі, не екеуі шік, екеуі бүк жатса, жүлденің жартысына ие болады. (Ескерту: қалай жатса да, екі-екіден жатса болды).

«Ханталапай» ойыны

Бұл енді ойынның төресі. Иісі қазақ бұл ойынды ежелден ойнап келеді. Бұл ойынды да басқаларды былай қойып, қыздарға дейін ойнауға болады. Негізінен бұл тек балалар ойыны. Және бір ерекшелігі — бұл ойынды үлкен адам басқарып (яғни, ойнатып) отырса, ойынға өзіндік бір ерекшелік, сән кіріп отырады. Қызығушылық артады.

Ойнау ережесі: Ойынға бес адамға дейін қатыса алады. Бес адам көнге (яғни, ойнап отырған ортаға) бес-бес асықтан тігеді – көнде 25 асық. 26-шы қып-қызыл түске боялған үлкендеу асық – ХАН. (Баяғыда балалар асықты қынаға немесе киіздің ою-өрнегін бояуға арналған бояумен бояп алатын, ал, қазір асық бояуда ешқандай қиындық жоқ дүкендерде бояудың түр-түрі толып тұр). Бұл ұтыс емес ермек ойыны. Әуелі, сақаларын иіріп, кезек ретін анықтап алғаннан кейін (Осы жерде: естеріңізде ме, жоғарыда «Қыз Жібек» фильміндегі көрністі келтіргенбіз: онда ойынды балаларға Төлегеннің әкесі Базарбай шал ойнатып отырады), ойын бастаушы (яғни, ойынды басқарып отырған үлкен адам) қос алақанындағы барлық асықты: «Асықтарым жайлы түс, сый-құрметке майлы түс» деп жерге шашып кеп жібереді. Барлық

ойыншылардың көздері жерге шашылып түскен асықтарда. Егер, Ханалшы түссе, ойыншылар жерде шашылып жатқан асықтарға жапатармағай бас салады. (Ханталапай деген осы; жапатармағай бас салғанда, кім аз-көп асық жинағанына қарамай, хан қай ойыншыға түссе, келесі ойынды сол бастайды).

Сонымен, ойын басталады. Хан алшы түскен жоқ. Сондықтан, бірінші кезектегі ойыншы асықтарды ата бастайды. Атқанда: жұдырығын түйген қалпы, шошайып тұрған сұқ саусағымен бүк пен бүкті, шік пен шікті, әлші мен әлшіні, тәйкі мен тәйкіні атады. Атқан кезде тигізіп отырса (қатты ату шарт емес, керісінше, мұқият, жәйлап ату керек), тигізген асығын ұтқан есебінде ала береді. (Егер атқан асығы басқа асыққа тиіп кетсе немесе ұтқан асығын алып жатқанда, қолы басқа асыққа тиіп кетсе, ойын тоқтатылып, ату кезегі басқа ойыншыға көшеді). Осылайша көндегі асық біткенше ата береді. (Ескерту: атушы бөгелместен бес асық атып алса, алтыншы Ханды атады. Атқаны дәл тиіп, Ханды олжаласа, келесі ойынды сол бастайды. Әрі қарай ата береді. Әрбір атқан асығын ұтқан есебінде ала береді. Көндегі асық біткенше). Егер, атқалы жатқан асығы тым әріректе жатса немесе ортада бөгет боп басқа асықтар жатса, ондай жағдайда бас бармақты сулап жіберіп, ататын асықты жапсырып алады да, атылатын асықтың үстіне әкеліп, өзі түсіп қалғанша ұстап тұрады. Әкеле жатқанда түсіп қалса, не ұстап тұрғанда басқа саусағың тиіп қалса, не түскенде басқа асыққа тиіп кетсе ойын тоқтатылып, ойын келесі кезектегі ойыншыға өтеді. Егер бес асық атып алғаннан кейін, алтыншы Ханды ататын асық болмай қалса (Мысалы: Хан тәйкі тұр, қалған асықтар бүк, шік, әлші болып жатыр), ойын кезегі келесі ойыншыға өтеді. (Ол жерде жатқан қалған барлық асықтарды алақанына жинап алады да, жерге шашып жібереді. Хан әлші тұрмаса, асықтарды рет-ретімен ата бастайды).

Сонымен, ойын бітті. Енді ойыншылар қолдарындағы ұтқан асықтарын санайды. Біреуінде 7-8, біреулерінде 2-3 асықтан. Демек, 2 асығы бар адам 3 асықтан ұтылып тұр. (Естеріңізде ме, ойынның басында әр ойыншы бес-бес асықтан тіккен еді). Олай болса, ұтқан адам (өзінің бес асығынан артық алған ойыншы ұтқан болып есептелінді) әрбір ұтылған ойыншыда неше асық жетпей тұр, сонша ұпай салғаны. Немесе, өз бұйрығын орындатады: ән айт деуі мүмкін, әйтпесе, басқалай іс-әрекеттер жасатады.

