



(№1 Қосымша)

«Ұлттық ойын – ұлт қазынасы»- мектеп жасына дейінгі балалармен ұлттық ойындарды өткізу

№	Айы	Ойынның атауы	Ойынның шарты
1	Қыркүйек	«Түйілген орамал»	Жүргізуші ойынды өзі бастайды.Ең алдымен балаларды айналасына жинап алады да «1,2,3» - деп дауыстайды.Осы кезде балалар жан-жаққа бытырай қашады. Ал ойын жүргізушісі қолында түйілген орамалы бар баланы қуалайды. Ол орамалды басқа біреуге лақтырады қағып алған бала қаша жөнеледі. Осылайша ойын жүргізіледі,түйулі орамалды алғанша қуалай береді. Ұсталған ойыншы көпшілік ұйғарымымен ортада тұрып өнер көрсетеді. Одан кейін ойын жүргізуші ауыстырылады. Ойын ойнап болған соң балалар шеңбер жасап тұрады.
2		«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.
3		«Ұшты-ұшты»	«Ойынды үй ішінде де, сыртта да ойнауға болады. Ойынға қатынасушылар орталарынан ойынды басқарушы сайлап алады. Ойын бастаушы ойынға қатынасушыларды столды айналдыра отырғызады немесе шеңбер құрғызып дөңгелене тұрғызады да, ойнаушылардан оң жақ сұқ қолын столдың үстіне тигізе көтеріп, «ұшты-ұшты» деп отыруларын сұрайды, өзі де солай істеп көрсетеді. Бұдан кейін ол:— Мен ұша алатын затты атап, «ұшты» деп қолымды көтергенде, бәрің де тез қолдарыңды көтеріп, алақандарыңды жазып, «ұшты-ұшты» деп қалықтатып тұрасыңдар. Бұл «ұшқандарың»: «Мысалы, «қаз ұшты» десем, сендер де «ұшыңдар». Енді мен әдейі өздеріңді жаңылдыру үшін әлгі затпен аты ұйқас тағы бір ұша алмайтын нәрсені атап, «ұшты» деп қолымды көтерсем, онда сендер

			ұшпайсындар. Мысалы, «қаз ұшты». Бұл жағдайда ұшпайсындар. Ұша алатын затты атағанда ұшпай қалған, сол сияқты ұша алмайтын затты атағанда «ұшып кеткен» ойнаушы ұпай тартады, — деп түсіндіреді.
4		Соқыртеке.	Ойыншылар дөңгелене тұрады. Ортаға орамалмен көзі байланған адамды – «соқыртекені» шығарады. Шеңбер бойынша тұрған ойынға қатысушылар «соқыртекені» түрткілейді. Ол сол кезде түрткен ойыншыны ұстап алып, атын айтуға тиіс. «Соқыртекенің» тыныш тұрған ойыншыны да ұстап алуына болады. Ұсталынып қалған ойыншы «соқыртекеге» айналып, ойын жалғаса береді.
1	Қазан	«Асықты тігіп ойнау»	Бір топ бала, жастар жиылып келіп, тегіс жерді тандап алады да оны тазартып, ортадан төрт бұрышты сызық сызады. Сол төрт бұрышты ортасынан тең етіп екіге бөледі. Әр жағының қашықтығы балалардың жас мөлшеріне қарай белгіленеді. Сонда 1—1,20 см немесе 1,5 метрге дейін болады. Мұны «көн» деп атайды. Сонда ойнаушылардың өзара келісімі бойынша көннен 4—5 м. не одан да көп мөлшерде асық ататын орын белгіленеді. Оны сызықпен белгілейді. Ойыншылар осы жерден тұрып көндегі асықты ататын болады. Ойынды кім бірінші болып бастайтынын сақа иіру арқылы анықтайды. Сақасы алшы түскен ойыншы бірінші болып ату кезегін алады. Ойыншы асыққа дәл тигізіп, оны көнбе сызығынан шығарса, оны алады да, сақасы түскен жерден қайта атады. Сөйтіп көннен шығарғандарын ала береді. Егер оның сақасы көндегі асыққа тимей кетсе, асықты келесі ойыншы атады. Ал тігілген асықтарды бұзып, бірақ көннен шығара алмаса, қалған ойыншылар асықтарды сол жатқан қалыбында атып, көннен шығарып алуға тиіс. Ойын көндегі асықтар бойынша біткенше ойнала береді. Көндегі асық біткен соң, ойынға қатынасушылар бір-бірден көнге қайта асық тігіп, ойын қайта басталып, жалғаса береді.
2		«Арқан тарту»	Екі топқа бөлінген балалармен немесе екі баламен ойналады. Арқанның екі жағынан екі бала немесе екі топқа бөлінген балалар тартысады. Қай топ арқанды өз жағына тартып, алып келсе сол топ жеңіске жетеді. Екі бала тартысқанда қай бала өзіне қарай арқанды тартып екіші баланы құлатса, құламаған бала жеңіске жетеді.

