

ӘОЖ 82 (091):821.512.122

Б.Нәукенұлы

*Шинжияң оқу-ағарту институты, Үрімші, Қытай
(E-mail: bnawken@163.com)*

Балаларға арналған қазақтың халық ойындарының Қытайдағы тарихи даму барысы

Мақалада зерттеу нысанына алынған мәселе — қазіргі фольклортанудағы өзекті тақырыптардың бірі. Қазақ ауыз әдебиетінде жеке сала болып қалыптасқан және әлі де болса жалғасын тауып келе жатқан балалар фольклорының көкейкесті мәселелері ғылыми тұрғыда қарастырылған. Автор балаларға арналған ойын түрлері мен өлеңдердің жас ұрпақты тәрбиелеудегі алатын орнына тоқтала келіп, олардың жеке тұлға қалыптастыру жолындағы психологиялық, педагогикалық маңызына зерттеу жасаған. Балаларға арналған қазақтың халық ойындарының түрлерін және оларға байланысты өлеңдердің шығуы мен айтылу ерекшеліктерін саралады. Ұлтымыздың байырғы балалар ойындары бүгінгі дамыған қоғамға сай өзгеріске ұшырауына нақты көңіл аударылған. Қазақтың байырғы балалар ойындарын қазіргі кездегі заман дамуына сай түрленуі мәселесін салыстырмалы тұрғыда талдаған.

Кілт сөздер: қазақтың халық ойындары, фольклор, балалар фольклоры, балаларға арналған байырғы ойын түрлері мен өлеңдер.

Қазақ балаларының байырғы ойындары арғы тегінен алғанда ол, қазақ балалар фольклоры болып — халық фольклорының арналы салаларының бірі болмақ. Арыдан тектер болсақ, бұл ойын түрі ықылым заманнан тартып халықтың дәстүрлі бала тәрбиесінің негізінде туып қалыптасқан. Ауқымы кең, мазмұны ғибратты, тілі көркем, жеңіл жатталатын ғасырлар бойына халық даналығына, тәжірибесіне құралған қазақ балаларының байырғы ойындары балалардың мінез-құлқын, көркемдік талғамын танытатын шығарма болумен тең балалардың қуат көзін ашатын асыл мұра [1].

Негізгі тақырып болып отырған бала — әке-шешенің перзенті, ұрпағы. Жыныс ерекшелігіне қарай ұл, қыз; жас шамасына қарай: нәресте, сәби, бөбек, балдырған, жеткіншек, жасөспірім болып жіктеледі. Ұл-қыздың жарық дүниеге келген сәтінен бастап кәметке толғанға дейінгі кезеңі бала ұғымына саяды. Демек, бұл жағынан айтар болсақ, жер бетіндегі балажан халықтың бірі, бір болғанда бірегейі — біздің қазақ. Бала десе, ішкен асын жерге қоятын халықпыз «баласын бауыр ет, қолқа жүрегі» деп білумен бірге, өз үміті мен арманын ұрпағына жүктеп, ата тағылымын ардақтап, өз дәуірінің өмір қорытындысын жасап, соңғы ұрпаққа үлгі-өнеге боларлықтай санаусыз дана тұжырымдар қалдырған.

Ал енді ойын дегеніміз — баланың ақыл-ойын дамытатын, қызықтыра отырып ойдан ойға жетелейін, тынысы кең, алысқа меңзейтін, қиял мен қанат бітіретін ғажайып нәрсе. Ойынды көп ойнаған, халық фольклорынан мол сусындаған бала сол халықтың тынысымен дем алатыны және сол ойындар арқылы өз халқының салт-дәстүріне, туған жерінің географиялық жағдайына, яғни табиғат ерекшеліктеріне, мән беріп қанық болып өсері сөзсіз. Бұдан да анығырақ айтар болсақ, баланың бірінші әрекеті — ойын, сондықтан да ойынның мән-мағынасы ерекше, ойын — адамның өмірге қадам басардағы алғашқы адымы. Қазақ халқының ұлы ойшылы Абай: «Ойын ойнап, ән салмай, өсер бала бола ма?» — дегеніндей, баланың өмірінде ойын ерекше орын алады. «Баланың өмірді танып, еңбек көзқарасы психологиялық ерекшеліктері осы ойын үстінде қалыптасады. Ойынды зерттеу

мәселесімен тек психологтар мен педагогтар ғана емес, философтар, тарихшылар, этнографтар сияқты әр сала қайраткерлері шұғылданады. Көптеген жазушы, ақындар бала ойынының психологиялық мәнін және ойынға тән ерекшеліктерді көркем бейнелер арқылы ашып береді» [2].

