ھەرىكەتلىك بالىلار ئويۇنلىرى

(تاللانغان ھەرىكەتلىك بالىلار ئويۇنلىرى)

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

مۇقاۋا ۋە بەت لايىھەلىگۈچى: تۇردىھاجىم تۇرغۇن

ئەلپىدا ئاۋازلىق ئوقۇشلۇقلىرى

ISBN 978-7-89415-023-3

ھۆرمەتلىك ____________ گە:

____

____

____

____

دىن تەقدىم ____________

يىلى - ئاينىڭ - كۈنى -

ھەرىكەتلىك باللار ئويۇنلىرى

(تاللانغان باللار ھەرىكەتلىك ئويۇنلىرى)

تۈزگۈچى: تۇرسۇن قادىر

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

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

ئەلپىدا ئاۋازلىق ئوقۇشلۇقلىرى

ھەرىكەتلىك باللار ئويۇنلىرى

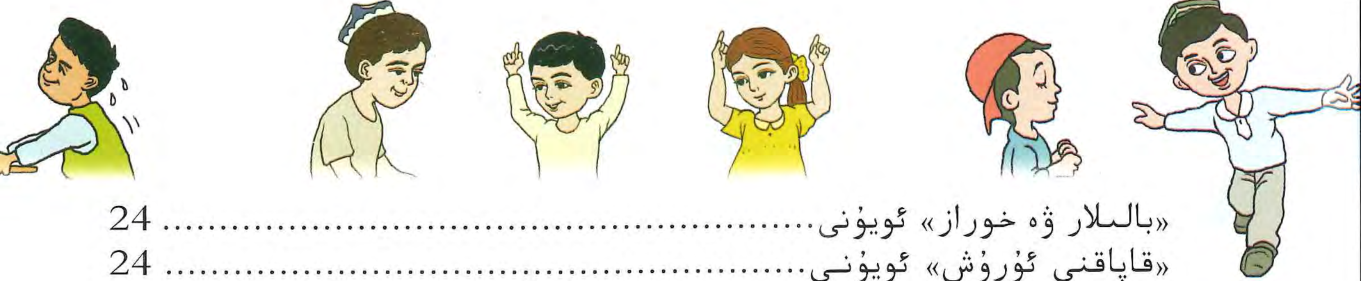
(تاللانغان باللار ھەرىكەتلىك ئويۇنلىرى)

تۈزگۈچى: تۇرسۇن قادىر

نەشر قىلغۇچى: شىنجاڭ گۈزەل سەنئەت ـ فوتو سۈرەت نەشرىياتى
شىنجاڭ ئېلېكترون ئۈن 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)

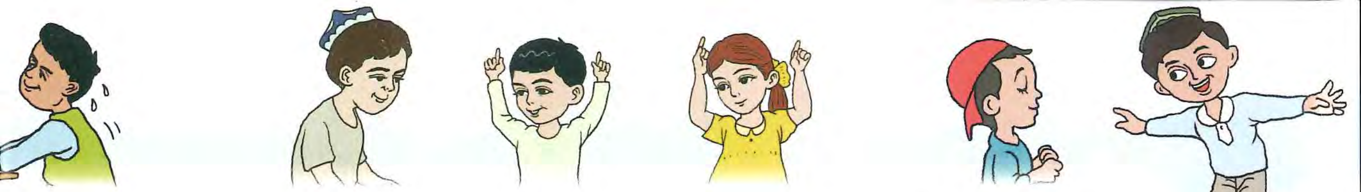
مۇندەرىجە

«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
«كېپىكنى ئۇر» ئويۇنى 12
«بېلىقلار ۋە لەھەڭ» ئويۇنى 13
«چەمبەردىن چىقار» ئويۇنى 14
«ئورمانچى» ئويۇنى 15
«تۈگمەن توپ» ئويۇنى 15
«ئاقساق تۇرنا» ئويۇنى 16
«قۇيرۇقنى تۇت» ئويۇنى 17
«ئاقلار ۋە قارىلار» ئويۇنى 18
«تاشلارنى يىغ» ئويۇنى 18
«كالتەك ئېتىش» ئويۇنى 19
«رىگۇ ـ رەگۇ» ئويۇنى 20
«گۈللەر» ئويۇنى 20
«توشقانلار سەھىرى» ئويۇنى 21
«بېلىق ئوۋلاش» ئويۇنى 22
«قولۇڭنى كۆتۈر» ئويۇنى 23



«باللار 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 تۆكى» ئويۇنى 29
«ئەپچىل توشقان» ئويۇنى 29
«لىپ قىلدى» ئويۇنى 30
«تاش چۈشتى» ئويۇنى 30
«سالاي - سالاي» ئويۇنى 31
«شوخ توپۇم» ئويۇنى 32
«ئاق توشقىنىم ئالامەت» ئويۇنى 33
«ئۇزۇن يىلان ئىزى بويلاپ» ئويۇنى 35
«قۇش ۋە ئۇنىڭ باللىرى» ئويۇنى 35
«قۇياش ۋە يامغۇر» ئويۇنى 36
«مۈشۈك ۋە چاشقانلار» ئويۇنى 37
«پاخپاق كۈچۈك» ئويۇنى 38
«تۈز يول بويلاپ» ئويۇنى 38
«چىۋىننى تۇت» ئويۇنى 40
«كۆرۈك توخۇ ۋە چۈجىلەر» ئويۇنى 41
«مايمۇنلار» ئويۇنى 42
«چەمبەرگە تاشلا» ئويۇنى 42
«رەڭلىك ئاپتوموبىللار» ئويۇنى 43
«مۈشۈك 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 ئويۇنبېشغا» ئويۇنى 50
«ئىلىپ ئېلىش» ئويۇنى 51
«كىم ئۇچىدۇ» ئويۇنى 52
«قارا ـ قارا» ئويۇنى 52
«ئوتۇنچى سودا» ئويۇنى 53
«چارقىپەلەك» ئويۇنى 53
«قورقما» ئويۇنى 54
«ئۈنچە ـ 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 ئۈستىدە» ئويۇنى 58
«ئېگىز ئات» ئويۇنى 59
«توپنى تۇت، ئات» ئويۇنى 59
«ئۇچقۇچىلار» ئويۇنى 60
«ئۆز جۈپتۈڭنى تاپ» ئويۇنى 61
«تايچاقلار» ئويۇنى 62
«بۆرە بىلەن توشقانلار» ئويۇنى 63
«قاپقان» 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 تۈلكە» 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

«سۇنى تۇتۇۋال» ئويۇنى 77

«توپنى ئات» ئويۇنى 78

«كېچىك» ئويۇنى 78

«تال چىۋىق» ئويۇنى 79

«چەمبىرەكنى قوغلاپ يەت» ئويۇنى 79

«پىلدىرلىغۇچ» ئويۇنى 80

«ئېرىقتىن ئۆت» ئويۇنى 80

«توخۇلار كۆكتاتلىقتا» ئويۇنى 81

«توشقانغا سەۋزە بېرىش» ئويۇنى 81

«ئات سۇغىرىش» 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

«سوۋغا» ئويۇنى 88

«ئىسسىق ـ سوغۇق» ئويۇنى 88

«توپ ـ تاش» ئويۇنى 89

«بۆلۈنۈش» ئويۇنى 89

«قاراۋۇل» ئويۇنى 89

«كىم كۈچلۈك» ئويۇنى 90

«بوتۇلكىنى كۆتۈر» ئويۇنى 91

«ئۈچلۈك» ئويۇنى 91

«پويىز» ئويۇنى

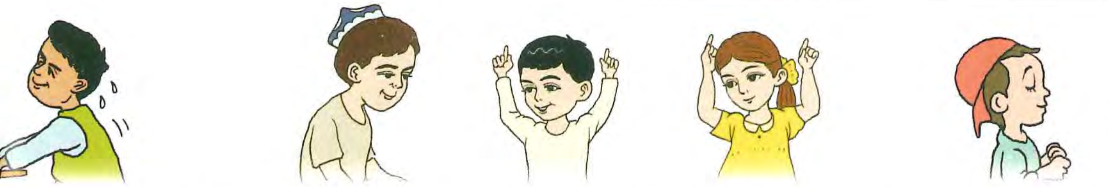
ئويۇننىڭ مەقسىتى بالىلارنى بىرنەچچىدىن بولۇپ، ئاۋۋال بىر - بىرىنىڭ ئارقىسىدىن تۇتۇپ، كېيىن تۇتماستىن مېڭىشقا ۋە توختاشقا ئۆگىتىشتىن ئىبارەت. بۇ ئويۇن بالىلارنىڭ ئۆز كونتروللۇقىنى ساقلاش قابىلىيىتىنى ئاشۇرىدۇ.

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

— سىلەر ۋاگون، مەن پاراۋوز بولىمەن، — دەپ ئۆزى بالىلارنىڭ ئالدىغا بېرىپ تۇرىدۇ.

پاراۋوز پۇشتەك چالىدۇ-دە، دەسلەپ ئاستا ھەرىكەتلىنىپ، بارغانسېرى تېزلىشىشكە باشلايدۇ. «پاراۋوز» بالا «دۇت- دۇت- دۇت!» دەپ ئاۋاز چىقىرىدۇ، بالىلار ئۇنىڭ كەينىدىن قەدەملىرىنى تېزلىتىپ، كېيىن يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. كېيىن باشلامچى بالا — «پاراۋوز» 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 تەكرارلانغانسىرى، بالىلارنىڭ سانى ئاۋۇپ 12 ـ 15 كىشىگە قەدەر يەتسە بولىدۇ. ئويۇن كۆپ قېتىم تەكرارلانغاندىن كېيىن، ئەڭ چاققان بالىغا پاراۋۇز بولۇش پۇرستى بېرىلىدۇ. ۋاگونلار بىر ـ بىرىدىن ئۈزۈلۈپ قالماسلىقى ئۈچۈن پاراۋۇز (پاراۋۇز ۋەزىپىسىنى ئۆتىگۈچى بالا) بەك تېز يۈگۈرمەسلىكى كېرەك.

«ئايروپىلان» ئويۇنى

بۇ ئويۇندا بالىلار بىر ـ بىرىگە سوقۇلۇپ كەتمەستىن، تۈرلۈك يۆنىلىشتە يۈگۈرۈشنى ئۆگىنىدۇ، ئىشارىنى دەررۇ ئىلغىۋالىدىغان بولىدۇ، چاققان ھەرىكەتلىنىشكە ئادەتلىنىدۇ.

بالىلار 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 بالىلار قوللىرىنى يان تەرەپلىرىگە ئۇزىتىپ، مەيداننى بويلاپ تارقىلىپ يۈگۈرىدۇ.

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

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

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

بۇ ئويۇن بەك كىچىك بالىلارغا قىيىن كېلىشى مۇمكىن.

«شار» ئويۇنى

ئويۇندا باللار يۇملاق بولۇپ، گاھى كەڭ، گاھى غۇژمەك بولۇپ تۇرۇشقا ئۆگىتىلىدۇ، بىرلىگەن بۇيرۇققا ماس ھەركەت قىلىشقا ئادەتلەندۇرۇلىدۇ.

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،
يېرىلماي ئوڭاي.

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

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

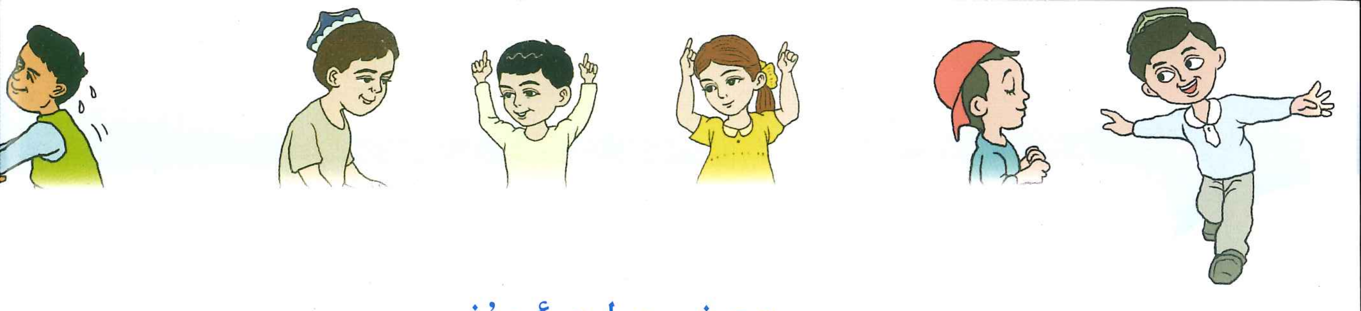
— پاق، پاق! — دەيدۇ.

بۇ ئويۇندا يەنە «شار يېرىلىپ كەتتى» دېگەندىن كېيىن باللارغا قوللىرىنى قويۇپ بەرمەستىن دائىرىنىڭ مەركىزىگە قاراپ يىغىلىشنى ئېيتىشقىمۇ بولىدۇ. ئۇلار دائىرە مەركىزىگە 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 تەڭ تەكرارلاش لازىم.



«چىغىر يول» ئويۇنى

ئويۇندىن مەقسەت بالىلارنى 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 بالىلارغا ھازىر ئورمانغا ئويۇنغىلى بېرىشنى ئېيتىدۇ. بالىلار ئورمانغا ئۇزۇن ھەم تار «چىغىر يول» بىلەن ئېھتىيات قىلىپ بارىدۇ، يەنى بىر ـ بىرلىرىنىڭ ئارقىسىدىن ئىككى سىزىقنىڭ ئوتتۇرىسى بىلەن ئاستا ماڭىدۇ. كېيىن يەنە شۇ يول بىلەن قايتىپ كېلىدۇ.

ئويۇنبېشى بالىلارنىڭ سىزىقنى دەسسەپ سالماسلىقىنى، بىر ـ بىرىگە دەخلى يەتكۈزمەسلىكنى، ئالدىدا كېتىۋاتقانلارغا ئۇرۇلۇپ كەتمەسلىكلىرىنى كۆزىتىپ، ئۇلار بىلەن ئويۇننىڭ ئاخىرىغىچە بىللە بولىدۇ.

«كىم ئاستا» ئويۇنى

بۇ ئويۇندا بالىلار دىققەتنى جەملەشكە، ئېيتىلغان سۆزلەرگە ماس ھەرىكەت قىلىشقا ئادەتلەندۈرۈلىدۇ.

بالىلار ئويۇن رىياسەتچىسى بىلەن بىللە ماڭىدۇ. ئويۇنىبىشى تۈيۇقسىز:

— قېنى، كىم ئاستا ـ ئاستا مېڭىشنى ياخشى بىلىدىكەن، پۇتـۇڭلارنىڭ ئـۇچىدا مانـا مۇنداق مېڭىڭلار! — دەيدۇ. مېڭىش ئۇسۇلىنى ئۆزى ئۈلگە بولۇپ كۆرسىتىدۇ.

بالىلار پۇتلىرىنى تىكلەپ كۆتۈرۈلىدۇ ۋە پۇتىنىڭ ئۇچـى بىلەن مـۇمكىنـقەدەر ئاستـا مېڭىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. قايسى تەرەپكە قاراپ كېتىۋاتقان بولسا، ئاشۇ يۆنىلىشتە يولنـى داۋام قىلىدۇ. كېيىن ئويۇن رىياسەتچىسى بىلدۈرمەستىن چەتكە چىقىۋالىدۇ ـ دە:

— ئەمدى ھەممىڭلار مېنىڭ ئالدىمغا يۈگۈرۈپ كېلىڭلار! — دەيدۇ.

باللار رىياسەتچىنىڭ ئالدىغا يۈگۈرۈپ كېلىپ، ئۇنى ئورنىۋېلىشىدۇ. رىياسەتچى بۇ قېتىمقى مېڭىشنى باھالايدۇ ۋە مەشىقنى غەيرەت بىلەن ياخشى بېجىرگەنلەرنى مۇئەييەنلەشتۈرىدۇ.

پۇت ئۇچىدا مېڭىش تاپان - ئوشۇقلارنى مۇستەھكەملەيدۇ، شۇ سەۋەبلىك ئۇ بالىنىڭ جىسمانىي ساغلاملىقى ئۈچۈن ئىنتايىن پايدىلىق مەشىق ھېسابلىنىدۇ. بىراق باللار بۇ مەشىقنى ئۇزاق ۋاقىت ئىشلىمەسلىك كېرەك. ئويۇن 3 - 4 قېتىم تەكرارلانسىلا بولىدۇ، خالاس.

تاياقتىن ئاتلاپ ئۆتۈش ئويۇنى

بۇ ئويۇننىڭ ئالاھىدىلىكى باللارنى چاققان ھەرىكەت قىلىشقا ئۆگىتىدۇ، ئۇلاردا سەكرەش، يۈگۈرۈش دېگەندەك ھەرىكەتلەرنى مۇستەھكەملەپ، شۇ ئارقىلىق چاققانلىق يېتىلدۈرىدۇ.

