

Бекітемін:  
«Зер» бөбекжай-балабақша  
меңгерушісі м.а: А.Ж.Ермухамедова  
«28» «08» 2024 жыл



# **Вариативтік компонент**

## **«Ұлттық ойын- ұлт қазынасы»**

### **«Күншуақ» ортаңғы тобы**

Тәрбиешілер: Түгелбай А.Қ  
Еркін Н.Қ

2024-2025 жыл

## Әдіскер пікірі:

«Ұлттық ойын – ұлт қазынасы» тақырыбындағы вариативтік компонент мазмұны мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың негізгі бағыттарымен үйлесімді құрылған және тәрбиелік-танымдық маңызы жоғары жұмыс болып табылады. Аталған компонент арқылы тәрбиеленушілер қазақ халқының ұлттық құндылықтарымен, салт-дәстүрімен, мәдени мұрасымен тереңірек танысып, ұлттық сана-сезімі қалыптасады.

Ұлттық ойындар – тек көңіл көтеру құралы ғана емес, сонымен қатар баланың жан-жақты дамуына ықпал ететін тиімді педагогикалық құрал. Ойын барысында балалардың қимыл-қозғалыс белсенділігі артып, дене дамуы жетіледі, ептілік, жылдамдық, төзімділік, дәлдік сияқты қасиеттері қалыптасады. Сонымен қатар, ойындар балалардың логикалық ойлауын, тапқырлығын, зейінін, есте сақтау қабілеттерін дамытуға зор мүмкіндік береді.

Вариативтік компонент мазмұны жүйелі, мақсатқа сай жоспарланған, балалардың жас және жеке ерекшеліктері ескерілген. Ұйымдастырылған іс-әрекеттер барысында тәрбиеленушілердің қызығушылығы жоғары деңгейде сақталып, олардың белсенділігі мен шығармашылық қабілеттері дамытылған. Балалар ойын арқылы өзара қарым-қатынас жасап, ұйымшылдыққа, достыққа, өзара көмек көрсетуге, үлкендерді құрметтеуге тәрбиеленеді.

Педагог тарапынан қолданылған әдіс-тәсілдер тиімді, заманауи талаптарға сай, ұлттық тәрбие берудің мазмұнын толық ашады. Әрбір ұйымдастырылған жұмыс түрі тәрбиелік мәнге ие болып, балалардың ұлттық рухын көтеруге, елжандылық қасиеттерін қалыптастыруға бағытталған.

Қорытындылай келе, «Ұлттық ойын – ұлт қазынасы» тақырыбындағы вариативтік компонент жоғары деңгейде ұйымдастырылған, мазмұны бай, әдістемелік тұрғыдан негізделген және мектепке дейінгі ұйым тәжірибесінде тиімді қолдануға ұсынылады.

Әдіскер: 

**«Күншуақ» ортаңғы тобы**

<b>Ұлттық ойын-ұлт қазынасы</b>			
	«№»	Тақырыбы	Мақсаты/Ойын шарты
<b>Қыркүйек айы (күн сайын)</b>	1	<b>«Инем тап» - ұлттық ойын.</b>	Үй ішінде жастар ойнайды. Жүргізуші сайланады. Ол ойын ережесін қатысушыларға түсіндіріп, дұрыс өтуін қадағалайды. Жүргізуші екі ойыншыны тандап, біреуін тысқа шығарады да, екіншісінің бойына немесе киіміне иненің суретін жасырады. Жүргізуші сырттағыны шақырып, инені іздетіреді. Ине іздеуші кезкелген музыка аспабымен жәрдем беріп отырады. Егер іздеуші ине жасырған ойыншыдан алыстап кетсе, музыка бәсеңдеп, егер жақындаса, үдеп отырады. Іздеуші инені тапса, онда оны жасырған ойыншы айып ретінде ән салады, не би билейді немесе әңгіме т.б. айтып береді. Ал ине табылмаса, іздеуші «айыбын» өтейді
	2	<b>«Сиқырлы таяқ» - қазақтың ұлттық ойыны.</b>	Ойыншылар қол ұстасып, шеңбер бойына дөңгелене тұрады. Қолына таяқ ұстаған ойын жүргізуші шеңбер ортасына шығып, ойыншыларды нөмірлеп шығады да, ойын шартын жариялайды. Содан кейін кез келген бір ойыншының нөмірін атайды да, жерге тіреп тұрған таяқты жібере салады. Нөмірі аталған ойыншы таяқты жерге құлатпай алса, өз орнына барады, ал таяқты құлатып алса, айыбын тартады, ойыншылардың ұйғаруымен ортаға шығып, өнер көрсетеді. Ойын шарты бойынша, әр ойыншы ең аз дегенде, бір реттен ортаға шығарылады.
	3	<b>«Арқан тарту»</b>	Балаларды екі топқа бөліп, ұзын арқанды екі жаққа тартады. Арқан алақандарын ысып кетсе де бірін-бірі сүйретіп кеткісі келгендер табандап, тартып жатып алады. Ақыры бір жақ жеңіп, екінші жақты сүйретіп кетеді.
	4	<b>«Тақия тастамақ»</b>	Балалар шеңбер жасап тұрады. Бір бала қолына тақия алып, ойынды бастайды.  Ойым бар бір ойын бастамақ,  Аты оның «Тақия тастамақ».  Ақырын, аспаймын-саспаймын,  Шеңберді айнала бастаймын.  Бірінің тұсына жеткенде  Сездірмей тақия тастаймын.  Ойын бастаушы тақияны артына жасырып жүріп, сездірмей біреуінің артына тастайды. Бастаушы қайтып оралғанша сезбесе, тақияны ала салып ұрады, ал жазаланушы қашады да, бос орынға отырады. Егер сезіп қалса тақияны ала салып бастаушыны қуады, жетсе, ақырын ұрады. Егер жеткізбесе, бос орынға келіп отырады. Тақия ұстаған