Адам іс-әрекетінің ерекше түрінің бірі — ойынның пайда болуы туралы тоқталған зерттеушілердің көпшілігі өз еңбектерінде ойын көркемдік іс-әрекетінің алғашқы қадамы деп түсіндіреді. Ойында шындықтың көрінісі, оның образды сәулесі қыла береді. Өмірдің әр түрлі құбылыстары мен үлкендердің әр түрлі іс-әрекеттеріне еліктеу ойынға тән нәрсе. Ойынға шартты түрде мақсаттар қойылады, ал сол мақсатқа жету жолындағы іс-әрекет бала үшін қызықты, ойын балаларға ақыл-ой, адамгершілік, дене шынықтыру және эстетикалық тәрбие берудің маңызды тетігі деуге болады. Балалар ойын барысында өзін еркін сезінеді, ізденімпаздық, тапқырлық әрекет байқатады. Сезіну, қабылдау, ойлау, қиялдау, зейін қою, ерік арқылы түрлі психикалық түйсік пен сезім әлеміне сүнгиді.

Педагогикада бала ойынына ерекше мән беріледі. Өйткені балалық шақтың түйсігі мен әсері адамның көңіліне өмірбақи өшпестей із қалдырады. Бала ойын арқылы өзін толқытқан бүгінгі қуаныш пен ренішін, асқақ арманын, мұрат-мүддесін бейнелесе, күні ертең сол арман қиялын өмірде жүзеге асыруға мүмкіндік алады [3; 12].

Демек, қазақ балаларына арналған байырғы ойындар бала табиғатына лайықтылығымен, логикалығымен, жүйелілігімен, музыкалы әуенімен, негізгі мазмұнымен, ойнақы жеңіл түрімен, нәрлі тілімен балалардың рухани азығына айналған тәрбиенің қайнары болып табылады. Балалар өсе келе өздерін қоршаған ортаны — табиғат дүниесіндегі заттар мен құбылыстарды, қоғамды ойын барысында таниды, ойын арқылы бейнелеп отырады. Мұндай қимылды М.Горький: «Ойын — балалардың дүниетану жолы» — десе, Лашын: «Ойын — балалардың ең үйлесімді қимылы,» — деп көрсеткен. Балалар ойын арқылы сезімін, әуесін, бейімділігін, қызығуын, талабын, талғамын, тағы басқасын толқытырып арттырып отырады», — деп жазады.

Қазақ балалар байырғы ойындарының тарихи даму барысы тереңде жатыр. Қазақтың балалар және спорттық ойындарының да өзіндік тарихи даму жолдары, қалыптасу кезеңдері бар. Қазіргі кейбір тарихи деректерге қарағанда, бізге жеткен ұлт балалар ойындарының біразы соңу көне заманнан бастау алғандығы анық. Демек, қазақ даласында қалыптасқан алғашқы құрылыс халқымыздың ұлттық ойындарын да туғызған. «Бес тас», «асық», «садақ ату» сияқты ұлт ойындары шамамен қазақтың ру-тайпалық одақтық дәуіріне тура келетіндігі жайлы айтыла кеп, оны қазақтың көне жыр-дастандарында ұлттық ойындар балаларды тәрбиелеуде ерекше орын алғандығы айқын көрінеді. Мәселен, «Қобыланды», «Алпамыс», «Ер Тарғын» сияқты эпостық жырларда елін сүйген батырлардың, жұртшылық сүйспеншілігіне бөленген ер азаматтардың ең алдымен ұлттық ойындарда сайысқа түсіп, одан кейін көп кісі қатысқан ойын-сауықтарда өздерінің мергендік, палуандық, шабандоздық, тездік, сергек шеберліктерін көрсеткендіктері айтылады. Балалардың тай, құнан, бәйгеге шауып, аттың құлағында ойнау, «асық ойнау», «жұмбақ айтыс», «аударыспақ», «күлкі ойны», «ақ сүйек» т.б. сияқты өте ерте заманда пайда болған ойын түрі көп. Бұлардың шығу тегі халқымыздың көшпенді дәстүрлі шаруашылық харекеттерінен бастау алады. Сондықтанда ертеректердегі ойындарымыздың көбі мал шаруашылығына, аңшылыққа, жәугершілікке негізделген.

Ұлттық дәстүрлі балалар ойындарының ел арасындағы беделі, тарихи қоғамдағы алатын орны және болашақ ұрпақты өсірудегі қажеттілігі, оның шығу тарихы туралы ғылыми тұрғыдан бізге дейінгі зерттеушілерде көп ізденістер жасады [4; 12]. Осы негіздерде зерттелген ғылыми еңбектерді біз хронологиялық (заттың, құбылыстың, оқиғаның пайда болудағы уақыт ретімен келетін кезегі) шектілігіне қарай, бірнеше топқа болып қарастырамыз.

Бірінші, аңға байланысты ойындар: мысалы, «Ақсерек, көксерек» ойны, мұндағы «серек» сөзі аң-құсқа қаратылып сергек, сақ, секемшіл, иысшыл сияқты мағыналарда келеді. Бұл ойынға қатынаушылар аттасу, ат жасыру арқылы екі топқа бөлінеді. Ашық алаңда ұл-қыз аралас ойнай береді. Аралығы 50–60 м қашықтыққа екі топ қарама-қарсы қарап тұрады. Екі жақ «қолға түсетіндер» үшін арнайы шеңбер сызып қояды. Ойын жеребе бойынша басталады. Ойын бастайтын жақтың басшысы:

- *Ақ серек, көк серек, Бізден сізге кім керек?* — деп сұрайды.

