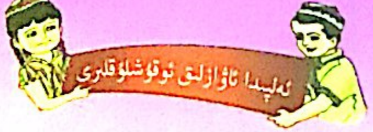
ھەرىكەتلىك بالىلار ئويۇنلىرى

(تاللانغان ھەرىكەتلىك بالىلار ئويۇنلىرى)

شىنجاڭ گۈزەل سەنئەت - فوتو سۈرەت نەشرىياتى
شىنجاڭ ئېلېكتىرون ئۈن - سىن نەشرىياتى

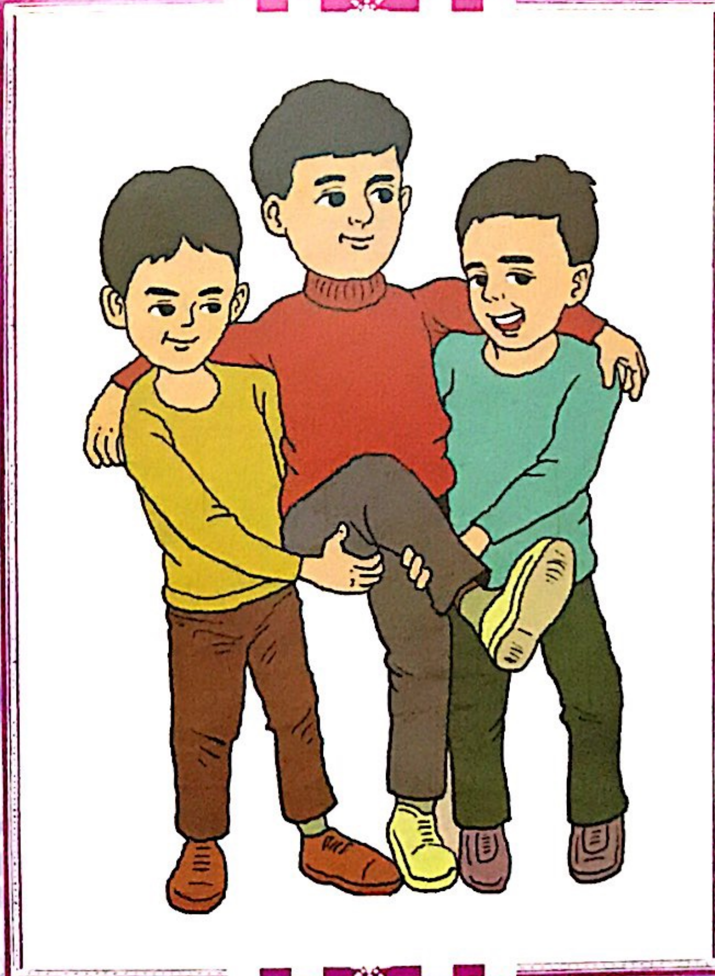


ھەرىكەتلىك بالىلار ئويۇنلىرى

(تاللانغان بالىلار ھەرىكەتلىك ئويۇنلىرى)

تۈزگۈچى: تۇرسۇن قادىر

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



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
«بوغا ئوۋلاش» ئويۇنى 9
«ھايۋانلار شاھى» ئويۇنى 10
«توپ قايتۇرۇش» ئويۇنى 11
«مەرگەن بالا» ئويۇنى 12
«كېيىمكنى ئۇر» ئويۇنى 12
«بېلىقلار ۋە لەھەڭ» ئويۇنى 13
«چەمبەردىن چىقار» ئويۇنى 14
«ئورمانچى» ئويۇنى 15
«تۈگمەن توپ» ئويۇنى 15
«ئاقساق تۇرنا» ئويۇنى 16
«قوير ۇقىنى تۇت» ئويۇنى 17
«ئاقلار ۋە قارىلار» ئويۇنى 18
«تاشلارنى يىغ» ئويۇنى 18
«كالتەك ئېتىش» ئويۇنى 19
«رىڭگو ـ رەڭگو» ئويۇنى 20
«گۈللەر» ئويۇنى 20
«توشقانلار سەھىرى» ئويۇنى 21
«بېلىق ئوۋلاش» ئويۇنى 22
«قولۇڭنى كۆتۈر» ئويۇنى 23

