

7. АСЫҚ ОЙЫНДАРЫ

Ханталапай. Бұл ойында екі баладан бес-алты балаға дейін (алаша не сырмақ тәселген тегіс жерде) ойнай алады. Әр бала келісім бойынша бірнеше кенейін ортаға қосады. Бір асықты (түрі қызыл болса тіпті жақсы) ішінен «хан» етіп сайлайды. Ол асық қосқан кенейлер санына қосылмайды. Асық иіріп немесе санамақ арқылы бірінші ату кезегіне ие болған бала асықтарды қос уыстап алып, араластырып, шашып жібереді. Ойыншылар бірден «ханның» қалай түскеніне қарайды. «Хан» алшы тұрса, таласа-тармаса жаппай қарманып, мол үлес алып қалу үшін, асықтарды бас салады. Балалардың жинаған ұпайы, алып үлгерген асығына қарай есептеледі. Бас салған кезді «Ханталапай» деп айтады.

«Төрт асық». Бұл ойынды балаларға жас кезінде үйретеді. Төрт – бес жасар балалардың ойнауына жақсы. Ойын мақсаты белгілі: бала бір асықта төрт түрлі пішім бар екенін және әр пішімнің әр қыры бар екенін зердесіне тез түйеді. Ойынға қосылған балалардың әрқайсысы бір асықтан иіреді. Кімнің асығы алшы түседі, сол бала ойынды бастайды. Қолға алған төрт асықты ақырын шашып



жібереді. Сонда төрт асық төрт түрлі болып түссе, ойынға қатысып отырған балалардан бір – бір асық алады да, ойынды әрі қарай жалғастырады. Тағы да төрт асықты жерге ақырын шашып жібереді. Сонда төрт асықтың төртеуі де не алшы, не тәйке, не шік, не бүк болып түссе, соның әрқайсысында да ойынға қатысушы балалар ойынды бастаған балаға бір – бір асықтан береді. Ал алда – жалда төрт асықтың пішімі төрт түрлі немесе әртүрлі болып түссе, онда ойынды бастаған бала 4 асықты екінші балаға береді. Ол ойынды бірінші бала секілді қайтадан бастап жүргізе береді. Осылайша ойынға қатысып отырған балалар асықтарынан ұтылып біткенде ғана ойын тоқтатылады. Ұтыс есептеледі. Ұпай саналады. Ұтқан баланың асықтары көп болса, ол қалған балаларды қатарластыра сапқа тұрғызады. «Бір – бірінді қуыңдар, кім ұстатпай кетсе, сол ойынды бастайды», - дейді. сөйтіп ойын ары қарай жалғаса береді.

Алшы. Команда құрамы 3 болмаса 5 адамнан тұрады. Жарыс жекелей есепте өтеді. Команда ойыншылары нөмірлеріне қарай топқа бөлінеді. Сөйтіп бірінші нөмірдегі спортшылар бірінші топ, екінші нөмірдегі ойыншылар екінші топ, үшінші топты үшінші нөмірдегі ойыншылар құрайды. Көнге әр ойыншы бір асықтан тігеді. Бірінші кезек алған ойыншы сақасын көннен алыстау жерге иіреді, себебі сақасы тәйке түскен жағдайда оны ойыннан шығару үшін өзінен кейінгі ойыншы көннен тұрып сақасын атады. Егер тигізсе, онда ол ойыншы