

Егемен Қазақстан

ТУТАНХАМОННЫҢ АСЫҒЫ



Мысыр. 1995 жыл. Каир қаласындағы тарихи мұражай. Мұндағы залдар бірінен бірі өтеді: адамзат баласына аңыз болған ежелгі Мысырдың қатпар-қатпар тарихының әр кезең, әр дәуірінен нақты шежіре шертегін талай дүние тұр; перғауын патшалардың тастан, қоладан, алтын мен күмістен жасалған небір мүсіндері, Патшалар жазығындағы мың сан үңгірден табылған мың-миллион жәдігерге жағалай жүріп көз жүгіртіп өтудің өзіне қанша уақыт кетер еді; солардың арасында перғауындардың аты аңызға айналған жас перісі Тутанхамонның мәңгілік мекенінен қазып алынған үлкендігі үйдей, бірінің

ішінен бірі шығып, белгілі бекзаданың бұла дәуренінен толық хабар беретін жеті сандықтан алынған заттардың бәрі самсап осында тұр.

Қарайсың. Қызығасың. Қайта қарайсың.

Таңданасың. Таң қаласың. Таң боласың.

Ғажап! Баяғы ертегілер еліне кіріп кеткендей әсерде болатыныңыз сөзсіз. Ертегілерде айтылмайтын ба еді: жер асты патшалығы деген, жан іздегенде ол бір сандықтың ішіндегі келесі бір сандықты кезек-кезек ашу арқылы табылмайтын ба еді?!. Міне, мына мұражайда сол жерасты патшалығынан табылған жәдігердің бәрі тұр. Әсіресе, әлем жұртшылығының назарын үйірген Тутанхамон тұтынған заттар иін тіресіп, келушілерді өз құпиясымен қызықтырып, еріксіз еліктіріп әкете барады.

Аралап жүрміз. Қарап жүрміз. Көріп жүрміз.

Бір кезде «Тутанхамонның ойыншықтары» деген бөлімге келдік. Қарасам: қаздай тізілген асықтар тұр.

– Жігіттер, мынаны қараңдар! Асық. Біздің асығымыз тұр, – деп қалай дауыстап жібергенімді байқамай қалдым.

Қасыма Шәмші Паттеев, Жанат Сейдуманов, Нұрлан Сәрсенбаев жетіп келді. Біз, төртеуіміз – Қазақстан делегациясының журналистер құрамында бармыз. Бізбен бірге құқық қорғау органдарының, салық, жол, статистика және стандарттау мекемелерінің қызметкерлері де келген. Олар өз салалары бойынша, біз өз саламыз бойынша бөлініп кеткенбіз.

Жігіттер жетіп келді. Олардың да көздеріне бала күннен ойнап өскен асық оттай басылған болуы керек:

– Ой, мынау асық қой, – деп қауқылдаса бастады. Біздің даусымызды естіп қасымызға қырғыздар келді.

– Асық, асық, – деді олар да. Одан түркмендер келді.

– Ашық, ашық, – деді олар.

Гид аң-таң. Біздің бәріміз жаңағы жерге үйме-жүйме жиналып қалған екенбіз. Ресей, Украина, Белорусь журналистері де жиналды.

– Бұл Тутанхамонның ойыншықтары, – деді гид. – Сіздер мұның атын қайдан білесіздер? Мына ойыншықтардың аты жоқ, – деп ол қаз қатар тізілген асықтарды көрсетті.

– Асық! Мұның аты асық! – дедік бәріміз.

– Асық, асық! – деді қырғыз бауырлар жамырап.

– Ашық, ашық, – деді түркмендер.

Гид дереу қағаз-қаламын алып, біздің айтқан атауымызды басын қайта-қайта шайқап тұрып, жазып алды.

Тутанхамонның асығы. Тутанхамонның ойыншықтарының қатарында біздің бала күнімізден ойнап өскен асығымыз тұр! Таң қаласыз ба, жоқ па? Ойпырмай, – дейміз. – Тутанхамон ойнаса бұл асықпен. Оның атын мысырлықтардың өзі білмесе. Айдаладағы біз біліп тұрсақ. Ең қызығы атам заманғы Тутанхамон ойнаған ойыншықпен, яғни өзіміздің асықпен біз де ойнап отырмыз ғой. Сонда біздің Тутанхамоннан қай жеріміз кем?

Жүректер дүрсіл қаға бастады.

Кеудені біртүрлі мақтаныш керней бастағандай ма, қалай?

ТМД журналистері арасында айдарымыздан жел есе бастады. Тутанхамон тап біздің туған нағашымыз болғандай иықты кере, кеудені көтере өзімізше болдық та қалдық.

Сол жолы Мысырда бір айдан аса уақыт болдық. Мысырдың көретін жерінің бәрін көрдік. Керемет сапар болды. Ніл өзенінің бойымен бес күн теплоходпен жүздік. Әбу Сүмбіл қаласына ұшақпен ұшып барып, Нілдің бойындағы қаншама тарихи кесене, әфсаналарды аралап, Патшалар жазығындағы ғаламат жерлерді көріп, үлкен әсерге бөленген едік.