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

زالنىڭ بىر تەرىپىدە باللار تۇرىدۇ، ئىككىنچى تەرىپىدىكى ئۈستەل ئۈستىگە كىچىك بايراق قويۇلىدۇ. ئويۇن رىياسەتچىسىنىڭ كۆرسەتمىسىگە بىنائەن تاياقتىن 2 - 3 قەدەم يىراقلىقتا بايراققا قاراپ تۇرغان بالا تاياق قويۇلغان يەرگە يۈگۈرۈپ كېلىدۇ ۋە ئۇلاردىن ئاتلاپ ئۆتىدۇ. ئاندىن ئۈستەل يېنىغا بېرىپ، بايراقنى قولغا ئالىدۇ، ئۇنى بېشىدىن يۇقى-

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

ئەگەر بۇ مەشىق بىرنەچچە قېتىم تەكرارلانغاندىن كېيىن بالىلارغا بەك ئاساندەك تۇيۇلسا ۋە ئۇلار بۇ ئويۇننى تېز ھەمدە ئىشەنچ بىلەن بىجىرىشكە باشلىسا، مەشىقنى بىرئاز مۇرەككەپلەشتۈرۈشكىمۇ بولىدۇ. مەسىلەن، تاياق ئارىلىقىنى كېڭەيتىش، 4 – 6تاياقنى بىر – بىرىگە يانمۇيان قىلىپ قويۇش ياكى بىرنەچچە چەمبەرنى تاشلاپ قويۇپ، شۇلارنىڭ 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 دىيامېتىرى بىر يېرىم مېتىر 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 باللار مۆكۈۋالىدۇ. ھېلىقى بالا تاياقنى ئېلىپ ئۆز جايىغا قايتىپ كېلىدۇ ۋە ئۇنى دائىرىنىڭ ئوتتۇرىغا قويۇپ، باللارنى 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، ئۈلگۈرۈپ كېلەلمىگەن بالا «يۇمىلاق بېشى» بولىدۇ.

ھەممە باللار تېپىلىپ بولغاندىن كېيىن، ئويۇن يەنە قايتىدىن باشلىنىدۇ.

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

«تاياق ئايلان» ئويۇنى

يەرگە ئوتتۇراھال ئايلانما سىزىلىپ، ئۇنىڭ مەركىزىگە ئوتتۇراھال تاياق قېقىلىدۇ. بالىلاردىن بىرى تاياقنى ئوڭ قولى بىلەن تۇتۇپ، سول قولىنى بىلەن ئوڭ قولىنىڭ قولتۇقىدىن چىقىرىپ، قۇلىقىنى تۇتىدۇ، ئاندىن قۇلىقىنى قويۇپ بەرمىگەن شەرت ئاستىدا سائەت ئىسترېلكىسىغا ئوخشاش ئايلىنىدۇ.

بۇ ئويۇن بالىلاردىن چاققانلىق، ئەپچىللىك ۋە ئىرادە تەلەپ قىلىدۇ.

قۇلىقىنى قويۇپ بەرمەي ئەڭ كۆپ ئايلانغان بالا ئۇتقان بولىدۇ.

«بۇغا ئوۋلاش» ئويۇنى

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

ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار بىر سىزىق يېنىدا قاتار تۇرىدۇ. سىزىقتىن تەخمىنەن بىر يېرىم مېتىر يىراقلىقتا بۇغا مۈڭگۈزلىرىدەك دەرەخ شاخلىرى تاشلانغان بولىدۇ (شاخلارنىڭ سانى ئويۇنغا قاتناشقان بالىلارنىڭ سانى بىلەن ئوخشاش بولىدۇ). بالىلار ئۇچى سىرتماق قىلىنغان ئارقاننى شاخلارغا تاشلاپ، ئۇلارنى ئىلىشقا تىرىشىدۇ. ھەر بىر بالىغا بەش قېتىم

ئارقان تاشلاش نۆۋىتى بېرىلىدۇ. شۇ نۆۋەتتە ئەڭ كۆپ «بوغا تۇتقان» بالا ئۇتقان ھېسابلىنىدۇ. ئويۇن ئاخىرىدا گۇرۇپپىلار بويىچە تۇتقان «بوغا»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.

بارچە ھايۋانلار بىر سىزىققا تىزىلىپ تۇرىدۇ، ئۇلاردىن بىرنەچچە قەدەم نېرىدا پادىشاھ توپقا 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 ياردەمچىسى 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 ئۈچ - 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 باللار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنۈپ، سىزىقتا ئۆزئارا قارىشىپ تۇرىدۇ. كېلىشىش ئارقىلىق ئۇلاردىن بىرى ئويۇننى باشلايدۇ. باللار 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 ھالقىپ كېتىشكە سەۋەب بولغان بالىغا جازا بەلگىلىنىدۇ (ئويۇندىن چىقىرىۋېتىلىدۇ). ئاخىرىدا ئادەملىرى 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 ياققا تېپىلسىمۇ ئوخشاشلا جازالىنىدۇ.

«مەرگەن بالا» ئويۇنى

ئارىلىقى10 ـ 15 مېتىر بولغان ئىككى پاراللېل سىزىق سىزىلىدۇ. بۇ سىزىقلارنىڭ ئوتتۇرىسىدا دىيامېتىرى 2 مېتىر ئەتراپىدىكى 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 ھەرىكەت قىلىدۇ. توپ كىمگە تەگسە ئاشۇ بالا مەرگەن بولىدۇ.

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

«كېپىكنى ئۈر» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشماقچى بولغان بالىلاردىن ئىككىسى ئوقچى بولىدۇ. قالغان بالىلار بولسا، كېپەك رولىنى ئېلىپ، چوڭ بىر يۇمىلاق سىزىق ئىچىدە تۇرىدۇ. ئوقچىلار يۇملاقنىڭ 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 چوقۇم رىياسەتچىنىڭ كوماندىسى بىلەن باشلاش لازىم. توپنى بولسا، كېيىن رولىنى ئېلىۋاتقان بالىلارنىڭ پۇت ـ پاچاقلىرى تەرەپكە ئېتىش كېرەك.

«بېلىقلار ۋە لەھەڭ» ئويۇنى

ئويۇنغا7 ـ 8 ئەتراپىدا بالا قاتناشسا مۇۋاپىق. بالىلاردىن بىرى لەھەڭ بولۇپ تاللىنىدۇ. قالغانلار بولسا بېلىقلار ھېسابلىنىدۇ. ئويۇن ئۈچۈن2 ـ 3 مېتىر كېلىدىغان يىپ كېرەك. ئۇنىڭ بىر ئۇچى يۇملاقنىڭ يەنە بىر تەرىپىگە قېقىلغان قوزۇققا باغلىنىدۇ. يەنە بىر ئۇچىنى لەھەڭ رولىنى ئالغان بالا چىڭ تارتىپ دائىرىنى ئايلىنىشقا باشلايدۇ. يىپ يېقىنلىشىۋاتقاندا، بېلىقلار ئۈستىدىن سەكرەپ ئۆتۈشىدۇ. يىپ كىمنىڭ پۇتىغا تەگسە، ئاشۇ بېلىق تۇتۇلغان بولىدۇ (شۇ بالا ئويۇندىن چىقىپ كېتىدۇ).

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

«چەمبەردىن چىقار» ئويۇنى

بۇ ئويۇنغا خېلى كۆپ بالا قاتناشسىمۇ بولىدۇ. ئايلانما شەكىلدە 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 تۈرتۈپ، كىمنىدۇر چەمبەر ئىچىدىن چىقىرىۋېتىشكە ئۇرۇنىدۇ. بالىنىڭ بىر ئايىغى بولسىمۇ يۇمىلاقتىن چىقىپ كەتسە، ئۇ ئويۇندىن چېكىنىدۇ.

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

«ئورمانچى» ئويۇنى

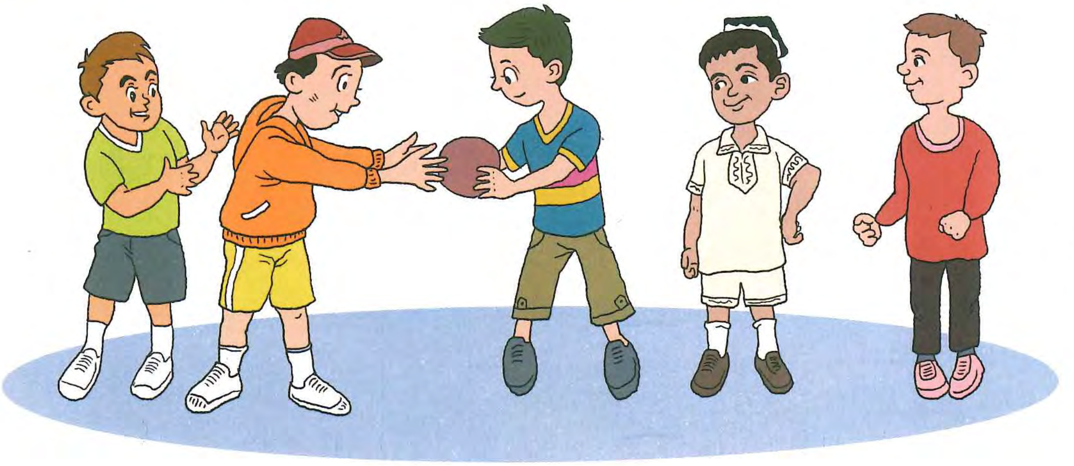
يەرگە دىيامېترى 8 ـ 10 مېتر كېلدىغان چوڭ چەمبەر سزىلدۇ. بۇ ئورمانلىق ھېسابلىندۇ، ئوتتۇرىسغا بىر كۋادرات سزىلىپ، «ئورمانچىنىڭ ئۆيى» ۋەزىپىسىنى ئۆتەيدۇ. بىر بالا تاللىنىپ، ئورمانچى سۈپىتىدە كۋادرات ئىچىگە قويىلىدۇ. قالغان بالىلار ئاق قۇش بولىدۇ.

ئاق قۇشلار ئورمانغا ئۇچۇپ كىرىپ، ئوتتۇرىدىكى بالىنى ئېلىپ چىقىشقا ئۇرۇنىدۇ، ئورمانچى بولسا، ئۇلارنى تۇتۇۋېلىشقا، قول بىلەن تېگىشكە ھەرىكەت قىلىدۇ. بالىنى كۋادراتتىن 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 كېتىشىگە بولمايدۇ. ئۇنىڭدىن تاشقىرى ئۇ بىر جايدىلا تۇرسىمۇ بولمايدۇ، ئۇ ئىزچىل ھالدا چەمبەر ئىچىدە ھەرىكەتلىنىپ تۇرۇشى لازىم.

«تۈگمەن 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 ئۈزۈلمەي ئۇزىتىلىۋېرىدۇ. ئاستا ـ ئاستا توپ تېزلە-



كى ئېشىپ بارىدۇ.
ئويۇن قائىدىلىرى: توپنى قولدىن چىقىرىپ قويغان ياكى ناتوغرا بەرگەن بالا ئو-
يۇندىن چىكىندۈرۈلىدۇ. شۇ ھالەتتە ئويناپ ئەڭ ئاخىرىغىچە جايىدا ئويىنىغان بالا ئۇتقان
ھېسابلىنىدۇ.

«ئاقساق تۇرنا» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشماقچى بولغان بارچە بالىلار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. تۆت - بەش
قەدەم مۇساپىلىك مەيدانغا 5 - 6 مېتىر ئۇزۇنلۇقتىكى ئىككى پاراللېل سىزىق سىزىلىدۇ.

ھەربىر گۇرۇپپا ئۆزىنىڭ بەلگىلەنگەن سىزىقى
ئارقىسىدا تۇرىدۇ. ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بارلىق
بالىلار بىر پۇتىنى تىزىدىن ئارقا تەرەپكە پۈ-
كۈپ، قولى بىلەن ئۇنى تۇتۇپ (ئوڭ پۇتىنى
ئوڭ قولى، سول پۇتىنى سول قولى بىلەن) تۇ-
رىدۇ.
پۇشتەك چېلىنىشى بىلەن تەڭ ئىككى گۇرۇپ-
پا بىر - بىرلىرىگە قارىمۇ قارشى سەكرەپ -
سەكرەپ يېقىنلىشىدۇ، ئاندىن بوش قولى ۋە
گەۋدىسى بىلەن قارشى گۇرۇپپىدىكى رەقىبىنى

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

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

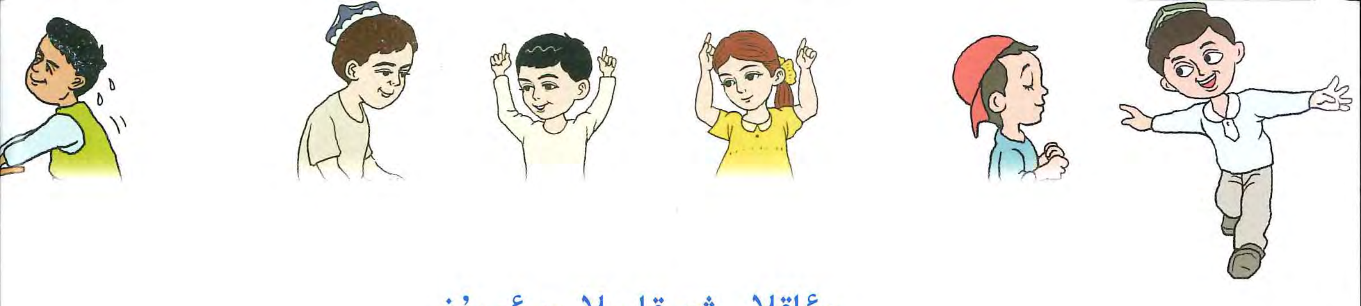
«قويرۇقىنى تۇت» ئويۇنى

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

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

قويلار شۇنداق ناخشىلارنى ئېيتقاچ شىرنى پات - پات تۇرتۇپ قويىدۇ. شىر تۇيۇقسىز ئويغىنىپ كېتىدۇ ۋە دەرھال قويلارنى تۇتۇشقا ئۇرۇنىدۇ (قولنى 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

بىر نەچچە كىشىلىك ئىككى گۇرۇپپا بىر - بىرىگە قارىمۇ - قارشى بولۇپ تۇرىدۇ. رىياسەتچى بىر تەرىپى قارا، يەنە بىر تەرىپى ئاق كونا پىلاستىنكىنى ئاتىدۇ. پىلاستىنكىنىڭ قارا ياكى 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 ئويۇنچىنىڭ «ئاقلار!» ياكى «قارىلار!» دېيىشى بىلەن تۇتۇشقا باشلاش كېرەك. قېچىۋاتقانلارنى پەقەتلا سىزىلغان سىزىق ئىچىدە تۇتۇش لازىم. سىزىقنىڭ تاشقىرىسىدىكىلەر ھېسابقا ئېلىنمايدۇ.

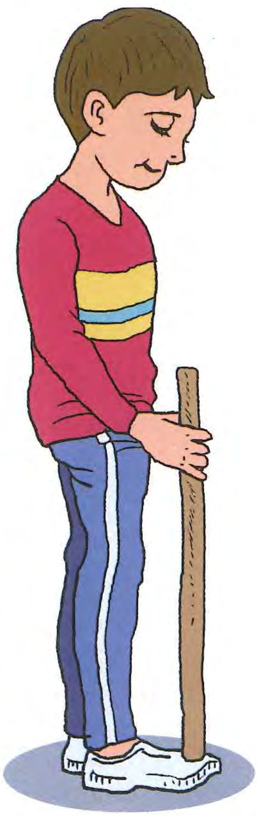
«تاشلارنى يىغ» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشقۇچى باللار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. ھەر ئىككى تەرەپتە ئۈستىگە بىر نەچچە تالدىن تاش قويۇلغان ئىككى ئورۇندۇق تەييارلىنىدۇ، بۇ ئورۇندۇقلارنىڭ ئۈستىدىكى تاشلارنىڭ سانى چوقۇم ئوخشاش بولۇشى كېرەك.

ھەر ئىككى گۇرۇپپىدىن بىردىن بالا چىقىپ توپنى قولىغا ئالىدۇ ۋە بىر ۋاقىتتا كۆچە-
نىڭ بارىچە يۇقىرىغا ئاتىدۇ، ئاندىن يۈگۈرۈپ بېرىپ، توپ تاكى يەرگە چۈشكىچە ئو-
رۇندۇق ئۈستىدىكى تاشلارنى يىغىشقا باشلايدۇ. كىم كۆپ تاش يىغسا ئاشۇ غالىب چىقىدۇ
ۋە نۆۋەت باشقا ئىككى بالىغا بېرىلىدۇ. ئاخىرىدا ئومۇمىي گۇرۇپپا بويىچە ھېسابلىنىپ،
قايسى گۇرۇپپىنىڭ ئۇتۇپ چىققانلىقى ئېنىقلىنىدۇ.

«كالتەك ئېتىش» ئويۇنى

مەيدانغا سىزىق سىزىلىدۇ. ئىككى بالا قوللىرىغا
مۇۋاپىق چوڭلۇقتىكى بىر تالدىن كالتەك ئېلىپ، سى-
زىقنىڭ ئارقىسىدا تۇرىدۇ. كالتەكنىڭ بىر ئۇچىنى قو-
لىدا تۇتىدۇ، يەنە بىر ئۇ-
چىنى بولسا پۇتىنىڭ ئۈس-
تىگە قويىدۇ (كالتەك پۇت-
نىڭ دۈمبىسىدە تىك تۇ-
رىدۇ)، پۇت يەردە تۇرى-
دۇ. كېيىن پۇتنى كۆچلۈك
سىلكىپ تاياقنى ئىلاجىنىڭ
بارىچە يىراقراققا ئىرغى-
تىشقا ھەرىكەت قىلىنىدۇ.
كىمنىڭ تايىقى يىراققا



بارسا، شۇ بالا ئاشۇ جايغا بېرىپ تۇرىدۇ ۋە ئۇتتۇرغان بالا
تايىقنى خۇددى ئاتقا ئوخشاش مىنىپ، يىراقتا تۇرغان بالىنى
قوغلايدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: يۈگۈرۈشنى چوقۇم ئويۇنبېشىنىڭ كو-
ماندىسى بىلەن باشلاش كېرەك.

