



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ОҚУ-АҒАРТУ МИНИСТРЛІГІ
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН

ҰЛТТЫҚ ҒЫЛЫМИ-ПРАКТИКАЛЫҚ ДЕНЕ ТӘРБИЕСІ ОРТАЛЫҒЫ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР ФИЗИЧЕСКОЙ
КУЛЬТУРЫ

«АЛТЫН САҚА» ЧЕЛЛЕНДЖІН ӨТКІЗУ МАТЕРИАЛДАРЫ
МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ЧЕЛЛЕНДЖА «АЛТЫН САҚА»

Астана қаласы
2023 ж.

Әзірлеген:

Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрлігінің
Ұлттық ғылыми-практикалық дене тәрбиесі орталығы

«Республикалық Асық ату федерациясы» ҚБ

Разработчик:

Министерство просвещения Республики Казахстан
Национальный научно-практический центр физической культуры

ОО «Республиканская федерация Асық ату»

«**Алтын сақа**» челленджін өткізу материалдары. – Астана қ.,
2023 ж. 36 бет.

Материалы по проведению челленджа «**Алтын сақа**» – Астана г.,
2023 г. 36 стр.

МАЗМҰНЫ

«АЛТЫН САҚА» РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ЧЕЛЛЕНДЖІ ТҰЖЫРЫМДАМАСЫ	4
ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕР	7
«БЕС АСЫҚ» ОЙЫН ЕРЕЖЕСІ (ҚЫЗДАР, ӘЙЕЛДЕР ОЙЫНЫ).....	8
АСЫҚ АТУ «БЕС ТАБАН» ОЙЫНЫНЫҢ ЕРЕЖЕСІ (ЕРЕСЕКТЕР МЕН ЖАСТАР).....	15
АСЫҚ АТУ «БЕС ТАБАН» ОЙЫНЫНЫҢ ЕРЕЖЕСІ (7-10 ЖАС).....	18
АСЫҚ АТУ «БЕС ТАБАН» ОЙЫНЫНЫҢ ЕРЕЖЕСІ (11-13 ЖАС).....	19
АСЫҚ АТУ «БЕС ТАБАН» ОЙЫНЫНЫҢ ЕРЕЖЕСІ (14-16 ЖАС)	20

«АЛТЫН САҚА» РЕСПУБЛИКАЛЫҚ ЧЕЛЛЕНДЖІ ТҰЖЫРЫМДАМАСЫ

*«Асық ойыны – үлкен халықтық тәрбие.
Ұлтымыздың дәстүрі мен мәдениетінің бастауы»
Б. Момышұлы*

Ұлттық ойындар – тынысы кең, алысқа меңзейтін, ойдан-ойға жетелейтін, қиял мен қанат бітіретін ғажайып нәрсе, денсаулық кепілі, өмір тынысы.

Асық ойыны баланың жүйке-жүйесін қалыптастырады, ой-өрісін және көкжиегін кеңейтеді, мінезін төзімділікке, қозғалысын дәлдікке ептейді, көздің көру қабілетін арттырады. Асықты нысанаға алғанда қан тамырларының жұмысы жақсарады, ал қолға ұстап иіргенде, саусақ пен алақандағы жүйке нүктелері үйкеліске түсіп, ми тынығады. Ойын арнайы орынды талғамайды, үй ішінде, ашық алаңдарда, мектеп, балабақша аулаларында өткізуге болады.

2023 жылғы 17 қараша күні республиканың әрбір елдімекенінің барлық мектептерінде, мектептен тыс ұйымдарында және колледждерінде бір мезгілде «Бес табан», «Бес асық» ойындары ойналады (шамамен ұзақтығы 15 мин).

Челлендж республикада алғаш рет өткізіліп отыр және республиканың мәдени өміріндегі бірегей оқиға болып табылады.

Челлендж – балалар мен жасөспірімдердің, мұғалімдер мен ата-аналардың бірлігін нығайту, ұлттық мәдени мұраның озық үлгілерінің бірі болып табылатын ұлттық ойындарды өткізуді дәстүрге енгізу және ұлттық ойындарды насихаттау.

Челлендж – еліміздің барлық білім беру ұйымдарын біріктіретін, өз еліне, өз ұлтының құндылықтарына, отанына мақтаныш сезімін қалыптастыруға мүмкіндік беретін, қазақ халқының тарихы мен мәдениетіне деген білім алушылардың қызығушылығын арттыратын кең ауқымды республикалық акция.

Челлендж – көркемдік-эстетикалық дамудың бір түрі, балалардың, тәрбиешілер мен ата-аналардың шығармашылық жетістіктерін көрсетудің үлкен мүмкіндігі.

Челлендж мақсаты – білім алушылардың рухани-адамгершілік мәдениетін, эстетикалық, патриоттық сезімдерін тәрбиелеу, елдің мәдени мұрасын сақтау, төл ойындарды дәріптеу.

Челлендж міндеті: ұлтымыздың ұлттық ойындарын жаңғырту, құндылықтарын қастерлеу, оқушыларды асық ойынына баулу.

Челленджді өткізудің үйлестірушілері: Қазақстан Республикасының Оқу-ағарту министрлігі

Челленджді ұйымдастырушылар: жергілікті атқарушы органдар, білім беру ұйымдары.

Челленджге қатысушылар: жалпы орта, қосымша, техникалық және кәсіптік білім беру ұйымдарының білім алушылары, педагогтері, республиканың барлық елді мекендерінің ата-аналары.

Реквизит: асық және сақалар, төсеніш

Челлендж қатысушыларына ұсынылатын ойындар:

1) «Бес табан» ойыны мергендікке тәрбиелеуді көздейді.

«Бес табан» ойыны R4 (ø400см) шеңберде ойналады, шеңбердің екі жағындағы ату сызығы (асық тігілген көнен қашықтығы 5 метр оңға және солға) сызылады.

Шеңбердің ортасына көн сызығы (115см) сызылады және оған екі жағынан параллель сызық (15см) түседі 13 асық тігіледі, бірінші болып 7 асықты атып алған команда немесе ойыншы жеңімпаз атанады.

Әр команда үш ойыншыдан тұрады. 1-сақа, 2-сақа, 3-сақа.

Ату кезеңін төреші сақаларды иіру арқылы анықтайды және ойын уақытын белгілейді – 15 минут. Ойын 2 жеңіске дейін жалғасады. Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115см) кезек бойынша шеңбер ішіндегі көндегі асықтарды атады. Мұнда көнге тігілген кеней асықтардың арасы бір сақа тең болуы шарт және кенейлер алшысы жағынан бүк, шік болып тігіледі.

Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтуге міндетті, егер асықты сызықтан шығарып алса ойыншыға мүмкіндік береді, төреші ойыншыға шеңбердің (ø400см) сыртынан яғни белгіленген ортадағы сызықтан көндегі кеней асықтарды атуға рұқсат береді, атқан асығы шеңберден шықса, ойын ары қарай жалғасын табады, шығара алмаса кезек ату сызығынан қарсылас ойыншыға беріледі.

2) «Бес асық» ойыны ептілік пен алғырлыққа баулиды.

