

«ХАН» депатайды. «ХАНды» (атаны) белгілейтін отырған ойыншылар. Ол иілген қолдың астына өткізуге қиын бір асық болады. Не асық өткізетін жерге тақау, не ең алыс түскен асық болады. Ойыншы жерде жатқан «ХАНнан» басқа асықтардың бірін алып, оны жоғары серпе тастап отырып, барлық, тастарды біртіндеп иілген қолдардың астынан өткізеді де, ең соңында «ХАНды» өткізеді. Жоғары лақтырып отырған асығын жерге түсірмеу мен бірге «ХАНды» сайлаған асығыңа да басқа асықтарды тигізуге болмайды.

Барлық тәсілдерді мүлтіксіз өткізген ойыншы өзіне жазылатын ұпайды екі жолмен белгілейді.

Ұпай: Бес асықты жоғары лақтырады да, жоғарыдан төмен қарай қаршып, қағып алады. Мұнда да бір асық он ұпайдеп белгіленеді. Бес асықты түгел қағып алса, елу ұпай алады.

Өр тәсілді орындаған кезде қойылатын шартты бұзған ойыншы кезегін келесі ойыншыға береді де, өзіне қайта кезек келген ше кәруші болып отырады. Қайта кезек алған кезде, қай тәсілден қателік жіберсе, сол тәсілден бастап ойнайды.

Өр қыз баланың өз 5 асығы болу керек ойын 13 кезеңнен тұрады. 100 ұпай алған жеңеді.

Арқалампай. Бұл– екі бала сыртта ойнайтын ойын. Екеуі әуелі сақаларын соғыстырып, қайсысынікі бірінші тұрса, әуелгі кезекті сонысы алады. Сақасы тұрмаған бала екі-үш адым жерге сақасын тастайды. Кезек алған бала кәздеп, оның сақасына тигізсе, қарсыласы жеңімпазды атқан сақасының жатқан жеріне дейін арқалап апарады. Қашан тигізе алмай мүлт кеткенше, жеңімпаз қарсыласына ату кезегін бермей, ойынды жалғастыра береді. Егер оның сақасы тиген кезде, қарсыласының сақасы алшы тұрып қалса, қарсыласы бәрібір жеңімпазды тиісті жеріне арқалап барады. Содан соң ғана кезегіне ие болып, жеңімпаз атанады. Бұдан соң да жеңімпаздың асығы тимей, мүлт кеткен жағдайда да соқа соғыстырылып, ойын қайта басталады. Ойын үстінде арқадағы баланың «Шу, жануар», «Кәкмоншағым», «Қара жорғам» деп, әжуалап отыруы мүмкін.

Тәйке. Бұл ойынға екіден бес-алты балаға дейін қатыса алады. Ойын үшін тақыр, тегіс жер таңдап 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 кәздеп атуға құқы бар. Кенейге тигенде, тәйке түссе, барлық тигулі 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 кәздеп 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 кәздеп ата береді. Бұл ойынның қызығы сақаның тәйке түсуімен ұтымды. Сол үшін ойынға тәйке тұрғыш сақа қосады.