مەسئۇل مۇھەررىرى: [illegible]
مەسئۇل كوررېكتورى: [illegible]
مۇقاۋا ۋە بەت لايىھەلىگۈچى: [illegible]
قىستۇرما رەسىمنى سىزغۇچى: [illegible]

ئەلپىدا ئاۋازلىق ئوقۇشلۇقلىرى

ھەرىكەتلىك بالىلار ئويۇنلىرى

(تاللانغان بالىلار 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)

«باللار ۋە خوراز» ئويۇنى 24
«قاپاقنى ئورۇش» ئويۇنى 24
«رومالنى بەر» ئويۇنى 25
«تەڭگىنى كۆتۈر» ئويۇنى 26
«زىمىستان» ئويۇنى 27
«ساياھەتچى» ئويۇنى 27
«سەۋزە تارتىش» ئويۇنى 28
«نېمىنىڭ تۈكى» ئويۇنى 29
«ئەپچىل توشقان» ئويۇنى 29
«لىپ قىلدى» ئويۇنى 30
«تاش چۈشتى» ئويۇنى 30
«سالاي ـ سالاي» ئويۇنى 31
«شوخ توپۇم» ئويۇنى 32
«ئاق توشقىنىم ئالامەت» ئويۇنى 33
«ئۇزۇن يىلان ئىزى بويلاپ» ئويۇنى 35
«قۇش ۋە ئۇنىڭ 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
«كۈرۈك 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 يۈيۈنۈۋېتىپتۇ» ئويۇنى 46
«پادىچى بىلەن پادا» ئويۇنى 46
«قۇشلار ئۇچۇپ ئۆتىدۇ» ئويۇنى 47
«بوتۈلكىنى يىقىتىش» ئويۇنى 48
«تاپ، ئەمما ئېيتما» ئويۇنى 48
«كىم كەتكەن» ئويۇنى 49
«دۆڭدىن دۆڭگە» ئويۇنى 50

«توپ ئويۇنبېشىغا» ئويۇنى 50
«ئىلىپ ئېلىش» ئويۇنى 51
«كىم ئۇچىدۇ» ئويۇنى 52
«قارا ـ قارا» ئويۇنى 52
«ئوتۇنچى سۇدا» ئويۇنى 53
«چارقىپەلەك» ئويۇنى 53
«قورقما» ئويۇنى 54
«ئۇنچە ـ مارجان» ئويۇنى 54
«دەريا دولقۇنلانماقتا» ئويۇنى 54
«كىم بەرداشلىق» ئويۇنى 55
«باتۇر باللار» 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
«ھۆۋقۇش» ئويۇنى 74

«پويىز» ئويۇنى

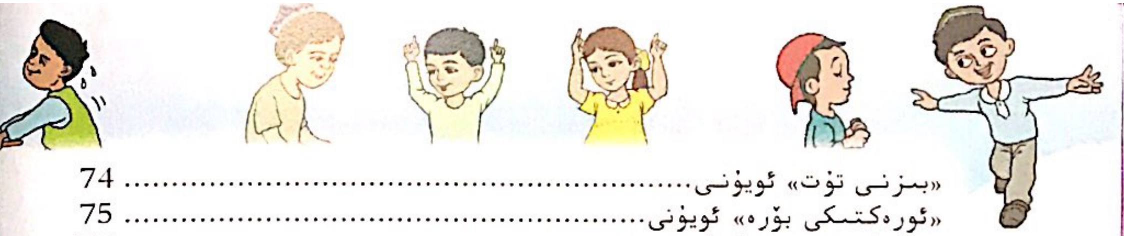
ئويۇننىڭ مەقسىتى بالىلارنى بىرنەچچەدىن بولۇپ، ئاۋۋال بىر - بىرىنىڭ ئارقىسىدىن تۇتۇپ، كېيىن تۇتماستىن مېڭىشقا ۋە توختاشقا ئۆگىتىشتىن ئىبارەت. بۇ ئويۇن بالىلارنىڭ ئۆز كونتروللۇقىنى ساقلاش قابىلىيىتىنى ئاشۇرىدۇ.

