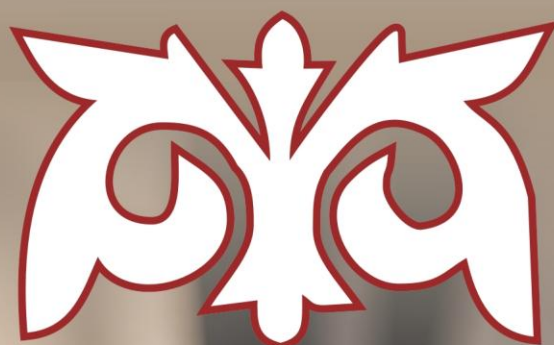


Қошанов Н.Б., Бектенов Ғ.С., Құлтанов Д.Т., Мухтаров С.М.

АСЫҚ

ОЙЫНДАРЫН ҮЙРЕТУ ӘДІСТЕРІ

Әдістемелік нұсқаулық



Қазақстан Республикасының Білім және ғылым министрлігі
Б.Алтынсарин атындағы Арқалық мемлекеттік педагогикалық институты

АСЫҚ ОЙЫНДАРЫН ҮЙРЕТУ ӘДІСТЕРІ

Әдістемелік нұсқаулық

Арқалық - 2019 жыл

ӘОЖ 373
КБЖ 74.267.5
Қ76

Ы.Алтынсарин атындағы Арқалық мемлекеттік педагогикалық институтының
Ғылыми-әдістемелік кеңесінде қаралып, Ғылыми кеңестің шешімімен ұсынылды.
Хаттама №5 27.12.2017 ж.

Пікір жазғандар:

- Мухтаров С.М. — Қ.Жұбанов атындағы Ақтөбе өңірлік мемлекеттік университетінің «Дене тәрбиесі» кафедрасының меңгерушісі педагогика ғылымдарының кандидаты, аға оқытушы.
- Шоқанов Р.А. — Қ.Жұбанов атындағы Ақтөбе өңірлік мемлекеттік университетінің «Дене мәдениетінің теориялық негіздері» кафедрасының аға оқытушысы, педагогика ғылымдарының кандидаты.

Құрастырғандар:

- Қошанов Н.Б. — Ы.Алтынсарин атындағы Арқалық мемлекеттік педагогикалық институтының аға оқытушысы.
- Құлтанов Д.Т. — Ы.Алтынсарин атындағы Арқалық мемлекеттік педагогикалық институтының аға оқытушысы.
- Бектенов Ғ.С. — Рудный қаласы әкімдігінің №15 орта мектебінің дене шынықтыру пәні мұғалімі.
- Мухтаров С.М. — Қ.Жұбанов атындағы Ақтөбе өңірлік мемлекеттік университетінің аға оқытушы

Қ76 Қошанов Н.Б., Бектенов Ғ.С., Құлтанов Д.Т., Мухтаров С.М.,
Асық ойындарын үйрету әдістері (Әдістемелік нұсқаулық) – Арқалық:
2019 - 39 бет.

ISBN 978-601-7947-68-2

Аталған әдістемелік нұсқаулық қазіргі уақыттағы ұлттық спортымыз асық ойындарының арнайы ережелері, төрешілердің төрешілік ету ережелері және жарыс өткізу әдістемелері қарастырылған. Әдістемелік нұсқаулық дене шынықтыру пәнінің мұғалімдері мен жоғарғы курстың студенттеріне арналған. Мұнда мектеп жасындағы балаларға асық ойының ереже әдіс тәсілдері көрсетіліп жинақталған.

ӘОЖ 373
КБЖ 74.267.5

©Н.Б. Қошанов.,
©Д. Т.Құлтанов.,
©Ғ.С.Бектенов.,
©С.М. Мухтаров 2019
© Ы.Алтынсарин атындағы Арқалық
мемлекеттік педагогикалық институты, 2019

МАЗМҰНЫ

	Кіріспе.....	4
1.	Түсініктеме хат.....	5
1.2	Ұлттық ойындар – Ұлт қазынасы.....	5
2.	Асық ойынының тарихы мен оның тәрбиелік мәні.....	7
3.	Асық ойнаудың тигізер пайдасы.....	8
3.1.	Асық түрлерінің аталуы мен оны иіру.....	10
3.2.	Асық ойынында қолданылатын негізгі терминдер.....	11
4.	Асық ойынын өткізу тәртібі.....	12
5.	Төрешілер құрамы.....	13
6.	Асықтың түрлері.....	14
7.	Асық ойындары.....	15
8.	Спорттық жарыстарды ұйымдастыру мен жоспарлау.....	28
9.	Глоссарий.....	30
10.	Жарыс өткізу бағдарламасы.....	31
	Қорытынды.....	37
	Пайдаланылған әдебиеттер.....	38

КІРІСПЕ

Бүгінгі жастардың мемлекет қамын ойлайтын ертеңгі ел ағалары екенін ескерсек, олардың азаматтық санасы бүгіннен бастап ұлттық болмыспен ұштаса дамуы керек. Осы мақсатты іске асыру үшін ұлттық мәдени мұраның озық үлгілерінің бірі болып табылатын ұлттық ойындарды өткізуді дәстүрге енгізу қолға алынды.

Мектепке дейінгі ұйымда балаларды дамыту, білім беру, тәрбиелеу мақсатында қолданылып келген педагогикалық технологиялар жеткілікті. Дүние жүзінде және елімізде қолданыста болып, балабақшадағы педагогикалық процеске ұлттық ойындарды кірістіру үрдіске айналып келеді.

Салт-дәстүр ұлттың ғұмыр бойы жиған мәдениеті, ұлттың ұлт екенін әлем халықтары мойындаудағы төрт белгінің бірі. Біз асылы бар, жасығы бар, салтқа бай халықпыз.

Асық ойыны сол бай салтымыздың бір дәстүрі. Кезінде қазақ шаруашылықпен жаппай шұғылданған тұсында асық – әр үйдің, әр ауыл балаларының, жастарының да бас қосуының негізі.

Ертеде қазақ халқы асықты бала кезінде қолына алып, жас кезінен бастап ойнай бастайды. Тіпті сәби дүниеге келмей жатып, жас нәрестеге арнап асық жинайтындар да болған. Асық тұла бойы құдіретке тұнған күш іспетті. Сол себептен де бақсы-балгерлер асық арқылы болашаққа болжам жасаған. Ол әу баста ежелгі түріктердің арасында кеңінен тараған. Сондай-ақ асықты «Астралаг» деп ежелгі Грецияда, «Талус» деп ежелгі Римде салт-дәстүріне нақышталған ойын ретінде санап әрі насихаттаған. Алайда, асықты қазақтың ұлттық ойыны деп санағанмен, мұны Орта Азия халықтары, оның ішінде өзбек, қырғыз, тәжік т.б. ұлттар да әлі күнге дейін ойнап келеді. Асық ойындарының тәрбиелік мәні зор.

Асық ойыны ептілікке, мергендікке, шапшаңдыққа, сергектікке баулиды. Асық ойыны – өзінің түрлеріне қарай баланың күш-жігерін арттырып, мергендігін, шапшаңдығын, ептілігі мен қырағылығын жетілдіреді. Бір мезгілде бірнеше бала ойнайтын асық ойынының түрлері жас баланың намысын жанып, «қатарымнан озсам» деген талпынысты бойға қасиет қылып сіңіреді. Асықтың атып ойнайтын түрлері үнемі қимыл-қозғалысты қажет ететіндіктен, денені қыздырып, бойдағы қан айналымын жақсартады. Үнемі отырып-тұру, жүрелей отыру, тізені жартылай бұгу, жиырылу, шырығу жас балалардың денесін шынықтырып, аяқ-қолдағы буын ауруларының алдын алады.

Қазағымның кең пейіліндей сары арқа даласында көсіле жазықта ойнағанға не жетсін. Үлкен мен кіші бір-біріне қамқор болып ойнасаң да, құрдас пен құрдас бір-біріне бәсекелесіп ойнасаң да, үлкен мен кіші бір-бірінді сынай ойнасаң да әбден болады. Жүгіресің, секіресің, көздейсің, тигізесің, ерегесесің, жеңесің, жеңілесің, ұтасың, ұтыласың, асыққа бай боласың. Таза бәсеке, таза тәрбие. Өтірігі, арамдығы, жалғандығы жоқ. Болмайды да. Міне, асық ойынының кереметі деп осыны айт. Сондықтан ғасыр бойы халықтың зердесінде сақталып келген осы бір қызғылықты ойынды өскелең ұрпақты тәрбиелеудің тиімді құралы ретінде ұтымды пайдаланған жөн.

1. ТҮСІНІКТЕМЕ ХАТ

XXI ғасыр — білімділер ғасыры болғандықтан бүгінгі таңда заманымызға сай зерделі, ой-өрісі жоғары, жан-жақты дамыған ұрпақ қалыптастыру мемлекетіміздің алға қойған аса маңызды міндеті болып тұр. Тәрбие мен білімнің алғашқы дәні – мектепке дейінгі тәрбие ошағында беріледі.

Қазақ халқы мәдениетінің аса маңызды элементтерінің бірі көптеген адамдардың өмірі мен тарихи тәжірибелерімен тиянақталған тарихи мұра іспеттес ұлттық ойындар болып табылады. Қазақтың ұлттық ойындары ертеден келе жатқан дәстүрлердің бірі. Бала тәрбиесінде ұлттық ойындардың алатын орны ерекше. Ол – жас ұрпақты имандылыққа, тапқырлыққа, адамгершілік қағидаларына баулуда баға жетпес құрал. Себебі бала айналасындағы жағдайлардың бәрін ойын арқылы қабылдайды. Сол арқылы тәрбиеленіп, өнеге үйренеді. Дәстүрлік таным-түсініктен туындайтын қазақ халқының ұлттық ойындары – баланы іс-әрекетке, адамгершілік әдептерді игеруге, ақыл-ойын жетілдіруге, отан сүйгіштікке баулуда, салауатты өмір сүруге тәрбиелеуде тендесі жоқ құрал.

Ұлттық ойындар бала тәрбиесінде негізгі екі жауапты қызмет атқарады: біріншіден, жаттығулар жасап, ұлт ойындарын ойнаған кезде дене дамуы жақсарса, екіншіден, ұлт ойындарының мазмұнын, ойлау тәртібін түсіндірген кезде ұлттық әдет-ғұрпымыздан, өткен өмірімізден хабар береді. Тәрбие жұмысын ұлттық дәстүрге сәйкес жүргізу, ал тәрбиенің негізгі мақсаты – дені сау, ұлттық сана сезімі оянған, рухани ойлау дәрежесі биік, мәдениетті, парасатты, ар-ожданы мол, еңбекқор, іскер, бойында басқа да игі қасиеттер қалыптасқан адамды тәрбиелеу.

1.2. Ұлттық ойындар – Ұлт қазынасы

«Ұлттық ойындар – Ұлт қазынасы» жинағын жасау себебім, кейінгі кезде ұлт ойындарына көңіл бөлмеу, көбі ұмыт болып, мүлде жоғалып барады. Қазіргі күні қиял-ғажайып ертегі кітаптардың орнын компьютер мен ғаламтор алмастырған. Бүгінгі баланың балалық шағы жаңашылдықтың жарысына көшті. Олардың атыс-шабыс ойындары арқылы қатыгездікке, зұлымдыққа тәрбиеленіп жатқаны қынжылтады.

Қазақ халқының тарихи көне жырларының, эпостары мен лиро-эпостарының қай-қайсысын алып қарасақ та, олардың өн бойынан халықтың ұлттық ойындарының, әдет-ғұрып салттарының алуан түрлерін кездестіреміз. Осы жырлардың негізгі кейіпкерлері – болашақ ел қорғаушы батыр, жауынгер, халық қайраткерлері, ойын үстінде көрінеді.

