

ھەربىر تىلنىڭ بالىلار ئويۇنلىرى

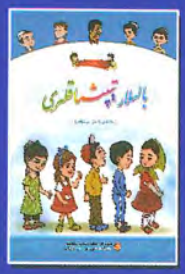
(تاللانغان ھەربىر تىلنىڭ بالىلار ئويۇنلىرى)

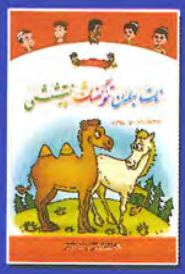


شىنجاڭ گۈزەل سەنئەت ـ فوتو سۈرەت نەشرىياتى
شىنجاڭ ئېلېكترون ئۇن ـ سىن نەشرىياتى

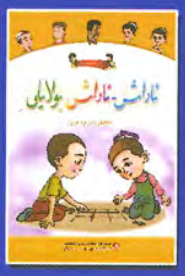
مۇقاۋا ۋە بەت لايىھەلىكۈچى: تۇردىھاجىم تۇرغۇن

ئەلىبدا ئاۋازلىق ئوقۇشلۇقلىرى



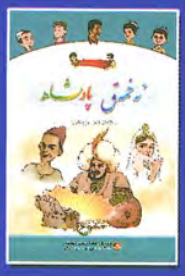


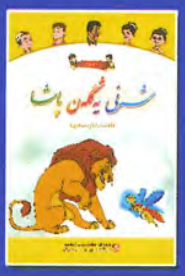


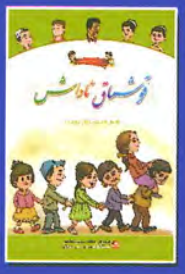


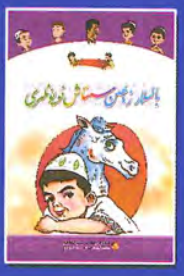


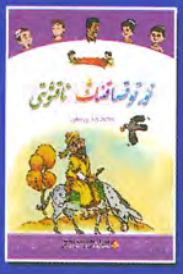


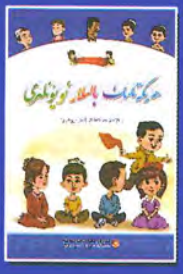




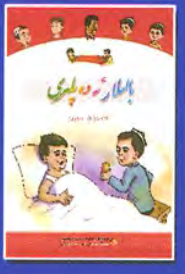
























ISBN 978-7-89415-023-3



هۆرمەتلىك _____ گە:

_____

_____

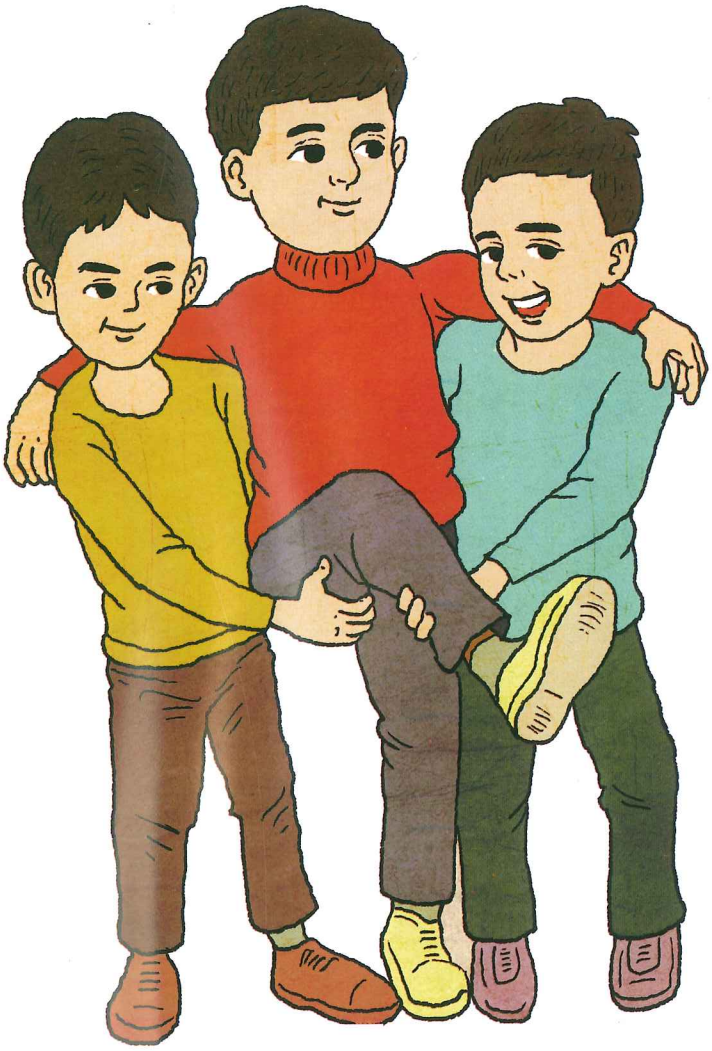
_____

_____



_____ دىن تەقدىم

- يىلى - ئاينىڭ - كۈنى





ھەربىر تىلىك بالىلار ئويۇنلىرى

(تاللانغان بالىلار ھەربىر تىلىك ئويۇنلىرى)

تۈزگۈچى: تۇرسۇن قادىر

شىنجاڭ گۈزەل سەنئەت ـ فوتو سۈرەت نەشرىياتى
شىنجاڭ ئۇيغۇر ئاپتونوم رايونلۇق نەشرىياتى

مەسئۇل مۇھەررىرى: خاسىيەت ئىبراھىم
مەسئۇل كوررېكتورى: ئابدۇرېھىم ئابلىمىت
مۇقاۋا ۋە بەت لايىھەلىگۈچى: تۇردىھاجىم تۇرغۇن
قىستۇرما رەسىمنى سىزغۇچى: ئادىلجان ئابلىز

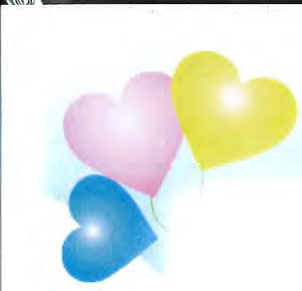
ئەلپىدا ئاۋازلىق ئوقۇشلۇقلىرى

ھەرىكەتلىك بالىلار ئويۇنلىرى

(تاللانغان بالىلار ھەرىكەتلىك ئويۇنلىرى)

تۈزگۈچى: تۇرسۇن قادىر

نەشر قىلغۇچى: شىنجاڭ گۈزەل سەنئەت ـ فوتو سۈرەت نەشرىياتى
شىنجاڭ ئېلېكترون ئۇن ـ سىن نەشرىياتى
ئادرېسى: ئۈرۈمچى شەھىرى ئىقتىساد ـ تېخنىكا تەرەققىيات رايونى پەن ـ تېخنىكا باغچە يولى 5 ـ قورۇ
پوچتا نومۇرى: 830026
تارقاتقۇچى: شىنجاڭ شىنخۇا كىتابخانىسى
باسقۇچى: شىنجاڭ بايى باسما زاۋۇتى
فورماتى: 787 × 1092 مىللىمېتىر، 1/16
باسما تاۋىقى: 117.75
نەشرى: 2015 ـ يىلى 2 ـ ئاي 1 ـ نەشرى
بېسىلىشى: 2015 ـ يىلى 7 ـ ئاي 1 ـ بېسىلىشى
كىتاب نومۇرى: ISBN 978 - 7 - 89415 - 023 - 3
ئومۇمىي باھاسى: 490.00 يۈەن (جەمئىي 20 كىتاب ۋە چەكمە قەلەم)






مۇندەرىجە

«پويىز» ئويۇنى 1
«ئايروپىلان» ئويۇنى 2
«شار» ئويۇنى 3
«چىغىر يول» ئويۇنى 4
«كىم ئاستا» ئويۇنى 5
«تاياقتىن ئاتلاپ ئۆتۈش» ئويۇنى 6
«قارلىغاچ ۋە ھەسەل ھەرىلەر» ئويۇنى 7
«ئاتما تاياق» ئويۇنى 8
«تاياق ئايلان» ئويۇنى 9
«بۇغا ئوۋلاش» ئويۇنى 9
«ھايۋانلار شاھى» ئويۇنى 10
«توپ قايتۇرۇش» ئويۇنى 11
«مەرگەن بالا» ئويۇنى 12
«كېيىكنى ئۇر» ئويۇنى 12
«بېلىقلار ۋە لەھەك» ئويۇنى 13
«چەمبەردىن چىقار» ئويۇنى 14
«ئورمانچى» ئويۇنى 15
«تۇگمەن توپ» ئويۇنى 15
«ئاقساق تۇرنا» ئويۇنى 16
«قۇيرۇقىنى تۇت» ئويۇنى 17
«ئاقلار ۋە قارىلار» ئويۇنى 18
«تاشلارنى يىغ» ئويۇنى 18
«كالتەك ئېتىش» ئويۇنى 19
«رىگۇ ـ رەگۇ» ئويۇنى 20
«گۇللەر» ئويۇنى 20
«توشقانلار سەھەرى» ئويۇنى 21
«بېلىق ئوۋلاش» ئويۇنى 22
«قولۇڭنى كۆتۈر» ئويۇنى 23













«بالىلار ۋە خوراز» ئويۇنى 24
«قاپاقنى ئۇرۇش» ئويۇنى 24
«رومالنى بەر» ئويۇنى 25
«تەڭگىنى كۆتۈر» ئويۇنى 26
«زىمىستان» ئويۇنى 27
«ساياھەتچى» ئويۇنى 27
«سەۋزە تارتىش» ئويۇنى 28
«نېمىنىڭ تۈكى» ئويۇنى 29
«ئەپچىل توشقان» ئويۇنى 29
«لىپ قىلدى» ئويۇنى 30
«تاش چۈشتى» ئويۇنى 30
«سالاي ـ سالاي» ئويۇنى 31
«شوخ توپۇم» ئويۇنى 32
«ئاق توشقىنىم ئالامەت» ئويۇنى 33
«ئۇزۇن يىلان ئىزى بويلاپ» ئويۇنى 35
«قۇش ۋە ئۇنىڭ بالىلىرى» ئويۇنى 35
«قۇياش ۋە يامغۇر» ئويۇنى 36
«مۇشۇك ۋە چاشقانلار» ئويۇنى 37
«پاخپاق كۆچۈك» ئويۇنى 38
«تۈز يول بويلاپ» ئويۇنى 38
«چۈننى تۈت» ئويۇنى 40
«كۆرۈك توخۇ ۋە چۈجىلەر» ئويۇنى 41
«مايمۇنلار» ئويۇنى 42
«چەمبەرگە تاشلا» ئويۇنى 42
«رەڭلىك ئاپتوموبىللار» ئويۇنى 43
«مۇشۇك ۋە قۇشلار» ئويۇنى 43
«ئورماندىكى ئېيىق» ئويۇنى 44
«تۈلكە توخۇخانىدا» ئويۇنى 45
«كۆل رەڭ توشقان يۇيۇنۇۋېتىپتۇ» ئويۇنى 46
«پادىچى بىلەن پادا» ئويۇنى 46
«قۇشلار ئۇچۇپ ئۆتىدۇ» ئويۇنى 47
«بوتۇلكىنى يىقىتىش» ئويۇنى 48
«تاپ، ئەمما ئېيتما» ئويۇنى 48
«كىم كەتكەن» ئويۇنى 49
«دۆڭدىن دۆڭگە» ئويۇنى 50





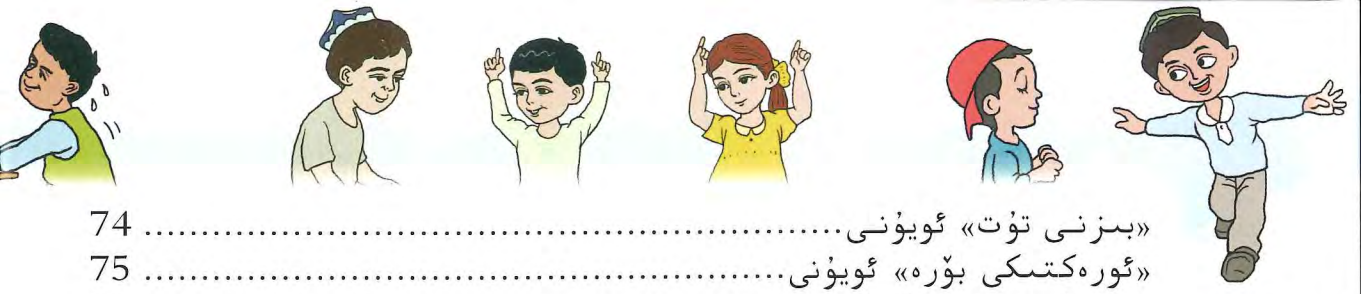



«توپ ئويۇنىبېشىغا» ئويۇنى 50
«ئىلىپ ئېلىش» ئويۇنى 51
«كىم ئۇچىدۇ» ئويۇنى 52
«قارا-قارا» ئويۇنى 52
«ئوتۇنچى سۇدا» ئويۇنى 53
«چارقىپەلەك» ئويۇنى 53
«قورقما» ئويۇنى 54
«ئۇنچە - مارجان» ئويۇنى 54
«دەريا دولقۇنلانماقتا» ئويۇنى 54
«كىم بەرداشلىق» ئويۇنى 55
«باتۇر بالىلار» ئويۇنى 55
«ئۇۋىدىكى قۇشلار» ئويۇنى 56
«تاۋۇش قەيەردىن كېلىۋاتىدۇ» ئويۇنى 57
«بايراقنى تاپ» ئويۇنى 57
«كۆۋرۈك ئۇستىدە» ئويۇنى 58
«ئېگىز ئات» ئويۇنى 59
«توپنى تۇت، ئات» ئويۇنى 59
«ئۇچقۇچىلار» ئويۇنى 60
«ئۆز جۈپتۇڭنى تاپ» ئويۇنى 61
«تايچاقلار» ئويۇنى 62
«بۆرە بىلەن توشقانلار» ئويۇنى 63
«قايقان» ئويۇنى 64
«تۇتقۇچىلار» ئويۇنى 65
«ئويۇنچۇق» ئويۇنى 66
«غازلار» ئويۇنى 67
«قىزىقچىلار» ئويۇنى 68
«ئاكۇلا ۋە تاسما بېلىقلار» ئويۇنى 69
«ئاۋاز چىقارماي يۈگۈرۈپ ئۆت» ئويۇنى 70
«قارىمۇقارشى تەرەپكە يۈگۈرۈپ ئۆتۈش» ئويۇنى 70
«ئېگىزگە چىق» ئويۇنى 71
«قارماق» ئويۇنى 71
«ھەييار تۇلكە» ئويۇنى 72
«نەرسىنى ئالماشتۇرۇش» ئويۇنى 73
«لېنتىنى ئال» ئويۇنى 73
«ھۇۋقۇش» ئويۇنى 74

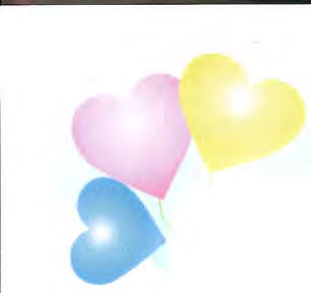








«بىزنى تۇت» ئويۇنى 74
«ئورەكتىكى بۆرە» ئويۇنى 75
«قولغا چۈشۈپ قالما» ئويۇنى 75
«توپ كەينىدىن يۈگۈر» ئويۇنى 76
«مېترو» ئويۇنى 77
«سۈنى تۈتۈۋال» ئويۇنى 77
«توپنى ئات» ئويۇنى 78
«كېچىك» ئويۇنى 78
«تال چۈشۈق» ئويۇنى 79
«چەمبىرەكنى قوغلاپ يەت» ئويۇنى 79
«پىلدىرلىغۇچ» ئويۇنى 80
«ئېرىقتىن ئۆت» ئويۇنى 80
«توخۇلار كۆكتاتلىقتا» ئويۇنى 81
«توشقانغا سەۋزە بېرىش» ئويۇنى 81
«ئات سۈغىرىش» ئويۇنى 82
«بېسىۋالما» ئويۇنى 82
«ساياھەت» ئويۇنى 83
«ئويۇنچۇق يولى» ئويۇنى 84
«تاشلارنى تېز يىغىش» ئويۇنى 84
«پويىزغا چىقىش» ئويۇنى 85
«قەتئىي تەرتىپ» ئويۇنى 85
«مېھمانغا بېرىش» ئويۇنى 86
«بىرىنچى بول» ئويۇنى 86
«چوڭلار ۋە كىچىكلەر» ئويۇنى 87
«دەرۋازا» ئويۇنى 87
«سۈۋغا» ئويۇنى 88
«ئىسسىق ـ سوغۇق» ئويۇنى 88
«توپ ـ تاش» ئويۇنى 89
«بۆلۈنۈش» ئويۇنى 89
«قاراۋۇل» ئويۇنى 89
«كىم كۆچلۈك» ئويۇنى 90
«بوتۇلكىنى كۆتۈر» ئويۇنى 91
«ئۇچلۇك» ئويۇنى 91






«پويىز» ئويۇنى



ئويۇننىڭ مەقسىتى باللارنى بىرنەچچىدىن بولۇپ، ئاۋۋال بىر - بىرىنىڭ ئارقىسىدىن تۇتۇپ، كېيىن تۇتماستىن مېڭىشقا ۋە توختاشقا ئۆگىتىشتىن ئىبارەت. بۇ ئويۇن باللارنىڭ ئۆز كونتروللۇقىنى ساقلاش قابىلىيىتىنى ئاشۇرىدۇ.

ئويۇننى يېتەكلەيدىغان بالا باشقا باللارغا بىر - بىرلىرىنىڭ ئارقىسىدا تۇرۇشنى ئېيتىدۇ. ئاندىن:

— سىلەر ۋاگون، مەن پاراۋۇز بولىمەن، — دەپ ئۆزى باللارنىڭ ئالدىغا بېرىپ تۇرىدۇ.



پاراۋۇز پۇشتەك چالىدۇ-دە، دەسلەپ ئاستا ھەرىكەتلىنىپ، بارغانسېرى تېزلىشىشكە باشلايدۇ. «پاراۋۇز» بالا «دۇت- دۇت- دۇت!» دەپ ئاۋاز چىقىرىدۇ، باللار ئۇنىڭ كەينىدىن قەدەملىرىنى تېزلىتىپ، كېيىن يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. كېيىن باشلامچى بالا — «پاراۋۇز» قەدىمىنى ئاستىلىتىپ، ئاستا - ئاستا توختايدۇ ۋە:

— پويىز بېكەتكە يېتىپ كەلدى، مانا، بېكەت، — دەيدۇ. ئاندىن ئۇ يەنە پۇشتەك چېلىپ يۈرۈپ كېتىدۇ.







دەسلەپ بەش ـ ئالتە بالا قاتار تۇرىدۇ، قالغانلىرى ياندا ئولتۇرۇپ تاماشا قىلىشىدۇ. ئويۇن تەكرارلانغانسېرى، باللارنىڭ سانى ئاۋۇپ 12 ـ 15 كىشىگە قەدەر يەتسە بولىدۇ. ئويۇن كۆپ قېتىم تەكرارلانغاندىن كېيىن، ئەڭ چاققان بالىغا پاراۋۇز بولۇش پۇرسىتى بېرىلىدۇ. ۋاگونلار بىر ـ بىرىدىن ئۇزۇلۇپ قالماسلىقى ئۈچۈن پاراۋۇز (پارا-ۋۇز ۋەزىپىسىنى ئۆتىگۈچى بالا) بەك تېز يۈرگۈزمەسلىكى كېرەك.



«ئايروپىلان» ئويۇنى

بۇ ئويۇندا باللار بىر ـ بىرىگە سوقۇلۇپ كەتمەستىن، تۇرلۇك يۆنىلىشتە يۈگۈرۈشنى ئۆگىنىدۇ، ئىشارىنى دەررۇ ئىلغۇالىدىغان بولىدۇ، چاققان ھەرىكەتلىنىشكە ئادەتلىنىدۇ.

باللار ئايروپىلاندا ئولتۇرغان ئۇچقۇچىلاردەك ھەرىكەت قىلىدۇ. ئۇلار مەيداننىڭ دەل ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. ئويۇن باشلىغۇچى:

— ئۇچۇشقا تەييارلىنىڭلار! — دېگەندىن كېيىن ئۇلار قوللىرىنى بېغىشتىن پۈكۈپ، ئايلاندۇرىدۇ، يەنى موتورنى ئىشقا سالىدۇ.

— ئۇچۇڭلار! — دېگەن بۇيرۇق بىلەن تەڭ باللار قوللىرىنى يان تەرەپلىرىگە ئۇزىتىپ، مەيداننى بويلاپ تارقىلىپ يۈگۈرىدۇ.

— قونۇڭلار! — دېگەن بۇيرۇق بېرىلگەندىن كېيىن، «ئايروپىلان»لار توختاپ، يەرگە قونىدۇ (باللار بىر تىزىنى يەرگە قويۇپ ئولتۇرىدۇ). ئويۇن5 ـ 6 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

مەزكۇر ئويۇننى بىرئاز مۇرەككەپلەشتۈرۈشكىمۇ بولىدۇ. بۇنىڭ ئۈچۈن باللار 3 ـ 4 گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ.

— قونۇڭلار! — دېگەن بۇيرۇق بىلەن تەڭ باللار ئۆز ئورۇنلىرىنى تېپىپ قونۇشى كېرەك، ئويۇن مەسئۇلى قايسى گۇرۇپپا «ئايروپىلان»لار تۈنجى بولۇپ تولۇق ھەم ئۆلچەملىك توپلانغان بولسا، شۇ ئۈتۈپ چىقان بولىدۇ. ئويۇن ئوتتۇرا ۋە كىچىك گۇرۇپپىلارغا بۆلۈنگەن ھالدا ئۆتكۈزۈلسە تېخىمۇ كۆڭۈللۈك بولىدۇ.





بۇ ئويۇن بەك كىچىك بالىلارغا قىيىن كېلىشى مۇمكىن.






«شار» ئويۇنى



ئويۇندا باللار يۇمىلاق بولۇپ، گاھى كەڭ، گاھى غۇزمەك بولۇپ تۇرۇشقا ئۆگىتىلىدۇ، بىرىلگەن بۇيرۇققا ماس ھەرىكەت قىلىشقا ئادەتلەندۈرۈلىدۇ.

باللار ئويۇن رىياسەتچىسى بىلەن بىللە قول تۇتۇشۇپ، كىچىككىنە دائىرە ياساپ بىر - بىرلىرىگە يېقىن تۇرىدۇ. رىياسەتچى شېئىر ئېيتىدۇ:



شار، شار، شار،
چوڭايغىن، چوڭاي.
دائىم شۇنداق قال،
يىرىلماي ئوڭاي.



شۇنىڭدىن كېيىن باللار بىر - بىرلىرىنىڭ قوللىرىنى قويۇپ بەرمەستىن، ئارقىغا مېڭىشقا باشلايدۇ. باللارنىڭ قولى تازا چىڭ تارتىشىشقا باشلىغاندا، رىياسەتچى:

— شار يىرىلىپ كەتتى! — دەپ توۋلايدۇ. شۇنىڭ بىلەن باللار ئارقىسىغا مېڭىشتىن توختاپ، قوللىرىنى چۈشۈرۈپ تىزلىنىپ ئولتۇرىدۇ ۋە:

— پاق، پاق! — دەيدۇ.

بۇ ئويۇندا يەنە «شار يىرىلىپ كەتتى» دېگەندىن كېيىن باللارغا قوللىرىنى قويۇپ بەرمەستىن دائىرىنىڭ مەركىزىگە قاراپ يىغىلىشنى ئېيتىشقىمۇ بولىدۇ. ئۇلار دائىرە مەزكىزىگە قاراپ:

— پۇش... پۇش...! — دەيدۇ (يېلى چىقىپ كېتىدۇ). كېيىن يەنە شار ئېسىلدۇرۇلىدۇ.

ئويۇنغا دەسلەپتە ئالتىدىن سەككىزگىچە، كېيىنچە 15 - 16 بالا قاتنىشىدۇ.

بۇ ئويۇندا سۆزلەرنى ئالدىرىماستىن ئېنىق ئېيتىش، باللار رىياسەتچى بىلەن بىللە سۆزلەرنى تەكرارلاش لازىم.






«چىغىر يول» ئويۇنى



ئويۇندىن مەقسەت باللارنى توپلىشىپ مېڭىشقا، بەلگىلىمىدىن چىقىپ كەتمەسلىككە ئۆگىتىشتۇر.

ئويۇن باشچىسى بىرنەچچە قەدەم ئۇزۇنلۇقتا يانمۇيان ئىككى سىزىق سىزىدۇ(ياكى ئارىسىنى 20 ـ 25 سانتىمېتىر قىلىپ 3 ـ 4 مېتىرلىق ئىككى ئارغامچا، شوينا تاشلايدۇ). ئاندىن باللارغا ھازىر ئورمانغا ئوينىغىلى بېرىشنى ئېيتىدۇ. باللار ئورمانغا ئۇزۇن ھەم تار «چىغىر يول» بىلەن ئېھتىيات قىلىپ بارىدۇ، يەنى بىر ـ بىرلىرىنىڭ ئارقىسىدىن ئىكى سىزىقنىڭ ئوتتۇرىسى بىلەن ئاستا ماڭىدۇ. كېيىن يەنە شۇ يول بىلەن قايتىپ كېلىدۇ.

ئويۇنبېشى باللارنىڭ سىزىقنى دەسسەپ سالماسلىقنى، بىر ـ بىرىگە دەخلى يەتكۈزمەسلىكنى، ئالدىدا كېتىۋاتقانلارغا ئۇرۇلۇپ كەتمەسلىكلىرىنى كۆزىتىپ، ئۇلار بىلەن ئويۇنىنىڭ ئاخىرىغىچە بىللە بولىدۇ.









«كىم ئاستا» ئويۇنى





بۇ ئويۇندا باللار دەققەتنى جەملەشكە، ئېيتىلغان سۆزلەرگە ماس ھەرىكەت قىلىشقا ئادەتلەندۈرۈلىدۇ.

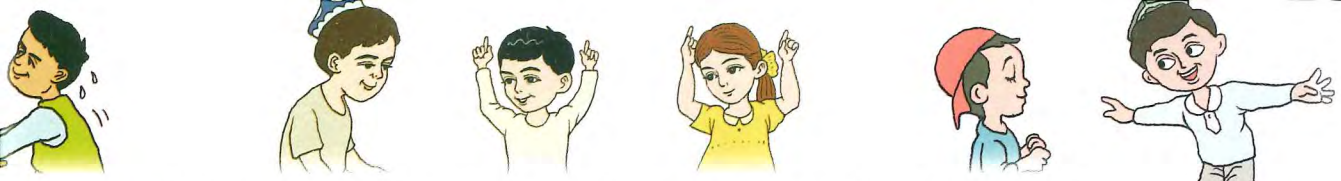
باللار ئويۇن رىياسەتچىسى بىلەن بىللە ماڭىدۇ. ئويۇنبېشى تۇيۇقسىز:

— قېنى، كىم ئاستا ـ ئاستا مېڭىشنى ياخشى بىلىدىكەن، پۇتۇڭلارنىڭ ئۇچىدا مانا مۇنداق مېڭىڭلار! — دەيدۇ. مېڭىش ئۇسۇلىنى ئۆزى ئۇلگە بولۇپ كۆرسىتىدۇ.

باللار پۇتلىرىنى تىكلەپ كۆتۈرۈلىدۇ ۋە پۇتىنىڭ ئۇچى بىلەن مۇمكىنقەدەر ئاستا مېڭىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. قايسى تەرەپكە قاراپ كېتىۋاتقان بولسا، ئاشۇ يۆنىلىشتە يولىنى داۋام قىلىدۇ. كېيىن ئويۇن رىياسەتچىسى بىلدۈرمەستىن چەتكە چىقىۋالىدۇ ـ دە:

— ئەمدى ھەممىڭلار مېنىڭ ئالدىمغا يۈگۈرۈپ كېلىڭلار! — دەيدۇ.





باللار ريياسەتچىنىڭ ئالدىغا يۈگۈرۈپ كېلىپ، ئۇنى ئورنۇبلىشىدۇ. ريياسەتچى بۇ قېتىمقى مېڭىشنى باھالايدۇ ۋە مەشقنى غەيرەت بىلەن ياخشى بېجىرگەنلەرنى مۇئەييەنلەشتۈرىدۇ.

پۈت ئۇچىدا مېڭىش تاپان ـ ئوشۇقلارنى مۇستەھكەملەيدۇ، شۇ سەۋەبلىك ئۇ بالىنىڭ جىسمانىي ساغلاملىقى ئۈچۈن ئىنتايىن پايدىلىق مەشق ھېسابلىنىدۇ. بىراق باللار بۇ مەشقنى ئۇزاق ۋاقىت ئىشلىمەسلىك كېرەك. ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلانسلا بولىدۇ، خالاس.



تاياقتىن ئاتلاپ ئۆتۈش ئويۇنى

بۇ ئويۇننىڭ ئالاھىدىلىكى بالىلارنى چاقىقان ھەرىكەت قىلىشقا ئۈگىتىدۇ، ئۇلاردا سەكرەش، يۈگۈرۈش دېگەندەك ھەرىكەتلەرنى مۇستەھكەملەپ، شۇ ئارقىلىق چاقىقانلىق يېتىلدۈرىدۇ.

زالنىڭ ئوتتۇرىغا ئارىلىقى بىر مېتىر قىلىنىپ، ئىككى تاياق يانمۇيان قويۇلىدۇ.

زالنىڭ بىر تەرىپىدە باللار تۇرىدۇ، ئىككىنچى تەرىپىدىكى ئۇستەل ئۇستىگە كىچىك بايراق قويۇلىدۇ. ئويۇن ريياسەتچىسىنىڭ كۆرسەتمىسىگە بىنائەن تاياقتىن 2 ـ 3 قەدەم يىراقلىقتا بايراقنا قاراپ تۇرغان بالا تاياق قويۇلغان يەرگە يۈگۈرۈپ كېلىدۇ ۋە ئۇلاردىن ئاتلاپ ئۆتىدۇ. ئاندىن ئۇستەل يېنىغا بېرىپ، بايراقنى قولغا ئالىدۇ، ئۇنى بېشىدىن يۇقىرى





رى كۆتۈرۈپ لەپىلدىتىدۇ، كېيىن بايراقنى يەنە ئۈستەلگە قويۇپ، چەتكە چىقىپ ئۆز ئور-نىغا كېلىدۇ. شۇنىڭدىن كېيىن نۆۋەت باشقا بالىغا كېلىدۇ.

ئەگەر بۇ مەشىق بىرنەچچە قېتىم تەكرارلانغاندىن كېيىن بالىلارغا بەك ئاسانده‌ك تۇ-يۇلسا ۋە ئۇلار بۇ ئويۇننى تېز ھەمدە ئىشەنچ بىلەن بىجىرىشكە باشلىسا، مەشىقنى بىرئاز مۇرەككەپلەشتۈرۈشكىمۇ بولىدۇ. مەسىلەن، تاياق ئارىلىقىنى كېڭەيتىش، 4 ـ 6تاياقنى بىر ـ بىرىگە يانمۇيان قىلىپ قويۇش ياكى بىرنەچچە چەمبەرنى تاشلاپ قويۇپ، شۇلار-نىڭ ئۈستىدىن ئاتلاپ ئۆتۈش دېگەندەك.