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

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

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

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



«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 - سوغۇق» ئويۇنى 88
«توپ - تاش» ئويۇنى 89
«بۆلۈنۈش» ئويۇنى 89
«قاراۋۇل» ئويۇنى 89
«كىم كۈچلۈك» ئويۇنى 90
«بوتۇلكىنى كۆتۈر» ئويۇنى 91
«ئۈچلۈك» ئويۇنى 91

دەسلەپ بەش ـ ئالتە بالا قاتار تۇرىدۇ، قالغانلىرى ياندا ئولتۇرۇپ تاماشا قىلىشىدۇ. ئويۇن تەكرارلانغانسېرى، بالىلارنىڭ سانى ئاۋۇپ 12 ـ 15 كىشىگە قەدەر يەتسە بولىدۇ. ئويۇن كۆپ قېتىم تەكرارلانغاندىن كېيىن، ئەڭ چاققان بالىغا پاراۋۇز بولۇش پۇرسىتى بېرىلىدۇ. ۋاگونلار بىر ـ بىرىدىن 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 بىغىشتىن پۇكۇپ، 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 گۇرۇپپىلىرىنى 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 بالىلار يۇمىلاق بولۇپ، گاھى كەڭ، گاھى غۇژمەك بولۇپ تۇرۇشقا ئۆگىتىلىدۇ، بېرىلگەن بۇيرۇققا ماس ھەرىكەت قىلىشقا ئادەتلەندۈرۈلىدۇ.

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

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

شۇنىڭدىن كېيىن بالىلار بىر ـ بىرلىرىنىڭ قوللىرىنى قويۇپ بەرمەستىن، ئارقىغا مېڭىشقا باشلايدۇ. بالىلارنىڭ قولى تازا چىڭ تارتىشىشقا باشلىغاندا، رىياسەتچى:

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

— پاق، پاق! — دەيدۇ.

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

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

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

بۇ ئويۇندا سۆزلەرنى ئالدىرىماستىن ئېنىق ئېيتىش، بالىلار 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 ئوينىغىلى 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

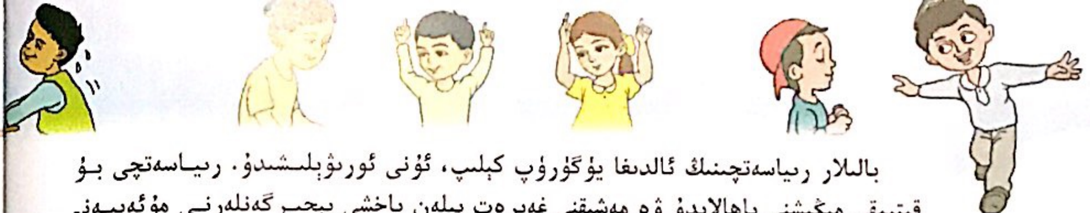
بۇ ئويۇندا بالىلار دىققەتنى جەملەشكە، ئېيتىلغان سۆزلەرگە ماس ھەرىكەت قىلىشقا ئادەتلەندۈرۈلىدۇ.

بالىلار ئويۇن رىياسەتچىسى بىلەن بىللە ماڭىدۇ. ئويۇنبېشى تۇيۇقسىز:

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

بالىلار پۇتلىرىنى تىكلەپ كۆتۈرۈلىدۇ ۋە پۇتىنىڭ ئۇچى بىلەن مۇمكىنقەدەر ئاستا مېڭىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. قايسى تەرەپكە قاراپ كېتىۋاتقان بولسا، ئاشۇ يۆنىلىشتە يولنى 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 مۇكەپپەلەشتۈرىدۇ.

پۇت ئۇچىدا مېڭىش تاپان ـ ئوشۇقلارنى مۇستەھكەملەيدۇ، شۇ سەۋەبلىك ئۇ باللىنىڭ جىسمانىي ساغلاملىقى ئۈچۈن ئىنتايىن پايدىلىق مەشىق ھېسابلىنىدۇ. بىراق باللار بۇ مەشىقنى ئۇزاق ۋاقىت ئىشلىمەسلىك كېرەك. ئويۇن 3 ـ 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 ـ 3 قەدەم يىراقلىقتا بايراققا قاراپ تۇرغان بالا تاياق قويۇلغان يەرگە يۈگۈرۈپ كېلىدۇ ۋە ئۇلاردىن ئاتلاپ ئۆتىدۇ. ئاندىن ئۈستەل يېنىغا بېرىپ، بايراقنى قولىغا 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 باللارغا بەك ئاساندەك تۇيۇلسا ۋە ئۇلار بۇ ئويۇننى تېز ھەمدە ئىشەنچ بىلەن بېجىرىشكە باشلىسا، مەشىقنى بىرئاز مۇرەككەپلەشتۈرۈشكىمۇ بولىدۇ. مەسىلەن، تاياق ئارىلىقىنى كېڭەيتىش، 4 ـ 6تاياقنى بىر ـ بىرىگە يانمۇيان قىلىپ قويۇش ياكى بىرنەچچە چەمبەرنى تاشلاپ قويۇپ، شۇلارنىڭ ئۈستىدىن ئاتلاپ ئۆتۈش دېگەندەك.