3		«Кім шертті?»	Ойынды көгалды жерде отырып ойнауға өте қолайлы. Ойыншылар екі бөлініп отырып болғаннан кейін, әр топ өздеріне бастық сайлайды. Әр топты басқарушы өз тобының ойыншыларына барып құлағына сыбырлап, жеке-жеке жасырын ат қояды. (Мысалы, Марат, Болат, Асқар, Серік деген сияқты). Жасырын аттарды айтып болғаннан кейін бастықтар өз орнына келіп отырады. Бір топтың ойыншылары екінші топтың ойыншыларының атын білмеуге тиіс. Сөйтіп, барлығы тегіс жайласып болғаннан кейін бірінші топтың бастығы екінші топқа келіп: «Сіздерден бір «жүйрік» сұрай келдім»— деп топты ажыратады. Екінші топтың бастығы «Таңдағаныңызды алыңыз»,— дейді. Әлгі таңдаушы ойнаушылардың ішінен көңіліне ұнағанының көзін екі қолымен басып тұрып, өз тобындағы ойнаушылардың бірінің жасырын атын атап шақырады. Ол қай жерден жүріп жеткенін білдірмей, ептеп басып келіп, көзі басулы тұрған ойыншының маңдайына шертіп кетеді. Мұны сездірмес үшін ойыншының көзін қолымен басып тұрған басқарушы шертүші адам отыра бергенде, «Сілкін» деп өз тобына бұйрық береді. Осы бұйрық бойынша олардың барлығы да үстін қағынып, сіл кініп, жайласып отырады. Мұнан соң бастаушы қасындағы ойыншының көзін ашады да: «Кәне, кім шертті?»— деп сұрайды. Жаңағы өзін шерткен адамды ол табуға міндетті. Егер ойыншының атын атап, көрсетіп берсе, ол шертүші адамды өз тобына қосып алады. Ал кімнің шерткенін таба алмаса, онда өзі ол айтқан «жүйрік» болып, көрші топқа кете барады.
4		«Кетсін бір»	Ойнауға тілек білдірген барлық бала екі-екіден бөлініп, сақаларын қосып жіберіп, кезектерін анықтау үшін иіре бастайды. Бірінші кезек алған ойыншы қарсыласына өзінің шартын айтады. Ондағы мақсаты - қарсыласының сақасын атқан кезде шамасы келгенше алысқа ұшырып түсіру. Содан кейін сақаның алғашқы жатқан орнынан ұшып түскен жеріне дейінгі ара-қашықтықты табан ұзындығымен өлшейді, сөйтіп қанша табанға ұшырса, атушы сонша ұтқан асығын алады. Бұл жерде бәрі шарттасуға байланысты: әр үштабанға бір асық, не табан басына бір асық болуы ықтимал. Бұдан кейін екінші ойыншы қарсыласының сақасын атады. Осылайша кезектесумен ойын жалғаса береді
1	Қараша	«Орамал тастамақ»	Балалар шеңбер жасап тұрады. Бастаушы (тәрбиеші) балаларды айнала жүріп бір баланың артына орамал тастап кетеді. Артына орамалды тастағанын сезген бала