Әр ойыншыда бес асықтан болады. Асықтың салмағы 11гр. ені 2см; ұзындығы 3.5см; 9 гр. ені 2 см. ұзындығы 3 см. кем болмауы керек, (ұсақ малдың асығы ойын алаңына қатыстырылмайды) ал жоғары болуына рұқсат. Асықтар сіңірінен жақсылап тазартылған болсын. Төрт асық бір түспен, хан басқа түспен боялады. Түстерді таңдау ойыншының өз еркінде. Ойыншының киім нысаны спорт үлгісінде немесе ұлттық үлгіде, аяқтарына мәсі немесе чешки болуы шарт.

Ойын кезегі асықтарды иіру арқылы анықталады. Асығы алшысынан түскен ойыншы ойнау кезегіне ие болады. Бірінші ойыншы ойынның ережесін бұзғанша ойнайды. Кейін ойынға екінші, үшінші ойыншы өз кезегімен кіріседі. 6 ж., 7 ж., 12 және ұпайдан басқа ойындар бір қолмен ойналады. Ойыншы жерден (кілемнен) асықтарды алғанда, асық алатын қолы басқа асықтарға тимеуі және кілемде жатқан ойын асықтары бір-біріне тимеуі керек және де асықтарды иірген кезде, ойнап жатқан кездерде қол да, асықтар да дене мен киімге жанаспауы керек. Екінші қолы тізесінің үстінде болуы шарт. Әр жаттығудан кейін ойынды бекіту. Әр жаттығуда хан бірден алынады, басқа жағдайда ойын кезегі келесі ойыншыға өтеді. Егер ойын барысында ереже бұзылса, кезек келесі ойыншыға беріледі. Ойын жалғасы әрекеттің бұзылған жерінен басталады.

Челлендж өткізілетін орын: республиканың барлық елді мекендерінің жалпы орта, қосымша, техникалық және кәсіптік білім беру ұйымдары.

Челлендж өткізілетін күн: 2023 жылғы 17 қараша.

Дресс – код: Челлендж қатысушылары ұлттық костюмдер киюі тиіс.

Челлендждің ақпараттық қамтылуы. Бұқаралық ақпарат құралдарында және әлеуметтік желілерде насихаттауды көздейді.

#2тоқсан#Алтынсақа#

ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕР

1. Ереже асықтан Жарыс өткізу шарттарын реттейді.

Асық ойыны балалардың бойында қазақ халқының тарихи-мәдени мұрасына құрмет сезімін қалыптастыру, сондай-ақ ептілікке, мергендікке, ұқыптылыққа, сергектікке баулиды, қазақтың ұлттық ойындарын білуге құштарлығын арттыру мақсатында өткізіледі.

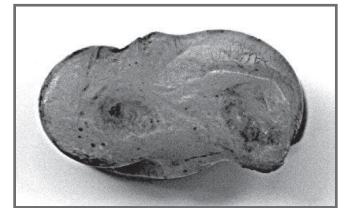
2. Асық ойынында қолданылатын негізгі терминдер:

Асық – арқар, таутеке, қой, ешкі, елік, киіктің асық жілігімен жіліншегінің (сирағының) ортасындағы шағын сүйек;

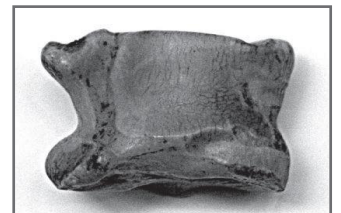
Алшы – асықтың қырынан тұрғанда ойығы үстіне, ал тегістеу, тәйке жақ беті астына қарап түскен қалпы;



Тәйке – асықтың алшыға қарама-қарсы түскен қалпы;



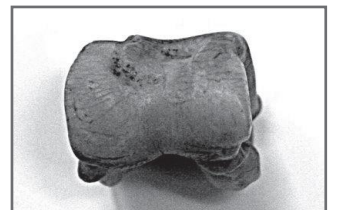
Бүк (бүге) – асықтың дөңес жағының жоғары қарап түскен түрі;



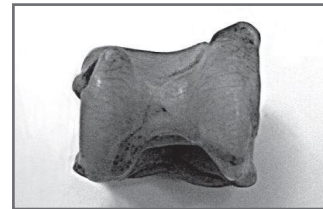
Шік (шіге) – асықтың қуыс жағының жоғары қарап түскен түрі;



Омпы (омпа, оңқа) – асықтың ашасы бар жағының жерге қадалып түскен түрі;



Шоңқа – асықтың омпыға қарсы жағымен жерге қарап түскен түрі;



Кеней (кенай) – жаппай ойынға немесе ұтысқа салынатын жай қарапайым асық;



Құлжа – құлжаның (таутекенің) асығы;

Топай – сиырдың асығы;

Сызық, шеңбер – ойын барысында асық тігілетін орындар;

Көн, көмбе – асық тігілетін жердің атаулары;

Қарал, қаралық – ойын тәртібіне сай келмейтін іс-әрекет, яғни адал ойна- мау деген сөз;

Табан, адым – ойында қолданылатын өлшемдер;

Қағу, қаржу, иіру, шерту, басу, тап басу – асық ойындарында қолданылатын әдістер мен тәсілдер;

«Үй ішілік» («тақта ойыны»), «далалық» («алаң ойыны») – ойнау орнына қарай ойын түрлері;

«Алшы», «Қаржу», «Бес табан» - ойнау әдісіне қарай аталатын ойын түрлері;

«Шыр» - кенейлерді бір жерге тігіп, ұтысқа ойналатын асық ойынының аты.

«БЕС АСЫҚ» ОЙЫН ЕРЕЖЕСІ (ҚЫЗДАР, ӘЙЕЛДЕР ОЙЫНЫ)

Әр ойыншыда бес асықтан болады. Асықтың салмағы (11 гр. ені 2 см; ұзындығы 3.5 см; 9 гр. ені 2 см. ұзындығы 3 см.) кем болмауы керек, (ұсақ малдың асығы ойын алаңына қатыстырылмайды) ал жоғары болуына рұқсат. Асықтар сіңірінен жақсылап тазартылған болсын. Төрт асық бір түспен, хан басқа түспен боялады. Түстерді таңдау ойыншының өз еркінде. Ойыншының киім нысаны спорт үлгісінде немесе ұлттық үлгіде болуы шарт, аяқтарына мәсі немесе чешки.

Ойын мазмұны. Ойын кезегі асықтарды иіру арқылы анықталады. Асығы алшысынан түскен ойыншы ойнау кезегіне ие болады. Бірінші ойыншы ойынның ережесін бұзғанша ойнайды. Кейін ойынға екінші, үшінші ойыншы өз кезегімен кіріседі. 6 ж., 7 ж., 12 және ұпайдан басқа ойындар бір қолмен ойналады. Ойыншы жерден (кілемнен) асықтарды алғанда, асық алатын қолы басқа асықтарға тимеуі және кілемде жатқан ойын асықтары бір-біріне тимеуі керек және де асықтарды иірген кезде, ойнап жатқан кездерде қол да, асықтар да дене мен киімге жанаспауы керек. Екінші қолы тізесінің үстінде болуы шарт. Әр жаттығудан кейін ойынды бекіту. Әр жаттығуда хан бірден алынады, басқа жағдайда ойын кезегі келесі ойыншыға өтеді. Егер ойын барысында ереже бұзылса, кезек келесі ойыншыға беріледі. Ойын жалғасы әрекеттің бұзылған жерінен басталады.

1. «Бірлік». Ойыншы кілемге бес асықты иіріп тастайды, міндетті түрде ханды алады, (Хан асық ойынның жүргізетін негізгі асық болып есептеледі).

