|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Айы** | **Тақырыбы** | **Мақсаты** | **Сағат** **саны** | **Күні айы** **жылы** |
| 1 | Қыркүйек | Бәйге. | Балаларды ойын ережесімен таныстыру. Адамгершілікке тәрбиелеу. | 1 |  |
| 2 | Қыркүйек | Кокпар. | Ұлттық ойынға деген қызығушылықтарын арттыру, жете түсіндіру, ұлт өнеріне баулу. | 1 |  |
| 3 | Қазан | Қыз- қуу. | Ойын ережесін түсіндіру. Ойын барысында балалардың шапшаңдығын дамыту. | 1 |  |
| 4 | Қазан | Ат тартыс. | Балалардың қимыл белсенділігін, ойында ынтасын арттыру. Ұлттық тәрбиені нығайту. | 1 |  |
| 5 | Қараша | Ат жарыс. | Ойын ережесін түсіндіру. Ойын барысында балалардың қимыл – қозғалысын жетілдіру. | 1 |  |
| 6 | Қараша | Қол күрес. | Білек күшін жетілдіру, ұлттық ойынға деген қызығушылықтарын арттыру. | 1 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 7 | Желтоқсан | Түйілген орамал. | Балалардың сөздік қорларының белсенділігін арттырып, шапшаң әрі шыдамдылықққа тәрбиелеу. | 1 |  |
| 8 | Желтоқсан | Соқыр теке. | Шапшаң, әрі шыдамдылыққа, ұйымшылдыққа үйрету. | 1 |  |
| 9 | Қаңтар | Сақина жасыру. | Балалардың қимыл белсенділігін, ойында ынтасын арттыру. Ұлттық тәрбиені нығайту. | 1 |  |
| 10 | Қаңтар | Көтермек. | Ойынға деген қызығушылықтарын арттыру.  | 1 |  |
| 11 | Ақпан | Тауық күрес. | Балалардың қымил белсенділігін артыру.Бұл күрес балалардың нық басып,орнықты жүруін жетілдіреді. | 1 |  |
| 12 | Ақпан | Алщы ойыны | Ұлттық ойынға деген қызығушылықтарын арттыру. Ойын мазмұнын таныстырып, балалардың ақыл – ойларын дамыту. | 1 |  |
| 13 | Наурыз | Айгөлек  | Шапшаң әрі шыдамдылыққа, ұйымшылдыққа үйрету. | 1 |  |
| 14 | Наурыз | Асық тігіп ойнау |  | 1 |  |
| 15 | Сәуір | Тас қала. | Асық ойынының ендігі бір түрі –«Тас қала». Ойынға қатынасушыларға шек қойылмайды.Олар тегіс жерді таңдап алып, шеңбер сызады да, дәл ортасына асықтарды бірінің үстіне бірін пирамида етіп жияды.Сонан соң асық тігілген жерден ойынға қатынасушылардың жас ерекшелігіне орай көн белгіленеді. 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, бүк - үшінші, шік - төртінші.Егер ойыншының асығы омпа түссе, ол алшыдан жоғары болып есептеледі де, бірінші орынды сол алады.Егер де екі не үш адамның асығы алшы не бүк, не шік, не тәйке түссе, онда сақалар қайта иіріледі.Атушы «Тас қалаға» сақасын дәл тигізіп, бір асықты шеңберден шығарса, ойынды жалғастырып, сақасы түскен дерден қаита алады. Шеңберден атып шығарған асықтарын ала береді. Егер бірінші атушы тигізе алмаса, онда екінші ойыншы атады. 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 ата береді.Қалған ойыншылар «Тас қаланың» бытырап жатқан қалдықтарын атып алады.Көнде жатқан асықтар түгелдей біткен соң, ойын қайта басталады. |  |  |
| 16 | Сәуір | Ақсерек-көксерек. | Ойынды ойнау үшін балалар екі топқа бөлінеді, қолдарынан ұстап тұрады. Ара қашықтық 20 - 30 қадам.1 - топ. Ойынды бастайды:Ақсерек - ау, ақ серекБізден сізге кім керек.2 - топ Ойынды жалғастырадыАқсерек – ау, ақ серекЖаман – 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. |  |  |
