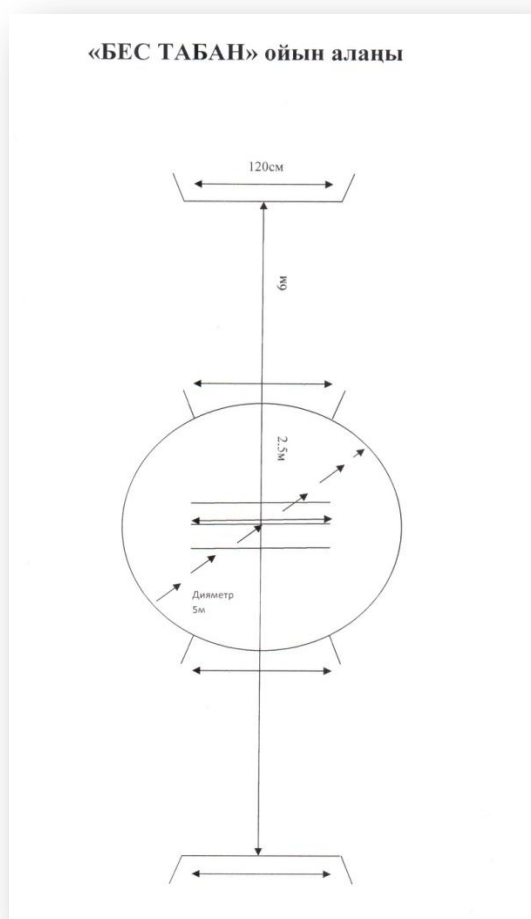


**Шықетер.** Бұл ойынның тәйкеден айырмасы, белгіленген сызықтан тізілген кенейлерді шартты кезекпен бір-бірден атып шығады. Тигізіп құлатқан бала кенейін алады. Тигізе алмағандар соңын күтеді. Барлық бала атып болғаннан кейін алқақотан жиылып, бірінші кезектегі бала тізілген асықтардың біреуіне тигізсе, 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.

**Үштабан ойыны.** Бұл ойынға екі-үш бала қатысады. Бірінші асықта орта сызыққа екі не төрт асықтан алшы, тәйке етіп тігіледі. Егер екі бала ойнаса, ойын алдында екеуі асық ататын сақаларын бір бала алады да, жерге тастайды, сонда қай баланың сақасы алшы түссе, сол бала бірінші болып сақасын иіреді. Егер сақасы алшы не тәйке тұратын болса ортадағы тігулі тұрған асықты дәлдеп атады. Егер атқан асық үш табаннан артық қашықтыққа ұшса, онда асық – атқан баланікі. Сөйтіп, барлық асықты үш табан ұшырса, ортадағы тігілген асықтың, барлығын асық атқан бала жинап алады.



Ойын қайтадан тағы жалғасады. Егер ұтқан баалның сақасы иіргенде тұрмаса, екінші бала, оның сақасын, асыққа жақын болса, екі табан өлшеп алып атады, егер сақасы үш табаннан артық жерге түссе, онда бір асықты ортанғы асықтың қасына апарып тігеді. Жаңағы баланың сақасы ортанғы асыққа жақын болса, ортанғы асықтарды атып, үш табан ұшырса, шетінен өзіне алады. Егер үш табан ұшырылмаса асықты ортаға қайтадан тігеді. Бұл жерде кім ортадағы асықты көп жықса, сол бала жеңіске жетеді. Бұл ойынды ойнайтын балаларға 5-10 асықтан беру керек, кім көп асық ұтса, сол жеңіске жетеді.

**Бестабан.** Ойын шарты бойынша диаметрі 1,5-2 метрлік, кейде одан да үлкен шеңбер сызылады. Қатысушы балалар шеңбердің дәл ортасына (5-6 бала болса, бір-бірден, 2-3 бала болса, екі асықтан) бір-бірден асық тізеді. Тағы да сақаларын бір қолға жинап, шиыра шашады. Шарт бірінші ойындағыдай.

Ату кезегі сақаларының алшы/тәйкі тұруына қарай анықталады. Сосын шеңберден ортасында тізілген асықтан есептеп, екі жаққа қарай адыммен 4-5 қадам жасап, белгі сызады да, сол сызықтан тұрып кезегімен шеңбердің