Қазақтың ұлттық ойындары.

**Көкпар** - көкпарда «Дода және жеке тартыс» аталатын екі түрлі әдіс қазақ арасында көп қолданылады. Екеуінде де ат пен жігіт сынға түседі. Қазір көп жерде дода тартыс қана ойналып жүр. Жеке тартыс әдісі ұмытылған не іске қосылмаған. Көкпардың бұл түрі көреременді қызыққа бөлейтін әдіс. Жеке тартыстың шарты бойынша қарсылыстар өз тобынан екі - екіден тартыскерлер шығарады. Сайланған төрт жігіт өздерінің қайрат - күшін елге танытады. Тартылатын серкені бір бала өңгеріп алып, алдын ала сарапшылар белгілеген бір жарым шақырымдай жерге апарып тастайды. Тартысқа шыққан жігіттер серкеге барғаннан кейін таласа - тармаса тұрып, жерден іліп алу амалын жасайды. Қайсысы бұрын іліп алса, тақымына басып, қарсыласына ырық бермеуге тырысады. Ол да жармасып, бос сирақты тақымға басып, тартыса бастайды. Серіктері жолдастарын жебейді. Қайсысы көкпарды жұлып алса, серігіне береді. Ол топқа қарай ала қашады. Қарсыласы қуалайды. Жетіп ұстаса, қайта тартысады. Сөйте - сөйте көрерменге жақындайды. Осы арада көкпарды жұлып алған жігіт тез қимылдап, қарсылас топқа апарып тастайды. Ал аты ұшқыр, жүйрік жігіттер түптегі тартыста - ақ лақ қолына тисе, жеткізбей кетуі мүмкін. Көкпар тартуға араласа алмайтын қартттар, балалар көкпаршы жігіттердің осы ойынынан ләззат алады. Жүйрік атпен мықты жігіттің қайратына сүйсінеді. Біраздан кейін серкенің терісі жыртылып, сүйегі сөгіле бастайдыда, ел жапа - тармағай тартысқа кіріседі. Бұл дода деп аталады. Мұнда да мықты жігіттермен жақсы ат көзге түседі. Мықты жігіттер жүйрік атты жігіттерге топтан көкпарды шығарып береді. Олар ала қашып, ерекше бір жақсылығы бар үйге апарып тастайды. Салт бойынша ол үй жаңа көкпар береді. Осыдан арғы көкпардың бәрі дода әдісімен өтеді.

**Аударыспақ** – салт аттылардың бірін - бірі ер үстінен аударып алу сайысы. Бұл ойынға қайрат - күші мол, батыл да төзімді, шапшаң қимылдап, ат құлағында ойнай білетін жігіттер қатысады. Ежелгі заманнан келе жатқан бұл ойын жаугершілік кезінде найза ұстап, қылыш шабатын жауынгерге қажетті қасиеттерді қалыптастырған. Аударыспақ кәзіргі кезде де шопандар тойында, мерекелерде спорт ойынның бір түрі ретінде көрсетіліп жүр.
Қыз қуу ойыны бір тегіс, жұмсақ топрақты жазық жерде өткізіледі. Мәренің қашықтығы 300 метрдей, ені 30 - 40 метрдей жер болуы шарт. Ойын өтетеін алаңнан қарама - қарсы жағында, бұрылыста жалауша қадалған бақылау пункті болады. Қызбен жігіттен екі - екіден жұптар жасақталады. Сөре желісінде қыз жігіттен 15 метрдей алда тұрады. Төрешінің белгісі бойынша ойыншылыр бір мезетте сөреден шаба жөнеледі. Ойының шарты бойынша қыз бұрылысқа бірінші болып жетуі керек. Егер жігіт бұрылысқа дейін қызды қуып жетсе, жеңімпаз ретінде қызды құшақтап, сүюге міндетті. Ал жігіт оған үлгермей қалса, бұрылыстан қайта шапқанда қыз көрермендердің гулеп қостауы үстінде шабандоз жігітті қамшының астына алады. Екеуі де осы жарыс үстінде өздерінің тапқырлыған, сынаптай сырғыған ептілікті, шабандоздық шеберлікті таныты білулері керек.