«قارلىغاچ ۋە ھەسەل ھەرىلەر» ئويۇنى

بۇ ئويۇنغا قانچىلىك بالا قاتناشسا بولۇۋېرىدۇ. بالىلاردىن بىرى قارلىغاچ بولۇپ، مەيداننىڭ بىر تەرىپىدە ئولتۇرىدۇ. قالغان بالىلار — ھەسەل ھەرىلەر مەيداننى بويلاپ يۈگۈرگەچ ناخشا ئېيتىشىدۇ:



بىز ھەسەل ھەرىسى،
مەكتەپ بېغىمىز.
گۈللەرگە قونۇپ،
ھەسەل يىغىمىز.

بۇ چاغدا قارلىغاچ ھەسەل ھەرىلەرگە قاراپ:

— قارلىغاچ ئورنىدىن تۇرىدۇ ۋە ھەسەل ھەرىلەرنى تۇتىدۇ، — دەيدۇ. ئاندىن ئورنىدىن تۇرۇپ، «ھەسەل ھەرىلەر»نى تۇتۇش ئۈچۈن قوغلايدۇ. تۇتۇلغان ھەرە مەيداننىڭ ئوتتۇرىغا كىرىدۇ ۋە قارلىغاچ بولىدۇ. ئويۇن شۇ ھالەتتە داۋام قىلىدۇ.

ئويۇننىڭ قائىدىلىرى: ھەسەل ھەرىلەر پۈتۈن مەيداننى ئايلىنىپ ئۇچۇشى كېرەك، قارلىغاچ ھەسەل ھەرىگە قولىنى تەگكۈزسىلا كۇپايە.



«ئاتما تاياق» ئويۇنى



مەيدانغا دىيامېترى بىر يېرىم مېتر بولغان يۇمىلاق سىزىق سىزىلىدۇ. ئايلانمىنىڭ ئىچىگە 50 سانتىمېتىرلىق تاياق قويۇلىدۇ. ساناق ساناش ئارقىلىق بىر بالا «يۇمىلاق بېشى» قىلىپ تەيىنلىنىدۇ. بىر بالا يۇمىلاق ئوتتۇرىسىدىكى تاياقنى يىراققا ئاتىدۇ. «يۇمىلاق بېشى» ئېتىلغان توپقا قاراپ يۈگۈرىدۇ. بۇ ئارىلىقتا باشقا بالىلار مۆكۈۋالىدۇ. ھېلىقى بالا تاياقنى ئېلىپ ئۆز جايىغا قايتىپ كېلىدۇ ۋە ئۇنى دائىرىنىڭ ئوتتۇرىغا قويۇپ، بالىلارنى ئىزدەشكە باشلايدۇ. مۆكۈنگەنلەردىن كىمنى سېزىپ قالسا، ئۇنىڭ ئىسمىنى چاقىرىدۇ. ئېيتىپ بولۇپ دەرھال تاياق يېنىغا يۈگۈرىدۇ. ئارقىدىن ئىسمى ئېيتىلغان بالىمۇ يۈگۈرىدۇ. ئەگەر ئىسمى چاقىرىلغان بالا «يۇمىلاق بېشى»دىن بۇرۇن يېتىپ كەلسە، تاياقنى يەنە ئېلىپ كۆچەپ يىراققا ئاتىدۇ ۋە يەنە مۆكۈۋالىدۇ. ئەگەر «يۇمىلاق بېشى» بۇرۇن يېتىپ كەلسە، ئۇلگۈرۈپ كېلەلمىگەن بالا «يۇمىلاق بېشى» بولىدۇ.



ھەممە بالىلار تېپىلىپ بولغاندىن كېيىن، ئويۇن يەنە قايتىدىن باشلىنىدۇ.

ئويۇن قائىدىلىرى: تاياق ئېلىپ كېلىنىپ، يۇمىلاقنىڭ ئوتتۇرىسىغا قويۇلمىغىچە، مۆكۈنگەن بالىلارنى ئىزدەشكە بولمايدۇ. ئىسمى چاقىرىلغان بالا شۇ ھامانلا چىقىشى كېرەك، چىققىلى ئۇنماي تۇرۇۋېلىشقا ياكى كۆز بويامچىلىق قىلىشقا بولمايدۇ.







«تاياق ئايلان» ئويۇنى



يەرگە ئوتتۇراهال ئايلانما سىزىلىپ، ئۇنىڭ مەركىزىگە ئوتتۇراهال تاياق قېقىلىدۇ. باللاردىن بىرى تاياقنى ئوڭ قولى بىلەن تۇتۇپ، سول قولىنى بىلەن ئوڭ قولىنىڭ قولتۇقىدىن چىقىرىپ، قۇلقىنى تۇتىدۇ، ئاندىن قۇلقىنى قويۇپ بەرمىگەن شەرت ئاستىدا سائەت ئىستىرىلكىسىغا ئوخشاش ئايلىنىدۇ.



بۇ ئويۇن باللاردىن چاققانلىق، ئەپچىللىك ۋە ئىرادە تەلەپ قىلىدۇ. قۇلقىنى قويۇپ بەرمەي ئەڭ كۆپ ئايلانغان بالا ئۇتقان بولىدۇ.



«بۇغا ئوۋلاش» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بارلىق باللار تەڭ ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. قاتناشقۇچىلار ئوغۇل بولسىمۇ، قىز بولسىمۇ بولۇۋېرىدۇ.

ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار بىر سىزىق يېنىدا قاتار تۇرىدۇ. سىزىقتىن تەخمىنەن بىر يېرىم مېتىر يىراقلىقتا بۇغا مۇڭگۈزلىرى دەك دەرەخ شاخلىرى تاشلانغان بولىدۇ (شاخلارنىڭ سانى ئويۇنغا قاتناشقان باللارنىڭ سانى بىلەن ئوخشاش بولىدۇ). باللار ئۇچى سىرتماق قىلىنغان ئارقانىنى شاخلارغا تاشلاپ، ئۇلارنى ئېلىشقا تىرىشىدۇ. ھەر بىر بالىغا بەش قېتىم







ئارقان تاشلاش نۆۋىتى بىرىلىدۇ. شۇ نۆۋىتىدە ئەك كۆپ «بۇغا تۇتقان» بالا ئۇتقان ھېسابلىنىدۇ. ئويۇن ئاخىردا گۇرۇپپىلار بويىچە تۇتقان «بۇغا»لار ھېسابلىنىپ، خۇلاسە چىقىرىلىدۇ.

ئويۇن قائىدىلىرى: ئويۇن باشقۇرغۇچىنىڭ بەلگە بېرىشى بىلەن باشلىنىدۇ. سىزىقنى دەسسەشكە ياكى ئۇنىڭدىن ھالقىپ ئۆتۈشكە بولمايدۇ.

«ھايۋانلار شاھى» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشماقچى بولغان بالىلارنىڭ ھەممىسى ھەر خىل ھايۋانلارنىڭ رولىنى ئالىدۇ. ئاۋازغا قويۇش ئارقىلىق بىر بالا ئۇلارنىڭ «پادىشاھى» بولۇپ سايلىنىدۇ. ھەربىر ھايۋان ھېچكىم ئاڭلىمايدىغان ئاۋازدا ئۆز نامىنى پادىشاھقىلا ئېيتىدۇ. مەسىلەن: شىر، تۈلكە، قوي، بۆرە، توشقان... دېگەندەك.



باراقسان ھايۋانلار بىر سىزىققا تىزىلىپ تۇرىدۇ، ئۇلاردىن بىرنەچچە قەدەم نېرىدا پادىشاھ تۇپقا دەسسەپ تۇرىدۇ. پادىشاھ بىر ھايۋاننىڭ نامىنى چاقىرىدۇ ۋە ئاشۇ بالا چىقىپلا سىزىق بويلاپ يۈگۈرىدۇ. پادىشاھ بولسا، ئۇنىڭغا قاراپ توپنى تېپىپ، تەگكۈزۈشكە ھەرىكەت قىلىدۇ. ئەگەر توپ ئۇنىڭغا تەگسە، يېنىپ كېلىپ پادىشاھنىڭ يارىدەمچىسى بولۇپ تۇرىدۇ ۋە كېيىنكى قېتىملاردا تەگمىگەن توپنى تېرىپ كېلىدۇ.

پادىشاھ بىرلا ۋاقىتتا بىرنەچچە ھايۋاننىڭ نامىنى ئېيتىپ، ئۇلار يۈگۈرۈۋاتقاندا، ئۇلارغا توپنى تېپىپ تەگكۈزسىمۇ بولىدۇ.

ئويۇن قائىدىلىرى: توپنى بەك قاتتىق تېپىشكە بولمايدۇ، پادىشاھ ئۇچ ـ تۆت ھايۋان تۇتقاندىن كېيىن، يەنە يېڭى پادىشاھ سايلىنىدۇ.





«توپ قايتۇرۇش» ئويۇنى



مەيدانغا قارىمۇقارشى ئىككى سىزىق سىزىلىدۇ. ئۇنىڭ ئارىلىقى 5 — 10 مېتىرغىچە بولسا مۇۋاپىق.

ئويۇنغا قاتناشقۇچى بالىلار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنۈپ، سىزىقتا ئۆزئارا قارىشىپ تۇرىدۇ. كېلىشىش ئارقىلىق ئۇلاردىن بىرى ئويۇننى باشلايدۇ. بالىلار ئارقىمۇئارقىدىن توپنى كۈچ بىلەن تېپىدۇ. رەقىبلىرى بولسا، توپنىڭ ئۆزلىرىنىڭ سىزىقىدىن سىرتقا چىقىپ كەتمەسلىكى ئۈچۈن توپنى قايتۇرۇپ تېپىدۇ. ئەگەر توپ سىزىققىچە يېتىپ بارمىسا، ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار ئۇنى قوللىرى بىلەن يەتكۈزۈپ بەرسىمۇ بولىدۇ. ئويۇن شۇ يوسۇندا توپ تاكى سىزىقتىن چىقىپ كەتكۈچە داۋام قىلىدۇ. توپنى تېپەلمەي، سىزىقتىن هالقىپ كېتىشىگە سەۋەب بولغان بالىغا جازا بەلگىلىنىدۇ (ئويۇندىن چىقىرۇۋېتىلىدۇ). ئاخىرىدا ئاز دەملىرى ئەڭ كۆپ قالغان گۇرۇپپا يەڭگەن بولىدۇ.



ئويۇن قائىدىلىرى: توپنى تەپمەكچى بولغان بالا سىزىقتىن بىر قەدەم سىرتقا چىقىپ تۇرۇشى كېرەك. ئەگەر توپ بەك ئاستا تېپىلسە ۋە رەقىب تەرەپكە يېتىپ بارمىسىمۇ ئاشۇ بالىغا جازا بېرىلىدۇ. يەنە باشقا ياقتا تېپىلسىمۇ ئوخشاشلا جازالىنىدۇ.












«مەرگەن بالا» ئويۇنى



ئارىلىقى10 ـ 15 مېتىر بولغان ئىككى پارالليل سىزىق سىزىلىدۇ. بۇ سىزىقلارنىڭ ئوتتۇرىسىدا دىيامېترى 2 مېتىر كەتراپىدىكى ئايلانما دائىرە سىزىلىدۇ. بۇ دائىرىنىڭ ئىچىدە بىر بالا ــ مەرگەن تۇرىدۇ. ئۇ قولىدا توپنى تۇتۇپ تۇرىدۇ. باشقا بالىلار بىر سىزىقتىن ئىككىنچىسىگە يۈگۈرۈپ ئۆتۈشكە باشلايدۇ. مەرگەن ئۇلارغا قاراپ توپ ئېتىپ، تەگكۈزۈشكە هەرىكەت قىلىدۇ. توپ كىمگە تەگسە ئاشۇ بالا مەرگەن بولىدۇ.



ئويۇن قائىدىلىرى: ئويۇن باشلاشتىن بۇرۇن بىر بالا مەرگەن قىلىپ تالىلىنىدۇ. يەنى ئويۇنبېشىنىڭ «ئولتۇرۇڭلار!» دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن، ئەڭ ئاخىرىدا ئولتۇرغان بالا مەرگەن بولىدۇ. ئەگەر مەرگەن ئاتقان توپنى يۈگۈرۈۋاتقان بالا قولىدا تۇتۇۋالسا، بۇ هېسابلىنىدۇ.



«كېيىكنى ئۇر» ئويۇنى



ئويۇنغا قاتناشماقچى بولغان بالىلاردىن ئىككىسى ئوقچى بولىدۇ. قالغان بالىلار بىر-سا، كېيىك رولىنى ئېلىپ، چوڭ بىر يۇمىلاق سىزىق ئىچىدە تۇرىدۇ. ئوقچىلار يۇمىلاقنىڭ تاشقىرىسىدا بىر ـ بىرىگە روبىرو بولۇپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

ــ بىر، ئىككى، ئۈچ! ــ دېگەن كو-





ماندىسى بىلەن تەڭ ئوقچىلار كېيىكلەرگە قارىتىپ توپ ئېتىشقا باشلايدۇ، كېيىكلەر بولسا، توپتىن قېچىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. قايسى «كېيىك»كە توپ تەگسە، شۇ تۇتۇلغان بولىدۇ.

ئويۇن قائىدىلىرى: ئويۇننى چوقۇپ رىياسەتچىنىڭ كوماندىسى بىلەن باشلاش لازىم. توپنى بولسا، كېيىن رولنى ئېلىۋاتقان بالىلارنىڭ پۇت ـ پاچاقلىرى تەرەپكە ئېتىش كېرەك.



«بېلىقلار ۋە لەھەڭ» ئويۇنى



ئويۇنغا7 ـ 8 ئەتراپىدا بالا قاتناشسا مۇۋاپىق. بالىلاردىن بىرى لەھەڭ بو- لۇپ تاللىنىدۇ. قالغانلار بولسا بېلىقلار ھېسابلىنىدۇ. ئويۇن ئۇچۇن2 ـ 3 مېتىر كېلىدىغان يىپ كېرەك. ئۇنىڭ بىر ئۇچى يۇمىلاقنىڭ يەنە بىر تەرىپىگە قېقىلغان قوزۇققا باغلىنىدۇ. يەنە بىر ئۇچىنى لەھەڭ رولنى ئالغان بالا چىڭ تارتىپ دائىرىنى ئايلىنىشقا باشلايدۇ. يىپ يېقىنلىشۇاتقاندا، بېلىقلار ئۇستىدىن سەكرەپ ئۆتۈشىدۇ. يىپ كىمنىڭ پۇتىغا تەگسە، ئاشۇ بېلىق تۇتۇلغان بولىدۇ (شۇ بالا ئويۇندىن چىقىپ كېتىدۇ).

ئويۇن قائىدىلىرى: بالىلار ئويۇننى ئويۇنبېشىنىڭ كوماندىسى بىلەن باشلىشى كې- رەك، يىپ دائىم چىڭ تارتىپ تۇرۇلۇشى لازىم.





«چەمبەردىن چىقار» ئويۇنى



بۇ ئويۇنغا خېلى كۆپ بالا قاتناشسىمۇ بولىدۇ. ئايلانما شەكلىدە ئارىلىقى40 ـ 50سانتىمېتىرلىق كىچىك چەمبەرلەر سىزىلىدۇ ۋە باللار شۇ چەمبەر ئىچىدە ئولتۇرىدۇ، بىر بالا ئۆرە تۇرغان ھالدا بىر ئاياغلاپ ئۇلارنىڭ ئەتراپىنى ئايلىنىپ، بىر قولى بىلەن تۇرتۇپ، كىمنىدۇر چەمبەر ئىچىدىن چىقىرىۋېتىشكە ئۇرۇنىدۇ. بالىنىڭ بىر ئايىغى بولسىمۇ يۇمىلاقتىن چىقىپ كەتسە، ئۇ ئويۇندىن چىكىنىدۇ.

ئويۇننىڭ قائىدىلىرى: يۇمىلاق ئىچىدە ئولتۇرغان بالا قولى بىلەن يەرگە دېيىنسىمۇ بولىدۇ. ئۆرە تۇرغان بالا بەك كۆچلۈك ئىتتەرمەسلىكى كېرەك. بىر پۇتلاپ ئۆرە تۇرغان بالا پات ـ پات پۇتىنى ئالماشتۇرۇپ تۇرسىمۇ بولۇۋېرىدۇ.







«ئورمانچى» ئويۇنى



يەرگە دىيامېتىرى 8 ـ 10 مېتىر كېلىدىغان چوڭ چەمبەر سىزىلىدۇ. بۇ ئورمانلىق ھېسابلىنىدۇ، ئوتتۇرىسىغا بىر كىۋادرات سىزىلىپ، «ئورمانچىنىڭ ئۆيى» ۋەزىپىسىنى ئۆتەيدۇ. بىر بالا تاللىنىپ، ئورمانچى سۈپىتىدە كىۋادرات ئىچىگە قويۇلىدۇ. قالغان بالىلار ئاق قۇش بولىدۇ.



ئاق قۇشلار ئورمانغا ئۇچۇپ كىرىپ، ئوتتۇرىدىكى بالىنى ئېلىپ چىقىشقا ئۇرۇنىدۇ، ئورمانچى بولسا، ئۇلارنى تۇتۇۋېلىشقا، قول بىلەن تېگىشكە ھەرىكەت قىلىدۇ. بالىنى كىۋادراتتىن ئېلىپ چىققان ئاق قۇش ئورمانچى بولۇۋالىدۇ ۋە ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ.



ئويۇن قائىدىسى: ئورمانچىنىڭ ئۆيىگە كىرىشكە بولمايدۇ. تۇتۇلۇپ قالغان ئاق قۇشلار ئويۇندىن چېكىنىدۇ. ئورمانچىنىڭمۇ ئورمانلىقتىن تاشقىرىغا چىقىپ كېتىشكە بولمايدۇ. ئۇنىڭدىن تاشقىرى ئۇ بىر جايدىلا تۇرسىمۇ بولمايدۇ، ئۇ ئىزچىل ھالدا چەمبەر ئىچىدە ھەرىكەتلىنىپ تۇرۇشى لازىم.

«تۆگمەن توپ» ئويۇنى

بىرنەچچە بالىلار چوڭ چەمبەرنى ئايلىنىپ تۇرىدۇ، ئۇلارنىڭ بىر ـ بىرى بىلەن بولغان ئارىلىقى ئەڭ ئاز بولغاندا 2 ـ 3 قەدەم كېلىشى كېرەك. بالىلاردىن بىرى ئويۇن باشقۇرغۇچىدىن توپنى ئېلىپ يېنىدىكى شېرىكىگە ئېتىپ بېرىدۇ، ئۇ يەنە يېنىدىكىگە بېرىدۇ، ئەنە شۇ تەرىقىدە توپ چەمبەرنى بويلاپ ئۈزىتىلىۋېرىدۇ. ئاستا ـ ئاستا توپ تېزلە-





كى ئېشىپ باردۇ.

ئويۇن قائىدىلىرى: توپنى قولىدىن چىقىرىپ قويغان ياكى ناتوغرا بەرگەن بالا ئويۇندىن چېكىندۈرۈلىدۇ. شۇ ھالەتتە ئويناپ ئەڭ ئاخىرىغىچە جايىدا ئوينىغان بالا ئۇتقان ھېسابلىنىدۇ.

«ئاقساق تۇرنا» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشماقچى بولغان بارچە بالىلار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. تۆت ـ بەش قەدەم مۇساپىلىك مەيدانغا 5 ـ 6 مېتىر ئۇزۇنلۇقتىكى ئىككى پارالىل سىزىق سىزىلىدۇ. ھەربىر گۇرۇپپا ئۆزىنىڭ بەلگىلەنگەن سىزىقى ئارقىسىدا تۇرىدۇ. ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بارلىق بالىلار بىر پۇتىنى تىزىدىن ئارقا تەرەپكە پۈكۈپ، قولى بىلەن ئۇنى تۇتۇپ (ئوڭ پۇتنى ئوڭ قولى، سول پۇتنى سول قولى بىلەن) تۇرىدۇ.



پۇشتەك چېلىنىشى بىلەن تەڭ ئىككى گۇرۇپپا بىر ـ بىرلىرىگە قارىمۇ قارشى سەكرەپ ـ سەكرەپ يېقىنلىشىدۇ، ئاندىن بوش قولى ۋە گەۋدىسى بىلەن قارشى گۇرۇپپىدىكى رەقىبىنى





تۇرتۈپ، ئۇنىڭ ھەر ئىككى پۇتىنى يەرگە تەگكۈزۈشكە ھەرىكەت قىلىدۇ. ئەگەر قايسى تەرەپتىن بولسۇن، بىرەرسىنىڭ ئىككىلا پۇتى يەرگە تېگىپ قالسا، ئويۇنىدىن چىقىرىلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: بالىلار پەقەت پۇشتەك چىلىنغاندا ئاندىن بىر - بىرىگە قاراپ سەكرەشنى باشلىشى كېرەك. ئويۇن ئۇيناش جەريانىدا ئەگەر ھېرىپ كېتىدىغان ئىش كۆرۈلسە، ئۇنىڭغا تېزلىكتە پۇتىنى ئالماشتۇرۇۋېلىش پۇرسىتى بېرىلىدۇ.



«قۇيرۇقىنى تۇت» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بارلىق بالىلار چەمبەر شەكلىدە تۇرىدۇ. ئۇلارنىڭ ئوتتۇرىسىدا «شىر» ئولتۇرىدۇ. قالغان بالىلار «قوي» ھېسابلىنىدۇ. شىر ئۆزىنى ئۇخلاۋاتقانغا سېلىپ ئولتۇرىدۇ. قويلار ئۇنىڭ ئەتراپىدا قوشاقلارنى ئېيتىپ ئايلىنىدۇ:




ئۇخلاپ قاپتۇ شىر،
تامنىڭ قېشىدا.
تازا ئويناپمىز،
ئۇنىڭ بېشىدا.

قويلار شۇنداق ناخشىلارنى ئېيتقاچ شىرنى پات - پات تۇرتۈپ قويىدۇ. شىر تۇيۇقسىز ئويغىنىپ كېتىدۇ ۋە دەرھال قويلارنى تۇتۇشقا ئۇرۇندۇ (قولىنى تەگكۈزسىلا ھېساب). تۇتۇلغان قوي شىرغا ياردەمچى بولۇپ ئوتتۇرىدا ئولتۇرىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: شىر خالىغان پەيتتە قويلارنى تۇتسا بولىدۇ، لېكىن ئۇنىڭغا كىمدۇر بىرەرسىنىڭ قولى تەگمىگىچە ئورنىدىن تۇرسا بولمايدۇ.





«ئاقلار ۋە قارىلار» ئويۇنى





بىرنەچچە كىشىلىك ئىككى گۇرۇپپا بىر - بىرىگە قارىمۇ - قارشى بولۇپ تۇرىدۇ. رىياسەتچى بىر تەرىپى قارا، يەنە بىر تەرىپى ئاق كونا پىلاستىنكىنى ئاتىدۇ. پىلاستىنكىنىڭ قارا يا كى ئاق تەرىپى چۈشكىنىگە قاراپ، بىر گۇرۇپپا يەنە بىر گۇرۇپپىنى تۇتۇشقا باشلايدۇ. قېچىۋاتقانلار سىزىپ قويۇلغان سىزىقتىن ئۆتۈپ كېتىشكە ھەرىكەت قىلىدۇ. قايسى گۇرۇپپىنىڭ ھېسابىدا تۇتۇۋېلىنغان رەقىبلەرنىڭ سانى كۆپ بولسا، شۇ گۇرۇپپا غالىب ھېسابلىنىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: رەقىبلەرنى پەقەت ئويۇنىڭ بېشىنىڭ «ئاقلار!» ياكى «قارىلار!» دېيىشى بىلەن تۇتۇشقا باشلاش كېرەك. قېچىۋاتقانلارنى پەقەتلا سىزىلغان سىزىق ئىچىدە تۇتۇش لازىم. سىزىقنىڭ تاشقىرىسىدىكىلەر ھېسابقا ئېلىنمايدۇ.



«تاشلارنى يىغ» ئويۇنى



ئويۇنغا قاتناشقۇچى بالىلار ئىككى گۇرۇپپا بۆلۈنىدۇ. ھەر ئىككى تەرەپتە ئۇستىگە بىرنەچچە تالدىن تاش قويۇلغان ئىككى ئورۇندۇق تەييارلىنىدۇ، بۇ ئورۇندۇقلارنىڭ ئۈستىدىكى تاشلارنىڭ سانى چوقۇم ئوخشاش بولۇشى كېرەك.





ھەر ئىككى گۈرۈپپىدىن بىردىن بالا چىقىپ توپنى قولىغا ئالىدۇ ۋە بىر ۋاقىتتا كۆچەنىڭ باشچە يۇقىرىغا ئاتىدۇ، ئاندىن يۈگۈرۈپ بېرىپ، توپ تاكى يەرگە چۈشكىچە ئۇ رۇندۇق ئۈستىدىكى تاشلارنى يىغىشقا باشلايدۇ. كىم كۆپ تاش يىغسا ئاشۇ غالىب چىقىدۇ ۋە نۆۋەت باشقا ئىككى بالىغا بېرىلىدۇ. ئاخىرىدا ئومۇمىي گۈرۈپپا بويىچە ھېسابلىنىپ، قايسى گۈرۈپپىنىڭ ئۈتۈپ چىققانلىقى ئېنىقلىنىدۇ.

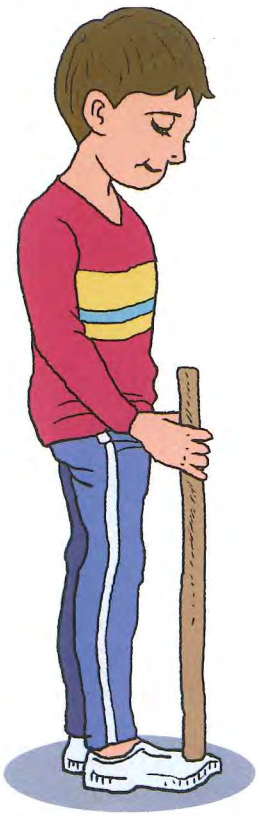


«كالتەك ئېتىش» ئويۇنى



ھەيدانغا سىزىق سىزىلىدۇ. ئىككى بالا قوللىرىغا مۇزاپىق چوڭلۇقتىكى بىر تالدىن كالتەك ئېلىپ، سىزىقنىڭ ئارقىسىدا تۇرىدۇ. كالتەكنىڭ بىر ئۇچىنى قولىدا تۇتىدۇ، يەنە بىر ئۇچىنى بولسا پۇتنىڭ ئۈستىگە قويىدۇ (كالتەك پۇتنىڭ دۈمبىسىدە تىك تۇرىدۇ)، پۇت يەردە تۇرىدۇ. كېيىن پۇتنى كۆچلۈك سىلكىپ تاياقنى ئىلاجىنىڭ بارىچە يىراقراقىقا ئىرغىتىشقا ھەرىكەت قىلىنىدۇ. كىمنىڭ تايىقى يىراقىقا بارسا، شۇ بالا ئاشۇ جايغا بېرىپ تۇرىدۇ ۋە ئۇتتۇرغان بالا تايىقىنى خۇددى ئاتقا ئوخشاش مىنىپ، يىراقتا تۇرغان بالىنى قوغلايدۇ.





ئويۇن قائىدىسى: يۈگۈرۈشنى چوقۇم ئويۇنبېشىنىڭ كۆمانداسى بىلەن باشلاش كېرەك.





«رىگۇ ـ رەگۇ» ئويۇنى



بىرنەچچە بالا بىر جايغا توپلىنىپ تۇرىدۇ. ئۇلاردىن بىرى ئويۇنبېشى بولۇپ سايلىنىدۇ. قالغان باللار قولىنى مۇشتۇم قىلىپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى قولىنى بىر ـ ئىككى قېتىم سىلكىپ:



— رىگۇ رەگۇ، رىگۇ رەگۇ... — دەيدۇ.

كېيىن باش بارماقلىرىنى چىقىرىپ مۇڭگۈزنى ئىپادىلەيدۇ ۋە مۇڭگۈزلۈك نەرسىلەرنىڭ نامىنى ئېيتىدۇ. مەسىلەن: «مۇڭگۈزلۈك ئۆچكە» ياكى «مۇڭگۈزلۈك قوي»، «مۇڭگۈزلۈك كۆڭلەك» دەپ چالغىتىدۇ. ئەگەر مۇڭگۈزى بار ھايۋان ئېيتىلسا، ھەممە باللار قوللىرىنىڭ باش بارمىقىنى چىقىرىشى كېرەك. ئەگەر ئويۇنبېشى باللارنى ئېزىقتۇرۇش ئۈچۈن مۇڭگۈزى يوق ھايۋاننى ياكى باشقا بىر بۇيۇمنى ئېيتسا، باللار مۇڭگۈزنى كۆرسەتمەسلىكى لازىم. ئۇنداق بولمىسا، ئېزىقان بالا ئويۇندىن چىقىرىۋېتىلىدۇ.



ئويۇن قائىدىسى: باللار ھەر ئىككى قوللىرىنىڭ باش بارمىقىنى چىقىرىشى شەرت، بىرسىنى چىقىرىش ھېسابقا ئېلىنمايدۇ. ئويۇن جەريانىدا خاتا قىلىپ، چىقىپ كەتكەن بالا ئۇسسۇل ئويناپ بېرىدۇ ياكى ناخشا ئېيتىپ بېرىدۇ. باشقا ماھارەت كۆرسىتىپ بەرسىمۇ بولىدۇ.

«گۈللەر» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان ھەربىر بالا ئۆزىگە گۈللەردىن ئىسىم تاللايدۇ (مەسىلەن: ئەتىرگۈل، قىزىلگۈل، نەرگىس... دېگەندەك). باللار ئارىسىدا بىر خىل ئىسىملىكلەر بولۇ-



ماسلىقى كېرەك. تالالاش ئارقىلىق بېكىتىلگەن گۈل (مەسلەن، ئەتىرگۈل) ئويۇننى باشلايدۇ. ئەتىرگۈل لالەگۈلنى چاقىرىپ ئۇنى قوغلاشقا باشلايدۇ. ئەگەر لالەگۈلدە تۇتۇلۇپ قېلىش خەۋپى تۇغۇلسا، ئۇ باشقا بىر گۈلنى ئورنىغا چاقىرىدۇ. شۇ ھامان يەنە بىر ئويۇنچى قېچىشقا باشلايدۇ.

بۇ ئويۇننى ئويناشتا بالىلار پەقەت گۈللەرنىڭلا نامى بىلەن ئەمەس، بەلكى باشقا ھايۋانلار ۋە بېلىقلارنىڭ ناملىرى بىلەن ئاتالسىمۇ بولىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: تۇتۇلۇپ قالغان بالا ئىسمىنى ئۆزگەرتىپ قايتا ئويۇنغا قاتناشسا بولىدۇ. ئەمما ئويۇن داۋامىدا بىر خىل ئىسىم قايتىلانماسلىقى كېرەك. بۇ ئويۇندا بىر قېتىممۇ تۇتۇلمىغان بالا غالىب ھېسابلىنىدۇ.