			бала ойынды ары қарай жалғастырады.
Қазан айы (Күн сайын)	5	«Соқыртеке»	<p>Ойынға барлық бала қатысады, ортаға бір баланың көзін байлап шығарады, шеңбер бойында тұрған балалар өлеңдетіп:</p> <p>Соқыр теке бақ-бақ, Біз айтамыз тақпақ. Мықты болсаң қанекей, Бірімізді тап-тап, -дейді. Ортадағы соқыр теке болған бала жауап береді. Мен текемін бақ-бақ, Мен де айтамын тақпақ. Ал ұстадым қанекей, Қашап кетті-ау қап-қап.</p>
	6	“Біз де”	<p>Ойынға қатысатын балалар қаз-қатар отырады. Ойын бастаушы ойыншылар алдына шығып, әңгіме айта бастайды. Егер ойын бастаушы балалар қосылатын сөз айтса, басқалар “біз де” деп қосылып айтады. Ал балалардың қосылмайтын сөзі болса, “біз де” деуге болмайды. Байқымай қосылып, әлгі сөзді айтып қалған бала ойыннан шығады.</p> <p>Ойын жүргізуші:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Мен көлге барамын,</li> </ul> <p>Балалар:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Біз де!</li> </ul> <p>Ойын жүргізуші:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Онан балық ұстап аламын,</li> </ul> <p>Балалар:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Біз де!</li> </ul> <p>Ойын жүргізуші:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Балықты итіме беремін,</li> </ul> <p>Балалар:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Біз де!</li> </ul> <p>Ойын жүргізуші:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Итім жейді.</li> </ul> <p>Осы кезде біреу: “біз де”- деп қалса, ойын тоқтайды. Қателескен бала өз өнерін көрсетеді.</p>
	7	Жаңылма	<p>Бір топ балалар қол ұстасып дөңгелене тұрады. Бір баланы қаламақ айтып тағайындайды да, ортаға шығарады. Шыққан ойыншы өлең не тақпақ, әңгіме айтып тұрады да жата қалады, не өзінің құлағын ұстайды, бетін құбылтады (әр түрлі іс-әрекеттер жасайды). Ойыншының жасаған іс-әрекетін қайталай алмай, жаңылып қалған бала айыпты болады.</p>
	8	Тауық күрес	<p>Ортаға үлкен шеңбер сызылады. Шеңбердің ішіне екі бала кіреді. Олар бір аяқтарын көтеріп, бір қолдарын артқа ұстайды. Ойынның шарты: бірін-бірі итеріп, шеңберден шығарып жіберуі керек. Шеңберден шыққан ойыншы жеңілген болып есептеледі.</p>