**Күрес** - қазақ халқымен бірге жасасып келе жатқан, ұзақ тарихы бар ойын. Адамның жеке күш - қайраты сынға салынады. Бұл тұста ел жастарды «Күш – атасын танымас» деп қайрайды. Бұл күштілерді дарақылыққа итермелеу емес. Жігіттер сайыс майданына түскен кіммен болса да тайсалмай күресуге тиіс. Қарсыласқысы келгеннен аянбау керек. Курес қазақ арасында күні бүгінге дейін сақталып келеді. Халық оның тәлімдік маңызына ерекше көңіл боліп, дәріптеген.
Мойын арқан - жекпе – жек күш сынасатын ежелгі халық ойыны. Жігіттер тойда, жазғы сауықта сайысқа түседі. Көгал алаң таңдалады. Ұзын арқанның екі ұшы тұйықталып түйіледі. Алаңның ортасынан белгі үшін белдеу сызық сызылады. Қос қанаттан ұзындығы тепе - тең мөлшерде сайыскерлер тұратын меже белгіленеді. Сайысқа қалаушылардың бәрі түседі. Сарапшылыр олардың шама - шарқын мөлшерлеп, теңдесімен тартысқа түсіреді. Ойынды басқарушы тұйықталған арқанды сайыскерлердің мойнына кигізіп, екі саласын қолтықтың астынан өткізеді де, тартысушыларды жерге тағандатып қояды. Белгі берілгенде екеуі екі жаққа қарай тартуы керек. Дайындық шаралары біткеннен кейін бастаушы тартысқа рұқсат етеді. Сайыскерлер бірін - бірі шегіншектетіп сүйрей жөнеледі. Алаң ортасындағы белдеу сызықтан қарсыласын шегіншектете сүйреп өткізген сайыскер женеді.
**Теңге ілу** – бозбалалар мен жігіттердің атпен ойнайтын ойыны. Көбіне қыз ұзатылатын жәнесүндет тойларының думанында ойналады. Жігіттің атқа мықтылығы, ат үстіндегі самдағай әрекеті, денесін игеріп, билеп алған ептілігі сынға салынады. Теңгені іліп ала алмай, аттан ауып қалып жататындар да көп болады. Кейде бір ауылға келін ұзағырақ жылдардан кейін түсіп, беті ашылғаннан кейінгі сайранда ырым үшін де ойналады. Сонда жас келін өзініңшолпысын не алқа күмістерін орамалға түйіп, бір қарыстай терең қазылған, қолдың басы ғана сиятын шұңқырға салып қояды. Сәйгүлік мінген жігіттер жүз, жүз елу метрдей жерден екпіндете шауып келіп, сол ағынымен шұңқырдағы орамалды іліп әкетуге тиіс. Шұңқыр тұсында іркіліп, тоқтауға не аттың шабысын бәсеңдетуге болмайды. Кімде - кім орамалды іліп әкетсе, оны өзіне тартылған жас келіннің тарту сыйы деп біледі. Оны өзі алып қалмайды, қалаған адамына сыйлайды.

**Алтын қабақ (жамбы ату)** – шауып келе жатқан атың үстінен нысананы дәл көздеп, атып түсіру. Бұл ойының нұсқалары басқа халықтарда да кездеседі. Шығу тегі әскери ойынның пайда болуымен байланысты болған, оның қажеттігі 18 ғасырға дейін сақталған. Мұндай жарыс өткізілетін мерекелерде биік бағана, болмаса ұзын сырық қадалып, оның ұшар басына нысана ретінде жамбы (күміс құймасы) ілінетін болған. Оны қылмен немесе жібек жіппен байлаған. Атпен шауып кележатқан кісі садақпен жамбыны атып түсіріп, жеңіске жетуге тырысқан. Нысананы дәлдеудің басқада түрлері кездескен. Мысалы, жерде тұрып, немесе ат үстінде отырып, мылтықпен атуда қолданылған. Жамбы ату жігіттерді шабандоздыққа, мергендікке үйрету де елеулі роль атқарған.