| 17 | Мамыр | Үш табан. | Бұл ойынды үш-төрт баладан топтап екі-үш жерде ұйымдастыруға боладыОйын 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 жалғасадыАлысқа 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.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.Бұл шешуші жарыса бірінші,және екінші орынға ие болған мергендерге арнаулы арнаулы жүлделер тапсырылса нұр үстіне нұр. |  |  |
| 18 | Мамыр | Аударыспақ. | Екі жақ басы берік тұғырға бекітілген биіктігі бір-бір жарым метрдей (балалардың жасына қарай) ұзындығы 70-80 сантимертдей 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.Аяқты жерге ағаш атқа тіреуге болмайды.ойын шарты бұзылады.Ағашаттын құлағанда айналасына құм немесе ағаш үгінділері төселу керек. |  |  |
| 19 | Қаңтар | 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. |  |  |
| 20 | Қаңтар | 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. |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 21 | Қаңтар | Тасымалдау. | Екі-екіден қарама-қарсы  3-4 жерге  4 орындық қойылады.Сол орындықтың екеуінің үстіне  бес-бестен қасық қойылады.Ойын бастаушы екі адамның ортаға шығарып  ойынның шартын түсіндіреді.Шарт : 5 қасықты әр қайсысында тұрған бос орындыққа бір-бірлеп көшірлкі керек.Ол үшін екі ойыншының  көзін таңып қояды.Әр ойыншы өз қасығын өзіне тиісті орындыққа көшіру ,егер қарсыласының орындығына  қойса, онда шатасқаны.Шатаспай бұрын көшірген адамға сыйлық беріеді. | 1 |  |
| 22 | Қаңтар | Қарамырза. | Ойын басталмас бұрын ,оның ережесі түсіндіріледі.Біраз уақыттан кейін ойын бастаушы ойынаушыларғы « ойынаймыз» деп белгі берген кезде қатарлас отырған бірі екіншісіне: «Ассалаумағалейкум, Қарамырза !» -дейді.Ойын тәртібі бойынша сәлем салушы : «Уағалейкумассалам,бірінші қарамырза» -деп жуап беруі керек,егер « уағалейкум», -деп жауап берсе онда сәлем алушы ұтылады.Сөйтіп , аз дан соң ойыншылар  «жеңгендер» мен «жеңілгендер» болып екі топқа бөлінеді, «жеңген»жақ  «жеңілген» жаққа жаза белгілейді: ән, күй тартып, би билейді. | 1 |  |
| 23 | Ақпан | Айдапсал. | Ойынаушылар екі топқа бөлінеді. Бірінші топ үйдің сыртына шығып , ал екінші топ үйдің ішінде қалады.Ойынды басқарушы сыртта тұрғандардың есімдерін  үйде отырғандарға қойып, өзі белгілеп алады.Содан кейін сырттағы  ойыншыларды бір-бірлеп шақыра бастайды. Ойынның шарты бойынша , сырттан кірген ойыншы отырғандардың ішінен иөз есімі есімі берілген ойыншыны табуы керек.Таба алмаған ойыншылар айыптылар қатарына барып отырады.Ал өз есімі берілген  ойыншыны тапқандар соның қасына барып отырады, айып тартады.Айыптартушылар  көпшіліктің ұйғаруымен өлең айтады,би билейді, ,т.б. өнер көрсетеді. | 1 |  |
| 24 | 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, ал егер тауып алса, жаңағы шерткен адам айыбын тартады.Осындай тәртіппен ойын жалғаса береді. | 1 |  |
| 25 | Ақпан | Белбеу соқ. | Ойыншылар екі-екіден жұптасып, шеңбер жасап тұрады.Бір ойыншы белбеуді алып,екіншісін қууға тиіс.Қашқан шеңбер жасап тұрған бір жұптың алдына келіп  тұрған кезде,артық қалған үшінші ойыншы шеңберді айнала қашады.Егенр қуғыншы оны белбеумен соғып үлгеріп, өзі бір жұптың алдына  келіп үлгерсе,оның орнын келесі ойыншы басады. | 1 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 26 | Наурыз | Бөрік жасырмақ. | Ойынғақатысушылар араларынан бір ойыншы шығарып, алыстау жерге  таман барып, бөркін 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. | 1 |  |