	9	<b>Асық ату</b>	Аумағы 2-3 қадамнан тұратын шеңбер сызылады. Ортасына әр ойыншы келісім бойынша екі-үш асықтан тігеді. Сақасын иіру арқылы кезек алған ойыншылар 5-7 қадамдай жерде тұрып, тігілген асықтарды сақамен ата бастайды. Ойыншы сызықтың сыртына шыққан асықты ғана алады. Егер ойыншы бірде-бір асықты шеңбердің сыртына шығара алмаса, ойыннан шығады. Ойыншылардың бәрінің кезегі біткенде ойын қайта жалғасады.
Қараша айы (Күн сайын)	10	<b>Хан</b>	Ойыншылар кезегімен барлық асықтарды жинап алып, қос қолдап иіре бастайды. Әр ойыншы 5-6 асықтан шығарады. Көк асықтың ішінен бір белгілі, түсі бөлек асықты “хан” сайлайды. Барлық асықты иірген кезде “хан” ашық жатса, ханмен асықты атады. Айталық, “хан ” бүк түссе, “ханмен” бүк жатқан асықты атады, шік түссе, шік жатқан асықты атады. Ойынның шарты бойыншы: “ханмен” асықты атқан кезде басқа асықтарды қозғамау керек. Сөйтіп, ойынның шарты бұзылғанша, не болмаса, “ханмен” ататын асық болмай қалғанға дейін атып, асығын ала береді.
	11	<b>Оңқа</b>	Бұл ойын таза алаңдарда, үлкен бөлмелерде ойналады. Ойынның мақсаты-асық ұту. Ойнаушылар арасы 10 қадам екі түзу сызық сызады да, дәл ортасындағы сызыққа әрбір ойыншы өз асықтарын тігеді (тізеді). Тігілген асықтардың ортасынан бір асықты мұртынан оңқа тұрғызады. Ойнаушылар бірінің артынан бірі кезектері бойынша қатарға тұрып, қолдарындағы сақаларымен оңқаны ата бастайды. Егер кімде-кім оңқаға тигізсе, онда тігілген асықты түгел алады. Ал оңқағы тигізбей жанындағы асықтарға тигізсе, онда ол атқан асығын ғана алады. Асық таусылған сайын, қайтадан тігіліп отырады.
	12	<b>Алшы</b>	Ойын басталар алдында әрбір ойыншы сақасын иіреді. Кейде барлық ойыншылардың сақасын бір бала уыстап алып, жерге шашады. Кімнің сақасы алшы түссе, сол ойынды бірінші бастайды Ойынға қатысушылар әр ойыншы үш-төрт асық тігіп, кезегімен ата бастайды. Сақа мен асық иірген кезде бірдей жағымен түскен болса, асықты алып әрі қарай ата береді. Сақа алшысынан түсіп, асық басқаша жатса да, асықты алады. Сақа мен асықтың жатысы сәйкес болмаса, асықты алуға болмайды. Кезегін келесі ойыншыға береді. Осылайша жердегі асықтар таусылғанға дейін ойын жалғаса береді.
	13	<b>Сөз табу</b>	Ойыншылар дөңгеленіп тұрады. Ойын жүргізуші кез-келген бір дыбысты айтып, қолындағы добын бір ойыншыға лақтырады. Ойыншы ойын жүргізушінің лақтырған добын қағып алып, аталған дыбыстан басталатын сөз айтып, допты кері ойын жүргізушіге лақтырады. Жүргізуші келесі ойыншыға басқа дыбысты айтып, допты лақтырады. Мәселен; д – дорба, а – Астана, қ – қасық, ш – шапан т.б.