			менің артамда деп жауап береді. Артына орамалдың тасталғанын сезбесе ол өлең, тақпақ айтып немесе билеп беруі керек.
2		Хан «алшы»	Бұл ойынға 5 немесе 10 бала қатыса алады. Көп асықтың ең ірісін қызыл түске бояп қояды. Бұл асық «хан» асығы. Асықтар тізіліп қойылады да бастаушы хан асығымен оларды көздеп құлатады. Құлаған асықтарды жинап алады. Егер хан асығы бүк, шік, тайқы-қалыптарымен түссе, бастаушы жақын құлаған асықтарды ата береді. Егер бастаушы асықтарды қолымен құлатып алса немесе басқа асықтарымен атса, онда ойынды келесі бала жалғастырады. Ең соңында хан асығы кімнің қасында қалса, сол бала жеңіске жетеді. Келесі ойынды жеңіске жеткен бала жалғастырады
3		«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.
4		«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. 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
1	Желтоқсан	«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.
2		«Сақина	Ойынды өткізуші және сақина жасырушы бала белгіленеді. Қалған ойыншылар

		жасыру»	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.
3		«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.
4		«Көрші ойыны»	Ойыншылар саны 10-нан 30-ға дейін болуы керек. Ойыншылар дөңгеленіп, екі-екіден шеңбер құрып отырады. Тағы бір адам ортаға шығып, жұп болып отырған ойыншылардың бір жұбына келіп, «Көршіңмен татусың ба?»—деп сұрайды. Егер сұрақ қойған жұптың біреуі «Көршіммен аразбын» десе, онда сұрақ қоюшы адам оның қасындағы көршісін орнынан тұрғызып, соның орнына өзі отырады. Ал егер ойыншы көршісімен «татумын» деп, қасында жұп болып отырған серігін жібергісі келмеді онда сұрақ қоюшы адам оны жазалайды. Ол ән салады, би билейді. Осылай етіп, ол көршісін алып қалады. Сөйтіп, ойын осылайша созыла береді.
1	Қаңтар	«Ат жарыс»	Бұл ойын екі командаға бөлініп ойналады. 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.
2		«Үш табан»	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..Болмаса атқан асығы үш табаннан аспай қалғанда ғана ойынды тоқтатып,өзінен кейінгі бәсекелесіне кезек беруіне мәжбүр болады. Ережебойынша 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
3		«Аударыспақ»	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 ұсасады.Төрешінің белгісімен бірі-бірі тартып,не итеріп,әйтеуір қай айласын,не күшін асырғаны қарсыласын»ағаш аттан» аударып түсуі шарт.
4		«Теңге ілу»	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 сайыскер шығады.сызыққа келіп қатарласып тұрады.Бастаушының белгісі бойынша шыбық аттарын құйындатып,шаба жөнеледі.Сол беттерімен әлгі шұңқырға жетіп қол соғып жібереді де, тасты іліп алып,әрі қарай шауып кете барады, шұңқыр тұсында бөгелуге болмайды. Ұпай әр сайыскердің іліп алған тастарының санына қарай есептеледі.Қай топ көп ұпай жинаса,сол топ жеңеді.
1	Ақпан	«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
2		«Бөрік жасырмақ»	Ойынға қатысушылар араларынан бір ойыншы шығарып, алыстау жерге таман барып, бөрікін немесе басқа бір бір белгілі затын жасыруға жібереді. Қалған

2		«Хан талапай»	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 үйірусіудің қорытындысы бойынша ойыншылар кезектерін бөліседі. Бұдан соң алғашқы ойыншы қос уыстай ұстаған бар асықты ортаға үйіруі керек. Қалған ойыншылар андысын 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. 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. Межелі ұпай санын (100 не 50 немесе 80-40) ойын жүргізуші алдын ала белгілейді. Межеге бұрын жеткен ойыншы жеңімпаз болып саналады. 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
3		«Асық тігіп ойнау»	Бір топ бала, жастар жиылып келіп, тегіс жерді таңдап алады да оны тазартып, ортадан төрт бұрышты сызық сызады. Сол төрт бұрышты ортасынан тең етіп екіге бөледі. Оны сызықпен белгілейді. Ойыншылар осы жерден тұрып көндегі асықты ататын болады. Ойынды кім бірінші болып бастайтынын сақа иіру арқылы анықтайды. Сақасы алшы түскен ойыншы бірінші болып ату кезегін алады. Ойыншы асыққа дәл тигізіп, оны көнбе сызығынан шығарса, оны алады да, сақасы түскен жерден қайта атады. Сөйтіп көннен шығарғандарын ала береді
4		«Мәлкі тотай»	Бұл ойын алаңда, кең жерде ойналады. Ойнаушылар саны жұп, әрі алтыдан кем болмауға тиіс. Олар, өз ішінен екі ойын басқарушы сайлайды. Бастаушылар барлық сайлаушыларды өзара кезекпе-кезек бөлісіп алады. Содан кейін әр бастаушы өз адамдарымен он метрдей қашыққа барып, қол ұстасып, тізбектеліп тұрады. Бірінші топтың бастаушысы: «Мәлкі тотай» деп айқайлайды. Екінші