Киім алғыш.

Бұл ойынды көбінесе екі бала ойнайды. Көп бала ойнаса, ұтқызған киімдерін не заттарын ортаға салады. Бірінші кезек алған бала (асық иіріп не санамақта жеңген) уысындағы үш не төрт асықты жабайлатып шашып тастайды. Асықтар бірыңғай не бүк, не шік, не тәйкі, не алшы түссе қарсыласы үстіндегі бір киімін шешіп беруі керек. Асықты иіріп отырған бала, иірген асықтары әртүрлі ыңғайда түскенше, жабайлата береді. Біреуі басқа қалыпта түссе болды, кезек қарсыласына тиеді. Ұтылған балалар ойын

соңында ән салып, күй тартып, жұмбақ айту арқылы ұтқызған заттарын қайтып алады.

Бес тас.

Бұл ойынға екі-үш бала қатыса алады. Кезек алған бала бес асықты шашып тастап, ішінен біреуін алады да, бір асықты жерден іліп үлгеріп, жоғары ыршытқан асықты қағып алуы керек. Қағып алған асығын бөлек қояды да, әлгіндегі тәсілмен жердегі екінші асықты іледі. Қалған асықтарды да осылайша іліп алып, жинап қояды.

Екінші айналымда екіден жиып үлгеру керек, үшіншісінде –үшеуден, төртіншісінде– төртеуін бірдей алу шарт. Бесіншіден бес асықты алақанға ұстап, жоғары серпіп жіберіп қақшып алу керек. Одан кейінгі айналымдар күрделене береді. Бармақ пен сұқ саусақты жерге тіреп, соның ашылған арасынан жерде жатқан асықтарды кезегімен қақпақылдап өткізіп жіберіп, жоғарғы атқан асығын қағып алып отырады. Мұнда да ойыншы асықтарды саусағының ұшымен әуелі бір-бірден, одан кейін екіден, үштен, төрттен өткізу шарт. Соңында қағып алған асығын да өткізіп жібереді. Соңғы шешуші ойында бес асықты қолдың сыртына салады да, жоғары ыршытып жіберіп, жерге түсірмей қолымен қаршып алады. Айналымдарда асықтарын дұрыс жинай алмағандар немесе түсіріп алғандар, сол айналымда қалып, кезегі келгенде сол айналымын жалғастырады. Жаңылмай, мүдірмей межеге жеткен бала жеңімпаз атанып, басқа балаларды қалып қойған айналымына қарай жазалайды. Жазаның түрлері: бірден онға дейін алақанға шерту, сұқ қол ең қатты шертетін саусақ болғандықтан, шертуге қарсыластың жас шамасына қарай «ортан саусақ», «аты жоқ қол», «шынашақ» пайдалануы мүмкін.

Тәйке ойыны.

Бұл ойынға екіден бес-алты балаға дейін қатыса алады. Ойын үшін тақыр, тегіс жер тандап алынады. Алаңға түзу сызық сызылып, ойыншылар келісім бойынша бір-бір немесе екі-екі кенейден шығарып, сол сызықтың бойына араларына бір сүйемдей жер қалдырып, тәйкесінен тізіп қояды. Сақаларын соғыстырып, кезек алғандар ретімен үш адымдай жерден сызылған сызықтың сыртына қарай кеней тұрған жерден сақасын шиырып тастайды. Тәйке түссе келесі баланың сақасын шиыруын күтпей, кенейді көздеп атуға құқы бар. Кенейге тигенде, тәйке түссе, барлық тігулі асықты атпай-ақ жиып алады. Алшы тұрса–түпте кезекте тұрған бала оны атып, ойыннан шығартады да, ойын әрмен қарай жалғасады. Тастаған баланың сақасы алшы тұрса, қалған балалар оның сақасын атады, тигізсе–алшы тұрған сақа ойыннан шығады. Ал атқан баланың сақасы тиіп, тәйке түссе, ол да кенейді атады. Тигізсе– үлесін алып, қайтара сақасын тастайды. Алшы да, тәйке де тұрмаса, ойыншылар меже сызықтан кезек бойынша кенейлерді көздеп атады, тисе шарт бойынша асық ұтады. Сызықтан аттап кеткен бала

атып тигізген кенейін ала алмайды, айып есебінде және бір кеней қосуына болады. Атқан бала мүлт кеткенше кенейлерді көздеп ата береді. Бұл ойынның қызығы сақаның тәйке түсуімен ұтымды. Сол үшін ойынға тәйке тұрғыш сақа қосады.

Шықетер.