Ұлттық ойындар – ата-бабамыздан бізге жеткен, өткен мен бүгінгі байланыстыратын баға жетпес байлығымыз, асыл қазынамыз. Сондықтан оны үйренудің, күнделікті тұрмысқа пайдаланудың заманымызға сай ұрпақ тәрбиелеуге пайдасы орасан зор. Ойын баланың алдынан өмірдің есігін ашып, оның шығармашылық қабілетін оятып, бүкіл өміріне ұштаса береді.

Бала кезімізде әр-түрлі ойын түрлерін ойнап өстік. Бүгінгі күні қала баласын ауызға алмағанда, ауылдағы балалардың өзі мұндай ойынның бар екендігінен де бейхабар.

Расымен де, ұлттық ойындарды біз Наурыз мерекесі қарсаңында ғана еске түсіреміз де, кейін ол келесі жылға дейін ұмыт қалады. Бұл дұрыс емес. Ұлттық ойын түрлерін қазіргі уақытта тек Наурыз мерекелерінде ғана қолданбай, әр іс-әрекетте көрсетіп, ұлттық тіл өрнектерін пайдалана білсек, мәні жағынан да балабақша тәрбиеленушілерінің рухани өресі кең өсіп – жетілуіне, эстетикалық мәдениетін қалыптастыруға болар еді.

Ұлттық ойынды іс-әрекетте қолдану балалардың ой-өрісін жетілдірумен бірге, өз халқының асыл мұраларын бойына сіңіріп, кейінгі ұрпаққа жеткізе білу құралы. Бірақ оны жүргізуге арналған нақты әдістемелік құралдар жоқтың қасы. Балаларды қазақ халқының ұлттық ойындарымен, ойната отырып жан-жақты тәрбиелейміз. Сондықтан мектеп жасына дейінгі балаларға ұлттық ойындардың маңызы зор және де осы жинақтың бала денсаулығына, ойлау қабілеттерін дамытып, ұлттық сана-сезімін, патриоттық сезімдерін оятады деп ойлаймын. . Сонымен қатар бірнеше ұлттық ойындарды шартымен ұсынамын:

Ұлттық ойындарды аз қимылды және қимылды ойындар қылып ойнауға болады. Ұлттық ойындарды тек серуенде, денешынықтыруда немесе ертеңгіліктерді ғана пайдаланбай, оларды ұйымдастырылған іс-әрекеттерде де пайдалануға болады.

Мынадай ұлттық ойындарды ұйымдастырылған іс-әрекетте қолдануға болады. ҚМҰҚ-да «Хан талапай» (асық), «Хан алшы», т.б. ойындары. Бұл ойындарды математика іс-әрекетінде асықтарды 1-10 санауға, асықтарды алу ретімен, берілген тапсырмаларды орындауға болады.

Қорыта келе, біз ұлттық ойындар арқылы салауатты өмір сүруге тәрбиелеудің бірқатар мүмкіндіктерін аштық:

2. АСЫҚ ОЙЫНЫНЫҢ ТАРИХЫ МЕН ОНЫҢ ТӘРБИЕЛІК МӘНІ

Қазақтың ұлттық ойындарының жалпы қалыптасу кезеңі біздің заманымызға дейінгі VII-IX ғасырлар. Қазақ жеріндегі көшпелі тайпалардың қай-қайсысы болмасын, қай кезеңде дамымасын олар тек өндірістік құралына пайдалануға жарамды тас, ағаш, сүйек тағы басқа табиғи заттар осы дәуірде қалыптасқан ұлт ойындарында қолданылады. Асық - қазақтың ықылымнан келе жатқан ұлттық спорттық ойындарының бір түрі. Оны қазақтардан басқа қырғыздар, қарақалпақтар, алтайлықтар да ойнады.

Асық – төрт түлік малдың ішінде қой-ешкінің тілерсегінде, асықты жілік басында орналасатын шымыр сүйек. Аңдардың да тілерсек тұсында болады. Қазақта асық қасиетті саналады. Баласы ұл болса, бесігінің басына бөрінің асығын іледі. Бәле-жаладан аулақ, шымыр-қайратты болсын дегені. Қыз болса, бесігіне еліктің асығын (жабайт) тағады. Сұлу, көрікті болып бойжетсін деп ырымдағаны. Келіні құрсақ салғанда, атасы мен әжесі ырымдап асық жинайды. Онысы – ұл тілегені. Келінге көз тимесін, аман-есен босансын дегенге саяды.

Жаугершілік заманда бабаларымыз соғыс стратегиясын, соққы беретін тұсты асықты шашып жіберіп түсіндіріп, жоспарлаған. Есі кірген қазақ балаларының ең алғаш ойнайтыны да осы – асық ойыны. Асықтың түр-түрімен балалар мен үлкендер де қызығып ойнаған (асықты қазіргі баспаларда балалар ойыны деп жүр). Бұл жөнінде көркем әдебиеттерде де мысалдар көп. Кезінде үлкендер бұл асықпен иіру арқылы шешілмеген дауларын шешіп ымыраға келген күндері болған.

Асық – кәдімгі санағыштың рөлін қоса атқарады. Асықтарды қаз-қатар тізу кезінде олардың санын алу, кейін ұтысты есептеп, ұпай бөліскенде жапырлап асық санау кез келген баланың математикаға бейімін арттырады» . Сондай-ақ асық ойыны көз мергендігіне, қол буындарының икемді болуына баулиды.

Асықты шебер ойнайтындар бір кенейді көздеп атқанда, сақасын түпте немесе одан кейін ататын кенейіне таман жібереді. Бұл – геометриялық есеп әрі ұқыптылық. Екінші асығын жақыннан атып алу үшін, ұту мақсатында. Оған бала күнімде, ауылда талай куә болғам.

3. АСЫҚ ОЙНАУДЫҢ ТИГІЗЕР ПАЙДАСЫ

Ойнай білген адамға асықтың пайдасы орасан зор. Бұған қоса аяқ-қолдың қимылын жақсартып, денсаулыққа көп пайдасын тигізеді. Асық ойынына Бауыржан Момышұлы атамыз «Асық – үлкен халықтық тәрбие», - деп баға беріп, жоғары билікке хат та жазған екен. Қазіргі таңда асық ойынына деген қызығушылығы әлі де аз. Асық ойыны баланың жастайынан жүйке жүйесін шыңдап, оларды дәлдікке, ұстамдылық пен сабырлылыққа тәрбиелейді. Шетелден келген қымбат дәрі-дәрмекті сатып алғанша, балаға әр күні бір сағатты бөліп асық ойнатса, баланың жүйке жүйесі ауруынан айығатын болады. Бұл ойынды ойнаған бала топпен жұмыс істеуді үйренеді және де топтан озып шығу қабілетіне ие болады. Іске епті, жауапкершілігі мол жұмыскер шығады. Асық ойнағанда адамның тек екі қолы емес, ойлау мүшелерінен бастап, иығы, аяғы, барлық бұлшық еттері қимылдайды. Онда йога мен биде қолданылатын позициялар қолданылады. Фитнес орталықтарына ақша төлеп барғанша, тегін аулада асық ойнаған пайдалырақ. Күнде компьютер алдында отырып, буыны былжырап, толудың аз-ақ алдында тұрған адамдарға бір мезгіл асық ойнатса, денелері құрыштай шынығар еді. Сондай-ақ, баланы бәсекелестікке жетелеп, талаптылыққа тәрбиелейді.

Асық ойыны – Қазақ балаларының ең сүйіп ойнайтын ойыны болған. Қазақтың өмірінде мал шаруашылығы қандай маңызды болғандығының бір дәлелі осы – асық ойыны. Асық уақ малда қой, ешкіде, киікте, тау текеде болады. Асықтың бір кереметі оны ешкім қолдан жасап жатпайды. Табиғи нәрсе. Оның жақсы салмақты түрлерінен сақа жасайды. Қазақта «Қой асығы болғанмен қолыңа жақса сақа тұт, жасы кіші болса да ақылы асса аға тұт» деген мақал бар. Бір нәрсенің дайын екенін білдіретін «Сақадай сай» сөз тіркесі де бар. Қазақ баласы тумай тұрып-ақ ырым етіп асық жинаған және асықты ұл бала ойнағандықтан балаларымыз ұл болсын деп ырым еткен. Жолаушы адамның жолдан аман оралуына асық иірген. Асықтың Алшы, Тәйке, Бүк, Шік, Омпа деген жақтары болады. Оның ішінде алшы жатысын өте бағалаған. Өмірде жолы болған дәулетті адамдарды «Асығы алшысынан түсіп тұр» деп айтқан. Қазақтың ұлттық ойыны ретінде ережесін жазып, спорт ойынына енгізсе, болашақ ұрпақтарымыз бекем, әрі мерген, әрі төзімді қасиеттерге ие болар еді. Біздің ұрпақ осы асық ойынының артықшылығын көзбен көрген ұрпақ. Асық ойыны – балалар үшін ең қажет ойын.

Бұл күнде қала балалары асық ойындарынан тек «асық ату» ойынын ғана ойнайды. Асық ойындарының басқа түрлерімен таныс емес. Оның есесіне ертелі – кеш компьютер алдында отырып, адамды түрлі қатыгездікке үйрететін ойындарды ойнаумен шұғылданады. Қазіргі уақытта жасөспірімдердің қылмысқа бой ұрып, жан түршігерлік істер жасауының бірден-бір себебі, сол компьютер ойындарына бой ұрудан делінуде.

Ал ауыл балалары асық ойындарының мына түрлерін біледі десем артық айтқандығым болмас. Мысалы: «Шыр», «Бес табан», «Омпы», «Үш қайтар» және асық атудың «шертпек, жерлетпек» т.б өздері қазіргі заман талабына сай бейімдеп алған түрлерін ойнайды.

Тоғызқұмалақ ойыны сияқты асық ойынының да әлемдік сахнаға шығуына жол ашуымызға болмай ма? Ұлтымыздың мәдени мол мұрасын жоғалтып алмау үшін асыл қазыналарымызды ұлықтайық!

Асық ойындары – балаларға керек ойындар. Құр босқа компьютер алдында телміріп, көзін, миын ауыртып, жүйкесін шаршатқанша, бір мезет асық ойындарын ойнауды үрдіске айналдырған дұрыс.

Жапондар бір ғана шәй құю рәсімін бүкіл әлемге жар салып, жария қылып жатқанда асық ойындары сияқты дүниетанымдық ойындарды бала зердесіне қайта құю – ұлтымыздың мерейін тасытып, мәртебесін биіктететін нәрсе емес пе?!

Осындай белсенділікке қазақтың балалары ерте араласқан. Ойын-сауықтағы белсенділік - мінездегі кемшілікке, жеке адам мен қоршаған ортадағы келіссіздікке қарсылық, сондай-ақ бойдағы ебедейлікті көрсетуге шек қоймай жанталасу. Бұл ашық та, нақты сайыс. Оған деген халықтық ықылас жоғары болды. Қолдауы басым ортада әркім өзінің көргенін, көкейіндегісін жеткізуге алаңсыз әрекеттенеді. Өз қалауынша жарыстың түрі мен әдісін таңдайды. Ойындағының бәрі де өтпелі-төкпелі емес. Түптеп келсек, асық ойыны тәртіпке, тапқырлыққа, туралыққа үйретеді.