«رىڭگۇ - رەڭگۇ» ئويۇنى

بىرنەچچە بالا بىر جايغا توپلىنىپ تۇرىدۇ. ئۇلاردىن بىرى ئويۇنبېشى بولۇپ سايلىنىـ
دۇ. قالغان بالىلار قولىنى مۇشتۇم قىلىپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى قولىنى بىـر - ئىككـى قېتـىم
سىلكىپ:

— رىڭگۇ رەڭگۇ، رىڭگۇ رەڭگۇ... — دەيدۇ.

كېيىن باش بارماقلىرىنى چىقىرىپ مۇڭ-
گۈزنى ئىپادىلەيدۇ ۋە مۇڭـگۈزلۈك نەرسـە-
لەرنىڭ نامىنى ئېيتىدۇ. مەسىلەن: «مۇڭگۈز-
لۈك ئۆچكە» ياكى «مـۇڭگۈزلـۈك قـوي»،
«مـۇڭگۈزلۈك كـۆڭلەك» دەپ چالـغىتىـدۇ.
ئەگەر مۇڭگۈزى بار هايۋان ئېيتىلسا، ھەممە
بالىلار قوللىرىنىڭ باش بارمىقىنى چىقىرىشـى
كېرەك. ئەگەر ئويۇنبېشى بالىلارنى ئېزىقتۇ-
رۇش ئۈچۈن مۇڭگۈزى يوق هايۋاننى ياكى
باشقا بىر بۇيۇمنى ئېيتسا، بالىلار مۇڭگۈزنى
كۆرسەتمەسلىكى لازىم. ئۇنداق بولمىسا، ئې-
زىققان بالا ئويۇندىن چىقىرىۋېتىلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: بالىلار ھەر ئىككى قوللىرىنىڭ باش بـارمىقـىنى چىقـىرىشى شـەرت،
بىرسىنى چىقىرىش ھېسابقا ئېلىنمايدۇ. ئويۇن جەريانىدا خاتا قىلـىپ، چىقـىپ كەتكەن بـالا
ئۇسسۇل ئويناپ بېرىدۇ ياكى ناخشا ئېيتىپ بېرىدۇ. باشقا ماھارەت كۆرسىتـىپ بەرسمـۇ
بولىدۇ.

«گۈللەر» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان ھەربىر بالا ئۆزىگە گۈللەردىن ئىسـىم تاللايدۇ (مـەسىلەن: ئـە-
تىرگۈل، قىزىلگۈل، نەرگىس... دېگەندەك). بالىلار ئارىسىدا بىر خىل ئىـسىملـىكلەر بـول-

ماسلىقى كېرەك. تاللاش ئارقىلىق يېكىتىلگەن 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 باللار پەقەت گۈللەرنىڭ 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 سەھىرى» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بىرنەچچە بالا توشقانلارنىڭ رولىنى ئالىدۇ، ئۇلاردىن بىرى توشقانلارنىڭ ئۇستازى بولۇپ تەيىنلىنىدۇ. مەيدان ئوتتۇرىسىغا كىچىك - 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 بىجىرىدۇ.

ئۇستاز سۆزىنى داۋام قىلىدۇ:

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

غىشتۇرىدۇ، ناشتا قىلىدۇ، مەكتەپكە بارىدۇ، مەكتەپتە ئوقۇيدۇ، ئۆيگە قايتىدۇ، دەرس تەييارلايدۇ، ھويلىغا چىقىپ ئوينايدۇ!

«ھويلىغا چىقىپ ئوينايدۇ» دېگەن سۆز بىلەن تەڭ ھەممە توشقانلار ئۆيلىرىدىن چىقىپ، چېپىپ ئويناشقا باشلايدۇ. ئۇستاز بىردىنلا:

— تۈن! — دەيدۇ.

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

ئويۇن قائىدىسى: بارچە ھەرىكەتلەر ئۇستازنىڭ بۇيرۇقىدىن كېيىن بېجىرىلىدۇ. بالىلار ھويلىدا يۈگۈرۈۋاتقاندا «ئۆيى»دىن كېمىدە 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 بەلگىلەنگەن مەنزىلگىچە قاچىدۇ. ئەگەر بۇ جەرياندا تۇتۇلۇپ قالسا، تۇتۇلغان بىلىق ئويۇندىن چىكىندۈرۈلىدۇ.

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

«قولۇڭنى كۆتۈر» ئويۇنى

بۇ ئويۇننى ئويناشتا بالىلار ئۆرە تۇرغان ياكى ئولتۇرغان ھالدا چەمبەر شەكلىدە جايلىشىشى، بىر - بىرلىرىگە دەخلى قىلمايدىغان ھالدا بولۇشى كېرەك. ئويۇن قائىدىسى بويىچە مەركەزدە تۇرۇشقا بىر ئويۇنبېشى تەيىنلىنىدۇ. ئۇ چەمبەر ئەتراپىدىن ئاستاغىنا مېڭىپ، بىر بالىنىڭ ئالدىدا توختايدۇ ۋە يۇقىرى ئاۋازدا:

— قولۇڭنى كۆتۈر! — دەيدۇ.

ئويۇنبېشى بۇيرۇق بەرگەن بالا ھالىتىنى ئۆزگەرتمەي تۇرۇۋېرىدۇ. لېكىن ئۇنىڭ ئىككى تەرىپىدە تۇرغان

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

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

«بالىلار ۋە خوراز» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشقۇچى بالىلاردىن بىرى خورازنىڭ رولىنى ئالىدۇ. خوراز ئۆيدىن چىقىپ، مەيداننى بويلاپ يۈگۈرىدۇ ۋە ئۈچ قېتىم چىللايدۇ. بالىلار ئۇنىڭغا جاۋابەن شۇنداق دەيدۇ:

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

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

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

«قاپاقنى ئۇرۇش» ئويۇنى

بۇ ئويۇنغا بىرنەچچە بالا قاتنىشىدۇ.

يەرگە دىيامېتىرى 1 ـ 1.5 مېتىر بولغان چەمبەر شەكلىدىكى ئايلانما سىزىلىدۇ. ئۇنىڭ-

ىدىن 6 ـ 8 قەدەم نېرىراقتا بىر تال تاياق قادىلىدۇ (تاياقنىڭ ئېگىز-
لىكى بىر مېتىردىن ئارتۇق بولماسلىقى كېرەك)، ئۇنىڭ ئۈستىگە قۇرۇق

قاپاق كىيگۈزۈلىدۇ. قائىدە بويىچە
تاللانغان ئويۇنچى ئايلانما ئىچە-
ىدىكى قاپاقتا ئارقىسىنى قىلىپ تۇ-
رىدۇ. ئۇنىڭ قولىغا ئۇزۇنلۇقى 1
مېتىرلىق تاياق بېرىلىدۇ، كۆزى
بولسا رومال بىلەن تېڭىپ قويۇل-
ىدۇ. ئۇ تۇرغان يېرىدە بىرنەچچە
قېتىم ئايلىنىپ توختايدۇ. ئاندىن
تاياقنى ئېلىپ چەمبەر ئىچىدىن چى-
قىدۇ ۋە قاپاقنى تېپىپ، ئۇنى ئۇ-
رۇشقا ھەرىكەت قىلىدۇ.

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

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

«رومالنى بەر» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار بىر ـ بە-
رىگە قارىمۇقارشى تۇرغان ھالدا
ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. ئۇلارنىڭ
ھەممىسى قولىنى ئارقىسىغا تۇتۇپ
ئۆرە تۇرىدۇ. ئۇلارنىڭ ئوتتۇرىدا
بىر ئويۇنچى بالا تۇرىدۇ. ھەر ئىك-
كىلا گۇرۇپپىدىن بىردىن ئويۇنبېشى
تاللىنىپ، ئۇنىڭغا رومال بېرىلىدۇ.
ئويۇنبېشى ئۆز توپىدىكى باللارنىڭ

ئارقىسى بىلەن ئاستا مېڭىپ، باللاردىن بىرىنىڭ قولىغا رومالنى بىلدۈرمەستىن تۇتقۇزىدۇ.

شۇنىڭدىن كېيىن ئوتتۇرىدا تۇرغان بالا بۇيرۇق بېرىدۇ:

— رومالنى بەر!

ئىككى تەرەپتىن بىردىن 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 تۈنجى 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 بولسى-
مۇ بولىدۇ) چېچىپ قو-
يۇلىدۇ. ئويۇنغا قاتناش-
قان باللار سىزىق بويلاپ بىردىن ئاتنى (چۈنقىنى) مىنىپ، سەپ تارتىپ تۇرىدۇ. ئويۇنبې-
شىنىڭ بۇيرۇقى بىلەن باللار ئاتنى چاپتۇرغاندەك ھالەتتە چېگرا سىزىقىغا قاراپ چېپىشى-
دۇ ۋە ئارقىسىغىمۇ يەنە شۇ تەرزدە قايتىپ كېلىشىدۇ. ئۇلار يۈگۈرۈپ تۇرۇپ، توختى-
ماستىن 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 - بىرنى تۇرتۈۋەتمەستىن يۈگۈرۈشى لازىم. تەڭگىنى ئېلىۋاتقاندا، ئېڭىشكەن جايدىن تۇرسا بولمايدۇ.

«زىمىستان» ئويۇنى

ئويۇنبېشى سانـاق ئارقىلىق زىمىستان بوۋىنى تەيىنلەيدۇ. ئۇ مەركەزدە تۇرىدۇ، قالغان بالىلار ئەتراپىنى قورشاپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— زىمىستان كېلىۋاتىدۇ! — دېگەن ئاگاھلاندۇرۇشىدىن 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 ئويۇنبېشىنىڭ گېپىدىن كېيىن ئاندىن ھەر تەرەپكە قېچىش كېرەك. قېتىپ تۇرغان بالىلار ئويۇن يەنە يېڭىدىن باشلانمىغىچە قايتىدىن ئويۇنغا ئارىلاشمايدۇ.

«ساياھەتچى» ئويۇنى

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

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

ئەتراپتا ئولتۇرغان بالىلاردىن كىمنىڭ نام - شەرىپى چىقسا شۇ بالا ساياھەتچى بىلەن ئورۇن ئال- ماشتۇرىدۇ. ئەگەر ساياھەتچى بىر قېتىمدا ئويۇنچى بالىلار ئۆزلىرىگە تاللىغان جاي نامىلىرىدىن بىرنەچ- چىنى تاپالىسا، ساياھەتچىگە بىر نومۇر بېرىلىدۇ. ئويۇن شۇ تەرزدە داۋام قىلىدۇ. ئەڭ كۆپ نومۇر ئالغان بالا ئۇتۇپ چىققان بولىدۇ.

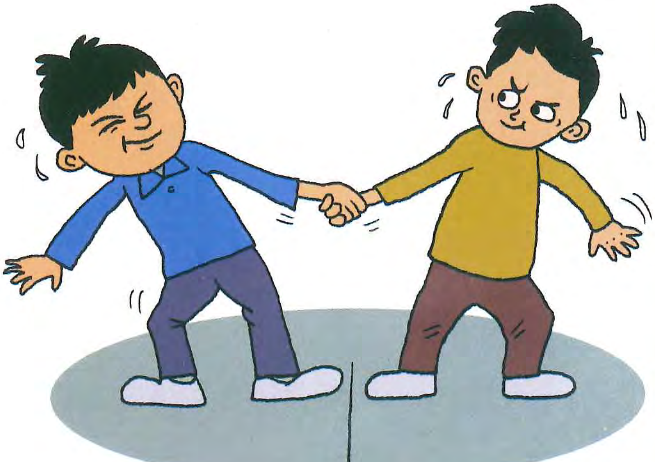
«سەۋزە تارتىش» ئويۇنى

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 سى- زىقنىڭ ئىككى تەرىپىدە تۇ- رۇپ:

— سەۋزىلەرنى تار- تىڭلار! — دەپ بۇيرۇق بەر- گەندىن كېيىن بالىلار ئۇدۇل- دىكى بالىلارنىڭ 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، بالىلاردىن 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 بۆرە ۋەزىپىسىنى ئۆتەيدۇ، قالغان بالىلار توشقان بولۇپ شۇ سىزىقتىن ئۆتۈشى كېرەك. بۆرە سىزىقتا تۇرىدۇ. بۆرىلەرگە تۇتۇلماي ئۆتكەن توشقان «ئەپچىل توشقان» ھېسابلىنىدۇ.

«لىپ قىلدى» ئويۇنى

بۇ ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بالىلارنىڭ سانى چەكلەنمەيدۇ. ئۇلار چازا قۇرۇپ ئايلانما بولۇپ ئولتۇرىدۇ. ئىككى ئويۇنبېشى سايلىنىدۇ. ئويۇننى قايسى ئويۇنبېشى بىرىنچى بولۇپ باشلىشى كېرەكلىكى چەك تاشلاش ئارقىلىق ئېنىقلىنىدۇ. بىرىنچى ئويۇنبېشىنىڭ قولىدا تۈگمە ياكى مونچاق بولىدۇ. بالىلار ئىككى قولىنى جۈپلەپ ئالدىغا سۇنۇپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇلارنىڭ قولىغا قولىنى تەگكۈزۈپ، ئۆزى مۇۋاپىق دەپ قارىغان بالىنىڭ ئالقىنىغا ئاشۇ نەرسىنى تاشلاپ كېتىدۇ. بالىلار قوللىرىنى يۇمۇۋالىدۇ. 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 ساقلىنىشى كېرەك. ئىككىنچى بالىغا ئۆزىتىپ بېرىش ئويۇن قائىدىسىنى بۇزۇش ھېسابلىنىدۇ.

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

«تاش چۈشتى» ئويۇنى

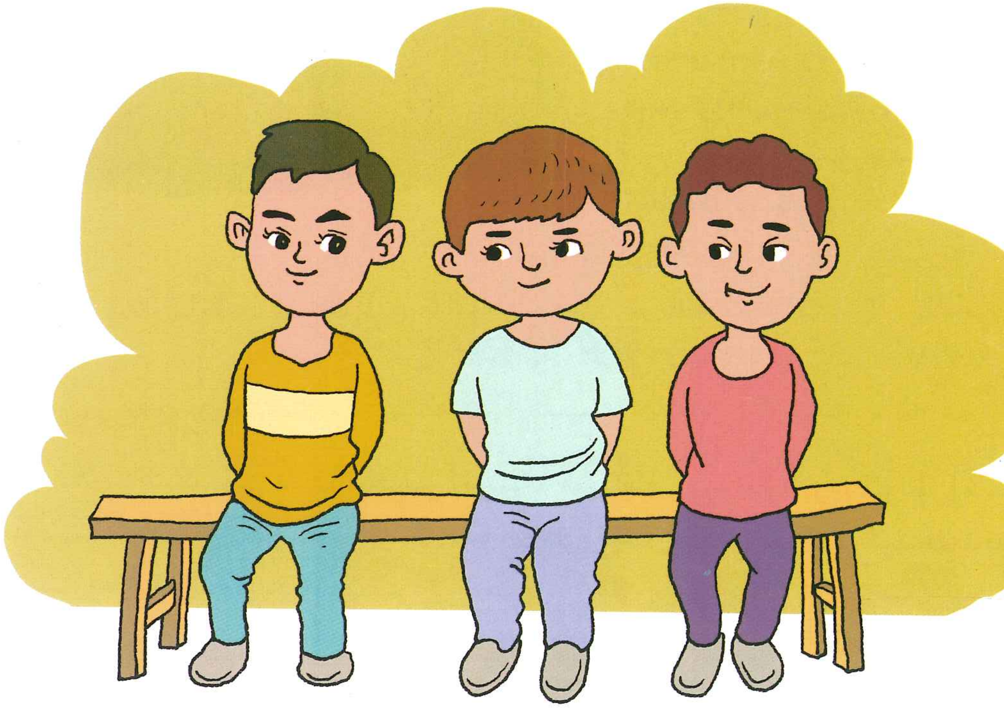
«تاش چۈشتى» ئويۇنى ئاساسەن ياز ئايلىرىدا ئوينىلىدۇ.

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

كەيننى قىلىپ، كۆزلىرىنى يۇمۇپ تۇرىدۇ. يوشۇرغۇچى تاشنى ئولتۇرغانلاردىن بىرىگە بېرىدۇ. شۇ ھامان ھەممە بىر خىل ھالەتتە، كۇلۇپ 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.
چىپچى ئۇزۇن،
قىزغا سالاي!

دەپ باللارنى ئايلىنىدۇ ۋە ئولتۇرغانلاردىن بىرىنىڭ ئارقىسىغا تاشلاپ كېتىدۇ. ئارقىسىغا ياغلىق چۈشكىنىنى بىلمەي قالغان بالا سورۇن ئوتتۇرىسىغا چۈشۈپ ئۇسسۇل ئويناپ بېرىدۇ. ئەگەر بىلىپ قالسا، رومال تاشلىغان بالىنىڭ ئارقىسىدىن قوغلايدۇ ۋە ئۇ ئۆز ئورنىنى تېپىپ ئولتۇرۇۋېلىپ بولغىچە يېتىۋېلىپ رومال بىلەن ئۇرۇشى كېرەك.

ئايلانما ئوتتۇرىسىنى كېسىپ ئۆتۈشكە بولمايدۇ.

