**Автор:** Жұматова Жұлдыз Бердібекқызы

**Жұмыс орны:** ҚазБСҚА жанындағы лицейі, қазақ тілі мен әдебиеті пәнінің мұғалімі

**Дәстүрлі ойын атаулары және олардың тәрбиелік- танымдық семантикасы**

Әр халықтың ұрпақ тәрбиелеу жолында, оны үлкен өмірге баулып қосуында өзіне тән ерекшеліктер бар.Ол ең алдымен халықтың әдет-ғұрпы,салт-санасы,тұрмысы мен дәстүрлеріне байланысты қалыптасады. Ал, ұлттық ерекшеліктерді көрсететін әдет-ғұрып пен салт-сана, дәстүрлер, сайып келгенде, ұлттың географиялық орнына,соған байланысты қалыптасқан шаруашылық-экономикалық , тұрмыс жағдайларына байланысты бір емес,әлде бірнеше ғасырлар бойы қайталанып сыннан өтіп сандаған ұрпақтың тәрбие құралы ретінде өмір қажетін өтеуге негізделген сол халықтың өзіне тән асыл қазынасы болып табылады.Сондай асыл қазынамыздың бірі һәм бірегейі - ұлттық ойындар. Ұлттық ойындар халықтың өзіне тән болмысын айнытпай дәл көрсете білетін өте құнды мәдени мұра. Бұл туралы В. А. Сухомлинский өз пікірінде: «Ойынсыз ақыл-ойдың қалыпты дамуы да жоқ және болуы да мүмкін емес. Ойын дүниеге қарай ашылған үлкен жарық терезе іспетті, ол арқылы баланың рухани сезімі жасампаз өмірімен ұштасып, өзін қоршаған дүние туралы түсінік алады. Ойын дегеніміз ұшқын, білімге құмарлық пен еліктеудің маздап жанар оты»,-дейді .  
 Қазақ халқының ұлттық ойындары - көңіл аулап , қызық қуып, уақыт өткізу үшін ғана емес, белгілі бір білімділік , тәрбиелік мақсаттарды көздейді.Сондықтан қазақтың қай ұлттық ойынын алып қарасақ та,оның өнебойы тұнған өнер мен өнегені тілеп тұратын, дидактикалық мақсаттарға арналғандай.

М.О.Әуезов те халқымыздың бойында алуан өнері барын айтып, ойынның көңіл көтеру, жұрттың көзін қуанту, көңіл шаттандыру ғана емес, өзінше мағыналары болғанын жеткізеді.

Қазақтың ұлттық ойындарының атаулары терең мағыналы және әр алуан болып келеді. Оларды балалар мен жасөспірімдердің қабілетіне, ерекшелігіне сай төрт топқа бөліп қарастыруға болады. Балдәурен балалық шақ ойындары («Ұшты-ұшты», «Айгөлек», «Сиқырлы таяқ», «Дауыста, атыңды айтам», «Кім ұрды?»). Жасөспірім, жеткіншектерге арналған ойындар («Әне кетті, міне кетті», «Түйілген орамал», «Бұғынай», «Белбеу тастау» т.б.). Ойын-сауық тұрмыс-салт ойындары («Түйілген орамал», «Ақсүйек», «Алтыбақан», «Тобық», «Сақина тастау». Ат үстінде ойналатын ұлттық ойындар («Көкпар», «Аударыспақ», «Теңге алу», «Жамбы ату» т.б.).