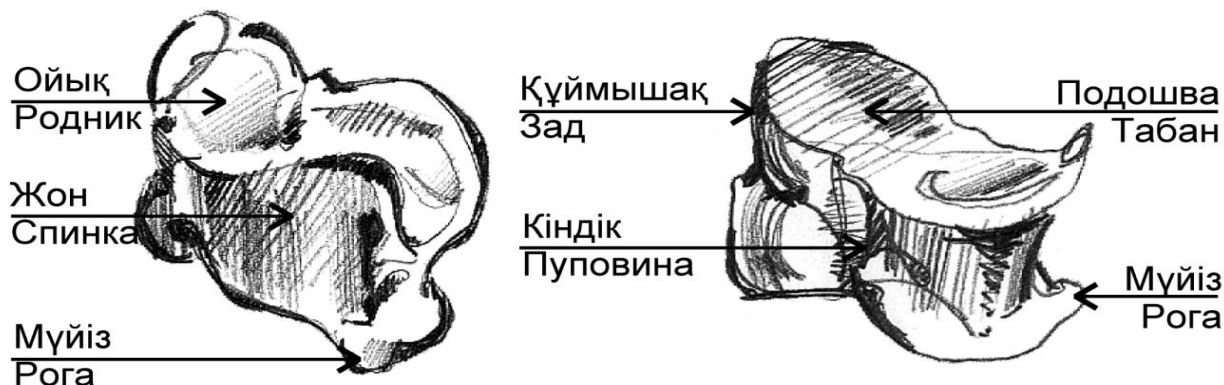
Асық ойыны - жасөспірімдердің ой қабілетін, өмірге деген көзқарасын дұрыс қалыптастырады. Олар үшін ойын — жан-тәнін қоздыратын тартымды қозғалыс, дене мен ойды қатар жаттықтыратын тартылыс, жеңістің дәмін татқызатын, жеңімпаздың мәртебесін көтеретін кеңістік пен қолдау тоғысы.

Асық ойыны - адамның қабілет-қасиетін ширататын жүйелі іс-әрекеттің көрінісі.

Қорыта айтқанда , асық ойыны арқылы:



Асық – төрт түлік мал мен қоңыр аңдар тілерсегінде болатын, қызметі аса күрделі, буынға біткен шымыр сүйек. Қой, ешкі, сиыр, түйе асығы үлкен-кішілігіне қарамастан бір пішіндес, мүсіндес келеді. Ал жылқы асығы басқа пішінд болады.



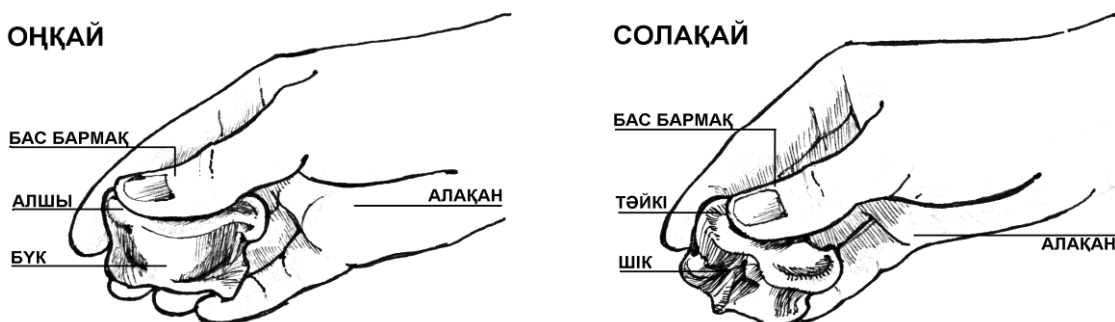
3.1. Асық түрлерінің аталуы мен оны иіру

Асық – төрт түлік мал мен кейбір аңдардың тілерсегінде болатын, қызметі аса күрделі, буынға біткен шымыр сүйек. Қой, ешкі, сиыр, түйе асығы үлкен-кішілігіне қарамастан бір пішіндес келеді.

1. **Кеней, кентай** - асық ойынында ұпайға тігілетін асық. "Кішкентай" сөзі "кіші" және "кентай" сөздерінен шыққан.
2. **Сақа** - асықтың ең үлкені, ірісі.
3. **Құлжа** - арқардың аталығының асығы(сақа)
4. **Қорғашпай сақа** - табан жағынан ойылып, қорғасын құйылған сақа
5. **Жабайт** - еліктің асығы, саулық қойдың асығы
6. **Жабай** - қой асығының әдеттегі түрі
7. **Ешкімер** - ешкінің асығы.
8. **Қойлақ** - қойдың асығы.
9. **Құлжаз** - құлжаның асығы.
10. **Топай, сомпай** - сиырдың асығы.
11. **Шүкейт** - киіктің асығы.
12. **Пүш** - тәйке түспесін деп, алшы жағы жонылған асық. "Пұшайман болу" деген сөз осыдан шыққан.

Асық иірудің өз атаулары бар.

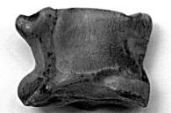
Оңқай – малдың оң жақ аяғының асығы. **Солақай** – малдың сол жақ аяғының



Асықты шиырып-шиырып иірсеңіз, ол сегіз түрлі жағдайда болады: алшы, тәйке, бүге, шіге, қыңжы, тоққа, омпы, шомпы болып жерде жатады, әрине көбінде бүгесі мен шігесі көп болады. Асықты жерге иірген кезде төрт түрлі қалыпта түседі: алшы – асықтың тік тұрғандағы алшыға қарама-қарсы томпақтау жағы, бүк – асықтың шалқасынан жатқан томпақ беті, шік – бүкке қарама-қарсы асықтың етпетінен жатқан ойық жағы.

3.2. Асық ойынында қолданылатын негізгі терминдер

Бүк (бүге) – асықтың дөңес жағының жоғары қарап түскен түрі;



Шік (шіге) – асықтың қуыс жағының жоғары қарап түскен түрі;



Омпы (омпа, оңқа) – асықтың ашасы бар жағының жерге кадалып түскен түрі;



Шоңқа – асықтың омпыға қарсы жағымен жерге қарап түскен түрі;



Кеней (кенай) – жаппай ойынға немесе ұтысқа салынатын жай қарапайым асық;



Алшы – асықтың қырынан тұрғанда ойығы үстіне қарап түскен қалпы;



Тәйке – тегістеу, тәйке жақ беті астына асықтың алшыға қарама-қарсы түскен қалпы;



4. АСЫҚ ОЙЫНЫН ӨТКІЗУ ТӘРТІБІ

Асық ойыны әр өлкеде әр түрлі ерекшеліктерін сақтай отырып дамыған. Осының барлығын салыстыра отырып аталған ойын түрін – «үй ішілік» немесе «тақта ойыны» және «далалық» немесе «алаң ойыны» деп екіге жіктеуге болады. Осыған орай асық ойыны жалпы 3 түрі: тақталық ойынның 1 түрі, алаң ойынының 2 түрі бойынша өткізіледі.

Ойын жарысы келесі екі кезеңнен тұрады:

I кезең – өңірлік іріктеу кезеңі;

II кезең – ақтық кезең.

Әр кезеңдегі сайыс жеке жарыс ұстанымы бойынша және төменде көрсетілген ойын түрлерінен өтеді:

1. «Қаржу» (тақталық ойын) ойыны;
2. «Бес табан» (алаң ойыны) ойыны;
3. Шыр «Алшы» (алаң ойыны) ойыны.

Әр ойын түріне әр топтан бір баладан ғана қатысады. «Алшы» ойынына топ капитандары қатысады. Екі кезеңдегі жеңімпаздар ұпай немесе асық саны бойынша анықталады. Өңірлік іріктеу кезеңі аудандарда, облыстарда және Астана мен Алматы қалаларында өткізіледі. Іріктеу кезеңін ұйымдастыру мен өткізуді өңірлердегі жергілікті атқару органдары, үйлестіру жұмыстарын спорт мекемелері жүзеге асырады. Өңірлік іріктеу кезеңдері аудандық және облыстық деңгейлерде өтеді. Аудандық іріктеу кезеңдеріндегі жүлделі 1-ші, 2-ші, 3-ші орындарды иеленген балалардан топ (команда) жасақталып, облыстық жарыстарға жіберіледі. Облыстық іріктеу кезеңдеріндегі жүлделі 1-ші, 2-ші, 3-ші орындарды иеленген балалардан топ (команда) жасақталып, ақтық кезеңдегі жарыстарға жіберіледі. Аймақтық және республикалық деңгейдегі ойындарды қажетті жабдықтармен қамтамасыз етілуін ұйымдастырушылар жүзеге асырады.

«АСЫҚ АТУ» ЧЕМПИОНАТЫНА _____
ОБЛЫСЫНАН/ҚАЛАСЫНАН ҚАТЫСАТЫН
СПОРТШЫЛАР ӨТІНІМІ

№	Аты-жөні	Сынып	Туған жылы	Банкері	Дәрігердің рұқсаты
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Мекеме мөрі _____ ()
мекеме басшының қолы аты-жөні

Дәрігер _____ ()
мекеме басшының қолы аты-жөні

5. ТӨРЕШІЛЕР ҚҰРАМЫ

Бас төреші жарыстың ойдағыдай өтуіне жауапты. «Тақта» немесе «Алаң» басындағы төрешілердің шешіміне наразылық туса, әділ төрелік жасайды. Жарыс өтетін орынның техникалық дайындығын тексереді. Жауапты хатшыны тағайындайды.

Техникалық хатшы – төрешілер алқасының хаттамасын әзірлейді. Бәсекеге түсетін топтарды жіктейді. Жарыстың уақытын белгілейді. Бас төрешінің шешімдерін жеткізеді және ұсыныс жасай алады. Журналистерге ақпараттық мәлімет таратады. Жарыс барысында орын алған ескертпелерді жазып алады. Техникалық хатшы чемпионаттың жеңімпаздарын, жүлдегерлерін және анықтауға қатыспайды.

Төрешілердің асық ойынында қолданылатын ым – белгілері:

Бүк – жұмылған қолды алға созып саусақтардың бүгілген жағын төмен қарату.

Шік – жұмылған қолды алға созып саусақтардың бүгілген жағын жоғары қарату.

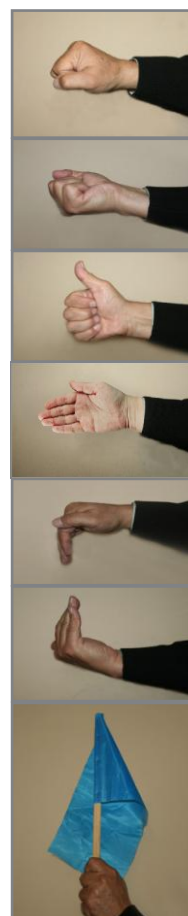
Алиш – жұмылған қолды алға созып бас бармақты тік ұстау.

Тайке – саусақтарды түзу ұстап, қырынан көрсету

Омна – қолды алға созып бес саусақты төмен қаратып ұстау (90)

Шоңқа – асықтың омпыға қарсы жағымен жерге қарап түскен түрі;

Ереже бұзылған жағдайда төреші көк білекқабы бар қолын көтеріп, ойынды тоқтатады.



Төрешілер – тақта немесе алаң басында тұрып ойынды бастауға, тоқтатуға үкім береді. Қолына сары және көк түсті екі шағын жалауша ұстайды. Ойыншыға «Баста» деп айтып, көк жалаушаны көтереді. Бұл ойын басталғанының белгісі. Ойыншы қателік жібергенде «Тоқта» деген бұйрық беріп, қолындағы сары жалаушаны көтереді. Осылай келесі ойыншыға «Баста» сөзі айтылып ойынды жалғастыруын ұсынады.

Осы ойын басындағы төреші асық ату, асық қаржу, асық тастау кезінде ереженің қатаң сақталуын қадағалайды. Әрі жеңімпазды анықтайды. Ұпай санын белгілеп, хатшыға хабарлама жасайды.