«توشقانلار سەھرى» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بىرنەچچە بالا توشقانلارنىڭ رولىنى ئالىدۇ، ئۇلاردىن بىرى توشقانلارنىڭ ئۇستازى بولۇپ تەيىنلىنىدۇ. مەيدان ئوتتۇرىسىغا كىچىك ـ كىچىك چەمبەرسىمان ئايلانمىلار سىزىلىدۇ. بۇ توشقانلارنىڭ ئۆيى ھېسابلىنىدۇ. ئۇستازنىڭ بولسا بۇنداق ئۆيى يوق.

ئۇستاز توشقانلارغا قاراپ:

— ھەممە ئورنىدىن تۇرسۇن! — دەيدۇ.

شۇ ھامان توشقانلار ھەر خىل ھەرىكەتلەر بىلەن بۇيرۇقنى بېجىرىدۇ.

ئۇستاز سۆزىنى داۋام قىلىدۇ:

— ئورنىدىن تۇرغاندىن كېيىن ھەممە يۈيۈنىدۇ، گىمناستىكا ئوينايدۇ، ئورۇن يە-



غشتۇردىدۇ، ناشتا قىلىدۇ، مەكتەپكە بارىدۇ، مەكتەپتە ئوقۇيدۇ، ئۆيگە قايتىدۇ، دەرس تەييارلايدۇ، ھويلغا چقىپ ئويناىدۇ!

«ھويلغا چقىپ ئويناىدۇ» دېگەن سۆز بىلەن تەڭ ھەممە توشقانلار ئۆيلىرىدىن چىقىپ، چېپىپ ئويناشقا باشلايدۇ. ئۇستاز بىردىنلا:

— تۇن! — دەيدۇ.

بۇ سۆز بىلەن تەڭ بارلىق توشقانلار يۇگۇرگەن ھالدا ئۆز ئۆيىگە قايتىشى كېرەك. ۋاقتىدا ئۆيگە بارالماي، ھەممىنىڭ ئاخىرىدا قالغان بالا ئۇتتۇرغان ھېسابلىنىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: بارچە ھەرىكەتلەر ئۇستازنىڭ بۇيرۇقىدىن كېيىن بېجىرىلىدۇ. بالىلار ھويلىدا يۇگۇرۇۋاتقاندا «ئۆيى»دىن كېيىنكى 10 قەدەم تاشقىرىدا بولۇشى كېرەك.



«بېلىق ئوۋلاش» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بىرنەچچە بالا ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. گۇرۇپپا ئەزالىرى بىرنەچچە قەدەم ئارىلىق قويۇپ، بىر - بىرىگە قارىمۇ قارشى تۇرىدۇ. بىرىنچىسى بېلىقچىلار گۇرۇپپىسى (ئۇلارنىڭ سانى ئازراق)، يەنە بىر گۇرۇپپا بېلىقلار توپى. ئۇلارنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۆۋەندىكىچە دىئالوگ بولىدۇ:







بىلىقچىلار:

— بىز بىلىق تۇتماقچى!

— قانداق بىلىق؟

— تاسمىبىلىق!

— تۇتۇڭلار! — دەپ جاۋاب بېرىدۇ بىلىقلار.

بىلىقلار ئارقىسىغا ئۆرۈلۈپ بىر-گىلەنگەن مەنزىلگىچە قاچىدۇ. ئەگەر بۇ جەريانىدا تۇتۇلۇپ قالسا، تۇتۇلغان بىلىق ئويۇنىدىن چېكىنىدۇرۇلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: بىلىقلارنى پەقەت بەلگىلەنگەن يەرگىچە تۇتۇش كېرەك. بىلىقچىنىڭ قولى تەگكەن بىلىق تۇتۇلغان ھېسابلىنىدۇ.



«قولۇڭنى كۆتۈر» ئويۇنى

بۇ ئويۇننى ئويناشتا باللار ئۆره تۇرغان ياكى ئولتۇرغان ھالدا چەمبەر شەكلىده جايلىشىشى، بىر - بىرلىرىگە دەخلى قىلمايدىغان ھالدا بولۇشى كېرەك. ئويۇن قائىدىسى بويىچە مەركەزده تۇرۇشقا بىر ئويۇنبىشى تەيىنلىنىدۇ. ئۇ چەمبەر ئەتراپىدىن ئاستاغىنا مېڭىپ، بىر بالىنىڭ ئالدىدا توختايدۇ ۋە يۇقىرى ئاۋازدا:

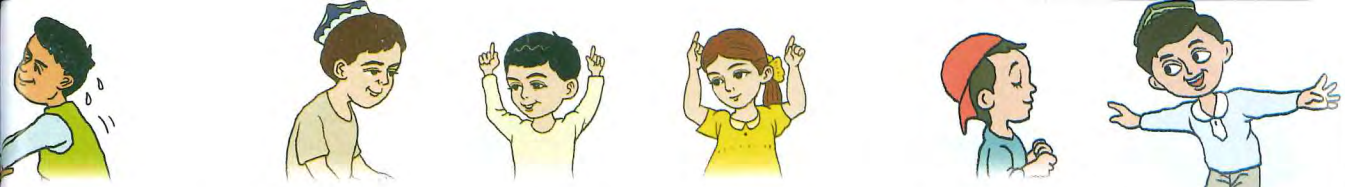
— قولۇڭنى كۆتۈر! — دەيدۇ.





ئويۇنبىشى بۇيرۇق بەرگەن بالا ھالىتىنى ئۆزگەرتمەي تۇرۇۋېرىدۇ. لېكىن ئۇنىڭ ئىككى تەرىپىده تۇرغان





قوشنلىرى شۇ ھامان بىر قولىنى كۆتۈرۈشى كېرەك: ئوڭ تەرەپتىكى قوشنا سول قولىنى، سول تەرەپتىكى قوشنا بولسا ئوڭ قولىنى كۆتۈرىدۇ. ئەگەر باللاردىن بىرى قولىنى خاتا كۆتۈرسە، كۆتۈرۈشنى ئېسىدىن چىقىرىپ قويسا ياكى باشقا بىر خاتالىققا يول قويسا، بۇ بالا ئويۇنبېشى بىلەن ئورنىنى ئالماشتۇرۇپ ئوتتۇرىدا تۇرىدۇ.

ئويۇن بەلگىلەنگەن ۋاقىتنىچە ئوينىلىدۇ (مەسىلەن: 10 مىنۇت). قايسى بالا ئويۇنبېشى بولمىسا ئاشۇ غالىب چىققان ھېسابلىنىدۇ. ئويۇنبېشى چوقۇم ئويۇنچى بالىنىڭ يېنىغا كېلىپ، ئاندىن ئۇنىڭغا بۇيرۇق بېرىشى كېرەك.



«باللار ۋە خوراز» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشقۇچى باللاردىن بىرى خورازنىڭ رولىنى ئالىدۇ. خوراز ئۆيىدىن چىقىپ، مەيدانىنى بويلاپ يۈگۈرىدۇ ۋە ئۇچ قېتىم چىللايدۇ. باللار ئۇنىڭغا جاۋابەن شۇنداق دەيدۇ:



خوراز بوۋا، خوراز بوۋا،
سەھەر تۇردۇڭ نېمانچىلا؟
ئويغاتتىڭ باللارنى،
مەقسىتىڭ نېمە، بوۋا؟



شۇندىن كېيىن خوراز ئۇۋىسىدىن چىقىپ، قاناتلىرىنى قېقىپ، بالىلارنىڭ كەينىدىن يۈگۈرىدۇ. ئەگەر باللارنى تۇتالمىسا ئۇۋىسىغا قايتىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: خوراز قاناتلىرىنى قاققاندىن كېيىن باللار يۈگۈرىدۇ. باللار ئۆز ئۆيلىرىگە كىرىۋېلىشى كېرەك.

«قاپاقنى ئۇرۇش» ئويۇنى

بۇ ئويۇنغا بىرنەچچە بالا قاتنىشىدۇ.

يەرگە دىيامېترى1 ـ1. 5مېتىر بولغان چەمبەر شەكلىدىكى ئايلانما سىزىلىدۇ. ئۇنىڭ





ىدن 6 ـ 8 قەدەم نېرىراققا بىر تال تاياق قادىلىدۇ (تاياقنىڭ ئېگىز-لىكى بىر مېتىردىن ئارتۇق بولماسلىقى كېرەك)، ئۇنىڭ ئۈستىگە قۇرۇق قاپاق كىيگۈزۈلىدۇ. قائىدە بويىچە تاللانغان ئويۇنچى ئايلانما ئىچىدىكى قاپاقنى ئارقىسىنى قىلىپ تۇرىدۇ. ئۇنىڭ قولىغا ئۇزۇنلۇقى 1 مېتىرلىق تاياق بېرىلىدۇ، كۆزى بولسا رومال بىلەن تېڭىپ قويۇلىدۇ. ئۇ تۇرغان يېردە بىرنەچچە قېتىم ئايلىنىپ توختايدۇ. ئاندىن تاياقنى ئېلىپ چەمبەر ئىچىدىن چىقىدۇ ۋە قاپاقنى تېپىپ، ئۇنى ئۇرۇشقا ھەرىكەت قىلىدۇ.





ئويۇنغا قاتنىشىدىغان باللارغا بۇنداق تەلەپنى بېجىرىش ئۈچۈن مەلۇم ۋاقىت بېرىلىدۇ. شۇ ۋاقىت ئىچىدە ۋەزىپىنى توغرا بېجىرگەن بالىغا نومۇر بېرىلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: چوقۇم قاپاقنى ئۇرۇش كېرەك، تايىقنى ئۇرۇشقا بولمايدۇ. چەمبەرنى ئەتراپىدىكى باشقا باللار قاپاقنى ئۇرماقچى بولغان بالىغا دەخلى قىلماسلىقى لازىم.



«رومالنى بەر» ئويۇنى



ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار بىر ـ بىرىگە قارىمۇقارشى تۇرغان ھالدا ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. ئۇلارنىڭ ھەممىسى قولىنى ئارقىسىغا تۇتۇپ ئۆرە تۇرىدۇ. ئۇلارنىڭ ئوتتۇرىدا بىر ئويۇنچى بالا تۇرىدۇ. ھەر ئىككىلا گۇرۇپپىدىن بىردىن ئويۇنچىنى تاللىنىپ، ئۇنىڭغا رومال بېرىلىدۇ. ئويۇنچىنى ئۆز توپىدىكى باللارنىڭ





ئارقىسى بىلەن ئاستا مېڭىپ، بالىلاردىن بىرىنىڭ قولىغا رومالنى بىلدۇرمەستىن تۇتقۇزىدۇ.

شۇنىڭدىن كېيىن ئوتتۇرىدا تۇرغان بالا بۇيرۇق بېرىدۇ:

— رومالنى بەر!

ئىككى تەرەپتىن بىرىدىن بالا يۈگۈرۈپ بېرىپ ئوتتۇرىدىكى بالىغا رومالنى تاپشۇرۇپ بېرىشى كېرەك. رومالنى بىرىنچى بولۇپ بەرگەن بالا غالىب بولىدۇ. ئاخىرىدا ئەڭ كۆپ نومۇرغا ئېرىشكەن گۇرۇپپا غالىب سانىلىدۇ.



ئويۇن قائىدىسى: رومالنى پەقەت بۇيرۇقتىن كېيىن ئېلىپ بېرىش كېرەك. رومالنى قولىغا بېرەلمىگەن ياكى چۈشۈرۈپ قويغان بالا تۇنجى بولۇپ يېتىپ بارغىنىغا قارىماي ئۇتتۇرغان بولىدۇ.

«تەڭگىنى كۆتۈر» ئويۇنى



مەيداننىڭ ئىككى تەرىپىگە پاراللېل ھالدا بەلگە سىزىقى سىزىلىدۇ. ئاندىن ئىككى سىزىقنىڭ ئوتتۇرىسىغا بىرنەچچە تەڭگە (تاش، ئۇرۇقچا ياكى باشقا نەرسە بولسىمۇ بولىدۇ) چېچىپ قويۇلىدۇ. ئويۇنغا قاتناشقان باللار سىزىق بويلاپ بىرىدىن ئاتنى(چۈنقنى) مىنىپ، سەپ تارتىپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ بۇيرۇقى بىلەن باللار ئاتنى چاپتۇرغاندەك ھالەتتە چېگرا سىزىقىغا قاراپ چېپىشىدۇ ۋە ئارقىسىغىمۇ يەنە شۇ تەرزدە قايتىپ كېلىشىدۇ. ئۇلار يۈگۈرۈپ تۇرۇپ، توختىماستىن ئېڭىشىپ، يەردىكى تەڭگىلەرنى تېرىۋېلىشىدۇ. كىم كۆپ تەڭگە يىغسا، ئاشۇ بالا غالىب ھېسابلىنىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: ئويۇننى پەقەت ئويۇنبېشىنىڭ كوماندىسى بىلەن باشلاش كېرەك. ئويۇن داۋامىدا باللار بىر - بىرىنى تۇرتۇۋەتمەستىن يۈگۈرۈشى لازىم. تەڭگىنى ئېلىۋاتقاندا، ئېڭىشكەن جايدىن تۇرسا بولمايدۇ.





«زىمىستان» ئويۇنى




ئويۇنىنىڭ سانىقى ئارقىلىق زىمىستان بوۋىنى تەپىلەيدۇ. ئۇ مەركەزدە تۇرىدۇ، قالغان بالىلار ئەتراپىنى قورشاپ تۇرىدۇ. ئويۇنىنىڭ شەرتى:

— زىمىستان كېلىۋاتىدۇ! — دېگەن ئاگاھلاندۇرۇشتىن كېيىن بارلىق بالىلار ھەر تەرەپكە قاراپ قېچىشقا باشلايدۇ. زىمىستان بولسا ئۇلارنى قوغلاپ يېتىشكە ۋە قولىنى تەگكۈزۈپ ئۇلارنى مۇزلىتىپ قويۇشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. مۇزلىتىلغان بالا ئۆز ئورنىدىلا قېتىپ تۇرىدۇ.



ئويۇن قائىدىسى: چوقۇم ئويۇنىنىڭ گېپىدىن كېيىن ئاندىن ھەر تەرەپكە قېچىش كېرەك. قېتىپ تۇرغان بالىلار ئويۇن يەنە يېڭىدىن باشلانمىغىچە قايتىدىن ئويۇنغا ئالاشمايدۇ.

«سايادەتچى» ئويۇنى

بۇ ئويۇن سىرتتا ئۆتكۈزۈلسىمۇ، زالدا ئۆتكۈزۈلسىمۇ بولىدۇ. ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بارلىق بالىلار يۇمىلاق چەمبەر شەكلىدە ئولتۇرىدۇ. پەقەت بىرلا بالا — سايادەتچى چەمبەرنىڭ مەركىزىدە تۇرىدۇ. ئولتۇرغان بالىلار سايادەتچى ئاڭلىمايدىغان ئادەتتىكى يۇرتىمىزدىكى تونۇش بىر شەھەر ياكى جاي نامىنى ئۆزئارا ئۆزلىرىگە ئىسىم قىلىپ تاللىشىدۇ. سايادەتچى بولسا، ئۆزى سايادەت قىلىدىغان شەھەرنى يۇقىرى ئاۋازدا جاكارلايدۇ.








مەسلەن: «مەن خوتەندىن چىقىپ قەشقەرگىچە ياكى ئاقسۇغىچە سايا-ھەت قىلىمەن» دېگەندەك.

ئەتراپتا ئولتۇرغان باللاردىن كىمنىڭ نام - شەرىپى چىقسا شۇ بالا سايا-ھەتچى بىلەن ئورۇن ئالماشتۇرىدۇ. ئەگەر سايا-ھەتچى بىر قېتىمدا ئويۇنچى باللار ئۆزلىرىگە تاللىغان جاي-ئاملىرىدىن بىرنەچچىنى تاپالىسا، سايا-ھەتچىگە بىر نومۇر بېرىلىدۇ. ئويۇن شۇ تەرزىدە داۋام قىلىدۇ. ئەڭ كۆپ نومۇر ئالغان بالا ئۇتۇپ چىققان بولىدۇ.

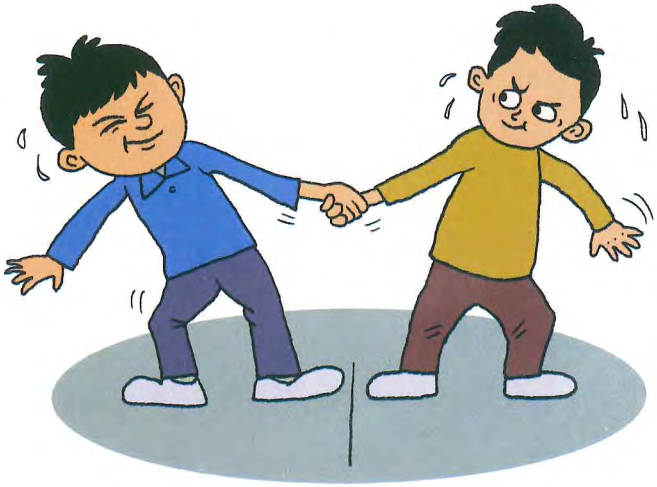


«سەۋزە تارتىش» ئويۇنى



بۇ ئويۇنغا يىگىرمە ئەتراپىدا بالا قاتنىشىپ، ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ.

گۇرۇپپىلار ئۆزىگە «بۇلبۇل»، «تۇمۇچۇق» دەپ نام قويۇۋالىدۇ. كېيىن ئوتتۇرىغا توغرا سىزىق سىزىلىدۇ ۋە بىر تەرەپتە «بۇلبۇل» گۇرۇپپىسى، يەنە بىر تەرەپتە بولسا «تۇمۇچۇق» گۇرۇپپىسى تۇرىدۇ.



گۇرۇپپا باشلىقلىرى سىزىقنىڭ ئىككى تەرىپىدە تۇرۇپ:

— سەۋزىلەرنى تارتىڭلار! — دەپ بۇيرۇق بېرىگەندىن كېيىن باللار ئۇدۇل-دىكى باللارنىڭ قوللىرىنى ئۆزى تەرىپىگە تارتىدۇ. ئەزا-لىرى سىزىقتىن كۆپرەك ئۆتۈپ كەتكەن گۇرۇپپا يېڭىلىدۇ.





«نېمىنىڭ تۈكى» ئويۇنى





ئويۇنغا قاتنىشىدىغان ئون نەپەر ئەتراپىدىكى بالا يۇمىلاق چەمبەر شەكلىدە ئولتۇرىدۇ. ئويۇنبېشى بىرەر قۇشنىڭ پېيىنى (ئۆردەك، غاز، قاغا، قۇشقاچ...دېگەندەك) ئېلىپ، باللاردىن بىرىگە كۆرسىتىپ:

— بۇ نېمىنىڭ تۈكى؟ — دەپ سورايدۇ.

سوئال سورالغان بالا تۈكنىڭ نامىنى ئېيتىدۇ، يەنە باشقا بالىدىن سورىلىدۇ، باشقا بالىمۇ جاۋاب بېرىدۇ. ئويۇن قائىدىسىدە بىر قۇشنىڭ نامى ئىككى قېتىم تەكرارلانماسلىقى كېرەك. بىر بالىنىڭ ئېيتقىنىنى ئىككىنچىسى ئېيتىپ قويسا، ئويۇنبېشىنىڭ ئېيتقان بۇيرۇقىنى بېجىرىدۇ: ئۇسسۇلغا چۈشىدۇ، قوشاق ئېيتىدۇ ياكى باشقا ماھارەت كۆرسىتىدۇ.



قۇشلارنىڭ نامىنى كىم كۆپ بىلسە، ئاشۇ «بىلەرمەن» ھېسابلىنىدۇ.

«ئەپچىل توشقان» ئويۇنى



بۇ ئويۇنغا 14 ـ 15 نەپەر ئەتراپىدا بالا قاتنىشىدۇ. مەيداننىڭ ئوتتۇرىسىغا ئارىلىقى 60 ـ 70 سانتىمېتىر كېلىدىغان ئىككى سىزىق سىزىلىدۇ. ئىككى بالا بۇرە ۋەزىپىسىنى ئۆتەيدۇ، قالغان بالىلار توشقان بولۇپ شۇ سىزىقتىن ئۆتۈشى كېرەك. بۇرە سىزىقتا تۇرىدۇ. بۇرىلەرگە تۇتۇلماي ئۆتكەن توشقان «ئەپچىل توشقان» ھېسابلىنىدۇ.





«لىپ قىلدى» ئويۇنى





بۇ ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بالىلار- نىڭ سانى چەكلەنمەيدۇ. ئۇلار چازا قۇرۇپ ئايلانما بولۇپ ئولتۇرىدۇ. ئىككى ئويۇنبېشى سايلىنىدۇ. ئويۇننى قايسى ئويۇنبېشى بىرىنچى بولۇپ باشلىشى كېرەكلىكى چەك تاشلاش ئارقىلىق ئېنىقلىنىدۇ. بىرىنچى ئويۇن- بېشىنىڭ قولىدا تۇگمە ياكى مونچاق بولىدۇ. بالىلار ئىككى قولىنى جۇپلەپ ئالدىغا سۇنۇپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇلارنىڭ قولىغا قولىنى تەگكۈزۈپ، ئۆزى مۇۋاپىق دەپ قارىغان بالىنىڭ ئالقىنىغا ئاشۇ نەرسىنى تاشلاپ كېتىدۇ. بالىلار قوللىرىنى يۇمۇۋالى- دۇ. ئىككىنچى ئويۇنبېشى شۇ نەرسىنىڭ كىمدە ئىكەنلىكىنى تېپىشى كېرەك. نەرسە شۇنىڭ قولىدا دەپ گۇمانلانغان بالىنىڭ يېنىغا بېرىپ:

— لىپ قىلدى! — دەيدۇ. ئەگەر ئۇنىڭدا بولسا، ئويۇنبېشىلىقنى ئاشۇ بالا بىلەن ئالمىشىدۇ.

ئويۇن داۋام قىلىدۇ. ئىككىنچى ئويۇنبېشى يوشۇرۇلغان نەرسىنىڭ كىمدە ئىكەنلىكىنى تاپسا، بىرىنچى ئويۇنبېشى ئورۇن ئالمىشىدۇ. ئويۇنبېشى بەرگەن نەرسە شۇ بالىدا ساقلى- نىشى كېرەك. ئىككىنچى بالىغا ئۇزىتىپ بېرىش ئويۇن قائىدىسىنى بۇزۇش ھېسابلىنىدۇ.

«لىپ قىلدى» دەپ مۇراجىئەت قىلىنغان بالا دەرھال ئالقىنىنى ئېچىپ كۆرسىتىشى شەرت.

«تاش چۇشتى» ئويۇنى

«تاش چۇشتى» ئويۇنى ئاساسەن ياز ئايلىرىدا ئوينىلىدۇ.

بالىلار ئۇزۇن ئورۇندۇقتا تىزىلىپ ئولتۇرىدۇ. ئۆز خاھىشىغا ئاساسەن ئىككى بالا سايلاپ چىقىلىدۇ. ئۇلارنىڭ بىرى تاپقۇچى، يەنە بىرى تاشنى يوشۇرغۇچى بولىدۇ. تاپقۇچى



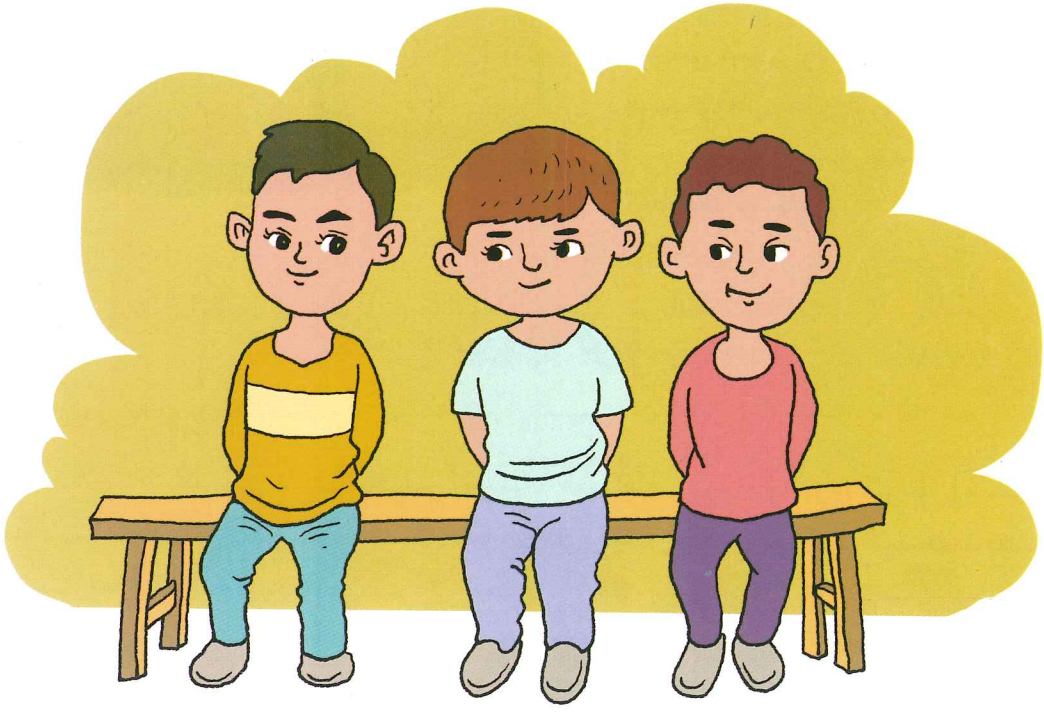


كەينىنى قىلىپ، كۆزلىرىنى يۇمۇپ تۇرىدۇ. يوشۇرغۇچى تاشنى ئولتۇرغانلاردىن بىرىگە بېرىدۇ. شۇ ھامان ھەممە بىر خىل ھالەتتە، كۈلۈپ ياكى جىددىيلەشكەندەك ئولتۇرىدۇ. تاش يوشۇرغۇچى تاپقۇچىغا قاراپ:

— ئاش پىشتى، تاش چۈشتى! — دەيدۇ.

تاپقۇچى ئولتۇرغانلاردىن بىرىنى كۆرسىتىدۇ. ئەگەر تاش ھەقىقەتەن كۆرسىتىلگەن شۇ بالىدا بولسا، چىقىرىپ بېرىدۇ، ئەگەر باشقا بالىنىڭ قولىدا بولسا، ئۇ تاشنى يوشۇرغۇچىغا بېرىدۇ.







«سالاي ـ سالاي» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بالىلار دائىرە شەكلىدە قولىنى ئارقىسىغا قىلىپ ئولتۇرىدۇ. ئۇلاردىن بىرى قولىغا ياغلىق ئېلىپ:

سالاي، سالاي،
كىمگە سالاي.
چېچى ئۇزۇن،
قىزغا سالاي!









دەپ باللارنى ئايلىنىدۇ ۋە ئولـ
تۇرغانلاردىن بىرىنىڭ ئارقىسىغا تاشلاپ
كېتىدۇ. ئارقىسىغا ياغلىق چۈشكىنىنى
بىلمەي قىلغان بالا سورۇن ئوتتۇرىسىغا
چۈشۈپ ئۇسسۇل ئويناپ بېرىدۇ. ئـەـ
گەر بىلىپ قالسا، رومال تاشلىغان بالـ
نىڭ ئارقىسىدىن قوغلايدۇ ۋە ئۇ ئـۆز
ئورنىنى تېپىپ ئولتۇرۇپ بولغىچە يېتـ
ۋىلىپ رومال بىلەن ئۇرۇشى كېرەك.
ئايلانما ئوتتـۇرىسىنى كېسىپ
ئۆتۈشكە بولمايدۇ.



«شوخ توپۇم» ئويۇنى



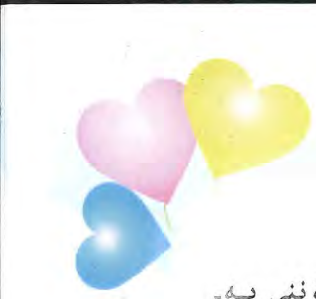
باللار زالنىڭ ياكى مەيداننىڭ بىر تەرىپىگە قويۇلغان ئورۇندۇقلاردا ئولتۇرۇشىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇلاردىن سەل نېرىراقتا تۇرىدۇ، توپنى ئالقان بىلەن ئۇرۇپ، ئۇنىڭ قانچـەـ لىك تېز ۋە ئېگىز سەكرەيدىغانلىقىنى كۆرسىتىپ بېرىدۇ. بۇ چاغدا ئۇ تۆۋەندىكى قوشاقنى ئېيتىدۇ:



توپۇم توك ـ توك قىلسەن،
ئۇرسام ئۇچۇپ كېتسەن.
سەكرەپ ـ سەكرەپ نېرىغا ـــ
دوستلىرىمغا يېتسەن.

كېيىن ئـۇ 2 ـ 3 بالىنى چاقىرىپ، توپقا ئەگىشىپ سەكرەشنى ئېيتىدۇ. ئـوـ يۇنبېشى بايىقى قوشاقنى ئېيتىپ، توپ بىلەن يەنە مەشقنى تەكرارلايدۇ. قوشاقنى ئېيتىپ بولغاندىن كېيىن، باللارغا قاراپ:

ـــ ھازىر سىلەرگە يېتۇالمەن! ـــ دەيدۇ. باللار سەكرەشتىن توختاپ، ئـۆزلىرىنى






تۇتۇۋالماقچى بولۇۋاتقان ئويۇنبېشىدىن نېرىراقتا قېچىپ كېتىدۇ.

ئويۇننى تەكرارلىغاندا ئويۇنبېشى تېخىمۇ كۆپرەك بالىلارنى چاقىرىدۇ. ئويۇننى يەكۈنلىگەندە، ئويۇنبېشى ھەممە بالىلارغا توپقا ئوخشاش تەكشى سەكرەشنى ئېيتىدۇ. بۇ چاغدا ئويۇنبېشى قوشاقنى بالىلارنىڭ سەكرەش سۈرئىتىگە قاراپ تېز، ناھايىتى تېز ئېيتىدۇ.



ئەگەر بالىلار توپقا ئوخشاش سەكرەشنى بىلمىسە، ئۇلارغا قانداق سەكرەشنى كۆرسەتىپ قويۇش كېرەك.

«ئاق توشقىنىم ئالامەت» ئويۇنى

بالىلار زال ياكى مەيداننىڭ بىر تەرىپىگە قويۇلغان ئۇستەللەردە ئولتۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇلارغا:



— ھازىر ھەممىڭلار توشقان بولسىلەر، — دەيدۇ ۋە «ئوتلاققا» يۈگۈرۈپ چىقىشنى ئېيتىدۇ. بالىلار زالنىڭ ئوتتۇرىغا چىقىدۇ ۋە ئويۇنبېشىنى چۆرىدەپ تۇرىدۇ. كېيىن تىزلىنىپ ئولتۇرىدۇ. ئويۇنبېشى مۇنداق قوشاق ئوقۇيدۇ:



ئاق توشقىنىم ئالامەت،
ئېتىنى قويدۇم سالامەت.
سالپاك قۇلاق توشقىنىم،
ھەممىسىدىن كارامەت.