«قارلىغاچ ۋە ھەسەل ھەرىلەر» ئويۇنى

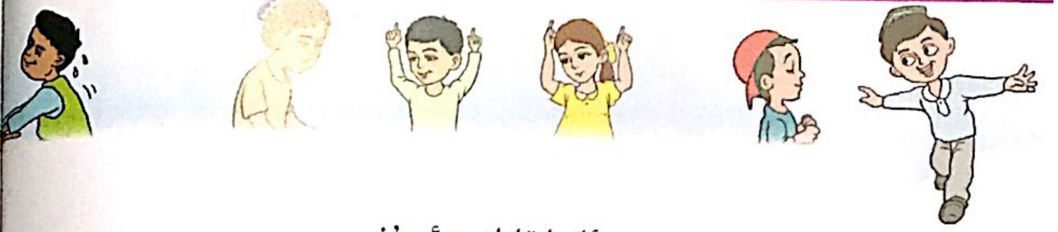
بۇ ئويۇنغا قانچىلىك بالا قاتناشسا بولۇۋېرىدۇ. باللاردىن بىرى قارلىغاچ بولۇپ، مەيداننىڭ بىر تەرىپىدە ئولتۇرىدۇ. قالغان باللار ـــ ھەسەل ھەرىلەر مەيداننى بويلاپ يۈگۈرگەچ ناخشا ئېيتىشىدۇ:

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

بۇ چاغدا قارلىغاچ ھەسەل ھەرىلەرگە قاراپ:

ـــ قارلىغاچ ئورنىدىن تۇرىدۇ ۋە ھەسەل ھەرىلەرنى تۇتىدۇ، ـــ 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 يۇملاق سىزىق سىزىلىدۇ. ئايلانىمنىڭ ئىچىگە 50 سانتىمېتىرلىق تاياق قويۇلىدۇ. ساناق ساناش ئارقىلىق بىر بالا «يۇملاق بېشى» قىلىپ تەيىنلىنىدۇ. بىر بالا يۇملاق ئوتتۇرىسىدىكى تاياقنى يىراققا ئاتىدۇ. «يۇملاق بېشى» ئېتىلغان توپقا قاراپ يۈگۈرىدۇ. بۇ ئارىلىقتا باشقا بالىلار مۆكۈۋالىدۇ. ھېلىقى بالا تاياقنى ئېلىپ ئۆز جايىغا قايتىپ كېلىدۇ ۋە ئۇنى دائىرىنىڭ ئوتتۇرىغا قويۇپ، بالىلارنى ئىزدەشكە باشلايدۇ. مۆكۈنگەنلەردىن كىمنى سېزىپ قالسا، ئۇنىڭ ئىسمىنى چاقىرىدۇ. ئېيتىپ بولۇپ دەرھال تاياق يېنىغا يۈگۈرىدۇ. ئارقىدىن ئىسمى ئېيتىلغان بالىمۇ يۈگۈرىدۇ. ئەگەر ئىسمى چاقىرىلغان بالا «يۇملاق بېشى»دىن بۇرۇن يېتىپ كەلسە، تاياقنى يەنە ئېلىپ كۈچەپ يىراققا ئاتىدۇ ۋە يەنە مۆكۈۋالىدۇ. ئەگەر «يۇملاق بېشى» بۇرۇن يېتىپ كەلسە، ئۇلگۈرۈپ كېلەلمىگەن بالا «يۇملاق بېشى» بولىدۇ.

ھەممە بالىلار تېپىلىپ بولغاندىن كېيىن، ئويۇن يەنە قايتىدىن باشلىنىدۇ.