Сол жолы Тутанхамонның ойыншықтарын суретке түсіріп алуға еш мүмкін болмады. Өттең-ай деген өкініш ойда кеткен.

Мысырға бір рет келіп, Ніл өзеніне бетін шайған адам міндетті түрде мұнда қайта келеді деген нақыл сөз бар екен. Сол сөздің растығына 2001 жылдың қараша айында көзіміз анық жеткен.

Қазақстан Республикасының Мысырдағы күндері өтетін болды да делегацияны сол кездегі Мәдениет, ақпарат және қоғамдық келісім министрі Мұхтар Құл-Мұхаммед бастап барды. Мемлекеттік делегация Мысырдың мәртебелі мемлекет қайраткерлерімен кездескен. Сол кезде бір байқағанымыз: Мұхтар Абрарұлының Қазақстан секілді мемлекет атынан кездесулерде көшелі сөз сөйлеп, ретті жерінде кесімді пікірді кесіп айтар өткірлігіне, талай мықтыны иіп әкеп, әңгімеге иліктіретін ілкімділігіне, білім мен білік сыналар тұста қамшы салдырмай ағызып алып өтер айбарлығына тәнті болғанбыз. Мәдениет, ақпарат саласынан тақырып ауқымы ауыл шаруашылығына, Қазақстан экономикасына ойысқан сәтте де сол салаға қатысты неше түрлі цифрлар мен деректерді тілге тиек етіп, сөйлей жөнелгенде Мысырдың сала жетекшілерінің мысын басып тастаған кезін де көрдік.

Сонымен, тақырыпқа оралар болсақ, біз Тутанхамонның ойыншығы аталған, барлық қазақ баласы жас күнінде қолынан тастамай ойнап өскен асық тұрған мұражайға он қаруымызды сайлап асыққан едік. Бардық. Бардық та баяғы көріністі сол қалпында суретке түсірдік.

Сол асық міне: талай ғасыр, талай дәуренді артқа тастап, мұражай ішіндегі шынылы қораптың ішінде қаз қатар тұр. Көзіңізге оттай басылары сөзсіз. Тутанхамон кім болған? Біз кім болғанбыз? Тутанхамон да асық ойнаған. Біз де асық ойнағанбыз! Осы арада не байланыс бар? Жалпы, біз асық туралы не білеміз? Қазақ баласы урбанизацияға бой ұрып, жаһандандудың жойдасыз жойқын нөпірінің астында тұрғанда асық сияқты асылын бағалай біле ме? Бағалап отыр ма? Бағалай ала ма?

Бір қарағанда, мұнда тұрған ештеңе жоқ сияқты. Асық дегенді иісі қазақ баласы түгел білетіндей. Бірақ, күн санап, сағат санап көшпелі өмір салтынан алыстап бара жатқан, заман ыңғайымен мал шаруашылығына қатысты ұғым-түсініктерден алыстай түсіп, неше ғасырлық тіл байлығынан, бабалар мұрасынан – әдет-ғұрып, салт-дәстүр жиынтығынан жерініп келе жатқан мына кезеңде асық деген де құр нәрсе тәрізді көрінеді-ау! Оның балаларға да, үлкендерге де берері мол, ойын ләззаты ерекше, жіті қимыл, әбжіл әрекет, әдемі әдіс екені енді бір аз уақытта мүлдем ұмытылып та кететіндей көрінген соң, еріксіз осы тақырыпқа тереңдей үңілгенді жөн көрдік.

Алдымен, асық туралы қандай анықтама бар? Соны іздедік. «Қазақ совет энциклопедиясының» 1-томының 538-бетінде мынадай жолдар бар екен:

«Асық ойыны – балалардың ежелгі спорттық ойыны. Тақыр алаңға көлденеңінен түзу сызық сызады да, соны бойлай тігілген кенейді кезектесіп сақамен ату арқылы мергендік сынасады. А.о-ның түрі: үш табан, бір табан, шығу, шеңбер, т.б. Қыз-бозбалалар кешкісін үйде отырып ойнайтын асық ойындары – қора, хан, құмар, т.б». Ал

Қазақстанның Ұлттық энциклопедиясының 1-томының 500-бетінде Б. Төтенәйтегі сипаттап берген анықтама бұдан сәл кеңірек.

«Асық ойыны – қазақ халқының дәстүрлі ұлттық ойыны. А. о. күндіз де, түнде де ойналады. Күндізгісі мергендікке, түнгісі ептілікке баулиды. Иіргенде түскен қалпына қарай асық – алшы, тәйке, бүк, шік деп, ал атуға арнап арнайы қорғасын құйылып жасалғаны – сақа, жақсылары – оңқай аталады. А.о.-ның мынадай түрлері бар: құмар, тәйке, омпы, алшы, хан (хан ату), қақпақыл, т.б.