6. АСЫҚТЫҢ ТҮРЛЕРІ

Асық түрлеріне қарай сақа, кеней болып бөлінеді. Сақаға үлкен ірі қошқар, ісек асықтарының оңқайы алынады. Кеней деген қой, ешкі, киік, қозылақ асықтарының жалпы аты. Асықты тәйкесінен тұрғызып, өзіңе қаратып қойғанда, ұшы оң жаққа қарап тұрса— оңқай, солға қарап тұрса—солақай асық деп аталады.

«Айналсақ сақа» (Бүгі мен шігін айналдыра қорғасын белбеу құяды, ол сақа алшы мен тәйке ғана түседі).

«Жымпит» сақа (Асықтың екі жағын жұқалап егеп тастайды, көздегенде жер жалатып тигізуге оңай, ал қарсыласың мұндай сақаға оңайшылықпен тигізе алмайды).

«Тәйпек» сақа (Асықтың не алшы, не тәйке жағының бүрі егеліп, тегістелген сақа. Алшы жағын егесе, тәйке тұрғыш, тәйке жағын егесе, алшы тұрғыш болады).

«Қорғасын» сақа (Асық салмақты, ұшқыр болып, дәл тиюі үшін түрлі әдістермен жан-жағын қуыстап тесіп, қорғасын құйған сақа).

Қорғасын құю тәсілдері де әр түрлі, омпы жағынан не тәйкесін, не алшы жағын үңкіп құю. Әр ойынның түрлеріне қарай жеке-жеке сақалары болады. Сақаның тұмсығын өзіңе қаратып, тәйке жағынан сұқ саусағымен қысып ұстап, иіріп атасың, не шиырып тастайсың. Сақаны кейде қаржиды. **Қаржу деген** – сақаны екі алақаныңның арасына салып, не қара санның үстіне қойып, оң алақаныңмен жіп ширатқандай ысып қалып жерге тастап жіберу.

Сақа соғыстыру дегеніміз – ойын бастау кезегіне ие болу үшін балалар бар сақаны жиып алып, төмен шашып тастайды. Кімнің сақасы бірінші тұрса, кезек соныкі. Егер екі сақа бірдей тұрса, екеуін қайта тастайды (Оны сақа соғыстыру деп атайды). Қай тұрғаны—бірінші, тұрмағаны екінші болады.

Асық жабайлату— ішінде бір сақасы бар кенейлерді жиып алып, уыстап шашып тастауды атайды. Иесі сақасымен жұптас жатқан кенейлерді үлесіне қосып алады. Сақасы басқа асықтардан жеке-дара (алшы, не тәйке, не бүк, не шік) түссе, ойын келесі кезектегі қарсыласқа жылжиды.

Асық бояу— сақа, кенейлер сәнді болу үшін жүн бояп жатқанда, ішіне салып, әр түске бояп алады.



7. АСЫҚ ОЙЫНДАРЫ

Ханталапай. Бұл ойында екі баладан бес-алты балаға дейін (алаша не сырмақ төселген 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

ойыннан шығып қалады. Ал сақаға тигізген ойыншы көннен бір асық алады да, сақасы түскен жерден өз кезегі келген кезде көндегі асықты атады. Егер иірген кезде сақасы түссе, онда көннен бір асық алады да, сақасы жатқан жерден асық ату кезегін күтеді. Одан кейін келесі ойыншы сақасын иіреді. Осылайша, сақа иіру барысында бүк немесе шік түскен сақалар орнында жата береді де, асық ату кезегін күтеді. Осылайша барлық ойыншы өз кезегімен сақаларын иіріп шығады. Мәселен, соңғы ойыншының сақасы тәйкесінен түссе, бірінші кезектегі ойыншы оның сақасын өз сақасының орнынан тұрып атады. Тигізсе бір асығын алады, тигізе алмаса, онда өзі ойыннан шығады.

Енді барлық ойыншы өз кезегімен сақаларын иіріп болғаннан кейін асықты ату басталады. Асықты бірінші кезектегі ойыншы атады. Жалпы ойыншылар асықты атқан кезде сақасы мен асығы бірдей жағдайда, яғни бүк-бүк, шік-шік т.т. түскенде ғана атқан асығын алады. Ал сақасы алшы түсіп асық кез келген жағдайда болса, онда да атқан асығын алады да асық атуын жалғастырады. Егер бұл атылған асықтың иесі ала алмаса, онда келесі кезектегі ойыншы міндетті түрде осы асықты атады.

Ойын ережесі бойынша ойыншылардың кезегін анықтау үшін сақаны төреші иіреді. Ойыншылар ұтқан асығының санына байланысты ұпай жинайды. Ойын соңында бірдей ұпай жинаған ойыншылар өзара кездесу өткізеді. Жарыстың жеңімпазын анықтау үшін әр топтың бірінші орын алған ойыншылары мәрелік ойындарда өзара кездеседі. Топтағы жиналған ұпай саны мәрелік ойындарда есепке алынбайды. Әр ойын алаңында аға төреші мен көмекші төрелік етеді.

Сақаның алшы табаны қайралады, бірақ сақаға қорғасын, болмаса басқа металл құюға болмайды. Сақаға арқардың, құлжаның, еліктің шикі асықтарын пайдалануға болады.

Хан. Ойынға тек асығы мол 2-4 адам қатысады. Сондықтан да оны үй жағында ойнай беруге болады. Ойынның мақсаты – асық ұту.

Ойыншылар үстел басына жайғасып отырғаннан кейін, барлығы асықтарын шығарып қосады (3 адам – 10 асықтан қосса 30 асық болады). Бір белгілі асықты «Хан» етіп тағайындайды да, кезекпенен барлық асықты қос қолдап алып, еден үстіне иіреді. Ойнаушының мақсаты асық ұту, ол үшін асықпен ханды атады: айталық асықтың бәрін иірген кезде «Хан» алшы түссе, онда алшы тұрған асықпен ғана атуы керек. Атқан асығын қалтасына салып қойып, ары қарай жалғастыра береді. Егер ойнаушылардың бірі қолындағы асықпен ханды атайындап отырғанда басқа асықты қозғап кетсе немесе «ханды» атқан асығы оған тимесе, «ханның» тұрғысындай тұрған асық жоқ болса, онда ойнаушы атуын тоқтатады. Содан кейін асықты жинап алып келесі кезектегі ойыншы иіреді, ол да асықты атып ала береді. Бұл ойыншы да жоғарғыдағы тәртіпті бұзғаны үшін ойынды тоқтатады. Келесі кезектегі ойыншы кіреді, сөйтіп асық таусылғаннан кейін ойынды қайта бастайды. Бұл жерде ескертетін мынадай жағдай бар. Асықты иірген кезде «Хан» асықтардың астында көрінбей қалуы мүмкін осы кезде асықты иіруші «ханды қарабасты» деп дауыстайды. Мұндай жағдайда байқап отырған ойыншылар бас салып кім қанша ала-алады, әйтеуір асықты талап алады.

Осы сәтте күтіп-күтіп, бәрін байқап отырған ойыншылар көндегі асықты бас салып ала бастайды. Кімнің қанша асық алғанында ешкімнің шаруасы болмайды. Әркім неғұрлым көп асық алуға тырысады. Ойын да осынысымен қызықты-ақ.

Бұл ойынның ішінді «**Көк шолақ**» деген ойын бар. Егер қарсылас бала бір ғана асық атып алса, кезегін екінші балаға бергенде, «Көк шолағым» деп, атып алған асығын топ асықтың ішіне қосып жібереді. Екінші баланың атқалы тұрған асығын, «Мынау менің «Көк шолағым» деп алып қоюға еркі бар. Бұл әрекет қарсыласқа бөгет жасау үшін қолданылады. Және үш асық қатар не бүк, не шік жатса, не тәйкі, не алшы тұрып қалса, осы ортадағы асықты мынау менің «Көк шолағым» деп алып қояды. Үш-төрт асық алғаннан кейін «Көк шолақ» күшін жояды.



Киімалғыш. Бұл ойынды көбінесе екі бала ойнайды. Көп бала ойнаса, ұтқызған киімдерін не заттарын ортаға салады. Бірінші кезек алған бала (асық иіріп не санамақта жеңген) уысындағы үш не төрт асықты жабайлатып шашып тастайды. Асықтар бірыңғай не бүк, не шік, не тәйкі, не алшы түссе қарсыласы үстіндегі бір киімін шешіп беруі керек. Асықты иіріп отырған бала, иірген асықтары әртүрлі ыңғайда түскенше, жабайлата береді. Біреуі басқа қалыпта түссе болды, кезек қарсыласына тиеді. Ұтылған балалар ойын соңында ән салып, күй тартып, жұмбақ айту арқылы ұтқызған заттарын қайтып алады.

«Бәйге». Бұл ойынды екі баладан алты балаға дейін ойнайды. Ол үшін ортаға 25 асықтан тігіп, шеңбер жасау керек. бір асықтың қасына сөкелек жатқызып қояды. Ол жерді «қақпа» деп атайды. Сол қақпадан екі асық асып түсіп 3 – ші асықтың жанына тағы бір сөкелек қою керек. Оны «мәйек» деп атайды. Егер төрт бала ойнаса, олардың қолдарында екі – екіден бір түсті асық болуы керек. Яғни, бір баланың қолында 2 қызыл асық, екінші баланың қолында 2 көк асық, үшінші баланың қолында 2 сары асық, төртінші баланың қолында 2 жасыл асық болуы қажет. Осы асықтар «бәйге асықтары» деп аталады. Осы 8 асықтан басқа әр балада тағы 20 – дан қорын асықтар болуы керек. Бұл қорын асықтардың түстері әр баладағы асық түсімен сәйкес келгені дұрыс. Асықты түгендеп алған соң әр бала қақпа түбіне бір – бірден қатарластырып 4 бәйге асығын тігіп қояды. Қолдарында қалған бір – бір бәйге асықтарын төртеуі қатар иіреді. Сонда қай баланың асығы алшы түссе, сол бала әлгі төрт түрлі бәйге асықтарын уыстап алады да, жерге жайлап шашып жібереді. Жасыл асық алшы түссе, екі бәйге асығы жасыл түсті бала қақпа түбіндегі өзінің жасыл асығын бір асық бойы алға жылжытып қояды. Сөйтіп, төрт түрлі – түсті бәйге асықтарын жайлап жерге шашады. Енді сары асығы бар баланың сақасы алшы түссе, ол өз асығын алға жылжытады. Осы ретпен әйтеуір бір асық мәйекке жетеді. Сол кезде ойын тоқтатылады. Кімнің кімнен қанша асық ұтқаны саналады. Сосын мәйекке жасыл асық бұрын жетсе, басқа асықтар мәйектен әртүрлі қашықтықта қалып қойса, онда жасыл асықты баланың ұтысы:

1. Жасыл асықты балаға сары асықты бала 1 асық, көк асықты бала 4 асық, қызыл асықты бала 9 асық беруі керек. ($1 + 4 + 9 = 14$).

2. Сары асықты баланың ұтысы: сары асықты балаға көк асықты бала 3 асық, қызыл асықты бала 8 асық беруі керек. ($3 + 8 = 11$).

3. Көк асықты баланың ұтысы: көк асықты балаға қызыл асықты бала 5 асық беруі керек. (5)

Ұтысқа ие болған жасыл асықты бала ойын ережесі бойынша сары асықты баланы шақырып алады да «сен бір ауыз өлең айт» деп бұйырады. Ол бала өлең білмесе, асығын ала алмайды. Өлең айтып берсе ғана асығын қайтып алады. Мұнан соң жасыл асықтың иесі көк асықты баланы шақырып, «сен төбенді жерге қойып, 4 рет аударылып түс» деп бұйырады. Осылайша ол қызыл асықтың иесіне «сен бір аяғыңды көтеріп тұрып, 9 рет секір» деп әмір береді.