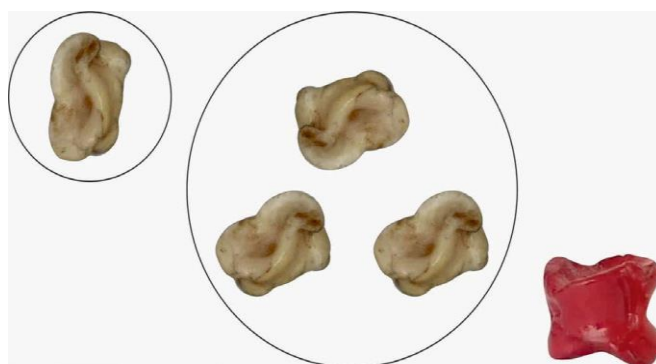


Ойыншы ханды жоғарыға лақтырып, кілемде жатқан асықтардың бірін алып, лақтырған ханды қағуы керек. Хан қайта жоғары лақтырылып, кілемдегі шашылған асықтардың екіншісі, кейін үшінші, төртінші алынады. **Ескерту:** Ханды қаққан кезде алақанның сырты кілемге жанаспауы керек. Кілемнен алынған асықтар, бөлек жиналады.

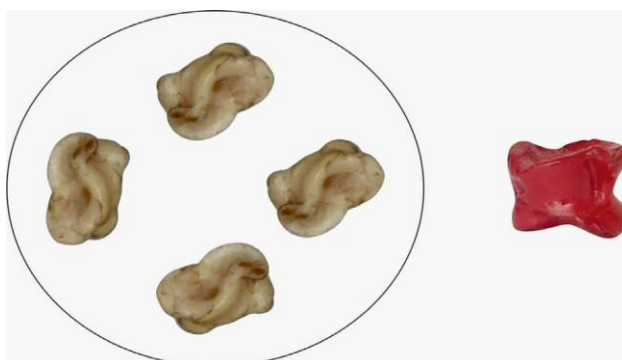
2. «Екілік». Бес асық шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен екі асық алынады да бірліктегідей лақтырылған хан қағылып алынады. Кейін тағы екеуі алынады. Кілемнен алынған асықтар бөлек жиналады.



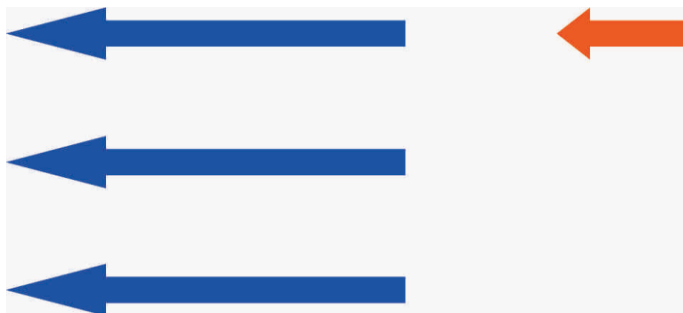
3. «Үштік». Бес асық шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен үш асық алынады. Хан қайта қағылады. Кілемде қалған жалғыз асық ханды жоғары лақтырып, бөлек алынады, хан қайта қағылады.



4. «Төрттік». Барлық бес асықты алақанда ұстайды. Хан жоғарыға лақтырылып, қалғандары бірден кілемге қойылады да лақтырылған асық қағылып алынады. Кейін хан жоғарыға лақтырылып, төртеуі жиылып алынып, лақтырылған хан қағылады.



5. «Жалақ». Барлық асықтар алақанға жиналады, хан жоғары лақтырылып, қалған төрт асықты қапсыра ұстап, сұқ саусақ үш немесе бес рет (келісім бойынша) алға немесе артқа қарай үйкеліп кілемге жала- тылады, шамалап 5 см (ерсілі – қарсылы үйкеуге, кілемді нұқуға болмайды). Ханды құлатпай қағып алу керек.

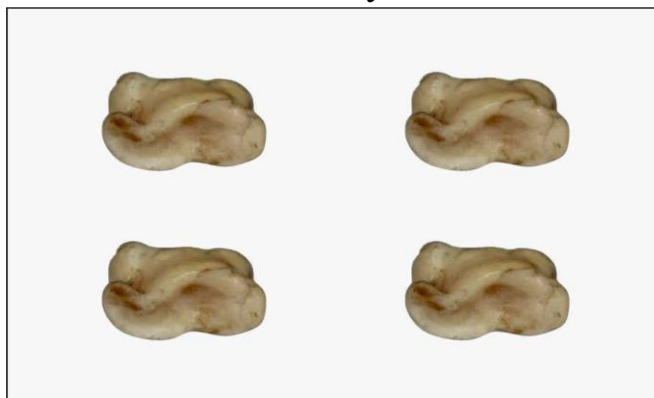


6. «Алақан». Асықтар кілемге шашылады, қолдың алақаны үстіне қаратылып, кілем үстіне сырт жағымен қойылады, хан жоғарыға лақтырылып, кілемдегі асықтардың біріншісі алынып, алақанға қойылады, хан қайта қағылады. Екінші, үшінші, төртінші асық та осылай ойналады, соңында ханды алақанға қоямыз.

Асықтар алақанға ғана жиналады, егер білезіктің үстіне қарай асықтың тұмсығы болса да шығып кетсе қатеге есептеледі.



7. «Төрт бұрыш». Төрт асық шаршы бойынша (шамамен 20*20см. ересектер, 10*10 см. жасөспірімдер) қойылады. Ойыншы асығын жоғарыға лақтырып, шаршылай тігілген асықтарды бірден жинап, лақтырылған асықты қағып алуы тиіс.



8. «Алмастыру». Асықтар кілем үстіне шашылады. Хан жоғарыға лақтырылып, кілемнен бір асық алынып, лақтырылған асық қағылады. Ойыншының қолында екі асық болады. (Хан екінші қолдың көмегінсіз алға яғни саусақтарға ауыстырылады). Ол жоғарыға лақтырылып, қолда қалған екіншісі кілемде жатқан басқа асықпен алмастырылады да лақтырылған хан қағылып алынылады. Осылайша, асықтарды алмастыра отырып, олар бір жерге жинастырылады. Соңында хан жоғары лақтырылады, қолға төрт асық жиналып алынады да хан қайта қағылады.



9. «Үндемес». Бірліктегі әрекет қайталанады, бірақ лақтырылған асықты ұстар кезде қалғандары бір-біріне соқтығысып сартылдаған немесе т.б дауыс шығармауы керек.



10. «Сарт-сұрт». Бірліктегі әрекет қайталанады, бірақ лақтырылған асықты ұстар кезде, асықтар бір-біріне тиіп, екі рет сарт – сұрт еткен дыбысы естілуі тиіс.



11. «Қаршу». Асықтар шашылады. Хан жоғарыға лақтырылады. Кілем үстінде шашылып жатқан асықтардың біреуін көтеріп, түсіп келе жатқан ханды үстінен қаршып қағу керек. Сонда қолда екі асық болады. Көтерілген асықты бөлек жинаймыз. Ханды лақтырып, қалған асықтарды бір-бірлеп теріп, түсіп келе жатқан ханды қаршып қағып отыру керек.