**Асау үйрету** - ел жайлауға шығып, жайғасқаннан кейін бес - алты күн өткен соң, биебау орыны таңдалып, желі тартылады. Бұл уақытқа дейін құлындар жетіліп, ширайды. Жігіт - желең жүйрік атқа мініп, жылқылыарды шашау шығармай қайырып тұрады. Қолына құрық ұстаған қарулы жаяу жігіттер құлындарды бұғалықтап ұстайды. Асау құлындарды бұлқынта арпалысып жүріп, басына ноқта кигізеді де, желіге байлайды. Барлық құлын байланып болған мезетте әжелер бастаған қыз - келіншектер желі басына дастарқан жаяды. Әжелер ырымдап, ақ мол болсын деген ақниетпен желі қазығының басына айран құйып, жаманшылықтан аман болуы үшін құлындардың маңдайларына қатық жағады. Қариялар ақ баталарын ақтарады. Ақтілеуге арналған ас ішіліп болғаннан кейін балалар асау тай мен құнандарды үйрету ісіне кіріседі. Үйір ішіндегі асауларды құрық салып ұстайды да, мықты жігіттердің көмегімен шұралап тұрып ерттейді. Өзіне сенімді біреуі мінеді. Арқасына артылған жүкті аударып тастау үшін асау тулай жөнеледі. Аспанға шапшып, басын тұқырта мөңкіп, қайсарлана тулайды. Асауға мінген жігіт осы бір адуын арпалыстың қыбын тауып, құлап қалмаудың амалын жасайды. Батылдығымен елді сүйсінетеді. Асау үйрету әдетте екінің бірінің қолынан келе бермейді. Асау үйретушінің айла - тәсілін үлкен - кіші тамашалайды. Бұл да жігітті сынға салатын қызықтың бір түрі.

**Ақ сүйек** - ай сүттей жарық түндері, жазды күні қыздар мен жігіттер, балалар араласып ойнай береді. Кешке мал келіп, қораланып болғаннан кейін күзет түрінде ауыл шетінде ойын басталады. Ойынға ерте кезде ірі қараның қу жілігі пайдаланылған. Күн көзінде ұзақ жатқан жіліктің құрап, ақсөнке болып қалатыны белгілі. Ол кезкелген жерден ұшырайды. Соған орай ойын да «Ақсүйек» атанған. Ойынға келгендер екі топқа бөлінеді. Бастаушы ақсүйекті әуелетіп, алысқа лақтырады. Басқалар ай сәулесіне шағылыса жарқылдаған ақ сүйектен көз айырмай қарап, қай шамаға түсетінін бақылайды. Ақ сүйек жерге түскен соң, бастаушы: «Ал, іздеңдер» деп бұйырады. Бәрі іздейді. Ақ сүйекті тапқаны: «Мен таптым!» деп айқайлайды да, ақ сүйекті жоғары көтеріп көрсеткеннен кейін сөреге қарай жүгере жөнеледі. Қарсыластары оны қуып жетіп ұстап алуға тиіс. Ұсталып қалса, ол ақсүйекті өзін ұстаған ойыншыға береді. Ол әрі қарай жүгіреді. Сөйтіп ақ сүйекті қай топтың ойыншысы сөреге жеткізсе, қарсы топтағылар жеңілген есебінде ән салып береді. Ойын осылайша жалғаса береді.