Бұл ойынның тәйкеден айырмасы, белгіленген сызықтан тізілген кенейлерді шартты кезекпен бір-бірден атып шығады. Тигізіп құлатқан бала кенейін алады. Тигізе алмағандар соңын күтеді. Барлық бала атып болғаннан кейін алқақотан жиылып, бірінші кезектегі бала тізілген асықтардың біреуіне тигізсе, кенейлерді уыстап алып, ішіне сақасын қосып, жерге шашып тастайды. Оны «жабайлату» дейді. Сақасы қалай жатса, соған жұптас түскен асықтар соның еншісіне тиеді. Балалар осылайша кезекпен жабайлатып отырады. Ойыншылар әу баста келіссе ғана атуға— басқа, жабайлатуға басқа сақа қосуға болады. Болмаса, бір-ақ сақа пайдаланылады.

Шік-бүк ойыны.

Бұл ойынды екі не үш бала ойнайды. Ортаға 2-4-6 асық тігіледі. 3-5 метрден барып ортадағы асықты атады. Егер сақа ортадағы асыққа тиіп, шік-бүк түссе, барлық асықты ұтып алады. Егер шік-бүк түспесе, басқа балалар атып, ойынды ары қарай жалғастырады.

Иірімекіл.

Бұл ойын екі немесе төрт бала ойнауға ынғайлы. Ойынды екі бала айнаса, тәртібі төмендегідей: әр балада 5-6 асықтан болуы керек. Екеуі бір-бірлеп асық иіреді. Қай баланың асығы алшы түссе, сол осы екі асықты уыстап алады да жерге жайлап шашып жібереді. Екі асықтың бірі алшы түссе, оны алады. Екінші асықты иіреді. Ол алшы түссе, оны да алады. Бұдан соң екі бала тағы да асықтарын бір-бірлеп иіреді. Асығы алшы түскен бала екі асықты сыпырып алып, жерге тастайды. Сол кезде бір асық алшы, бір асық шіге түссе, екеуін де алады. Осылайша асығы алшы түскен баланың тастаған асығы шіге түсіп отырса, ол ұтысқа ие бола береді. Асық алшы түспей, басқа ынғайды шіге ұтысқа саналмайды. Екі бала кезек-кезек иіріп отырып, ойынды жалғастыра береді. Бұл ойын балалардың есте сақтау қабілетін арттырады.

Қақпақыл.

Ойын шарты: 1 асықты алақанға салып алып, жоғарыға жәймен лақтырып, асық қайтып түскенше алақанды төңкеріп, асықты қолдың сыртымен қағып алу керек. Содан соң қолдың сыртындағы асықты қайта лақтырып, төмен түсіп келе жатқанда алақанды ашып қалу керек. Бұл ойын баланы жылдам қимылдауға, шапшаң әрекет жасауға, баланы өз бетінше жылдам ойлануға, есеппен әрекет етуге үйретеді.

Асық ойындарының балаға беретін тәрбиелік маңызы

Негізі жоғарыда ішінара айтып өткеніміздей, асық ойынының кез-келген түрінің балаға тигізер ықпалы мен тәрбиелік маңызы зор. Бұл мәселеге атүсті немесе немқұрайлы қарауға болмайды. Айталық, әлсін-әлсін әрі мұқият ойнап жүрген бала ойын барысындағы өзінің әр іс-әрекетіне үлкен жауапкершілікпен қарауға үйренеді. Көнге қай шамаға шығу, көн сызығында тұрған қай асықты қалай атқан дұрыс, арақашықтықты дәл мөршерлеп үлгеру, қасындағы ойыншылардың қалай ойнап жүргенін үнемі қадағалап отыру, өзінің ойыны да басқа ойыншыларға қалай әсер етіп жатқанын ұдайы жадынан шығармау тәрізді категорияларын жастайынан тұла бойына сіңіріп өсірген бала дұрыс адам болып қалыптасары сөзсіз. Әрине, ол бала өскесін министр болмай-ақ қойсын, дегенмен, өмірден өз орнын адаспай табары анық. Осы жерде мына бір нәрсеге баса назар аударалық: асық ойынын қалай болса солай ойнаған баланың психологиясы да солай ала-құла қалыптасып, үлкен өмірде әп дегеннен өз жолын таппай, сергелдеңге түсуі де ықтимал. Сондықтан, асық ойнап жүрген балаңызды орынсыз қақпайлай бермей, қайта қашан, қайда, қалай ойнаған дұрыс болатынын бағыттап, жөн сілтеп, орынды ақыл-кеңесіңізді беріп отырғаныңыз абзал. Асық ойнаған бала азып кетеді деген саңыржақ пікірдің теріс екенін өмірдің өзі-ақ дәлелдеп бергенін аз көріп жүрген жоқпыз. Әрине, бұл – балаңыз таңертеңнен кешке дейін асық ойнасын деген ұшқалақ пікір емес екені белгілі. Қалай десек те, асық ойыны – ұлттық нышанымыздың бірі екенін біліп жүрсек болғаны.