12. «Нәби». Ойыншы сол қолының бас бармағы және ортаңғы саусағының көмегімен «дарбаза» құрады, оң қолмен құрылған «дарбазаның» үстінен асыра алдыңғы жаққа асықтарды шашады. Хан жоғарыға лақтырылады, ал қалған асықтарды бір- бірден сыдыртып «дарбазаның» астымен қолдың арғы жағына өткізіп барып лақтырылған ханды құлатпай қағу керек. Осылайша «дарбазаға» барлық асықтар кезекпен енгізіледі. Бұл әрекетте ереже бар: ойыншы тағы бір асық таңдайды – «ағалық» («нәби»). Бұл ең жақыны немесе алыс асық болуы мүмкін, ол туралы ойын- ның бас кезінде келісіледі. Ол «дарбазаға» ең соңғы болып кіргізіледі. Бұл асықты қарсыласы таңдайды.



АСЫҚ АТУ «БЕС ТАБАН» ОЙЫНЫНЫҢ ЕРЕЖЕСІ (ЕРЕСЕКТЕР МЕН ЖАСТАР)

1. «Бес табан» ойыны R5 (Ø500см) шеңберде ойналады, шеңбердің екі жағындағы ату сызық (асық тігілген көнен қашықтығы 6 метр оңға және солға) сызылады.

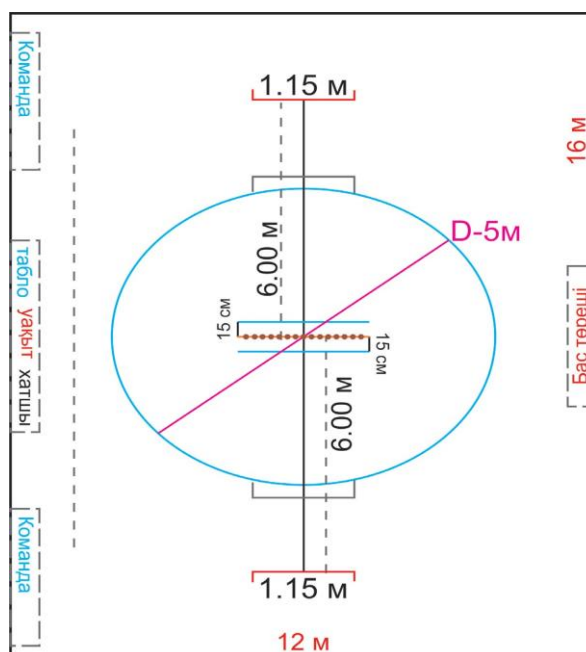
- Шеңбердің ортасына көн сызығы (115см) сызылады және оған екі жағынан параллель сызық (15см) түседі 15 асық тігіледі, бірінші болып 8 асықты атып алған команда немесе ойыншы жеңімпаз атанады.

- Әр команда үш ойыншыдан тұрады. 1-сақа, 2-сақа, 3-сақа.

2. Ату кезеңін төреші сақаларды иіру арқылы анықтайды және ойын уақытын 15 минут белгілейді. Ойын 2 жеңіске дейін жалғасады. Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115см) кезек бойынша шеңбер ішіндегі көндегі асықтарды атады. Мұнда көнге тігілген кеней асықтардың арасы бір сақа тең болуы шарт және кенейлер алшысы жағынан бүк, шік болып тігіледі.

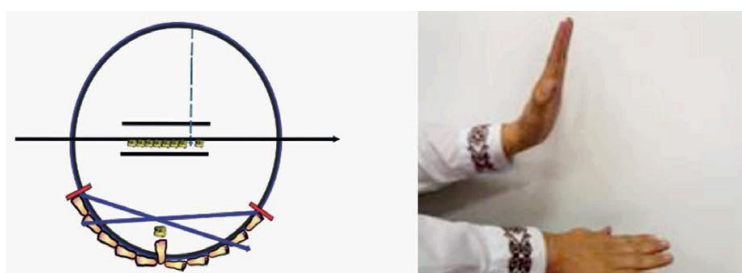
3. Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтуге міндетті, егер асықты сызықтан шығарып алса ойыншыға мүмкіндік береді, төреші ойыншыға шеңбердің (Ø500см) сыртынан яғни белгіленген ортадағы сызықтан көндегі кеней асықтарды атуға рұхсат береді, атқан асығы шеңберден шықса, ойын ары жалғасын табады, шығара алмаса кезек ату сызығынан қарсылас ойыншыға беріледі.

«Бес табан» ойынының схемасы (Ересектер мен жастар)



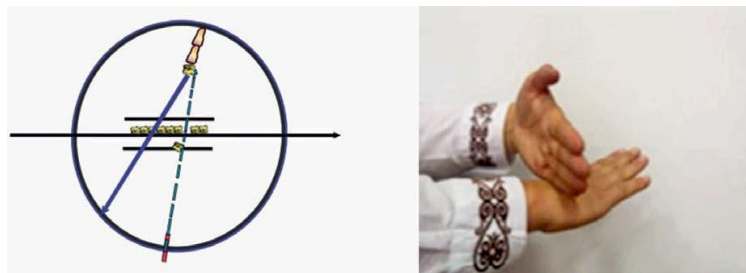
Ату кезінде сақа тиген асық шеңбер сызығынан өтпей егер асық сызықтан өтпей бір табан бойында және шеңбер сызығы бойында қалса ойыншыға оңтайлы мүмкіндік береді, яғни төреші ойыншыға шеңбердің (Ø 500см) бойынан (оңға немесе солға) бес табан санап жығылған асықты атуға рұхсат береді, ойын сол асық арқылы жалғасын табады.

«БЕС ТАБАН» пәрмені



Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтпей көн сызығы мен шеңбер бойы сызығынан яғни бір табаннан ұзақ аралығында құласа ойыншы жығылған асықты диагональ бағытта атады. Бұл жағдайда жығылған кеней асықпен көндегі асықтардың бірін іле бірге шығарса екі асығыда есепке алынады.

«ДИАГОНАЛЬ» пәрмені



Ату кезінде сақа тиген кеней асық көн сызығына параллель жатқан сызықтың арасында жығылып қалса ойыншыға оңтайлы мүмкіндік береді, яғни төреші ойыншыға шеңбердің (ø 500см) (оң қанатынан немесе сол қанатынан) жығылған асықты атуға рұхсат береді, ойын сол асық арқылы жалғасын табады.

«ПАРАЛЛЕЛЬ» пәрмені



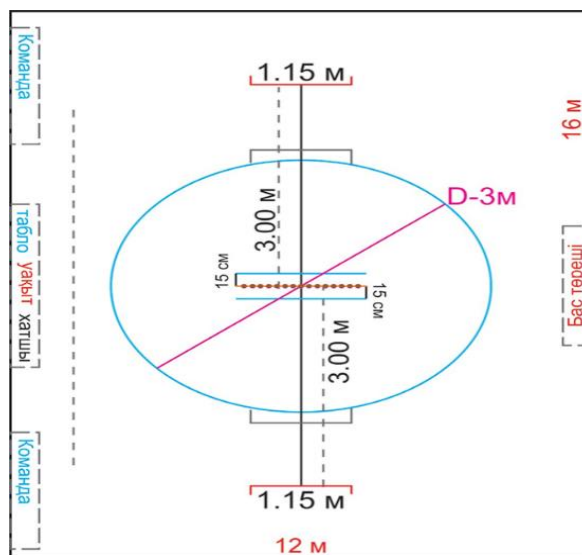
АСЫҚ АТУ «БЕС ТАБАН» ОЙЫНЫНЫҢ ЕРЕЖЕСІ (7-10 ЖАС)

«Бес табан» ойыны R3 (Ø300см) шеңберде ойналады, шеңбердің екі жағындағы ату сызық (асық тігілген көнен қашықтығы 3 метр оңға және солға) сызылады.