Желтоқсан айы (Күн сайын)	14	<b>Аңшылар</b>	Ойыншылар екі топқа бөлінеді. Ортаға үлкен шеңбер сызылады. Ойыншылардың бір тобы үйректер-шеңбердің ішінде қалады. Екінші тобы аңшылар-шеңбер бойымен қатарға тұрады. Ойын жүргізушінің белгісі бойынша аңшылар үйректі қолдарындағы доптармен атып ала бастайды. Ойын уақытпен ойналады. Берілген уақыт өткеннен кейін аңшылар мен үйректер орындарын ауыстырады. Ойынның соңында белгіленген уақыт аралығында көп үйрек атып алған аңшылар тобы ұтқан болып есептеледі.
	15	<b>Ит пен қоян</b>	Балалардың арасынан қаламақ арқылы бір ойыншы “ит” ролінде тағайындалады. Қалған ойыншылардың бәрі қоян болады. Екі-үш қадам қашықтықтан ти қояндарды қуа жөнеледі. Оның ұстаған ойыншылары итке айналады. Сөйтіп барлық қояндар итке айналғанша ойын жалғасы береді.
	16	<b>Күзетші</b>	Ойынға қатысушылардың санына шек қойылмайды. Ойыншылардың арасынан екі бала шығарылып, көздері орамалмен байланады да, қолдарынан ұстап, араларын ашып, қарама-қарсы тұрады. Олар күзетшілер. Қалған ойыншылар білдіртпей олардың қолдарының астынан еңбектеп өтуге тырысады. Ал күзетшілер өтіп бара жатқан ұрыны сезіп қалса, қолдарымен баса қоюлары керек. Ұсталған ұры күзетші болады. Ойын осылайша жалғаса береді.
	17	<b>Тұтқын алу</b>	Ойнаушылар екі топқа тең бөлінеді. Екі жақтан бір – бір ойыншы ортаға шығады да, теріс қарап тұрып, қолдарын айқастырып көпір жасайды. Тізбекте тұрған бірінші топтың ойыншылары бір-бірлеп көпірдің астынан өте бастайды. Осы кезде екінші топтың ойыншылары бірінші топтың ойыншыларын өткіздеуге тырысады. Өте алмаған ойыншылар тұтқын есебінде сол топта қалып қояды. Ойын қайталанған кезде көпірдің астынан екінші топ өтеді де, бірінші топ тұтқындарды ұстайды.
Қаңтар айы (Күн сайын)	18	<b>Күн мен түн</b>	Бұл ойын аланда ойналады. Алан ортасына көлденең сызық сызылады да, оған қарам-қарсы екі жағынан әрбір бір метр сайын тағы екі сызық сызылады. Ойыншылар саны жағынан бірдей екі топқа бөлінеді. Топтың біріне “күн”, екіншісіне “түн” деп ат қойылады. Ойын жүргізуші топтың бірінің атын атайды. Мәселен; ойын жүргізуші “күн” деп дауыстаса, “түн” тобындағы ойыншыларды мәре сызығына дейін қуып барады. Ойынның мақсаты қарсыластар тобынан көп адам ұстау.
	19	Ақсерек-көксерек	Бұл ойынды ойнау үшін балалар екі топқа бөлінеді, қолдарынан ұстап тұрады. Ара қашықтық 20-30 қадам. 1-ші топ. Ойынды бастайды Ақсерек-ау ақ серек Бізден сізге кім керек. 2-ші Ақсерек –ау ақ серек Жаман-жаман бала аты (бала аты) керек  Аты аталған бала келесі топқа дейін жүгіріп барып ортасынан ұстасқан қолдарды ажыратып кету керек. Егер өтіп кетсе сол топтан бір баланы тобына алып қайтады, өте алмаса сол топта қалады. Ойын осылай жалғаса береді.

	20	Қыз қуу	Балалар арасынан бір ер бала,бір қызды(ағаш атпен)қуады.Бала қызға жетіп қолынан ұстаса ол жеңіске жеткені.Кейде қызды 2 бала да қуады қай бала бұрын жетіп қыз қолын ұстаса сол бала жеңіске жетеді.
	21	Асау мәстек	Ойын бастаушы арқанды жерден 50 см –дей биік етіп керіп байлайды да қасындағы балаларға Былай дейді. Ер екенінді білейін Ешкі сойып берейін Тақия алсаң еңкейіп Құламасаң теңкейіп Ерлігіңе сенейін Ойын шартын қабылдап ,ортаға шыққан бала: Асау мәстек бұл болса Үйретейін көріңіз Маған таяқ беріңіз!-дейді де таяқпен арқаннан асылып жердегі тақияны іліп алуы керек.Ойынды келесі бала осылай жалғастырады.
	22	Соқыр теке	Балалар дөңгелене тұрады.Бір баланың көзі байланып қойылады. Балалар:Бота,бұзау,қозы,лақ Қайда кеткен құлыншақ Соқыртеке бақ-бақ Мені ізден тап-тап Деп тақпақтайды. Содан кейін Соқыртеке (баланың көзі байлаулы(баларды қуалайды немесе балалар оның жанына келіп түртіп қашады.Соқыр теке ұстап алған баланың көзі байланады да ол «соқыр теке» ролін атқарады.Ойын осылайын жалғаса береді
Ақпан айы (Күн сайын)	23	Әуе таяқ	Балалар екі топқа бөлінеді.Әр топта 5-тен 10 –ға дейін ойыншы. Болады.Екі топқа екі таяқша (жұмсақ)беріледі,жерге түзу сызық сызылады.Ойыншының біреуі ортаға шығады да бір алақанына зат жасырып,екінші қолының жұдырығын бірдей жұмады. Екінші ойыншы зат жасырылған қолды тапса,ойынды бастаушы сол болады.Сөйтіп қолындағы таяғын жоғары лақтырады.Осы кезде қасындағы таяғын лақтырады да,қасындағы баланың таяғын қағып түсіруі шарт.Таяқты қағып түсірген бала өз тобына ұпай әкеледі.
	24	Қара құлақ	Ойынға 5-10 бала қатысады.Олар оңаша жерге топталып өз араларынан бір баланы қазық етіп белгілейді.Қазық тұрған жерінде қозғалмай тұрады.Басқалары әрі кетеді.Содан кейін ойынға қатысушылап қазықты алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседі Таяп келіп мынау кім? –деп бір-бірінен сұрасады.Біреуі ойбай бұл қарақұлақ қой!-деп қаша жөнеледі.Қалғандары да –қарақұлақ,қара құлақ!-деп бытырай қашады.Қарақұлақ біреуін ұстау үшін тұра қуады.Ұсталған бала қарақұлақ болып,ойын әрі қарай жалғасады.
	25	Алақан соқпақ	Ойынға қатысушы балалар үйге немесе оңаша жерге жиналады да дөңгелене отырады.Орталарынан бастаушы белгілейді.Оған сүлгі