Ал, қарсы жақ:

Айгөлек-ау, айгөлек,

Айдың жүзі дөңгелек.

Ақ серек пен көк серек,

Шауып алдым бәйтерек.

Сонау тұрған Айнабектің өзі керек, —

деп қарсы жақтың бір ойыншысының атын атайды [5; 19]. Сонымен, аты аталған бала келгенде, қарсы жақтың ойыншылары түгел қолдарын созып, алақандарын жайып тұруға тиіс. Келген ойыншы қатардың алдынан кесіп өтіп, өзі ұратын адам таңдайды. Топтың алдын үштен артық кесіп өтуге болмайды, егер үш рет өткенде де ешкімнің алақанын ұрмаса, ол ойыншының өзі «қолға түседі». Ойыншы өзін қуып жете алмайды-ау деген біреуді ұра сап, қашады. Жеткізбей өз қатарына қосылса, қуған ойыншы «қолға түскендер» шеңберіне барып қосылады. Егер қуған бала қуып жетсе, қашқан ойыншы «ұсталады». Сөйтіп, қай жақ көп «қолға түссе», сол жақ жеңіледі.

Екінші, малға байланысты ойындар: мысалы, «Соқыр теке» ойыны. Бұл ойында:

*Бұзау, Бота, Құлыншақ,
Тоқты, Серке, Тай,
Торпақ, Тана, Тайлақ,
Құнан, Дөнен, Бесті бар,
Малдың жасын айыра біл, естіп ал.
Бұқа, Бура, Айғыр,
Қошқар, Теке бар.
Сүзегенсің, тентек Теке, жеке қал.
Көзін байла, теке-теке «бақ-бақ».
Соқыр Теке қайдан бізді таппақ [5; 21].*

Ойын тәртібі: ойнайтын балалар қатар-қатар тұрады. Ойын бастаушы қатар тұрғандардың қайсысын, жоғарыда көрсетілгендей, мал атымен атап шығады. Ең соңғы аталған бала «тентек Теке» болды. Ойын кең үйде де, далада да ойналады. Егер далада ойналса, шеңбер сызылып, ойынға қатынасушылар осы шеңберден шықпауы керек. Ойынды жүргізуші «тентек Текені» ортаға шығарып, көзін таңа бастағанда «тентек Теке» былай дейді:

*- Әй, қараңғыда көзім жоқ,
Туір кетсе, сөзім жоқ.
Маған жақын келіңдер,
Бір қыз ұстап беріңдер!*

Мұнан кейін «соқыр Текені» айнала қоршағандар:

*- Соқыр, соқыр, соқырақ,
Оң көзіңе топырақ.
Топырағын алайын,
Тотияйын салайын,
Ал, ұстап көр, батырым,
Міне, келе жатырмын! —*

деген өлеңдерді бәрі бірге қосылып айтады.

Өлең айтылып болысымен, «Соқыр теке» шеңбер ішіндегілерді ұстауға ұмтылады. Бірақ бұл кезде ойыншылардың шеңберден шығып кетпеуі қатты қадағаланады. «Соқыр теке» ұстаған бала оның орнына тұрады. Ойын қайта басталады.

Үшінші, түрлі заттармен ойналатын ойындар: мысалы: «Ақсүйек» ойыны, бұл ойын — қазақ балаларының ежелгі ұлттық ойыны. Айлы түнде ойнайды. Ойын бастаушы әуелі бір қу сүйекті (жылқының бақай сүйегі, ол болмаса қойдың жілігін) тауып келеді де. Оны ойынға қатынасушыларға көрсетіп, белгілеп алады (бақай сүйек пен жілік болмағанда, екі басын жұмырлап жонған екі тұтам келетін қолға толымды ағаштан жасап алуға да болады). Бұдан соң ойыншылар екі топқа бөлінеді. Екі топтың бірінің ойын бастаушысы ақсүйекті аулағырақ апарып, лақтырып келеді. Ойыншылар жапа-тармағай жүгіріп, ақсүйекті іздей жөнеледі. Оны қай топтың адамы тауып, белгіленген орынға бұрын алып келсе, сол топ жеңген болады. Жеңген топ сүйекті қайта лақтырады, ойын үстінде сүйекті бір-бірінен тартып әкетуіне болады. Сондықтан сүйекті тапқан адам басқаларға жеткізбей кетуге тырысады (сүйекті тауып алған адам алдымен «мен тауып алдым» деп қашады). Егер қарсы топтың ойыншылары қуып жетіп алса, ол сүйекті өз тобындағылардың біреуіне беріп жібереді. Ақсүйекті жүгіріп жүріп ойнайтын болғандықтан, ол денені шынықтырады. Баланы жүгіруге жаттықтырады. Шапшандыққа, батылдыққа тәрбиелейді. Көзді жаттықтырып, қараңғыда жол табуға, төңіректі дұрыс бағдарлай білуге үйретеді. Бұл ойын жасөспірімдер денесінің дұрыс қалыптасып, сымбатты болып өсуіне де пайдалы.