Ұлттық ойындарымыздың атаулары тәрбиелік мағынаға не болмаса *семантикалық* мәнге ие. Мысалы, халқымыздың ұлттық ойыны **«Ақсүйек»**. Бұл ойын жаздың немесе көктемнің жылы, ашық түнінде ойналады. Түндердің ішінде ай жарық болған шақ таңдалады. Себебі, қараңғы түнде сүйекті табу қиын. Ақсүйек ойынына он шақты адам қатыса алады. Жиналған адамдар екі топқа бөлінеді. Алдын ала сүйекті лақтыратын адам таңдалып, кейін ол сүйекті алыс жаққа лақтырады. Лақтырған соң екі топ оны іздеуге кіріседі. Сүйекті тауып алған топ, бір-біріне сүйекті беріп, арнайы сөреге жеткізуі керек. Қарсыластар болса оны тартып алуға тырысады. Сөреге сүйекті апарған топ, жеңген болып есептеледі.  Жеңілген топ болса ән айтып, жеңген топтың көңілін көтеруі тиіс. Бұл ойын жылдамдыққа, шапшандыққа және қараңғылықта жол табуға үйретеді. Ақсүйек бірін-бірі ұнатқан жастардың оңаша кездесуіне дәнекер де болған. Ақан сері Ақтоқтысымен, Абай Әйгеріммен, Біржан Ләйлімен ақсүйек арқылы табысқан деседі.  
  «Ақсүйек» лексемасы мазмұны жағынан бірнеше семеманы білдіреді:1) Аристократ сөзінің қазақы мағынада айтылуы. Қазақта "сүйек" адам тегінің асыл, не қарапайым болуының символ сөзі ретінде қолданылған. Әдетте тегің кім дегенді кейде "сүйегің қайсы ел" деп те айтатыны бар. Қазақтың дәстүрлі сөздерінде "ақсүйек", "қарасүйек", "сарсүйек" деген сөздер кездеседі. Қара сүйек бұл қарапайым адамдар. Сары сүйек деген бұл құдандалы байланысты көрсетеді. Ал, Ақсүйек деген арғы атасынан қаракөктің тұқымы дегенді білдіреді. Қазақ халқының дәстүрлі дүниетанымындағы Ақсүйек ұғымы әлеуметтану ғылымындағы “аристократия”, “элита” ұғымдарына жақын келеді; 2) Ұлттық ойын. «Ақсүйек» ойнау үшін әдетте, қойдың жілігі немесе жауырыны, жамбасы пайдаланылған.

Қазақ халқының ежелгі  өте кең тараған ұлттық ойынының бірі- **асық.** Оны көшпелі этномәдени өмір тудырған төлтума өнер деп танимыз. Атырау мен Алтайдың арасындағы ұшы-қиырсыз сардаланы мекендеген бабаларымыз кезекті жорыққа аттанар алдында соғыс тактикасын, стратегиясын тақта тастың үстіне асықтарды шашып жіберіп түсіндірген екен. Соның әсері шығар, қазақтың баласы ес біліп, етегін жабар жаппастан асық ойынына ден қояды. Бұл да халқымыздың ел болуы мен Тәуелсіздігі жолындағы ішкі сыртқы қорғаныс мәселесін терең зерттеуден туған. Ұлттың ілкідегі елдік ішкі кемелін, ірге бекітуін, хан мен қараша арасындағы бірлік пен байланысты нығайтуды ойлауы арыдан жалғасын тауып келген ұлттық негіздің ойын түріндегі көрінісі. Соның бірі – “Тәртікем”. Оның ендігі бір атауы – “Төрт тарап, жеті ықылым, қырық тақта”. Ертеректе ол Шыңғысханның кіндігінен тараған текті тұқым төре ұрпақтарының соғыс ойыны саналды. Кем дегенде 200 мыңға дейін, одан асса 500 мыңға жететін асықтармен ойналған. “Тәртікем” – аумағы ат шаптырым, айнадай жарқыраған ақ тақырда өткізілген. Ойынның тартысты өтетіні сондай, кейде бір күнге, тіпті бірнеше тәулікке созылған. Бейсауат жүрген мал ойынның стратегиясын бұзбас үшін, алаңды айналдырып қаз-қатар жауынгерлер қойған.Ойынға ат үстінде, жаяу жүріп те қатысуға болады. Ойынға асықтардың әр алуан түрі – қойдың, сайғақтың, құланның, арқардың, жылқының, түйенің асықтары қолданылып, түрлі-түсті түске боялатын болған. Ал асықтардың түсіне қарай олардың дәрежесі анықталған. Қызыл асықтар төре тұқымының атақ-даңқын танытса, көк түстер “Шың-Лашын” әскерін, яғни Қытай мен Оңтүстік Азияны білдірген. Әсіресе, арқардың асықтары құнды саналып, бұлар қою қоңыр түске боялып, асық атар сақа ретінде қолданылған. Қырық телімге сызбаланған ойын алаңының қақ ортасында “Бақ” деп аталатын қала орналасады. Ойынға қатысатын тараптар осы қалаға иелік ету үшін жан алысып, жан беріскен тартысқа түсетін болған. Алғашқыда айқас алаңның алақандай ғана бұрыштарында өткізілсе, кейін үлкен бөліктеріне дейін жетіп, “қанды сойқан” соғыс басталады екен. Бұл арада асықтар әскердің қызметін атқарып, өз ішінде жаушы, жауынгер, қолбасшы, сатқынға бөлінеді. Бұл ойынның астары белгілі бір оқиғаға, жөн-жосыққа негізделгендіктен, соғыс тағдыры алдын-ала шешіліп қойылатын болған. Сайып келгенде, қазіргі компьютерлік стратегиялық ойындар тәртікемнің ауылынан алыс жатқан жоқ. **«Тәртікем»** қалтарыс-бұлтарысы көп, амал-айлаға, ақылға құрылған, күрмеуі күрделі, қызықты ойын. Міне, осылайша ұлт өмірінде өткен қайбір қан төгісті оқиғалар уақыт өте келе ұмыт қалмауы үшін ұлттық салт пен ойын түріне айналдырылып отырған. Сөйтіп әлгі соғыс қайғысы қуанышқа, ұлттық ойынға, салтқа айналған.