		(орамал)беріледі.Бастаушы шеңбер ішін айнала жүріп біреуге –Алақанды тос!-дейді.Ол тосқан кезде бастаушы оның алақанына сүлгіні тигізіп-Сүлгі қайда?-деп сұрайды.Сонда ойыншы «анада» -деп бір баланың атын атайды.АҚты аталған ойыншы орнынан тұрып алақанын тосады.Бастаушы-сүлгі қайда?-деп атын айтады.Ойын осы ретпен жалғаса береді.Жақсы өлең айтып ән салғандар ұпай жинайды.
	26	Ақтаума Ойынды 6 бала 3-3-тен бөлініп ойнайды.Бір бала сол қолымен өзінің оң қолының білезігінен ұстайды.Содан кейінгілері де солай істейді де бір-бірімен қолдарын айқастырады.Үшінші бала көзі таңулы күйде екінші баланың айқасқан қолына отырады..Қолдасып тұрған балалар:- Атқаума,атқаума –деп қаумалай көтерген бойы мөлшерлі жерге дейін жетеді.Бірінші бала ақ сандық,көк сандық десе,көзі таңулы бала -көк сандық ,көк сандық деп жауап береді.Қаумалап келе жатақан балалар :  Бақа,бақа балпақ басың неге жалпақ? Бұтың неге талтақ Көзің неге тостақ Бұған көзі таңулы бала былай деп жауап береді.:- Темір терсек көп киіп Басым содан жалпақ Теуіп ,теуіп қашырды Бұтым содан тостақ! Балалар қолдарын жіберген кезде бала құлап түссе,айып тартады.Құламай тік түссе қалған текі бала көтеріп жүре береді.
Наурыз айы (Күн сайын)	27	Сақина жасыру Ойынды өткізуші және сақина жасырушы бала белгіленеді.Қалған ойыншылар жерге отырып тізілерінің үстіне алақандарын жаяды.Бастаушы жұлулы қолын әрбір ойыншың алақанына салысымен,ол бала алақанын жаба қояды.Бастаушы бір баланың алақанына сақина салысымен, ойыншылардың біреуінен-«Сақина кімде»-деп сұрайды.Ол сақинаның кімде екенін білсе сол баламен орнын ауыстырады.Ал білмесе ол өз өнерін көрсетеді.Ойын басқарушы ойынды осылай жалғастыра береді.
	28	Белбеу соқ Ойыншылар екі-екіден жұптасып шеңбер жасап тұрады.Бір белбеуді алып екіншісін қууға тиіс. Қашып жүрген бала шеңбердегі жұптасып тұрған екі баланың алдына келіп тұрады.Артық қалған үшінші бала қаша жөнеледі.ойыншы оны қуып жетіп белбеумен соғады да,өзі де бір жұптың алдына тұра қалады.Оның орнына келесі ойыншы шығып,ойынды жалғастыра береді.Белбеу ең соңында кімде қалса сол ойыншы жеңіліске ұшырайды да өз өнерін көрсетеді.
	29	Боран Бұл үлкен кең залда болады.Бұл ойынға қажетті заттар «боран» киімі (ақ түсті беп перде,гимнастикалық қабырға болуы тиіс) Ойын шарты:ойынға 8-10 бала қатыса алады.Бір баланы боран киімін кигізіп,қалған балалар боран