«شوخ توپۇم» ئويۇنى

باللار زالنىڭ ياكى مەيداننىڭ بىر تەرىپىگە قويۇلغان ئورۇندۇقلاردا ئولتۇرۇشىدۇ. ئويۇنباشى ئۇلاردىن سەل نېرىراقتا تۇرىدۇ، توپنى ئالقان بىلەن ئۇرۇپ، ئۇنىڭ قانچىلىك 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 ئۇ 2 ـ 3 بالىنى چاقىرىپ، توپقا ئەگىشىپ سەكرەشنى ئېيتىدۇ. ئويۇنباشى بايىقى قوشاقنى ئېيتىپ، توپ بىلەن يەنە مەشىقنى تەكرارلايدۇ. قوشاقنى ئېيتىپ بولغاندىن كېيىن، باللارغا قاراپ:

— هازىر سىلەرگە يېتىۋالىمەن! — دەيدۇ. باللار سەكرەشتىن توختاپ، ئۆزلىرىنى

تۇتۇۋالماقچى بولۇۋاتقان ئويۇنبېشىدىن نېرىراققا 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 كۆرسىتىپ قويۇش كېرەك.

«ئاق توشقىنىم ئالامەت» ئويۇنى

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

— ھازىر ھەممىڭلار توشقان بولىسىلەر، — 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.
سالپاڭ قۇلاق توشقىنىم،
ھەممىسىدىن كارامەت.

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

توشقىنىم قېتىپ قاپتۇ،
پۇت - قولنى ئىسسىتسۇن،
يال.. يال.. يال،
پۇت - قولنى ئىسسىتسۇن.

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

ئويۇنبېشى يەنە قوشاق ئوقۇيدۇ:

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

باللار «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، باللار قېچىپ بېرىپ، ئۆز ئورۇنلىرىدا تۇرۇۋالىدۇ.

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

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

«ئۇزۇن يىلان ئىزى بويلاپ» ئويۇنى

ئويۇنبېشى يەرگە ياكى پولغا ئۇزۇنلۇقى5 ـ 6 مېترلىق ئارقاننى سوزۇپ قويىدۇ، بۇ ئارقان ئۈستى — يىلان ئىزى بىلەن بالىلار ئاخىرىغىچە مېڭىشى كېرەك.

ئەگەر «يول»نىڭ يەنە بىر تەرىپىگە بالىلارنى جەلپ قىلىدىغان نەرسىلەرنى، يەنى ئېيىق، قورچاق، قۇش، قوغۇراق ياكى باشقا نەرسىلەر قويۇلسا، بالىلار ئويۇننى تېخىمۇ قىزىقىپ ئوينايدۇ. بۇنىڭدا يولنىڭ ئاخىرىدا نېمە ياتقانلىقىغا قاراپ، ۋەزىپە ئورۇنلىنىدۇ. مەسىلەن، ئېيىقنىڭ ئالدىغا بېرىپ ئۇنى سىيلاش، قۇشقا دان بېرىش، قوڭغۇراقنى سىلكىش دېگەندەك.

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

«قۇش ۋە ئۇنىڭ بالىلىرى» ئويۇنى

بالىلار5 ـ 6 دىن بولۇپ ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. ھەربىر گۇرۇپپا ئۆز ئۆيىگە — ئۇۋىسىغا ئىگە بولىدۇ. بور بىلەن سىزىلغان يۇمىلاق سىزىق، پولغا تاشلاپ قويۇلغان چوڭ چەمبەر 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 سۆزلەرنى ئاڭلاش بىلەن تەڭ قۇش بالىلىرى ئۇۋۇلىرىدىن ئۇچۇپ چىقىدۇ ۋە دان ئىزدەپ يېراققا بېرىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— ئەمدى ئۆيگە ئۇچىمىز! — دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن قۇش بالىلىرى ئۆز ئۇۋۇلىرىغا قايتىپ كېلىدۇ. ئويۇن 4 ـ 3 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

ئويۇنبېشى بالىلار — قۇش بالىلىرىنىڭ ئىشارىتىگە قاراپ ھەرىكەت قىلىشىنى كۆزىتىپ بارىدۇ. يات ئۇۋۇغا ئۇچۇپ كىرىشنىڭ توغرا ئەمەسلىكىنى ئەسلىتىپ تۇرىدۇ. ئۆيدىن يېراققا ئۇچۇشقا دەۋەت قىلىپ، ئۇ يەردە قۇشلار ئۈچۈن داننىڭ مول ئىكەنلىكىنى تەكىتلەپ تۇرىدۇ.

«قۇياش ۋە يامغۇر» ئويۇنى

بالىلار زال ياكى مەيداندا قاتار تۇرغان ئورۇندۇقلارنىڭ كەينىگە ئۆتۈپ، زوڭزىيىپ ئولتۇرىدۇ ۋە دېرىزىدىن (ئورۇندۇق يۆلەنچۈكلىرى ئارىسىدىن) قارايدۇ. ئويۇنبېشى:

— قۇياش چىقتى! تۇرۇڭلار، ئويناڭلار! — دەيدۇ.

بالىلار زال (ياكى مەيدان)نى بويلاپ يۈگۈرىدۇ.

— يامغۇر يېغىپ كېتىدۇ. تېزرەك ئۆيگە كىرىڭلار! — دېگەن بۇيرۇق بىلەن تەڭ بالىلار 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 يۈگۈرىدۇ.

— يامغۇر يېغىپ كەتتى، تېزراق ئۆيگە كىرىڭلار! — دېگەن بۇيرۇق بىلەن تەڭ باللار ئۆز ئورۇنلىرىغا قاراپ يۈگۈرۈشىدۇ ۋە ئورۇندۇقلارنىڭ ئارقا تەرىپىگە بېرىپ زوڭزىيىپ ئولتۇرۇشىدۇ...

«مۈشۈك ۋە چاشقانلار» ئويۇنى

باللار — چاشقان ئۇۋىلىرى (ئۆينىڭ تام تۈۋلىرىدە ياكى مەيداننىڭ يان تەرەپلىرىدە قاتار قويۇلغان ئورۇندۇقلار)دا ئولتۇرىدۇ. مەيدان بۇرجەكلىرىدىن بىرىدە مۈشۈك ئولتۇرىدۇ. مۈشۈك رولىنى ئويۇنبېشى بالا ئورۇنلايدۇ. مۈشۈك ئۇخلاپ قالىدۇ، چاشقانلار بولسا ئۆينى ئارىلاپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. بىراق، تۇيۇقسىز مۈشۈك ئويغىنىپ كېتىدۇ، قەددىنى رۇسلاپ كېرىلىدۇ، مياۋلايدۇ ۋە بىردىنلا چاشقانلارنى تۇتۇشقا باشلايدۇ. چاشقانلار تېز يۈگۈرىدۇ ۋە ئۆز ئۇۋىلىرىغا كېرىپ يوشۇرۇنىدۇ (ئورۇندۇقلاردىن ئۆز ئورنىنى تاپىدۇ). ھەممە چاشقانلار ئۆز ئۇۋىسىغا كىرىپ كەتكەندىن كېيىن، مۈشۈك يەنە بىر قېتىم ئۆينىڭ ئىچىنى ئارىلاپ چىقىدۇ. كېيىن ئۆز ئورنىغا كېلىپ يەنە ئۇخلايدۇ. ئويۇن 4 – 5 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

چاشقانلار مۈشۈك كۆزىنى يۇمۇپ ئۇيقۇغا كەتكەندىن كېيىنلا ئۆز ئۇۋىلىرىدىن چىقىشى ۋە مۈشۈك ئويغىنىپ مياۋلىغاندىن كېيىن ئۇۋىلىرىغا قايتىشى كېرەك. ئويۇنبېشى چاشقانلارنىڭ ئۇۋىسىدىن چىقىشىنى كۆزىتىپ تۇرىدۇ. ئويۇندا ئويۇنچۇق مۈشۈكتىن پايدىلىنىشقىمۇ بولىدۇ. كۈۋرۈكلەر ئۇۋا رولىنى ئوينىشى مۇمكىن. بۇنىڭدا باللار كۈۋرۈكلەرنىڭ ئۈستىگە چىقىپ تۇرىدۇ.

«پاخپاق كۆچۈك» ئويۇنى

بالىلارنىڭ بىرى پاخپاق كۆچۈكنىڭ رولىنى ئالىدۇ. ئۇ پولدا ئالدىغا ئۆزىتىلغان قوللىرىغا بېشىنى قويۇپ ياتىدۇ. قالغان بالىلار ئاستا ئۇنىڭ ئەتراپىغا توپلىشىپ قوشاق ئوقۇيدۇ:

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

بالىلار كۆچۈكنى ئويغىتىشقا باشلايدۇ، ئۇنىڭ قېشىغا يىغىلىپ ئېگىشىپ تۇرۇپ چاقىرىدۇ، چاۋاك چالىدۇ، ئۈركۈتىدۇ. ئاخىر كۆچۈك ئىرغىپ ئورنىدىن تۇرۇپ كېتىدۇ ۋە قاتتىق قاۋايدۇ. بالىلار ھەر تەرەپكە قېچىشقا باشلايدۇ. كۆچۈك ئۇلارنىڭ كەينىدىن قوغلايدۇ، بىرەرسىنى تۇتۇۋېلىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. ھەممە بالىلار 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

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

تۆپتۈز يول بىلەن،
تۆپتۈز يول بىلەن،
تاشلايلى قەدەم.
ئۇششاق تاشلار ئۈستىدىن،
بارايلى بىللە..
چۆشۈپ كەتتۇق چوڭقۇرغا!

«تۆپتۈز يول ئۈستىدىن» دېگەن سۆز ئېيتىلغاندا بالىلار قەدەم تاشلاپ ماڭىدۇ. ئويۇنبېشى «ئۇششاق تاشلار ئۈستىدىن، ئۇششاق تاشلار ئۈستىدىن» دېيىشى بىلەن تەڭ ئۇلار ئىككى پۇتىنى تەڭ كۆتۈرۈپ سەكرەپ، سەل ئالدىغا سىلجىيدۇ. «چۆشۈپ كەتتۇق چوڭقۇرغا» سۆزى بىلەن تەڭ زوڭزىيىپ ئولتۇرۇۋالىدۇ. كېيىن:

— چوڭقۇردىن چىقىۋالدۇق! — دەيدۇ ئويۇنبېشى.

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

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

قوشاق تۈگگەندىن كېيىن باللار ئۆيلىرىگە قاراپ يۈگۈرىدۇ (ئۆي قەيەردە بولىدى-
غانلىقىنى، يەنى ئورۇندۇقتا بولامدۇ، تارتىلغان توغرا سىزىق ئارقىسىدا بولامدۇ ياكى
باشقا بىر جايدىمۇ، بۇ ئالدىن كېلىشىۋېلىنغان بولىدۇ).

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

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

«چۈشنىنى تۇت» ئويۇنى

باللار قولى يېتىدىغان ھالەتتە چەمبەر
شەكلىدە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى يۇملاقنىڭ ئوت-
تۇرىسىدا بولىدۇ. ئۇنىڭ قولىدا ئۇزۇنلۇ-
قى 1.5 ~ 1 مېتىر كېلىدىغان چۈىق بولۇپ،
ئۇنىڭ ئۇچىغا قەغەزدىن ياكى باشقا نەرسىدىن
ياسالغان «چۈشن» يىپ بىلەن باغلاپ قويۇلغان بولىدۇ. ئو-
يۇنبېشى يىپنى باللارنىڭ بېشىدىن سەل يۇقىرىراقتا ئايلاند-
ۇرىدۇ. چۈشن ئۆز بېشىدىن ئۆتۈۋاتقاندا باللار ئۇنى ئىك-
كى قوللاپ تۇتماقچى بولۇپ سەكرەيدۇ. چۈشنىنى تۇتقان
بالا:

— مەن تۇتتۇم! — دەيدۇ. ئويۇن داۋام قىلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: ئويۇن جەريانىدا باللار سەكرىگەن-
دە چەمبەر شەكلىنى تارايتىپ قويماسلىق ئۈچۈن باللار-
نى كۆزىتىپ تۇرۇش كېرەك. ئويۇنبېشى چۈشن باغلان-
غان يىپنى ئايلاندۇرۇۋېتىپ، ئۇنى ھېلى پەسلىتىپ، ھېلى
كۆتۈرۈپ تۇرىدۇ.

«كۇركە توخۇ ۋە چۈجىلەر» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقان باللار چۈجىلەرنى، ئويۇنچى بولسا توخۇنىڭ رولىنى ئالىدۇ. كۇركە توخۇ بىلەن چۈجىلەر ئۆيدە بولىدۇ (تۈۋرۈكلەر ياكى ئۈستەللەر ئارىسىغا 35 ـ 40 سانتىمېتىر ئېگىزلىكتە يىپ تارتىلىدۇ، بۇ جاي ئۆي رولىنى ئۆتەيدۇ). بىر تەرەپتە سار ياشايدۇ. كۇركە توخۇ ئارغامچىنىڭ تېگىدىن ئېڭىشىپ ئۆتىدۇ ۋە باللارغا دان قىدىرىشقا باشلايدۇ. كېيىن:

ــ كۇ... كۇك... كۇك... ــ دەپ چۈجىلىرىنى چاقىرىدۇ. ئۇنىڭ ئاۋازىنى ئاڭلاپ، چۈجىلەرمۇ تارتىلغان يىپ تېگىدىن ئۆمىلەپ ئۆتىدۇ ۋە يۈگۈرگەن ھالدا توخۇنىڭ ئالدىغا بېرىشىدۇ. ھەممىسى بىللە ئوينايدۇ، ئېڭىشىدۇ، زوڭزىيىپ ئولتۇرىدۇ، دان ئىزدىشىدۇ. بىر چاغدا ئويۇنچى ــ كۇركە توخۇ بىر ياققا قاراپ:

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

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

«مايمۇنلار» ئويۇنى

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

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

«چەمبەرگە تاشلا» ئويۇنى

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

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

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

«رەڭلىك ئاپتوموبىللار» ئويۇنى

بالىلار زالنىڭ تاملىرىنى بويلاپ تۇرىدۇ. بۇ بىكەتتىكى ئاپتوموبىللار بولىدۇ. ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقان 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 ئۈچىلا 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 قايرىلىدۇ ۋە ئۆز بىكەتلىرىگە قاراپ ماڭىدۇ. ئويۇن 4 ـ 6 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

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

«مۈشۈك ۋە قۇشلار» ئويۇنى

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

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

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

ئورماندىكى ئېيىق

مەيداننىڭ بىر تەرىپىگە ئېيىق ئۇۋىسى سىزىپ قويۇلىدۇ. يەنە بىر تەرىپىدە بالىلار ياشايدىغان ئۆي تەييارلىنىدۇ. رىياسەتچى ئۇۋىدا ئولتۇرىدىغان ئېيىقنى تاللايدۇ. رىياسەتچى:

— بالىلار، بېرىڭلار، ئويناپ كېلىڭلار! — دېيىشى بىلەن تەڭ بالىلار ئۆيلىرىدىن چىقىپ، ئورمانغا ئوينىغىلى كېتىدۇ، يەر مەدىكى تېرىدۇ، كېپىنەك تۇتىدۇ. بۇ ئىشلارنى قىلغانلىقىنى ئىپادىلەپ ئېگىشىدۇ، رۇسلىنىدۇ ۋە شۇنىڭدەك ھەرخىل تەقلىدىي ھەرىكەتلەرنى قىلىدۇ. ئۇلار تەڭلا شۇنداق دەيدۇ:

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

«ھۆركىرگەندە» دېگەن سۆزدىن كېيىن ئېيىق ئۆيلىرىگە قېچىپ كېتىۋاتقان باللارنى تۇتۇشقا باشلايدۇ. ئېيىقنىڭ قولى تەگكەن بالا تۇتۇلغان ھېسابلىنىدۇ ۋە ئېيىق ئۇنى ئۆز ئۇۋىسىغا ئېلىپ كېتىدۇ.

چېگرادىن ھالقىپ كەتكەندىن كېيىن باللارنى تۇتۇشقا بولمايدۇ. ئېيىق بىرنەچچە باللارنى 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 باللار ئۈچۈن قىزىقارلىق ئويۇن ھېسابلىنىدۇ.

«تۈلكە توخۇخانىدا» ئويۇنى

«توخۇلار» توخۇخانىدىكى قونداقتىن ئورۇن ئالىدۇ، يەنى مەيداننىڭ بىرەر تەرىپىگە قويۇلغان ئۇستەللەردە ئولتۇرۇشىدۇ. مەيداننىڭ قارشى تەرىپىدە ئۇۋا بەلگىلىنىدۇ. مەيداننىڭ قالغان ھەممە قىسمى ھويلا رولىنى ئۆتەيدۇ. تۈلكە ئۆز ئۇۋىسىدا ئولتۇرىدۇ، توخۇلار بولسا ھويلا بويلاپ ماڭىدۇ، يۈگۈرىدۇ، قانات قاقىدۇ، چوقۇشىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

ــ تۈلكە! ــ دېگەن ئىشارىسى بىلەن تەڭ توخۇلار قېچىپ كېتىدۇ، ئۆز ئۇۋىلىرىغا مۆكۈنۈۋالىدۇ ۋە قونداققا ئۈچۈپ چىقىدۇ، تۈلكە بولسا قونداققا چىقىپ ئۈلگۈرمىگەن 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 قونداق ئورنىدا خىزمەت قىلىشى مۇمكىن.

«كۆل رەڭ توشقان يۈگۈرۈۋېتىپتۇ» ئويۇنى

بارلىق ئويناۋاتقان بالىلار يۇمىلاق بولۇپ تۇرىدۇ. توشقان قىلىپ تاللانغان بالا بالىلارنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. بالىلار 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 ھەرىكەتلەرنى قىلىدۇ. كېيىن ئۇ بالىلاردىن بىرىنىڭ ئالدىغا ئىككى پۇتلاپ سەكرەپ - سەكرەپ كېلىدۇ. توشقان كىمنىڭ ئالدىغا كېلىپ توختىغان بولسا، ئاشۇ بالا دائىرىنىڭ ئوتتۇرىسىغا كېلىپ تۇرىدۇ. ئويۇن 5 - 6 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

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

«پادىچى بىلەن پادا» ئويۇنى

بالىلار پادىنىڭ، يەنى سىيىر، موزايلارنىڭ 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،
مەرشەر: «مۆ... مۆ... مۆ!»

