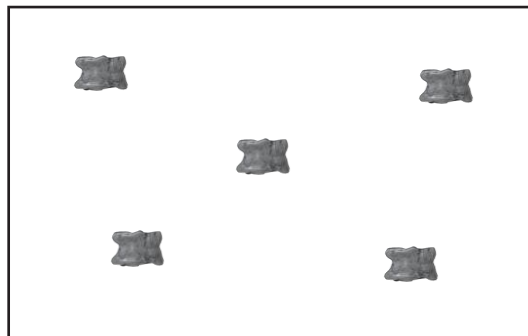


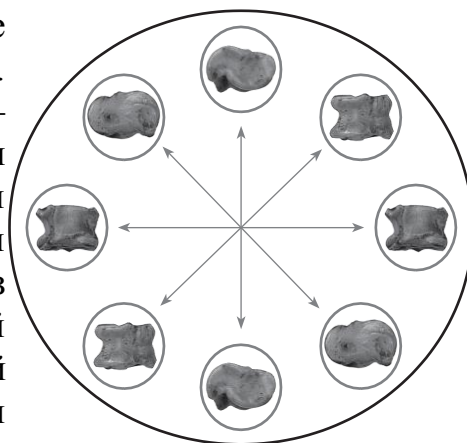
Қаржу (қақпақыл)

Бұл ойын үш кезеңнен тұрады. *Бірінші кезең* – көн киіз немесе кілем үстіне төреші бес асықты арасын алшақтатып шашып тастайды (1 сурет). Ойыншы өзінің қолындағы қолайлы асығын жоғары лақтырып жіберіп, киіз үстіндегі бір асықты іліп алып, жоғарыдан түсіп келе жатқан өз асығын жерге түсірмей қағып алады, жаңағы жерден алған асықты жерге қойып, тағы да өз асығын жоғары лақтырып, жерден екінші асықты іліп алып, жоғарыдағы өз асығын қағып алады. Осылай үшінші, төртінші, бесінші асықты алады. Осы бес асықты қателік жібермей қаржып алар болса, 10 ұпай беріледі. (1 сурет).



Егер қолына ұстаған бес асықтың біреуін түсіріп алса, 1 ұпай шегеріледі. Екеу болса, екі ұпай шегеріледі. Егер жоғары лақтырған асығын 3 рет ұстай алмаса, ойын тоқтатылады. Бірақ ойыншы бұған дейін жинаған ұпайына иелік ете алады. Бірінші кезеңде қалай ойнағаны есепке алынбай-ақ қатысушы екінші кезеңге жіберіледі.

Екінші кезең – көн киіздің екінші бетінде киізді жиектеп орналасқан 8 белгі болады. (2 сурет). Осы белгілерге сегіз асық тігіледі. Екі-алшы, екі-тәйке, екі бүк, екі-шік. Бұлар қарама-қарсы орналастырылады. Ойыншы өз қолындағы асығын жоғары лақтырып жіберіп, киіз үстіндегі екі алшы асықты шеберлікпен теріп алып, жоғарыдағы өз асығын жерге түсірмей қағып алуы керек. Осылай жұп асықтарды қате жібермей қаржып алса, 20 ұпай беріледі. Ойын қателіктеріне қарамай аяғына дейін жүргізіледі. Бірақ бір ойыншы екі жұп асықты бір рет қана қаржып ала алады. Қаржый алмаса, 5 ұпайдан айырылады да, келесі жұп асықты қаржып алуға әрекет жасайды. Бірінші және екінші кезеңде қалай ойнаған есепке алынбай-ақ, қатысушы үшінші кезеңге жіберіледі. (2 сурет)



Үшінші кезең – көн киіздің екінші бетінде киізді жиектеп 9 асық орналастырылады. Ойыншы өз қолындағы асығын жоғары лақтырып жіберіп, киіз үстіндегі асықтарды үш- үшеуден теріп алып, жоғарыдағы өз асығын жерге түсірмей қағып алуы керек. Осылай үшеуден 9 асықты қате жібермей қаржып алса, 30 ұпай беріледі. Ойын қателіктеріне қарамай аяғына дейін жүргізіледі. Бірақ бір ойыншы үш асықты бірден бір рет ғана қаржып ала алады. Қаржый алмаса, 10 ұпайдан айырылады да, келесі үш асықты қаржып алуға әрекет жасайды. Жеңімпаз үш кезең қорытындысы бойынша анықталады.

«Атбақыл». Мұны кей жерде «көтеріспек деп те атайды. Бұл ойынға екі бала қатысады. Олар бұл ойынды өздері келісіп алып ұнатқан жерінде ойнай береді. Ойыншылардың әрқайысысында тек сиырдың асығы болуы керек. Ойыншылардың екеуі өзара келісуімен біреуі сақасын алысырақ иіреді, екіншісі сол сақа иірілген орыннан тұрып иірілген сақаны атады. Бірінші атқан