Сары асықтың иесі де осылай көк асықтың иесіне «сен бір аяғыңды көтеріп, мені 3 рет айналып шық» дейді. Сосын қызыл асықтың иесін шақырып, 8 қадам дөңгелек сызады да, осыны 8 рет жүгіріп айналып шық дейді.

Көк асықтың иесі 5 қызыл асығынан ұтылған баланы шақырып алып, сен басыңды мойыныңның түбінен 5 рет айналдыр дейді. Қойылған талапты орындаған балалар ғана асығын қайтарып ала алады.

«Отыз ұры, бір есепші». Бұл ойын таза есепке құрылған ойын. Мұны меңгерген бала тоғызқұмалақ ойынын ойнауға қабілетті деп танылады.

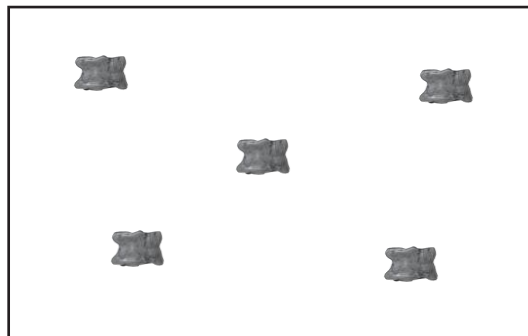
30 ұры, бір кісіні ұстап алады. Олардың заттары жоғала бастайды. Сонда ұрыны табу керек болады. Есепші айтады: «Мен ұрыны тауып берейін, бірақ менің дегенім болсын, қарсыласпаңыздар», - дейді. Сөйтеді де, 30 ұрының қол ұстасып, дөңгелене тұра қалуын өтінеді. Сосын өзі біреуінің қасына барып, «сенен бастап санаймын» деп оны белгілеп кетеді. «Өзім де сендермен бірге тұрайын, есептен тыс қалмайын» деп бір жерден қол ұстасқан екі адамды айырып өзі тұрады. Ал енді 31 болдық дейді сосын. Менің ортаға шығып есеп жүргізуім керек қой. Өз орныма 1 тас қояйын деп өз орнына бір тас қояды. «Сенен бастап санаймын» деген кісіден бастап, оңнан солға қарай 10 – ға дейін санайды да, 10 – шы адамды «сен ұры емессің» деп дөңгелектен шығарып алып, екі қолы мен аяғын байлап тастайды. Бұл адам шыққан жерден оңнан солға қарай тағы санайды да 10 – шы адамды шығарып, байлап отырады. Осылай келе – келе есепшінің орнына қойылған тасқа жетеді.

- Есепші тасты қай жерге қойды, - деп балаға 31 асық береді. Бала соның шешуін табуы керек. Бұл ойын баланың есеп – қисапты тез меңгеруіне жәрдемдеседі. Зеректігін күшейтеді. Адалдыққа үйреніп, ұры – қарылықтан бойын аулақ ұстайтын болады.

Баланың есте сақтау қабілетін арттыратын асық ойыны **«Иірмекіл»** деп аталады. Бұл ойын екі немесе төрт бала ойнауға ыңғайлы. Әр балада 5-10 асықтан болуы керек. Екеуі бір-бірден асық иіреді. Қай баланың асығы алшы түссе, сол осы екі асықты уыстап алады да, жерге жайлап шашып жібереді. Екі асықтың бірі алшы түссе, соны алады. Асығы алшы түскен баланың бір асығы шіге түссе, оны да қосып алады. Ойын осылай жалғаса береді.

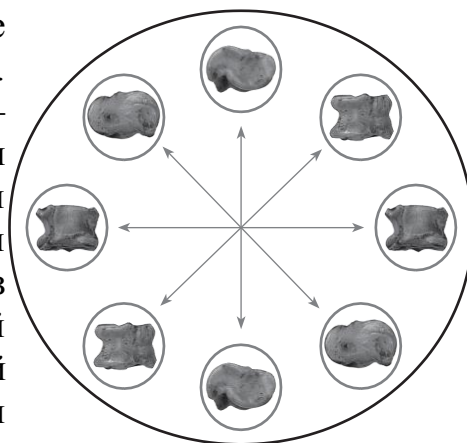
Қаржу (қақпақыл)

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

бала қарсыласының сақасына тигізсе, онда қарсыласы сол атқан жерден оның сақасының жатқан жеріне дейін көтеріп апарады да, сол жерден сақасын қайта иіреді. Ал қарсыласының сақасына тигізе алмаса қарсыласы өз сақасын алып сол орыннан бірінші ойыншының сақасын атады, егер атқан сақасына дәл тигізсе олда соны істейді, тигізе алмаса қарсыласы қайта атады. Сөйтіп, бірінің сақасын бірі атып екі бала алдыға қарай жылжи береді. Ойынды қанша уақытқа созса да балалардың өз еркінде.

«Бес асық» (бес тас) ойыны — өте көне дәуірден келе жатқан, қазақ халқының ұлт ойындарының бірі. Ол еңбек құралдары ағаш, тас, сүйек болып келетін ғасырларда пайда болған. Жас өспірімдерден бастап ересек адамдарға дейін ойнайтын ойын. Ойынға керекті зат бес асық немесе кішірек бес домалақ тас. Ойынды кімнің бірінші болып бастайтынын шешу үшін ойынға қатынасушылар кезектесіп бес тасты алақандарына салады да, жоғары серпіп жіберіп, алақандарының сыртымен тосып алады да, қайта серпіп жіберіп, ендігі кезекте қолды серпе қақшып алады. Ең көп қағып алған ойыншы бірінші кезек алады да, қалғандары да сол ретпен кезекке тұрады. Бұл ойынның бірнеше тәсілі бар. Ойынға қатынасушылар дөңгелене отырады.



Ойын бірліктен басталады. Бес асықты иіргеннен соң біреуін қақпа асық етіп алып, қалған төрт асықты жеке-жеке бірлеп қағып алады. Екінші рет иіріп, екілікті ойнайды, онда жердегі төрт асықты екі-екіден қағып алады. Үшінші рет иіріп, үш асықты бірге, бір асықты бөлек қағып алады. Төрттікте қақпа асықты лақтырып төрт асықты жерге шашып, тағы лақтырып төртеуін жерден қайта алуы керек. Бесінші кезек - «жалақ», мұнда асықты лақтырып жіберіп, сұқ қолымен жерді үш немесе бес рет жалайды. Алтыншы кезек – «алақан» қақпа асықты лақтырып қалған төрт асықты екінші қолдың алақанына жинау. Жетінші – «төрт бұрыш» төрт асықты төрт бұрышқа қойып қақпа тасты лақтырып төртеуін жинап алу. Сегізінші – «арттан тастау» бірінші асықты қағып, екінші асықты жерден алғанда бірінші асықты қолдың артынан жерге тастау керек, осылай бәрін жинап қағып алуы керек. Тоғызыншы – «үндемес» бұл ойында ойыншының өзі үндемей отыры керек. Басқа ойыншылар ойыншыны күлдіруге тырысады, ойыншы берілмеуі керек. Оныншы кезек – «сарт-сұрт» ойында асықтың бір-біріне соғылған дауысы естілуі керек. Онбірінші ойын – «қаршу». Он екінші ақырғы ойын – «нәби». Сол қолының бас бармағы мен (сұқ қолын ортан қолының үстіне айқастыра ұстап) ортан қолын жерге тіреп тұрып, оң қолымен сол қолының астына әкеліп сыртынан асыра бес асықты алдыға қарай тастайды да, ішінен бір асықты «ата» деп белгілейді. Оны

«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.

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

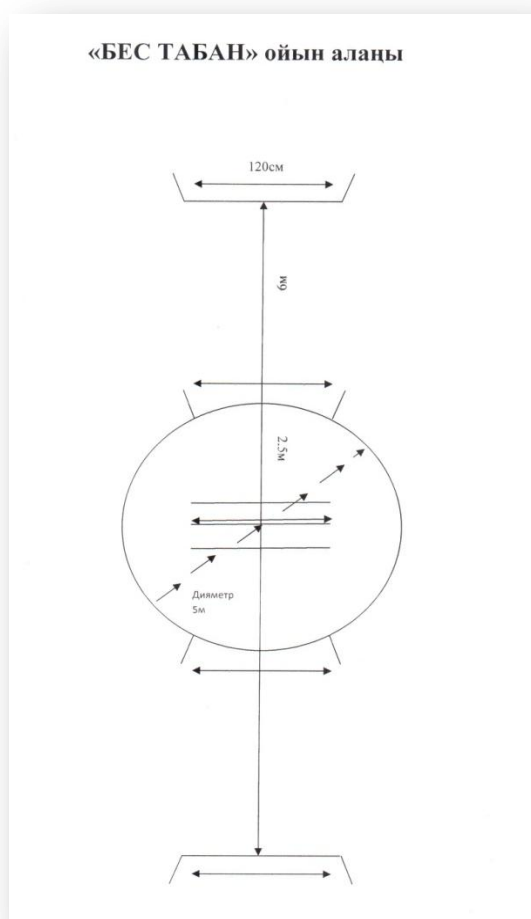
Әр қыз баланың өз 5 асығы болу керек ойын 13 кезеңнен тұрады. 100 ұпай алған жеңеді.

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 көздеп, 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», «Көкмоншағым», «Қара жорғам» деп, әжуалап отыруы мүмкін.

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

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

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 «Өлік» деп аталады. Олар ортаға қайта тізілмейді. Егер бірінші бала «өлікті» де шеңберден шығара алмай қалса, қалған балалар кезегімен шеңберден келіп атады. Онда да бірінші кезекте тізіліп тұрған асықтарды емес, «өлікті» атады. «Өлікті шығарғаны сақасы тоқтаған жерден тізіліп тұрған асықтарды атады. Сыртқа шығарса, асығын алады да тағы атады. Шығара алмаса, өзінен кейінгі бала шеңберден тұрып, «өлікті», ол жоқ болса, тізілген асықтарды атады. Ойын барысында «өлік» асық шеңберге тым жақын болып қалса, табан салып өлшейді. 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, «өлікті» 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, «өлді» дейді. «Өлген» сақаның иесі ойыннан шығады. Одан да әрі маңында жақын

сақалдарды атып «өлтіруге» еркі бар. Болмаса, бір сақаны «өлтіргеннен» кейін, сол жерден «шырды» атып бұзады. Сақасының жұбына қарай құлаған асықтарды жиып алып, енді біртіндеп кенейлерді атады. Жұп түссе— ұтысын алып, ойынды жалғастыра береді. Бөлек 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 «өлтіре» салады. Бұл ойында сақаны атып «өлтіріп» не «шар» бұзып, жұп асықтарды көбірек ұтып, көбірек ұпай жинаған ойыншылар жеңімпаз деп танылады.

«Шыр»түбінде ең соңғы баланың сақасы ғана жата алады. Оның пайдасы, қарсыластар сақаларын атып, ұзап кетеді де, «шырға» тигізе алмай қалады. Кезегі келгенде, қалауынша «шырды» бұзып, жұп-асықтарды жиып алады. Ыңғайлы кенейді жақын жатқан сақаға қарай атып жақындап, кенеймен жұп түссе, оның сақасын «өлтіруге» болады. «Шырды» бұзып, бар кенейді ұтқан бала жеңімпаз аатнып, ойынды басындағыдай қайта жалғастырады. Кенейі біткендер ойыннан ұтылып шығып қаалды. Келесі ойында көп ұпай алған бала бірінші болады.