| 27 | Наурыз | Асау көк | Кешкі астан кейін мейманға ән салғызу, әңгіме-ертегі, жұмбақ, немесе жаңылтпаш айтқызу мақсатында ұйымдастырылады.Әуелі үй иелері «ауылдың алты ауызын» айтады да, онан соң «қонақ кәдесі» деп мейманның өнер көрсетуін сұрайды.Түк білмейтін қонақты айып ретінде мінгізетін керме арқан «Асау көк» деп аталады.Кермеге мінген қонақ әрі-бері сүрінбей жүруі керек. | 1 |  |
| 28 | Наурыз | Орын тап. | Екі жұп арқасын түйістіріп қойған екі орындыққа айналып музыканың сүймелдеуімен билейді.Музыка кілт тоқтағанда, тұрған екі орындыққа отырып үлгеруі керек,орын алмай бос қалған екі адам айып төлейді, ән салу,би билеу, жұмбақ , жаңылтпаштар кайту.  | 1 |  |
| 29 | Наурыз | Ханталапай | Асықпен ойналатын ойынның тағы бір түрі –«Ханталапай». Балалар бұл ойынды үлкендердің басшылығымен ойнайды. Ойынға қатынасушы балалардың санына шек қойылмайды. Олар ойын жүргізушінің айналасына жарты шеңбер құрып отырысады.Ойын жүргізуші қолындағы асықты «Ханталапай» деп ортаға қарй шашып жібереді.Отырғандар тез-тез жиып алулары керек. Кім аз жиып алса, сол жеңілген болып есептеледі. Ойынның мақсаты – балалардың жылдамдығын жеделдету,Жүйке жүйелерін шыңдау, тілін дамытып, ойда сақтау қабілеттерін жетілдіру. | 1 |  |
| 30 | Сәуір | Арқан түю. | Балалар шеңбер жасап тұрады. Қолында арқаны бар жүргізуші топ арасынан шығады да:-ойын бастайды –деп дауыстайды.Сонан соң арқанның түйілмеген басын ұстан шеңбер бойымен айналады,арқанды балалардың аяқтарының астынан жібереді.балалар арқан үстімен секіріп тұрады.Кімде-кімнің аяғына арқан ілініп,секіре алмай қалса ол бала ойынды тоқтатып өнер көрсетеді,тақпақ,өлең айтады немесе билеп береді.Ойын осылай жалғаса береді. | 1 |  |
| 31 | Сәуір | Арқан тартыс. | Бұл екі топқа бөлінген балалармен немесе екі баламен ойналады.Арқанның екі жағынан екі бала немесе екі топқа  бөлінген балалар тартысадыҚай топ арқанды өз жағына тартып,алып, кесе сол топ жеңіске жетеді.Екі бала тартысқанда қай бала өзіне қарай арқанды тартып екіші баланы құлатса ,құламаған бала жеңіске жетеді. | 1 |  |
| 32 | Сәуір | Хан «алшы» | Бұқл 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. | 1 |  |
| 33 | Сәуір | Орамал тастамақ. | Балалар шеңбер жасап тұрады.Бастаушы(тәрбиеші) балаларды айнала жүріп бір баланың артына орамал тастап каетеді.Артына орамалды тастағанын сезген бала менің артамда деп жауап береді.Артына орамалдың тасталғанын сезбесе ол өлең,тақпақ айтып немесе билеп беруі керек.Балалар шеңбер бойында көздерін жұмып тұруы керек.Ойын осылай жалғаса береді. | 1 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 34 | Мамыр | Асау мәстек. | Ойын бастаушы  арқанды жерден 50 см –дей биік етіп керіп байлайды  да қасындағы балаларғаОйын шартын қабылдап ,ортаға шыққан бала:Асау мәстек бұл болсаҮйретейін көріңізМаған таяқ беріңіз!-дейді де таяқпен арқаннан асылып жердегі тақияны іліп алуы керек.Ойынды келесі бала осылай жалғастырады. | 1 |  |