**Сақина салу** – жеребе арқылы бір қыз, бір жігіт ортаға шығады. Басқалары екі қолдарын уыстаған күйі тізелерінің үстіне қойып отырады. Қыз қолындағы сақинаны әр ойыншының уысына салғандай ыңғаймен ойынға қатынасушыларды түгел аралып өтеді. Содан кейін жігітке: «Сақинаны тап!» деп бұйырады. Барлық ойыншы сақинаны іздей бастаған жігітке қарап, қуыстанып сезіктегендей кейіп байқатады. Жігіт өзі ұйғарған ойыншыдан: «Сақинаны бер!» деп сұрайды. Тапса, сақинаны ұстап отырған ойыншы айып тартады. Таппаса, іздеушінің өзі айып тартады. Ал айыптың өтеуі көпшіліктің қалауы бойынша орындалады. Оның түрі де ән салу, жұмбақ шешу, жаңылтпаш айту, салмақ көтеру секілді қызықты болғаны жөн. Осыдан кейін ортаға келесі жұп қыз бен жігіт шығарылады. Бұл ойында қыздар жағы тек сақина салушы ғана болады. Іздеуші - жігіт. Ол әр ойыншының алдына барғанда әзіл айтып, күлдіріп жүріу керек. Сол әдіс арқылы сақинаны ұстап отырған ойыншыны сезіктендіріп барып тауып алуыда ықтимал.

**Тымпи** – ойынға қатынасушылар шеңбер жасап, дөңгелене отырады. Біреуін ойынды жүргізүге белгілейді. Ол: «Ал, ойынды бастаймыз, бәрің түгел тым - тырыс тымпи!» - деп бұйырады. Бұдан кейін бірде - бір ойыншы дыбыс шығармауы, үн қатпауы керек. Алайда бастаушы ғана сөйлеуге ерікті. Ол адам күлерлік қимыл - қозғалыспен әзіл - қалжың сөздерді айтып, қалай да біреуді күлдірудің амалын іздейді. Қалжың жыр да айтады. Ешқайсы шамданбайды. Өйткені ойынға қатынасушылардың аты әлгідей қалжың өлеңге қосылмауы керек. Әзілі де, сықағы да өтпесе, бет - аузын тыржыңдатып, әр түрлі құбылтады. Қолапайсыз қимылдармен құбылыстар жасап қозғалады. Жаңылыстыру үшін неше алуан сұрақтар қойып, көздеріне төнеді. Біреу абайсыз жаңылып сөйлесе не күліп жіберсе, айып тартады. Өлең айтады, ән салады не би билейді. Сондықтан ойынды жүргізуші тілмәр, әзілкеш, күлдіргі болуы керек.

**Бастаңғы** – ауылдағы үлкен кісілер бір жаққа қонаққа немесе басқа себептермен қотарыла кеткен жағдайда қыз - келіншекткр бас қосып, бір үйге жиналады. Қазақ салтында ерулік, ас беру, сүндет тойы секілді кәделер аса кәдірлі іс. Сондай кәденің біріне шақырған кісінің ниетін сыйлап, шақырылған ауылдың үлкен кісілері түгел баруға тырысады. Қыз балалар ондайда оңаша қалады. Сонда бастаңғы ойынын бастайды. Емін - еркін ойнап - күліп, қысылып - қымтырылмай сырласады. Бұл ойынға қыздардың қалауы бойынша жас жеңгелері де қатысады. Қазақтың отбасы тәрбиесіндегі «Қызға қырық үйден тыйым» деген қатал тәртібі қыз баланың албаты секеңдеп, ербеңдеп жүруіне жол бермейді. Қазақта қыздың ары қатты ардақталады. Ол бүкіл отбасының абройы. Сондықтан қыздың өз үйінен себепсіз не рұқсатсыз ұзап шығуы ата - ананың намысын қорлайды да, оған қатаң тыйым салады. Бойжеткен қыз шешесімен не жеңгесімен үй шаруасымен шұғылданады. Бос уақытында кесте тігеді, ою ойып, терме тоқу өнерін үйренеді. Сөйте жүріп өзінің төсек - орнын, жасауын, үй мүлкін де қамдап алады. Бастаңғы – қыздардың үй іші шаруасында өз бетімен еркін әрекет етуінің бір шарасы. Бастаңғыға жиналған қыздардың әр қайсысы тәтті - дәмдіні, құрт - майды үйден ала келіп, ортақ дастарқанға салады. Тамақты өздері әзірлейді. Бұл ойынның астарында үлкен тәрбиелік мән жатады. Қыздар осы ойын арқылы қонақ күтудің, табақты мүшелеп тартудың жөнін іс жүзінде орындап байқауға бейімделетін түрі бар. Тағы бір шарты – өлең айтылмайды, шу болмайды. Алайда басқа ойын ойнап, көңілдерін көтереді. Үлкен кісілер байқаусыз келіп қалып, көздеріне түспеу үшін құрт - май, тәтті беріп, үй маңында сенімді, тіл алғыш балаларды қарауыл қаратып қояды. Өйткені бұл қылықтарын үлкен кісілердің біліп қоюын әбестік деп ұғады. Бастаңғы - қазақ қыздарының ежелден келе жатқан дәстүрлі ойыны.