			топтың бастығы одан: «Саған кім керек?»— деп сұрайды. Сонда ол керек адамның атын атайды. Аты аталған ойыншы шақырған топқа, қол ұстасып тұрған тізбекті үзіп (қолдарын жаздырып) кету үшін пәрменімен жүгіріп барып, киіп өтеді. Егер тізбекті үзіп кетсе, одан ол өз тобына бір баланы ала келеді, ал егер үзе алмаса, өзі сонда қалып қояды. Ақырында, екі топтың бірі жеңіледі. Жеңілген жағы ән айтып, тақпақ орындайды.
1	Сәуір	«Бөрік теппек»	Бұл ойын жаздығүні көгалда, алаңда, ашық далада ойналады. Ойынға 2 ойыншыдан 20-ға дейін қатынаса береді. Ойынға жиылғандар қатар-қатар сан құрып тұрады да, қолдарындағы көлемі бірдей допты (кішірек) кезектесіп лақтырады. Ең жаңын түскен доптың иесі лақтырылған барлық доптарды жиып әкеліп ойыншылардың әрқайсысына үлестіріп береді. Лақтырушылардың ішінде кімде-кім үш рет барлығынан алысқа лақтырса, сол жеңімпаз атанып ойыннан шығады. Ойын сол тәртіппен жүре береді де, екінші және үшінші жеңімпаздар белгіленеді. Доп түскен жердің алыс-жақындығы лақтырылған заттың алғашқы түскен орыны болып белгіленеді. Бұл ойын қатынасушыларды алысқа лақтыра білуге жаттықтырып, таза ауада дем алып, денелерін шыңдауға мүмкіншілік жасайды.
2		«Тымақ ұру».	Ойын жазық кең алаңда ойналады. Ойынға қатынасушылар екі жарым метрдей таяқты жерге қадайды да, оның басына <u>тымақ</u>, не малақайды іліп қояды. Ортаға бір ойыншы шығады. Оған таяқтың басында ілулі тұрған тымақты (не малақайды) көрсетеді де орамалмен көзін көрмейтіндей етіп мықтап байлайды. Сонан соң оны атқа мінгізіп, қолына қамшы ұстатады да, бірер айналдырып басына тымақ ілінген таяққа қаратып қоя береді. Көзі байланған салт атты қолындағы қамшысымен тымақты ұрып жерге түсіруі тиіс. Бірақ тымақ ілінген таяқтың биіктігі салт аттының қолының деңгейінен аспауы керек. Салт атты тек аяқпен жүруге тиіс. Әр салт аттының көзін байлайтын орамал өзгеріп отырады. Оны өзгертуге мүмкіндік болмаса, алдымен ақ қағаз жауып, сыртынан орамал байланады. Ойын кезектесіп жүргізіле береді. Тымақты ұрып түсіре алмағандар айып тартады. Олар айыптарына ән, тақпақ орындап, аяғы ойын-сауыңға айналады.