Ақсүйекті ойнауда көңіл бөлетін істер. Негізгі көмбеден 20–30 м алыстықта қосымша көмбе болуға тиіс. Ақсүйек лақтырушы сол көмбеден лақтыруы керек. Ойынға қатынасушылар лақтырушы «болды» демесінен бұрын іздеуге болмайды және сүйекті тауып алып, негізгі көмбеге келгенде

майданда жасырынып жатып қалуға болмайды. Ақсүйекті тауып алған адамды ұстап алып додаға түскенде, киімнің жыртылуынан сақтану керек. Әсіресе ақсүйекті аламын деп саусақтарды қайыруға, қолды бұрауға болмайды. Ойын көңілді де тәртіпті өтуі қажет.

Төртінші, зеректілікті, ептілікті және икемділікті қажет ететін ойындар: мысалы, «Жасырынбақ» ойыны, бұл ойын: көбінше кештерде ойналады, бір топ бала жеребе тастап, ішінен ізденушіні шығарады да, ол көмбеде көзін жұмып тұрғанда, қалғандары бөлек-бөлек жасырынады, олар жасырынып болды-ау дегенде көмбедегі бала көзін ашып, іздеуге кіріседі. Іздеуші жасырынған баланы көрсімен, атын айтып, көмбеге бұрын жетсе, тапқан болып есептеледі. Ал кешіксе, есепке алынбайды, жасырынған балаларды түгел осылай іздеп табу керек. Алғаш табылған бала келесі жолы іздеуші болады да ойын созыла береді. Бір баланы тапқан соң екінші бала іздеушіден бұрын көмбеге жетсе, өзін де, оның алдында табылған баланы да іздеу міндетінен босатады. Бұлай болмаған жағдайда келесі жолы алғашқы табылған бала іздейді. Ал жасырынған барлық бала таптырмаса, іздеуші қайта тұрып, ойын қайта басталады.

Бесінші, соңғы кезде қалыптасқан ойындар: мысалы, «Құлақ пен мұрын табу» ойны. Бұл ойын: құлақ пен мұрын табу күлдіргі жаңылтпаш ойындардың бірі болып, ойынға қатынасусы балалар екі топқа бөлініп, қарама-қарсы отырады да бір жағы бір шетінен бастап ойынды бастайды. Бірінші рет шапалағын ұрып, екі айқастырып, оң қолымен сол құлағын, сол қолымен мұрнын ұстайды да қайта шапалағын ұрып, оң қолымен мұрнын, сол қолымен оң құлағын ұстап, осылайша тез екі қолды қайшылап, құлақ пен мұрынды жаңылмай тауып ұстау керек. Егер жаңылып қалса, ұтылған болып, өзі бір өнер көрсетеді де кезекті қарсы жаққа өткізеді. Жаңылмаса кезекті өзінің серігіне береді. Қарама-қарсы екі жақ ойынды жалғасты ойнап, ең соңында қайсы жақтан жаңылушы көп болса, сол жағы ұтылған болып коллектив өнер көрсетеді, болмаса, ұтылған жақтың жаңылушыларын ұтқан жақ өткізіп алады да ойынды қайта бастап қалғандармен ойнайды.

Біз жоғарыда сонау ертеден тартып қазірге дейінгі ұлтымыз ұрпақтары арасында сақталып келген ойын түрлерінен бірден мысал келтірдік. Бұдан біз ойын баланың көңілін өсіріп, бойын сергітіп қана қоймай, оның өмір құбылыстары жайлы таным-түсінігіне де әсер ететіндігі. Балалар ойын арқылы тез тіл табысып жақсы ұғынысады әрі бірінен-бірі ептілікті үйренеді. Ойын үстінде дене қимылы арқылы өзінің денсаулығын, өсіп-жетілуін арттырады. Халқымыз ойындарға тек балаларды алдандыру, ойнату әдісі деп қарамай, жас ерекшеліктеріне сай олардың көзқарастарының, мінез-құлқының қалыптасу құралы деп те ерекше көңіл бөлген.