«تۇ... تۇ...رۇ...رۇ!» دېگەن سۆزلەرنى ئاڭلاش بىلەن تەڭ پادىچى قولىغا نەينى ئېلىپ چېلىشقا باشلايدۇ. «مۆ... مۆ... مۆ!» سۆزلىرىدىن كېيىن موزايلار مۆرشىدۇ. 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 ئۈچۈن كەڭرەك سەھنە زۆرۈر. بالىلار بىر جايدا غۇژمەك بولۇپ تۇرماسلىقى كېرەك.

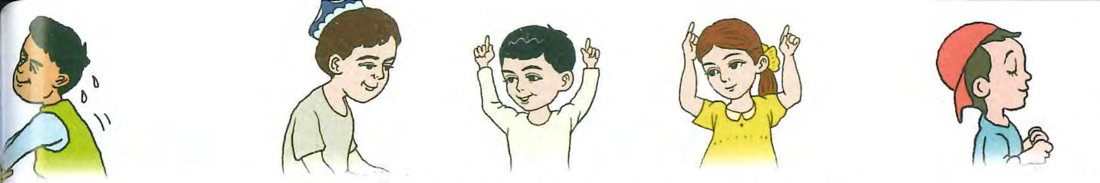
«قۇشلار ئۇچۇپ ئۆتىدۇ» ئويۇنى

بىر توپ قۇشلار — بالىلار مەيداننىڭ چېتىدە، بىر نەچچە پەشتاق بولغان تام تۈۋىگە توپلىنىپ (تارقىلىپراق) تۇرۇشىدۇ. ئويۇنباشنىڭ:

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

— بوران! — دېگەن كوماندا بېرىلىپ، قۇشلار دەرەخلەر تەرەپكە ئۇچىدۇ (تاملارغا چىقىدۇ). ئويۇنباشى:

— 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 بالداقلىرى ئاز بولسا ئويۇنغا كۆپ بالىلارنى تەڭلا قاتناشتۇرماسلىق كېرەك. بالداق ئورنىدا ئۇستەل ۋە باشقا بۇيۇملاردىن پايدىلىنىشقىمۇ بولىدۇ.

«بوتۇلكىنى يىقىتىش» ئويۇنى

بالىلار سىزىقنىڭ سىرتىدا تۇرىدۇ. سىزىقتىن 2 ـ 3 مېتىر نېرىغا ھەربىر بالا ئۇدۇلىغا بىردىن بوتۇلكا قويۇلىدۇ. بالىلارنىڭ قولىدا بولسا توپ بولىدۇ. بالىلار كوماندا بېرىلگەندىن كېيىن قوللىرىدىكى توپنى بوتۇلكىغا قارىتىپ يۇملىتىپ، 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 ئەمەلىيىتىنى ھەر خىل قىلىپ ئويناشقىمۇ بولىدۇ. مەسىلەن، توپنى ئوڭ قول بىلەن، سول قول بىلەن، ئىككى قوللاپ ياكى پۇت بىلەن يۇملىتىش دېگەندەك.

«تاپ، ئەمما ئېيتما» ئويۇنى

بالىلار مەيداننىڭ 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: باللارغا ياغلىقنى كىم تاپسا، ئۇنى تۇرغان يېرىدىن ئالماسلىق كېرەكلىكىنى ۋە ھەتتا ئۇنى تاپقانلىقنى ھېچكىمگە بىلدۈرمەسلىككە تىرىشىش زۆرۈرلۈكىنى چۈشەندۈرۈش كېرەك.

«كىم كەتكەن» ئويۇنى

باللار يۇملاق ياكى يېرىم دائىرە شەكلىدە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقان باللاردىن بىرىگە ئۆز ئەتراپىدىكى باللارنى ياخشى ئەستە تۇتۇشنى ئېيتىدۇ. ئاندىن ئويۇن مەيداندىن چىقىپ تۇرۇشنى ياكى كەينىنى قىلىپ، كۆزنى يۇمۇپ تۇرۇشنى ئېيتىدۇ. باللاردىن بىرى يوشۇرۇنۇۋالىدۇ. ئاندىن كېيىن ئويۇنبېشى ھېلىقى كۆزنى يۇمۇپ تۇرغان بالىدىن:

— قېنى، تېپىپ باققىنچۇ، باياتىن باللاردىن 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 باياتىن 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 يۇملاق چەمبەر ــ دۆڭلەر سىزىلىدۇ (ئۇلار ئارىسىدىكى مۇساپە ھەر خىل10 ،20 ،30 ، 40 سانتىمېتىر بولسا بولىدۇ). ئويۇنىبېشى گاھ ئۇ، گاھ بۇ تەرەپتىكى بالىلاردىن بىرنەچچىسىنى چاقىرىدۇ. ئۇلار دۆڭدىن دۆڭگە سەكرەپ، مەيداننىڭ ئىككىنچى تەرىپىگە ئۆتىدۇ. سەكرەۋاتقان بالىلارنىڭ ئىشلەۋاتقان ھەردىكىتىنى ھەممە كۆزىتىپ تۇرىدۇ. كېيىن يەنە نۆۋەتتە 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 چىقىشقىمۇ بولىدۇ.

«توپ ئويۇنىبېشىغا» ئويۇنى

ئارىلىقى 2 ـ 3 مېتىرلىق ئىككى سىزىق سىزىلىدۇ. بالىلار بىرىنچى سىزىقنىڭ كەينىدە قاتارلىشىپ تۇرىدۇ. ئۇلارغا قارىمۇ قارشى سىزىقتا ئويۇنىبېشى تۇرىدۇ. ئۇ قاتاردا بىرىنچى بولۇپ تۇرغان بالىغا توپنى ئاتىدۇ، بالا بولسا توپنى ئويۇنىبېشىغا قايتۇرۇپ ئاتىدۇ ۋە قاتارنىڭ ئاخىرىغا بېرىپ تۇرىدۇ. پۈتۈن قاتار ئالدىغا سىلجىيدۇ، نۆۋەتتە كەلگەن بالا سى-

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 قاتارغا ئويۇنبېشى تەيىنلىنىدۇ.

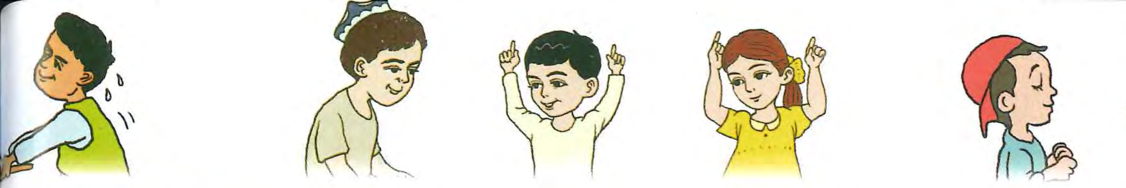
«ئىلىپ ئېلىش» ئويۇنى

بۇ ئويۇننى ئىككى كىشى ئوينايدۇ. بىر كىشى تاياق(بىلىيارت تايىقى) بىلەن مەلۇم نەرسىدىن ياسالغان (مەسىلەن: چىۋىق، سىم قاتارلىقلاردىن) چەمبەرنى ئاتىدۇ، ئىككىنچىسى بولسا ئۇچۇپ كەلگەن چەمبەرنى تاياق بىلەن ئىلىپ ئېلىۋالىدۇ. باللار ئارىسىدىكى مۇساپە 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 تۇرۇشىنى 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 ئويۇنبېشى قولىنى يۇقىرىغا كۆتۈرىدۇ. مەسىلەن، ئويۇنبېشى:

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

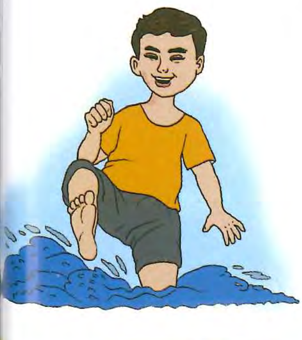
ئويۇنبېشى ھەقىقەتەن ئۇچىدىغان نەرسىلەرنىڭ نامىنى ئېيتقاندىلا، بالىلار قوللىرىنى يۇقىرىغا كۆتۈرۈپ، «ئۇچىدۇ!» دېيىشلىرى كېرەك.

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

«ئۇچۇۋاتقاندا ئات» ئويۇنى

ئويۇن ئوينايدىغان 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 مۇۋاپىق تەرەپكە قارىتىپ ئېتىشقا ئۆگىتىلىدۇ. ئويۇنغا ئويۇنبېشىمۇ ئىشتىراك قىلسا بولىدۇ.



«قارا-قارا» ئويۇنى

بالىلاردىن بىرنەچچىسى تىزلىرىغا كېلىدىغان سۇغا چۈشۈپ، بىر پۇتلىرىنى ئېگىز كۆتۈرۈپ ماڭىدۇ. كىم ئۇزاقراق بارالىسا، شۇ غالىب چىققان ھېسابلىنىدۇ.

«ئوتۇنچى سۇدا» ئويۇنى

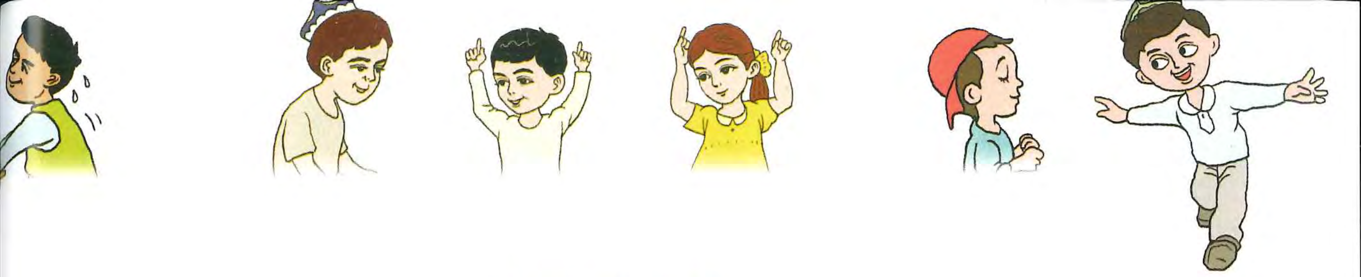
بالىلار دائىرە بولۇپ تىزلىرىغا قەدەر سۇغا كىچىپ تۇرىدۇ، ئىككى پۇتىنى كېرىپ، قوللىرىنى بىر ـ بىرىگە ئالماشتۇرۇپ، باشلىرىدىن يۇقىرى كۆتۈرىدۇ، كېيىن تېز، كەسكىن ئېگىشىدۇ، قوللىرىنى تېز سۇغا ئۇرۇپ «ئوتۇن يارىدۇ»، يەنى قوللىرى بىلەن سۇنى كېسىپ، ئۇنى ھەر تەرەپكە چاچرىتىدۇ.

«چارقىپەلەك» ئويۇنى

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

— ئاستا، ئاستا، ئاستا،
باشلىنىدۇ ئات ئويۇن.
كېيىن، كېيىن، كېيىن،
قىزىپ كېتىدۇ ئويۇن!

شۇنىڭدىن كېيىن بالىلار دائىرە بويلاپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ.



«قورقما» ئويۇنى

ئۆستەڭنىڭ يۈزە يېرىدە بالىلار يېرىم دائىرە بولۇپ تۇرىدۇ، بىر بالا ئالدىغا چىقىپ، قوللىرىنى يەرگە تىرەپ ياتىدۇ. ئويۇنبېشى:

— تاپىنىڭنى كۆرسەت! — دېيىشى بىلەن تەڭ ئۇ پۇتىنى سۇدىن كۆتۈرۈپ، تاپانلىرىنى كۆرسىتىدۇ.

«ئۈنچە - مارجان» ئويۇنى

ئۈچ - تۆت بالا ئۆستەڭنىڭ سۈيى ئازراق يېرىدە سۇغا چۈشۈپ، بىر - بىرىنىڭ قوللىرىدىن تۇتۇپ، يۇملاق بولۇپ تۇرىدۇ. كېيىن بالىلار قوللىرىنى قويۇپ بېرىپ، ئارقىسىغا قوللىرى بىلەن تايانغان ھالدا پۇتلىرىنى سۇنۇپ سۇدا ئولتۇرىدۇ.

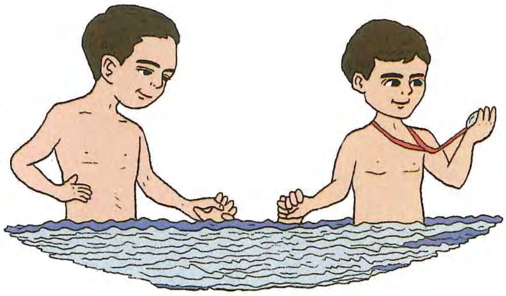
چوڭ كىشىنىڭ كوماندىسى بىلەن سوزۇلغان پۇتلىرى بىلەن سۇغا ئۇرۇپ، سۇنى ئۈنچە - مارجانلاردەك ھەر تەرەپكە چاچرىتىدۇ. بۇ ئويۇندا بالىلار چاچرىغان سۇدىن قورقماسلىققا ئۆگىنىدۇ.

«دەريا دولقۇنلانماقتا» ئويۇنى

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

— دەريا دولقۇنلانماقتا! — دې-
گەن كوماندا بېرىلىش بىلەن تەڭ با-
لىلار ھەر تەرەپكە تارقىلىپ سۇغا
شۇڭغۇيدۇ، قوللىرى بىلەن «دولقۇن»
كۆتۈرىدۇ. بىر چاغدا:
— شامال تىندى، دەريا تىنچلان-
دى، — دېگەن كوماندا بېرىلىدۇ. شۇنىڭ بىلەن بالىلار قايتىدىن قاتارغا كېلىپ تۇرىدۇ.

«كىم بەرداشلىق» ئويۇنى



بالىلار جۈپ - جۈپ بولۇپ قول تۇ-
تۇشۇپ، بىر - بىرلىرىگە قاراپ سۇدا تۇر-
دۇ. نۆۋەت بىلەن ئولتۇرۇپ سۇغا شۇڭ-
غۇيدۇ 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 كۆزىنى يۇمغان ـ يۇممىغانلىقىنى ئېنىقلاش ئۈچۈن، ئويۇنبېشى سۇ ئاستىغا قانداق بۇيۇم قويۇلغانلىقىنى بالىلاردىن سورىشى كېرەك.

«ئۇۋىدىكى قۇشلار» ئويۇنى

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

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

ــ كوچىدا قۇياش يالتىراپ تۇرۇپتۇ، ھەممە قۇشلار ئۇۋىلىرىدىن ئۇچۇپ چىقىپ، دان تېپىپ، ناشتا قىلىشىۋاتىدۇ، ــ دەيدۇ.

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

مەلۇم مۇددەتتىن كېيىن ئويۇنبېشى:

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

شۇ ھامان بالىلار يۈگۈرۈپ بېرىپ، ئۆز ئورۇنلىرىغا بېكىنىۋېلىشىدۇ.

ئويۇننى باشلاشتىن بۇرۇن بالىلارنىڭ ھەممىسىگە 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 تۆپىلىككە چىقىۋېلىشى ئۈچۈن ياردەم بېرىدۇ. ئويۇننى تەكرارلاش ۋاقتىدا بىر سۆز بىلەن:

ــ قۇياش! ــ دەپ كوماندا بېرىلسە بولىدۇ.

«تاۋۇش قەيەردىن كېلىۋاتىدۇ» ئويۇنى

بالىلار خانىنىڭ بىر تەرىپىدە
تىزىلىشىپ ئولتۇرىدۇ ياكى ئۆرە تۇ-
رىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇلارغا تامغا قاراپ
تۇرۇشنى ۋە ئولتۇرماسلىقنى ئېيتىدۇ.
بۇ چاغدا بېكىتىلگەن بالا قولىغا قوڭ-
غۇراق ئېلىپ، خانىدىكى ئىشكاپ،
ئۈستەل دېگەندەك بىر نەرسىنىڭ
ئارقىسىغا يوشۇرۇنىدۇ 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 كېتىـ-
دۇ. 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 ئويۇن-
بېشى بالىلارنى چالغىتىپ تۇرۇشى كېرەك. ئۇ بالىلارنى ئۆزىگە يېقىنراق كېلىشكە ئۈندەي-
دۇ. قوڭغۇراقنى ئاۋۋال بوشراق، كېيىن قاتتىقراق جىرىڭلىتىش كېرەك.

«بايراقنى تاپ» ئويۇنى

بالىلار خانىنىڭ بىر تەرىپىگە قويۇلغان ئورۇندۇقلاردا ئولتۇرۇشىدۇ. ئويۇنبېشى

ئۇلارغا كۆزلىرىنى يۇمۇپ تۇرۇشنى ئېيتىدۇ.
بۇ چاغدا ئۇ بالىلارنىڭ ھەممىسىگە يېتىدىغان
بايراقلارنى خانىنىڭ تۈرلۈك جايلىرىغا قو-
يۇپ چىقىدۇ. شۇنىڭدىن كېيىن:

ئەمدى كۆزنى ئېچىڭلار،
بايراق نەدە، تېپىڭلار؟

دەپ بۇيرۇق بېرىدۇ. بالىلار كۆزلىرىنى ئېچىپ، بايراقلارنى ئىزدەيدۇ. كىم بايراقنى تاپسا، ئويۇنبېشىغا ئەكېلىپ بېرىدۇ. باي-راقلارنى ھەممە بالىلار تاپقاندىن كېيىن ئو-يۇنبېشى ئەنە شۇ بايراقلارنى كۆتۈرۈپ، خانا بويلاپ مېڭىشنى، ئاندىن ئۆز ئورنىغا كېلىپ ئولتۇرۇشنى ئېيتىدۇ. ئويۇن شۇ تەرزدە تەكرارلىنىدۇ.