| 35 | Мамыр | 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. | 1 |  |
| 36 | Мамыр | 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 қатысушылапр қазықты алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседіТаяп 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 |  |
|  |  |  |  |  | 36сағат |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Айы** | **Тақырыбы** | **Мақсаты** | **Сағат** **саны** | **Күні айы** **жылы** |
| 1 | Қыркүйек | Бәйге. | Балаларды ойынны4 ережесімен таныстыру. Адамгершілікке тәрбиелеу. | 1 |  |
| 2 | Қыркүйек | Көкпар. | Ұлттық ойындарына деген қызығушылықтарын арттыру.  | 1 |  |
| 3 | Қазан | Қыз- қуу. | Ойын ережесін түсіндіру. Ойын барысында балалардың шапшаңдығын дамыту. | 1 |  |
| 4 | Қазан | Ат тартыс. |  | 1 |  |
| 5 | Қараша | 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. | 1 |  |
| 6 | Қараша | Қол күрес. | Ортаға екі ойыншы шығып, кілемнің үстіне жамбасынан жатады. Олар бас бармақтарын айқастыра қолдарын жымдастырып ұстайды. Ойынның шарты қолының күші көп ойыншы қарсыластың қолын жерге тигізуі керек. | 1 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 7 | Желтоқсан | Түйілген орамал. | Ойын 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. | 1 |  |
| 8 | Желтоқсан | Соқыр теке. | Балалар дөңгелене тұрады. Бір баланың көзі байланып қойылады.Балалар: Бота, бұзау, қозы, лақҚайда кеткен құлыншақСоқыртеке бақ-бақМені ізден тап-тапДеп тақпақтайды.Содан кейін Соқыртеке (баланың көзі байлаулы) балаларды қуалайды немесе балалар оның жанына келіп түртіп қашады. Соқыр теке ұстап алған баланың көзі байланады да ол «Соқыр теке» ролін атқарады. Ойын осылай жалғаса береді. | 1 |  |
| 9 | Қаңтар | Сақина жасыру. | Ойынды өткізуші және сақина жасырушы бала белгіленеді. Қалған ойыншылар жерге отырып тізілерінің үстіне алақандарын жаяды. Бастаушы жабулы қолын әрбір ойыншының 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 | 1 |  |
| 10 | Қаңтар | Көтермек. | Ортаға екі ойыншы бала шығады.Бір-біріне арқаларын беріп тұрады.Белгі бойынша кім бі\ріні бірін- бірі арқада көтеріп алса,сол бала жеңіске жетедің.Жеңіске жеткен бала ойында қала береді де басқа балалармен бірге күш сынасады. | 1 |  |
| 11 | Ақпан | Тауық күрес. | Балалар екі топқа бөлінеді.Осы екі топтан екі бала шығып ,кәдімгідей күреседі.Оның ең қызығыда,басқаша күрестен айырмасы да –тек жалғыз аяғымен ақсаңдай  жүріп,иықтарын қағып күресуінде.Бұл күрес балалардың нық басып,орнықты жүруін жетілдіреді.Күрестің 1 аяғн тізесін бүгіп,мата белбеуін байлап тастайды.Қайсысы сүрініп жығылса ,сол ұтылады. | 1 |  |