ҚҰМАР. Ойынға 2-4 адам қатысады. Олардың жақсы жонылып, табаны қайралған төрт асығы болуы керек. Ойыншылар өзара келісіп жеңімпазға жүлде тағайындап алады да, кезек-кезек төрт асықты иіреді. Егер иіруші: төрт бүк, не төрт шік, не төрт алшы, не төрт тәйке түсірсе, жүлденің жартысын алады, төрт асық төрт түрлі түссе, онда тігілген жүлдені түгелдей алады. Осылайша ойын жалғаса береді.

ОМПЫ. Асықты мұртынан не жамбасынан тұрғызуды омпы дейді. Оны тегіс алаңда, жазық жерде, тіпті үлкен бөлме ішінде ойнай береді. Ойыншы саны неғұрлым көп болса, ойын соғұрлым қызықты өтеді. Мақсат – көп асық ұтып алу. Ойнаушылар арасы 20 қадам екі көмбе сызады да, көмбенің тең ортасына сызық бойына әрқайсысы екі асықтан тігеді. Тігілген асықтардың тап ортасына бір асықты омпысынан тұрғызады. Балалар кезек-кезек сақаларымен он қадам жердегі омпыны атып түсіріп, асық ұтып алуға кіріседі. Егер атушы омпыға бірден тигізсе, онда тігілген бар асықты сол алады, ал омпыға тигізе алмай, тұрған асықтардың біреуіне тигізсе, сол асықты ғана алады. Асық жаңартыла тігіліп, ойын жалғаса береді. А.о-ның халық арасына кең тараған басқа да түрлері бар».

Аюбай Құралұлының «Ұлттық дүниетаным» атты оқу құралында асық түрлері мен атаулары былайша түзілген.

1.Кеней, кентай – асық ойынында ұпайға тігілетін асық. «Кішкентай» сөзі «кіші» және «кентай» сөздерінен шыққан.

Сақа – асықтың ең үлкені, ірісі.

Ешкімер – ешкінің асығы.

Қойлақ – қойдың асығы.

Құлжаз – құлжаның асығы.

Топай, сомпай – сиырдың асығы.

Шүкейт – киіктің асығы.

Пүш – тәйке түспесін деп алшы жағы жонылған асық. «Пүшайман болу» деген сөз осыдан шыққан.

Оңқай – малдың оң жақ аяғының асығы.

Солақай – малдың сол жақ аяғының асығы. Алшы, тәйке (тәйкі), бүге (бүк), шіге (шік), оңқа, шоңқа, қынжы (жантай) деген атаулары бар.

Асықтың атауы мен түрлерін бір түгендеп алдық. Ал енді қандай асық ойындары бар? Ойын ережелері қандай? Осы сауалды қазақтың этнобаянын біледі-ау деген бірлі-жарым азаматқа қойып көріп едім, көбісі «асық ату», «ханталапай» дегеннен ары аса алмады.

Біз пәлен ғасырдан бері мал шаруашылығымен айналысып, малға қатысты мәселенің бәрінің майын ішкен халықпыз. Өмір салтымыз, әдет-ғұрпымыз төрт түлік малға мейлінше байланысты; қаншама атау, ұғым-түсінік, таным мен пайым соған қатысты; одан өрбитін сөз де, мақал-мәтел де жеткілікті. Исі қазақ баласының қой асығын көрмегені жоқ шығар, сірә.

«Ақылы асса – аға қой,

Жасы кіші деменіз.

Қолыңа жақса – сақа қой,

Қой асығы деменіз», – деген қазақпыз ғой.

Асық атаулары мен түрлері асықтың төрт жағындағы 4 түрлі пішімнен шыққанын білдік. Оның әрқайсысының өз дәрежесі болады. Бірінші пішім – Алшы, ол бірінші дәрежеде, екінші пішім – Тәйке, бұл екінші дәрежеде. Үшінші пішім – Шік (шіге), үшінші дәрежеде. Төртінші пішім Бүк (бүге), ол төртінші дәрежеде.

Асық ойындарының түрлері көп. Соның көбісі бұл күнде ұмытылған. Қазіргі ауыл және қала балаларының ойнап жүргені «асық ату» ойыны. Бұл — көбіне далада, тегіс жерде ойналатын ойын. Негізі асық ойындары жылдың төрт мезгіліне орай шыққан. «Асық атыс» немесе «асық ату» ойыны жылдың кез келген мезгілінде ойнала береді. Бұл ойын балалардың тез қимылдауын қалайды. Мергендігін арттыады. Дәлдікке, есепке үйретеді.