Қазақ халқының балалар ойынының тәрбиесіндегі маңызы мен ролі өте зор. Біз болашақ ұрпақтарымызға тілімізді, жазуымызды тереңдей үйретумен тең, салт-санамызды, ұлттық дәстүрлерімізді мирас етіп қалдырып, ұрпақтан ұрпаққа жалғасуына жағдай жасауымыз қажет. Демек, ұрпақтарымыздың ақыл-ойы, парасаты ұлттық салт-сананы олардың санасына тереңдей сындыру арқылы ғана байыды. «Мұндағы салт-санаға қатысты ұлттық мұраларымыздың негізгі бай қазыналарының бірі — халқымыздың ұлттық ойындары болып ұлт негізінен ұрпақ тәрбиесіне арналған көп салалы, көп қырлы құбылыс, ол тек ойын үшін жасалған сала ғана емес, мәні жағынан да жеткіншек сәби тәрбиеленушілердің рухани өресінің кеңіп өсіп-жетілуіне, эстетикалық мәдениет қалыптастыруына тәрбиелейтін негізгі құралдардың бір болмақ» [6]. Қазіргі ұлтымыз арасында жалпыласып жүрген балалар ойынның ұрпақ тәрбиесінде атқаратын негізгі ролі екеу: біріншіден, жаттықтырулар жасап, балалар ойындарын ойнаған кезде дене қуаты жетіліп өсу барысы жақсарса, екіншіден, балалар ойындарының мазмұндарын, ойнау тәртіптерін түсіндірген кезде ұлттық әдет-ғұрыптарымыздан, халқымыздың өткен өмірінен шертілген шежірелерден хабардар болады. Сондықтанда халқымыз, ойынымыз, ертегіміз, музыкасыз, қиялсыз толық мәніндегі ақыл-ой тәрбиесіне ие ұрпақ болмайды деп қорытады. Бұдан шығар қорытынды, баланың қуанышы мен реніші ойында айқын көрінеді. Ойын кезіндегі баланың психологиялық ерекшелігі мынада: олар ойланады, күйініші мен сүйінішінің әсері ұшқындайды.

Сондықтан шындықтағыдай «сүйтейік, бүйтіп көрейік» деуі, олардың «ойынды ойын» деп түсінуінен, бұған орай ойын туралы жасалатын тұжырым төмендегідей, ойын

- тәрбие құралы арқылы ақыл-ойды кеңейтеді;
- тілді ұстартады, сөздік қорды байытады;
- өмірді танытып, сезімді кеңейтеді, ерік және мінез қасиеттерін бекітеді;
- адамгершілік сапаны жетілдіреді, қайсарлық сезім әрекеттерді өсіреді;
- эстетикалық тәрбие беру құралдық рол ойнайды;
- еңбек тәрбиесін беру мақсаттарын шешуге мүмкіндік береді;
- дене күшінің жетілуіне көмегін тигізеді.

Дәл осы мақсатта біз сонау замандардан желіден желіге, атадан балаға, ұрпақтан ұрпаққа жалғасып келе жатқан балалар ойындары сынды мұрамызды тек балаларды алдандыру, ойнату әдісі деп қарамай, жас ерекшеліктеріне сай олардың көзқарастарының, мінез-құлқының қалыптасу құралы деп те ерекше бағалай білуіміз керек.

Мысалы, балалардың жарық ай астында жақсы көріп жиі ойнайтын «Ақсүйек» ойын алар болсақ, бұл ойын балаларды байқағыштыққа, қырағылыққа, батылдыққа, ептілікке, шапшаңдыққа баулитындығы хақ. Халықтық мұраларымыздың маңызды бір бөлігі болып табылатын бала ойындары — өздері пайда болған әлеуметтік-мәдени ортаның айнасы. Бала ойындарындағы тіл, сенім, әдет-ғұрыптар мен түрлі құндылықтар, ұстаным сияқты факторлар ойындарға ұлттық ерекшелік береді. Мысалы, балдырғандарға сан үйрететін, ақыл-ойын дамытатын «Он бір қара жұмбақ» (санамақ) ойынның басты ерекшелігі — есеп сұрақтарын қою арқылы баланың ойлау қабілетін дамытады. Ойын нақтылы былай келеді:

*Бірім — бір,
Екім — екі,
Үшім — үш,
Төртім — төрт,
Бесім — бес,
Алтым — алты,
Жетім — жеті,
Сегзім — сегіз,
Тоғызым — тоғыз,
Оным — он,
Он бірім —
Оны тапшы ай-күнім.*

Жауабы:

*Бір дегенім — білеу,
Екі дегенің — егеу,
Үш дегенің — үскі,
Төрт дегенің — төсек,
Бес дегенің — бесік,
Алты дегенің — асық,
Жеті дегенің — желке,
Сегіз дегенің — серке,
Тоғыз дегенің — торқа,
Он дегенің — оймақ,
Он бір қара жұмбақ, —*

болып келетін ойындар бөбектерді тәрбиелеуде де берері мол [5; 25]. Ұрпақтарға тағы басқа осы тектес тартымды ойындарды үйрету, тіл өнеріне негіз салады деп қараған жөн. Балалар негізінен ойын үстінде бір-бірімен тез тіл табысады. Міне, сондықтан да ойынына қарап баланың психологиясын аңғаруға болады.