بالىلار قوللىرىنى باشلىرىغا ئېلىپ، توشقاننىڭ قۇلىقىغا ئوخشىتىپ، بارماقلىرىنى قىمىرلىتىدۇ. ئويۇنبېشى قوشاقنى داۋام قىلدۇ:

توشقىنىم قېتىپ قاپتۇ،
پۇت ـ قولىنى ئىسسىتسۇن،
يال... يال... يال،
پۇت ـ قولىنى ئىسسىتسۇن.











بالىلار «يال ـ يال» دېگەن سۆزنى ئاڭلاش بىلەن تەڭ چاۋاك چېلىشقا باشلايدۇ ۋە قوشاق تۇگىگىچە چاۋاك چېلىپ تۇرىدۇ.

ئويۇنبېشى يەنە قوشاق ئوقۇيدۇ:



بىر جايدا تۇرۇۋېرىپ،
توشقان تىترەر سوغۇق يەپ.
ئەمدى سەكرەپ ئويىنسۇن،
سەكرەپ ـ سەكرەپ شادلانسۇن.

بالىلار «سەكرەپ ـ سەكرەپ» سۆزىنى ئاڭلاش بىلەن تەڭ ئىككى ئاياقلاپ ۋە ھەرخىل ھەرىكەتلەرنى قىلىپ سەكرەشكە باشلايدۇ. سەكرەش قوشاق ئاخىرلاشقىچە داۋام قىلىدۇ. ئويۇنبېشى:



كىمدىندۇر چۆچۈپ كەتتى،
توشقانچاق قېچىپ كەتتى.

دەيدۇ ۋە ئېيىق پالۋاننى كۆرسىتىدۇ، بالىلار قېچىپ بېرىپ، ئۆز ئورۇنلىرىدا تۇرۇۋالىدۇ.

ئويۇننى خالىغان ۋاقىتقىچە ئويناشقا بولىدۇ. ئويۇن باشلىنىشتىن بۇرۇن چوقۇم توشقانلار يوشۇرۇنىدىغان جاينى تەييارلاپ قويۇش كېرەك. ئويۇن بېشىدا قوشاقنى ئاساسەن مەشقنى ھەممە بالىلار باراۋەر بېجىرىدۇ. ئويۇن كۆپ قېتىم تەكرارلانغاندىن كېيىن بىرەر بالىنى ئويۇنبېشى قىلىپ تەيىنلەش ۋە ئۇنى دائىرە ئوتتۇرىسىدا تۇرغۇزۇپ قويۇشقا بولىدۇ. قوشاق تامام بولغاندىن كېيىن بالىلارنىڭ ئارقىسىدىن تېز يۈگۈرمەسلىك، ئۇلارغا ئۆز ئورۇنلىرىنى تېپىۋېلىش ئۈچۈن ئىمكان بېرىش كېرەك.

كىچىك بالىلاردىن چوقۇم ئۆزىنىڭ جايىنى تېپىۋېلىش تەلەپ قىلىنمايدۇ، ئۇلارنىڭ ھەربىرى بوش جايىنى تېپىپ ئولتۇرسىلا بولىدۇ. ئويۇن مۇنتىزىم ئۆتكۈزۈلۈۋاتقاندا، ئۇلارنىڭ بەزىلىرى ئاسانلا ئۆز جايلىرىنى تاپالايدۇ. بالىلارنىڭ بۇ تاپقۇرلۇقىنى قوللاپ ـ قۇۋۋەتلەپ، رىغبەتلەندۈرۈپ تۇرۇش كېرەك.






«ئۇزۇن يىلان ئىزى بويلاپ» ئويۇنى



ئويۇنبېشى يەرگە ياكى پولغا ئۇزۇنلۇقى5 ـ 6 مېتىر-لىق ئارقانىنى سوزۇپ قويىدۇ، بۇ ئارقان ئۇستى ــ يىلان ئىزى بىلەن بالىلار ئاخىرىغىچە مېڭىشى كېرەك.

ئەگەر «يول»نىڭ يەنە بىر تەرىپىگە بالىلارنى جەلىپ قىلىدىغان نەرسىلەرنى، يەنى ئېيىق، قورچاق، قۇش، قوڭ-غۇراق ياكى باشقا نەرسىلەر قويۇلسا، بالىلار ئويۇننى تې-خىمۇ قىزىقىپ ئويناىدۇ. بۇ-نىڭدا يولنىڭ ئاخىرىدا نېمە ياتقانلىقىغا قاراپ، ۋەزىپە ئورۇنلىنىدۇ. مەسىلەن، ئېيىقنىڭ ئالدىغا بېرىپ ئۇنى سىلاش، قۇشقا دان بېرىش، قوڭغۇراقنى سىلكىش دېگەندەك.





ئويۇنبېشى بالىلارنىڭ ئارقانىنى دەسسەپ ماڭالمايۋاتقانلىقىنى كۆرسە، دەسلەپتە ئۇنىڭ قولىدىن تۇتۇپ، يارىدەملىشىشى كېرەك. بالىلار ئالدىرىماستىن مېڭىپ بېرىشلىرى لازىم.

«قۇش ۋە ئۇنىڭ بالىلىرى» ئويۇنى

بالىلار5 ـ 6 دىن بولۇپ ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. ھەربىر گۇرۇپپا ئۆز ئۆيىگە ــ ئۇ-ۋىسىغا ئىگە بولىدۇ. بور بىلەن سىزىلغان يۇمىلاق سىزىق، پولغا تاشلاپ قويۇلغان چوڭ چەم-بەر ياكى ئىككى ئۇچى بىر ـ بىرىگە باغلانغان ئارقان... قاتارلىقلار ئۇۋا بولۇشى مۇمكىن.

بالىلار زوڭزىيىپ ئولتۇرۇپ، ئۇۋىدىكى قۇش بالىلىرىنىڭ ھەرىكىتىنى ئىپادىلەيدۇ. ئويۇنبېشى قۇش رولىنى ئالىدۇ. ئۇنىڭ:








— قېنى ئۇچتۇق، ئۇچايلى! — دېگەن سۆز-لىرىنى ئاڭلاش بىلەن تەڭ قۇش باللىرى ئۇۋىلىرىدىن ئۇچۇپ چىقىدۇ ۋە دان ئىزدەپ يىراقلا بېرىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. ئويۇن-نىڭ:

— ئەمدى ئۆيگە ئۇچمىز! — دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن قۇش باللىرى ئۆز ئۇۋىلىرىغا قايتىپ كېلىدۇ. ئو-يۇن4 ـ 3 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئويۇنچىلار — قۇش باللىرىنىڭ ئىشارىتىگە قاراپ ھەرىكەت قىلىشىنى كۆزىتىپ بارىدۇ. يات ئۇۋىغا ئۇچۇپ كىرىشىنىڭ توغرا ئەھمىيىتى تۇرىدۇ. ئۆيىدىن يى-راقلا ئۇچۇشقا دەۋەت قىلىپ، ئۇ يەردە قۇشلار ئۇچۇن داننىڭ مول ئىكەنلىكىنى تەكىتلەپ تۇرىدۇ.

«قۇياش ۋە يامغۇر» ئويۇنى

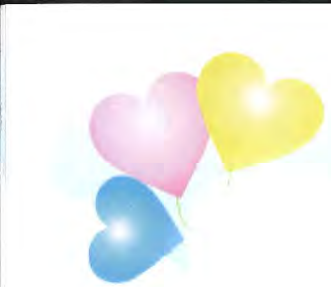


باللار زال ياكى مەيداندا قاتار تۇرغان ئو-يۇنداشلارنىڭ كەينىگە ئۆتۈپ، زوڭزىيىپ ئولتۇ-رىدۇ ۋە دېرىزىدىن (ئورۇندۇق يۆلەنچۈكلىرى ئارىسىدىن) قارايدۇ. ئويۇنچىنى:

— قۇياش چىقتى! تۇرۇڭلار، ئويناڭلار! — دەيدۇ.

باللار زال (ياكى مەيدان)نى بويلاپ يۈگۈرىدۇ.

— يامغۇر يېغىپ كېتىدۇ. تېزرەك ئۆيگە كى-رىڭلار! — دېگەن بۇيرۇق بىلەن تەڭ باللار ئۆز ئورۇنلىرىغا قاراپ يۈگۈرۈشىدۇ ۋە ئورۇندۇقلارنىڭ ئارقا تەرىپىگە بېرىپ زوڭزىيىپ ئولتۇرۇشىدۇ ۋە دې-






رىزە (ئورۇندۇق يۆلەنچۈكلىرى ئارىسى)دىن قارىشىدۇ. ئويۇنبېشى
— قۇياش چىقتى! چىقىڭلار، ئويناڭلار! — دەيدۇ.
باللار يەنە مەيداننى ئايلىنىپ يۈگۈردىدۇ.
— يامغۇر يېغىپ كەتتى، تېزراق ئۆيگە كىرىڭلار! — دېگەن بۇيرۇق بىلەن تەڭ بالار ئۆز ئورۇنلىرىغا قاراپ يۈگۈرۈشىدۇ ۋە ئورۇندۇقلارنىڭ ئارقا تەرىپىگە بېرىپ زوڭزىيىپ ئولتۇرۇشىدۇ...



«مۇشۇك ۋە چاشقانلار» ئويۇنى



باللار — چاشقان ئۇۋلىرى (ئۆينىڭ تام تۈۋلىرىدە ياكى مەيدانىڭ يان تەرەپلىرىدە قاتار قويۇلغان ئورۇندۇقلار)دا ئولتۇرىدۇ. مەيدان بۇرجەكلىرىدىن بىرىدە مۇشۇك ئولتۇرىدۇ. مۇشۇك رولىنى ئويۇنبېشى بالا ئورۇنلايدۇ. مۇشۇك ئۇخلاپ قالىدۇ، چاشقانلار بولسا ئۆينى ئارىلاپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. بىراق، تۈيۇقسىز مۇشۇك ئويغىنىپ كېتىدۇ، قەددىنى رۇسلاپ كېرىلىدۇ، مياۋلايدۇ ۋە



بىردىنلا چاشقانلارنى تۇتۇشقا باشلايدۇ. چاشقانلار تېز يۈگۈرىدۇ ۋە ئۆز ئۇۋلىرىغا كىرىپ يوشۇرۇنىدۇ (ئورۇندۇقلاردىن ئۆز ئورنىنى تاپىدۇ). ھەممە چاشقانلار ئۆز ئۇۋىسىغا كىرىپ كەتكەندىن كېيىن، مۇشۇك يەنە بىر قېتىم ئۆينىڭ ئىچىنى ئارىلاپ چىقىدۇ. كېيىن ئۆز ئورنىغا كېلىپ يەنە ئۇخلايدۇ. ئويۇن4 ـ 5 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

چاشقانلار مۇشۇك كۆزىنى يۇمۇپ ئۇيقۇغا كەتكەندىن كېيىنلا ئۆز ئۇۋلىرىدىن چىقىشى ۋە مۇشۇك ئويغىنىپ مياۋلىغاندىن كېيىن ئۇۋلىرىغا قايتىشى كېرەك. ئويۇنبېشى چاشقانلارنىڭ ئۇۋىسىدىن چىقىشىنى كۆزىتىپ تۇرىدۇ. ئويۇندا ئويۇنچۇق مۇشۇكتىن پايدىلىنىشقىمۇ بولىدۇ. كۆڭۈلكەر ئۇۋا رولىنى ئوينىشى مۇمكىن. بۇنىڭدا باللار كۆڭۈلەرنىڭ ئۇستىگە چىقىپ تۇرىدۇ.






«پاخپاق كۆچۈك» ئويۇنى



باللارنىڭ بىرى پاخپاق كۆچۈكنىڭ رولىنى ئالىدۇ. ئۇ پولدا ئالدىغا ئۇزىتىلغان قولىرىغا بېشىنى قويۇپ ياتىدۇ. قالغان باللار ئاستا ئۇنىڭ ئەتراپىغا توپلىشىپ قوشاق ئوقۇيدۇ:



پاخپاق كۆچۈك ياتىدۇ،
قاراڭ، خورەك تارتىدۇ.
زادى بىلىپ بولمايدۇ،
ئويغاقمۇ ئۇ، ئۇخلامدۇ؟
ئاستا كېلىپ ئويغاتساق،
قىزىق ئىشلار بولمامدۇ؟



باللار كۆچۈكنى ئويغىتىشقا باشلايدۇ، ئۇنىڭ قېشىغا يىغىلىپ ئېڭىشىپ تۇرۇپ چاقىرىدۇ، چاۋاك چالىدۇ، ئۇركۈتىدۇ. ئاخىر كۆچۈك ئىرغىپ ئورنىدىن تۇرۇپ كېتىدۇ ۋە قاتتىق قاۋايدۇ. باللار ھەر تەرەپكە قېچىشقا باشلايدۇ. كۆچۈك ئۇلارنىڭ كەينىدىن قوغلايدۇ، بىرەرسىنى تۇتۇۋېلىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. ھەممە باللار ھەر تەرەپكە قېچىپ، مۆكۈۋالغاندىن كېيىن، كۆچۈك يەنە يەردە ياتىدۇ. ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئەگەر كۆچۈكنىڭ رولىنى ئويۇنبېشى ئالسا، ئۇ ئورۇندۇقتا ئولتۇرۇپ «ئۇخلىسىمۇ» بولىدۇ.

«تۈز يول بويلاپ» ئويۇنى

باللار ئەركىن ھالدا توپلىنىدۇ ياكى سەپتە قاتار بولۇپ ئويۇنغا تەييارلىق قىلىدۇ. ئويۇنبېشى مۇئەييەن تېزلىك ۋە ئاھاڭدا تۆۋەندىكى قوشاقنى ئېيتىدۇ:



تۇپتۇز يول بىلەن،
تۇپتۇز يول بىلەن،
تاشلايلى قەدەم.
ئۇششاق تاشلار ئۇستىدىن،
بارايلى بىللە..
چۇشۇپ كەتتۇق چوڭقۇرغا!



«تۇپتۇز يول ئۇستىدىن» دېگەن سۆز ئېيتىلغاندا بالىلار قەدەم تاشلاپ ماڭىدۇ. ئۇ-يۇنىڭ «ئۇششاق تاشلار ئۇستىدىن، ئۇششاق تاشلار ئۇستىدىن» دېيىشى بىلەن تەڭ ئۇلار ئىككى پۇتىنى تەڭ كۆتۈرۈپ سەكرەپ، سەل ئالدىغا سىلجيدۇ. «چۇشۇپ كەتتۇق چوڭقۇرغا» سۆزى بىلەن تەڭ زوڭزىيىپ ئولتۇرۇۋالىدۇ. كېيىن:

— چوڭقۇردىن چىقتۇالدۇق! — دەيدۇ ئويۇنىڭ.

بۇ چاغدا بالىلار ئورۇنلىرىدىن تۇرىدۇ. ئويۇنىڭ قوشاقنى يەنە تەكرارلايدۇ. ئاندىن تۆۋەندىكى قوشاقنى ئېيتىدۇ:



تۇپتۇز يول بىلەن،
تۇپتۇز يول بىلەن،
مېڭىۋېرىپ چارچىدۇق.
مېڭىۋېرىپ چارچىدۇق،
يۇرۇڭلار، ئۆيگە كەتتۇق،
مانا، ئۆيگىمۇ يەتتۇق.







قوشاق تۇغگەندىن كېيىن باللار ئۆيلىرىگە قاراپ يۈگۈرىدۇ (ئۆي قەيەردە بولسىدىغانلىقىنى، يەنى ئورۇندۇقتا بولامدۇ، تارتىلغان توغرا سىزىق ئارقىسىدا بولامدۇ ياكى باشقا بىر جايدىمۇ، بۇ ئالدىن كېلىشۈپلىنغان بولىدۇ).

ھەرىكەتلەرنى ھەر خىل قىلىپ ئۆزگەرتىش مۇمكىن، لېكىن ئۇلار قوشاققا ماس مۇۋاپىق كېلىشى كېرەك (مەسىلەن: ئۇششاق تاشلار ئۈستىدىن بىر پۇتلاپ تاقىلاش، قەدەمنى چوڭ ئېلىپ سەكرەش... دېگەندەك).

ئويۇنبېشى ئويۇن جەريانىنى ئۇزارتسا ياكى قىسقارتسىمۇ بولىدۇ. بۇنىڭ ئۈچۈن ئۇ قوشاقنىڭ مىسرالىرىنى تەكرار ئوقۇيدۇ ياكى ئاز تەكرارلايدۇ.

«چۈننى تۈت» ئويۇنى



باللار قولى يېتىدىغان ھالەتتە چەمبەر شەكلىدە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى يۇمىلاقنىڭ ئوتتۇرىسىدا بولىدۇ. ئۇنىڭ قولىدا ئۇزۇنلۇقى 1.5 ~ 1 مېتىر كېلىدىغان چۈنچ بولۇپ، ئۇنىڭ ئۈچىغا قەغەزدىن ياكى باشقا نەرسىدىن ياسالغان «چۈن» يېپ بىلەن باغلاپ قويۇلغان بولىدۇ. ئويۇنبېشى يېنىدىكى باللارنىڭ بېشىدىن سەل يۇقىرىراقتا ئايلاندۇرىدۇ. چۈن ئۆز بېشىدىن ئۆتۈۋاتقاندا باللار ئۇنى ئىككى قوللاپ تۇتماقچى بولۇپ سەكرەيدۇ. چۈننى تۇتقان بالا:

— مەن تۇتتۇم! — دەيدۇ. ئويۇن داۋام قىلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: ئويۇن جەريانىدا باللار سەكرىگەندە چەمبەر شەكلىنى تارايتىپ قويماسلىق ئۈچۈن باللارنى كۆزىتىپ تۇرۇش كېرەك. ئويۇنبېشى چۈن باغلانغان يېنىنى ئايلاندۇرۇۋېتىپ، ئۇنى ھېلى پەسلىتىپ، ھېلى كۆتۈرۈپ تۇرىدۇ.





«كۈركە توخۇ ۋە چۈجلەر» ئويۇنى



ئويۇنغا قاتنىشۇاتقان باللار چۈجلەرنى، ئويۇنبېشى بولسا توخۇنىڭ رولىنى ئالىدۇ. كۈر-كە توخۇ بىلەن چۈجلەر ئۆيدە بولىدۇ (تۆۋرۈكلەر ياكى ئۇستەللەر ئارىسىغا 35 ـ 40 سانتىمېتىر ئېگىزلىكتە يېپ تارتىلىدۇ، بۇ جاي ئۆي رولىنى ئۆتەيدۇ). بىر تەرەپتە سار ياشايدۇ. كۈركە توخۇ ئارغامچىنىڭ تېگىدىن ئېڭىشىپ ئۆتىدۇ ۋە باللارغا دان قىدىرىشقا باشلايدۇ. كېيىن:

ــ كۇ... كۇك... كۇك... ــ دەپ چۈجلىرىنى چاقىرىدۇ. ئۇنىڭ ئاۋازىنى ئاڭلاپ، چۈجلەرمۇ تارتىلغان يېپ تېگىدىن ئۆمىلەپ ئۆتىدۇ ۋە يۇگۈرگەن هالدا توخۇنىڭ ئالدىغا بېرىشىدۇ. هەممىسى بىللە ئويناىدۇ، ئېڭىشىدۇ، زوڭزىيىپ ئولتۇرىدۇ، دان ئىزدىشىدۇ. بىر چاغدا ئويۇنبېشى ــ كۈركە توخۇ بىر ياققا قاراپ:

ــ چوڭ قۇش ئۇچۇپ كېلىۋاتىدۇ! ــ دەيدۇ. بۇ سۆزنى ئاڭلىغاندىن كېيىن، بارلىق چۈجلەر تېزلىكتە قېچىپ كېتىشىدۇ ۋە ئۆيلىرىگە يوشۇرۇنۇۋالىدۇ. ئويۇن3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.



چۈجلەر ساردىن قورقۇپ ئۆيلىرىگە قېچىپ كېتىۋاتقاندا باللار ئارغامچىغا ئۇرۇلۇپ كەتمەسلىكى ئۈچۈن ئويۇنبېشى ئۇنى كۆتۈرۈپ تۇرىدۇ. ئاردىدىن مەلۇم ۋاقىت ئۆتكەندىن كېيىن، باشقا باللارمۇ توخۇ رولىنى ئالسا بولىدۇ.







«مايمۇنلار» ئويۇنى





ئويۇنبېشى باللارغا بىردىن ياكى ئىككىدىن بولۇپ تەنتەربىيە شوتىغا يېقىنلىششىنى بۇيرۇيدۇ. بۇ بالىلار مايمۇنلارنىڭ رولىنى ئالىدۇ. بىر چەتتە ئولتۇرغان ياكى ئۆرە تۇرغان باللار مايمۇنلارنىڭ دەرەخلەردىن قاناداق قىلىپ مېۋە ئۈزگەنلىكىنى تاماشا قىلىدۇ. كېيىن دەرەخكە باشقا مايمۇنلار چىقىدۇ.

باللار تەنتەربىيە شوتىسىغا قورقماستىن چىقىپ ـ چۈشۈشنى ئۆگىنىۋالغاندىن كېيىن ئويۇننى سەل مۇرەككەپلەشتۈرۈش كېرەك. بۇنىڭ ئۈچۈن شوتىنىڭ بىر قىسمىدىن ئىككىنچى قىسمىغا، يەنى دەرەختىن ـ دەرەخكە ئۆتۈش تەۋسىيە قىلىنىدۇ.

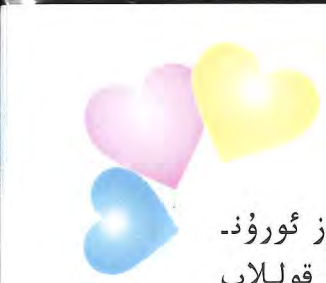


«چەمبەرگە تاشلا» ئويۇنى

باللار يۇمىلاق شەكىلدە تۇرىدۇ. ئوتتۇرىغا چوڭ چەمبەر قويۇلىدۇ ياكى چەمبەرنىڭ شەكلى سىزىلىدۇ. ئارغامچىدىن ياسالسىمۇ بولىدۇ. چەمبەرنىڭ دىيامېترى 1 ـ 1.5 مېتر بولىدۇ. چەمبەردىن 2 ـ 3 قەدەم يىراقلىقتا چۆرىدەپ تۇرغان باللارنىڭ قوللىرىدا ئىچىگە قۇم تولدۇرۇلغان خالتىلار بولىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:



ـــ تاشلاڭلار! ـــ دېگەن بۇيرۇقى بىلەن تەڭ بارچە باللار خالتىلارنى چەمبەرگە تاشلايدۇ. كېيىن ئويۇنبېشى:






ــ خالتىلارنى كۆتۈرۈپ ئېلىڭلار! ــ دەيدۇ. بالىلار خالتىلارنى ئېلىپ، ئۆز ئورۇنلىرىغا كېلىپ تۇرىدۇ. ئويۇن 4 ـ 6 قېتىم تەكرارلىنىدۇ. خالتىلارنى ئىككى قولىلاپ تاشلاش كېرەك.



«رەڭلىك ئاپتوموبىللار» ئويۇنى



بالىلار زالنىڭ تاملىرىنى بويلاپ تۇرىدۇ. بۇ بىكەتتىكى ئاپتوموبىللار بولىدۇ. ئويۇنغا قاتنىشۇاتقان ھەربىر بالىنىڭ قولىدا بايراق (توپ، كۆك، سېرىق ياكى يېشىل رەڭدىكى رەخت، قەغەز... دېگەندەك) بولىدۇ. ئويۇنبېشى زالنىڭ مەركىزىدە بالىلارغا قاراپ تۇرىدۇ. ئۇنىڭ قولىدا لازىملىق رەڭدىكى ئۈچ بايراق بولىدۇ. ئۇ بايراقلاردىن بىرىنى كۆتۈرىدۇ (بەزىدە ئىككى ياكى ئۈچلا بايراقنى كۆتۈرۈشكىمۇ بولىدۇ). ئەنە شۇ رەڭدىكى نەرسىسى بولغان بالىلار مەيدان بويلاپ يۈگۈرۈپ مېڭىۋاتقان «ئاپتوموبىل»غا تەقلىد قىلىپ، ئاۋازلىرى بىلەن دۇد ـ دۇتلايدۇ. ئويۇنبېشى بايراقنى چۈشۈرگەندىن كېيىن ئاپتوموبىللار توختايدۇ، ئايلىنىپ قايتىلىدۇ ۋە ئۆز بېكەتلىرىگە قاراپ ماڭىدۇ. ئويۇن 4 ـ 6 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.



ئويۇنبېشىنىڭ قولىدا قىزىل بايراق بولسىمۇ بولىدۇ. ئۇ تۈيۇقسىز قىزىل بايراقنى كۆتۈرسە، ھەممە ئاپتوموبىللار دەرھال توختىشى كېرەك.

«مۇشۇك ۋە قۇشلار» ئويۇنى

يەرگە دىيامېتىرى5 ـ 6 مېتىر ئەتراپىدىكى يۇمىلاق چەمبەر سىزىپ قويۇلىدۇ. چەمبەرنىڭ مەركىزىدە ئويۇنبېشى تاللىغان بالا ــ مۇشۇك تۇرىدۇ. قالغان بالىلار يۇمىلاق دائىرىدىن تاشقىرىدا تۇرىدۇ، ئۇلار قۇشلارنىڭ رولىنى ئالىدۇ. مۇشۇك ئۇخلاپ قالىدۇ. قۇشلار چەمبەر ئىچىگە كىرىپ دان چوقۇلىشىدۇ. مۇشۇك ئويغىنىپ قالىدۇ، قۇشلارنى قوغلايدۇ ۋە ئۇلارنى تۇتۇشقا باشلايدۇ. قۇشلار چەمبەر ئىچىدىن ئۇچۇپ چىقىشقا ئالدىرا-





رايدۇ. مۇشۇكنىڭ قولى تەگكەن بالا تۇتۇلغان هېسابلىنىدۇ ۋە ئايلانمىنىڭ ئوتتۇرىسىغا بېرىپ تۇرىدۇ. مۇشۇك 2 ـ 3 ئەتراپىدا قۇشنى تۇتقاندىن كېيىن ئويۇنبېشى يېڭى مۇشۇك تەيىنلەيدۇ. تۇتۇلغان قۇشلار بارلىق ئوينىغۇچى بالىلارغا قوشۇلۇپ كېتىدۇ. ئويۇن 4 ـ 5 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.





مۇشۇك قۇشلارنى ئېھتىيات بىلەن تۇتىدۇ (ئۇلارنى چاڭگاللىۋالماي، پەقەت قولىنى سەل تەگكۈزۈپ قويىدۇ). ئەگەر مۇشۇك خېلى ۋاقىتقىچە هېچكىمنى تۇتالمىسا، ئويۇنبېشى ئۇنىڭغا ياردەم بېرىش ئۈچۈن يەنە بىر ياردەمچى مۇشۇك تەيىنلەيدۇ.

ئورماندىكى ئېيىق



مەيداننىڭ بىر تەرىپىگە ئېيىق ئۇۋىسى سىزىپ قويۇلىدۇ. يەنە بىر تەرىپىدە بالىلار يىغىلىپ شايدىغان ئۆي تەييارلىنىدۇ. رياسەتچى ئۇۋىدا ئولتۇرىدىغان ئېيىقنى تالليايدۇ. رياسەتچى:

ـــ بالىلار، بېرىڭلار، ئويناپ كېلىڭلار! ـــ دېيىشى بىلەن تەڭ بالىلار ئۆيلىرىدىن چىقىپ، ئورمانغا ئوينىغىلى كېتىدۇ، يەر مەدىكى تېرىيدۇ، كېپىنەك تۇتىدۇ. بۇ ئىشلارنى قىلغانلىقىنى ئىپادىلەپ ئېڭىشىدۇ، رۇسلىنىدۇ ۋە شۇنىڭدەك هەرخىل تەقلىدىي هەرىكەتلەرنى قىلىدۇ. ئۇلار تەڭلا شۇنداق دەيدۇ:





ئېيىق ئۆيى ئالدىدا،
يەر مەدىكى تېرىيمىز.
ئېيىقۋاي هۆركىرىگەندە،
بىزلەر قېچىپ كېتىمىز.






«ھۆركىرىگەندە» دېگەن سۆزدىن كېيىن ئېيىق ئۆيلىرىگە قېچىپ كېتىۋاتقان بالىلارنى تۇتۇشقا باشلايدۇ. ئېيىقنىڭ قولى تەگكەن بالا تۇتۇلغان ھېسابلىنىدۇ ۋە ئېيىق ئۇنى ئۆز ئۆۋىسىغا ئېلىپ كېتىدۇ.

چېگرادىن ھالقىپ كەتكەندىن كېيىن بالىلارنى تۇتۇشقا بولمايدۇ. ئېيىق بىرنەچچە بالىلارنى تۇتۇۋالغاندىن كېيىن ئويۇن يەنە باشقىدىن باشلىنىدۇ. بۇ چاغدا ئېيىق ۋەزىپىسىگە باشقا بالا تەيىنلىنىدۇ. ئويۇن3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئويۇننىڭ باشقىچە بىر تۈرى ــ ئىككى ئېيىق بىلەن ئوينىلىدىغان تۈرىمۇ بالىلار ئۆچۈن قىزىقارلىق ئويۇن ھېسابلىنىدۇ.



«تۈلكە توخۇخانىدا» ئويۇنى

«توخۇلار» توخۇخانىدىكى قوندىقتىن ئورۇن ئالىدۇ، يەنى مەيدانىڭ بىر ھېر تەرىپىگە قويۇلغان ئۇستەللەردە ئولتۇرۇشىدۇ. مەيدانىڭ قارشى تەرىپىدە ئۇۋا بەلگىلىنىدۇ. مەيدانىڭ قالغان ھەممە قىسمى ھويلا رولىنى ئۆتەيدۇ. تۈلكە ئۆز ئۇۋىسىدا ئولتۇرىدۇ، توخۇلار بولسا ھويلا بويلاپ ماڭىدۇ، يۇگۈرىدۇ، قانات قاقىدۇ، چوقۇشىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

ــ تۈلكە! ــ دېگەن ئىشارىسى بىلەن تەڭ توخۇلار قېچىپ كېتىدۇ، ئۆز ئۇۋىلىرىغا مۆكۈنۈۋالىدۇ ۋە قوندىقتا ئۇچۇپ چىقىدۇ، تۈلكە بولسا قوندىقتا چىقىپ ئۇلگۈرمىگەن توخۇلارنى تۇتۇۋېلىشقا ۋە ئۆز ئۇۋىسىغا ئېلىپ قېچىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ(قولىنى ئاستا ـ ئاستا تەگكۈزىدۇ). تۇتقان توخۇنى ئۇۋىسىغا ئېلىپ كېتىدۇ. تۈلكە بەلگىلەنگەن مىقداردىكى توخۇلارنى تۇتۇۋالغاندىن كېيىن، ئويۇن تامام بولىدۇ. ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئۇستەللەر، پەشتاقلار ۋە باشقا شۇنىڭدەك ئەسلىھەلەر قوندىق ئورنىدا خىزمەت قىلىشى مۇمكىن.