Асық ойнау – балалардың дүниетанымын кеңейтетін ойын. Ойынға бірнеше бала араласқанда әркім өз асығын қателеспей тауып алу үшін апа-әжелеріміз кілем және киіз жүндерін бояп жатқан қазанға асықтарды салып алатын. Сонда әр асықтың түр-түсі әртүрлі болып шыға келер еді. Қызыл, жасыл, қара, көк, сары, қоңыр бояу түрлерін балалар екі-үш жасында-ақ еркін ажыратады. «Өзім дегенде өгіз қара күшім бар»

дегендей, әр бала өз асығының санын тез-ақ біліп алады. Бұл санауға жақсы, балалардың есепке жүйріктігі бала кезден қалыптаса бастайды. Асық – кәдімгі санағыштың рөлін қоса атқарады. Асықтарды қаз-қатар тізу кезінде олардың санын алу, кейін ұтысты есептеп, ұпай бөліскенде жапырлап асық санау кез келген баланың математикаға бейімін арттырады. Қазақ баласының есепке жүйріктігі, міне, осындай ойындарды ойнаудан-ақ қалыптасқан.

Бала көп қимылдайтыны, тез шаршай қоймайтыны анық. Асық ойындары – қимыл-қозғалысқа құрылған ойындар. Асық ойындарының әліппесі саналатын «Төрт асық» ойыны — балалардың жас кезінде, енді-енді қимыл-қозғалысы көбейіп келе жатқанда ойналады. Әсіресе, ыстық кезде, бала аздау қимылдасын, ыстықта тез шаршап қалмасын деген ниетте дүниеге келген ойын. Бір жағы баланың танымдық қабілетін арттырады.

«ТӨРТ АСЫҚ». Бұл ойынды балаларға жас кезінде үйретеді. Төрт-бес жасар балалардың ойнауына жақсы. Ойын мақсаты белгілі: бала бір асықта төрт түрлі пішім бар екенін және әр пішімнің әр қыры бар екенін зердесіне тез түйеді. Ойынға қосылған балалардың әрқайсысы бір асықтан иіреді. Кімнің асығы алшы түседі, сол бала ойынды бастайды. Қолға алған төрт асықты ақырын шашып жібереді. Сонда төрт асық төрт түрлі болып түссе, ойынға қатысып отырған балалардан бір-бір асық алады да, ойынды әрі қарай жалғастырады. Тағы да төрт асықты жерге ақырын шашып жібереді. Сонда төрт асықтың төртеуі де не алшы, не тәйке, не шік, не бүк болып түссе, соның әрқайсысында да ойынға қатысушы балалар ойынды бастаған балаға бір-бір асықтан береді. Ал алда-жалда төрт асықтың пішімі төрт түрлі немесе әртүрлі болып түссе, онда ойынды бастаған бала 4 асықты екінші балаға береді. Ол ойынды бірінші бала секілді қайтадан бастап жүргізе береді. Осылайша ойынға қатысып отырған балалар асықтарынан ұтылып біткенде ғана ойын тоқтатылады. Ұтыс есептеледі. Ұпай саналады. Ұтқан баланың асықтары көп болса, ол қалған балаларды қатарластыра сапқа тұрғызады. «Бір-бірінді қуындар, кім ұстатпай кетсе, сол ойынды бастайды», – дейді. Сөйтіп ойын ары қарай жалғаса береді.

«АСЫҚ АТУ». Көбіне жаз және күз айларында ойналады. Ойынға әдетте 2 бала қатысады. Кейде одан да көп бола береді. Ойынға қатысатын баланың әрқайсысында өз сақасы болуы шарт. Сақа қойдың ең ірі асығынан таңдап алынады. Кей балалар сақа ауыр болсын деп оған шік жағынан тесік жасап қорғасын құяды. Ауыр сақа атқанға жақсы. Әрі асықтарға тигенде соққысының күштілігінен бірнеше асықты ұшырып түсіреді. Сақаның жан-жағын ептеп тегістейді. Әсіресе, тәйке жағы көбірек тегістеледі. Сақаның иірген кезде және атқан кезде алшы түсуіне көп нәрсе байланысты. Сондықтан сақасын сайлап алуға ойыншы бала қатты мән береді. Сақасы алшы түскен бала ойынды бірінші болып бастау мәртебесіне ие болады. «Асық ату» немесе оны «асық атыс» ойыны деп те атай береді, ойынды бастау үшін тегіс жерге арнаулы белгі салынады. Сызық сызылады. Ол шеңбер түрінде, үш түрлі сызығы болады. Бірі – өріс сызығы, бірі – табан сызығы, үшіншісі – орта сызығы. Сол жерде, яғни өріс сызығында тұрып балалар асықтарын иіреді. Өріс сызығы мен табан сызығының арасында кімнің асығы алшы түседі, ойынды сол бастайды. Орта сызыққа екі баланың асықтары тізіледі. Әр баланың үйінен алып келген 3-4 асығы болады. Ойынды бастаушы бала табан сызығын сол аяғымен басып тұрып, оң қолындағы сақасымен орта сызықтағы асықтарды атады. Соққы неғұрлым күшті болса, тізілген асықтарды алысқа ұшырады. Өріс сызығынан екі-үш асықты сыртқа шығарып жіберсе, бала ол асықтарды ұтып алған болып есептеледі. Егер бірнеше асық өріс сызығынан асып кете алмай, ортада қалып қойса, онда бала табан сызықты сол аяғымен басып тұрып, сақасымен атып шығаруға тырысады. Ойын үстінде сақасы алшы түсе қалса, бала сол аяғын сол сақа алшы түскен жерге басып, өзіне қолайлы, ең жақын жерде тұрған асықты атуға қақысы бар. Ал ойынды бастаушы бала ешқандай асықты атып шығара алмаса, ойынға екінші бала араласады. Ойын ережесі бәріне бірдей, жоғарыда аталған ретте жүреді.