Сонымен қатар, асықпен ойналатын тағы бірнеше ойын түрлері бар. Олар: «Хан атпақ», «Хан жақсы ма?», «Ханды қара басты», «Хан мен уәзір», «Үйірмекіл», «Сасыр», «Атпақыл», «Қақпақыл», «Үштабан», «Омпы», «Алтыатар», «Шеңберден шығару», «Тигізбекіл немесе көтеріспек»,«Шықетер», «Тисінқабат», «Табан», «Төрт асық», «Бес асық». Осы ойын атауларына тоқталар болсақ, әскери кемелдік пен ғажап мәдениет белгісі менмұндалап тұрғандай. Мәселен, *«Хан атпақ***»** – ханның қараны атуы немесе халықтың ханды атуы, өлтіруі жазаны білдіріп тұр. *«Хан жақсы ма?»* болса науқас ханның көңілін сұраған қарашаның уайымы деген мәнді білдірсе, *«Ханды қара басты!»* ойынын талдамаса да түсінікті. «*Хан мен уәзір»* ойыны – өз ішінде хан мен уәзірдің бір-біріне керемет сәйкесуін, сөйтіп елді дұрыс басқарғандығын не екеуі ит пен мысықтай арбасып қарашаны қан-қақсатқандығы сияқты келеңсіз жайды жасырып тұрған ойын түрі. *«Үйірмекіл*» болса – қол жинауды, *«Сасыр»* болса – жаудың үркуді немесе жаудан қорқып қалуды білдіреді. *«Атпақыл*» ойыны – «сен тұр, мен атайын» дейтіндей бір керемет әскери кемелдікті, *«Қақпақыл»* – қарсы жақтың келекесін, *«Үштабан»* – үшке бөліп орналастырған әскери стратегияны, *«Омпы»* – жауды үстінен басып алуды, *«Алтыатар»* – соғыстағы партизандық әрекетті, *«Шықетер»* – қарсы жақтың ашуына тиюді, *«Тисінқабат»* – жауды, ішкі дұшпанды үсті-үстіне соғуды, *«Табан»* – жеңіске жетіп, орнығуды, *«Төрт асық»* пен *«Бес асық»* – тәуелсіздікке жеткен елді, хандықты аймақтарға бөліп басқаруды білдіріп тұр. Асық ойынындағы **сақа** сөзін алар болсақ, ол – патша, асықтың патшасы деген мәнді берсе, **алшы** – бағы асқан хандық мерейді білдіреді. **Тәйке** – уәзір, ханның орынбасары деген мәнді берсе, **бүге** – бүк түсу, бүгілу, бағыну, міндет атқару деген мазмұндарды беру арқылы жалпы әскери түсінікті білдіреді. **Тұрық** – тұру, тақ, тақта тұру, тірек, тіреу, тұғыр, тұрақ мәндерді өз ішіне алу арқылы орнында отырған ханды, оған тұрақ болар мекен мен ел-халықты меңзесе, **жаттық** – түзулік, тыныштық, жайлылық мәнін білдіріп, тұрақпен үндесіп тұр. **Оңқаймен солақайды** – оң қанат, сол қанат әскери жүйе деп ұққан қателік болмайды. Демек, бір ғана асықтың алты жағына қойылған аттың өзі патша-ханмен, ол басқаратын әскермен, мекенмен, халықпен үндесіп жатуы қазақ асық ойынының жай ғана балалар ойнайтын ойын түрі емес екенін, құмарлық ойыны тіпті де емес екенін, керісінше тұнып тұрған елдік, мәдени, әскери стратегия екенін білеміз. Ол туралы асық ойыны жайлы айтылған:

«Қой асығы демегін,

Қолға жақса сақа (хан) ғой.