ئويۇن قائىدىلىرى: تاياق ئېلىپ كېلىنىپ، يۇملاقنىڭ ئوتتۇرىسىغا قويۇلمىغىچە، مۆكۈنگەن بالىلارنى ئىزدەشكە بولمايدۇ. ئىسمى چاقىرىلغان بالا شۇ ھامانلا چىقىشى كېرەك، چىققىلى ئۇنىماي تۇرۇۋېلىشقا ياكى كۆز بويامچىلىق 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 مۈڭگۈزلىرى دەك دەرەخ شاخلىرى تاشلانغان بولىدۇ (شاخلارنىڭ سانى ئويۇنغا قاتناشقان بالىلارنىڭ سانى بىلەن ئوخشاش بولىدۇ). بالىلار ئۇچى سىرتماق قىلىنغان ئارقاننى شاخلارغا تاشلاپ، ئۇلارنى ئېلىشقا 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 قاتناشقۇچى 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 ـ تۆت ھايۋان تۇتقاندىن كېيىن، يەنە يېڭى پادىشاھ سايلىنىدۇ.

«توپ قايتۇرۇش» ئويۇنى

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

ئويۇنغا قاتناشقۇچى بالىلار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنۈپ، سىزىقتا ئۆزئارا قارىشىپ تۇرىدۇ. كېلىشىش ئارقىلىق ئۇلاردىن بىرى ئويۇننى باشلايدۇ. بالىلار ئارقىمۇئارقىدىن توپنى كۈچ بىلەن تېپىدۇ. رەقىبلىرى بولسا، توپنىڭ ئۆزلىرىنىڭ سىزىقىدىن سىرتقا چىقىپ كەتمەسلىكى ئۈچۈن توپنى قايتۇرۇپ تېپىدۇ. ئەگەر توپ سىزىققىچە يېتىپ بارمىسا، ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار ئۇنى قوللىرى بىلەن يەتكۈزۈپ بەرسىمۇ بولىدۇ. ئويۇن شۇ يوسۇندا توپ تاكى سىزىقتىن چىقىپ كەتكۈچە داۋام قىلىدۇ. توپنى تېپەلمەي، سىزىقتىن 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 ئوتتۇ-
رىسىدا دىيامېتىرى 2 مېتىر ئەتراپىدىكى ئايلانما دائىرە سىزىلىدۇ. بۇ دائىرىنىڭ ئىچىدە بىر
بالا — مەرگەن تۇرىدۇ. ئۇ قولىدا توپنى تۇتۇپ تۇرىدۇ. باشقا بالىلار بىر سىزىقتىن ئىككىن-
چىسىگە يۈگۈرۈپ ئۆتۈشكە باشلايدۇ. مەرگەن ئۇلارغا قاراپ توپ ئېتىپ، تەگكۈزۈشكە ھەرى-
كەت قىلىدۇ. توپ كىمگە تەگسە ئاشۇ بالا
مەرگەن بولىدۇ.

ئويۇن قائىدىلىرى: ئويۇن باشلاش-
تىن بۇرۇن بىر بالا مەرگەن قىلىپ تال-
لىنىدۇ. يەنى ئويۇنبېشىنىڭ «ئولتۇ-
رۇڭلار!» دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن،
ئەڭ ئاخىرىدا ئولتۇرغان بالا مەرگەن
بولىدۇ. ئەگەر مەرگەن ئاتقان توپنى
يۈگۈرۈۋاتقان بالا قولىدا تۇتۇۋالسا،
بۇ ھېساب بولمايدۇ.

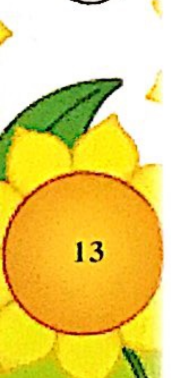
«كېپىكنى ئۈر» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشماقچى بولغان بالىلاردىن
ئىككىسى ئوقچى بولىدۇ. قالغان بالىلار بول-
سا، كېپىك رولىنى ئېلىپ، چوڭ بىر يۇمىلاق
سىزىق ئىچىدە تۇرىدۇ. ئوقچىلار يۇمىلاقنىڭ
تاشقىرىسىدا بىر ـ بىرىگە روبىرو بولۇپ
تۇرىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:
— بىر، ئىككى، ئۈچ! — دېگەن كو-

ماندىسى بىلەن تەڭ ئوقچىلار كېپىكلەرگە قارىتىپ توپ ئېتىشقا باشلايدۇ، كېپىكلەر بولسا،
توپتىن قېچىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. قايسى «كېپىك»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 لەھەك» ئويۇنى