Орта сызыққа тізілген асықтарды әр бала өзінің асықтарын төрт бұрышты ойын сызығынан шығарып болғаннан кейін ғана ата алады. Ұтқан асықтарын санап шыққасын,

кім асығынан қанша ұтылса, сонша рет өлең айтуы немесе төрт бұрышты ойын сызығын сонша рет айнала жүгіруі тиіс. Қазіргі қала балалары ұтысқа тиын-тебен тігіп ойнайды.

«ХАН ТАЛАПАЙ». Ойынға 5-10 бала қатыса береді. Асықтың көп болғаны жақсы. Көп асықтың ішінде біреуін қызыл түске бояйды. Сол асық «хан» болады. Ойынды бастайтын бала санамақ арқылы айқындалады. Ол асықтың бәрін қос уысына жинап алып, отырған балалардың алдына шашып жібереді. Балалар «ханның» қалай түскенін бақылап отырады. Егер «хан» бүк, шік, не тәйке түссе, ойын бастаушы бала «ханның» түсуіне қарай жақын жатқан асықтарды бас бармақтың көмегі арқылы сұқ саусағымен итере ыршытып бір-біріне дәл тигізуі қажет. Тигізген асықтарды ол өзіне алады. «Ханды» жатысы «хандыкіндей» ең соңғы асықпен ғана атып алады. Сондықтан асықтарды атқан кезде есепке, дәлдікке, мергендікке жүгінуге тура келеді. Ойын бастаушы баланың қолы басқа асықтарға тисе, сондай-ақ атқан асығы басқа асыққа барып тисе, ойынды келесі бала жүргізеді. Ал «хан» алшы түссе, балалар жарыса «хан талапай» деп дауыстап, «ханды» өз қолына түсіруге тырысады. «Хан» кімнің қолына түссе, сол бала жеңіске жеткен болып есептеледі. Онда ойынды сол бала қайта бастайды.

«АТПАҚЫЛ». Мұны кей жерде «көтеріспек» деп те атайды. Бұл ойынға екі бала қатысады. Біреуі сақасын иіріп, екіншісі сол сақаны атады. Егер сақаға дәл тигізсе, атқан баланы екінші бала өз сақасы жатқан жерге дейін көтеріп апарды. Осылайша екі бала бірінің сақасын бірі атып, бір-бірін кезек-кезек көтерісіп ойнай береді. Бұл ойын балаларды шымырлыққа, дене күшін жетілдіруге үйретеді.

«ҚАҚПАҚЫЛ». Бұл ойынның шарты былай: 1 асықты алақанға салып алып, жоғарыға жәймен лақтырып, асық қайтып түскенше алақанды төңкеріп, асықты қолдың сыртымен қағып алу керек. Содан соң қолдың сыртындағы асықты қайта лақтырып, төмен түсіп келе жатқанда алақанды ашып қалу керек. Осылайша, уысын бір ашып, қолдың сыртын бір тосып асықты қағып алуды «қақпақыл» деп атайды. Қол қимылдарын меңгерген бала кейін мал бағып, атқа мінгенде, асау үйретіп, жылқыға құрық лақтырғанда өте епті болады. Жылдам қимылдауға, шапшаң әрекет жасауға үйренеді.

«Қақпақыл» ойынын тереңдете ойнауға да болады. Ол үшін екі бала ойнаса, бірі асықты қағып алып тұрады, екіншісі соны санап тұрады. Мысалы, асықты 4 рет қағып алған бала кенет асықты жерге түсіріп алды дейік. Сол кезде ойынға екінші бала кіріседі. Ол асықты 3 рет қағып алғасын түсіріп алса, ойынды бірінші бала бастайды. Өйткені оның бір асығы артық. Ол 10 асықты қос уыстап тұрып аспанға қарай атып жібереді де манағы тәртіппен қолының сыртын тоса қояды. Қолының сыртында екі асық тұрып қалса, оны қайтып алақанымен қағып алуы керек. Сонда ол жерден қосымша екі асықты таңдап алуға қақылы. Ал асықтар жерге түсіп кетсе, мұндай мүмкіндіктен айрылады. Қағып алғаны бар, таңдап алғаны бар: 4 асық болды делік. Бұл асықтар бастық асық боп есептеледі. Бала бұл 4 асықты бөлек бір жерге қояды. Осы төрт асықтың біреуін оң қолымен алып жоғары секіртіп жібереді де асық төмен түскенше жердегі үш асықты алақанға салып, уысын ашып әлгі асықты тез қағып алуы керек. Осындай ретпен ойнап, асықтарды ұтып ала береді. Ұтыс асықтардың ішінен бастық асықты жолдасына береді де «осы 1 бастық асықты 10 рет жерге түсірместен қағып ал» дейді. Кейде 15 рет жерге түсірмей қағып ал деп талап қояды. Оны орындаған бала ойын бастауға қақылы. Бұл шартты орындай алмаса, ойынды бастаған бала бірінші болып жалғастыра береді. Бұл ойынның шарты жерде шашылып жатқан асықтарды тез-тез жиып алуға үлгеру. Жоғары лақтырылған асық төмен түскенше жердегі асықтарды алақанға сыйғанша тез жинап алып отырған бала ұтысқа ие болады.