- Шеңбердің ортасына көн сызығы (110см) сызылады және оған екі жағынан параллель сызық (15см) түседі 13 асық тігіледі, бірінші болып 7 асықты атып алған команда немесе ойыншы жеңімпаз атанады.

- Әр команда үш ойыншыдан тұрады. 1-сақа, 2-сақа, 3-сақа.

«Бес табан» ойынының схемасы (7-10 жас)



Ату кезеңін төреші сақаларды иіру арқылы анықтайды және ойын уақытын 10 минут белгілейді. Ойын 2 жеңіске дейін жалғасады. Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115см) кезек бойынша шеңбер ішіндегі көндегі асықтарды атады. Мұнда көнге тігілген кеней асықтардың арасы бір сақа тең болуы шарт және кенейлер алшысы жағынан бүк, шік болып тігіледі.

Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтуге міндетті, егер асықты сызықтан шығарып алса ойыншыға мүмкіндік береді, төреші ойыншыға шеңбердің (Ø300см) сыртынан яғни белгіленген ортадағы сызықтан көндегі кеней асықтарды атуға рұхсат береді, атқан асығы шеңберден шықса, ойын ары жалғасын табады, шығара алмаса кезек ату сызығынан қарсылас ойыншыға беріледі.

АСЫҚ АТУ «БЕС ТАБАН» ОЙЫНЫНЫҢ ЕРЕЖЕСІ (11-13 ЖАС)

«Бес табан» ойыны R4 (ø400см) шеңберде ойналады, шеңбердің екі жағындағы ату сызық (асық тігілген көнен қашықтығы 4 метр оңға және солға) сызылады.

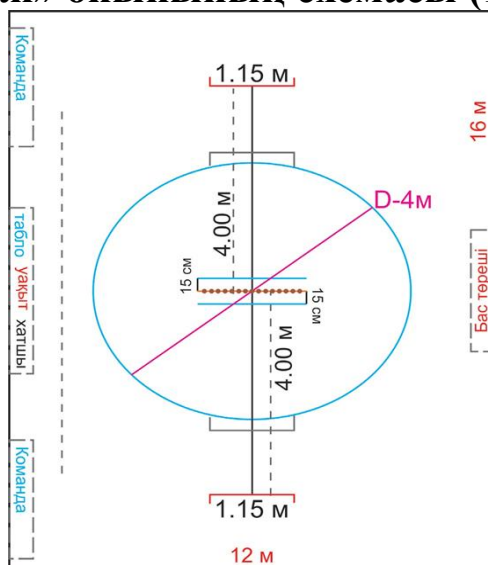
- Шеңбердің ортасына көн сызығы (115см) сызылады және оған екі жағынан параллель сызық (15см) түседі 13 асық тігіледі, бірінші болып 7 асықты атып алған команда немесе ойыншы жеңімпаз атанады.

- Әр команда үш ойыншыдан тұрады. 1-сақа, 2-сақа, 3-сақа.

Ату кезеңін төреші сақаларды иіру арқылы анықтайды және ойын уақытын 10 минут белгілейді. Ойын 2 жеңіске дейін жалғасады. Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115см) кезек бойынша шеңбер ішіндегі көндегі асықтарды атады. Мұнда көнге тігілген кеней асықтардың арасы бір сақа тең болуы шарт және кенейлер алшысы жағынан бүк, шік болып тігіледі.

Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтуге міндетті, егер асықты сызықтан шығарып алса ойыншыға мүмкіндік береді, төреші ойыншыға шеңбердің (ø400см) сыртынан яғни белгіленген ортадағы сызықтан көндегі кеней асықтарды атуға рұхсат береді, атқан асығы шеңберден шықса, ойын ары жалғасын табады, шығара алмаса кезек ату сызығынан қарсылас ойыншыға беріледі.

«Бес табан» ойынының схемасы (11-13 жас)



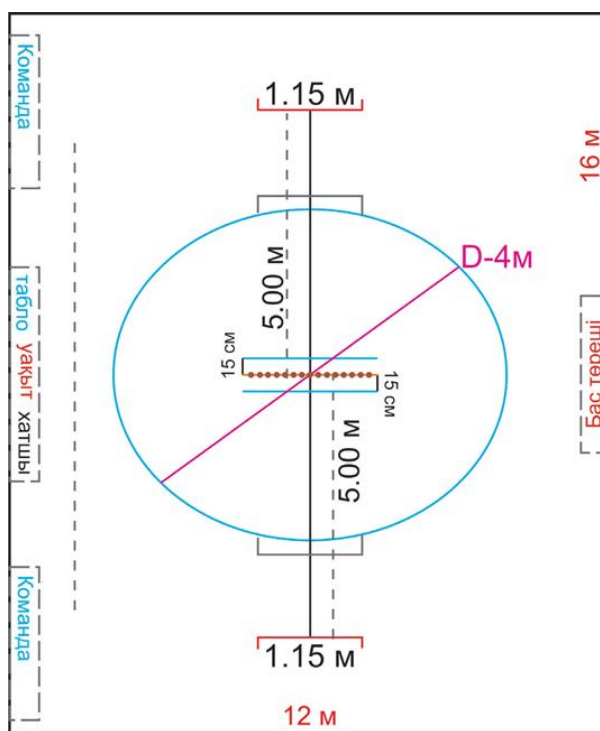
АСЫҚ АТУ «БЕС ТАБАН» ОЙЫНЫНЫҢ ЕРЕЖЕСІ (14-16 ЖАС)

«Бес табан» ойыны R4 (ø500см) шеңберде ойналады, шеңбердің екі жағындағы ату сызық (асық тігілген көнен қашықтығы 5 метр оңға және солға) сызылады.

- Шеңбердің ортасына көн сызығы (115см) сызылады және оған екі жағынан параллель сызық (15см) түседі 13 асық тігіледі, бірінші болып 7 асықты атып алған команда немесе ойыншы жеңімпаз атанады.

- Әр команда үш ойыншыдан тұрады. 1-сақа, 2-сақа, 3-сақа.

«Бес табан» ойынының схемасы (14-16 жас)



Ату кезеңін төреші сақаларды иіру арқылы анықтайды және ойын уақытын 15 минут белгілейді. Ойын 2 жеңіске дейін жалғасады. Ойынға қатысушылар ату сызығынан (115 см) кезек бойынша шеңбер ішіндегі көндегі асықтарды атады. Мұнда көнге тігілген кеней асықтардың арасы бір сақа тең болуы шарт және кенейлер алшысы жағынан бүк, шік болып тігіледі.

Ату кезінде сақа тиген кеней асық шеңбер сызығынан өтуге міндетті, егер асықты сызықтан шығарып алса ойыншыға мүмкіндік

береді, төреші ойыншыға шеңбердің (ø500см) сыртынан яғни белгіленген ортадағы сызықтан көндегі кеней асықтарды атуға рұхсат береді, атқан асығы шеңберден шықса, ойын ары жалғасын табады, шығара алмаса кезек ату сызығынан қарсылас ойыншыға беріледі.

