

ортасында тізілген асықтарды атады. Шарт бойынша ортадағы асықты шеңбер сыртына атып шығарған бала (бір атқанда екі асықты шығарса да мейлі) алады және ойынды сақасы түскен жерден жалғастырады. Бірінші атуында сақасы бір немесе 2-3 асықты құлатып кеткен болса, алдымен соның бірін атады. Атқан кезде шеңберден шықпай қалған мұндай асықтар «Әлік» деп аталады. Олар ортаға қайта тізілмейді. Егер бірінші бала «әлікті» де шеңберден шығара алмай қалса, қалған балалар кезегімен шеңберден келіп атады. Онда да бірінші кезекте тізіліп тұрған асықтарды емес, «әлікті» атады. «Әлікті шығарғаны сақасы тоқтаған жерден тізіліп тұрған асықтарды атады. Сыртқа шығарса, асығын алады да тағы атады. Шығара алмаса, әзінен кейінгі бала шеңберден тұрып, «әлікті», ол жоқ болса, тізілген асықтарды атады. Ойын барысында «әлік» асық шеңберге тым жақын болып қалса, табан салып әлшейді. Егер шеңбер мен асықтың арасы бір табаннан жақын болса, ол асықты сол жерден шеңбердің тура қарсы бетіне қарай шертіп шығаруға болады. Егер шерте алмайтын болса, «әлікті» алып, тура шеңбер сызығына омпысынан қояды да, шеңбердің қарсы бетінен тұрып атады. Ойын осы ретпен жалғасады. Кім асықты көп ұтса, сол жеңеді. Бестабан ойының хаттамасы төменде көрсетілген.

Шыр. Бұл ойынға да екіден төрт- беске дейін бала қатыса алады. Дөңгелек сызық сызып (аумағы екі-үш қарыс) ішіне әр бала бірден, не екіден біріктіріп, (бірінің үстінен бірін емес) топтастырып, асықтарын тігіп қояды. Оны «Шыр» дейді. Ойыншылар сақаларын соғыстырып, кезектерін алады. Бірінші бала сақасын ешкім көздей алмайтындай тасалау ойпаттау жерге алысырақ тастайды. Екінші баалның да, басқасының да солай тастауына болады. Оны «жаттым» дейді. Бірақ тастаған сақа атуға ыңғайлы жатса, кезектегі түптегі қарсылас көздеп атуға құқы бар. Тигізсе, «әлді» дейді. «Әлген» сақаның иесі ойыннан шығады. Одан да әрі маңында жақын сақалдарды атып «әлтіруге» еркі бар. Болмаса, бір сақаны «әлтіргеннен» кейін, сол жерден «шырды» атып бұзады. Сақасының жұбына қарай құлаған асықтарды жиып алып, енді біртіндеп кенейлерді атады. Жұп түссе— ұтысын алып, ойынды жалғастыра береді. Бәлек түссе, сол жатқан жерінде жатады. Егер сақасы кенейлермен жұп түспей-ақ алшы түссе, ойыншының қайта атуына болады. Тәйке түссе, алыстау басқа жаққа «жатуға» болады. Бұл заңдылық сақаны сақа көздегенде де сақталады. Тимей кетіп, бүгінен не шігінен түссе, сол жерде жаатды. Қарсылас ойыншы кезегін алғанда, оны оп-онай «әлтіре» салады. Бұл ойында сақаны атып «әлтіріп» не «шар» бұзып, жұп асықтарды көбірек ұтып, көбірек ұпай жинаған ойыншылар жеңімпаз деп танылады.