«Қақпақыл» ойыны баланы ширақ қимылға, жоғары-төмен зулаған асыққа тез қарап, мойынын жиі бұру арқылы епті болуға баулиды. Жердегі асықтарды қолға тез түсіру үшін де есеп керек. Балалар бұл ойын арқылы өз бетінше ойлауға, есеппен әрекет етуге үйренеді. Ішкі есебі дұрыс болады.

«ОМПЫ». Асықты бір мұртынан немесе жамбасынан тұрғызуды «омпы» дейді. «Омпы» ойынына 2-ден 10 балаға дейін қатыса береді. Бұл үшін ара қашықтығы 10-20

адым бойынша жерге екі көмбе сызылады. Баланың әрқайсысы көмбенің тең ортасына белгіленген сызық бойындағы көнге екі асықтан тігеді. Ортасына бір асықты “омпы” тұрғызады. Көмбедегі сызық бойына кезекке тұрып, балалар қолдарындағы сақамен көнге тігілген асықты атып түсіруі керек. Атып алған асықтар баланың өзінде қалады. Егер мерген «омпыға» тигізсе, көндегі барлық асықты сол алады. Бұл ойында неғұрлым көп асық ұтып алған бала жеңіске жеткен болып есептеледі.

«ИРМЕКІЛ». Бұл ойын екі немесе төрт бала ойнауға ыңғайлы. Ойынды екі бала ойнаса, тәртібі төмендегідей: әр балада 5-10 асықтан болуы керек. Екеуі бір-бірлеп асық иіреді. Қай баланың асығы алшы түссе, сол осы екі асықты уыстап алады да жерге жайлап шашып жібереді. Екі асықтың бірі алшы түссе, оны алады. Екінші асықты иіреді. Ол алшы түссе, оны да алады. Бұдан соң екі бала тағы да асықтарын бір-бірлеп иіреді. Асығы алшы түскен бала екі асықты сыпырып алып, жерге тастайды. Сол кезде бір асық алшы, бір асық шіге түссе, екеуін де алады. Осылайша асығы алшы түскен баланың тастаған асығы шіге түсіп отырса, ол ұтысқа ие бола береді. Асық алшы түспей, басқа ыңғайда түссе шіге ұтысқа саналмайды. Екі бала кезек-кезек иіріп отырып, ойынды жалғастыра береді. Бұл ойын балалардың есте сақтау қабілетін арттырады.

«ХАНЖАППАЙ». Бұл ойынды 2-5 бала ойнауға болады. Ойынға екі бала қатысқан жағдайда ол мына ретпен жүреді. Екі баланың әрқайсысында 5 асықтан болуы керек. Олардың бәрі негізінен бір түстегі асықтар болғаны жөн. Он бірінші асық қана қызыл түске боялған болуы керек. Оны “хан” деп атайды. Әуелгі кезекте бір бала өзінің 5 асығын уыстап алып, жерге шашады. Алшы, тәйкі түскен асықтарды бір шетке қатарлап қояды да қалған асықтарды тағы шашады. Осылайша не алшы, не тәйкі түскендерін жинай береді. Екінші бала да осылай жасайды. Екеуі қанша алшы, қанша тәйкі алғандарын санайды. Кімнің алшысы көп болса, сол ойынды қайта бастайды. Ол барлық 11 асықты уыстап алып, жерге шашып жібереді. Бүгені бүге, шігені шіге, алшыны алшы, тәйкені тәйкемен атып, тигізген асықты бір-бірлеп алып отырады. Бес асықты атып алған соң барып «ханды» атуға болады. «Хан» асықты ол қай пішімде жатса, тек сол пішімдегі асықпен ғана атып ала алады. Сосын барып қалған асықтарды атып алуға тырысады. Көздеген асығына тигізе алмаса, қалған асықтарды екінші бала алып, жаңағы ойын тәртібімен ары қарай ойнай береді. Абайсызда шерткен асығы «ханға» тиіп кетсе, ол бала кезегінен айрылады. Ойын соңына қарай «хан» асық алшы түссе «ханжаппай» деп, балалар сол алшы түскен асықты қолға түсіруге ұмтылады. Ұтқан бала ұтылған балаға түрлі шарт қоюы мүмкін: төбенді жерге тіреп, пәлен рет аударылып түс деген сияқты. Осы шартты орындаған бала ұтылған асығын қайтарып алады. Орындай алмаса, асығы ұтқан баланың олжасы болып есептеледі.