СОДЕРЖАНИЕ

КОНЦЕПЦИЯ РЕСПУБЛИКАНСКОГО ЧЕЛЛЕНДЖА «АЛТЫН САҚА»	23
ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.....	26
АСЫК АТУ ПРАВИЛА ИГРЫ «БЕС АСЫК» (ИГРА ДЕВУШЕК И ЖЕНЩИН)	27
ПРАВИЛА ИГРЫ АСЫК АТУ «ПЯТЬ СТОП» СРЕДИ ВЗРОСЛЫХ И МОЛОДЕЖИ.....	32
ПРАВИЛА ИГРЫ АСЫК АТУ «ПЯТЬ СТОП». (7-10 ЛЕТ)	34
ПРАВИЛА ИГРЫ АСЫК АТУ «ПЯТЬ СТОП». (11-13 ЛЕТ)	35
ПРАВИЛА ИГРЫ АСЫК АТУ «ПЯТЬ СТОП». (14-16 ЛЕТ)	36

КОНЦЕПЦИЯ РЕСПУБЛИКАНСКОГО ЧЕЛЛЕНДЖА «АЛТЫН САҚА»

*«Игра асык-это большое народное воспитание.
Истоки традиций и культуры нашей нации»*

Б. Момышулы

Национальные игры – это нечто захватывающее, окрыляющее, вдохновляющее и удивительное состояние, это залог здоровья и гармоничной жизни.

Игра в асык формирует у ребенка нервно-мышечную систему, расширяет кругозор, развивает характер и ловкость, улучшает зрение. Когда вы нацеливаетесь на асык, улучшается работа кровеносных сосудов, а когда закручиваете его, стимулируются нервные окончания на пальцах и ладони, отдыхает мозг. Игра не требует много места, ее можно проводить в помещении, на открытых площадках, во дворах школ, детских садов.

17 ноября 2023 года в течение дня во всех школах, внешкольных организациях и колледжах каждого населенного пункта республики одновременно будут сыграны игры «Бес табан», «Бес асык» (ориентировочная продолжительность 15 мин).

Челлендж проводится впервые в республике и является уникальным событием в культурной жизни страны.

Челлендж – укрепление единства детей и подростков, педагогов и родителей, введение в традицию национальных игр, являющихся одним из лучших образцов национального культурного наследия, популяризация национальных игр.

Челлендж – широкомасштабная республиканская акция, объединяющая все образовательные организации страны, способствующая формированию чувства гордости за свою страну, ценности своей нации, родину, повышающая интерес обучающихся к истории и культуре казахского народа.

Челлендж – форма художественно-эстетического развития, прекрасная возможность показать творческие достижения детей, воспитателей и родителей.

Цель челленджа - воспитание духовно-нравственной культуры, эстетических, патриотических чувств обучающихся,

сохранение культурного наследия страны, популяризация национальных игр.

Задача челленджа - возрождение национальных игр нашей нации, почитание ценностей, приобщение учащихся к игре асык.

Координаторы проведения челленджа: Министерство просвещения Республики Казахстан

Организаторы челленджа: местные исполнительные органы, образовательные организации.

Участники челленджа: обучающиеся, педагоги организаций общего среднего, дополнительного, технического и профессионального образования, родители всех населенных пунктов республики.

Реквизиты: асык , альчик-биток, подстилка.

Игры, предлагаемые участникам челленджа:

1) Игра «**Бес табан**» предполагает воспитание меткости.

Игра «Бес табан» разыгрывается по кругу R4 (ø400см), по обеим сторонам круга прорисовывается стреляющая линия (5 метров вправо и влево).

В центре круга прорисовывается леска (115см) и на нее с обеих сторон спускается параллельная леска (15см) 13 асыков сшиваются, победителем становится команда или игрок, первым выстреливший в 7 асыков.

Каждая команда состоит из трех игроков. 1-й биток, 2-й биток, 3-й биток

Период стрельбы определяется судьей путем прядения сородичей и устанавливает игровое время в 15 минут. Игра продолжается до 2 побед. Участники игры по очереди стреляют по асыкам внутри круга с линии стрельбы (115 см). При этом расстояние между поставленным на кон асыками должно быть равно одной битке, и кеней пришиваются с одной стороны на другую по образцу орел и решка.

При стрельбе битком кеней обязан пересечь круговую линию асыка, если асы будут выведены из линии, что позволит игроку, если асык выходит за пределы линии, судья разрешает игроку стрелять из-за пределов круга (ø400 см), то есть из обозначенной средней линии.

2) Игра «Бес асык» прививает ловкость и решительность

У каждого игрока имеется по пять асыка. Вес асыка должен быть не менее 11гр. ширина 2см; длина 3.5 см; 9 гр.ширина 2 см. длина 3 см., (на игровую площадку не вовлекается асык мелкого скота), более высокие допускается. Асык должен быть хорошо очищен от сухожилий. Четыре асыка окрашены в один цвет, хан-в другой. Выбор цвета зависит от игрока. Форма одежды игрока должна быть спортивной или национальной формы, с накидками на ноги или чешками.

Очередь игры определяется прядением асыков. Игрок, выбывший из колеи, получает ход игры. Первый игрок играет, пока не нарушит правила игры. Позже в игру вступает второй, третий игрок по очереди. В игры, кроме 6,7, 12 и очков, играют одной рукой. Когда игрок поднимает асыки с земли (ковра), рука, берущая асыки, не должна касаться других асыков и игровые асыки, лежащие на ковре, не должны касаться друг друга, а при вращении асыков во время игры ни руки, ни тростник не должен касаться тела или одежды. Другая рука должна быть выше колена. Закрепление игры после каждого упражнения. В каждом упражнении хан берется сразу, в другом случае очередь игры переходит к следующему игроку. Если правило нарушается во время игры, очередь переходит к следующему игроку. Продолжение игры начинается с того места, где действие нарушено.

Место проведения челленджа: организации общего среднего, дополнительного, технического и профессионального образования всех населенных пунктов Республики.

Дата проведения челленджа: 17 ноября 2023 года.

Дресс - код: Участники челленджа должны быть одеты в национальные костюмы.

Информационный охват челленджа. Пропаганда в средствах массовой информации и социальных сетях.

#2тоқсан#Алтынсақа#

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Правила проведения соревнований по казахской национальной игре «Асык» (далее - Правила) регулируют порядок проведения и условия соревнований.

Чемпионат проводится в целях формирования у детей уважения к историко - культурному наследию казахского народа, а также повышения интереса детей к знанию казахских национальных игр, приучающих к ловкости и меткости.

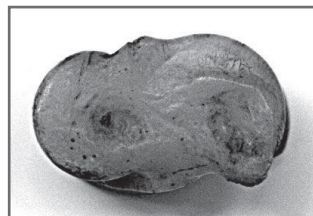
2. Основные термины, которые будут использоваться в правилах:

Для игры используется асык - маленькая кость между берцовой костью и голенью только коровы, крупного скота, архара, горного козла, барана, козы, косули, сайгака.