3		«Алшы ойыны»	Алшы ойынын» ойнаушыларға шек қойылмайды. Ойын басталар алдында, ойын жүргізуші, барлығының сақаларын жинап алып, ойында әркімнің кезегін белгілеу үшін, яғни, кімнен кейін кім асық ату керектігін анықтау үшін, сақаларды иіреді. Иірген кезде кімнің сақасы алшы түссе, сол бірінші, тәйке түссе екінші, бүк түссе үшінші, шік түссе одан кейін асық ататын болады. Атқан кезде сақасы мен асығы бір жақты түссе, атқан асығын алып, әрі қарай ата береді. Енді бірде асық атқан кезде сақасы алшы түсіп, асық кез келген жағында жатса да асықты алады, тағы атады, ал сақа мен асық екеуі екі түрлі түссе, онда алмайды. Ол атуды тоқтатып, кезекті келесі ойыншыға береді
4		«Көтермек »	Ортаға екі ойыншы бала шығады . Бір-біріне арқаларын беріп тұрады. Белгі бойынша кім бір- бірін арқада көтеріп алса , сол бала жеңіске жетеді. Жеңіске жеткен бала ойында қала береді де, басқа балалармен күш сынасады.
1	Мамыр	«Өріс ойыны»	3, 5, 7 метр қашықтықтан (қашықтық балалардың жас ерекшелігіне байланысты). Түзу бойына алшы, тәукі кезектесіп тізіледі. Өріске ұзап барып атасың. Кімнің бірінші ататындығы сақаларын қосып, бір ойыншы басынан асыра (соғады) жерге тастайды. Алшы түскен сақа иесі бірінші, тәукі екінші, бүк үшінші, ішік төртінші болып атады. Ойынындағы ұтыс (жеңіс) тәртібі • Сақа асыққа тиіп «алшы» түссе - тізілген асықты түгел ұтып алады. • Сақа асықтарды құлатып, сақа бүк түссе - ішік шатқан асықтарды ұтады. • Сақа асықтарға тиіп, ішік түссе - бүк түсіп жатқан асықтарды ұтады
2		«Құмар»	Бұл ойынды үлкен-кіші демей ойнай береді. Ойынға қатынасушылардың саны 5—6 адамнан аспауы керек. «Құмар»— үйде, аулада, тақыр, тегіс жерде отырып ойнайтын ойын. Ойынға төрт асық қажет. Олар мұқият тазартылып, түрлі-түсті бояуға боялады. Ойынды кімнің бірінші болып бастайтыны асық иіру арқылы шешіледі. Алшы —бірінші, тәйке —екінші, бүге —үшінші, шіге —төртінші т. с. кезек алады. Асықтың жоғарыда айтылған төрт түрлі түсетін, негізгі төрт қыры болады. Сондай-ақ оларды мал атауымен де атайды. Алшыны— жылқы, тәйкені — түйе, бүгені — қой, шігені — ешкі деп атайды. «Құмар» деп сол төрт асықтың бір түрлі түсуін айтады. Мысалы төртеуі де алшы түссе — «Құмар» болады, ол төрт ұпай алады, тәйке-үш, бүге-екі, шіге-бір ұпайдан алады. Ойыншы төрт асықты

			уысына алады да, қолын тұқыртып ішке қарай айландыра еденге шаша тастайды немесе алақанына салып, қолын сыртқа қарай серпіп, еденге тастай береді. Ұтылған адам ұпай төлейді. Келісім бойынша ән айтып, күй шертеді.
3		«Бестемше»	Бестемше ойыны арнайы тақтада екі адам арасында ойналады. Ойын тақтасы – 2 қазан, 10 отау, 50 құмалақтан тұрады. Ойын басында әр ойыншыға бір қазан, бес отау және 25 құмалақтан тиесілі. Құмалақтар әр отауға бес-бестен салынады. Алғашқы жүріс жасаған ойыншыны – бастаушы, қарымта жүріс жасаған ойыншыны – қостаушы деп атайды. Тақтаның көрнекілік үшін жасалған сипаты төмендегідей: Жүріс жасау үшін өз жағыңыздағы отаулардың бірінен бір құмалақты қолға алып ,біреуін орнына қалдырып, солдан оңға қарай бір-бірлеп таратамыз.Бестемше ойыны жасөспірімдердің мінезх-құлқын,сана сезімін әлеуметтік жағынан тәрбиелеп, тәртіпті тиянақтауға , ойлау жүйесін шындауға көмектеседі.
4		«Жаяу көкпар»	Балалар көмбедегі белгіленген түзу сызықтың бойына қаз-қатар тұрады. Ойын жүргізушінің берген белгісі бойынша көмбеден бір мезгілде тұра ұмтылған балалар 10 адымдай жерде жатқан көкпарға қай бұрын жеткен ойыншы алып қашады. Қолында көкпары бар бала арасы бір шақырымдай екінші көмбеге бұрын жетуі керек.