«كۆل رەڭ توشقان يۈيۈنۈۋېتىپتۇ» ئويۇنى



بارلىق ئويناۋاتقان باللار يۇمىلاق بولۇپ تۇرىدۇ. توشقان قىلىپ تاللانغان بالا بـاللارنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. باللار مۇنداق دەيدۇ:



توشقانجان يۈزىنى يۇيار،
بەلكىم مېھمانغا بارار.
ئاۋۋال بۇرنىنى،
كېيىن ئاغزىنى —
چايقاپ ئۇ راسا.
ئاندىن قۇلاقلىرىنى يۇيۇپ،
سۈرتتى ئۇ تازا.



توشقان ئەنە شۇ سۆزلەرگە ئاساسەن ھەركەتلەرنى قىلىدۇ. كېيىن ئۇ باللاردىن بىرىنىڭ ئالدىغا ئىككى پۇتلاپ سەكرەپ ـ سەكرەپ كېلىدۇ. توشقان كىمنىڭ ئالدىغا كېلىپ توختىغان بولسا، ئاشۇ بالا دائىرىنىڭ ئوتتۇرىسىغا كېلىپ تۇرىدۇ. ئويۇن 5 ـ 6 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

يۇمىلاق بولۇپ تۇرغان باللارنىڭ ئوتتۇرىسىدا بىرلا ۋاقىتتا بىر نەچچە توشقان — 4 ـ 5 بالا تۇرسىمۇ بولىدۇ. ئۇلار باشتا ئېيتقاندەك ھەركەتلەرنى تەڭلا بېجىرىدۇ. بۇ ئويۇننىڭ قىزىقارلىقلىقىنى تېخىمۇ ئاشۇرىدۇ.

«پادىچى بىلەن پادا» ئويۇنى

باللار پادىنىڭ، يەنى سىير، ھوزايلارنىڭ رولىنى ئالىدۇ. پادىچى تەيىنلىنىدۇ. ئۇنىڭغا پادىچى كىيىدىغان تەلپەك، تاياق ۋە نەي بېرىلىدۇ. پادا ئېغىلغا توپلىنىدۇ. پادىچى يىراقراقتا تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى مۇنداق دەيدۇ:





چوپان سەھەردە تۇرۇپ،
نەي چالار: «تۇ... تۇ...رۇ...رۇ!»
سىير - موزايلار جور بولۇپ،
مەرىشەر: «مۇ... مۇ... مۇ!»





«تۇ... تۇ...رۇ...رۇ!» دېگەن سۆزلەرنى ئاڭلاش بىلەن تەڭ پادىچى قولىغا نەينى ئېلىپ چىلىشقا باشلايدۇ. «مۇ... مۇ... مۇ!» سۆزلىرىدىن كېيىن موزايلار مۆرىشىدۇ. كېيىن بالىلار زوڭزىيىپ ئولتۇرىدۇ ۋە پادىچى تەرەپكە ئۆملەپ بارىدۇ. ئۇ سىير - موزايلارنى دالاغا (مەيداننىڭ نېرىقى تەرىپىگە) ھەيدەيدۇ. ئۇ يەردە پادا بىرئاز بېقىلغاندىن كېيىن، پادىچى ئۇلارنى يەنە ئېغىلغا قايتۇرىدۇ. كېيىن يېڭى پادىچى سايلىنىدۇ. ئويۇن 2 - 3 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئويۇن ئۇچۇن كەڭرەك سەھنە زۆرۈر. بالىلار بىر جايدا غۇژمەك بولۇپ تۇرماسلىقى كېرەك.



«قۇشلار ئۇچۇپ ئۆتىدۇ» ئويۇنى



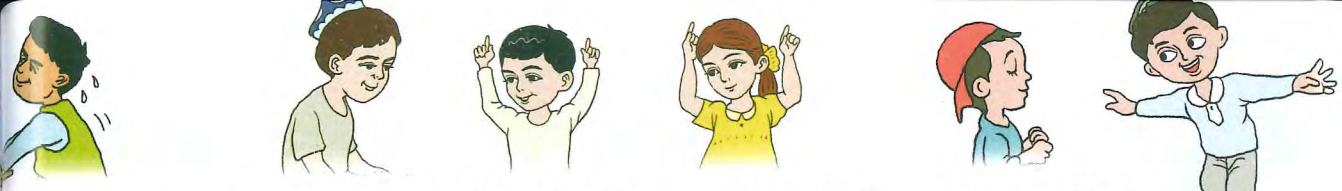
بىر توپ قۇشلار — بالىلار مەيداننىڭ چېتىدە، بىرنەچچە پەشتاق بولغان تام تۇۋىگە توپلىنىپ (تارقىلىپراق) تۇرۇشىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— قېنى ئۇچايلى! — دېگەن كومانىدىسى بىلەن قۇشلار قانات قاقىدۇ ۋە مەيدان بويلاپ ئۇچۇشقا باشلايدۇ.

— بوران! — دېگەن كومانىدا بىرلىپ، قۇشلار دەرەخلەر تەرەپكە ئۇچىدۇ (تاملارغا چىقىدۇ). ئويۇنبېشى:

— بوران توختىدى! — دەيدۇ. شۇ ھامان





قۇشلار دەرەخلەردىن ئاستا چۈشۈپ، يەنە ئۇچۇشقا باشلايدۇ. ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئېگىز پەشتاق ياكى شوتىدىن چۈشۈۋاتقاندا سەكرەشكە بولمايدۇ. ئەگەر شوتا بالداق لىرى ئاز بولسا ئويۇنغا كۆپ باللارنى تەكلا قاتناشتۇرماسلىق كېرەك. بالداق ئورنىدا ئۇستەل ۋە باشقا بۇيۇملاردىن پايدىلىنىشقىمۇ بولىدۇ.



«بوتۇلكىنى يىقىتىش» ئويۇنى



باللار سىزىقنىڭ سىرتىدا تۇرىدۇ. سىزىقتىن 2 ـ 3 مېتىر نېرىغا ھەربىر بالا ئۇدۇلغا بىرىدىن بوتۇلكا قويۇلىدۇ. باللارنىڭ قولىدا بولسا توپ بولىدۇ. باللار كوماندا بېرىلگەندىن كېيىن قوللىرىدىكى توپنى بوتۇلكىغا قارىتىپ يۇمىلىتىپ، ئۇنى ئۇرۇپ يىقىتىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. كېيىنكى كوماندا بېرىلىشى بىلەن تەڭ يۈگۈرۈپ بېرىپ توپنى ئېلىپ كېلىدۇ، يىقىتىلغان بوتۇلكىلارنى تۇرغۇزۇپ قويىدۇ. ئويۇن يەنە تەكرارلىنىدۇ. ھەربىر ئويۇن ئىشتىراكچىسىنىڭ ئۆزى بوتۇلكىلارنى نەچچە قېتىم ئۇرۇپ يىقىتقىنىنى ھېسابلاپ تۇرىدۇ.



ئويۇن ئەھمىيىتىنى ھەر خىل قىلىپ ئۆزگەرتىشكە بولىدۇ. مەسىلەن، توپنى ئوڭ قول بىلەن، سول قول بىلەن، ئىككى قوللاپ ياكى پۇت بىلەن يۇمىلىتىش دېگەندەك.

«تاپ، ئەمما ئېيتما» ئويۇنى

باللار مەيدانلىقنىڭ بىر تەرىپىدە يۈزلىرىنى ئويۇنبېشى تەرەپكە قارىتىپ تۇرىدۇ. ئۇلار ئويۇنبېشىنىڭ بەلگە بېرىشى بىلەن ئۆرۈلۈپ، تامغا قاراپ كۆزلىرىنى يۇمۇپ تۇرىدۇ. شۇ پەيتتە





ئويۇنبېشى ياغلىقنى يوشۇرۇپ قويىدۇ. كېيىن باللار كۆزلىرىنى ئېچىشىدۇ-دە، ئويۇنبېشى تەرەپكە ئۆرۈلۈپ، ياغلىقنى ئىزدەشكە باشلايدۇ. ياغلىقنى تاپقان بالا ئۇنى تاپقانلىقىنى بىلدۈرمەستىن، ئاستا ئويۇنبېشىنىڭ يېنىغا كېلىدۇ ۋە ئۇنىڭ قۇلىقىغا ياغلىقنىڭ قەيەردىلىكىنى ئېيتىدۇ-دە، يەنە ئۆز ئورنىغا بېرىپ تۇرىدۇ. ئويۇن باللارنىڭ كۆپىنچىسى ياغلىقنى تاپقۇچە داۋام ئېتىۋېرىدۇ.





بۇ ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: بالىلارغا ياغلىقنى كىم تاپسا، ئۇنى تۇرغان يېرىدىن ئالماسلىق كېرەكلىكىنى ۋە ھەتتا ئۇنى تاپقانلىقىنى ھېچكىمگە بىلدۈرمەسلىككە تىرىشىش زۆرۈرلۈكىنى چۈشەندۈرۈش كېرەك.



«كىم كەتكەن» ئويۇنى

باللار يۇمىلاق ياكى يېرىم دائىرە شەكلىدە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقان باللاردىن بىرىگە ئۆز ئەتراپىدىكى باللارنى ياخشى ئەسته تۇتۇشنى ئېيتىدۇ. ئاندىن ئويۇن مەيدانىدىن چىقىپ تۇرۇشنى ياكى كەينىنى قىلىپ، كۆزىنى يۇمۇپ تۇرۇشنى ئېيتىدۇ. باللار دىن بىرى يوشۇرۇنۇۋالىدۇ. ئاندىن كېيىن ئويۇنبېشى ھېلىقى كۆزىنى يۇمۇپ تۇرغان بالىدىن:

— قېنى، تېپىپ باققىنچۇ، بايا تىن بارلار دىن ئەمدى كىم يوق؟ — دەپ سورايدۇ.












ئەگەر بالا تېپىۋالسا، ئۇنىڭ ئورنىغا باشقا بالا تەيىنلىنىدۇ. ئەگەر تاپالمىسا، يەنە ئۆرۈلۈپ تۇرىدۇ ۋە يوشۇرۇنغان بالا ئورنىغا قايتىپ كېلىپ تۇرىدۇ. ئاندىن ھېلىقى بالا ياتىن مۆكۈپ، ئەمدى پەيدا بولۇپ قالغان بالىنىڭ كىملىكىنى تېپىشى كېرەك.

ئويۇن 4 ـ 5 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

بالىلار سەپتىن چىقىپ، يوشۇرۇنغۇچىنىڭ كىم ئىكەنلىكىنى ئېيتىپ بېرەلمەسلىكلىرى كېرەك. ھېچكىم يوشۇرۇنمىسىمۇ بولىدۇ. ئۇ ھالدا ئىزدەپ تاپقۇچى بالا ھەممىنىڭ ئۆز ئورنىدا ئىكەنلىكىنى ئېيتىشى كېرەك.



«دۆڭدىن دۆڭگە» ئويۇنى

بالىلار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنۈپ، مەيداننىڭ قارمۇ قارشى تەرىپىدە تۇرىدۇ. ئۇلارنىڭ ئوتتۇرىسىدىكى پۈتۈن مەيدانغا يۇمىلاق چەمبەر ـــ دۆڭلەر سىزىلىدۇ (ئۇلار ئارىسىدىكى مۇساپە ھەر خىل10، 20، 30 ، 40 سانتىمېتىر بولسا بولىدۇ). ئويۇنبېشى گاھ ئۇ، گاھ بۇ تەرەپتىكى بالىلاردىن بىرنەچچىسىنى چاقىرىدۇ. ئۇلار دۆڭدىن دۆڭگە سەكرەپ، مەيداننىڭ ئىككىنچى تەرىپىگە ئۆتىدۇ. سەكرەۋاتقان بالىلارنىڭ ئىشلەۋاتقان ھەرىكىتىنى ھەممە كۆزىتىپ تۇرىدۇ. كېيىن يەنە نۆۋەتتى كەلگەنلەر سەكرەيدۇ.



بۇ ئويۇننى ھەر خىل ھالەتتە، يەنى دۆڭدىن دۆڭگە ئىككى ئاياغلاپ سەكرەش، ئۇياقتىن بۇياققا سەكرەش، بىر ئاياغدا تاقلاش قاتارلىقلارمۇ ئوينىلىدۇ. يەنە بالىلارنى گۇرۇپپىلارغا بۆلۈپ، قايسى گۇرۇپپىنىڭ ياخشى ۋە تېز سەكرىگەنلىكىنى تۇرغۇزۇپ چىقىشقا مۇ بولىدۇ.

«توپ ئويۇنىبېشىغا» ئويۇنى

ئارىلىقى 2 ـ 3 مېتىرلىق ئىككى سىزىق سىزىلىدۇ. بالىلار بىرىنچى سىزىقنىڭ كەينىدە قاتارلىشىپ تۇرىدۇ. ئۇلارغا قارمۇ قارشى سىزىقتا ئويۇنبېشى تۇرىدۇ. ئۇ قاتاردا بىرىنچى بولۇپ تۇرغان بالىغا توپنى ئاتىدۇ، بالا بولسا توپنى ئويۇنبېشىغا قايتۇرۇپ ئاتىدۇ ۋە قاتارنىڭ ئاخىرىغا بېرىپ تۇرىدۇ. پۈتۈن قاتار ئالدىغا سلجيدۇ، نۆۋەتتى كەلگەن بالا سەـ






زىق ئالدىغا كېلىپ تۇرىدۇ.

ھەممە باللار توپنى ئېتىشقاندىن كېيىن، يېڭى ئويۇنبېشى تەيىنلىنىدۇ.

ئويۇننى مۇسابىقە تەرزىدە ئۆتكۈزۈشكىمۇ بولىدۇ. بۇنىڭدا باللار بىرنەچچە قاتار بولۇپ تۇرىدۇ ۋە ھەربىر قاتار-غا ئويۇنبېشى تەيىنلىنىدۇ.





«ئىلىپ ئېلىش» ئويۇنى

بۇ ئويۇننى ئىككى كىشى ئويناىدۇ. بىر كىشى تاياق(بىلىيارت تايىقى) بىلەن مەلۇم نەرسىدىن ياسالغان (مەسىلەن: چۈنۇق، سىم قاتارلىقلاردىن) چەمبەرنى ئاتىدۇ، ئىككىنچىسى بولسا ئۇچۇپ كەلگەن چەمبەرنى تاياق بىلەن ئىلىپ ئېلىۋالىدۇ. باللار ئارىسىدىكى مۇسابىقە 3 ـ 4 مېتىر بولىدۇ. ئەگەر باللار ئېتىلغان ھالقىنى تاياق بىلەن ئىلىۋالالمىسا، ئۇنداقتا دەسلەپ قول بىلەن ئالىدۇ، ئاندىن تاياقتىن پايدىلىنىدۇ. كىم ھالقىنى كۆپرەك ئىلىۋالغان بولسا، ئاشۇ ئۇتقان ھېسابلىنىدۇ.




ئويۇنبېشى باللارنىڭ ھالقىلارنى دائىم ئىرغىتىپ، ئېتىپ تۇرۇشنى كۆزىتىپ تۇرىدۇ.

«كىم ئۇچىدۇ» ئويۇنى

باللار ئويۇنبېشى بىلەن بىرلىكتە دائىرە ئىچىدە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇچىدىغان،







ئۇچمايدىغان جانلىق ۋە جانسىز نەرسىلەرنىڭ نامىنى ئېيتىدۇ. ئۇلارنىڭ نامىنى ئېيتىشى بىلەن تەڭ ئۇيۇنبېشى قولىنى يۇقىرىغا كۆتۈرىدۇ. مەسىلەن، ئويۇنبېشى:

— قاغا ئۇچىدۇ، ئۇستەل ئۇچىدۇ، ساماليوت ئۇچىدۇ! — دەيدۇ.

ئويۇنبېشى ھەققەتەن ئۇچىدىغان نەرسىلەرنىڭ نامىنى ئېيتقاندىلا، بالىلار قوللىرىنى يۇقىرىغا كۆتۈرۈپ، «ئۇچىدۇ!» دېيىشلىرى كېرەك.



باشلامچىلىق ۋەزىپىسىگە بارلىق بالىلار نۆۋەت بىلەن تەينىلەنسىمۇ بولىدۇ. ئويۇن دەسلەپ ئاستا باشلىنىپ، بارغانسېرى تېزلىشىدۇ.

«ئۇچۇۋاتقاندا ئات» ئويۇنى



ئويۇن ئويناىدىغان ئىككى بالا مەيدانغا چۈشىدۇ. ئاندىن بىرى بىر توپنى ئاسمانغا ئاتىدۇ، يەنە بىر بالا بولسا، توپنى رەگەتكە بىلەن ئېتىپ، تەگكۈزۈشكە تىرىشىدۇ.

چوڭ گۇرۇپپا بالىلىرىغا رەگەتكىنى توغرا تۇتۇش ئۇسۇلى كۆرسىتىلىدۇ، توپنى ھۇۋاپىق تەرەپكە قارىتىپ ئېتىشقا ئۆگىتىلىدۇ. ئويۇنغا ئويۇنبېشىمۇ ئىشتىراك قىلسا بولىدۇ.



«قارا-قارا» ئويۇنى

باللاردىن بىرنەچچىسى تىزلىرىغا كېلىدىغان سۇغا چۈشۈپ، بىر پۈتلىرىنى ئېگىز كۆتۈرۈپ ماڭىدۇ. كىم ئۇزاققىراق بارالىسا، شۇ غالىب چىققان ھېسابلىنىدۇ.





«ئوتۇنچى سۇدا» ئويۇنى



بالىلار دائىرە بولۇپ تىزلىرىغا قەدەر سۇغا كىرىپ تۇرىدۇ، ئىككى پۇتىنى كىرىپ، قوللىرىنى بىر ـ بىرىگە ئالماشتۇرۇپ، باشلىرىدىن يۇقىرى كۆتۈرىدۇ، كىيىن تېز، كەسكىن ئېغىشىدۇ، قوللىرىنى تېز سۇغا ئۇرۇپ «ئوتۇن ياردۇ»، يەنى قوللىرى بىلەن سۇنى كېسىپ، ئۇنى ھەر تەرەپكە چاچرىتىدۇ.





«چارقىپەلەك» ئويۇنى

سۇنىڭ چوڭقۇرلۇقى دەسلەپ تىزغىچە، يوتىغىچە، ئاندىن بەلگىچە كېلىدۇ. بالىلار قول تۇتۇشۇپ، يۇمىلاق بولۇپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ كوماندا بېرىشى بىلەن ئۇلار ئايلىنىپ ھەرىكەت قىلىپ، ئاستا ـ ئاستا قەدەملىرىنى تېزلىتىشكە باشلايدۇ. ئۇلار بىر خىل ئاۋازدا شۇنداق دەيدۇ:

ـــ ئاستا، ئاستا، ئاستا،
باشلىنىدۇ ئات ئويۇن.
كىيىن، كىيىن، كىيىن،
قىزىپ كېتىدۇ ئويۇن!

شۇنىڭدىن كىيىن بالىلار دائىرە بويلاپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ.





«قورقما» ئويۇنى



ئۆستەڭنىڭ يۇزە يېرىدە بارلار يېرىم دائىرە بولۇپ تۇرۇدۇ، بىر بالا ئالدىغا چىقىپ، قوللىرىنى يەرگە تىرەپ ياتىدۇ. ئويۇنبېشى:

— تاپىنىڭنى كۆرسەت! —

دېيىشى بىلەن تەڭ ئۇ پۇتىنى سۇدىن كۆتۈرۈپ، تاپانلىرىنى كۆرسىتىدۇ.



«ئۇنچە ـ مارجان» ئويۇنى



ئۇچ ـ تۆت بالا ئۆستەڭنىڭ سۇيى ئازراق يېرىدە سۇغا چۈشۈپ، بىر ـ بىرىنىڭ قوللىرىدىن تۇتۇپ، يۇمىلاق بولۇپ تۇرىدۇ. كېيىن بالىلار قوللىرىنى قويۇپ بېرىپ، ئارقىسىغا قوللىرى بىلەن تايانغان ھالدا پۇتلىرىنى سۇنۇپ سۇدا ئولتۇرىدۇ.



چوڭ كىشىنىڭ كومانىدىسى بىلەن سوزۇلغان پۇتلىرى بىلەن سۇغا ئۇرۇپ، سۇنى ئۇنچە ـ مارجانلاردەك ھەر تەرەپكە چاچرىتىدۇ. بۇ ئويۇندا بالىلار چاچرىغان سۇدىن قورقماسلىققا ئۆگىتىلىدۇ.

«دەريا دولقۇنلانماقتا» ئويۇنى

بالىلار بەللىرىگىچە سۇغا چۈشۈپ، قاتار تىزىلىپ ياكى يۇمىلاق دائىرە بولۇپ تۇرىدۇ.





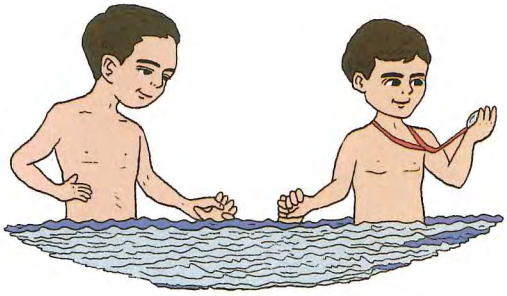


— دەريا دولقۇنلانماقتا! — دېدى گەن كوماندا بېرىلىش بىلەن تەڭ بالىلار ھەر تەرەپكە تارقىلىپ سۇغا شۇڭغۇيدۇ، قوللىرى بىلەن «دولقۇن» كۆتۈرىدۇ. بىر چاغدا:

— شامال تىندى، دەريا تىنچلاندى، — دېگەن كوماندا بېرىلىدۇ. شۇنىڭ بىلەن بالىلار قايتىدىن قاتارغا كېلىپ تۇرىدۇ.



«كىم بەرداشلىق» ئويۇنى



بالىلار جۈپ - جۈپ بولۇپ قول تۇتۇشۇپ، بىر - بىرلىرىگە قاراپ سۇدا تۇرىدۇ. نۆۋەت بىلەن ئولتۇرۇپ سۇغا شۇڭغۇيدۇ ۋە سۇ ئاستىدا نەپەس چىقىرىدۇ. كىم سۇ ئاستىدا ئۇزاقراق تۇرالىسا، شۇ غالىب ھېسابلىنىدۇ. بۇنىڭ ئۈچۈن سۇنىڭ سىرتىدا بىر بالا سائەتنى تۇتۇپ تۇرسىمۇ بولىدۇ.



«باتۇر بالىلار» ئويۇنى

بالىلار قول تۇتۇشۇپ، چەمبەرسىمان بولۇپ تۇرىدۇ ۋە بىرلىكتە:

بىزلەر باتۇر بالىلار،
بىزلەر جەسۇر بالىلار.
سۇدىمۇ ئوچۇق كۆزلەر،
قېنى، ئوبدان قاراڭلار.

دېيىشىدۇ. ئاندىن قوللىرىنى







تۆۋەنگە تاشلاپ، كۆزلىرىنى يۇمماستىن ھەممىسى تەڭلا سۇغا شۇڭغۇيدۇ. ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

كۆرسەتمىلەر: سۇغا شۇڭغۇغاندا كۆزنى يۇمغان ـ يۇممىغانلىقىنى ئېنىقلاش ئۈچۈن، ئويۇنبېشى سۇ ئاستىغا قانداق بۇيۇم قويۇلغانلىقىنى بالىلاردىن سورىشى كېرەك.



«ئۇۋدىكى قۇشلار» ئويۇنى

بۇ ئويۇندا بالىلار ھەر خىل ئوينىلىدىغان ھەرىكەتلەرنى ئۆزگەرتىپ، ئۆز ئورۇنلىرىنى تېپىۋېلىشقا ئۆگىتىلىدۇ.

بالىلار سەل ئېگىزرەك جايغا ـــ تاختا، پەشتاق، خادا (ئېگىزلىكى 10 سانتىمېتىر) ئۈستىگە چىقىپ تۇرىدۇ. بۇ نەرسىلەر زالنىڭ ياكى مەيداننىڭ بىر تەرىپىگە قويۇلغان بولىدۇ. ئويۇنبېشى:

ـــ كوچىدا قۇياش يالتىراپ تۇرۇپتۇ، ھەممە قۇشلار ئۇۋىلىرىدىن ئۇچۇپ چىقىپ، دان تېپىپ، ناشتا قىلىشۋاتىدۇ، ـــ دەيدۇ.

بالىلار تۆپلىكتىن سەكرەپ چۈشۈپ، قوللىرىنى قانات قىلىپ، لىپىلدىتىپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ، يەنى ئۇچىدۇ. ئۇلار زوڭزىيىپ ئولتۇرۇپ، دان چوقۇلايدۇ (بارماقلىرى بىلەن تىزلىرىغا ئۇرىدۇ).

مەلۇم مۇددەتتىن كېيىن ئويۇنبېشى:

ـــ يامغۇر يېغىپ كەتتى! ھەممە قۇشلار ئۇۋىلىرىغا يوشۇرۇنۇۋېلىشتى، ـــ دەيدۇ.

شۇ ھامان بالىلار يۈگۈرۈپ بېرىپ، ئۆز ئورۇنلىرىغا بېكىنىۋېلىشىدۇ.

ئويۇننى باشلاشتىن بۇرۇن بالىلارنىڭ ھەممىسگە يېتەرلىك مىقداردا تاختا، پەشتاق دېگەندەك ئېگىزلىكلەرنى بەلگىلەپ قويۇش كېرەك. بالىلار بىر ـ بىرلىرىگە دەخلى قىلماستىن ئۆز ئورۇنلىرىنى تېپىشى ئۈچۈن بۇ نەرسىلەر ئۇياق ـ بۇياقتا بولۇشى لازىم. ئويۇنبېشى قانداق قىلىپ يەڭگىل سەكرەپ چۈشۈش كېرەكلىكىنى كۆرسىتىپ بېرىدۇ: ئەگەر زۆرۈر بولۇپ قالسا، ئويۇنبېشى يۈگۈرۈپ كەلگەن بالىلارغا ئۇلار تۆپلىككە چىقىۋېلىشى ئۈچۈن ياردەم بېرىدۇ. ئويۇننى تەكرارلاش ۋاقتىدا بىر سۆز بىلەن:

ـــ قۇياش! ـــ دەپ كوماندا بېرىلسە بولىدۇ.





«تاۋۇش قەيەردىن كېلىۋاتىدۇ» ئويۇنى



بالىلار خانىنىڭ بىر تەرىپىدە توپلىشىپ ئولتۇرىدۇ ياكى ئۆرە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇلارغا تامغا قاراپ تۇرۇشنى ۋە ئولتۇرماسلىقنى ئېيتىدۇ. بۇ چاغدا بېكىتىلگەن بالا قولىغا قوڭغۇراق ئېلىپ، خانىدىكى ئىشكاپ، ئۈستەل دېگەندەك بىر نەرسىنىڭ ئارقىسىغا يوشۇرۇندۇ ۋە قوڭغۇراقنى جىرىڭلىتىدۇ. ئويۇنبېشى بالىلاردىن:





ئەي بالىلار، بالىلار،
ئۆزى سەزگۈر، بالىلار.
قېنى نەدە قوڭغۇراق،
جىرىڭلىدى، تېپىڭلار؟

دەپ سورايدۇ. بالىلار قوڭغۇراقنى ئىزدەپ، تاۋۇش كېلىۋاتقان تەرەپكە يۈگۈرۈپ كېتىدۇ. تاپقاندىن كېيىن يەنە ئويۇنبېشىنىڭ يېنىغا قايتىپ كېلىدۇ. تېپىلىپ قالغان بالىنىڭ ئورنىغا يەنە بىر بالا ئالمىشىپ، باشقا بىر يەرگە يوشۇرۇنىدۇ. ئويۇن شۇ ھالەتتە قايتا تەكرارلىنىدۇ.

قوڭغۇراقلىق بالىنىڭ قەيەرگە يوشۇرۇنۇۋاتقانلىقىنى سېزىپ قالماسلىقى ئۈچۈن ئويۇنبېشى بالىلارنى چالغىتىپ تۇرۇشى كېرەك. ئۇ بالىلارنى ئۆزىگە يېقىنراق كېلىشكە ئۇندەيدۇ. قوڭغۇراقنى ئاۋۇال بوشراق، كېيىن قاتتىقراق جىرىڭلىتىش كېرەك.

«بايراقنى تاپ» ئويۇنى

بالىلار خانىنىڭ بىر تەرىپىگە قويۇلغان ئورۇندۇقلاردا ئولتۇرۇشىدۇ. ئويۇنبېشى





ئۇلارغا كۆزلىرىنى يۇمۇپ تۇرۇشنى ئېيتىدۇ. بۇ چاغدا ئۇ باللارنىڭ هەممىسگە يېتىدىغان بايراقلارنى خانىنىڭ تۇرلۇك جايلىرىغا قويۇپ چىقىدۇ. شۇنىڭدىن كېيىن:



ئەمدى كۆزنى ئېچىڭلار،
بايراق نەدە، تېپىڭلار؟



دەپ بۇيرۇق بېرىدۇ. باللار كۆزلىرىنى ئېچىپ، بايراقلارنى ئىزدەيدۇ. كىم بايراقنى تاپسا، ئۇيۇنبۇشقا ئەكېلىپ بېرىدۇ. بايراقلارنى هەممە باللار تاپقاندىن كېيىن ئويۇنبۇشى ئەنە شۇ بايراقلارنى كۆتۈرۈپ، خانا بويلاپ مېڭىشنى، ئاندىن ئۆز ئورنىغا كېلىپ ئولتۇرۇشنى ئېيتىدۇ. ئويۇن شۇ تەرزدە تەكرارلىنىدۇ.

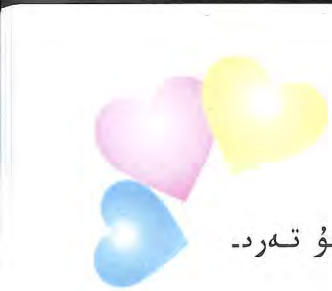


بايراقلار بىر خىل رەڭدە بولۇشى كېرەك. بولمىسا باللار ئوتتۇرىسىدا كېلىشمەسلىك كېلىپ چىقىشى مۇمكىن. بايراقلارنى شۇنداق جايغا قويۇش كېرەككى، باللار ئۇلارنى تېز تاپالمىسۇن ۋە تېز ئېلىپ كېلەلمىسۇن.

«كۆۋرۈك ئۈستىدە» ئويۇنى



ئويۇنبۇشى يەرگە ئىككى سزىق سزىدۇ (ئۆي ئىچىدە بولسا ئارقاندىن پايدىلىنىش مۇمكىن)، سزىقلار ئۆستەك دەپ پەرەز قىلىنىدۇ. كېيىن ئۇنىڭ ئۈستىگە ئۇزۇنلۇقى 2 ـ 3 مېتىر، كەڭلىكى 30 ـ 23 سانتىمېـ






تىر كېلىدىغان تاختاي قويۇلىدۇ، بۇ بولسا كۆۋرۈك بولىدۇ. باللار ئۆستەڭنىڭ بۇ تەرىدىن يەنە بىر تەرىپىگە كۆۋرۈك ئارقىلىق ئۆتۈشى شەرت.