بايراقلار بىر خىل رەڭدە بولۇشى كېرەك. بولمىسا بالىلار ئوتتۇرىسىدا كېلىشەلمەس-لىك كېلىپ چىقىشى مۇمكىن. بايراقلارنى شۇنداق جايغا قويۇش كېرەككى، بالىلار ئۇلارنى تېز تاپالىسۇن ۋە تېز ئېلىپ كېلەلىسۇن.

«كۆۋرۈك ئۈستىدە» ئويۇنى

ئويۇنبېشى يەرگە ئىككى سىزىق سىزىدۇ (ئۆي ئىچى-دە بولسا ئارقاندىن پايدىلى-نىش مۇمكىن)، سىزىقلار ئۆستەڭ دەپ پەرەز قىلىنى-دۇ. كېيىن ئۇنىڭ ئۈستىگە ئۇزۇنلۇقى 2 ـ 3 مېتىر، كەڭلىكى30 ـ 23 سانتىمې-

58

تىر كېلدىغان تاختاي قويۇلىدۇ، بۇ بولسا كۆۋرۈك بولىدۇ. باللار ئۆستەڭنىڭ بۇ تەرد-
پىدىن يەنە بىر تەرىپىگە كۆۋرۈك ئارقىلىق ئۆتۈشى شەرت.

ئويۇنىېشى باللارغا:

— كۆۋرۈك ئۈستىدىن ئاستا - ئاستا مېڭىڭلار، بىر - بىرىڭلارنىڭ پۇتلىرىغا دەس-
سەپ 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 چېچىۋېتىل-
گەن ھەر خىل رەڭدىكى پارچە قەغەزلەرنى تېرىۋېلىشنى ئېيتىدۇ.

ئويۇنىېشىنىڭ بەلگە بېرىشى بىلەن باللار كۆۋرۈك ئارقىلىق يەنە ئۆز جايلىرىغا قايد-
تىپ كېلىدۇ.

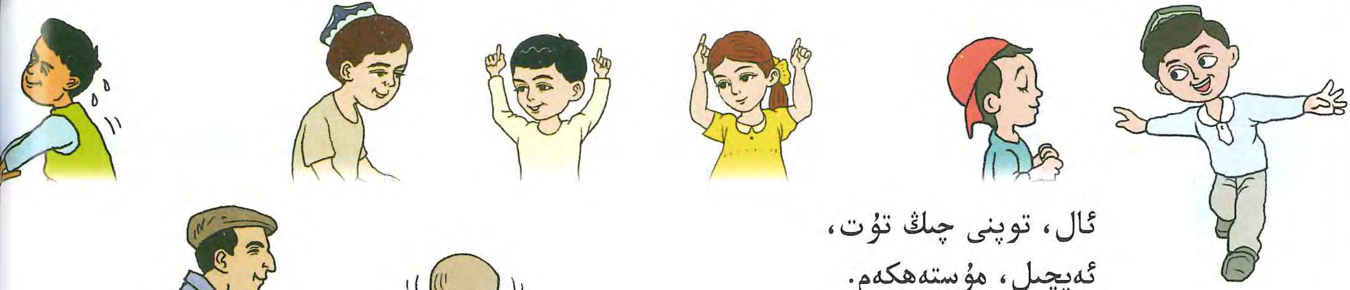
كۆۋرۈكتىن ئۆتۈش ۋاقتىدا ئۇنى بىرئاز مۇرەككەپلەشتۈرۈشكىمۇ بولىدۇ. بۇنىڭ ئۈ-
چۈن تاختىنىڭ تېگىگە يەنە 2 - 3 تال تاختا قويۇپ، 10 سانتىمېتىر ئېگىز كۆتۈرۈلىدۇ.
شۇنىڭدىن كېيىن باللار كۆۋرۈك ئۈستىدىن يۈگۈرۈپ ئۆتۈشى كېرەك.

«ئېگىز ئات» ئويۇنى

بالا قولىدىكى توپنى مۇمكىنقەدەر ئېگىزرەك ئېتىش ئۈچۈن تى-
رىشىدۇ. 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 جەرياندا چوڭ ئادەم مۇنداق قوشاق ئو-
قۇيدۇ:



ئال، توپنى چلك تۇت،
ئەپچل، مۇستەھكەم.
ماڭا ئات يەنە،
قاچۇرماستىن ھەم.

ھەربىر سۆزنى ئېيتقاندا بىر قېتىمدىن توپ ئېتىلىدۇ. كىچىك بالا توپنى بىمالال تۇ- تۇۋېلىشقا ۋە ئۇنى ئالدىر- ماستىن ئېتىشقا ئۈلگۈرۈشى ئۈچۈن سۆزلەرنى ئالدىرىماي، سوزۇپ ئېيتىش كېرەك.

توپنى تۇتۇش ۋە ئېتىش ماھارىتىنى ئىگىلىۋېلىشقا قاراپ بالا بىلەن چوڭ ئادەم ئا- رىسىدىكى ئارىلىقنى يىراقلاشتۇرۇشقا بولىدۇ. ئەگەر ئىككى بالا ئويناۋاتقان بولسا، چوڭ كىشى ئۇلارنىڭ توپنى ئۆلچەملىك ئېتىشى ۋە تۇتۇۋاتقاندا ئۇنى كۆكرىكىگە بېسىۋالماسلى- قىنى نازارەت قىلىپ تۇرىدۇ.

«ئۇچقۇچىلار» ئويۇنى

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

— ئۇچقۇ- چىلار، ئايروپىلانلى- رىڭلارنى ئۇچۇشقا تەييارلاڭلار! — دې- گەن بۇيرۇقىغا بىنا- ئەن بالىلار مەيدان- نىڭ ھەممە تەرەپلى-

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

تاكى ئويۇنبېشى:

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

ئويۇندا ھەر خىل ھالەتلەردىن پايدىلىنىشقىمۇ بولىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇچقۇچىلارغا بىلدۈرمەستىن ئايرودۇرۇملارغا بەلگىلەپ قويۇلغان بايراقلارنى ئالماشتۇرۇپ قويسىمۇ بولىدۇ. گۇرۇپپا مەسئۇللىرى ئۆز گۇرۇپپىلىرىنى ئۆز ئايرودۇرۇملىرىغا ئاداشماستىن قوندۇرۇشى كېرەك.

«ئۆز جۈپتۈڭنى تاپ» ئويۇنى

ئويۇنبېشى باللارغا ھەرخىل رەڭدىكى بايراقتىن بىردىن تارقىتىپ بېرىدۇ. ئاندىن كوماندا بېرىلىپ پۈشتەك چېلىنىدۇ ياكى چاۋاك چېلىنىدۇ. بۇ چاغدا باللار بايراقلىرىنى بېشىدىن ئېگىز كۆتۈرۈپ، لەپىلدىتىپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. كېيىنكى كوماندا بىلەن، يەنى پۈشتەك بىرنەچچە قېتىم كۈچلۈك چېلىنغان ياكى كەينى ـ كەينىدىن چاۋاك چېلىنغاندىن كېيىن ۋەياكى:

— ئۆز جۈپتۈڭنى تاپ! — دېگەن كوماندا بېرىلگەندىن كېيىن بىر خىل رەڭدىكى بايراقلىق باللار جۈپ ـ جۈپ بولۇپ، ئۆزلىرىنىڭ شېرىكىنى تېپىۋالىدۇ. ھەربىر جۈپ بالا ئەركىن ھالدا قانداقتۇر شەكىلنى ئەكس ئەتتۈرۈپ تۇرىدۇ. ئۆز جۈپتىنى تاپالماي قالغان بالىغا باشقا ھەممە باللار تەڭلا شۇنداق دەپ مۇراجىئەت قىلىدۇ:

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

شۇنىڭدىن كېيىن باللار مەيدان ئىچىدە يەنە يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. ئويۇن 5 ـ 6 قېتىم 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 ئۈچۈن ئورۇن بەلگىلىنىپ قويۇلىدۇ. مەيدان ئوتلاق رولىنى ئۆتەيدۇ. ئويۇنبېشى:

— ئات باقارلار، تېزرەك ئورنۇڭلاردىن تۇرۇڭلار، ئاتلارنى ئېگەرلەڭلار، — 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، ئاتلارنى بوشىتىڭلار! — دېگەن كوماندا بىلەن ئات باقارلار توختايدۇ، ئاتلارنىڭ ئىگەر - جابدۇقلىرىنى يېشىۋالىدۇ ۋە ئۇنى ئوتلاققا قويۇپ بېرىدۇ-دە، قايتىپ ئۆز ئورۇنلىرىغا كېلىپ تۇرىدۇ. ئاتلار ئوتلاقتا ئاستا ئوتلاپ يۈرىدۇ، كىرت - كىرت قىلىپ ئوتنى يەيدۇ.

— ئات باقارلار، ئاتلارنى ئىگەرلەڭلار! — دېگەن يەنە بىر كوماندا بىلەن ھەربىر ئات باقار ئۆز ئېتىنى تۇتۇپ كېلىدۇ (ئات قېچىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ، ئۇنىڭ قولىدىن چىقىپ كەتمەكچى بولىدۇ). بارچە ئاتلار تۇتۇپ كېلىنگەندىن كېيىن ئىگەرلىنىپ، بىر - بىرىنىڭ كەينىدە سەپ بولۇپ تۇرىدۇ ۋە ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ.

ئويۇن 3 - 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ. شۇنىڭدىن كېيىن ئويۇنبېشى:

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

ئويۇندا يۈگۈرۈشنى مېڭىش ۋە باشقا ھەر خىل سەكرەش ھەرىكەتلىرى بىلەن ئالماشتۇرۇپ تۇرۇش كېرەك. ئويۇننى بەيگە ئۆتكۈزۈش، ئورمانلىقتا ئوتۇن كەسكىلى بېرىش قاتارلىقلار بىلەن تېخىمۇ رەڭمۇرەڭ ھەمدە قىزىقارلىق قىلىش مۇمكىن. ئەگەر ئاتلاردىن بىرەرسى ئات باقارغا ئاسانلىقچە تۇتۇق بەرمىسە، ئويۇنبېشى ۋە باشقا ئات باقارلار ئۇنىڭغا ئاتنى تۇتۇشقا ياردەم بېرىدۇ.

«بۆرە بىلەن توشقانلار» ئويۇنى

بالىلاردىن بىرى بۆرىنىڭ، قالغانلارنىڭ ھەممىسى توشقانلارنىڭ رولىنى ئالىدۇ. مەيداننىڭ بىر تەرىپىدە توشقانلار ئۆز ئۆيلىرىنى مۇقىملىۋالىدۇ.

ئويۇنبېشى تۆۋەندىكى شېئىرنى ئېيتىدۇ:

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

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

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 (قولنى تەگكۈزۈشكە) ھەرىكەت قىلىدۇ. توشقانلار ئۆز ئۆيلىرىگە قېچىپ كىرىدۇ. 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.

ھەربىر 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 بالىلىرى قول تۇتۇشۇپ، چەمبەرسىمان بولۇپ تۇرىدۇ. ئۇلار قاپقان ۋەزىپىسىنى ئۆتەيدۇ. قالغان بالىلار (چاشقانلار) دائىرىدىن تاشقىرىدا بولىدۇ. قاپقان ۋەزىپىسىنى بېجىرىۋاتقان بالىلار دائىرە بويلاپ ئايلىنىدۇ ۋە مۇنداق قوشاق ئوقۇيدۇ:

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

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

— قولۇڭلارنى چۈشۈرۈڭلار! — دەپ كوماندا بېرىدۇ. بۇنىڭ بىلەن چەمبەر بولۇپ تۇرغان باللار قوللىرىنى چۈشۈرىدۇ. زوڭزىيىپ ئولتۇرۇپ قاپقاننىڭ 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 يۇملاق بولۇپ تۇرغان باللارنىڭ قوللىرى ئاستىدىن چىقىپ كېتىشىگە ياكى ئارىنى يىرىپ چىقىپ كېتىشىگە بولمايدۇ. ئىنتايىن چاققان، بىر قېتىممۇ قاپقانغا چۈشمىگەن باللارنىڭ ئىسمىنى ئېيتىپ ئۇلارنى ئالاھىدە رىغبەتلەندۈرۈش كېرەك.

«تۇتقۇچىلار» ئويۇنى

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

ئويۇنباشى:

— بىر، ئىككى، ئۈچ — چۈش! — دەيدۇ.

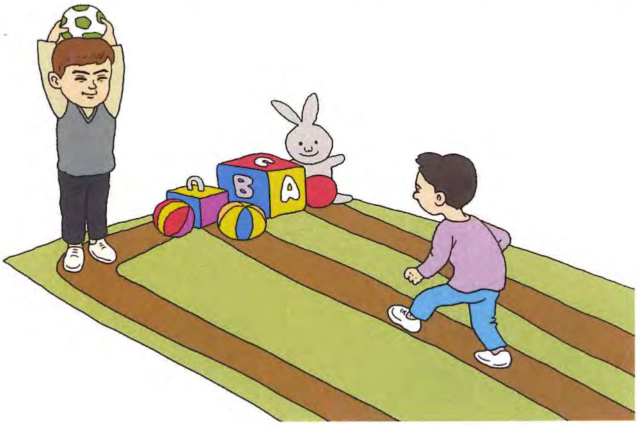
ئويۇنباشىنىڭ بۇ كوماندىسى بىلەن تەڭ ھەممە باللار مەيداننى ئارىلاپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. تۇتماقچى بولۇپ قول تەگكۈزۈشكە ھەرىكەت قىلىۋاتقان باشلىغۇچىدىن قېچىپ قاچىدۇ. تۇتقۇچىنىڭ قولى تەگكەن باللار چەتكە چىقىدۇ. ئۇ 3 - 4 ئويۇنچىنى تۇتقاندىن كېيىن، ئويۇن تاماملىنىدۇ، كېيىن يېڭى تۇتقۇچى تەيىنلىنىدۇ. ئويۇن 4 - 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 ئۈچى بىر - بىرىگە باغلانغان بوغۇچنى ئوڭ قولىدا تۇتۇپ، دائىرە ھاسىل قىلىپ تۇرىدۇ. ئۇلار ئاۋۋال دائىرە بويلاپ ئاستا - ئاستا، ئاندىن تېز يۈگۈرىدۇ:



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

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

يۈگۈرۈش ۋاقتىدا ئويۇنبېشى:

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

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

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

دەيدۇ.

ئويۇنچۇق ئايروپىلاننىڭ ھەرىكىتى ئاستاغىنا 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 «تېزلىكتە يۇمىلاق دائىرە بولۇپ تۇرۇڭلار» دەپ بۇيرۇق بەرسىمۇ بولىدۇ.

ئۈچىنچى كوماندىغىچە ئۆز ئورنىنى تېپىپ تۇرالمىغان ئويۇنچى بۇ ئويۇنچۇق ئويۇنىغا قاتنىشالمايدۇ ۋە كېيىنكى قېتىمغىچە كۈتۈپ تۇرىدۇ.

«غازلار» ئويۇنى

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

چوپان:

ـــ غازلار، غازلار!

(غازلار توختاپ، جاۋاب بېرىدۇ).

غازلار:

ـــ غاق، غاق، غاق!

چوپان:

ـــ دان يەمسىلەر؟

غازلار:

ـــ ھەئە، ھەئە!

چوپان:

— قبنى ئۇچۇپ كېلىڭلار!

غازلار:

— ئۇچالمايمىز!

تاغ ئاستىدىكى بۆرە

بىزنى قايتقىلى قويمايدۇ.

چوپان:

— قاناتلارنى ئىشلىتىپ،

ئۆيگە قاراپ ئۇچۇڭلار!

غازلار قاناتلىرىنى يېيىپ (قوللىرىنى يان تەرەپكە سوزۇپ) ئـوتلاقتـىن ئۆي تەرەپكـە ئۇچىدۇ، بۆرە بولسا ئۇۋىسىدىن چىقىپ، ئۇلارنى تۇتۇشقا (قول تەگكۈزۈشكە) ھەرىكـەت قىلىدۇ. تۇتۇلغان غازلار بۆرىنىڭ ئۇۋىسىغا كىرىدۇ. بىرنەچچە قېتىم يۈگۈرۈپ 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 ئـو-يۇنبېشى ئالىدۇ.

«قىزىقچىلار» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشقانلاردىن بىرى قىزىقچى بولۇپ تەيىنلـىنىدۇ ۋە چۆرىدەپ تۇرۇشقـان باللارنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. قالغان باللار قول تۇتۇشۇپ، چەمبەر شەكلىدە (ئويـۇن-بېشىنىڭ كۆرسەتمىسىگە ئاساسەن ئوڭغا ۋە سولغا) ئايلانغاچ قوشاق توقۇيدۇ:

يۇملاق بولۇپ،

ئارقمۇ ئارقا.

ماڭىمىز ئايلىنىپ،

ئىنتىلىپ ئالغا.

ماڭىمىز، ماڭىمىز،

بىرلىكتە ھەممىمىز،

باراۋەر توختاپ،

مۇنداق قىلىمىز!