ئويۇنغا7 ـ 8 ئەتراپىدا بالا قاتناشسا مۇۋاپىق. بالىلاردىن بىرى لەھەك بو-
لۇپ تاللىنىدۇ. قالغانلار بولسا بېلىقلار ھېسابلىنىدۇ. ئويۇن ئۈچۈن2 ـ 3 مېتىر كېلىدىغان
يىپ كېرەك. ئۇنىڭ بىر ئۇچى يۇمىلاقنىڭ يەنە بىر تەرىپىگە قېقىلغان قوزۇققا باغلىنىدۇ.
يەنە بىر ئۇچىنى لەھەك رولىنى ئالغان بالا چىڭ تارتىپ دائىرىنى ئايلىنىشقا باشلايدۇ. يىپ
ئېقىنلىشىۋاتقاندا، 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 كې-
رەك، يىپ دائىم چىڭ تارتىپ تۇرۇلۇشى لازىم.



«چەمبەردىن چىقار» ئويۇنى

بۇ ئويۇنغا خېلى كۆپ بالا قاتناشسىمۇ بولىدۇ. ئايلانما شەكلىدە ئارىلىقى 40 ـ 50 سانتىمېتىرلىق كىچىك چەمبەرلەر سىزىلىدۇ ۋە بالىلار شۇ چەمبەر ئىچىدە ئولتۇرىدۇ، بىر بالا ئۆرە تۇرغان هالدا بىر ئاياغلاپ ئۇلارنىڭ ئەتراپىنى ئايلىنىپ، بىر قولى بىلەن تۇرتۇپ، كىمنىدۇر چەمبەر ئىچىدىن چىقىرىۋېتىشكە ئۇرۇنىدۇ. بالىنىڭ بىر ئايىغى بولسىمۇ يۆملاقتىن چىقىپ كەتسە، ئۇ ئويۇندىن چېكىنىدۇ.

ئويۇننىڭ قائىدىلىرى: يۆملاق 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 دىيامېتىرى 8 ـ 10 مېتىر كېلىدىغان چوڭ چەمبەر سىزىلىدۇ. بۇ ئورمانلىق هېسابلىنىدۇ، ئوتتۇرىسىغا بىر كۋادرات سىزىلىپ، «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 هەرىكەت 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 هالدا چەمبەر ئىچىدە هەرىكەتلىنىپ 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 ئۈزلۈكسىز ئۈزىتىلىۋېرىدۇ. ئاستا ـ ئاستا توپ تېزلى-

كى ئېشىپ بارىدۇ.

ئويۇن قائىدىلىرى: توپنى قولىدىن چىقىرىپ قويغان ياكى ناتوغرا بەرگەن بالا ئو-يۇندىن چىكىندۈرۈلىدۇ. شۇ هالەتتە ئويناپ ئەڭ ئاخىرىغىچە جايىدا ئوينىغان بالا ئۇتقان هېسابلىنىدۇ.

«ئاقساق تۇرنا» ئويۇنى

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

هەربىر 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 هەر ئىككى پۇتىنى يەرگە تەگكۈزۈشكە هەرىكەت قىلىدۇ. ئەگەر قايسى تەرەپتىن بولسۇن، بىرەرسىنىڭ ئىككىلا پۇتى يەرگە تېگىپ قالسا، ئويۇندىن چىقىرىلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: بالىلار پەقەت پۇشتەك چېلىنغاندا ئاندىن بىر - بىرىگە قاراپ سەكرەشنى باشلىشى كېرەك. ئويۇن ئويناش جەريانىدا ئەگەر هېرىپ كېتىدىغان ئىش كۆ-رۈلسە، ئۇنىڭغا تېزلىكتە پۇتىنى ئالماشتۇرۇۋېلىش پۇرستى بېرىلىدۇ.