Алшы/алча – стоячее положение асыка боком, вверх выемкой, а плоской стороной вниз;



Тэйке (тайке) - противоположное положение асыка к алче;



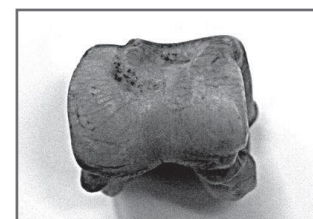
Бүк/бук (буге) - лежачее положение выпуклой стороны асыка вверх;



Шік/чик (шіге) - лежачее положение выемки асыка вверх;



Омпы/омпа (омпа, оңка) – вертикальное положение асыка когда его усы воткнуты вниз;



Шоңқа/шонка - вертикальное положение асыка противоположное омпе;



Кеней (кенай, кентай) - асык, фронтально выставленный на кон;



Сақа/сака - плотный и удобный большой вид асыка, используемый как основной спортивный снаряд для ведения игры;

Топай - асык коровы;

Линия/круг - места выстраивания асыков во время игры;

Кон - наименования мест выстраивания асыков;

Қарал, қаралық/карал - действие, противоречащее правилам игры, то есть, играть не по правилам;

Табан, адым/табан - меры, используемые в игре;

Бить, вить, щелкать пальцами, надавливать, надавливать прямо на асык - методы и способы используемые в игре.

«Алшы», «Пять стоп», «Игра в бабки» - разновидности игры согласно методу игры.

АСЫК АТУ ПРАВИЛА ИГРЫ «БЕС АСЫК» (ИГРА ДЕВУШЕК И ЖЕНЩИН)

«Бес Асык» одна из самых популярных игр. Количество игроков может составлять несколько человек. Порядок участников определяется путем подкидывания асыка, если он упал в положение Алшы, то участник начинает игру первым. В случае если у нескольких игроков выпадает Алшы, игроки заново подкидывают асык, либо вытягивают жребий. Правила игры довольно просты: играют в «Бес Асык» одной рукой. Когда участник собирает асыки на земле, он не может дотрагиваться до других асыков. Если правило нарушается, наступает очередь следующего игрока. Игрок может продолжить с момента, на котором он прервал игру. «Бес Асык» состоит из нескольких туров.

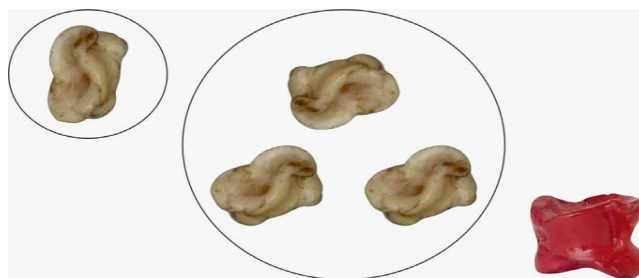
Первый тур «Бірлік», на стол высыпают пять асыков. Участник берет в руки один асык «қакпақыл», подкидывая его вверх, поднимает другой асык с пола, до того как упадет первый. Ему необходимо успеть взять второй асык, а затем поймать первый. Такая игра требует большой ловкости и скорости. Асык поднятый с пола, откладывается в сторону. Подобную схему повторяют с другими асыками лежащими на столе.



Второй этап игры называется «Екілік». Последовательность игры такая же, как и в предыдущем этапе, только с пола необходимо успеть взять два асыка вместо одного.

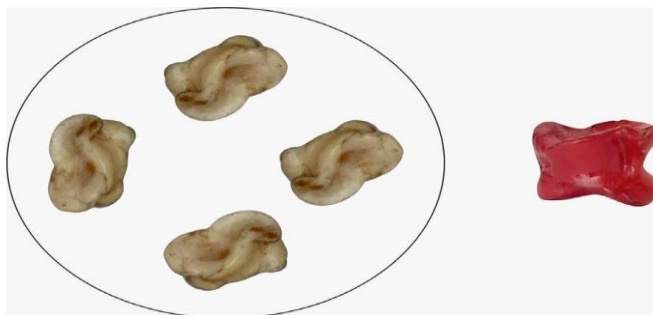


Третий этап «Үштік», такой же, как и первые два. Необходимо поднять уже три асыка, а оставшийся последний асык поднимают один.

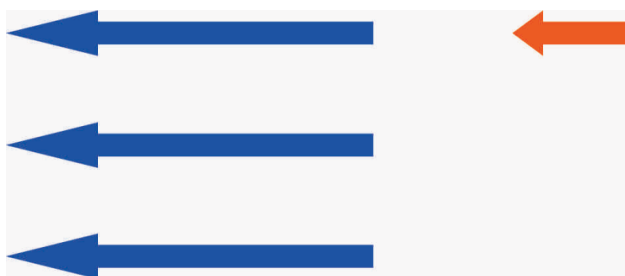


Следующий этап «Төрттік». Один из пяти асыков подкидывается вверх, в этот момент нужно успеть положить четыре

асыка на стол. Затем первый асык вновь подбрасывается, и в этот момент игрок должен успеть поднять все четыре асыка со стола.



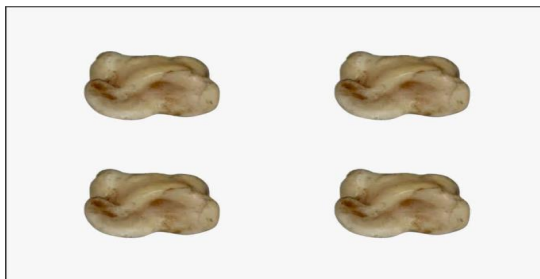
Далее следует пятый тур – «Жалак». Здесь участники подбрасывают один асык вверх и в это время бьют ладошкой по столу 3 или 5 раз, затем ловят асык.



Далее следует «Алақан», правила такие же, как в первом этапе, только участник кладет асык в ладошку каждый раз как возьмет новый.



В этапе «Төрт бұрыш» игрок расставляет четыре асыка в форме квадрата на расстоянии друг от друга (7x7, 8x8, 9x9, 10x10). Далее пятый асык подбрасывает вверх и в это время собирает оставшиеся четыре, затем рукой, в которой находятся четыре асыка, ловят пятый.



В этапе «**Асық алмастыру**» участник бросает четыре асыка на стол, пятый подкидывает вверх и в это время берет один асык со стола и ловит подброшенный асык. В руках у игрока два асыка. Затем один асык вновь подбрасывают в воздух, только теперь нужно успеть положить второй асык на стол и вместо него взять другой, при этом успев поймать подброшенный асык. Так делают со всеми асыками. Далее нужно подбросить асык и успеть собрать все четыре асыка и поймать первый.



Следующий этап «**Үндемес**», в котором необходимо сделать все, что делается в первом этапе, но при одном условии. В момент, когда игрок ловит первый асык, имея в руках второй асык, они не должны соприкасаться, другими словами не должно быть слышно звука.



Далее идет «Сарт-сұрт». Играется также как и предыдущий этап, только при этом должен издаваться отчетливый звук ударов асыка друг о друга.



Предпоследний этап «Қаршу» похож на первый этап, только ловить асык, подброшенный вверх нужно в вертикальном положении ладони.



И последний этап «Отау», здесь все довольно просто. Четыре асыка ки- дают на стол. Одну руку необходимо поставить на стол, упираясь пальцами, при этом образуя ладонью «пещеру». Другой рукой подбрасывается асык в воздух и оставшееся на столе асыки по одному убирают под вторую ладонь.



ПРАВИЛА ИГРЫ АСЫК АТУ «ПЯТЬ СТОП» СРЕДИ ВЗРОСЛЫХ И МОЛОДЕЖИ

1.1. Игра «Пять стоп» проходит на площадке в круге R5 (Ø500см). На прямой линии в центре круга выстраиваются асыки (кости) по которой битком (асыком) производится метание, с целью выбивания их за территорию круга с отметки 6 метров обозначенных с обеих сторон игрового поля.