Зерттемелердің межелеріне негізделген де балалардың жас ерекшелігін үш топқа бөліп қарастыруға тура келеді: бірінші, өмірге келгеннен бастап жеті жасқа дейінгі сәби, жеті жастан он бес жасқа дейінгі бала, он бес жастан жиырма жасқа дейінгі жасөспірімдер делінсе, осы негізде қазақтың балалар ойындарын үш топқа бөліп қарастырып, бірінші топқа сол жастағыларға лайықты ойындарды жатқызамыз. Мысалы, «Саусақ санау» ойны:

*Қуыр-қуыр қуырмаш,
Балапанға бидай шаш!
Тауықтарға тары шаш!
Бас бармақ,
Балалы үйрек,
Ортан терек,
Шүлдір шүмек,
Кішкене бөбек.*

Сен тұр — қозыңа бар,
 Сен тұр — жылқыңа бар,
 Сен тұр — сиырыңа бар,
 Сен тұр — түйеңе бар.
 ...Ал сен алаңдамай,
 Қазан түбін жалап,
 Үйде жат.
 Мына жерде құрт бар,
 Мына жерде май бар...
 Мына жерде қытық бар...

«Қытық, қытық!» тағы басқа осы сияқты «Айгөлек», «Санамақ», «Тайтай, тайтай», «Соқыр теке», «Алақан соқпақ», «Ақ серек, көк серек» сияқты ойындарын, ал, одан кейінгі екінші топқа, мысалы, «Үй үстіндегі кім?» ойыны жатады.

«Бұл ойынға қатынасушылардың бірі жұдырығын түйеді де үстелдің үстіне қояды. Оның үстіне басқа балаларда жұдырықтарын қоя бастайды. Бірінің үстіне бірі қойылған қолдар бірнеше қабат үй сияқтанып биіктей түседі. Егер ойыншы аз болса, әр ойыншы қос жұдырығын қоюға болады. Ең үстіңгі қолдың астындағы жұдырықтың иесі бастап, қалғандары қостап мынадай сөздерді айтып шығады:

- Үй үстіндегі кім?
- Мұсамын.
- Негып жүрсің?
- Ұшамын.
- Тезірек үш.
- Қорқамын.
- Кешікпей ұш,
- Асығамын.
- Секіріп түс.
- Жығыламын.
- Астыңдағы не?
- Келі.
- Ішіндегі не?
- Тары.
- Жүзің неден сары?
- Жас шіркіннің қары...
- Атта жымпи,
- Көже іш те тымпи, —

деп қолдарын алады да, тым-тырыс бола қалады.

Осы кезде кім бұрын күліп, болмаса қозғалып қойса сол айып тартады. Ойын бастаушы айып тартушы баланың алақанын жазып, қолын ұстап отырады да:

- Кімнің үйіне қондың? — деп сұрайды, айыпты бала ойланбастан:
- Үсендікіне қондым, — деп жауап береді де:
- Үсен атама ет асатар,
- Ет асатса, бес асатар,
- Бесбай етті неше асатар? — деп тез-тез бірнеше рет қайталайды, жаңылмаса, айбын өтеген болып есептеледі. Егер жаңылса, ойын бастаушы тағы да «Кімдікіне қондың?» — деп қайталап сұрайды. Айыпты бала бұл жолы өзі білетін үйлердің ішінен біреуін атайды. Ойын бастаушы күліп қойған ойыншының алақанын қаттырақ шымши отырып, ет асата бастайды. Ет асатуды үйде неше бала болса, сонша рет қайталайды.

Ең соңында ойын бастаушы «енді жақсылап тұрып өзім бір асайын», — деп батыра алып өзі де ет асайды. Бұл ойын барысында ұтылған ойыншыларға қолданған шара есептеледі. Бұл ойын түріне «Таяқ тастамақ», «Асық», «Ақсүйек» т. б. сияқты көптеген ойындар жатса, үшінші топтағы ойынға «Сақина жасыру» ойыны жатады.

Ең соңында ойын бастаушы «енді жақсылап тұрып өзім бір асайын», — деп батыра алып өзі де ет асайды. Бұл ойын барысында ұтылған ойыншыларға қолданған шара есептеледі. Бұл ойын түріне «Таяқ тастамақ», «Асық», «Ақсүйек» т. б. сияқты көптеген ойындар жатса, үшінші топтағы ойынға «Сақина жасыру» ойыны жатады.

Бұл ойын жасөспірімдер арасында ойналады. Ойынды өткізу үшін бастаушы және сақина іздейтін кезекші белгіленеді. Қалған ойыншылар шеңбер бойымен отырады. Тізелерін көтеріп, оның үстіне алақандарын ашып қояды. Ойынға ұл, қыз шарты қойылмайды. Ойын жүргізуші беттестіре

жұмған алақанына салынған сақинасын, әр ойыншының алақанына кіргізіп, сақинаны бірінде қалдырады.