«САСЫР». Бұл ойын «Ирмекіл» сияқты ойналады. Асықтарды жерге шашып жібергенде алшы, шіге түскен асықтарды алып отырады. Кенет алшы асықтың жанына тәйке түсіп кетсе, бала асып-сасып қалады ғой. «Сасыр» деп соны меңзейді. Тәйке түскен сайын айып тартып отырады. Қанша тәйке түссе, өз асығынан сонша асықты ойынға қосып, асықтарды қайта жаяды. Айып ретінде ойынға қосар асығы болмай қалса, ойынды екінші бала қайта бастайды.

«ТОПАЙ» немесе «СӨКЕЛЕК». Бұл ойындар жас шамасы 10-15 жас балаларға есептелген ойындар. Бұлар «Асық ату» ойыны секілді ойналады. Көбіне қыс кезінде, мұз үстінде ойналады. Ойыншы балалар асықтың шіге жағын егеп, тегістеп қояды. Сонда ол асықтар мұз үстінде зырылдап сырғанап жөнелетін болады. Сақа иіріледі. Кімдікі алшы түссе, ойынды сол бастайды. Сызық сызылады. Орта сызыққа асық орнына сиырдың бақалшақтарын тізеді. Сақаны сайлап алу керек, ол үшін оның екі жағынан тесік жасап, ортасына қорғасын құйып алады. Мұндай сақалар көбінесе жылқы майына суарылады, сонда сақа сынбайды.

«БӘЙГЕ». Бұл ойынды екі баладан алты балаға дейін ойнайды. Ол үшін ортаға 25 асықтан тігіп, шеңбер жасау керек. Бір асықтың қасына сөкелек жатқызып қояды. Ол жерді «қақпа» деп атайды. Сол қақпадан екі асық асып түсіп 3-асықтың жанына тағы бір

сөкелек қою керек. Оны «мәйек» деп атайды. Егер төрт бала ойнаса, олардың қолдарында екі-екіден бір түсті асық болуы керек. Яғни бір баланың қолында 2 қызыл асық, екінші баланың қолында 2 көк асық, үшінші балада 2 сары асық, төртінші баланың қолында 2 жасыл асық болуы қажет. Осы асықтар «бәйге асықтары» деп аталады. Осы 8 асықтан басқа әр балада тағы 20-дан қорын асықтар болуы керек. Бұл қорын асықтардың түстері әр баладағы асық түсімен сәйкес келгені дұрыс. Асықты түгендеп алған соң әр бала қақпа түбіне бір-бірден қатарластырып 4 бәйге асығын тігіп қояды. Қолдарында қалған бір-бір бәйге асықтарын төртеуі қатар иіреді. Сонда қай баланың асығы алшы түссе, сол бала әлгі төрт түрлі бәйге асықтарын уыстап алады да, жерге жайлап шашып жібереді. Жасыл асық алшы түссе, екі бәйге асығы жасыл түсті бала қақпа түбіндегі өзінің жасыл асығын бір асық бойы алға жылжытып қояды. Сөйтіп, төрт түрлі-түсті бәйге асықтарын жайлап жерге шашады. Енді сары асығы бар баланың сақасы алшы түссе, ол өз асығын алға жылжытады. Осы ретпен әйтеуір бір асық мәйекке жетеді. Сол кезде ойын тоқтатылады. Кімнің кімнен қанша асық ұтқаны саналады. Сосын мәйекке жасыл асық бұрын жетсе, басқа асықтар мәйектен әртүрлі қашықтықта қалып қойса, онда жасыл асықты баланың ұтысы:

Жасыл асықты балаға сары асықты бала 1 асық, көк асықты бала 4 асық, қызыл асықты бала 9 асық беруі керек. ($1 + 4 + 9 = 14$).

2. Сары асықты баланың ұтысы: сары асықты балаға көк асықты бала 3 асық, қызыл асықты бала 8 асық беруі керек. ($3 + 8 = 11$).

3. Көк асықты баланың ұтысы: көк асықты балаға қызыл асықты бала 5 асық беруі керек. (5).

Ұтысқа ие болған жасыл асықты бала ойын ережесі бойынша сары асықты баланы шақырып алады да «сен бір ауыз өлең айт» деп бұйырады. Ол бала өлең білмесе, асығын ала алмайды. Өлең айтып берсе ғана асығын қайтып алады. Мұнан соң жасыл асықтың иесі көк асықты баланы шақырып, «сен төбеңді жерге қойып, 4 рет аударылып түс» деп бұйырады. Осылайша, ол қызыл асықтың иесіне «сен бір аяғыңды көтеріп тұрып, 9 рет секір» деп әмір береді.