| 12 | Ақпан | Алщы ойыны | Ойын мақсаты:Алшы ойыны- асық ойынында тігілген асықтарды атуға жарамды сақа таңдап алынады. Сақа болатын асық салмақты, ірі болуға тиіс. Ол көбінесе еркек қойлардың, не қошқарлардың асығы болып келеді. «Алшы ойыны» сақаның салмақты да алшы тұрғыштығына байланысты. Бұл ұту үшін өтеқажет.«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. Екінші ойыншы өз кезегінде сақасын иірген кезде тәйке түссе, онда өзінен кейін кезекте тұрған ойыншы көмбеде тұрып оның тәйке түскен сақасын атады, тигізсе, сақа иесі ойыннан шығып қалады, тигізе алмаса, өзі ойыннан шығады. Кезек алу үшін сақаларын иірген кезде бүк, шік түскен ойыншылар өз кезектерімен көнге тігілген асықты ата береді. Осы ретпен көндегі асықты атып тауысқанға дейін ойнайды да, асықтарын қайта тігіп, ойынды жалғастыра береді. | 1 |  |
| 13 | Наурыз | Өріс ойыны | 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 омпа 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. | 1 |  |
| 14 | Наурыз | 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. Әр жағының қашықтығы Балалардың жас мөлшеріне қарай белгіленеді. Содан 1-1,20 см немесе 1,5 мерге дейін болады.Мұны «Көн» деп атайды. Ойнаушылардың өзара келісімі бойынша көннен 4-5 метр 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 жерденқайта атады. Сөйтіп, көннен шығарғандарын ала береді.Егер оның сақасы көндегі асыққа тимей кетсе, асықты келесіойыншы атады.Ал тігілген асықтарды бұзып, бірақ көннен шығара алмаса, қалған ойыншылар асықтарды сол жатқан қалыбында атып, көннен шығарып алуы 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. | 1 |  |
| 15 | Сәуір | Тас қала. | Асық ойынының ендігі бір түрі –«Тас қала». Ойынға қатынасушыларға шек қойылмайды.Олар тегіс жерді таңдап алып, шеңбер сызады да, дәл ортасына асықтарды бірінің үстіне бірін пирамида етіп жияды.Сонан соң асық тігілген жерден ойынға қатынасушылардың жас ерекшелігіне орай көн белгіленеді. 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, бүк - үшінші, шік - төртінші.Егер ойыншының асығы омпа түссе, ол алшыдан жоғары болып есептеледі де, бірінші орынды сол алады.Егер де екі не үш адамның асығы алшы не бүк, не шік, не тәйке түссе, онда сақалар қайта иіріледі.Атушы «Тас қалаға» сақасын дәл тигізіп, бір асықты шеңберден шығарса, ойынды жалғастырып, сақасы түскен дерден қаита алады. Шеңберден атып шығарған асықтарын ала береді. Егер бірінші атушы тигізе алмаса, онда екінші ойыншы атады. 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 ата береді.Қалған ойыншылар «Тас қаланың» бытырап жатқан қалдықтарын атып алады.Көнде жатқан асықтар түгелдей біткен соң, ойын қайта басталады. |  |  |
| 16 | Сәуір | Ақсерек-көксерек. | Ойынды ойнау үшін балалар екі топқа бөлінеді, қолдарынан ұстап тұрады. Ара қашықтық 20 - 30 қадам.1 - топ. Ойынды бастайды:Ақсерек - ау, ақ серекБізден сізге кім керек.2 - топ Ойынды жалғастырадыАқсерек – ау, ақ серекЖаман – 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. |  |  |
| 17 | Мамыр | Үш табан. | Бұл ойынды үш-төрт баладан топтап екі-үш жерде ұйымдастыруға боладыОйын 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 жалғасадыАлысқа 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.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.Бұл шешуші жарыса бірінші,және екінші орынға ие болған мергендерге арнаулы арнаулы жүлделер тапсырылса нұр үстіне нұр. |  |  |