Өріс. Түзу бойына алшы, тәйке кезектесіп тізіледі. Өріске ұзап барып атасың. Кімнің бірінші ататындығы сақаларын қосып, бір ойыншы басынан асыра жерге тастайды. Алшы т.скен сақа иесі бірінші, тәйке екінші, бүк үшінші, шік төртінші болып атады. Сақа асыққа тиіп «алшы» түссе, тізілген асықты түгел ұтып алады. Сақа асықтарды құлатып, сақа бүк түссе, шік жатқан асықтарды ұтады. Ал сақа асықтарға тиіп, шік түссе, бүк түсіп жатқан асықтарды ұтады. Бұзылған асықтарды түзу бойына қайтадан тізіп қояды. Келесі кезектегі ойыншы сақасымен тізілген асықтарды көздеп атады. Атқанда сақа асықтарға тиіп, өзі омпта түссе, онда өрістен атылған сақалар домалап түскен жерінде жатуға тиіс. Келісім бойынша үш рет қайталауға болады. Кімнің сақасы төрге озып кетсе, сол бірінші болып кері атады. Ойыншылар тигізе алмаса, алғашқы ойыншы қалған асықты сақамен қосып, басынан асыра жерге тастайды. Ұтқан асығыңды жинап отырасың. Шебер ойыншы қарсыласының асығын түгел ұтып алады.

«Сасыр» ойыны да «иірмекіл» сияқты ойналады. Асықтарды жерге шашып тастайды, алшы, шіге түскен асықтарды алып отырады. Кенет алшы асықтың қасына тәйке түсіп кетсе, бала асып-сасып қалады ғой. «Сасыр» деп соны меңзейді. Тәйке түскен сайын айып тартып отырады. Қанша тәйке түссе, өз асығынан сонша асық қосып, жерге жайып отырады. Айып ретінде ойынға қосар асығы болмаса, онда ойынды келесі бала бастайды.

«Топай» немесе **«Сөкелек»**. Бұл ойындар жас шамасы 10-15 жас балаларға есептелген ойындар. Бұлар «Асық ату» ойыны секілді ойналады. Көбіне қыс кезінде, мұз үстінде ойналады. Ойыншы балалар асықтың шіге жағын егеп, тегістеп қояды. Сонда ол асықтар мұз үстінде зырылдап сырғанай жөнелетін болады. Сақа иіріледі. Кімдікі алшы түссе, ойынды сол бастайды. Сызық сызылады. Орта сызыққа асық орнына сиырдың бақалшақтарын тізеді. Сақаны сайлап алу керек, ол үшін оның екі жағынан тесік жасап, ортасына қорғасын құйып алады. Мұндай сақалар көбінесе жылқы майына суарылады, сонда сақа сынбайды.

Бүк-шік. Асық ойындарының ішіндегі біршама қарапайым түрлерінің бірі. Бұл ойынды бір жолда бірнеше бала ойнай береді. Ойын тәртібі мынадай болады: ойыншылар қолдарына сақаларын алып, әр реткі ойын сайын бірден, тіпті бірнешедең асық тігіп қояды да, мөлшерлі жерге бары: «асықты осы

арадан атамыз» деп бір көлденең сызық сызып қояды. Одан соң сақаларын сайыстырып (сақаны үйіріп жерге тастап) сақаларының алшы түсу ретіне қарай ойын кезектерін алып, сызған сызықты басып тұрып, тізіп қойған асықтарды дәлдеп атып қалады. Содан сақасы тиіп, бірі бүге, бірі шіге түссе немесе сақасы алшы тұрып, тіккен асық бүге-шіге түссе де, (тек тәйке түспесе болғаны), «келді» деп, оны ала береді әрі ойынды да асығы қашан келмей қалғанға немесе сақасы атқан асығына тимей қалғанға дейін жалғастырады. Сақасы атқан асыққа тимесе немесе атқан асығы келмесе, ойын кезегін өзінен кейінгі ойыншы алады. Ойын осы тәртіппен жалғаса береді. Бұл ойында да ұтылған ойыншыдан кертоқан алынбайды және одан түрлі ойын көрсету талап етілмейді. Тек әр ойыншы қанша асық ұтса, саонша асықты иеленіп қала береді. Ұтылған жақ оны қарсы жағынан қайтарып алу құқығынан айырылады.

Құмар. Бұл ойынды бозбалалармен, жігіттермен қос әдетте ересектер де ойнайды. Сондықтан да көпшілік ойнайтын ойын болғандықтан той-думандарда, кештерде ойнау шарт емес. Мұны 2-4 адам ойнай алады. Күні бұрын ойнаушылардың өзара келісуі бойынша жеңімпазға арнаулы жүлде тағайындалады. Ойынға өте жақсы жонылған, табаны қайралған төрт асық керек. Ойыншылар дастарханды жағалап, жайғасып отырғаннан кейін кезек-кезек төрт асықты иіреді. (Үстелдің үстінде де ойнауға болады) Егер иіруші: төрт бүк, не төрт шік, не төрт алшы, не төрт тәйке түсірсе әйтеуір кез келген біреуі түссе жүлденің жартысын алады. Егер иірген кезде төрт асық төрт түрлі түссе, онда тігілген жүлдені түгел алады. Осылайша ойын жалғаса береді. Көнге тігілген жүлде біткен сайын қайтадан тігіліп отырады. Әдетте көнге асық тігіп ойнаса, өткен замандарда қозы, лақ, қой тігіп ойнаған екен.

Алтыатар. Көнге әр адам асық тігеді. Сол қатарға тағы бір сақа тігіледі (иіргенде баланың шік түскен сақасы). Асықтардың арасында саңылау болмай тіркестіле қойылады. Көннің екі жағына 1 метр сызық, ал 4-5-6 метр ататын қарақшы белгілейді. Кімде-кім түптегі сақаны атып ұшырса (1 метрден асырса) бүкіл асықтарды сол алады. Ал сақаға тимей асықты ұшырса, оның сызықтан шыққаны ғана соныкі болады. Ату саны алты рет. Алғаш сақасы шыққан бала бірінші болады да, қалғандары одан кейінгі кезекте атады. Алты рет атыстан қалған асықтардың бәрі түпте қалған баланікі болып есептеледі (сақасы тігілген бала).

Табанмен өлшеу. Бұл ойынға бірден екі адам қатысады. Сақаларын иіргенде кімнің сақасы алшы түссе сол бірінші кезекті алады. Ол өзінің сақасымен қарсыласының сақасы атады. Сонда ол сақаға тигізіп қана қоймай, оны алысырақ ұшырып түсіруге тырысады. Өйткені сақаның жатқан жерінен ұшып түскен жеріне дейінгі қашықтық табанмен өлшенеді. Арасы неше табанмен өлшенеді. Арасы неше табан болса, қарсыласы оған сонша асық төлейді. Одан соң кезек екінші ойыншыға беріледі. Әдетте ойыншылар ұтыс жай мен ойын шартын алдын-ала келісіп алады.

Тақта — көн киіз шағын тақтаның үстіне орналасады. Тақта дөңгелек немесе 4-6 қырлы болады. Ойыншылардың қимылына кедергі келтіретіндей үлкен болмауы шарт. Тақта ойыншылардың қалауына немесе ұйымдастырушылардың ұсынысына қарай отырып болмаса түрегеп тұрып ойын жүргізуге қолайлы болу керек. Асық иіру — ойыншы асықты иіргенде көп асық қолына сыймайтын болса екі-үш бөліп иіруіне болады. Иіріп тасталған асық көн киіздің сыртына шашырап кетпеуі қажет. Ондай жағдайда көннен тыс жатқан асық ойыннан да тыс қалады. Былайша айтқанда ойыншы өз мүмкіндігіне толық ие бола алмайды. Асық иірудің әдісі — ойыншы асықты жай шашып тастамайды аса ептілікпен иіреді. Асықты қос қолдап немесе бір қолмен иіріп тастайды. Қолды төңкеріп немесе көн киіздің ортасын көздеп шиырлата иірген асық дұрыс орындалған болып есептеледі. Егер ойыншы асықты дұрыс иірмесе төреші тарапынан ескерту алады. Ескертуді қатарынан үш рет алған жағдайда асықты келесі ойыншыға ауыстырады. Асық ату — бұл асық ойынының ең бір ептілікті қажет ететін тұсы. Ойыншы қажетті асықты атқанда екі қолдың он саусағының кез-келгенін пайдаланады. Бірақ ату кезінде саусақты сүйретіп немесе жай түртіп атуға болмайды. Бұлай істеген жағдайда асық келесі ойыншыға ауысады. Асық атудың әдісі — ойыншы көндегі асықтың орналасуына қарай асықтарды атады. Асықты атуға ыңғайлы саусақ бүгіліп, екінші бір саусақтың тіреуінен шертіліп барып асыққа тигені дұрыс.

Асық атау барысындағы қозғалыс есебі — ойыншылардың жас айырмашылығына қарай асық атау кезіндегі қозғалыс есебі үлкен рөл атқарады. Мысалы, «тақта» ойыны барысында ойыншы тақтаны айналып жүріп қажетті асықты атуға болады. Немесе өзінің отырған орнынан қозғалмай-ақ ойынды жалғастыруға болады. Бұл жағдай ойыншылардың шеберлігіне байланысты ойынның алдында төрешілер тарапынан белгіленіп беріледі. Қаралық — ойыншы асық ойыны ережесіне сай келмейтін іс-әрекеттерді қолданғанды айтады. Бұл төрешілер тарапынан ескерту беру арқылы жөнге келтіріледі. Шеңбер — бұл асықтың «алаң» ойыны кезінде көп қолданады. Ойыншылардың сыртқы түзілім шегі. Су — ойыншылардың алаңға тігілген асықты ату кезіндегі бағыты. Ойынның түріне қарай 1, 2, 3, 4 бағытта болады. Сөре — асық тігілген кіші шеңбер. Онда ойыншылар көнге салған асықтар орналасады.

Қарақшы — алтын сақа орналасқан нүкте. Кезек — асық ойыншылардың ойынға кіру реті. Кезекті анықтау — кезекті төрешілер анықтайды. Ойыншыларға асық иірту арқылы немесе жеребе бойынша кезек тоқтатады. Мысалы «тақта» ойынына 4 ойыншы қатысатын болса төреші ойыншылардың көнге тастайтын асықтарын (4–5 асық) иіртіп кімнің асығы көп алшы түседі, соған қарай кезек тоқтатады. Қаржу (қаршу) әдісі — асықты жоғары серпіп тастап, сол аралықта көндегі асықты іліп алып, жоғары серпілген асықты жерге түсірмей қаржып алу арқылы атқарылады. Асықтың санына немесе түріне қатысты қаржыйды. Шеңбер сыртында тұрып асық лақтыру — белгіленген

орында тұрған сақаны атып алу үшін ойыншы қолындағы асығын дәлдеп лақтыруды айтады. Ойыншы асықты оң немесе сол қолының бас бармағы мен сұқ саусағына қысып ұстап, сақаны дәлдеп лақтырады.

Асық ойынының түрлері өте көп. Ол әр өлкеде әртүрлі атауларға ие және ойнау әдіс-тәсілдері де өзгеше. Сөйте тұра аталмыш ойын түрі осы барлық ерекшеліктерін сақтай отырып дамыған. Осының барлығын салыстыра отырып аталмыш ойын түрін — «үй ішілік» және «далалық» деп екіге бөліп жіктеуге болады. «Үй ішілік» — ойын түрі қазіргі заманауи жағдайға икемделіп — «тақта ойыны» деп аталса, ал, «далалық» түрі — «алаң ойыны» делініп жүр.