Сары асықтың иесі де осылай көк асықтың иесіне «сен бір аяғыңды көтеріп, мені 3 рет айналып шық» дейді. Сосын қызыл асықтың иесін шақырып, 8 қадам дөңгелек сызады да, осыны 8 рет жүгіріп айналып шық дейді.

Көк асықтың иесі 5 қызыл асығынан ұтылған баланы шақырып алып, сен басыңды мойыныңның түбінен 5 рет айналдыр дейді. Қойылған талапты орындаған балалар ғана асығын қайтарып ала алады.

«ОТЫЗ ҰРЫ, БІР ЕСЕПШІ». Бұл ойын таза есепке құрылған ойын. Мұны меңгерген бала тоғызқұмалақ ойынын ойнауға қабілетті деп танылады.

30 ұры бір кісіні ұстап алады. Олардың заттары жоғала бастайды. Сонда ұрыны табу керек болады. Есепші айтады: «Мен ұрыны тауып берейін, бірақ менің дегенім болсын, қарсыласпаңыздар», – дейді. Сөйтесі де 30 ұрының қол ұстасып, дөңгелене тұра қалуын өтінеді. Сосын өзі біреуінің қасына барып, «сенен бастап санаймын» деп оны белгілеп кетеді. «Өзім де сендермен бірге тұрайын, есептен тыс қалмайын» деп бір жерден қол ұстасқан екі адамды айырып өзі тұрады. Ал енді 31 болдық дейді сосын. Менің ортаға шығып есеп жүргізуім керек қой. Өз орныма 1 тас қояйын, деп өз орнына бір тас қояды. «Сенен бастап санаймын» деген кісіден бастап, оңнан солға қарай 10-ға дейін санайды да, 10-шы адамды «сен ұры емессің» деп дөңгелектен шығарып алып, екі қолы мен аяғын байлап тастайды. Бұл адам шыққан жерден оңнан солға қарай тағы санайды да 10-шы адамды шығарып, байлап отырады. Осылай келе-келе есепшінің орнына қойылған тасқа жетеді.

– Есепші тасты қай жерге қойды, – деп балаға 31 асық береді. Бала соның шешуін табуы керек. Бұл ойын баланың есеп-қисапты тез меңгеруіне жәрдемдеседі. Зеректігін күшейтеді. Адалдыққа үйреніп, ұры-қарылықтан бойын аулақ ұстайтын болады.

Міне, қазақ халқының асық ойындарының бірсыпырасы осындай. Бұдан басқа да ойын түрлерін Жағда Бабалықұлы, Сейіт Кенжеахмет, Ақселеу Сейдімбек, Қойшығара Салғараұлы, Мұхтар Мағауин секілді қазақтың арда азаматтары жақсы білетін болуы керек. Сол сияқты кісілерден асық ойындарының басқа да түрлерін, ойын жүйесі мен ретін жазып алып, ұлт кәдесіне жаратуға болар еді. Тоғызқұмалақ федерациясы секілді Асық федерациясы құрылса, оған Қайрат Сатыбалды сияқты ұлтына жанашыр азаматтар басшылық жасаса, өзекті мәселе өрнегін табар еді-ау.

Қалай болғанда да қазақ зерек, епті, ойға, есепке жүйрік халық қой. Әсіресе, асықтың баланың математикалық қабілетін арттыруға келгендегі рөлі ерекше. Мәселен, асық саны арқылы есепке жүйріктікке баулитын мына жұмбақты алайық.

Он-оннан асығы бар үш бала өзара асық ойнайды. Ойыннан соң біріншісі екіншісіне қарап:

– Қанша асық ұттың? – дейді.

Ол:

– Онша көп ұтқыза қоймаппын, сегіз асығым қалыпты, – дейді.

– Онда сендегі барлық асық менің ұтып алған асығыма тең екен, – дейді үшінші бала асығын түгендеп тұрып.

– Ең көп асық ұтылған мен болдым, – дейді бірінші бала. Кім кімге қанша асық ұтылды? (Шешуі: екінші балада $10 - 2 = 8$ асық. Бірінші балада $10 - 6 = 4$ асық. Үшінші балада $10 + (2 + 6) = 18$).

Асық ойындары – балаларға керек ойындар. Құр босқа компьютер алдында телміріп, көзін, миын ауыртып, жүйкесін шаршатқанша, бір мезет асық ойындарын ойнауды үрдіске айналдырған дұрыс.

Жапондар бір ғана шай құю рәсімін бүкіл әлемге жар салып, жария қылып жатқанда асық ойындары сияқты дүниетанымдық ойындарды бала зердесіне қайта құю – ұлтымыздың мерейін тасытып, мәртебесін биіктететін нәрсе емес пе?!

Назар аударсақ нетті?!

Нұртөре ЖҮСП