بالىلار دەرھال توختاپ، قوللىرىنى چۈشۈرىدۇ. قىزىقچى بىرەر ھەرىكەتنى قىلىپ كۆرسىتىدۇ، قالغان ھەممە بالىلار بۇ ھەرىكەتنى تەكرارلىشى كېرەك. كەمكى 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 ئۈچ قەدەم يىراقلىقتا تۇرۇپ، يۇملاق چەمبىرەك ھاسىل قىلىدۇ. ئەتراپىدا شېغىل تاشلار(بىر توپ بالىلار) بار ئۆستەڭ. ئويۇنبېشى بىر بالىنى ئاكۇلا قىلىپ تەيىنلەيدۇ، ئۇ چەمبەرنىڭ سىرتىدا تۇرىدۇ. قالغان ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار — تاسمىبېلىقلار يۇملاق ئىچىدە (ئۆستەڭدە) ئۈزۈپ (يۈگۈرۈپ) يۈرىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— ئاكۇلا! — دېگەن سۆزى بىلەن تەڭ ئاكۇلا تېزلىكتە ئۈزۈپ ئۆستەڭگە كىرىپ، تاسما بېلىقلارنى تۇتۇشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. تاسمىبېلىقلار چەمبەر ئىچىدە شېغىل رولىنى ئېلىۋاتقان بالىلارنىڭ ئارىسىغا يوشۇرۇنۇشقا ئالدىرايدۇ. ئاكۇلا يوشۇرۇنۇپ ئۈلگۈرەلمىگەنلەرنى 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 ئۈچۈن يېڭى ئاكۇلانى تەيىنلىگەندە، تاسمىبېلىقلارنىڭ رولىنى ئويناۋاتقان بالىلار شېغىل تاشلارنىڭ رولىنى ئېلىۋاتقان بالىلار بىلەن ئورۇن ئالماشتۇرىدۇ.

«ئاۋاز چىقارماي يوگۇرۇپ ئۆت» ئويۇنى

بالىلاردىن بىرى مەيداننىڭ ئوتتۇرىسىدا ئولتۇرۇپ، كۆزىنى يۇمىدۇ، قالغان بالىلار مەيداننىڭ بىر تەرىپىدە تۇرىدۇ، ئۇلاردىن 6 ـ 8 بالا مەيداننىڭ ئوتتۇرىدا ئولتۇرغان بالىنىڭ يېنىدىن يوگۇرۇپ مەيداننىڭ يەنە بىر تەرىپىگە ئۆتىدۇ. ئەگەر بالىلار ئاۋاز چىقارماي يوگۇرۇپ 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، بالىلار ئۆز جايلىرىغا قايتىپ بارىدۇ. ئاندىن كېيىنكى گۇرۇپپا بالىلىرى يوگۇرۇپ ئۆتىدۇ.

«قارىمۇقارشى تەرەپكە يوگۇرۇپ ئۆتۈش» ئويۇنى

بالىلار تەڭ ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقانلار مەيداننىڭ قارىمۇقارشى تەرىپىگە سىزىلغان سىزىق ئارقىسىدا بىر قەدەمدىن بوشلۇق قالدۇرۇپ، قاتارلىشىپ سەپكە تىزىلىدۇ. ھەربىر گۇرۇپپىدا ئالاھىدە رەڭلىك سىرىق، كۆك لىنتا بولىدۇ. ئويۇنىنىڭ «كۆك» دېگەن بۇيرۇقىغا بىنائەن كۆك لىنتا تۇتقان بالىلار قارىمۇقارشى تەرەپكە يوگۇرۇپ ئۆتىدۇ. ئۇ تەرەپتە تۇرغان بالىلار قوللىرىنى ئالدىغا سوزۇپ، ئۇلارنىڭ كېلىپ قولىغا تېگىشىنى كۈتۈپ تۇرىدۇ.

سۇنۇلغان قوللارغا تېگىپ كەتكەنلەر بۇ گۇرۇپپىغا مەنسۇپ بولىدۇ.

«ئېگىزگە چىق» ئويۇنى

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

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

ئويۇنىبېشى ئېگىزرەك بىر جايدا تۇرۇپ بالىلارنىڭ ئىككى پۇتلاپ سەكرەپ چۈشۈشى-
نى كۆزىتىپ تۇرىدۇ، ئۇلارنى مەيداننىڭ ھەر خىل يەرلىرىدە تۇرۇشقا ۋە ئۈستىگە چىقى-
ۋالغۇدەك كىرەك بولغان نەرسىلەرنىڭ يېنىغا يۈگۈرۈپ بېرىشقا ئۆگىتىدۇ.

«قارماق» ئويۇنى

بالىلار بىر ـ بىرى بىلەن مۇۋاپىق دەرىجىدە بوشلۇق قالدۇرۇپ، چەمبىرەك بولۇپ
تۇرىدۇ. ئويۇنىبېشى چەمبەرنىڭ
ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. ئۇ ئۇچى-
غا ئازراق بىر نەرسە سېلىنغان
كىچىك خالتا باغلانغان بوغۇچنى
دائىرە بويلاپ ئايلاندۇرىدۇ.
بالىلار خالتىنى كۆزىتىپ تۇرى-
دۇ ۋە يېقىن كېلىشى بىلەن
پۇتلىرىغا تېگىپ كەتمەسلىكى

ئۈچۈن يۇقىرىغا سەكرەيدۇ. ئايىغىغا خالتا تەگكەن بالا ئارقىغا بىر قەدەم چېكىنىدۇ ۋە ۋاقىتىنچە ئويۇندىن چىقىپ تۇرىدۇ. ئارىدا تەنەپپۇس قىلىنىدۇ ۋە ئويۇن قايتا باشلىنىدۇ، بۇ چاغدا ھەممە بالىلار قاتنىشىدۇ.

بوغۇچ ئۇچىغا باغلانغان خالتا يەرگە سۈرۈلۈپ 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 داجىسىمۇ بولىدۇ.

«ھەييار تۈلكە» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقان بالىلار بىر ـ بىرىدىن بىر قەدەم ئارىلىق قالدۇرۇپ چەمبەرسىمان ھالقا شەكىللەندۈرۈپ تۇرىدۇ. چەمبەردىن تاشقىرىغا تۈلكىنىڭ «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 تۈلكە ھېسابلىنىدۇ. كېيىن ئويۇنبېشى بارلىق بالىلارنى كۆزلىرىنى ئېچىشقا بۇيرۇيدۇ ۋە دىققەت بىلەن قاراشقا رۇخسەت قىلىدۇ.

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

شۇنىڭدىن كېيىن تۈلكە يۇملاقنىڭ ئوتتۇرىسىغا يۈگۈرۈپ چىقىدۇ ۋە قولىنى كۆتۈرۈپ:

— مەن بۇ يەردە! — دەيدۇ.

ھەممە بالىلار تارقىلىپ قېچىشىدۇ. تۈلكە ئۇلارنى قوغلايدۇ. تۇتۇلغان بالىنى تۈلكە ئۆز ئۆيىگە ئېلىپ بارىدۇ. تۈلكە 2 ـ 3 بالىنى تۇتقاندىن كېيىن، ئويۇنبېشى:

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

«نەرسىنى ئالماشتۇرۇش» ئويۇنى

مەيداننىڭ بىر چېتىدە 5 ـ 6 بالا تۇرىدۇ، قوللىرىدا ئويۇنچۇق، ئىككى تەرىپىدە ئۈستىدە بىردىن بوتۇلكا قويۇلغان ئۈستەللەر تەل قىلىنىدۇ. ئويۇنبېشى:

— يۈگۈرۈڭلار! — دەپ بۇيرۇق بېرىدۇ.

شۇ ھامان باللار ئۈستەل تۇرغان تەرەپكە يۈگۈرىدۇ ۋە ئۈستەلدە 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 قاتنىشىۋاتقان باللار يۇملاق ھالقا شەكلىدە تۇرىدۇ. ھەربىر بالا ئارقىسىغا، بەلبېغىغا ياكى ياقىسىغا رەڭلىك رەختتىن تەييارلانغان لېنتىنى قىستۇرۇۋالىدۇ. ھەممە تەييارلىق پۈتكەندىن كېيىن ئويۇنبېشى:

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

ئويۇنبېشىنىڭ:

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

«ھۆۋقۇش» ئويۇنى

ئويۇنبېشى بىر بالىنى «ھۆۋقۇش» قىلىپ سايلايدۇ. ئاندىن:

— كۈن! — دەپ كوماندا بېرىدۇ. شۇ ھامان بالىلار قوللىرىنى كېرىپ قانات قېقىپ ئۇچۇۋاتقاندەك ھەرىكەتلىنىپ يۈگۈرىدۇ.

بىر چاغدا ئويۇنبېشىنىڭ:

— تۈن! — دېگەن كوماندىسى ئاڭلىنىدۇ. بۇ چاغدا ھۆۋقۇش ئۇچۇپ چىقىدۇ، بۇيرۇقنى ئاڭلىغان بالىلار تۇرغان ئورۇنلىرىدا «قېتىپ» تۇرىدۇ، ھۆۋقۇش قانىتىنى ئاستاغىنا قېقىپ، بىرەرسىنىڭ مىدىرلىغان ياكى مىدىرلىمىغانلىقىنى تەكشۈرۈپ چىقىدۇ.

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

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

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

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

«بىزنى تۇت» ئويۇنى

بالىلار ھالقىسمان شەكىلدە بىر ـ بىرىنىڭ قوللىرىنى تۇتۇپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى بىر بالىنى تۇتقۇچى قىلىپ سايلايدۇ ۋە ئۇ بالىلارنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. بالىلار يۇملاق ئايلىنىپ تۇرۇپ قوشاق ئوقۇيدۇ:

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

باللار شۇنداق قوشاقلارنى ئوقۇغاچ ھەر تەرەپكە يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ، تۇتۇشقا بەلگىلەنگەن بالا ئۇلارنى قوغلايدۇ. تۇتۇلغان بالا ۋاقتىنچە ئويۇندىن چەتكە چىقىپ تۇرىدۇ. تۇتقۇچى 2 ـ 4 بالىنى تۇتمىغىچە ئويۇن داۋاملىشىۋېرىدۇ.

ئويۇنىبىشىنىڭ:

ــ ئورنۇڭلارغا كېلىڭلار! ــ دېگەن كوماندىسى 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. ئويۇنبېشى:

ئەي ئۆچكىلەر، ئۆچكىلەر،
چىغىر يولدىن چىپىڭلار.
يىراقلاردا ئوتلاق كۆپ،
قىنى بېرىپ تېپىڭلار!

دېگەن بۇيرۇقى بىلەن ئۆچكىلەر ئورەكتىن سەكرەپ ئۆتۈشكە باشلايدۇ. بۆرىلەر ئۇلارنى تۇتۇشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. ئورىدىن سەكرىيەلمىگەن ــ تۇتۇلغان ئۆچكە ئويۇندىن چىقىپ كېتىدۇ. يەنە يېڭى بۇيرۇق بىلەن ئۆچكىلەر ئورىدىن سەكرەيدۇ. تۇتۇلمىغان ئۆچكىلەرنىڭ سانى بىلەن بۆرىلەر سانى تەڭلەشكەندە ئويۇن ئاخىرلىشىدۇ.

«قولغا چۈشۈپ قالما» ئويۇنى

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

بالىلار سىزىقتىن ئاتلاپ چەمبەر ئىچىگە سەكرەيدۇ. چەمبەر ئىچىدىكى بالا يۈگۈرۈپ، سەكرەپ كىرگەن بالىلارغا تەگمەكچى بولۇپ ھەرىكەت قىلىدۇ، ئۇ يېقىنلىشىشى بىلەن بالىلار چەمبەر سىرتىغا چىقىۋالىدۇ. چەمبەر ئىچىدىكى بالىنىڭ كىمگە قولى تەگسە، شۇ ئۇتتۇرغان 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 يۈگۈر» 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 قاتنىشىۋاتقانلارنىڭ سانى بىلەن ئوخشاش بولۇشى كېرەك. ئويۇنبېشىنىڭ:

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

دېگەن بۇيرۇقى بىلەن بالىلار سۇغا يۈگۈرۈپ 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 قىلىش، ئىتتىرىشىش قائىدىسىزلىك ھېسابلىنىدۇ.

«مېترو» ئويۇنى

سۇ ئىچىدە بالىلار قوللىرىنى بەللىرىگە قويۇپ، قاتار بولۇپ پويىزنى شەكىللەندۈرگەن هالدا سەپلىنىدۇ. ئاندىن تەكشى قەدەم تاشلاپ ئىلگىرى سىلجىيدۇ. 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 يولدىن 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 هاسىل قىلىپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى يەر ئاستى يولدىن ئۆتكەن بالىلارنىڭ راۋان ئۆتۈشىنى كۆزىتىپ تۇرىدۇ.

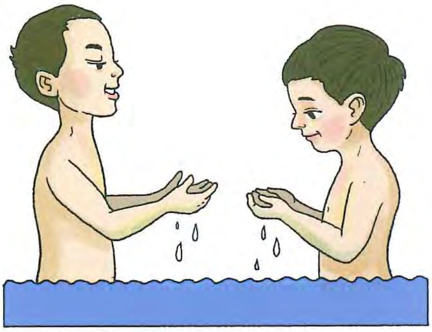
«سۇنى تۇتۇۋال» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشقۇچى بالىلار ئۆزى خالىغانچە ياكى چەمبەر شەكلىدە يىغىلىپ تۇرىدۇ.

ئويۇنبېشى كوماندا بېرىدۇ:

ــ ئەمدى سۇنى تۇتۇۋال!

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



ئاستىدا ئالقانلىرىنى بىرلەشتۈرىدۇ ۋە سۇ ئېلىپ، قوللىرىنى سۇ ئۈستىگە كۆتۈرىدۇ. ئويۇنىبىشى 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. سۇنىڭ 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 قىيىن شارائىتتىمۇ توپنى تۇتۇۋېلىش ماھارىتىنى ئۆگىنىدۇ.

«كېچىك» ئويۇنى

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

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

«تال چىۋىق» ئويۇنى

بەش ـ ئالتە بالا مەيداننىڭ بىر تەرىپىدە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇلارنىڭ ھەربىرىنىڭ قولىغا ئۇزۇنلۇقى 50 ـ 60 سانتىمېترلىق چىۋىقنى بېرىدۇ. بالىلار چىۋىقنىڭ ئۈستىگە مىنىۋېلىپ، مەيداننىڭ قارىمۇقارشى تەرىپىگە، ئاتلىق ئەسكەرلەردەك چېپىپ يۈگۈرىدۇ. بۇنىڭدا بالىلار 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

بالىلار 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 توملۇقىدىكى، بىر غېرىچ ئەتراپىدا ئۇزۇنلۇقتىكى يۇمشاق پاسار ياغىچى ياكى يېكەن غولىنىڭ ئىككى باشىغا تىكەن، يىپ دېگەندەكلەر 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 باللار پىلدىرلىغۇچلىرىنى پىلدىرلىتىپ مۇسابىقىگە چۈشسە بولىدۇ. كىم تېز يۈگۈرىدۇ، كىمنىڭ پىلدىرلىغۇچى چىرايلىق، تېز ئايلىنىدۇ، بۇلارنىڭ ھەممىسى باھالاش دائىرىسىگە كىرىدۇ.

«ئېرىقتىن ئۆت» ئويۇنى

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

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

«توخۇلار كۆكتاتلىقتا» ئويۇنى

بالىلار — توخۇلار ياتقۇزۇپ قويۇلغان خادىنىڭ ئۇ تەرىپىدە تۇرىدۇ. خادىنىڭ يەنە بىر تەرىپىدىكى بوشلۇقتا چوڭ بىر توغرا سىزىق سىزىلىدۇ، بۇ كۆكتاتلىق دەپ پەرەز قىلىنىدۇ.

ئويۇنبېشى — قاراۋۇل ئايرىلىپ 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 تاتىلاپ، چوقۇشقا باشلايدۇ. قاراۋۇل، يەنى ئويۇنبېشى توخۇلارنى سېزىپ قېلىپ، چاۋاك چېلىپ:

تاخ دېدىم، تاخ،
نەپسى يامانلار.
يوقال بېغىمدىن.
تاتىلا سامانلار.

دەپ ئۇلارنى كۆكتاتلىق ئىچىدىن ھەيدەيدۇ.

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

«توشقانغا سەۋزە بېرىش» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقان بالىلار ئايۋاندا ياكى مەيداندا ئورۇندۇقتا ئولتۇرىدۇ. ئويۇنبېشى بالىلارنىڭ بىرىگە سەۋزە بېرىدۇ. ئۇ بولسا سەۋزىنى ئويۇنچۇق توشقانغا بېرىشى كېرەك. بۇنىڭ ئۈچۈن بالىنىڭ كۆزى تېڭىلىدۇ ۋە توشقاندىن تۆت - بەش مېتىر نېرىدا تۇرغۇزۇپ قويۇلىدۇ.

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

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

«ئات سۇغىرىش» ئويۇنى

بالىلار ئايۋاندا ياكى مەيداندا ئولتۇرىدۇ. ئويۇن قائىدىسىگە بىنائەن بىر بالىنىڭ قولىغا چېلەك بېرىلىدۇ ۋە ئۇ ئويۇنچۇق ئاتنى سۇغىرىشى كېرەك. بالا ئويۇنچۇق ئاتتىن 2 - 3 مېتىر يىراقتا سىزىق ئارقىسىدا تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇنىڭ قولىغا چېلەك بېرىدۇ ۋە كۆزىنى تېڭىپ قويىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ بۇيرۇقىدىن كېيىن بالا ئاتنىڭ ئالدىغا بارىدۇ ۋە ئۇنىڭغا سۇ ئىچۈرىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: چېلەكنى ئاتنىڭ ئاغزىغا ئېلىپ بېرىشى كېرەك.