Асық ойынының «тақталық» түріне:

- «Хан» немесе «Ханталапай»,
- «Хан ату»,
- «Құлжа ату»;
- «Құмар»;
- «Қақпақыл»;
- «Қаржу» немесе «Қаржымақ»;
- «Сасыр»;
- «Төрт асық»;
- «Бес тас»; немесе «Бес асық»;
- «Иірмекіл» т.б. жатады.
- Асық ойынының «алаңдағы» түріне:
- «Арқаласпақ»
- «Алты атар»;
- «Омпа»;
- «Кетсін бір»;
- «Шыр»;
- «Бәйге»;
- «Алшы»;
- «Бес табан»;
- «Көтеріс (Атбақыл)» т.б. жатады.

8. СПОРТТЫҚ ЖАРЫСТАРДЫ ҰЙЫМДАСТЫРУ МЕН ЖОСПАРЛАУ

Дене мәдениеті және спортты басқарудың өңірлік органдарының жарыстар өткізудегі басты міндеті – халықты дене мәдениеті және спортпен шұғылдануға баулудың орындалуын қамтамасыз ете отырып, олардың ұйымдастырылуының түрлі кезеңдерінде өткізуі бұл үдерісті басқарудың үш деңгейінің өзара әрекетін қарастырады, олар: республикалық, өлкелік, облыстық және аймақтық; қалалық және аудандық дене мәдениеті ұжымы. Осы үш деңгейдің әрқайсысының дене мәдениеті ұжымдарындағы бұқаралық бастаудан қалалық және аудандық және одан жоғары деңгейлерде өткізілетін іс-шараларды ұйымдастыру мен өткізудің сәйкес міндеттерін шешуге қатысты өзінің орындаушы органдарының бөлімдері, ұйымдары және қызметтері болады.

Тәжірибеден көріп отырғанымыздай, осы әрбір деңгейдің арнайы қызметтерді орындауда өзіндік маңызы бар және олардың өзара әрекеті бір жыл бойы жүзеге асырылады. Сонымен бірге, ұйымдастыру мәселелерін шешуде оның басқару деңгейлері ескеріле отырып, нақты бір реттілік пен іске асырылады. Берілген үдеріс федералды деңгейге сәйкес, сондай-ақ, олар атқарушы ұйымдарды және заңды қызметтерді атқарып, арнайы спорттық базаны құруға және басқа бағыттар бойынша жарыстарды өткізуге қажетті қаржы бөлетін ұйымдарды анықтайды.

Қаржылық қызмет. Кешенді жарыстарды өткізу туралы шешім республика субъектілерінің деңгейінде атқарушы билік органдары қабылдаған нормативті-құқылы актілер арқылы жүзеге асырылады. Үкімет қаулысымен немесе шешімімен жарыстарды өткізу бойынша ұйымдастыру комитеті құрылады. Ұйымдастыру комитетін негізінен облыс әкімі немесе оның орынбасары атқарады. Бұл – қажетті қызмет орындарын қалыптастыратын, берілген қаулының (шешімнің) міндеттерін жүзеге асыру бойынша шешім қабылдайтын және жергілікті өзін-өзі басқару органдарының түрлі қызмет бөлімдерінің орындалуын қадағалайтын тұрақты қызмет ететін орган.

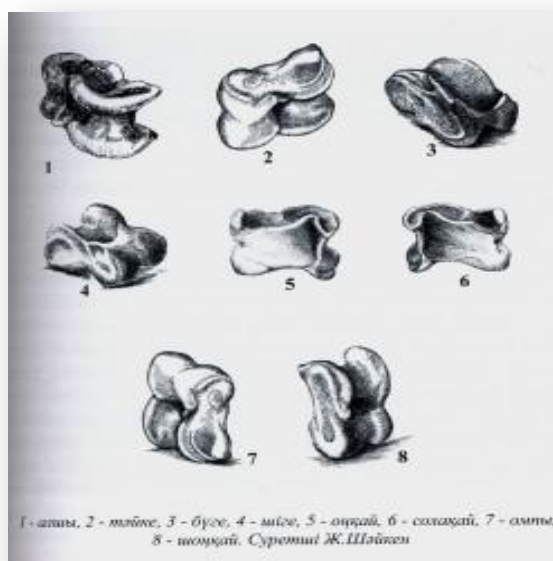
Жарыстарды ұйымдастыруда және өткізуде қатысушыларға жақсы нәтижелер көрсетуге мүмкіндік беретін қажетті жағдайлар жасау керек. Көрермендер мен қатысушылар үшін жарыс тәрбиелік және насихаттау сипатындағы жарқын, әсерлі спорттық мереке болуы тиіс. Жарысқа қатысушылар, көрермендер, жаттықтырушылар үшін жарыстың барысы туралы қатысушылардың барлығының қауіпсіздігі мен тәртібін қамтамасыз ету басты міндет болып табылады. Бұл мақсатта келесі мәселелерді шешу қажет:

- Өтетін жарыс туралы ережені жасақтау, оны қатысатын ұйымдарға тарату.
- Спорттық базаны анықтау немесе жалға алу;

- Жарысқа қатысушылардың тұру, тамақтану және транспорттық қызмет көрсету үшін жағдайлар жасау;
- Төрешілер ұжымының құрамын жасақтау және олардың жұмыс жасауына жағдай жасау;
- Қажетті құжаттарды дайындау (бағдарламаларды, хаттамаларды, күн тәртібін)
- Өткізілетін жарыстарды жарнамалау;
- Жарыстардың ашылуы мен жабылуын сценарийлерін құрастыру;
- Марапаттау құжаттарын дайындау (мақтау қағаздары, дипломдар, медальдар және бағалы сыйлықтар т.б)
- Спортшыларды жарысқа жіберу, өтініштерді қабылдау;
- Команда өкілдерімен жиналыс;
- Төрешілер құрамын ұйымдастыру және нұсқаулық кеңесі;
- Жарыстың салтанатты ашылуы;
- Жарысқа қатысушылардың дайындығы;
- Бекітілген талаптар мен ережелерге сай жарысты өткізу;
- Жеке жарыстардың қорытындысын шығару, жеңімпаздарды марапаттау;
- Командалық жарыстардың қорытындысын шығару;
- Жарысты сәтті өткізуге себепші болған адамдарды, төрешілерді, спорт сарайларының қызметкерлерін, командалық жеңімпаздарды марапаттау және жарыстың жабылуы.

9. ГЛОССАРИЙ

- Асық – төрт түлік малдың тілерсегінде болатын, қызметі аса күрделі, буынға біткен шымыр сүйек. Қой, ешкі, сиыр, түйе асығы үлкен -кішілігіне қарамастан бір пішіндес, мүсіндес келеді. Ал жылқы асығы басқа пішінде болады.
- Алшы - асықтың иірілгенде тегіс табаны жерге тиіп, тұрық түсуі. Ойын кезінде оған бірінші дәрежелі мән беріледі.
- Тәйке (тәуекел сөзінен шыққан) — асықтың иірілгенде шұңқырлау табаны жерге тиіп, тұрық түсуі. Ол екінші дәрежелі мәнге ие.
- Бүге (бүк түсіп жатуы) - асықтың иірілгенде дөңес жоны үстіне қарап, етпетінен жатық түсуі. Ол үшінші дәрежелі мәнге ие.
- Шіге (шік) - асықтың иірілгенде шұңқыр құрсақ жағы үстіне қарап, шалкасынан жатық түсуі. Ол төртінші дәрежелі мәнге ие.
- Тұрық — асықтың алшы не тәйке түсуі.
- Омпы - асықтың тұмсығымен жер тіреп, тік шаншылып түсуі.
- Сомпы — асық тұмсығының көкке қарап, тік шаншылып шоңқая түсуі.
- Табан — асықтың тәйке жағы.
- Оңқай — асықтың бүгесі алақанға қарап, тәйкесі оң қол бас бармағына басылып ыңғайлы ұсталуы. Оңқай асық малдың сол жақ аяғының тілерсегінде болады.
- Солақай - асықтың шігесі сыртқа қарап, алшысы оң қол бас бармағына басылып ыңғайлы ұсталуы. Солақай асық малдың оң жақ аяғының тілерсегінде болады.
- Сақа - қолдағы бар асықтың үлкенінен, ірісінен, салмақтысынан, оңқайынан белгіленеді. Сақа деп арқардың асығын атайды.
- Құлжа - арқардың аталығының асығы
- Жабайт — еліктің асығы
- Шүкімайт - қозы мен лақтың асығы



**ҚР Тәуелсіздік күніне арналған
қала мектеп оқушылары арасында қазақтың ұлттық ойындары
«Тас қала» және «Омпы» жарысының өту
Е Р Е Ж Е С І**

ЖАРЫС МАҚСАТЫ

- ✓ Салауатты өмір салтын насихаттау;
- ✓ Қаламызда ұлттық ойындарды дамыту;
- ✓ Спортшылар достығын нығайту;
- ✓ Қалалық құрама команданы іріктеу;

ЖАРЫСТЫҢ ОРНЫ МЕН ӨТУ МЕРЗІМІ

- Спорттық іс-шаралар 20__ жылдың «__» _____ күні «Наурыз» алаңында өтеді.
- Жарыстың басталуы - сағат 10.20-де. Жарыстың салтанатты ашылу рәсімі-10.00-де.

ЖАРЫСҚА БАСШЫЛЫҚ ЖАСАУ

- Жарыс Республикалық «Асық ату» Федерациясы бекіткен ойын түрлерінен жүргізіледі.
- Жарыстың бас төрешісі:_____ Жарыстың хатшысы:_____

ЖАРЫСТЫҢ ШАРТТАРЫ ЖӘНЕ ҚАТЫСУШЫЛАР

- Жарысқа қала мектеп оқушылары, үйірме мүшелерінің арасындағы жарыс түрі «Тас қала» және «Омпы» ойынынан өтеді.
- Мандаттық комиссия отырысы «__» _____ күні 9.30да «Наурыз» алаңында өтеді. Командалардың қатысуы жөніндегі сұраныс (заявка) қағазы болуы керек. Жарысқа қатысушы командалардың біркелкі ұлттық нақышта спорттық киімдерінің болуы міндетті.

МАРАПАТТАУ

Жарыс жеңімпаздары мен жүлдегерлеріне қалалық спорт бөлімі тағайындаған сыйлықтар мен марапаттау грамоталары табыс етіледі.

Тақырыбы: «Тас қала» ойыны. Ойын ережесі.

Мақсаты: оқушыларға ұмытылып бара жатқан «Тас қала» ойынын жаңғырта отырып, бабаларымыздың осы ойыны туралы түсінік беріп, қызығушылығын ояту. Бұл ойынның балаларға тигізер пайдасымен таныстыру. Ойын ережесін түсіндіру. Ойын ережелерін қатаң түрде сақталуын ескерту. Балалардың білімдерін тексере отырып тілдерін дамыттыру.

Ақпараттық анықтама. Асық ойынының ер балаларға арналған бірнеше түрі бар. Мысалы, «Бес табан», «Тасқала», «Омпы». Әр ойын түрінің өзінің ойнау ережелері бар.

«ТАС ҚАЛА» ойынының ережесі. Ойынға қатынасушыларға шек қойылмайды. Ойынға барлық топ балалары қатысады. Жалпы ойын түрін түсіндіріп, асықтың не екенің оны қалай жасайтыны жайында түсіндіріледі. Балалар асықтарды бірінің үстіне бірін пирамида етіп жияды (балаларға өздігінен орындауға береміз) Оның қашықтығы 7-8 метрден кем болмайды. Ойынды бірінші болып бастайтын ойыншыны анықтау үшін сақаларын иіреді. Кімнің сақасы бұрын алшы түссе ойынды сол бастап, қалғандары да осы тәртіппен өз кезектерін алады.