Басқарушы жұмулы қолын әрбір ойыншының қолына салысымен, олар алақанын жұма қалады. Сақина жасырылғаннан кейін, ойын жүргізуші күні бұрын сайланған кезекшіден «Сақинам кімде?» деп сұрайды, осы кезде барлық ойыншы тынышталады. Кезекші сақинаның кімде екенін тану керек. Егер кезекші сақинаның кімде екенін тапса, онымен орын ауыстырады. Егер таба алмаса, өлең айтып, би билеп, т.б. өнер көрсетеді де, өз қызметін қайтадан атқарады. Бұл ойынға ұқсас келетін ойындардан: «Арқан тартыс», «Теңге алу», «Орамал тастамақ» тектес ойындар кіреді. Мұндай ойындар әрқандай жас ерекшелігіндегі баланы тез ойлауға, тапқырлыққа баулып, жаңа тақырыптарды жылдам меңгеруге ықпал етіп, сөз тіркесіне, ұйқастыруға дағдыландырады. Міне, осының бәрі балалардың ой өрісін ойын арқылы жетілдірудің маңызы мен рөлі болып табылады.

Соңында қорытып айтарымыз, қазақ балалар ұлттық ойындарының басқа халықтардың ұлттық балалар ойындарынан айырмашылығы — оның шығу, пайда болу тегінің ерекшеліктеріне байланысты белгілі бір тәрбиелік мақсат бірлігін көздейтіндігінде.

Қазақ балалар ойынының қазіргі заманғы беталысы өзгеріске ұшырады. Қазақ балалар ойынының жалпы қандай түрі болсын, атадан балаға, ұрпақтан ұрпаққа, дәуірден дәуірге ауысып отырады. Балалар ойындары өмірдің қажеттілігінен туады да, психологиялық жағынан денсаулық сақтауға негізделеді. Тапқыр да алғыр, шымыр да епті, қайратты да қажырлы бала өсіруді армандайтын отбасы жоқ. Демек, ойынның өзі бала үшін білудің, тәлім алудың қайнар көзі болып табылады. Балаларға ұлттық ойындарымызды үйретіп, оған өзгеше нәр беріп, жаңартып үйретіп отыруды ата-аналар, тәрбиелеушілер әр кез естен шығармағандары абзал. Өйткені жас бүлдіршіндер ойнай да, күле де, ойлай да білулері бүгінгі дәуірдің қажеті үшін деп ойлау керек.

Ұлтымыздың байырғы балалар ойындары бүгінгі дамыған қоғамның өзгеруі, әлеуметтік-экономикалық жағдайдың жақсаруы негізінде толықталып, тұрмысқа сіңіп, электр өндескен өзгеріске ұшырау сатысына өтті. Мұндағы бүгінгі дәуір ұрпақтарды болашақ иесі болғандықтан, дүниежүзілік мәдениетті танытып, өз ұлтының төл мәдениетін білетін, сыйлайтын, рухани дүниесі бай, саналы ойлайтын, деңгейі жоғары білімді болуы міндетті. «Ата-бабаларымыздың ғасырлар бойы жинақтаған тәжірибесін, мәдениетін жасөспірімдер бойына саналы сидыру керек. Олардың өмірге деген көзқарасын, мінез-құлқын, болашақ бағытын дұрыс қалыптастыру дегеннің бәрі жалықпай берген тәрбиеге байланысты» [7].

Бала ойынсыз өспейді. Әйтседе, қазіргінің балалары компьютердің алдынан шықпайды. Олардың ақыл-ойлары компьютердің бір нүктесіне тәуелді болып қалған. Мұндай болғанда біз ежелден келе жатқан балалар ойындарын жоғалтып алмаймыз деп айту қиын. Бала өмірдегі жеңу-жеңілу, қажырлы-қайратты болу, шешен-шебер болу, құрметтеу және сабырлы болу т.б. ұғымдарды өз ойындары арқылы үйренеді. Ал қазіргі балалар интернеттен күнде жаңарып құбылып отырған мыңдаған қуыршақтар ойынымен кезігуде. Бұдан осы экран алдында болған балалардың ойлау қабілетінің өсу барысы, тілдің дамуы, дене шынықтыру барсының қаншалық дәрежеде боларын ойламай болмайды. Сондықтан сабақта және тәрбиеде, яғни ата-ана тәрбиесі мен балалар бақшалары, бастауыш мектептерде ұлттық балалар ойындарын ұтымды пайдаланса, алдымен еңбекке баулу және дене шынықтыру пәндерінде оқушылардың өз алдына дара жұмыс жасау, осыған сәйкесетін балалар ойындарын ойнау даралықтарын қалыптастыру шарттары теориялық тұрғыдан тұрақтандырылса, онда оқушылардың үйренуге деген құштарлығын арттыруға және халықтың асыл мұрасын бойына сіңдіріп, ұлттық сананы қалыптастыруға болар еді.