			<p>алып кетпеуі үшін,Боран у-у-у деп келе қалғанда гимнастикалық қабарғаға өрмелеп шығуы керек.Боран соғып балаларды бір айналып өтеді.Ұсталып қалған баланы,боран алып кетеді.Ойын 2-3 рет қайталанып ойналады.</p> <p>К\Құралдар: Боран киімі ақ матадан тігілген жамылғы бептерде.</p>
	30	Ат жарыс	<p>Бұл ойын екі командаға бөлініп ойналады.</p> <p>Ойын шарты: Балалала тәрнбиешінің «Алға»-деген белгісі бойынша,ат үстіндегі қимылын салып жарысады.Қай команда мәреге тез жетіп бітіреді.Сол команда жеңімпаз болады.Ат кескін бет пердесін тақымға қысып мәреге шауып жету.</p> <p>К\Құралдар: Екі командаға аттың кескін бетпердесі.</p> <p>Үй артында қол ағаш</p> <p>Ойынды топ бала болып ойнайды.</p> <p>Ойын тәртібі: қатысушылар бірінің қолынан бірі ұстап дөңгелене тұрады.ойын бастаушы не белбеу,не орамал алады да ,дөңгеленіп тұрған топтың сыртын айнала жүгіріп былай дейді.</p> <p>Үй артында қол ағаш</p> <p>Желбау тартам , есік аш,-деп бірнеше қайталанады.Дөңгеле тұрған балалар:</p> <p>Үй артнда қол ағаш</p> <p>Жел кірмесін ,ескі аш-деп бірігіп жауап қайтады.Тұрған балаларға ұстасқан қолдарын ажыраппайды.Ол-есік ашпағанның белгісі.</p> <p>Енді: Үй артында қол ағаш</p> <p>Жел бау тартам есік аш-деп жүгіріп жүрген бала өзі артындағы баланы артына ормалмен бір соғып қалады да ,орамалды сол балаға тастай сала:</p> <p>Үй артындла қол ағаш</p> <p>Озам десең ала қаш-деп өзі сол бетімен жүгіре береді. Осының боларын біліп,әзір тұрған бала да «Қол ағашты ала сала,әлгі балаға қарма-қарсы жүгіреді.Бұл кезде дөңгелене тұрған балалар</p> <p>Үй артында қол ағаш,</p> <p>Қол ағаштан ала қаш</p> <p>Бұрын келген балаға</p> <p>Тездеп барда есік аш,-деп барлық бала хормен айтады.</p>
3	31	Қуыр-қуыр-қуырмаш	<p>Оң қолдың бес саусағын бір жерге түйістіреді де,сол қолымен оны бүрмелеп қапсыра ұстайды.Содан соң екінші балаға:</p> <p>-ортанғы саусағымды тапшы,-дейді.Екінші балаға қарап байқап отырады да,міне,-деп бір саусақтың басынан шымшып ұстап тұрады.Егер екінші бала жасырушының ортанғы саусағын дәл тапса,ұпайды бірінші бала тартады.Ұтқан бала ұпай алу үшін мына ережелермен сөздерді жақсы білуі керек.</p> <p>1. Бас бармақтан бастап шынаққа дейін саусақтардың атын бір түгел атап бередуі.:басбармақ,балаң үйрек,ортан терек, шылдыр шүмек, кішкентай бөбек.Бес саусағын түгел жұмады.Тағы да бас бармағыннан бастап,былай деп 5 с аусақты түгел жазады.</p> <p>Сен тұр қойыңа бар.</p> <p>Сен тұр түйеңе бар</p> <p>Сен тұр жылқыңа бар</p>