Жасы кіші демегін,

Ақылы асса аға (патша) ғой!»

– деген өлең жолдарынан да түсінеміз.

Атадан балаға асыл мұра болып келе жатырған ғажайып ойындардың бірі - **«Есімде».** Мұны кейбір аймақта «Тобық» деп те атайды. Бұл ойынның шығу тегіне қатысты қазақта «Асықты аш қалсаң да мұжыма, тобықты тоқ болсаң да тастама» деген мақал бар. « Ет дегенде бет барма» деп тұратын қазақтар тобықты мүмкіндігінше тазалап тұрып мүжуге тырысқан. Тап-таза тобықты тастамай, енді оны ойын құралына айналдырған. Бұл ойынды әсіресе ересек адамдар ойнайды, олар өзара уәделесіп бәс тігеді. Ойынның мерзімі қысқа болса, тобықты қолға қысып жүруге, ал мерзімі ұзақ болса, қалтаға салып жүруге де болады .Жақсылап, тазалап мүжілген қойдың тобығын бір ойыншы екінші кісіге береді. Екеуі кез келген уақытта көрісе қалса, бірінші ойыншы: «Есімде»— деп әңгімесін бастайды.«Есімде» демесе, ол ұтылады. Ал екінші ойыншы тобықты көрсетуге тиіс, егер тобықты көрсете алмаса, онда екінші ойыншы ұтылады. Ұтқан адам тиісті жүлде алады. Қай уақытта, қай жерде болсын, тобықты сақтаған жақ оны бәс тігіскен кісіге көрсетуі қажет. Ешқайсысы жаңылмаса, ұмытпаса әрі сақ болса, ойын созыла береді, сөйтіп бірін-бірі жаңылдырып, бір адам жеңілгеншеойын бітпейді. Бұл ойын ұқыптылыққа, тәртіпке тәрбиелейді. Мұның арты қыз бен жігіттің сүйіспеншілігіне, қосылуына жалғасады.Ойын жаңылуға, ұмытшақтыққа жол бермеуді мақсат етіп, қыз бен жігіттің бір-біріне көңіл қалауын білдіруі арқылы уәдеге беріктікті, есте сақтау қабілетін тексеруді, мұқияттылықты талап етіп, қай кезде де сақ жүруді діттеген.

Жалпы, ойын адамзат дамуына, рухани жетілуге, халықтың салт- дәстүрінен хабардар болуға, ерекше сақтыққа үйретеді. Ұлттық ойындарды қайта жаңғырту арқылы архаизмдерді тірілтіп, тілдік қорымызды кеңейтеміз.Қазақтың дәстүрлі ойындарының қайсыбірі болмасын мазмұны жағынан тұнып тұрған философиялық тереңдікке,мәдениетке бағытталса, атаулары да дәл солай тәрбиелік- танымдық семантикаға ие. Оларды қайта жаңғыртып, зерттеп зерделей түсу бүгінгі танда ғалымдар мен ұстаздардың, жалпы ата- баба мұрасын жалғастырып, дәріптеуші адамзаттың, яғни біздің мәртебелі міндетіміз болмақ.

***Пайдаланылған әдебиеттер:***

1. Қазақтың этнографиялық категориялар, ұғымдар мен атауларының дәстүрлі жүйесі. Энциклопедия. - Алматы: 2011.
2. С.Кенжеахметұлы. Қазақ халқының салт-дәстүрлері.- Алматы: Алматыкiтап, 2005.
3. Б.Төтенай. Қазақтың ұлттық ойындары. - Алматы. 1994.
4. Төтенаев А.Г. Салт-дәстүрлер мен әдетғұрып.– Алматы: РИК, 1996. – 40 б.