Бүгінгі өркениетті елімізде жасөспірімдерге үлігілі, өнегелі тәрбие беру — қазіргі маңызды міндеттердің бірі. Балалар ойындарын оқу және тәрбие арқылы пайдалану оқушыда жалпы адамзаттық құндылықтар мен адамның айналадағы дүние мен жеке тұлғалық қатынасын (этикалық, эстетикалық, адамгершілік тұрғысынан) тәрбиелеу мақсатын халықымыздың мәдени-рухани тұрмысының, салт-дәстүрінің озық үлгілерін ұрпақ бойына дарыту арқылы жүзеге асыруға болады. Жас ұрпақтар өз халқының мәдениетімен, асыл мұраларымен ұлттық әдебиеттер арқылы танысып келеді. Халық ойынды тәрбие құралы деп таныған. Балалар ойындарын сабақта қолдану оқушылардың ой-өресін жетілдірумен бірге, өз халқының асыл мұраларын кейінгі ұрпаққа жеткізе білу құралы деуге болады.

Қай халықтың болмасын, олардың ұлттық ойындарының белгілі бір мақсаты мен әлеуметтік-психологиялық тұрғыдан ерекше қасиеттері болады. Сондықтан халық арасында қалыптасқан ойындар туралы сипаттамалық жинақтар, деректер және құжаттық ішкерлей зерттеулер мен талдаулар болуы шарт. Балалар ойындарын халық мәдениетінің бастау алар қайнар көзі, ойлау қабілетінің өсу қажеттілігі, тілдің, дене шынықтыру тәрбиесінің негізгі элементі деп тұжырымдауға болады десек, онда балалар ойындарының ертеңгі болашаққа керекті қасиеттерін зерттейтін қомақты

ізденістер жаратуға тура келеді. Демек, зерттеу нысанымыз балалар ойын болғандықтан, қазақ өміріндегі балалар ойындарының тек ол ойын ғана емес, ол — спорт, ол — өнер, ол — шаруашылық істерінде маңызы зор тәрбие құралы екендігі назарда болуы керек.

Әдебиеттер тізімі

- 1 Бабалар сөзі: Жүз томдық. — 72-т. Балалар фольклоры. — Астана: Фолиант, 2011. — 6-б.
- 2 Наукенұлы Б. Балалардың ойын өлеңдері. — Үрімші: Ұлттар баспасы, 2011. — 16-б.
- 3 Ахметов Ш. Қазақ балалар әдебиеті. — Алматы: Ғылым, 1974. — 12-б.
- 4 Уахатов Б. Қазақ халық өлеңдері. — Алматы: Ғылым, 1974. — 12-б.
- 5 Ақ сандық, көк сандық. Балалар фольклоры. — Алматы: Жазушы, 1988.
- 6 Ісілямжанұлы К. Рухани уыз. — Алматы: Санат, 2008. — 56-б.
- 7 Ыбыраев Ш. Бастау. — Алматы: Баспалар үйі, 2009. — 9-б.

Б. Наукенұлы

Процесс развития казахских народных игр для детей в Китае

Проблема, которая выбрана для исследования в статье, — одна из актуальных в современной фольклористике. Проблемы детского фольклора, которые являются отдельной сферой в устной казахской литературе и которые по сей день имеют свое продолжение, рассмотрены с научной точки зрения. Автор, затрагивая тему места видов игр и песен для детей в воспитании подрастающего поколения, исследовал психологическую, педагогическую значимость игр на пути становления их как личности. Кроме того, он классифицировал виды казахских народных игр для детей и обратил внимание на происхождение песен и их исполнение. В статье особое внимание обращено на изменение древних детских игр в соответствии с сегодняшним развитием общества.

B.Naukenuly

The process of development of Kazakh national games for children in China

The problem that has been selected for research in the article is one of the topical issues of modern folklore. Actual problems of children's folklore, which is a separate sphere of Kazakh oral literature, and that today have its continuation, are considered from scientific point of view. Author, emphasizing the place of games and songs for children in the education of the younger generation, studied the psychological and pedagogical importance of games on their way to a person becoming. The author classifies the types of Kazakh national games for children and pays attention to the origin of songs and their performance. In the article attention is paid to the change of the ancient children's games of our nation according to the present developed society. In this regard, questions of various changes in the ancient games for children are classified in comparative degree according to social development.

References

- 1 *Ancestry's words. 100 of tomes, 72-th.* Childhood folklore, Astana: Foliant, 2011, p. 6.
- 2 Naukenuly B. *Childrens play songs*, Urumchi: Publ. Ulttar, 2011, p. 16.
- 3 Akhmeov Sh. *Kazakh childhood literature*, Almaty: Gylm, 1974, p. 12.
- 4 Uakhatov B. *Kazakh fol literature*, Almaty: Gylm, 1974, p. 12.
- 5 *White chest, blue chest. Childhood folklore*, Almaty: Zhazushy, 1988.
- 6 Isilyamzhanuly K. *Rukhanu yuz*, Almaty: Sanat, 2008, p. 56.
- 7 Ibraev Sh. *Beginnig*, Almaty: Publ. house, 2009, p. 9.