Алшы бірінші, тәйке екінші, бүге үшінші, шіге төртінші. Атушы «Тас қалаға» сақасын дәл тигізіп, бір асықты шеңберден шығарса, ойынды жалғастырып, сақасы түскен жерден қайта атады. Шеңберден атып шығарған асықтарын ала береді. Егер бірінші атушы тигізе алмаса, онда екінші ойыншы атады, және де сол ойыншы қазақ тілінде тақпақ, не өлең айтып беру керек. Егер атқан ойыншы «Тас қаланы» бұзып, бірақ асықты шеңберден шығара алмаса, онда айыбын қосып «Тас қаланы» қайта тұрғызады. Егер атушы тас қаланы бұзып бір асықты шеңберден шығарса, онда қалған асықтарды шеңберден шығара алмағанға дейін атады. Ойын барысында балалар жатқа білетін тақпақ, өлеңдерін. Не сол жерде қазақ тілінде лексикалық тақырыптарға байланысты сөйлем құрап, айтулары тиіс.

Өз-өзін бақылау жаттығулар

Диаграмма «Венн» арқылы оқушылар «Бес табан» және «Тас қала» ойындарын салыстырады.

«Бес табан» ерекшелігі	Ұқсастығы	«Тас қала» ерекшелігі
2 ойыншы Әр түрлі қашықтықта асықтарға тигізу	Асық ойыны Мергендік керек	Бірнеше ойыншы Бір белгілі жерден ғана асыққа тигізу

Қорытынды:

Рефлексия. Кері байланыс (жауап үлгісі). Әр балаға таңдау үшін алдына асық пішіндерінің суреттері беріледі.

Бәрі түсінікті (алшы)	Орташа түсіндім (бүк)	Түсінбедім (шік)
		

Хаттама №
«Тас қала» ойынының хаттамасы.

№ р/с	Қатысушы ойыншының аты-жөні	1 мүмкіндік	2 мүмкіндік	3 мүмкіндік	Жалпы ұпайы	Орны
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Бас төреші: _____

Хатшы: _____

Тақырыбы: «Омпы» ойыны. Ойын ережесі.

Мақсаты: оқушыларға ұмытылып бара жатқан «Омпы» ойының жаңғырта отырып, бабаларымыздың осы ойыны туралы түсінік беріп, қызығушылығын ояту. Бұл ойынның балаларға тигізер пайдасымен таныстыру. Ойын ережесін түсіндіру. Ойын ережелерін қатаң түрде сақталуын ескерту. Балалардың білімдерін тексере отырып тілдерін дамыттыру.

Ақпараттық анықтама

Асық ойынының ер балаларға арналған бірнеше түрі бар. Мысалы, «Бес табан», «Тасқала», «Омпы». Әр ойын түрінің өзінің ойнау ережелері бар.

«Омпы» ойынының ережесі.

Омпы. Асықты мұртынан не жамбасынан тұрғызуды омпы дейді. Оны тегіс алаңда, жазық жерде, тіпті үлкен бөлме ішінде ойнай береді. Ойыншы саны неғұрлым көп болса, соғұрлым қызықты болады. Мақсат - көп асық ұтып алу. Ойнаушылар арасы 20 қадам екі көмбе сызады да, көмбенің тең ортасына сызық бойына әрқайсысы екі асықтан тігеді. Тігілген асықтардың тап ортасына бір асықты омпысынан тұрғызады. Балалар кезек - кезек сақаларымен он қадам жердегі омпыны атып түсіріп, асық ұтып алуға кіріседі. Егер атушы омпыға бұрын тигізсе, онда тігілген бар асық сол алады, егер омпыға тигізе алмай, тұрған асықтардың біріне тигізсе тек сол асықты ғана алады. Асық жаңартыла тігіліп, ойын жалғаса береді.

Біз пәлен ғасырдан бері мал шаруашылығымен айналысып, малға қатысты мәселенің бәрінің майын ішкен халықпыз. Өмір салтымыз, әдет – ғұрпымыз төрт түлік малға мейлінше байланысты; қаншама атау, ұғым – түсінік, таным мен пайым соған қатысты; одан өрбитін сөз де, мақал – мәтел де жеткілікті. Исі қазақ баласының қой асығын көрмегені жоқ шығар, сірә.

«Ақылы асса – аға қой,

Жасы кіші деменіз.

Қолыңа жақса – сақа қой,

Қой асығы деменіз», - деген қазақпыз ғой.

Асық атаулары мен түрлері асықтың төрт жағындағы 4 түрлі пішімнен шыққанын білдік. Оның әрқайсысының өз дәрежесі болады. Бірінші пішім – Алшы, ол бірінші дәрежеде, екінші пішім – Тәйке, бұл екінші дәрежеде. Үшінші пішім – Шік, бұл үшінші дәрежеде. Төртінші пішім – Бүк (бүге), ол төртінші дәрежеде.

Асық ойындарының түрлері көп. Соның көбісі бұл күнде ұмытылған. Қазіргі ауыл және қала балаларының ойнап жүргені «асық ату» ойыны. Бұл - көбіне далада, тегіс жерде ойналатын ойын. Негізі асық ойындары жылдың төрт мезгіліне орай шыққан. «Асық атыс» немесе «асық ату» ойыны жылдың кез келген мезгілінде ойнала береді. Бұл ойын балалардың тез қимылдауын қалайды. Мергендігін арттырады. Дәлдікке, есепке үйретеді.

Асық ойнау – балалардың дүниетанымын кеңейтетін ойын. Ойынға бірнеше бала араласқанда әркім өз асығын қателеспей тауып алу үшін апа - әжелеріміз кілем және киіз жүндерін бояп жатқан қазанға асықтарды салып алатын. Сонда әр асықтың түр – түсі әртүрлі болып шыға келер еді. Қызыл, жасыл, қара, көк, сары, қоңыр бояу түрлерін балалар екі – үш жасында – ақ

еркін ажыратады. «Өзім дегенде өгіз қара күшім бар» дегендей, әр бала өз асығының санын тез – ақ біліп алады. Бұл санауға жақсы, балалардың есепке жүйріктігі бала кезден қалыптаса бастайды. Асық – кәдімгі санағыштың ролін қоса атқарады. Асықтарды қаз қатар тізу кезінде олардың санын алу, кейін ұтысты есептеп, ұпай бөліскенде жапырлап асық санау кез келген баланың математикаға бейімін арттырады. Қазақ баласының есепке жүйріктігі, міне, осындай ойындарды ойнаудан – ақ қалыптасқан.

Бала көп қимылдайтыны, тез шаршай қоймайтыны анық. Асық ойындары – қимыл – қозғалысқа құрылған ойындар. Асық ойындарының әліппесі саналатын «Төрт асық» ойыны – балалардың жас кезінде, енді – енді қимыл – қозғалысы көбейіп келе жатқанда ойналады. Әсіресе, ыстық кезде, бала аздау қимылдасын деген ниетте дүниеге келген ойын. Бір жағы баланың танымдық қабілетін арттырады.

Өз-өзін бақылау сұрақтары

1. Асықтың пішіндерін ата. (*алшы, тәйке, бүк, шік, омпы, шоңқы*)

2. Асық қалай түскенде «Омпы» деп аталады? (*Омпы – асықтың тұмсығымен жер тіреп, тік шанышылып түсуі*)

Қорытынды: Рефлексия. Кері байланыс (жауап үлгісі). Әр балаға таңдау үшін алдына асық пішіндерінің суреттері беріледі.

Бәрі түсінікті (алшы)	Орташа түсіндім (бүк)	Түсінбедім (шік)
		

Хаттама №____

«Омпы» ойынының хаттамсы

№ р/с	Қатысушы ойыншының Аты-жөні	1 мүмкіндік	2 мүмкіндік	3 мүмкіндік	Жалпы ұпайы	Орны
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Төрешілер _____

Хатшы: _____

ҚОРЫТЫНДЫ

«Рухани жаңғыру» бағдарламасында отансүйгіштіктің негізі ретінде туған жерге, ата дәстүрге, ұлттық құндылықтарға ерекше мән беру қажеттігі айтылады. Сондықтан да біз қазақ ұлттық ойындарын жаңғыртып, асық-терапияны насихаттап жүрміз. Бұл балаларды ұйымшылдыққа, достыққа баулиды, оның үстіне ол өте қарапайым әрі қолжетімді»

Асық терапиясының мектепке дейінгі балалардың дене, психологиялық және әлеуметтік дамуында орны ерекше, сонымен қатар оның көп функционалдық рөл атқаратынына көзіміз жетіп отыр. Бұл тек асық терапиясының бастапқы нұсқасы ғана. Келешекте мектепке дейінгі тәрбиелеу және оқыту стандартына, үлгілік бағдарламаға сай барлық білім салаларында асық терапиясын қолдану мүмкіндігіне жол ашып, оны түрлендірудің теориясы мен әдістемесін дайындау және тұжырымдамалық негіздеу мақсатын қойып отырмыз.

Ойнай білген адамға асықтың пайдасы орасан зор. Асық ойыны адамды мергендікке, ептілікке баулиды. Бұған қоса аяқ-қолдың қимылын жақсартып, денсаулыққа көп пайдасын тигізеді.

ПАЙДАЛАНЫЛҒАН ӘДЕБИЕТТЕР

1. Төтентаев Б. Қазақтың ұлттық ойындары – Алматы: кітап, 1994. 27 б.
2. Сағындықов Е. Қазақтың ұлттық ойындары – Алматы: кітап, 1994. 58 – 61 бб.
3. Төтенаев Б. Қазақтың ұлттық ойындары – Алматы: кітап, 1994. 19 – 24 бб.
4. Сейітбек Кенжахметұлы «Асық ойыны – асыл ойын» («Ұлан» газеті), 27 тамыз, 2010 ж.
5. Асық ойын ережесі (Ж.С. Сабыржанов., Е.Б. Нарымбаев., А.Қ. Курганбаев) Астана, 2011ж.
6. «Егемен Қазақстан» газеті Сабыржанов Ж. «Асық ату ептілікке баулиды» мақаласы, 26- наурыз, 2018 ж.
7. Сағындықов Е. С./Қазақтың ұлттық ойындары. — Алматы: «Рауан», 1991 тобық ойынына
8. Қазақ халқының салт-дәстүрлері», Кенжеахметұлы С. - Алматы: Алматыкітап, 2005
9. М.Балғымбаевтың «Қазақтың ұлттық спорт ойыны түрлері» (Алматы, 1985)
10. Б.Төтенаев, Ә.Диваев Халық ойындарының тәрбиелік маңызы жайында «Қазақстан мектебі»
11. Ұлан газеті «Балбұлақ» бөлімі жариялаған «Қазақтың ұлттық ойындары» мақаласы. Авторы: Досымбек Қатран 2005 жыл
12. Сейітбек Кенжахметұлы «Асық ойыны – асыл ойын» (Ұлан газеті
13. Т.Асылқанова. «Асық» Мөлдір бұлақ журналы №1, 2010ж
14. Қазақтың ұлттық спорт түрлері. – Кендебай Абишев., Нұрғалым Теміров. Алматы 2015. 41-42б
15. Тал бесіктен жер бесікке дейін. Алматы: кітап, 469 б.

**Қошанов Н.Б., Бектенов Ғ.С.,
Құлтанов Д.Т., Мухтаров С.М.,**

АСЫҚ ОЙЫНДАРЫН ҮЙРЕТУ ӘДІСТЕРІ

Әдістемелік нұсқаулық

Компьютерлік беттеу: Ғ.Қ. Төлебаева
Басуға 5.02.2020 қол қойылды. Гарнитура Times New Roman
Пішіні 29,7x21½. Көлемі 1,82 ш.б.т
Таралымы 100 дана. Тапсырыс №01164

Ы.Алтынсарин атындағы Арқалық мемлекеттік педагогикалық институтының
редакциялық-баспа бөлімі

110300, Арқалық қаласы
Әуелбеков көшесі, 17
e-mail: arkgpi@mail.ru