«بېسىۋالما» ئويۇنى

مەيدانغا ئۇزۇنلۇقى 8 - 10 مېتىر كېلىدىغان رۇس ياكى يىلان ئىزى سىزىق سىزىلىدۇ (ئارغامچا، تاياق دېگەندەك نەرسىلەر بىلەنمۇ يول ياساش مۇمكىن). كېيىن بالىلار ئويۇنچۇق ماشىنىلارنى سىزىق بويلاپ «ھەيدەيدۇ». سىزىقنى بېسىپ سالماسلىق ياكى ئۇنىڭدىن سىرتقا چىقىپ كەتمەسلىك شەرت.

ئويۇننى مۇرەككەپلەشتۈرۈش ئۈچۈن ئىككى پاراللېل سىزىق سىزىلىدۇ، ئاندىن شۇ سىزىقنىڭ ئوتتۇرىسى بىلەن بىرنەچچە بالىغا ماشىنىنى ئۆلچەملىك ھەيدەش ۋەزىپىسى بېرىلىدۇ.

«ساياھەت» ئويۇنى

مەيداننىڭ بىر تەرىپىدىن ئارغامچا ياكى يىپ ـ شوينا دىگەندەك نەرسىلەردىن (ئۇس-تەللەر ياكى تۇۋرۇك، تىرەكلەرگە باغلاپ) دەرۋازا ياسىلىدۇ. باللار ئويۇنىبىشىنىڭ يار-دىمىدە قوللىرىنى تۇتۇشۇپ جۇپ ـ جۇپ بولۇپ تۇرىدۇ. ئاندىن ئويۇنبىشى:

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

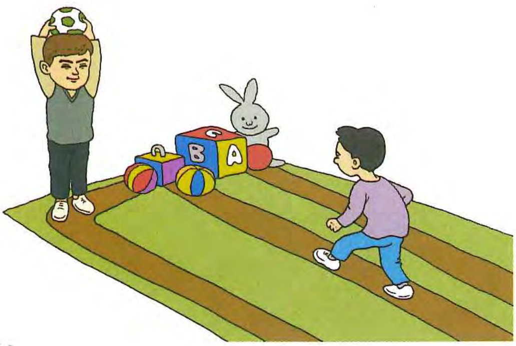
دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن باللار جۇپ ـ جۇپ بولۇپ دەرۋازا ئارقىلىق ئۆتۈپ، مەيدانىغا تارقىلىدۇ. ئۇلار بۇ يەردە سەكرەپ ـ تاقلاپ ئوينايدۇ، زوڭزىيىپ ئولتۇرۇپ گۈللەرنى، مېۋىلەرنى تېرىدۇ. بىر چاغدا ئويۇنبىشىنىڭ:

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

دېگەن قوشقى 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 بالىلاردىن 6 ـ 7 مېتىر يىراقلىقتا تۈرلۈك ئويۇنچۇقلار — توپلار، بوتۇلكىلار، قاپلار، شارلار قويۇلغان بولىدۇ. ھەربىر بالىدىن تاكى ئويۇنچۇقلارغىچە 30 سانتىمېتىر كەڭلىكتە يول سىزىلىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ كوماندىسى بىلەن بالىلار ئويۇنچۇقلاردىن بىرنى ئېلىپ، ئېگىز كۆتۈرۈپ، ئاندىن يەنە جايىغا قويىدۇ، كوماندا بويىچە قايتىپ كېلىدۇ.

ئۇ بۇ جەرياندا چوقۇم يۆلنىڭ چېتىدىكى سىزىقنى دەسسەپ سالماستىن ، توغرا يۆنىلىشنى ساقلاپ مېڭىشى لازىم.

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

«تاشلارنى تېز يىغىش» ئويۇنى

مەيدانغا تاشلار قويۇلىدۇ. بالىلار مەيداننى ئارىلاپ مېڭىپ، ئۇلارغا تېگىپ كەتمەسلىككە ھەرىكەت قىلىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— ئېلىڭلار! — دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن بالىلار تېزلىك بىلەن تاشلارنى تېرىۋېلىشقا باشلايدۇ. كۆپرەك تاش تېرىۋالغان بالىلار رىغبەتلەندۈرۈلىدۇ. تاشلار بۇيرۇق بېرىلگەندىن كېيىن ئاندىن تېرىلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: تاشنى يېنىدىكى بالىدىن تارتىۋېلىشقا بولمايدۇ.

«پويىزغا چىقىش» ئويۇنى

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

ئىستانسىدىكى باللار — كۈتۈپ تۇرغان يولۇچىلار پويىزغا جايلىشىۋالغاندىن كېيىن ھەممىسى بىرلىكتە قوزغىلىدۇ. ئەگەر گۇرۇپپىدا تۆرلۈك ياشتىكى باللار بولسا، چوڭلىرى ئۇزۇن تاياقنىڭ ئىككى تەرىپىدىن تۇتۇپ، پويىز بېشىنىڭ رولىنى ئالدۇ. كىچىكلىرى بول-سا ئۇلارنىڭ ئوتتۇرىسىغا كىرىۋالدۇ.

ئۇستاز باللارنىڭ ئىناقلىقنى 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 تۈرتمەستىن ماڭىدۇ.

«مېھمانغا بېرىش» ئويۇنى

بالىلار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنۈپ، مەيداننىڭ قارىمۇقارشى تەرەپلىرىگە ئـورۇنلىشـ-
دۇ. ئويۇنىبېشى بىـر گۇرۇپپىـدىكىلـەرنى باشقا
گۇرۇپپىا بالىلىرىنىڭكـگە «مېھـمان بولۇپ بـې-
رىشقا» تەكلىپ قىلىدۇ:

كۈتۈپ تۇرار قوشنىلار،
مېھمان بولۇپ بېرىڭلار!

بالىلار مەيداننىڭ قارىمۇقارشى تەرىپىگە ئـۆ-
تۈپ، ھەربىرى ئۆزى خالىغان بالىنىڭ ئـالدىغا بـې-
رىپ، ئىللىق كۆرۈشىدۇ، ھال ـ ئەھۋال سورىشـ-
دۇ. ئۇلار جۈپ بولۇپ، ئىرغىشلاپ سـەكرىشـدۇ،
ئايلىنىپ ئويۇنغا چۈشىدۇ. كېيىن بىرىنچى گۇرۇپپـا
بالىلىرى ئۆيىگە قايتىپ كېلىدۇ. ئـەمدى ئۇلارنىـڭ
ئالدىغا ئىككىنچى گۇرۇپپا بالىلىرى كېلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: مەيـداندىن توغـرا يۆنىلـىشتە، قـەددىنى رۇسلاپ، يـەڭگىل قـەدەم تاشلاپ ئۆتۈش كېرەك. كۆرۈشكەندىكى قائىدىلەرنى توغرا بېجىرىشى كېرەك.

«بىرىنچى بول» ئويۇنى

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

ـــ قېنى بىرىنچى بول!

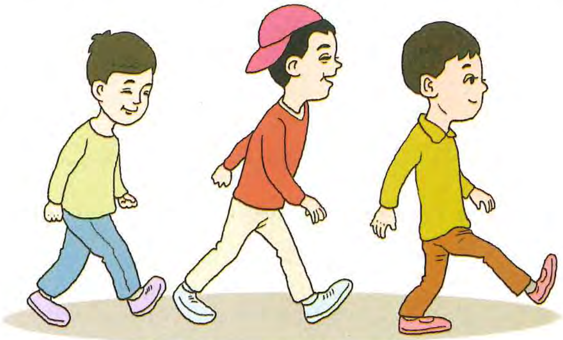
ھەممە توختايدۇ، ئىسمى چاقىرىلغان بالا قاتـارنىڭ ئـىچىدىن چـىقىپ، سـەپنىڭ ئـەڭ ئالدىغا بېرىپ، بىرىنچى بولۇپ تۇرىدۇ، يەنە مېڭىش داۋاملىشـىدۇ. بۇ ھالەت بـىرنەچچـە قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

«چوڭلار ۋە كىچىكلەر» ئويۇنى

بالىلار سەپكە تىزىلىپ ماڭىدۇ. بىر چاغدا ئويۇنبېشى:

— چوڭلار! — دەيدۇ.

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



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

«دەرۋازا» ئويۇنى

بالىلار قوللىرىنى تۇتۇشۇپ جۈپ ـ جۈپ ھالدا مەيداننى ئايلىنىپ مېڭىشىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

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

ئويۇن قائىدىسى: بالىلار قوللىرىنى تۇتۇشۇپ، جۈپ ـ جۈپ بولۇپ ماڭىدۇ، بىرلىكتە ھەرىكەت قىلىدۇ. ئويۇننى مۇرەككەپلەشتۈرۈش ئۈچۈن بالىلار قوللىرىنى تۇتماستىن، جۈپ ـ جۈپ 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.

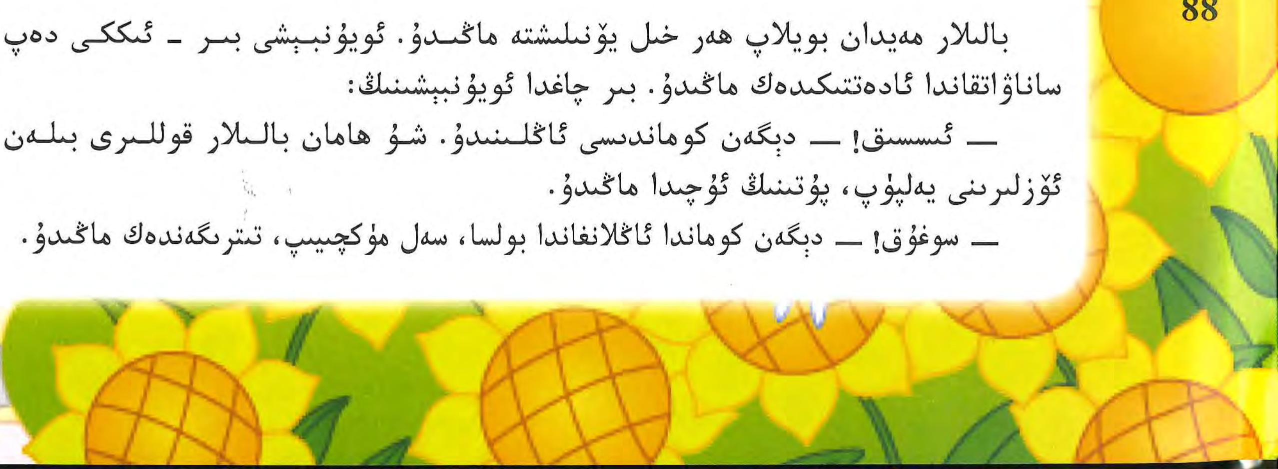
بالىلار شېئىرنى ئېيتىپ بولغاندىن كېيىن توختايدۇ. چەمبەر ئوتتۇرىسىدىكى بالا يۇقىرىدا ناملىرى ئېيتىلغان سوۋغىدىن قايسىدۇر بىرىنى ئېلىشنى ھەرىكەت بىلەن ئىزھار قىلىدۇ. مەسىلەن: ئەگەر ئۇ ئات نامىنى ئېيتسا، ئاتتەك سەكرەيدۇ، قورچاق دېسە، ئوينايدۇ، پىلدىرلىغۇچ دېسە ئايلىنىدۇ.

«ئىسسىق - سوغۇق» ئويۇنى

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

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

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



«توپ ـ تاش» ئويۇنى

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

— توپ! — دەيدۇ. ھەممە بالىلار بىرىنچى بالىنىڭ ئارقىسىدىن مېڭىشقا باشلايدۇ. بىر چاغدا:

— تاش! — دېگەن كوماندا بېرىلىدۇ. بۇ چاغدا بالىلار ئارقىسىغا ئۆرۈلۈپ ئاخىرقى بالىنىڭ كەينىدىن ماڭىدۇ.

بالىلار ئېنىق ۋە تېز بۇرۇلۇشى كېرەك.

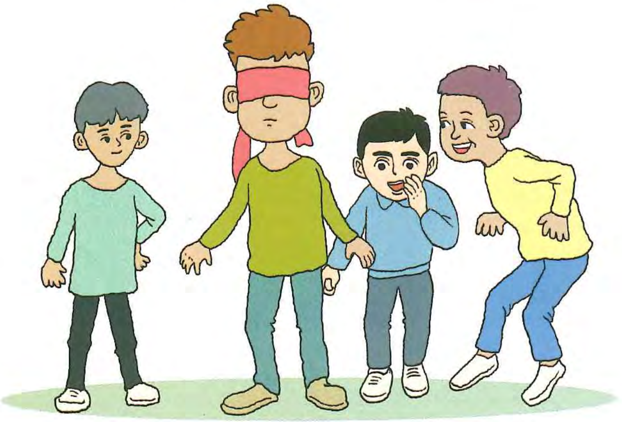
«بۆلۈنۈش» ئويۇنى

بالىلار ئورمانلىق ياكى دالادا جۈپ ـ جۈپ بولۇپ، ئوتتۇرا ھال قەدەم تاشلاپ بىرخىل تېزلىكتە ماڭىدۇ. ئويۇنبېشى:

— بۆلۈن! — 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 بالىلارنى ئارقىدا قالدۇرۇپ، قاتارنىڭ ئالدىغا بېرىپ تۇرىدۇ. سەپنىڭ ئالدىغا ئۆتكۈچىلەر يۈگۈرمەستىن، بەلكى تېز، ئۆلچەملىك مېڭىپ ئۆتىدۇ.

«قاراۋۇل» ئويۇنى

بالىلارنىڭ بىرى قاراۋۇل بولۇپ، يۇمىلاق بولۇپ تۇرغان بالىلارنىڭ ئوتتۇرىسىدا ئولتۇرىدۇ. ئۇنىڭ كۆزى تېڭىپ قويۇلىدۇ. قالغان بالىلار بولسا يۇملاق سىزىق ئارقىسىدا تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى بالىلاردىن بىرىگە ئىشارە قىلىدۇ. ئۇ ئاستا ـ ئاستا قاراۋۇلغا يېقىنلى-



شىدۇ. 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 قېتىممۇ قولغا چۈشمىگەن بالا ئويۇندا ئۇتقان ھېسابلىنىدۇ.

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

«كىم كۈچلۈك» ئويۇنى

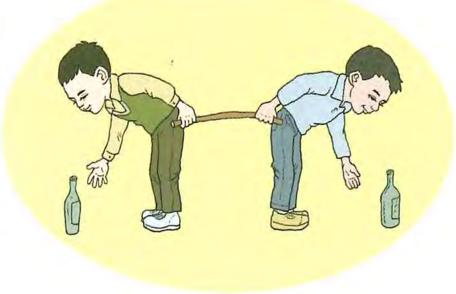
رەقىبلەر بىر - بىرىگە ئۇدۇلمۇئۇدۇل ئولتۇرۇپ، چوڭراق تاياقنى تۇتۇپ تۇرۇشىدۇ. ئىككىلىسى پۇتىنىڭ تاپانلىرىنى بىر - بىرىنىڭكىگە تىرەپ تايىنىشىدۇ.

بۇيرۇققا بىنائەن، ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار تاياقنىڭ ئىككى تەرىپىدىن تۇتۇپ، ئۆزى تەرەپكە تارتىشقا باشلايدۇ. تەبىئىيكى، كىم رەقىبىنى يەردىن بىرئاز كۆتۈرەلىسە ياكى ئۆزى تەرىپىگە ئاغدۇرالىسا ئاشۇ غالىب بولىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار بۇيرۇق بېرىلگەندىن كېيىن ھەرىكەتلىنىشى كېرەك. تاياقنى تارتىۋاتقاندا پۇتنى بىر - 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، ئىكك-
لىسى بىر تال تاياقنىڭ ئىككى ئۇچىدىن تۇتۇپ
تۇرۇشىدۇ. ھەر بىرىدىن 1 ـ 2 قەدەم نېرىراقتى-
كى يەرگە بوتۇلكا قويۇلىدۇ. ئاندىن ھەربىرى
رەقىبىنى تارتىپ بوتۇلكىنى ئېگىشىپ ئېلىشقا تى-
رىشىدۇ.



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

«ئۇچلۇك» ئويۇنى

بالىلار ئۈچتىن بولۇپ بىرنەچچە گۇرۇپپىلارغا بۆلۈنىدۇ. ئۈچ ـ تۆت گۇرۇپپا پەللىدىن چى-
قىش سىزىقىدا يۈگۈرۈشكە تەييار بولۇپ تۇرۇشىدۇ. ئاندىن
ھەربىر گۇرۇپپىدىكى ئۈچ بالىنىڭ ئوتتۇرىدىكىسى بىر پۇ-
تىنى كۆتۈرۈپ ئىككى قولىنى شېرىكلىرىنىڭ يەلكىلىرىگە
قويۇۋالىدۇ، شېرىكلىرى بولسا ئۇنىڭ كۆتۈرۈلگەن تىزى
ئاستىدىن قوللىرىنى بىرلەشتۈرىدۇ. پەللىدىن چىقىش بۇيى-
رۇقى بېرىلگەندىن كېيىن بالىلار يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ.

پەللە سىزىقىدىن 15 ـ 20 مېتىر يىراقلىقتا جايلاش-
قان يەنە بىر سىزىققا بىرىنچى بولۇپ كەلگەن گۇرۇپپا
غالىب ھېسابلىنىدۇ. كېيىن ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ.
ھەربىر گۇرۇپپىنىڭ يان تەرەپتە يۈگۈرگەن ئوقۇغۇچى-
لىرى 1 ـ 2 قېتىم ئوتتۇرىدا يۈگۈرىدىغان ئويۇنچى
بولغاندىن كېيىن، ئويۇندىن 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)