В центре круга проводится линия длиной 115 см на которой устанавливаются 15 асыков. Паралельно ей на расстоянии 15 см с обеих сторон проводится дополнительные линии. Игрок выбивший первым 8 асыков становится победителем данной встречи. В командной игре состав команд состоит из 3 участников.

1.2. Очередность в выполнении определяется судьями обслуживающими встречу, подбрасывая двух асыков по одному из участвующих команд. Первым начинает та команда асык которой приземлился в доминирующем положении, чем асык противника. Продолжительность встречи 15 мин. Игра состоит из 3 встреч. Выигравший 2 встречи объявляется победителем.

Игроки по очередности стараются выбить асыки выстроенные на линии в центре круга в промежутке одной фигуры друг от друга в положении «алшы».

1.3. В результате метания битка при попадании в асык на линии, выбитым считается, если он оказывается за внешней стороной круга. Если не покидает круг, то асык ставится на прежнее место, право выполнения переходит к сопернику.

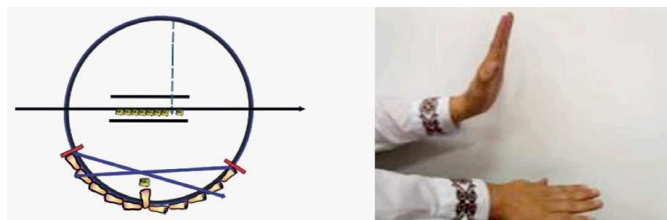
1.4. Нарушением правил игры считается выполнение урпажнениа наступив или переступив линию метания.

1.4.1. Переступание метания до момента вылета битка из рук выполняющего.

1.4.2. Результат не засчитывается если бросок выполнен вне территории (определенной) отмеченной для выполнения.

1.4.3. Результат не засчитывается если метание выполнено не подобающими другими грубыми способами.

Команда «ПЯТЬ СТОП»



Если «кеней» (асык выстраемый на линии внутри круга) приземляется на расстоянии более одной стопы, то игрок выбивает его расположившись по диагонали с противоположной стороны. При удачной попытке когда биток выбивает наряду с застрявшей внутри круга ещё и другой стоящий на кону, он забирает оба асыка.

Команда «ДИАГОНАЛЬ»

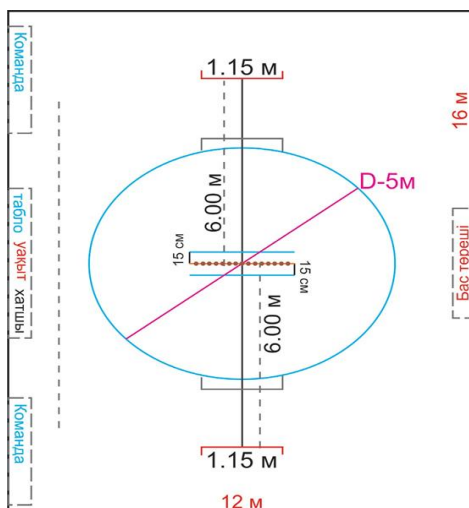


Если «кеней» при попадании в неё битка падает и остается внутри параллельных линий, то игрок имеет дополнительную попытку чтобы выбить ее за территорию круга.

Команда «ПАРАЛЛЕЛЬ»



Схема игры «Пять стоп». Среди взрослых и молодежи

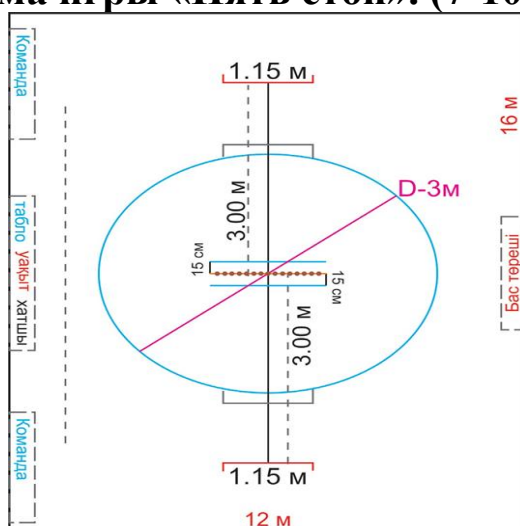


ПРАВИЛА ИГРЫ АСЫК АТУ «ПЯТЬ СТОП» (7-10 ЛЕТ)

Игра «Пять стоп» проходит на площадке в круге R3 (ø300см) . На прямой линии в центре круга выстраиваются асыки (кости) по которой битком (асыком) производится метание, с целью выбивания их за территорию круга с отметки 3 метра обозначенных с обеих сторон игрового поля.

В центре круга проводится линия длиной 110 см на которой устанавливаются 13 асыков. Параллельно ей на расстоянии 15 см с обеих сторон проводится дополнительные линии. Игрок выбивший первым 7 асыков становится победителем данной встречи. В командной игре состав команд состоит из 3 участников.

Схема игры «Пять стоп». (7-10 лет)

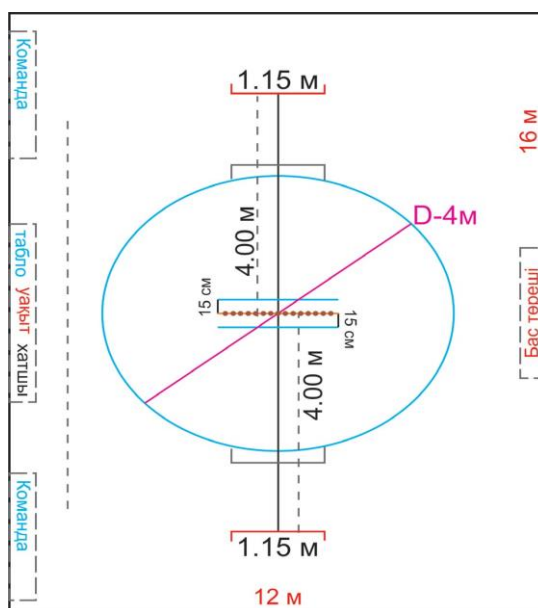


ПРАВИЛА ИГРЫ АСЫК АТУ «ПЯТЬ СТОП» (11-13 ЛЕТ)

Игра «Пять стоп» проходит на площадке в круге R4 (ø400см) . На прямой линии в центре круга выстраиваются асыки (кости) по которой битком (асыком) производится метание, с целью выбивания их за территорию круга с отметки 4 метра обозначенных с обеих сторон игрового поля.

В центре круга проводится линия длиной 115см на которой устанавливаются 13 асыков. Параллельно ей на расстоянии 15 см с обеих сторон проводится дополнительные линии. Игрок выбивший первым 7 асыков становится победителем данной встречи. В командной игре состав команд состоит из 3 участников.

Схема игры «Пять стоп» (11-13 лет)



ПРАВИЛА ИГРЫ АСЫК АТУ «ПЯТЬ СТОП» (14-16 ЛЕТ)

Игра «Пять стоп» проходит на площадке в круге R4 (ø500см). На прямой линии в центре круга выстраиваются асыки (кости) по которой битком (асыком) производится метание, с целью выбивания их за территорию круга с отметки 5 метра обозначенных с обеих сторон игрового поля.

В центре круга проводится линия длиной 115 см на которой устанавливаются 13 асыков. Паралельно ей на расстоянии 15 см с обеих сторон проводится дополнительные линии. Игрок выбивший первым 7 асыков становится победителем данной встречи. В командной игре состав команд состоит из 3 участников.

Схема игры «Пять стоп» (14-16 лет)