| 18 | Мамыр | Аударыспақ. | Екі жақ басы берік тұғырға бекітілген биіктігі бір-бір жарым метрдей (балалардың жасына қарай) ұзындығы 70-80 сантимертдей 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.Аяқты жерге ағаш атқа тіреуге болмайды.ойын шарты бұзылады.Ағашаттын құлағанда айналасына құм немесе ағаш үгінділері төселу керек. |  |  |
| 19 | Қаңтар | 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. |  |  |
| 20 | Қаңтар | 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. |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 21 | Қаңтар | Тасымалдау. | Екі-екіден қарама-қарсы  3-4 жерге  4 орындық қойылады.Сол орындықтың екеуінің үстіне  бес-бестен қасық қойылады.Ойын бастаушы екі адамның ортаға шығарып  ойынның шартын түсіндіреді.Шарт : 5 қасықты әр қайсысында тұрған бос орындыққа бір-бірлеп көшірлкі керек.Ол үшін екі ойыншының  көзін таңып қояды.Әр ойыншы өз қасығын өзіне тиісті орындыққа көшіру ,егер қарсыласының орындығына  қойса, онда шатасқаны.Шатаспай бұрын көшірген адамға сыйлық беріеді. | 1 |  |
| 22 | Қаңтар | Қарамырза. | Ойын басталмас бұрын ,оның ережесі түсіндіріледі.Біраз уақыттан кейін ойын бастаушы ойынаушыларғы « ойынаймыз» деп белгі берген кезде қатарлас отырған бірі екіншісіне: «Ассалаумағалейкум, Қарамырза !» -дейді.Ойын тәртібі бойынша сәлем салушы : «Уағалейкумассалам,бірінші қарамырза» -деп жуап беруі керек,егер « уағалейкум», -деп жауап берсе онда сәлем алушы ұтылады.Сөйтіп , аз дан соң ойыншылар  «жеңгендер» мен «жеңілгендер» болып екі топқа бөлінеді, «жеңген»жақ  «жеңілген» жаққа жаза белгілейді: ән, күй тартып, би билейді. | 1 |  |
| 23 | Ақпан | Айдапсал. | Ойынаушылар екі топқа бөлінеді. Бірінші топ үйдің сыртына шығып , ал екінші топ үйдің ішінде қалады.Ойынды басқарушы сыртта тұрғандардың есімдерін  үйде отырғандарға қойып, өзі белгілеп алады.Содан кейін сырттағы  ойыншыларды бір-бірлеп шақыра бастайды. Ойынның шарты бойынша , сырттан кірген ойыншы отырғандардың ішінен иөз есімі есімі берілген ойыншыны табуы керек.Таба алмаған ойыншылар айыптылар қатарына барып отырады.Ал өз есімі берілген  ойыншыны тапқандар соның қасына барып отырады, айып тартады.Айыптартушылар  көпшіліктің ұйғаруымен өлең айтады,би билейді, ,т.б. өнер көрсетеді. | 1 |  |
| 24 | 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, ал егер тауып алса, жаңағы шерткен адам айыбын тартады.Осындай тәртіппен ойын жалғаса береді. | 1 |  |
| 25 | Ақпан | Белбеу соқ. | Ойыншылар екі-екіден жұптасып, шеңбер жасап тұрады.Бір ойыншы белбеуді алып,екіншісін қууға тиіс.Қашқан шеңбер жасап тұрған бір жұптың алдына келіп  тұрған кезде,артық қалған үшінші ойыншы шеңберді айнала қашады.Егенр қуғыншы оны белбеумен соғып үлгеріп, өзі бір жұптың алдына  келіп үлгерсе,оның орнын келесі ойыншы басады. | 1 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 26 | Наурыз | Бөрік жасырмақ. | Ойынғақатысушылар араларынан бір ойыншы шығарып, алыстау жерге  таман барып, бөркін 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. | 1 |  |