ئويۇنبېشى باللارغا:

— كۆۋرۈك ئۈستىدىن ئاستا - ئاستا مېڭىڭلار، بىر - بىرىڭلارنىڭ پۇتلىرىغا دەسسەپ سالماڭلار ۋە ئاياغلىرىڭلارنى «ھۆل» قىلماستىن ئۆتۈڭلار، — دەيدۇ.



ھەممە باللار ئۆستەڭنىڭ يەنە بىر تەرىپىگە ئۆتۈپ بولغاندىن كېيىن، ئۇلارغا شۇ يەردە ئويناپ، سەيلە قىلىشنى، گۈللەرنى تېرىشنى، يەرگە ياكى پول ئۈستىگە چىچىۋېتىلگەن ھەر خىل رەڭدىكى پارچە قەغەزلەرنى تېرىۋېلىشنى ئېيتىدۇ.

ئويۇنبېشىنىڭ بەلگە بېرىشى بىلەن باللار كۆۋرۈك ئارقىلىق يەنە ئۆز جايلىرىغا قايتىپ كېلىدۇ.

كۆۋرۈكتىن ئۆتۈش ۋاقتىدا ئۇنى بىرئاز مۇرەككەپلەشتۈرۈشكىمۇ بولىدۇ. بۇنىڭ ئۈچۈن تاختىنىڭ تېگىگە يەنە 2 - 3 تال تاختا قويۇپ، 10 سانتىمېتىر ئېگىز كۆتۈرۈلىدۇ. شۇنىڭدىن كېيىن باللار كۆۋرۈك ئۈستىدىن يۈگۈرۈپ ئۆتۈشى كېرەك.



«ئېگىز ئات» ئويۇنى



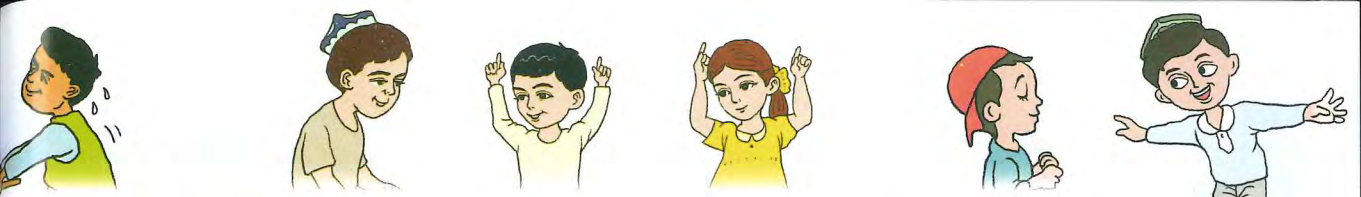
بالا قولىدىكى توپنى مۇمكىنقەدەر ئېگىزرەك ئېتىش ئۈچۈن تىرىشىدۇ. بۇنىڭدا ئۇ توپنى ئۆز بېشى ئۈستىدىن يۇقىرىغا تىك ئېتىپ، قايتىپ چۈشكەندە تۇتۇۋېلىشى كېرەك. ئەگەر بۇنداق قىلالمىسا، توپنى يەردىن ئېلىپ، يەنە مۇمكىنقەدەر ئېگىزرەك ئېتىشقا ئىنتىلىدۇ.

بالا توپنى بىر قوللاپ ئاتسىمۇ، ئىككى قوللاپ ئاتسىمۇ بولىدۇ.

«توپنى تۇت، ئات» ئويۇنى

بالىدىن بىرنەچچە قەدەم نېرىدا چوڭ بىر ئادەم تۇرىدۇ. ئۇ توپنى بالىغا ئاتىدۇ، بالا بولسا، توپنى ئېلىپ يەنە قايتۇرۇپ ئاتىدۇ. بۇ جەريانىدا چوڭ ئادەم مۇنداق قوشاق ئوقۇيدۇ:





ئال، توپنى چىڭ تۇت،
ئەپچىل، مۇستەھكەم.
ماڭا ئات يەنە،
قاچۇرماستىن ھەم.



ھەربىر سۆزنى ئېيتقاندا بىر قېتىمدىن توپ ئېتىلىدۇ. كىچىك بالا توپنى بىمالال تۇتۇۋېلىشقا ۋە ئۇنى ئالدىرماستىن ئېتىشقا ئۇلگۈرۈشى ئۈچۈن سۆزلەرنى ئالدىرىماي، سوزۇپ ئېيتىش كېرەك.



توپنى تۇتۇش ۋە ئېتىش ماھارىتىنى ئىگىلىۋېلىشقا قاراپ بالا بىلەن چوڭ ئادەم ئارىسىدىكى ئارىلىقنى يىراقلاشتۇرۇشقا بولىدۇ. ئەگەر ئىككى بالا ئۆيناۋاتقان بولسا، چوڭ كىشى ئۇلارنىڭ توپنى ئۆلچەملىك ئېتىشى ۋە تۇتۇۋاتقاندا ئۇنى كۆكرىكىگە بېسىۋالماسلىقنى نازارەت قىلىپ تۇرىدۇ.



«ئۇچقۇچىلار» ئويۇنى

باللار 3 ـ 4 گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. ئۇلار گۇرۇپپا مەسئۇلىنىڭ ئارقىسىدا قاتارلىشىپ ئارقىمۇئارقا تۇرىدۇ. ھەربىر بالا مەيداننىڭ جاي ـ جايلىرىدا تۇرىدۇ. بۇ جايلار رەڭلىك بايراقلار بىلەن بەلگىلەپ قويۇلغان بولۇپ، ئايرودۇرۇم دەپ تەسەۋۋۇر قىلىنىدۇ. ئويۇنىڭ بېشىنىڭ:



— ئۇچقۇچىلار، ئايروپىلانلىرىڭلارنى ئۇچۇشقا تەييارلاڭلا! — دېگەن بۇيرۇقىغا بىنائەن باللار مەيداننىڭ ھەممە تەرەپلىرى






ربگه تارقىلىپ يۈگۈرۈشىدۇ. ئۇلارنىڭ ھەر بىرى ئۆز ئايروپىلانىنىڭ ئالدىدا توختايدۇ، بېنزىن قۇيىدۇ(ئېڭىشىدۇ)، موتورنى ئوت ئالدۇرىدۇ (قوللىرىنى كۆكرەكلىرى ئالدىدا ئايلاندۇرىدۇ)، قاناتلىرىنى توغرىلايدۇ (قوللىرىنى يان تەرەپكە سوزىدۇ) ۋە ئۇچۇپ كېتىدۇ (بالىلار مەيدان بويلاپ ھەر تەرەپلەرگە يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ).



تاكى ئويۇنبېشى:

— قونۇشقا تەييارلىنىڭلار! — دەپ كوماندا بەرگەنگە قەدەر ئايروپىلانلار ھاۋادا بولىدۇ. مانا شۇ كوماندىدىن كېيىن مەسئۇللار ئۆز گۈرۈپپىلىرىنى جەم قىلىدۇ (بالىلار يۈگۈرۈپ كېلىپ، گۈرۈپپىلىرىغا سەپلىنىدۇ) ھەمدە ئۇلارنى ئايرودۇرۇمغا قونۇش ئۇچۇن ئېلىپ كېتىدۇ. بىرىنچى بولۇپ قونغان گۈرۈپپا ئۇتۇپ چىقىدۇ. ئويۇن 4 ـ 5 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئويۇندا ھەر خىل ھالەتلەردىن پايدىلىنىشقىمۇ بولىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇچقۇچىلارغا بىر-دۇرمەستىن ئايرودۇرۇملارغا بەلگىلەپ قويۇلغان بايراقلارنى ئالماشتۇرۇپ قويسىمۇ بولىدۇ. گۈرۈپپا مەسئۇللىرى ئۆز گۈرۈپپىلىرىنى ئۆز ئايرودۇرۇملىرىغا ئاداشماستىن قوندۇرۇشى كېرەك.



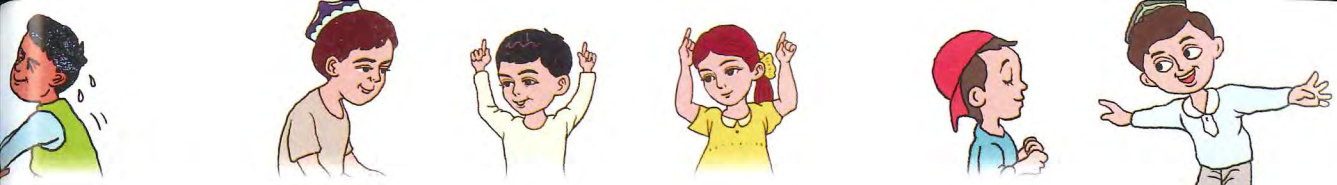
«ئۆز جۈپىتۈڭنى تاپ» ئويۇنى

ئويۇنبېشى بالىلارغا ھەرخىل رەڭدىكى بايراقتىن بىردىن تارقىتىپ بېرىدۇ. ئاندىن كوماندا بېرىلىپ پۈشتەك چىلىنىدۇ ياكى چاۋاك چىلىنىدۇ. بۇ چاغدا بالىلار بايراقلىرىنى بېشىدىن ئېگىز كۆتۈرۈپ، لەپىلدىتىپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. كېيىنكى كوماندا بىلەن، يەنى پۈشتەك بىرنەچچە قېتىم كۆچلۈك چىلىنغان ياكى كەينى ـ كەينىدىن چاۋاك چىلىنغاندىن كېيىن ۋەياكى:

— ئۆز جۈپىتۈڭنى تاپ! — دېگەن كوماندا بېرىلگەندىن كېيىن بىر خىل رەڭدىكى بايراقلىق بالىلار جۈپ ـ جۈپ بولۇپ، ئۆزلىرىنىڭ شېرىكىنى تېپىشىدۇ. ھەربىر جۈپ بالا ئەركىن ھالدا قانداقتۇر شەكىلنى ئەكس ئەتتۈرۈپ تۇرىدۇ. ئۆز جۈپىتىنى تاپالمايقالغان بالىغا باشقا ھەممە بالىلار تەڭلا شۇنداق دەپ مۇراجىئەت قىلىدۇ:







هه، بول ئەھمەد، ھاڭۋاقما،
شېرىك تاللا، تېز تاللا!

شۇنىڭدىن كېيىن باللار مەيدان ئىچىدە يەنە يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. ئويۇن5 ـ 6قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئويۇندا ئويۇنچىلارنىڭ سانى تاق بولۇشى كېرەك، بۇنداق ۋاقىتتا ئويۇنبېشىمۇ ئويۇنغا ئىشتىراك قىلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: ئويۇنبېشىنىڭ قولىدا ھەممە رەڭدىكى بايراقلاردىن بولۇشى كېرەك، ئويۇن تەكرارلانغان ۋاقىتتا ئۇ بىرنەچچە بالىنىڭ بايرىقىنى ئالماشتۇرۇپ بېرىدۇ. ئويۇنغا قاتنىشۋاتقان باللار كوماندا بويىچە ئۆزلىرىگە ھەر خىل شېرىكلەرنى تاللىشى كېرەك.

«تايچاقلار» ئويۇنى



باللار تەڭ ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. بىر گۇرۇپپا تايچاقلارنىڭ رولىنى ئالىدۇ، يەنە بىر گۇرۇپپا ئات باقار ۋەزىپىسىنى بېجىرىدۇ (ئات باقارلارنىڭ قولىدا يۈگەن بولىدۇ).

مەيداننىڭ بىر تەرىپىگە ئات ئېغىلى سىزىلىپ، تايچاقلار ئاشۇ يەردە تۇرىدۇ. يەنە بىر تەرەپتە ئات باقارلار ئۆچۈن ئورۇن بەلگىلىنىپ قويۇلىدۇ. مەيدان ئوتلاق رولىنى ئۆتەيدۇ. ئويۇنبېشى:

ـــ ئات باقارلار، تېزرەك ئورنۇڭلاردىن تۇرۇڭلار، ئاتلارنى ئېگەرلەڭلار، ـــ دەيدۇ.

مانا شۇ كوماندا بىلەن تەڭ ئات باقارلار ئاتخانىغا قاراپ يۈگۈرىدۇ ۋە ئاتلارنى ئېگەرلەيدۇ (ھەربىرى ئاتنى ئۆزى خالىغىنى بويىچە تاللايدۇ ياكى ئويۇنبېشىنىڭ كۆرسەتمىسى بويىچە ھەرىكەت قىلىدۇ).

ئېگەرلەنگەن ئاتلار بىر ـ بىرىنىڭ كەينىدە ئارقىمۇ ئارقا تۇرىدۇ ۋە كوماندا بويىچە





ئاستا ماڭىدۇ، يۈگۈرىدۇ ياكى لوكۇلداپ چاپىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— يېتىپ كەلدۇق، ئاتالارنى بوشتىڭلار! — دېگەن كوماندا بىلەن ئات باقارلار توختايدۇ، ئاتالارنىڭ ئېگەر - جابدۇقلىرىنى يېشىۋالىدۇ ۋە ئۇنى ئوتلاققا قويۇپ بېرىدۇ-دە، قايتىپ ئۆز ئورۇنلىرىغا كېلىپ تۇرىدۇ. ئاتالار ئوتلاقتا ئاستا ئوتلاپ يۈرىدۇ، كىرت - كىرت قىلىپ ئوتنى يەيدۇ.



— ئات باقارلار، ئاتالارنى ئېگەرلەڭلار! — دېگەن يەنە بىر كوماندا بىلەن ھەربىر ئات باقار ئۆز ئېتىنى توتۇپ كېلىدۇ (ئات قېچىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ، ئۇنىڭ قولىدىن چەقىپ كەتمەكچى بولىدۇ). بارچە ئاتلار توتۇپ كېلىنگەندىن كېيىن ئېگەرلىنىپ، بىر - بىرىنىڭ كەينىدە سەپ بولۇپ تۇرىدۇ ۋە ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ.

ئويۇن 3 - 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ. شۇنىڭدىن كېيىن ئويۇنبېشى:

— ئاتالارنى ئاتخانىغا ئېلىپ بېرىپ قويۇڭلار، ئەمدى دەم ئالسۇن! — دەيدۇ. ئات باقارلار ئاتالارنى ئاتخانىغا ئاپىرىپ ۋە ئېگەر - جابدۇقلىرىنى يېشىۋالىدۇ.



ئويۇندا يۈگۈرۈشنى مېڭىش ۋە باشقا ھەر خىل سەكرەش ھەرىكەتلىرى بىلەن ئالماشتۇرۇپ تۇرۇش كېرەك. ئويۇننى بەيگە ئوتكۈزۈش، ئورمانلىققا ئوتۇن كەسكىلى بېرىش قاتارلىقلار بىلەن تېخىمۇ رەڭمۇرەڭ ھەمدە قىزىقارلىق قىلىش مۇمكىن. ئەگەر ئاتالاردىن بىرەرسى ئات باقارغا ئاسانلىقچە توتۇق بەرمىسە، ئويۇنبېشى ۋە باشقا ئات باقارلار ئۇنىڭغا ئاتنى توتۇشقا ياردەم بېرىدۇ.

«بۆرە بىلەن توشقانلار» ئويۇنى

باللاردىن بىرى بۆرىنىڭ، قالغانلارنىڭ ھەممىسى توشقانلارنىڭ رولىنى ئالىدۇ. مەيدانىنىڭ بىر تەرىپىدە توشقانلار ئۆز ئۆيلىرىنى مۇقىملاشتۇرىدۇ.

ئويۇنبېشى تۆۋەندىكى شېئىرنى ئېيتىدۇ:

ئوتلاقتا توشقانلار،
دىكىر - دىكىر ئوينىشار.
بۆرە يوقمىكىن دەپ،
ئاستا قاراپ قويۇشار.

قاتناشقۇچىلار ئەنە شۇ سۆزلەرگە مۇۋاپىق ھەرىكەت بىلەن ئۆيلىرىدىن سەكرەپ - تاقلاپ چىقىدۇ. مەيداندا يۈگۈرۈپ، گاھ ئىككى پۇتلاپ سەكرەيدۇ، گاھ زوڭزىيىپ ئولـ





تۇرۇپ، ئوت يەيدۇ. بىر چاغدا ئويۇنبېشىنىڭ ئاۋازى ئاڭلىنىدۇ:

— بۆرە!



بۇ سۆز بىلەن تەڭ شۇ رولدىكى بالا بىر تەرەپتىن سەكرەپ چىقىدۇ ۋە توشقانلارنى قوغلاشقا باشلايدۇ. بۆرە ئۇلارنى تۇتۇشقا (قولىنى تەگكۈزۈشكە) هەرىكەت قىلىدۇ. توشقانلار ئۆز ئۆيلىرىگە قېچىپ كېتىدۇ. بۆرىنىڭ بۇ يەردە ئۇلارنى تۇتۇشقا بولمايدۇ.



بۆرە تۇتۇلغان توشقانلارنى ئۆزىنىڭ ئۇۋىسىغا — ئۆڭكۈرگە ئېلىپ كېتىدۇ. ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ. كېلىشىمگە ئاساسەن، بۆرە 2 ـ 3 توشقاننى تۇتقاندىن كېيىن ئۇنىڭ ۋەزىپىسىگە باشقا ئويۇنچى تەيىنلىنىدۇ. ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

هەربىر توشقان ئۆز ئۇۋىسىنى ئىگىلەيدۇ. توشقانلارنىڭ ئوپچە ئۆيى بولسىمۇ بولىدۇ. بۆرە ۋەزىپىسىنى دەسلەپتە ئويۇنبېشى ئالسىمۇ بولىدۇ.



«قاپقان» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار تەڭ بولمىغان ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. كىچىك گۇرۇپپىنىڭ باللىرى قول تۇتۇشۇپ، چەمبەرسىمان بولۇپ تۇرىدۇ. ئۇلار قاپقان ۋەزىپىسىنى ئۆتەيدۇ. قالغان باللار (چاشقانلار) دائىرىدىن تاشقىرىدا بولىدۇ. قاپقان ۋەزىپىسىنى بېجىرىۋاتقان باللار دائىرە بويلاپ ئايلىنىدۇ ۋە مۇنداق قوشاق ئوقۇيدۇ:



نەرسىلەرنى غاجىلاپ،
جانغا تەگدى چاشقانلار.
ئېھتىيات بول مەككارلار،
سەنلەرنى قوغلاپ يېتىمىز،
هەممىڭلارنى تۇتىمىز...





باللار توختاپ، دەرۋازا ھاسل قىلىپ، بىر - بىرلىرىنىڭ قوللىرىنى تۇتۇۋالغان ھالدا يۇقىرىغا كۆتۈرۈلىدۇ. چاشقانلار قاپقان ئىچىگە يۈگۈرۈپ كىرىدۇ ۋە ئۇنىڭدىن يۈگۈرۈپ چىقماقچى بولىدۇ. شۇ ھامان ئويۇنبېشى:



— قولۇڭلارنى چۈشۈرۈڭلا! — دەپ كومانداۋ بېرىدۇ. بۇنىڭ بىلەن چەمبەر بولۇپ تۇرغان باللار قوللىرىنى چۈشۈرىدۇ. زوڭزىيىپ ئولتۇرۇپ قاپقانىنىڭ ئەتراپىنى ئېتىدۇ. چەمبەر (قاپقان) ئىچىدىن يۈگۈرۈپ چىقالمىغان باللار تۇتۇلغان ھېسابلىنىدۇ. تۇتۇلغانلار قاپقانغا قوشۇلۇپ، ئۇنى كېڭەيتىدۇ. ھەممە باللار تۇتۇلغاندىن كېيىن، باللار ۋەزىپىلىرىنى ئالماشتۇرىدۇ ۋە ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ.

قاپقان قورشالغاندىن كېيىن، چاشقانلارنىڭ يۆملاق بولۇپ تۇرغان باللارنىڭ قوللىرى ئاستىدىن چىقىپ كېتىشىگە ياكى ئارىنى يېرىپ چىقىپ كېتىشىگە بولمايدۇ. ئىنتايىن چاققان، بىر قېتىممۇ قاپقانغا چۈشمىگەن باللارنىڭ ئىسمىنى ئېيتىپ ئۇلارنى ئالاھىدە رەغبەتلەندۈرۈش كېرەك.

«تۈتقۇچىلار» ئويۇنى





باللار مەيدانغا تارقىلىپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ياكى باللار تەرىپىدىن تەيىنلەنگەن باشلىغۇچى — تۇتقۇچى مەيدان ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ.

ئويۇنبېشى:

— بىر، ئىككى، ئۈچ — چۇش! — دەيدۇ.

ئويۇنبېشىنىڭ بۇ كوماندىسى بىلەن تەڭ ھەممە باللار مەيدانىنى ئارىلاپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. تۇتماقچى بولۇپ قول تەگكۈزۈشكە ھەرىكەت قىلىۋاتقان باشلىغۇچىدىن قېيىپ قاچىدۇ. تۇتقۇچىنىڭ قولى تەگكەن باللار چەتكە چىقىدۇ. ئۇ 3 - 4 ئويۇنچىنى تۇتقاندىن كېيىن، ئويۇن تاماملىنىدۇ، كېيىن يېڭى تۇتقۇچى تەيىنلىنىدۇ. ئويۇن 4 - 5 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

باللار توغرا مۆلچەرلەپ، ئەركىن ھەرىكەت قىلىشى ئۈچۈن تۇتقۇچى باشقىلاردىن



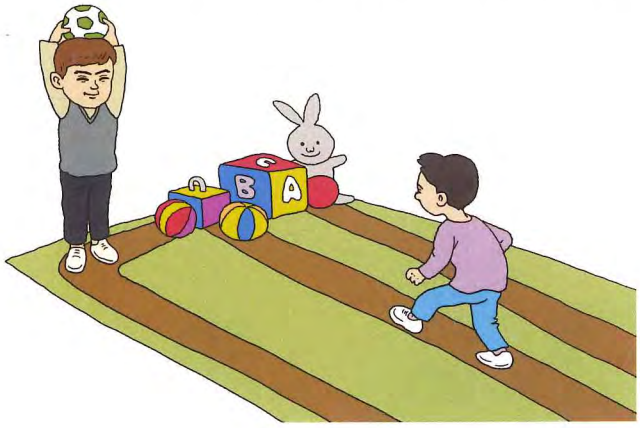


ئايرىلىپ تۇرۇش مەقسىتىدە ئۇنىڭغا بىرەر بەلگە قويۇش — قولىغا لېنتا باغلاپ قويۇش، قەغەز قالپاق كىيدۈرۈش قاتارلىقلارنى بېجىرىش كېرەك. ئەگەر تۇتقۇچى چاققان بولماي، ئۇزاق ۋاقىتقىچە ھېچكىمنى تۇتالمىسا، ئويۇنبېشى ئويۇننى توختىتىپ، باشقا تۇتقۇچى تەيىنلىشى كېرەك.

«ئويۇنچۇق» ئويۇنى

باللار ئۇچى بىر - بىرىگە باغلانغان بوغۇچنى ئوك قولىدا تۇتۇپ، دائىرە ھاسىل قىلىپ تۇرىدۇ. ئۇلار ئاۋۋال دائىرە بويلاپ ئاستا - ئاستا، ئاندىن تېز يۈگۈرىدۇ:

قاراك، قاراك، قاراك،
بۇغا- شىرلار ئايلىنىدۇ.
ئايلىنىدۇ، ئايلىنىدۇ —
ھېچ توختىماي ئايلىنىدۇ.



ئۇلار بۇ ھەرىكىتى ئارقىلىق باغچىلاردىكى ھېلى كۆتۈرۈلۈپ، ھېلى پەسلەيدىغان، باللار چېقىلىدىن كېيىن بىر يۆنىلىشتە ئايلىنىدىغان ئويۇنچۇق ئايروپىلانىنى ئىپادىلەيدۇ.

يۈگۈرۈش ۋاقتىدا ئويۇنبېشى:

— قېنى يۈگۈردۇق، يۈگۈردۇق! — دەپ تۇرىدۇ. باللار يۈملاق شەكىلدە 2 - 3 قېتىم يۈگۈرۈپ چېقىلىدىن كېيىن ھەرىكەت يۆنىلىشىنى ئۆزگەرتىش ئۈچۈن:

— ئايلىنىڭلار! — دېگەن كومانda بېرىلىدۇ. باللار ئايلىنىپ، بوغۇچنى سول قولىغا ئالىدۇ ۋە ئۆرۈلۈپ يۈگۈرىدۇ. كېيىن ئويۇنبېشى باللار بىلەن بىرلىكتە:

ئاستا، ئاستا ئالدىرىماڭ!
ئايروپىلانىنى توختاتماڭ!
بىر، ئىككى، بىر، ئىككى
مانا، ئويۇن تۈگىدى.

دەيدۇ.





ئويۇنچۇق ئايروپىلاننىڭ ھەربكىتى ئاستاغنا ئاستىلايدۇ. «مانا، ئويۇن تۈگىدى» دېگەن بۇيرۇقتىن كېيىن باللار بوغۇچنى يەرگە قويۇپ، مەيدان بويلاپ تارقىلىدۇ. باللار بىرئاز دەم ئالغاندىن كېيىن ئويۇنبېشى مەلۇم بىر ئۇسۇلدا كوماندا بېرىدۇ (قوڭغۇراق، پۇشتەك، چاۋاك.. دېگەندەك)، بۇ چاغدا باللار يەنە يۇمىلاق بولۇپ، قوللىرىغا بوغۇچنى ئالىدۇ، يېڭى ئايلانما ئويۇنچۇقنى ئىپادىلەيدۇ. ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ ۋە 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.



ئويۇنبېشى ئويۇننى تەكرارلاشتا بىرنەچچە شەرتلىك كوماندا بېرىپ، باللارغا «تېز-لىكتە يۇمىلاق دائىرە بولۇپ تۇرۇڭلار» دەپ بۇيرۇق بەرسىمۇ بولىدۇ.

ئۇچىنچى كوماندىغچە ئۆز ئورنىنى تېپىپ تۇرالمىغان ئويۇنچى بۇ ئويۇنچۇق ئويۇنىغا قاتنىشالمايدۇ ۋە كېيىنكى قېتىمغچە كۈتۈپ تۇرىدۇ.

«غازلار» ئويۇنى



مەيداننىڭ بىر تەرىپىدە ــ سىزىق بىلەن ئايرىۋېتىلگەن يەردە غازلار ياشايدۇ. بۇلارغا قارشى تەرەپتە چوپان تۇرىدۇ. مەيداننىڭ سول تەرىپىدە بۆرىنىڭ ئۆيى بولىدۇ. قالغان يەرلەر ئوتلاق. بۆرە ۋە چوپان رولىنى ئالمىغان باللارنى ئويۇنبېشى تەينىلەيدۇ، قالغان باللار غاز بولىدۇ. چوپان غازلارنى ئوتلاققا ئېلىپ چىقىدۇ، ئۇلار ئوتلاقتا سەكرەپ، ئۇچىدۇ.



چوپان:

ــ غازلار، غازلار!

(غازلار توختاپ، جاۋاب بېرىدۇ).

غازلار:

ــ غاق، غاق، غاق!

چوپان:

ــ دان يەمسىلەر؟

غازلار:

ــ ھەئە، ھەئە!

چوپان:





— قېنى ئۇچۇپ كېلىڭلار!

غازلار:

— ئۇچالمايمىز!

تاغ ئاستىدىكى بۆرە

بىزنى قايتقىلى قويمايدۇ.

چوپان:

— قاناتلارنى ئىشلىتىپ،

ئۆيگە قاراپ ئۇچۇڭلار!





غازلار قاناتلىرىنى يېيىپ (قوللىرىنى يان تەرەپكە سوزۇپ) ئوتلاقتىن ئۆي تەرەپكە ئۇچىدۇ، بۆرە بولسا ئۇۋىسىدىن چىقىپ، ئۇلارنى تۇتۇشقا (قول تەگكۈزۈشكە) ھەرىكەت قىلىدۇ. تۇتۇلغان غازلار بۆرىنىڭ ئۇۋىسىغا كىرىدۇ. بىرنەچچە قېتىم يۇگۇرۇپ ئۆتكەندىن كېيىن (ئويۇن تەرتىپىگە ئاساسەن) تۇتۇلغان غازلار ساناپ چىقىلىدۇ. كېيىن يېڭى بۆرە ۋە چوپان تەيىنلىنىدۇ. ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ. ئويۇننىڭ بېشىدا بۆرە رولىنى ئويۇنبېشى ئالىدۇ.



«قىزىقچىلار» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشقانلاردىن بىرى قىزىقچى بولۇپ تەيىنلىنىدۇ ۋە چۆرىدەپ تۇرۇشقان بالىلارنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. قالغان بالىلار قول تۇتۇشۇپ، چەمبەر شەكلىدە (ئويۇنبېشىنىڭ كۆرسەتمىسىگە ئاساسەن ئوڭغا ۋە سولغا) ئايلانغاچ قوشاق توقۇيدۇ:

يۇمىلاق بولۇپ،
ئارقىمۇ ئارقا.
ماڭمىز ئايلىنىپ،
ئىنتىلىپ ئالغا.

ماڭمىز، ماڭمىز،
بىرلىكتە ھەممىمىز،
باراۋەر توختاپ،
مۇنداق قىلمىز!





بالىلار دەرھال توختاپ، قوللىرىنى چۈشۈرىدۇ. قىزىقچى بىرەر ھەرىكەتنى قىلىپ كۆرسىتىدۇ، قالغان ھەممە بالىلار بۇ ھەرىكەتنى تەكرارلىشى كېرەك. كىمكى ھەرىكەتنى جايىدا ئورۇنلىيالمىسا، ئۇسسۇل ئويناپ بېرىدۇ، ناخشا ئېيتىپ بېرىدۇ، ياكى باشقا ماھارەت كۆرسىتىپ بەرسىمۇ بولىدۇ.



ئويۇن 2 ـ 3 قېتىم تەكرارلىنىدۇ، قىزىقچى ئويۇنچىلاردىن بىرىنى ئۆز ئورنىغا تەيىنلەيدۇ، كېيىن ئويۇن يەنە داۋاملىشىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: قىزىقچىلار بىر ھەرىكەتنى قايتا تەكرارلىماي، خىلمۇخىل ھەرىكەتلەرنى كۆرسىتىشى كېرەك.

«ئاكۇلا ۋە تاسمىبېلىقلار» ئويۇنى



ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقان بالىلار بىر ـ بىرىدىن ئۇچ قەدەم يىراقلىقتا تۇرۇپ، يۇمىلاق چەمبىرەك ھاسىل قىلىدۇ. ئەتراپىدا شېغىل تاشلار(بىر توپ بالىلار) بار ئۆستەكنى. ئويۇنبېشى بىر بالىنى ئاكۇلا قىلىپ تەيىنلەيدۇ، ئۇ چەمبەرنىڭ سرتىدا تۇرىدۇ. قالغان ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار ـــ تاسمىبېلىقلار يۇمىلاق ئىچىدە (ئۆستەڭدە) ئۇزۇپ (يۈگۈرۈپ) يۈرىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

ـــ ئاكۇلا! ـــ دېگەن سۆزى بىلەن تەڭ ئاكۇلا تېزلىكتە ئۇزۇپ ئۆستەڭگە كىرىپ، تاسما بېلىقلارنى تۇتۇشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. تاسمىبېلىقلار چەمبەر ئىچىدە شېغىل رولىنى ئېلىۋاتقان بالىلارنىڭ ئارىسىغا يوشۇرۇنۇشقا ئالدىرايدۇ. ئاكۇلا يوشۇرۇنۇپ ئۇلگۈرەلمىگەنلەرنى تۇتۇۋالىدۇ ۋە ئۆز ئۆيىگە ئېلىپ كېتىدۇ.