			<p>Сен тұр сиырыңа бар  Сен кішкентай әлі жас екенсің  Қазанның қаспағын қырып же де, жыламай отыра тұр.  Енді осы шынашақтың өзі алақан шұңқырына бүгіп тұқырта ұстайды да:  Қуыр-қуыр ,қуырмаш  Балапанға бидай шаш  Әжең келсе есік аш  Қасқыр келсе мықтап бас  Шынашақты шыр айналдырып, баланың алақанын қытықтайды. Осыларды істеп бола беріп:  -мына жерде қой бар  Мына жерде жылқы бар  Мына жерде жылқы бар  Мына жерде түлкі бар - деп баланың білегінен қолтығына дейін түртіп ең соңында мына жерде күлкі бар –деп сәл ғана қытық-қытық! Қытықтайды</p>
4	32	Үш табан	<p>Бұл ойынды үш-төрт баладан топтап екі-үш жерде ұйымдастыруға болады. Ойын шарты бойынша әр балаға бір-бірден асық, бір-бір сақа беріледі. (Бұл ойынның жылдам әрі қызықты өтуіне сеп) Көмбеге бір-бірден асық тіккен әр топтың ойыншылары өз алаңдарында жеке-жеке сақаларын үйіріседі. Сақасы алшы түскен бала бірінші болып одан кейінгілері рет-ретімен (тәйке, бүк, ішік) «ұшуға» кіріседі. Ұшу дегеніміз-көмбеден алшақтау жерге барып сақа үйіру. Сақасы алшы түскен ойыншы бірден көмбедегі тігіулі асықты атуға жолдама алады. Осылай болмаған жағдайда асқ ату бәрі ұшып болған соң бастапқы кезек бойынша жалғасады. Алысқа ұшқан мергендер тигізе алмаса, көмбеде қалған ойыншыға кезек тиеді. Көздеген асығына дәл тигізіп және оны көмбеге жиегін алып өлшегенде үш табан артық қашықтыққа ұшырған ойыншыны қашан келесі асыққа тигізе алмай қалғанша атауды жалғастыра береді. Болмаса атқан асығы үш табаннан аспай қалғанда ғана ойынды тоқтатып, өзінен кейінгі бәсекелесіне кезек беруіне мәжбүр болады. Ереже бойынша ұтылған бала ойыннан шығып қалады. Сөйтіп айналасы екі-үш айналымның ішінде әр көмбеден бір-бір жеңімпаз шығып, олар енді орталық көмбеде ақтық (финал) сайысқа түседі. Бұл шешуші жарыса бірінші, және екінші орынға ие болған мергендерге арнаулы арнаулы жүлделер тапсырылса нұр үстіне нұр.</p>

Мамыр айы (күн сайын)	33	Хан талапай	<p>Бұл отырып ойналатын, негізінен қыз балаларға арналған ойын. Оған төрт-бес үміткерден қатысады. Ойын үшін он асық таңдап алынады. Он бірінші асықтардан ерекше өзге түске (қызыл, не көк) боялған болуы шарт бір-бірден асық үйірусідің қорытындысы бойынша ойыншылар кезектерін бөліседі. Бұдан соң алғашқы ойыншы қос уыстай ұстаған бар асықты ортаға үйіруі керек. Қалған ойыншылар аңдысын аңдап өзге асықтардан ерекшеленген «ханға» қадалады. Себебі, хан алшы түссе, барлығы тарпа бас салып, ортадағы асықтарды, хан талапай жасауы тиіс. Хан кімнің қолында кетсе, келесі үйірі кезегі соған беріледі екен, хан мен бірге қолына ілінген асықтардың санына қарай ұпай жазылады.</p> <p>Хан алшы түспеген жағдайда үйірген ойыншы шашылған асықтардың бүгі мен бүгін, шігі мен шігін, алшысымен-алшысын тәйкесімен мен тәйкесін бір-біріне соғып, кенейлер бір-біріне тимей қалғанша ұпай жинайды. Көздеген асығы үшінші бір асыққа тиіп кетсе, немесе бөгде асықты қозғап қалса да, ойынның бұзылғаны. Онда кезек келесі ойыншыға беріледі. Осы ретпен әр ойыншы жинаған асығының санына қарай ұпай жинайды.</p> <p>Межелі ұпай санын (100 не 50 немесе 80-40) ойын жүргізуші алдын ала белгілейді. Межеге бұрын жеткен ойыншы жеңімпаз болып саналады.</p> <p>Ескерту: Асықтарды бір-біріне тигізу кезінде қолмен сүйретіп апаруға, орыннан қозғап түзетуге болмайды. Ойынның соңына дейін ханға бірде-бір асық тимеуі керек. Себебі ол – хан.</p>
	34	Аударыспақ	<p>Қазақтың кәдімгі ұлттық ойын спорт ойыны. Қарапайым бөренеден «ағаш ат» жасаудың еш қиындығы жоқ. Екі жақ басы берік тұғырға бекітілген биіктігі бір-бір жарым метрдей (балалардың жасына қарай) ұзындығы 70-80 сантиметрдей бір –біріне қапталдас орыналасқан «ағаштардың» ара қашықтығы екі жақтан созылған қол ерін жектетіндей болса жеткілікті. Оларға мінген «шабантоз» балалар бір-біріне қарама қарсы отырып қол ұсадады. Төрешінің белгісімен бірі-бірі тартып, не итеріп, әйтеуір қай айласын, не күшін асырғаны қарсыласын «ағаш аттан» аударып түсуі шарт. Аяқты жерге ағаш атқа тіреуге болмайды. Ойын шарты бұзылады. Ағашаттын құлағанда айналасына құм немесе ағаш үгінділері төселуі керек.</p>
	35	Теңге ілу	<p>Ойынға қатысушылар тепе-тең екі топқа бөлінеді. Әр қайсысы жеке-жеке шыбықтан ат мінеді. Ойын кезгі басталатын жерге сызық сызылады. Одан әрі 20-30 метрдей жерден тереңдігі бір қарыстай екі шұңқыр қазылады. Шұңқырға он-оннан тас салынады. Содан екі топтан екі саыскер шығады. сызыққа келіп қатарласып тұрады. Бастаушының белгісі бойынша шыбық аттарын құйыңғытып, шаба жөнееді. Сол беттерімен әлгі шұңқырға тжетіп қол соғып жібереді де, тасты іліп алып, әрі қарай шауып кете барады, шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды.</p> <p>Ұпай әр сайыскердің іліп алған тастарының санына</p>