| 27 | Наурыз | Асау көк | Кешкі астан кейін мейманға ән салғызу, әңгіме-ертегі, жұмбақ, немесе жаңылтпаш айтқызу мақсатында ұйымдастырылады.Әуелі үй иелері «ауылдың алты ауызын» айтады да, онан соң «қонақ кәдесі» деп мейманның өнер көрсетуін сұрайды.Түк білмейтін қонақты айып ретінде мінгізетін керме арқан «Асау көк» деп аталады.Кермеге мінген қонақ әрі-бері сүрінбей жүруі керек. | 1 |  |
| 28 | Наурыз | Орын тап. | Екі жұп арқасын түйістіріп қойған екі орындыққа айналып музыканың сүймелдеуімен билейді.Музыка кілт тоқтағанда, тұрған екі орындыққа отырып үлгеруі керек,орын алмай бос қалған екі адам айып төлейді, ән салу,би билеу, жұмбақ , жаңылтпаштар кайту.  | 1 |  |
| 29 | Наурыз | Ханталапай | Асықпен ойналатын ойынның тағы бір түрі –«Ханталапай». Балалар бұл ойынды үлкендердің басшылығымен ойнайды. Ойынға қатынасушы балалардың санына шек қойылмайды. Олар ойын жүргізушінің айналасына жарты шеңбер құрып отырысады.Ойын жүргізуші қолындағы асықты «Ханталапай» деп ортаға қарй шашып жібереді.Отырғандар тез-тез жиып алулары керек. Кім аз жиып алса, сол жеңілген болып есептеледі. Ойынның мақсаты – балалардың жылдамдығын жеделдету,Жүйке жүйелерін шыңдау, тілін дамытып, ойда сақтау қабілеттерін жетілдіру. | 1 |  |
| 30 | Сәуір | Арқан түю. | Балалар шеңбер жасап тұрады. Қолында арқаны бар жүргізуші топ арасынан шығады да:-ойын бастайды –деп дауыстайды.Сонан соң арқанның түйілмеген басын ұстан шеңбер бойымен айналады,арқанды балалардың аяқтарының астынан жібереді.балалар арқан үстімен секіріп тұрады.Кімде-кімнің аяғына арқан ілініп,секіре алмай қалса ол бала ойынды тоқтатып өнер көрсетеді,тақпақ,өлең айтады немесе билеп береді.Ойын осылай жалғаса береді. | 1 |  |
| 31 | Сәуір | Арқан тартыс. | Бұл екі топқа бөлінген балалармен немесе екі баламен ойналады.Арқанның екі жағынан екі бала немесе екі топқа  бөлінген балалар тартысадыҚай топ арқанды өз жағына тартып,алып, кесе сол топ жеңіске жетеді.Екі бала тартысқанда қай бала өзіне қарай арқанды тартып екіші баланы құлатса ,құламаған бала жеңіске жетеді. | 1 |  |
| 32 | Сәуір | Хан «алшы» | Бұқл 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. | 1 |  |
| 33 | Сәуір | Орамал тастамақ. | Балалар шеңбер жасап тұрады.Бастаушы(тәрбиеші) балаларды айнала жүріп бір баланың артына орамал тастап каетеді.Артына орамалды тастағанын сезген бала менің артамда деп жауап береді.Артына орамалдың тасталғанын сезбесе ол өлең,тақпақ айтып немесе билеп беруі керек.Балалар шеңбер бойында көздерін жұмып тұруы керек.Ойын осылай жалғаса береді. | 1 |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 34 | Мамыр | Асау мәстек. | Ойын бастаушы  арқанды жерден 50 см –дей биік етіп керіп байлайды  да қасындағы балаларғаОйын шартын қабылдап ,ортаға шыққан бала:Асау мәстек бұл болсаҮйретейін көріңізМаған таяқ беріңіз!-дейді де таяқпен арқаннан асылып жердегі тақияны іліп алуы керек.Ойынды келесі бала осылай жалғастырады. | 1 |  |
| 35 | Мамыр | 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. | 1 |  |
| 36 | Мамыр | 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 қатысушылапр қазықты алыстан қоршап бірте-бірте жақындай түседіТаяп 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 |  |
|  |  |  |  |  | 36сағат |