ئويۇن 2 ـ 3 قېتىم تەكرارلانغاندىن كېيىن، ئاكۇلا تۇتۇۋالغان تاسمىبېلىقلارنىڭ سانى ساناپ چىقىلىدۇ. كېيىن ئاكۇلانىڭ رولىنى باشقا بالا ئالىدۇ. ئويۇن يەنە 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئويۇننى داۋاملاشتۇرۇش ئۇچۇن يېڭى ئاكۇلانى تەيىنلىگەندە، تاسمىبېلىقلارنىڭ رولىنى ئويناۋاتقان بالىلار شېغىل تاشلارنىڭ رولىنى ئېلىۋاتقان بالىلار بىلەن ئورۇن ئالماشتۇرىدۇ.





«ئاۋاز چىقارماي يۈگۈرۈپ ئۆت» ئويۇنى



باللاردىن بىرى مەيداننىڭ ئوتتۇرىدا ئولتۇرۇپ، كۆزىنى يۇمىدۇ، قالغان باللار مەيداننىڭ بىر تەرىپىدە تۇرىدۇ، ئۇلاردىن 6 ـ 8 بالا مەيداننىڭ ئوتتۇرىدا ئولتۇرغان بالىنىڭ يېنىدىن يۈگۈرۈپ مەيداننىڭ يەنە بىر تەرىپىگە ئۆتىدۇ. ئەگەر باللار ئاۋاز چىقارماي يۈگۈرۈپ ئۆتسە، مەيداننىڭ ئوتتۇرىسىدىكى بالا ئىندىمەيدۇ. ئەگەر ئۇ قەدەملەرنىڭ تاۋۇشىنى ئاڭلىسا:



— توختا! — دەيدۇ ۋە كۆزىنى ئاچماي تۇرۇپ، ئاۋاز كەلگەن تەرەپنى كۆرسىتىدۇ. ئەگەر ئۇ بالا ئاۋاز ئاڭلانغان تەرەپنى توغرا كۆرسەتسە، باللار ئۆز جايلىرىغا قايتىپ بارىدۇ. ئاندىن كېيىنكى گۇرۇپپا باللىرى يۈگۈرۈپ ئۆتىدۇ.



«قارىمۇقارشى تەرەپكە يۈگۈرۈپ ئۆتۈش» ئويۇنى

باللار تەڭ ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. ئويۇنغا قاتنىشۇاتقانلار مەيداننىڭ قارىمۇقارشى تەرىپىگە سىزىلغان سىزىق ئارقىسىدا بىر قەدەمدىن بوشلۇق قالدۇرۇپ، قاتارلىشىپ سەپكە تىزىلىدۇ. ھەربىر گۇرۇپپىدا ئالاھىدە رەڭلىك سېرىق، كۆك لېنتا بولىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ «كۆك» دېگەن بۇيرۇقىغا بىنائەن كۆك لېنتا تۇتقان باللار قارىمۇقارشى تەرەپكە يۈگۈرۈپ ئۆتىدۇ. ئۇ تەرەپتە تۇرغان باللار قوللىرىنى ئالدىغا سوزۇپ، ئۇلارنىڭ كېلىپ قولىغا تېگىشىنى كۈتۈپ تۇرىدۇ.

سۈنۈلغان قوللارغا تېگىپ كەتكەنلەر بۇ گۇرۇپپىغا مەنسۇپ بولىدۇ.



«ئېگىزگە چىق» ئويۇنى



ئالدى بىلەن قوغلاپ تۇتىدىغان بالا تەيىنلىنىدۇ. باشقا باللار مەيدانغا چېچىلىپ تۇ-رىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ بۇيرۇقىغا بىنائەن ئۇلار تۇتىدىغان بالا بىلەن بىرلىكتە شەرتلىك مۇ-زىكا ئاۋازىغا ياكى پۇشتەك، چاۋاك دېگەندەكلەرنىڭ ئاۋازىغا ماس ھالدا مەلۇم تېزلىكتە ماڭىدۇ، يۈگۈرىدۇ، سەكرەيدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— تۇت! — دېگەن بۇيرۇقى بىرىلىشى بىلەن تەڭ ھەممىسى قوغلاپ تۇتىدىغان با-لىدىن قېچىپ، مەيداندا قويۇلغان نەرسىلەرنىڭ ئۈستىگە چىقىۋالىدۇ. تۇتقۇچى بالا قېچە-ۋاتقانلارنى تۇتۇشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. تۇتقۇچىنىڭ قولى تەگكەن بالا شۇ ھامان چەتكە چىقىدۇ. ئويۇن 2 ـ 3 قېتىم تەكرارلانغاندىن كېيىن، تۇتۇلغانلار سانلىدۇ ۋە يەنە يېڭـ-دىن قوغلاپ تۇتىدىغان بالا تەيىنلىنىدۇ. ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ.



ئويۇنبېشى ئېگىزرەك بىر جايدا تۇرۇپ باللارنىڭ ئىككى پۇتلاپ سەكرەپ چۈشۈشـ-نى كۆزىتىپ تۇرىدۇ، ئۇلارنى مەيداننىڭ ھەر خىل يەرلىرىدە تۇرۇشقا ۋە ئۈستىگە چىقـ-ۋالغۇدەك كېرەك بولغان نەرسىلەرنىڭ يېنىغا يۈگۈرۈپ بېرىشقا ئۆگىتىدۇ.

«قارماق» ئويۇنى

باللار بىر ـ بىرى بىلەن مۇڭاپىق دەرىجىدە بوشلۇق قالدۇرۇپ، چەمبىرەك بولـۇپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى چەمبەرنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. ئۇ ئۇچـ-قا ئازراق بىر نەرسە سېلىنغان كىچىك خالتا باغلانغان بوغۇچنى دائىرە بويلاپ ئايلاندۇرىدۇ. باللار خالتىنى كۆزىتىپ تۇرىـ-دۇ ۋە يېقىن كېلىشى بىلەن پۇتلىرىغا تېگىپ كەتمەسلىكى







ئۇچۇن يۇقىرىغا سەكرەيدۇ. ئايغىغا خالتا تەگكەن بالا ئارقىغا بىر قەدەم چىكىنىدۇ ۋە ۋاقتىنچە ئويۇندىن چېقىپ تۇرىدۇ. ئاردا تەنەپپۇس قىلىندۇ ۋە ئويۇن قايتا باشلىنىدۇ، بۇ چاغدا ھەممە بالىلار قاتنىشىدۇ.

بوغۇچ ئۇچىغا باغلانغان خالتا يەرگە سۆرۈلۈپ ئايلاندۇرۇلۇشى كېرەك. ئەگەر بالىلارنىڭ بۇ ئويۇننى ئوينىشى ئاسان بولسا، خالتىنى يەردىن بىرئاز كۆتۈرۈپ ئايلاندۇرۇش كېرەك.

بوغۇچنى ھېلى ئوڭ، ھېلى تەتۈر ئايلاندۇرۇشقىمۇ بولىدۇ.

ئويۇننى مۇرەككەپلەشتۈرۈش ئۈچۈن ئىككى قېتىم سەكرەش ئوتتۇرىسىدا بالىلارغا قوشۇمچە ھەرىكەت ئورۇنلاش ۋەزىپىسى بېرىلىدۇ، يەنى ئولتۇرۇپ قوپۇش، 1 ـ 2 قېتىم چۆرگىلەش دېگەندەك. يۇقىرىغا سەكرەش ئورنىغا «قارماق»تىن ئارقىغا داجسىمۇ بولىدۇ.



«ھەييار تۇلكە» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشۇاتقان بالىلار بىر ـ بىرىدىن بىر قەدەم ئارىلىق قالدۇرۇپ چەمبەر-سىمان ھالقا شەكىللەندۈرۈپ تۇرىدۇ. چەمبەردىن تاشقىرىغا تۇلكىنىڭ «ئۆيى» سىزىلىدۇ.

ئويۇنبېشى بالىلارغا كۆزلىرىنى يۇمۇشنى بۇيرۇيدۇ ۋە ئايلانمىنى (بالىلارنىڭ كەينى تەرىپىنى) ئايلىنىپ ئۆتۈپ، بالىلاردىن بىرىنىڭ ئارقىسىغا تېگىپ ئۆتىدۇ.

ئويۇنبېشى تېگىپ ئۆتكەن ئاشۇ بالا ھەييار تۇلكە ھىسابلىنىدۇ. كېيىن ئويۇنبېشى بار-لىق بالىلارنى كۆزلىرىنى ئېچىشقا بۇيرۇيدۇ ۋە دەققەت بىلەن قاراشقا رۇخسەت قىلىدۇ.



ئۇلار «ھەييار تۇلكە، قەيەردە سەن؟» دەپ بىر ـ بىرلىرىگە قارىشىدۇ.

شۇنىڭدىن كېيىن تۇلكە يۇمىلاقنىڭ ئوتتۇرىسىغا يۇگۈرۈپ چىقىدۇ ۋە قولىنى كۆتۈرۈپ:

ـــ مەن بۇ يەردە! ـــ دەيدۇ. ھەممە بالىلار تارقىلىپ قېچىشىدۇ. تۇلكە ئۇلارنى قوغلايدۇ. تۇتۇلغان بالىنى تۇلكە ئۆز ئۆيىگە ئېلىپ بارىدۇ. تۇلكە 2 ـ 3 بالىنى تۇتقاندىن كېيىن، ئويۇنبېشى:

ـــ ئەمدى سەپكە كېلىڭلار! ـــ دەيدۇ ۋە ئويۇن قايتا باشلىنىدۇ.







«نەرسنى ئالماشتۇرۇش» ئويۇنى



مەيداننىڭ بىر چېتىدە 5 ـ 6 بالا تۇرىدۇ، قوللىرىدا ئويۇنچۇق، ئىككى تەرىپىدە ئۇستىدە بىرىدىن بوتۇلكا قويۇلغان ئۇستەللەر تەل قىلىنىدۇ. ئويۇنبېشى:

ـــ يۈگۈرۈڭلار! ـــ دەپ بۇيرۇق بېرىدۇ.

شۇ ھامان باللار ئۇستەل تۇرغان تەرەپكە يۈگۈرىدۇ ۋە ئۇستەلدە ئويۇنچۇقنى قويۇپ، بوتۇلكىنى ئېلىپ، ئۆز ئورۇنلىرىغا قايتىپ كېلىدۇ. بىرىنچى بولۇپ كەلگەن بالا ئۇتقان بولىدۇ. كېيىن يەنە 5 ـ 6 بالا بىراقلا ئويۇننى داۋاملاشتۇرىدۇ.

«لېنتىنى ئال» ئويۇنى





ئويۇنغا قاتنىشۇاتقان بالار يۇمىلاق ھالقا شەكلىدە تۇرىدۇ. ھەربىر بالا ئارقىسىغا، بەلبېغىغا ياكى ياقىسىغا رەڭلىك رەختىتىن تەييارلانغان لېنتىنى قىستۇرۇۋالىدۇ. ھەممە تەييارلىق پۈتكەندىن كېيىن ئويۇنبېشى:

ـــ يۈگۈرۈڭلار! ـــ دەپ بۇيرۇق بېرىدۇ. شۇ ھامان بالار يۈگۈرۈپ كېتىدۇ. قاچقانلارنى تۇتۇشقا تەينىلەنگەن بالا ئۇلارنى قوغلاپ لېنتىلىرىنى ئېلىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. لېنتىسىنى تارتقۇزۇپ قويغان بالا چەتكە چىقىپ تۇرىدۇ.

ئويۇنبېشىنىڭ:

ـــ بىر، ئىككى، ئۈچ.. يىغىلىڭلار ھەممىڭلار! ـــ دېگەن بۇيرۇقى بىلەن تەڭ بالار يىغىلىپ، يەنە دائىرە بولۇپ تۇرىدۇ. تۇتۇشقا تەينىلەنگەن بالا يىغقان لېنتىلىرىنى سانايدۇ ۋە ئۇنى باللارغا قايتۇرۇپ بېرىدۇ. ئويۇن باشقىدىن باشلىنىدۇ.





«هۇۋقۇش» ئويۇنى



ئويۇنبېشى بىر بالىنى «هۇۋقۇش» قىلىپ سايلايدۇ. ئاندىن:

— كۆن! — دەپ كوماندا بېرىدۇ. شۇ ھامان باللار قوللىرىنى كېرىپ قانات قېقىپ ئۇچۇۋاتقاندەك ھەرىكەتلىنىپ يۈگۈرىدۇ.

بىر چاغدا ئويۇنبېشىنىڭ:

— تۆن! — دېگەن كوماندىسى ئاڭلىنىدۇ. بۇ چاغدا هۇۋقۇش ئۇچۇپ چىقىدۇ، بۈيرۇقنى ئاڭلىغان باللار تۈرغان ئورۇنلىرىدا «قېتىپ» تۇرىدۇ، هۇۋقۇش قانىتىنى ئاستاغنا قېقىپ، بىرەرسىنىڭ مىدىرلىغان ياكى مىدىرلىمىغانلىقىنى تەكشۈرۈپ چىقىدۇ.

ئەگەر بىرەرسى قىمىرلسا، تۇتۇپ ئۆيىگە ئېلىپ كېتىدۇ. ئويۇنبېشى يەنە:

— كۆن! — دەپ كوماندا بېرىدۇ، باللار — كېپىنەكلەر ۋە قوڭغۇزلار يەنە ئۇچۇشقا باشلايدۇ، شۇنداق قىلىپ، بۇ ھەرىكەتلەر 2 ـ 3 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

شۇنىڭدىن كېيىن تۇتۇلغانلار سانى ھېسابلىنىدۇ ۋە ئويۇن يېڭى هۇۋقۇش سايلاش بىلەن داۋاملىشىدۇ.

ئەسلەتمە: هۇۋقۇشنىڭ ھەربىر ئۇچۇشى 10 ـ 15 سېكۇنتتىن ئاشماسلىقى كېرەك.

«بىزنى تۇت» ئويۇنى

باللار ھالقىسىمان شەكىلدە بىر ـ بىرىنىڭ قوللىرىنى تۇتۇپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى بىر بالىنى تۇتقۇچى قىلىپ سايلايدۇ ۋە ئۇ باللارنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. باللار يۇمىلاق ئايلىنىپ تۇرۇپ قوشاق ئوقۇيدۇ:

بىزلەر خۇشال باللار،
يۈگۈرىمىز، سەكرەيمىز.
قېنى بىزنى قوغلاپ باق،
بىر، ئىككى، ئۈچ.. تۇتۇپ باق.






باللار شۇنداق قوشاقلارنى ئوقۇغاچ ھەر تەرەپكە يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ، تۈتۈشقا بەلگىلەنگەن بالا ئۇلارنى قوغلايدۇ. تۈتۈلغان بالا ۋاقتىنچە ئويۇنددىن چەتكە چىقىپ تۇرددۇ. تۈتقۇچى 2 ـ 4 بالىنى تۈتمىغىچە ئويۇن داۋاملىشۇبرىددۇ.

ئويۇنىنىڭ:

ـــ ئورنۇڭلارغا كېلىڭلار! ـــ دېگەن كومانىسى بىلەن باللار يىغىلىدۇ ۋە ئويۇن قايتا باشلىنىدۇ.



«ئورەكتىكى بۆرە» ئويۇنى

ئويۇن ئوينىلىدىغان مەيدان ئوتتۇرىسىغا 50 ـ 60 سانتىمېتىر كەڭلىكتە (ئىككى تال پاراللېل سىزىق) سىزىلىدۇ. سەل يىراقتىكى ئورەككە ئىككى ـ ئۈچ «بۆرە» ئورۇنلاشتۇرۇلىدۇ. قالغانلىرى «ئۆچكىلەر»، ئۇلار ئورەكنىڭ بىر تەرىپىدە تۇرىدۇ. ئويۇنىنىڭ:



ئەي ئۆچكىلەر، ئۆچكىلەر،
چىغىر يولدىن چېپىڭلار.
يىراقلاردا ئوتلاق كۆپ،
قېنى بىرىپ تېپىڭلار!

دېگەن بۇيرۇقى بىلەن ئۆچكىلەر ئورەكتىن سەكرەپ ئۆتۈشكە باشلايدۇ. بۆرىلەر ئۇلارنى تۈتۈشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. ئوردىدىن سەكرىيەلمىگەن ـــ تۈتۈلغان ئۆچكە ئويۇنددىن چىقىپ كېتىدۇ. يەنە يېڭى بۇيرۇق بىلەن ئۆچكىلەر ئوردىدىن سەكرەيدۇ. تۈتۈلمىغان ئۆچكىلەرنىڭ سانى بىلەن بۆرىلەر سانى تەڭلەشكەندە ئويۇن ئاخىرلىشىدۇ.

«قولغا چۈشۈپ قالما» ئويۇنى

مەيدانغا چەمبىرەك سىزىلىدۇ. باللار يىرىم قەدەمدىن بوشلۇق قالدۇرۇپ يۇمىلاق بولۇپ تۇرىدۇ. بىر بالا چەمبەر ئىچىدە خالىغان يەردە تۇرىدۇ.





بالىلار سىزىقتىن ئاتلاپ چەمبەر ئىچىگە سەكرەيدۇ. چەمبەر ئىچىدىكى بالا يۆگۈرۈپ، سەكرەپ كىرگەن بالىلارغا تەگمەكچى بولۇپ ھەرىكەت قىلىدۇ، ئۇ يېقىنلاششى بىلەن بالىلار چەمبەر سىرتىغا چىقىۋالىدۇ. چەمبەر ئىچىدىكى بالىنىڭ كىمگە قولى تەگسە، شۇ ئۇتۇرغان ھېسابلىنىدۇ، لېكىن ئويۇنغا قاتنىشىۋېرىدۇ.

30 ـ 40 سېكۇنتتىن كېيىن رىياسەتچى ئويۇننى توختىتىپ، ئۇتتۇرغانلارنى ھېسابلايدۇ. كېيىن ئۇتتۇرمىغانلار ئارىسىدىن چەمبەر ئىچىدە تۇرىدىغانغا يېڭىدىن يەنە بىر بالا تەيىنلىنىدۇ.

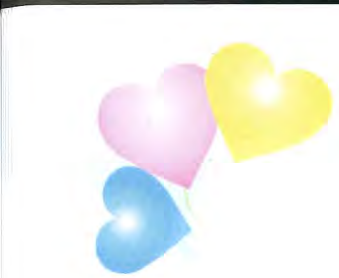
«توپ كەينىدىن يۆگۈر» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بالىلار ساھىلدا سۇ تەرەپكە قاراپ قاتارلىشىپ تۇرىدۇ. سۇنىڭ سەل ئىچكىرىسىدە، يەنى بالىلارنىڭ بېلىگە كېلىدىغان جايدا سۇدا بىر تەكشىلىكتە توپلار لەيلەپ تۇرىدۇ. ئۇلارنىڭ سانى ئويۇنغا قاتنىشۇاتقانلارنىڭ سانى بىلەن ئوخشاش بولۇشى كېرەك. ئويۇنبېشىنىڭ:

قېنى سۇغا چۈشۈڭلار،
توپنى سۈزۈپ ئېلىڭلار.
قىرغاققا تېز چىقىشىپ،
ئورنۇڭلارنى تېپىڭلار!

دېگەن بۇيرۇقى بىلەن بالىلار سۇغا يۆگۈرۈپ چۈشىدۇ ۋە توپلارنى ئېلىپ قىرغاققا قايتىپ چىقىدۇ. قىرغاققا تۇنجى بولۇپ يېتىپ چىقىپ، ئۆز ئورنىنى تاپقان بالا غالىب ھېسابلىنىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: بەلگىلەنگەن جايدىن يىراقلىشىپ كېتىش، بىر ـ بىرىگە دەخلى قىلمىش، ئىتتىرىشىش قائىدىسىزلىك ھېسابلىنىدۇ.






«مېترو» ئويۇنى



سۇ ئىچىدە بالىلار قوللىرىنى بەللىرىگە قويۇپ، قاتار بولۇپ پويىزىنى شەكىللەندۈرگەن ھالىدا سەپلىنىدۇ. ئاندىن تەكشى قەدەم تاشلاپ ئىلگىرى سلجيدۇ. بىر - بىرىگە قاراپ قول تۇتۇشقان ئىككى بالا يەر ئاستى يولىنى تەسۋىرلەيدۇ.





ئۇلار قوللىرىنى سۇ يۈزىگە تەگكۈزىدۇ. بۇ يولدىن ــ بالىلارنىڭ قولى ئاستىدىن ئۆتۈش ئۈچۈن پويىزنىڭ رولىنى ئالغان بالىلار نۆۋەت بىلەن سۇغا شۇڭغۇيدۇ. پويىز يەر ئاستى يولىدىن ئۆتۈپ بولغاندىن كېيىن، ئۇنى تەسۋىرلەپ تۇرغان بالىلار قاتار ئاخىرىغا بېرىپ تۇرىدۇ.

بۇ چاغدا قاتارنىڭ ئالدىدا كېتىۋاتقان ئىككى بالا پويىزدىن ئاجراپ سەل ئىلگىرى بېرىپ، يەنە يەر ئاستى يولىنى ھاسىل قىلىپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى يەر ئاستى يولىدىن ئۆتكەن بالىلارنىڭ راۋان ئۆتۈشىنى كۆزىتىپ تۇرىدۇ.

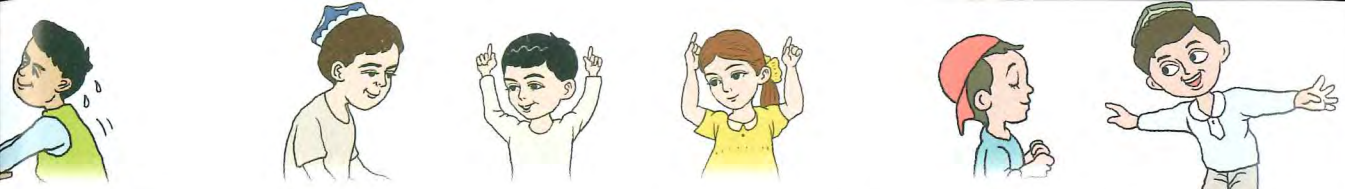
«سۇنى تۇتۇۋال» ئويۇنى

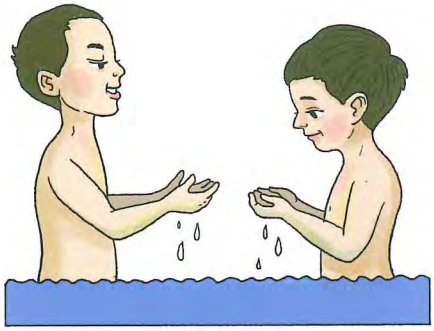
ئويۇنغا قاتناشقۇچى بالىلار ئۆزى خالىغانچە ياكى چەمبەر شەكلىدە يىغىلىپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى كوماندا بېرىدۇ:

ــ ئەمدى سۇنى تۇتۇۋال!

بۇ بۇيرۇق بىلەن تەڭ ئويۇنغا قاتنىشۋاتقان بالىلار قوللىرىنى سۇغا چۆكۈرۈپ، سۇ







ئاستىدا ئالقانلىرىنى بىرلەشتۈرىدۇ ۋە سۇ ئېلىپ، قوللىرىنى سۇ ئۈستىگە كۆتۈرىدۇ. ئويۇنبېشى بالىلارنىڭ ئالقىنىدىكى سۇنى كۆرۈپ چىقىدۇ. ئەگەر ئالقىنىدىن سۇ تامچىلاۋاتقان بولسا، ئويۇنبېشى:

— ۋاي، قولۇڭ نېمانچە تۆشۈك، قېنى يەنە سۇ ئال، — دەيدۇ.

بۇ ئويۇن بالىلارغا قول ھەرىكىتىنى، ئالقىنىنى زىچ بىرلەشتۈرۈشنى ئۆگىتىدۇ.



«توپنى ئات» ئويۇنى

ئىككى بالا 7 ـ 8 مېتىر يىراقلىقتا بىر ـ بىرىگە ئارقىسىنى قىلىشىپ تۇرىدۇ. ھەر ئىككىسى پۇتلىرىنى يەلكە كەڭلىكىدە كېرىپ تۇرىدۇ. سۇنۇڭ چوڭقۇرلۇقى بەلگىچە ياكى كۆكرەككىچە كېلىدۇ. بالىلاردىن بىرى قولىدا توپنى تۇتۇپ تۇرىدۇ.

— توپنى ئات! — دەپ كوماندا بېرىلگەندىن كېيىن، توپنى تۇتۇپ تۇرغان بالا ئالدىغا ئېڭىشىپ، بېشىنى سۇغا تىقىپ شۇڭغۇيدۇ ۋە توپنى ئۆز ئارقىسىدا تۇرغان بالىغا ئاتىدۇ.

ئارقىدا تۇرغان بالا ئىمكانقەدەر توپنى سۇغا چۈشۈرمەي تۇتۇۋېلىشقا تىرىشىدۇ.

بۇ ئويۇندا بالىلار توپنى ئارقىسىغا پاس بېرىش ۋە قېيىن شارائىتتىمۇ توپنى تۇتۇۋېلىش ماھارىتىنى ئۆگىنىدۇ.



«كېچىك» ئويۇنى



مۇۋاپىق مىقداردىكى چوڭقۇرلۇققا ئىگە سۇ تېگىگە 4 ـ 5 تال بۇيۇم (تاش، مېتال ۋە باشقا شۇنىڭدەك سۇغا چۆكۈپ تۇرىدىغان نەرسىلەر) قويۇلىدۇ. بۇ نەرسىلەرنىڭ ئارىلىقى 60 ـ 70 سانتىمېتر بولىدۇ. بۇ «دەريا»دىن كېچىپ ئۆتۈلىدىغان كېچىك بولىدۇ. بالا سۇدا ھېلىقى بۇيۇملار ئۈستىدە ئۆمىلەپ يۈرىدۇ. بىر





جايدىن ئىككىنچى ئورۇنغا كۆچۈش يۆنىلىشىنىڭ توغرىلىقىنى ئېنىقلاش ئۈچۈن بالا بېشىنى بىرنەچچە قېتىم سۈغا تىقىپ شۇڭغۇيدۇ. سۈدا كۆزلەرنى ئېچىپ، مۆلچەرلىگەن نەرسىنى ئىزدەيدۇ. بۇ ئويۇننى پاكىز ۋە سۈزۈك سۈدىلا ئۆتكۈزۈش كېرەك.



«تال چۈشۈق» ئويۇنى



بەش ـ ئالتە بالا مەيداننىڭ بىر تەرىپىدە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇلارنىڭ ھەربىرىنىڭ قولىغا ئۇزۇنلۇقى 50 ـ 60 سانتىمېتىرلىق چۈشۈقنى بېرىدۇ. باللار چۈشۈقنىڭ ئۇستىگە مىنۋېلىپ، مەيداننىڭ قارىمۇقارشى تەرىپىگە، ئاتلىق ئەسكەر-لەردەك چېپىپ يۈگۈرىدۇ. بۇنىڭدا باللار بىر ـ بىرلىرىگە ئۇرۇلۇپ كەتمەستىن تېز ـ تېز يۈگۈرۈشلىرى كېرەك.



بۇ ئويۇننى يەنە يېزا ـ سەھرا يوللىرىدا، كەڭرى يايلاق ـ بوشلۇقلاردا ئويناشقىمۇ بولىدۇ. كىمنىڭ ئېتى بەك چېپىپ، كېلىشكەن مەنزىلگەن بۇرۇن يېتىپ بارسا، شۇ ئۇتۇپ چىققان بولىدۇ.

«چەمبىرەكنى قوغلاپ يەت» ئويۇنى



باللار چەمبىرەكنى دومىلىتىشنى ئۆزلىرى مۇستەقىل ئۆگىنىۋالمىغىچە، ئويۇنبېشىنىڭ ئۆزى چەمبىرەكنى دومىلىتىدۇ ۋە بىرەر بالىنىڭ ئىسمىنى ئېيتىپ، ئۇنى قوغلاپ يېتىشنى بۇيرۇيدۇ. چەمبىرەك دومىلاپ كېتىۋاتقاندا تۇتۇش كېرەك، بۇنىڭدا بالىدىن چاققانلىقنى نامايان قىلىپ، تېز يۈگۈرۈش تەلەپ قىلىنىدۇ.





«پىلدىرلىغۇچ» ئويۇنى



پىرلدىرلىغۇچ تۆۋەندىكىچە ياسىلىدۇ: تۆت ئەتراپى 10 سانتىمېتىر ئەتراپىدىكى ئىككى تال قەغەز تەييارلىنىدۇ. ئاندىن ئۇ بارماق تومۇقىدىكى، بىر غېرىچ ئەتراپىدا ئۇزۇنلۇقتىكى يۇمشاق پاسار ياغچى ياكى يېكەن غولىنىڭ ئىككى باشىغا تىكەن، يىپ دېگەندەك لەر بىلەن بېكىتىلىدۇ. ئاندىن ئۇنىڭ دەل ئوتتۇرىسىدىن بىر تۆشۈك تېشىلىدۇ، شۇ تۆشۈككە ئۇچى قالپاقلىق مىخ(جىگدىنىڭ چوڭراق تىكىنى بولسىمۇ بولىدۇ) بىلەن بىرەر مېتىر ئۇزۇنلۇقتىكى يەنە بىر تۇتقۇچنىڭ ئۇچىغا بېكىتىلىدۇ. ئاندىن ئۇنى شامالنىڭ يۆنىلىشىگە قارشى تۇتۇپ يۈگۈرسە، ئۇ پىلدىرلاپ ئايلىنىدۇ. ھەتتا ئۇ ھېچقانداق شامال يوق ئەھۋالدىمۇ يۈگۈرگەندە پىلدىرلاۋېرىدۇ.

ئەمدى بالىلار پىلدىرلىغۇچلىرىنى پىلدىرلىتىپ مۇسابىقىگە چۈشسە بولىدۇ. كىم تېز يۈگۈرىدۇ، كىمنىڭ پىلدىرلىغۇچى چىرايلىق، تېز ئايلىنىدۇ، بۇلارنىڭ ھەممىسى باھالاش دائىرىسىگە كىرىدۇ.