**Ине жасырмақ** - жастардың бас қосуында, көбіне үйде ойналатын ойын. Қажетті бұйымдар: ине және домбыра. Ойын шарты: ойыншылар ең алдымен, бастаушыны сайлайды. Ол, біріншіден, тәртіпті бақылайды, екінші, домбырада, немесе басқа музыкалық аспапты ойнайтын кісіні табады; үшіншіден, ойын ережесін түсіндіріп, екі ойыншыны таңдайды. Ойыншының біреуі бөлмеден шығып кетеді де, үйде қалған екінші инені өз бойындағы киіміне жасырады, немесе басқа біреуге береді. Бастаушының белгісі бойынша үйге қайта оралған іздеуші инені ойынға қатысушылардың жағасынан, бас киімдерінен іздей бастайды. Іздеуді жеңілдету үшін музыкант домбырада ойнап отырады. Егер іздеуші ойыншы нысанаға жақындай түссе, домбыра күмбірлей жөнеледі. Ал, егер нысана тұсынан іздеуші өтіп кетсе, домбыра үні бәсеңси бастайды. Іздеуші инесі бар кісіге жақындаған не алыстаған сайын домбырашы оны әр қилы сарынмен бағыттап, дәлдеп отырады. Нысанға дөп келген іздеуші ине осында - ау деген кісіні әбден тінте тексеріп, инені табуға тырысады. Ине жасыра алмаған, кәде бойынша ән салып, не әзіл айтып айып төлейді. Ал табылмаса іздеушінің өзі айып тартады.

**Алты бақан** – қатысушылар санына шек қойылмайды. Алты бақан далада, алаңда, алаңқайда көбіне көктем, жаз кештерінде өтеді. Алты бақанды әзірлеу және ойын шарты: тербелетін тұғыр жасау үшін ұзындығы 3, 5 - 4 метрлік алты бақан және үш мықты арқан керек. Алты бақан әрқайсысы үш - үштен мосы тәрізді етіліп ара қашықтығы 50 - 70 сантиметрге жерге төбелері түйістіріліп орнықтырылады да оған көлденең арқалық ағаш байланады. Ал үш арқанның ұшын сол көлденең арқалыққа бекітеді. Арқанның ұзындауы аяқ тиреуге, қалған қысқалау екеуі – отыруға бейімделеді. Әдетте қыздар мен бозбалалар жұп - жұп болып, алма - кезек ауысып тербеледі де әуелете ән шырқайды. Қалған ойыншылар өз кезектері келгенше әнге қосылып, көңілді күлкі, шат думан түннің біруағына дейін созылды.