			қарай есептеледі.Қай топ көп ұпай жинаса,сол топ жеңеді.
Маусым айы (күн сайын)	36	Санамақ	Көпшілік қатысады.Ойынның шарты: ойын бастаушы қатысушы бір адамды ортаға алып шығады.Ол адам бір тектес атау сөзден жаңылмай,кідірмей аттап жүріп айтуы керек.Тоқтамай қателеспей айтып шықса,жүлде алады.Егер қателессе ойыннан шығады.Мысалы: жаңылмай 10 ақынның немесе 10 өзеннің атын атауы керек.
	37	Тасымақ	Бұл ойында 2 жерге ыдасқа су құйып қояды.сол суды қарсы бетке құйылған бос кесеге қасықтап екі адам тасыиды.Бұнда команда құрып ойынайды,әр командада үш адамнан болады.Ойынның шарты: су таситын адам суды төкпей-шашпай,тез тасуы керек,қай команда жеңіске жетсе,жүлдеге сол ие болады.
	38	Шертпек	Ойнаушыларды орындыққа отырғызып болғаннан кейін, ойын жүргізушісі орамалды иығына салып алып ойнаушылардың артында жүреді де, кез-келген ойыншының екі көзін екі қолмен баса қояды.Сол кезде білдірмей келіп, жолдастарының бірі маңдайынан шертіп кетеді.Ойын жүргізуші көзін қоя бере салып, иығындағы орамалмен «шертпегімді тап» - деп, арқасынан тартып қалады. Таба алмай қалса, көпшіліктің ұйғаруы мен ортаға шығып өнер көрсетеді, ал егер тауып алса, жаңағы шерткен адам айыбын тартады.Осындай тәртіппен ойын жалғаса береді
	39	Бөрік жасырмақ	Ойынғақатысушылар араларынан бір ойыншы шығарып, алыстау жерге таман барып, бөрікін немесе басқа бір бір белгілі затын жасыруға жібереді және өзі де сол маңайына жасырынуы керек.Қалған ойыншылар тығылған ойыншылардың тыққан затын іздеуге кіріседі.Кімде-кім тығылған бөрікті көріп қойып алуға қам жасаса онда иесі бермеуге тырысады.Бермеудің жаңдайы – екеуі бірдей бас салып бөрікке таласу емес, қай бұрын алғаны алады.Ал көрген ойыншы ала алмай қалса, онда иесі қорып,бөрікке жібермеуге тырысады.Бермеудің жағдайы – екеуі бірдей бас салып бөрікке таласу емес, қай бұрын алғаны алады, ал көрген ойыншы ала алмай қалса, онда иесі қорқып, бөрікке жібермеуге тырысады.Ал басқалардың қай-қайсысы болмасын бөріктің иесіне қол тигізіп, күш жұмсауына болмайды.Қайткендеде алдап жүріп алып, оны жүргізушіге ертіп келулері керек.Келесі жолы бөрікті әкелген ойыншы барады да , ойынаушының уақыттары жеткенше ойын жалғаса береді.