«ئېرىقتىن ئۆت» ئويۇنى

ھەيدانغا ئارىلىقى 1.5 ـ 2 مېتىرلىق ئىككى سىزىق سىزىلىدۇ، ئۇ ئېرىق ۋەزىپىسىنى ئۆتەيدۇ. بالىلاردىن ئالتە ـ يەتتىسى «ئېرىق»نىڭ چېتىدە ــ سىزىق ئالدىدا تۇرىدۇ، ئۇلار سىزىق بىلەن سىزىلغان تاشلارنىڭ ئوستى بىلەن پۇتلىرىنى ھۆل قىلماي ئۆتۈشى شەرت. تاشلار ئارىسىدىكى ھوساپە شۇنداق بولۇشى كېرەككى، بالىلار بىرىدىن يەنە بىرىنىڭ ئوستىگە يەڭگىل سەكرەپ ئۆتەلىسۇن. ئۇلار ئەنە شۇ تاشلارنىڭ ئوستىدىن تاقلاپ بېرىپ، ئېرىقتىن ئاتلىشى كېرەك. ئېرىقنىڭ ئوستىدىن بىر ۋاقتىنىڭ ئۆزىدە بىرنەچچە بالا ئۆتسىمۇ بولىدۇ، قالغانلىرى بولسا ئويۇنبېشى بىلەن ئۇلارنىڭ ئارقىسىدىن كۆزىتىپ تۇرىدۇ. كىمكى سىزىقنى دەسسۈەتسە ياكى ئايىغىنى «ھۆل» قىلسا، ئۇ سىرتقا چىقىپ ئولتۇرۇپ، ئاپتاپتا ئايىغىنى قۇرۇتىدۇ. ئويۇن قايتىدىن داۋاملاشقاندا، ئۇمۇ ئويۇنغا قاتناشتۇرۇلىدۇ.

ئويۇنبېشى ئويۇنغا قاتناشقۇچىلارنىڭ بەزىلىرىگە قىرغاقتا ئۆتۈشكە يارىدەم بېرىدۇ ۋە باللارنى رىغبەتلەندۈرىدۇ.






«توخۇلار كۆكتاتلىقتا» ئويۇنى



باللار ــ توخۇلار ياتقۇزۇپ قويۇلغان خادىنىڭ ئۇ تەرىپىدە تۇرىدۇ. خادىنىڭ يەنە بىر تەرىپىدىكى بوشلۇققا چوڭ بىر توغرا سىزىق سىزىلىدۇ، بۇ كۆكتاتلىق دەپ پەرەز قىلىنىدۇ.

ئويۇنبېشى ــ قاراۋۇل ئارىلاپ يۈرۈپ، كۆكتاتلىقتا توخۇلار بارمۇ ياكى يوقمۇ، شۇنىڭغا قارايدۇ. كېيىن بېرىپ بىر ياندا ئولتۇرىدۇ. شۇ ھامان توخۇلار سەكرىشىپ تام (خادا)نىڭ ئۈستىگە چىقىۋالىدۇ، كېيىن ئۇ يەردىن كۆكتاتلىققا سەكرەپ چۈشىدۇ ۋە يۈگۈرۈپ يۈرۈپ، كۆكتاتلارنى تاتلاپ، چوقۇشقا باشلايدۇ. قاراۋۇل، يەنى ئويۇنبېشى توخۇلارنى سېزىپ قېلىپ، چاۋاك چېلىپ:



تاخ دېدىم، تاخ،
نەپسى ياماناللار.
يوقال بېغىمدىن.
تاتلا ساماناللار.

دەپ ئۇلارنى كۆكتاتلىق ئىچىدىن ھەيدەيدۇ.

ئويۇن بىرنەچچە قېتىم تەكرارلانغاندىن كېيىن باللاردىن يەنە بىرنى قاراۋۇل سايلاش كېرەك.

«توشقانغا سەۋزە بېرىش» ئويۇنى




ئويۇنغا قاتنىشۇاتقان باللار ئايۇاندا ياكى مەيداندا ئورۇندۇقتا ئولتۇرىدۇ. ئويۇنبېشى باللارنىڭ بىرىگە سەۋزە بېرىدۇ. ئۇ بولسا سەۋزىنى ئويۇنچۇق توشقانغا بېرىشى كېرەك. بۇنىڭ ئۈچۈن بالىنىڭ كۆزى تېڭىلىدۇ ۋە توشقاندىن تۆت ـ بەش مېتىر نېرىدا تۇرغۇزۇپ قويۇلىدۇ.






ئويۇنبېشىنىڭ بۇيرۇقىدىن كېيىن بالا توشقانلىڭ ئالدىغا بارىدۇ ۋە ئۇنىڭغا سەۋزىنى بېرىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: سەۋزىنى ئاغزىدا چىشلەپ ئېلىپ بېرىشى، قوللىرىنى ئۇيان ـ بۇيان سۇنۇپ، توشقاننى سىيلىماسلىقى كېرەك.

«ئات سۇغىرىش» ئويۇنى



باللار ئايۇاندا ياكى مەيداندا ئولتۇرىدۇ. ئويۇن قائىدىسىگە بىنائەن بىر بالىنىڭ قولىغا چېلەك بېرىلىدۇ ۋە ئۇ ئويۇنچۇق ئاتنى سۇغىرىشى كېرەك. بالا ئويۇنـ چۇق ئاتتىن 2 ـ 3 مېتىر يىراقتا سزىق ئارقىسىدا تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇنىڭ قولىغا چېلەك بېرىدۇ ۋە كۆزىنى تېڭىپ قويىدۇ. ئويۇنـ بېشىنىڭ بۇيرۇقىدىن كېيىن بالا ئاتنىڭ ئالدىغا بارىدۇ ۋە ئۇنـ ئىڭغا سۇ ئىچۈرىدۇ.



ئويۇن قائىدىسى: چېلەكنى ئاتـ نىڭ ئاغزىغا ئېلىپ بېرىشى كېرەك.



«بېسىۋالما» ئويۇنى

مەيدانغا ئۇزۇنلۇقى8 ـ 10 مېتىر كېلىدىغان رۇس ياكى يىلان ئىزى سزىق سزىلـ ىدۇ (ئارغامچا، تاياق دېگەندەك نەرسىلەر بىلەنمۇ يول ياساش مۇمكىن). كېيىن بالىلار ئويۇنچۇق ماشىنىلارنى سزىق بويلاپ «ھەيـ دەيدۇ». سزىقنى بېسىپ سالماسلىق ياكى ئۇـ نىڭدىن سىرتقا چىقىپ كەتمەسلىك شەرت.



ئويۇننى مۇرەككەپلەشتۇرۇش ئۈچۈن ئىـ كى پارالليل سزىق سزىلىدۇ، ئاندىن شۇ سـ زىقنىڭ ئوتتۇرىسى بىلەن بىرنەچچە بالىغا ماشـ نىنى ئۆلچەملىك ھەيدەش ۋەزىپىسى بېرىلىدۇ.





«سایاهەت» ئویۇنی



مەیداننىڭ بىر تەرىپىدىن ئارغامچا ياكى يىپ ـ شوينا دېگەندەك نەرسىلەردىن (ئۇس-تەللەر ياكى تۇۋرۇك، تىرەكلەرگە باغلاپ) دەرۋازا ياسىلىدۇ. باللار ئويۇنبېشىنىڭ يار-دەمىدە قوللىرىنى تۇتۇشۇپ جۇپ ـ جۇپ بولۇپ تۇرىدۇ. ئاندىن ئويۇنبېشى:



ساياھەتكە بارىمىز،
دەرھال تەييار بولۇڭلار.
خۇشال ئويناپ كېلىمىز،
قېنى چاپسان مېڭىڭلار!



دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن باللار جۇپ ـ جۇپ بولۇپ دەرۋازا ئارقىلىق ئۆتۈپ، مەيدانغا تارقىلىدۇ. ئۇلار بۇ يەردە سەكرەپ ـ تاقلاپ ئويناپ، زوڭزىيىپ ئولتۇرۇپ گۈللەرنى، مېۋىلەرنى تېرىيدۇ. بىر چاغدا ئويۇنبېشىنىڭ:

ساياھەتنى تۈگەتتۇق،
خۇشال ئۆتتى كۈنۈڭلار.
ئۆيىمىزگە كېتىمىز،
قېنى ئەمدى يۇرۇڭلار!

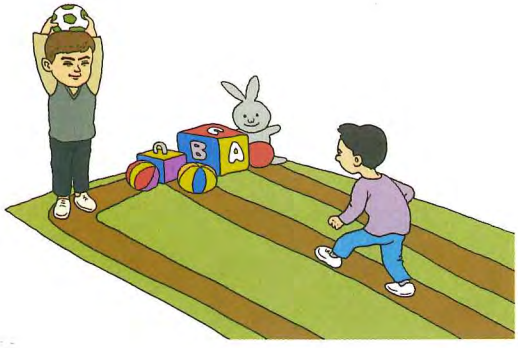
دېگەن قوشىقى ئاڭلىنىدۇ. بۇنىڭ بىلەن باللار يەنە جۇپ ـ جۇپ بولۇپ ماڭىدۇ ۋە دەرۋازا ئارقىلىق ئۆتىدۇ. باللار قوللىرىنى تۇتۇشۇپ، جۇپ ـ جۇپ بولۇپ، بىر ـ بىر-لىرىدىن ئۇزاپ كەتمەسلىكى، بىر ـ بىرىگە ئېسىلىۋالماسلىقى، ماس قەدەم، ماس تېزلىك بىلەن مېڭىشى، دەرۋازىدىن كىرىۋاتقاندا بىر ـ بىرلىرىگە يول بېرىشى كېرەك.

ئويۇننى مۇرەككەپلەشتۈرۈش ئۈچۈن يەنە بىر دەرۋازا پىلانلاپ، ئۇنىڭدىنمۇ ئۆتۈش-نى ئېيتىشقا بولىدۇ.





«ئويۇنچۇق يولى» ئويۇنى





ئويۇنغا قاتناشماقچى بولغان باللاردىن 6 ـ 7 مېتىر يىراقلىقتا تۇرلۇك ئويۇنچۇقلار ــ توپلار، بوتۇلكىلار، قاپىلار، شارلار قويۇلغان بولىدۇ. ھەربىر بالىدىن تاكى ئويۇنچۇقلارغىچە 30 سانتىمېتىر كەڭلىكتە يول سزىلىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ كوماندىسى بىلەن باللار ئويۇنچۇقلاردىن بىرنى ئېلىپ، ئېگىز كۆتۈرۈپ، ئاندىن يەنە جايىغا قويىدۇ، كوماندا بويىچە قايتىپ كېلىدۇ.

ئۇ بۇ جەريانداغا چوقۇم يۆلىنىڭ چېتىدىكى سزىقنى دەسسەپ سالماستىن، تۇغرا يۆنىلىشىنى ساقلاپ مېڭىشى لازىم.

ئويۇننى مۇرەككەپلەشتۈرۈش ئۈچۈن ئويۇنچۇقلارنىڭ يېنىغا بېرىلىدىغان يول ئەگرى ـ بۈگرى سزىلىدۇ، يەنە يولنىڭ تېڭىدا 50 سانتىمېتىر ئېگىزلىكتە يىپ تارتىپ قويۇلىدۇ. ئويۇنغا قاتناشقان بالا شۇ يىپنىڭ ئاستىدىن ئۆتۈشى ۋە يۈگۈرۈپ قايتىپ كېلىشى، يەنى مەلۇم ۋاقىتقا كاپالەتلىك قىلىشى كېرەك.



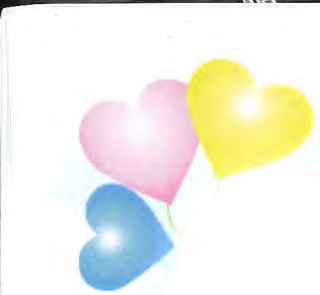
«تاشلارنى تېز يىغىش» ئويۇنى



مەيدانغا تاشلار قويۇلىدۇ. باللار مەيدانىنى ئارىلاپ مېڭىپ، ئۇلارغا تېگىپ كەتمەسلىككە ھەرىكەت قىلىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

ــ ئېلىڭلار! ــ دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن باللار تېزلىك بىلەن تاشلارنى تېرىۋېلىشقا باشلايدۇ. كۆپەك تاش تېرىۋالغان باللار رىغبەتلەندۈرۈلىدۇ. تاشلار بۇيرۇق بېرىلگەندىن كېيىن ئاندىن تېرىلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: تاشنى يېنىدىكى بالىدىن تارتىۋېلىشقا بولمايدۇ.






«پويىزغا چىقىش» ئويۇنى



باللار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈندۇ: بىرىنچى گۇرۇپپىنىڭ باللىرى ئالدىن بەلگىلەپ قويۇلغان پويىز ئىستانسىسىدا كۈتۈپ تۇرىدۇ، ئىككىنچى گۇرۇپپا باللىرى بولسا پويىزنىڭ رولىنى ئالىدۇ ۋە باللار مەيدان بويلاپ بىر - بىرلىرىنى ياكى ئارقاننى تۇتۇپ ھەرىكەت قىلىدۇ. بۇيرۇق بېرىلگەندىن كېيىن پويىز ئىستانسىسىغا يېقىنلىشىپ كېلىپ توختايدۇ.

ئىستانسىدىكى باللار — كۈتۈپ تۇرغان يولۇچىلار پويىزغا جايلىشىۋالغاندىن كېيىن ھەممىسى بىرلىكتە قوزغىلىدۇ. ئەگەر گۇرۇپپىدا تۇرلۈك ياشتىكى باللار بولسا، چوڭلىرى ئۇزۇن تاياقنىڭ ئىككى تەرىپىدىن تۇتۇپ، پويىز بېشىنىڭ رولىنى ئالىدۇ. كىچىكلىرى بولسا ئۇلارنىڭ ئوتتۇرىسىغا كىرىۋالىدۇ.

ئۇستاز باللارنىڭ ئىناقلىقىنى ساقلىشى كېرەكلىكىنى تەكىتلەپ تۇرۇشى كېرەك.



«قەتئىي تەرتىپ» ئويۇنى

باللار قاتارلىشىپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— تارقىلىڭلار! — دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن مەيدان بويلاپ خالىغان يۆنىلىشتە تارقىلىپ، ئويۇنبېشىنىڭ ئارقىسىدىن تۆۋەندىكى سۆزلەرنى قايتۇرىدۇ:

باللار، تەرتىپ قەتئىي،
ھەممە ئۆز جايىن بىلەر.
قېنى، چېلىڭلار خۇشال كۈي،
دۇم - تاق، دۇم - تاق، دۇم..دۇم تاق!

ئويۇنبېشىنىڭ:

— توختاڭلار! — دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن باللار يەنە قاتارغا ئېگىز - پەسلىكى بويىچە تىزىلىپ تۇرىدۇ. باللار بىر خىل تېزلىكتە ماڭىدۇ، سۆزلەرنى ئېنىق، ئاھاڭلىق ھالدا بىرلىكتە ئېيتىدۇ، بىر - بىرلىرىنى تۇرتمەستىن ماڭىدۇ.





«مېهمانغا بېرىش» ئويۇنى



بالىلار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنۈپ، مەيداننىڭ قارىمۇقارشى تەرەپلىرىگە ئورۇنلىشىدۇ. ئويۇنبېشى بىر گۇرۇپپىدىكىلەرنى باشقا گۇرۇپپا بالىلىرىنىڭكىگە «مېهمان بولۇپ بېرىشقا» تەكلىپ قىلىدۇ:



كۈتۈپ تۇرار قوشنىلار،
مېهمان بولۇپ بېرىڭلار!

بالىلار مەيداننىڭ قارىمۇقارشى تەرىپىگە ئۆتۈپ، ھەربىرى ئۆزى خالىغان بالىنىڭ ئالدىغا بېرىپ، ئىللىق كۆرۈشىدۇ، ھال - ئەھۋال سورىشىدۇ. ئۇلار جۈپ بولۇپ، ئىرغىشلاپ سەكرىشىدۇ، ئايلىنىپ ئويۇنغا چۈشىدۇ. كېيىن بىرىنچى گۇرۇپپا بالىلىرى ئۆيىگە قايتىپ كېلىدۇ. ئەمدى ئۇلارنىڭ ئالدىغا ئىككىنچى گۇرۇپپا بالىلىرى كېلىدۇ.



ئويۇن قائىدىسى: مەيداندىن توغرا يۆنىلىشتە، قەدەمنى رۇسلاپ، يەڭگىل قەدەم تاشلاپ ئۆتۈش كېرەك. كۆرۈشكەندەكى قائىدىلەرنى توغرا بېجىرىشى كېرەك.

«بىرىنچى بول» ئويۇنى

بالىلار قاتار تىزىلىپ ماڭىدۇ. رىياسەتچى بالىلاردىن بىرىنىڭ ئىسمىنى ئېيتىپ شۇنداق دەيدۇ:

— قېنى بىرىنچى بول!

ھەممە توختايدۇ، ئىسمى چاقىرىلغان بالا قاتارنىڭ ئىچىدىن چىقىپ، سەپنىڭ ئەڭ ئالدىغا بېرىپ، بىرىنچى بولۇپ تۇرىدۇ، يەنە مېڭىش داۋاملىشىدۇ. بۇ ھالەت بىرنەچچە قېتىم تەكرارلىنىدۇ.





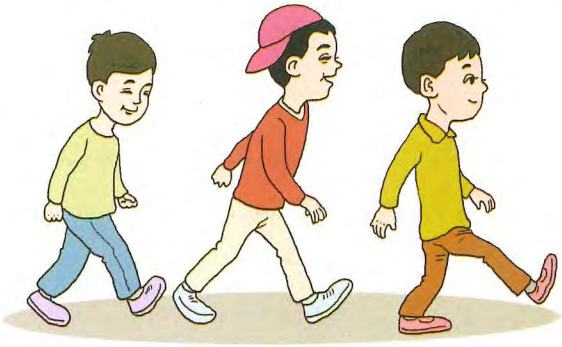
«چوڭلار ۋە كىچىكلەر» ئويۇنى



بالىلار سەپكە تىزىلىپ ماڭىدۇ. بىر چاغدا ئويۇنبېشى:

— چوڭلار! — دەيدۇ.

شۇ ھامان بالىلارنىڭ ھەممىسى چوڭ - چوڭ قەدەم تاشلاپ مېڭىشقا باشلايدۇ. بىر چاغدا يەنە ئويۇنبېشىنىڭ:



— كىچىكلەر! — دېگەن سۆزى ئاڭلىنىدۇ. شۇ ھامان بالىلار قەدەملىرىنى كىچىك - كىچىك تاشلاپ ماڭىدۇ. ئۇلار شۇ ھالەتتە كومانداغا بويىچە گاھى چوڭ قەدەم تاشلاپ، گاھى كىچىك قەدەم تاشلاپ ماڭىدۇ. بۇ ئويۇن بالىلارنىڭ دىققىتىنى بىر يەرگە جەملەشكە ياردەم بېرىدۇ.



«دەرۋازا» ئويۇنى

بالىلار قوللىرىنى تۇتۇشۇپ جۇپ - جۇپ ھالدا مەيدانغا ئايلىنىپ مېڭىشىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— دەرۋازا! — دېگەن كومانداسى بىلەن تەڭ بالىلار ئورۇنلىرىدا توختايدۇ ۋە قوللىرىنى يۇقىرىغا كۆتۈرۈپ «دەرۋازا» قىلىپ تۇرىدۇ. قاتار ئاخىرىدىكى ئىككى بالا جۇپ قاناتلىق «دەرۋازا»لاردىن ئۆتۈپ، ئەڭ ئالدىغا بېرىپ يەنە دەرۋازا بولۇپ تۇرىدۇ. مېڭىشمۇ داۋاملىشىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: بالىلار قوللىرىنى تۇتۇشۇپ، جۇپ - جۇپ بولۇپ ماڭىدۇ، بىرلىكتە ھەرىكەت قىلىدۇ. ئويۇننى مۇرەككەپلەشتۈرۈش ئۈچۈن بالىلار قوللىرىنى تۇتماستىن، جۇپ - جۇپ بولۇپ ماڭىدۇ. «دەرۋازا» دېگەن بۇيرۇقنى ئاڭلاش بىلەن تەڭ قوللىرىنى تۇتۇشۇپ، تېزلىكتە يۇقىرىغا كۆتۈرىدۇ. يەنە دەرۋازىدىن ئۆتۈش ئەڭ ئاخىرقى ئىككى بالىدىن باشلىنىدۇ.





«سوۋغا» ئويۇنى



بالىلار قوللىرىنى تۇتۇشۇپ، چەمبەر ھاسىل قىلىدۇ. چوڭ بالا چەمبەرنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. بالىلار چەمبەردەك ئايلىنىپ تۇرۇپ، تۆۋەندىكى شېئىرنى ئوقۇيدۇ:

بىز بارچىغا ئاجايىپ سوۋغا كەلتۈردۇق،
ئېيتىڭلار، خالىغىنىڭلارنى بەجا كەلتۈرىمىز.
مانا سىلەرگە لاتاپەتلىك قورچاق،
ئات، ئايروپىلان، راكېتا.
كېيىن بىر زوق بىلەن —
ئويناپ بېرىمىز.

بالىلار شېئىرنى ئېيتىپ بولغاندىن كېيىن توختايدۇ. چەمبەر ئوتتۇرىسىدىكى بالا يۇقىرىدا ناملىرى ئېيتىلغان سوۋغىدىن قايسىدۇر بىرىنى ئېلىشنى ھەرىكەت بىلەن ئىزھال قىلىدۇ. مەسىلەن: ئەگەر ئۇ ئات نامىنى ئېيتسا، ئاتتەك سەكرەيدۇ، قورچاق دېسە، ئويناىدۇ، پىلدىرلىغۇچ دېسە ئايلىنىدۇ.

«ئىسسىق ـ سوغۇق» ئويۇنى

بالىلار مەيدان بويلاپ ھەر خىل يۆنىلىشتە ماڭىدۇ. ئويۇنبېشى بىر ـ ئىككى دەپ ساناۋاتقاندا ئادەتتىكىدەك ماڭىدۇ. بىر چاغدا ئويۇنبېشىنىڭ:

— ئىسسىق! — دېگەن كوماندىسى ئاڭلىنىدۇ. شۇ ھامان بالىلار قوللىرى بىلەن ئۆزلىرىنى يەلپۈپ، پۈتىنىڭ ئۇچىدا ماڭىدۇ.

— سوغۇق! — دېگەن كوماندا ئاڭلانغاندا بولسا، سەل مۆكچىيىپ، تىترىگەندەك ماڭىدۇ.






«توپ ـ تاش» ئويۇنى



باللار قاتارلىشىپ تۇرىدۇ. قاتارنىڭ ئەڭ بېشىدىكى بالىنىڭ قولىدا توپ، ئەڭ ئاخىرىقى بالىنىڭ قولىدا تاش بولىدۇ. باللار تەييارلانغاندىن كېيىن ئويۇنبېشى:

ــ توپ! ــ دەيدۇ. ھەممە باللار بىرىنچى بالىنىڭ ئارقىسىدىن مېڭىشقا باشلايدۇ. بىر چاغدا:

ــ تاش! ــ دېگەن كوماندا بېرىلىدۇ. بۇ چاغدا باللار ئارقىسىغا ئۆرۈلۈپ ئاخىرقى بالىنىڭ كەينىدىن ماڭىدۇ.

باللار ئېنىق ۋە تېز بۇرۇلۇشى كېرەك.



«بۆلۈنۈش» ئويۇنى

باللار ئورمانلىق ياكى دالادا جۈپ ـ جۈپ بولۇپ، ئوتتۇرا ھال قەدەم تاشلاپ بىر خىل تېزلىكتە ماڭىدۇ. ئويۇنبېشى:

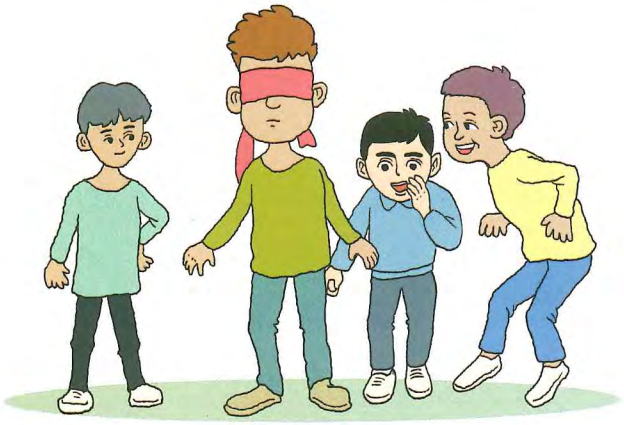
ــ بۆلۈن! ــ دەپ كوماندا بېرىدۇ. شۇ ھامان سەپنىڭ ئەڭ ئاخىرقى بىر جۈپ بالا بۆلۈنىدۇ: بىرى سەپنىڭ سول تەرىپى بىلەن، يەنە بىرى بولسا ئوڭ تەرىپى بىلەن ماڭىدۇ. ئۇلار ھەممە باللارنى ئارقىدا قالدۇرۇپ، قاتارنىڭ ئالدىغا بېرىپ تۇرىدۇ. سەپنىڭ ئالدىغا ئۆتكۈچىلەر يۈگۈرمەستىن، بەلكى تېز، ئۆلچەملىك مېڭىپ ئۆتىدۇ.

«قاراۋۇل» ئويۇنى

باللارنىڭ بىرى قاراۋۇل بولۇپ، يۈملاق بولۇپ تۇرغان باللارنىڭ ئوتتۇرىسىدا ئولتۇرىدۇ. ئۇنىڭ كۆزى تېڭىپ قويۇلىدۇ. قالغان باللار بولسا يۈملاق سىزىق ئارقىسىدا تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى باللاردىن بىرىگە ئىشارە قىلىدۇ. ئۇ ئاستا ـ ئاستا قاراۋۇلغا يېقىنلا-





شدۇ. قاراۋۇل قەدەم تاۋۇشىنى ئاڭلاپ، ئۇنىڭ قايسى تەرەپتىن كېلىۋاتقانلىقىنى قولى بىلەن كۆرسىتىدۇ. ئەگەر بۇنى توغرا كۆرسەتسە، كېلىۋاتقان بالا بىلەن ئورنىنى ئالماشتۇرىدۇ. ئەگەر توغرا كۆرسىتەلمىسە، يەنە ئۆز ئورنىدا قالىدۇ. بىرەر قېتىمدۇ قولغا چۈشمىگەن بالا ئويۇندا ئۇتقان ھېسابلىنىدۇ.



قاراۋۇلغا يېنىك قەدەم بىلەن يېقىنلىشىش كېرەك. ئويۇنغا قاتناشقان باشقا بالىلار بولسا جىمجىتلىقنى ساقلىشى لازىم.

«كىم كۈچلۈك» ئويۇنى





رەقىبلەر بىر ـ بىرىگە ئۇدۇلمۇئۇدۇل ئولتۇرۇپ، چوڭراق تاياقنى تۇتۇپ تۇرۇشىدۇ. ئىككىلىسى پۈتىنىڭ تاپانلىرىنى بىر ـ بىرىنىڭكىگە تىرەپ تاينىنىشىدۇ.

بۇيرۇقنا بىنائەن، ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار تاياقنىڭ ئىككى تەرىپىدىن تۇتۇپ، ئۆزى تەرەپكە تارتىشقا باشلايدۇ. تەبىئىيكى، كىم رەقىبىنى يەردىن بىرئاز كۆتۈرەلسە ياكى ئۆزى تەرىپىگە ئاغدۇرالسا ئۇ غالىب بولىدۇ.

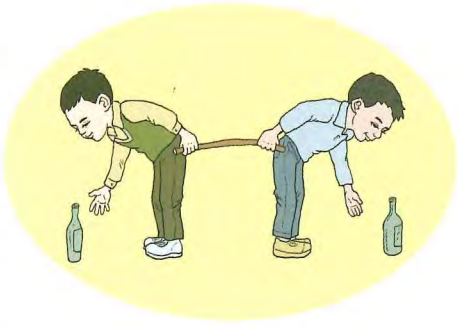
ئويۇن قائىدىسى: ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار بۇيرۇق بېرىلگەندىن كېيىن ھەرىكەتلىنىشى كېرەك. تاياقنى تارتىۋاتقاندا پۈتىنى بىر ـ بىرىدىن ئاجرىتىشى ياكى تاياقنى تۇيۇقسىز قويۇپ بېرىشى قائىدىسىزلىك ھېسابلىنىدۇ.





«بوتۇلكىنى كۆتۈر» ئويۇنى





ئىككى بالا بىر سىزىقتا بىر ـ بىرىگە كەينىنى قىلىپ تۇرۇشىدۇ. قولىنى كەينىگە قىلىپ، ئىككىلىسى بىر تال تاياقنىڭ ئىككى ئۇچىدىن تۇتۇپ تۇرۇشىدۇ. ھەر بىرىدىن 1 ـ 2 قەدەم نېرىراقتىكى يەرگە بوتۇلكا قويۇلىدۇ. ئاندىن ھەربىرى رەقىبىنى تارتىپ بوتۇلكىنى ئېڭىشىپ ئېلىشقا تىرىشىدۇ.

ئويۇنغا قاتناشقۇچىلارنىڭ ۋەزىپىسى رەقىبىنى ئۆزىگە تارتىپ، ئاشۇ بوتۇلكىنى يەردىن كۆتۈرۈپ ئېلىش. بۇ ئويۇندا قوپال ھەرىكەتلەرنى قىلىش چەكلىنىدۇ.



«ئۇچلۇك» ئويۇنى

باللار ئۇچتىن بولۇپ بىرنەچچە گۇرۇپپىلارغا بۆلۈنىدۇ. ئۇچ ـ تۆت گۇرۇپپا پەللىدىن چىقىش سىزىقىدا يۈگۈرۈشكە تەييار بولۇپ تۇرۇشىدۇ. ئاندىن ھەربىر گۇرۇپپىدىكى ئۇچ بالىنىڭ ئوتتۇرىدىكىسى بىر پۇتىنى كۆتۈرۈپ ئىككى قولىنى شېرىكلىرىنىڭ يەلكىلىرىگە قويۇۋالىدۇ، شېرىكلىرى بولسا ئۇنىڭ كۆتۈرۈلگەن تىزىنى ئاستىدىن قوللىرىنى بىرلەشتۈرىدۇ. پەللىدىن چىقىش بۇيرۇقى بېرىلگەندىن كېيىن باللار يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ.



پەللە سىزىقىدىن 15 ـ 20 مېتىر يىراقلىققا جايلاشقان يەنە بىر سىزىققا بىرىنچى بولۇپ كەلگەن گۇرۇپپا غالىب ھېسابلىنىدۇ. كېيىن ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ. ھەربىر گۇرۇپپىنىڭ يان تەرەپتە يۈگۈرگەن ئوقۇغۇچىلىرى 1 ـ 2 قېتىم ئوتتۇرىدا يۈگۈرىدىغان ئويۇنچى بولغاندىن كېيىن، ئويۇنىدىن خۇلاسە چىقىرىلىدۇ.



责任编辑:哈斯亚提·依不拉音
责任校对:阿不都热依木·阿布力米提
封面设计:吐达吉·吐尔洪
绘　　画:阿迪力江·阿布力孜

书　　名　儿童爱菲达有声读物——儿童体力游戏
编　　者　吐尔逊·卡得
出　　版　新疆美术摄影出版社
　　新疆电子音像出版社(www.xjdzyx.com)
地　　址　乌鲁木齐市经济技术开发区科技园路5号(邮编 830026)
发　　行　新疆维吾尔自治区新华书店
印　　刷　新疆八艺印刷厂
开　　本　787mm × 1092mm　1/16
印　　张　117.75
版　　次　2015 年 2 月第 1 版
印　　次　2015 年 7 月第 1 次印刷
书　　号　ISBN 978-7-89415-023-3
定　　价　490.00 元(点读笔和20本书)