**Тоғыз құмалақ** – жарыстың жеке кісілік, жеке командалық және командалық түрлері бар. Тоғыз құмалақты арнайы ағаштан жасалған төрт бұрышты тақтада ойнайды. Тақтаның екі қатарға тоғыз - тоғыздан ойылған сопақша келген ұясы (оны кіші отау деп те атайды), әрқатар үшін бір - бірден жасалған екі қазан (үлкен отау) болады. Олар екі түске ақ пен қараға боялады. Әр ойыншыға 81 - ден екі ойыншыға 162 құмалақ (оның бұршақ, жүгері дәні болуы мүмкін) беріледі. Олар әр үяға 9 - дан орналастырылады. Тоғыз құмалақты тақтада немесе қалың қағазға ұялар мен қазанның кескінін сызып та ойнайды. Тіпті болмаған жағдайда ұяларды жерден қазып та ойнай береді. Әр ұяның 1 - ден 9 - ға дейін өзінің реттік саны болады, олар солдан оңға қарай есептеледі. Әр ұяның оң жақ (1 - ден 4 - ке дейін) және сол жақ (6 - дан 9 - ға дейін) қапталы бар. 5 - ұя орталық ұя деп аталады. Ойын ережесі: тоғыз құмалақтың партиясы ақ пен қараның кезектесіп отыратын жүрісінен тұрады. Ойынды бастаушы өзінің кезкелген отауына бір құмалақты ғана қалдырып, өзгесін қолына алып, оларды сағат тіліне қарсы жақтан бастап, бояу түсіне қарамастан бір - бірлеп ұяларға салады. Егер ең соңы құмалақ түскен бәсекелестің ұзындығы тас саны (2, 4, 6, 8, 10т. б.) жұп болса, онда ойыншы сол ұядағы құмалақты түгел алып, өз қазанына аударады. Ойының барысында ойыншылардың біреуінің ұясында 2 құмалақ қалса және оған серіктесі жүріс барысында өзінің ең соңғы тасын түсіріп үлгерсе, ол үш тасты түгел алады да, ұя ойын аяғына дейін «тұздыққа» айналады. Содан әрі қарай сол ұяға түскен тастар «тұздық» иесінің қазанына көшіп отырады. Әр ойыншы өз қарсылысының жағында тек бір ғана «тұздыққа» ие болады. Қазанына 82 құмалақ жинаған ойыншы ұтады.

**Асық ойыны** негізінен ер балаларға тән. Асық ойнау үшін керекті құралдың ең негізгісі – сақа. Әдетте оны үлкен оңқай асықтан шіге жағынан қорғасын құйып ауырлатып, тәйке жақ табанын, шіге жақ бетін тегістеп, оң қолға ұстап асық атуға ыңғайлап жасайды. Асық ойынын жазды күні тақыр жерде ойнайды. Бір - біріне қарсы екі бала не бірнеше бала екі топқа бөлініп ойнаулары мүмкін. Ойынның негізгі шарты бір - бірінен асық ұту. Асық ойынының үштабан және алтыатар деп аталатын өте кең тараған түрлері болған Үштабан ойнау үшін тақыр жерге көлденең сызық сызылады да, оған әр ойыншы бір бірден арасын сиректеу етіп кеней тігеді. Содан соң ойнаушы балалардың барлығының сақаларын біреуі жиып иіреді. Қімнің сақасы шықса сол бірінші болып сақасын көннен алысырақ жерге иіреді. Сақасымен тігулі кенейді атып, үштабаннан артықтау жерге жіберуі керек үш табаннан кем, я болмаса сақасы кенейге тимей кетсе, ойынды сақасы шыққан келесі ойыншы бастайды. Ойын көндегі кенейді ұтып біткенше созылады. Алтыатар ойыны бұдан басқаша. Көндегі кенейледің бір шетіне түпте қалған ( сақасы шықпаған) баланың сақасы тігіледі. Кенейдің арасында саңлау болмай тіркестіріле қойылады. Көннің екі жағына 1м жерден су (сызық) ал 5 - 6 м жерден қарақшы белгілейді. Кімде кім түптегі сақаны жұлып кетсе (судан шығарса) бүкіл кенейді сол алады. Ал сақаға тимей кенейді ұшырса, оның судан шыққаны ғана соныкі болып табылады. Ату саны - 6 рет. Алғаш сақасы шыққан бала, қалғандары одан кейінгі кезекте атады. Алты рет атыстан қалған кенейдің бәрі түпте қалған баланікі болып есептеледі.