«قۇيرۇقنى تۇت» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بارلىق بالىلار چەمبەر شەكلىدە تۇرىدۇ. ئۇلارنىڭ ئوتتۇرىسىدا «شىر» ئولتۇرىدۇ. قالغان بالىلار «قوي» هېسابلىنىدۇ. شىر ئۆزىنى ئۇخلاۋاتقانغا سېلىپ ئولتۇرىدۇ. قويلار ئۇنىڭ ئەت-
راپىدا قوشاقلارنى ئېيتىپ ئاي-
لىنىدۇ:

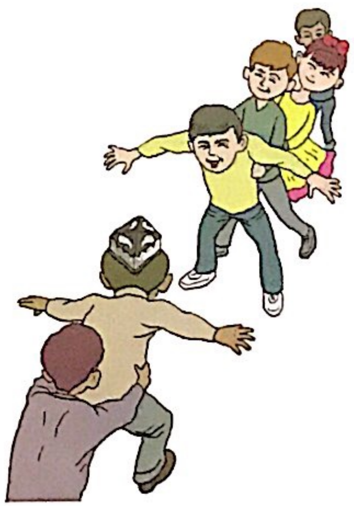
ئۇخلاپ قاپتۇ شىر،
تامنىڭ قېشىدا.
تازا ئوينايمىز،
ئۇنىڭ بېشىدا.

قويلار شۇنداق ناخ-
شىلارنى ئېيتقاچ شىرنى پات -
پات تۇرتۇپ قويىدۇ. شىر تۇيۇقسىز ئويغىنىپ كېتىدۇ ۋە دەرهال قويلارنى تۇتۇشقا ئۇ-رۇنىدۇ (قولىنى تەگكۈزسىلا هېساب). تۇتۇلغان قوي شىرغا ياردەمچى بولۇپ ئوتتۇرىدا ئولتۇرىدۇ.

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

«ئاقلار ۋە قارىلار» ئويۇنى

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

«تاشلارنى يىغ» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتناشقۇچى بالىلار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. ھەر ئىككى تەرەپتە ئۈستىگە بىرنەچچە 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 كۈچىنىڭ بارىچە يۇقىرىغا ئاتىدۇ، ئاندىن يۈگۈرۈپ بېرىپ، توپ تاكى يەرگە چۈشكىچە ئورۇندۇق 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، سىزىقنىڭ ئارقىسىدا تۇرىدۇ. كالتەكنىڭ بىر ئۇچىنى قولىدا تۇتىدۇ، يەنە بىر ئۇچىنى بولسا پۇتىنىڭ ئۈستىگە قويىدۇ (كالتەك پۇتنىڭ دۈمبىسىدە تىك تۇرىدۇ)، پۇت يەردە تۇرىدۇ. كېيىن پۇتنى كۈچلۈك سىلكىپ تاياقنى ئىلاجىنىڭ بارىچە يىراقراققا ئىرغىتىشقا ھەرىكەت قىلىنىدۇ. كىمنىڭ تايىقى يىراققا بارسا، شۇ بالا ئاشۇ جايغا بېرىپ تۇرىدۇ ۋە ئۇتتۇرغان بالا تايىقىنى خۇددى ئاتقا ئوخشاش مىنىپ، يىراقتا تۇرغان بالىنى قوغلايدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: يۈگۈرۈشنى چوقۇم ئويۇنبېشىنىڭ كوماندىسى بىلەن باشلاش كېرەك.

«رىگۇ - رەگۇ» ئويۇنى

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

ــ رىگۇ رەگۇ، رىگۇ رەگۇ... ــ دەيدۇ.
كېيىن باش بارماقلىرىنى چىقىرىپ مۇڭ.
گۈزنى ئىپادىلەيدۇ ۋە مۇڭگۈزلۇك نەرسە.
لەرنىڭ نامىنى ئېيتىدۇ. مەسىلەن: «مۇڭگۈز.
لۇك ئۆچكە» ياكى «مۇڭگۈزلۇك قوي»،
«مۇڭگۈزلۇك كۆڭلەك» دەپ چالغىتىدۇ.
ئەگەر مۇڭگۈزى بار ھايۋان ئېيتىلسا، ھەممە
بالىلار قوللىرىنىڭ باش بارمىقىنى چىقىرىشى
كېرەك. ئەگەر ئويۇنبېشى بالىلارنى ئېزىقتۇ.
رۇش ئۈچۈن مۇڭگۈزى يوق ھايۋاننى ياكى
باشقا بىر بۇيۇمنى ئېيتسا، بالىلار مۇڭگۈزنى
كۆرسەتمەسلىكى لازىم. ئۇنداق بولمىسا، ئې.
زىققان بالا ئويۇندىن چىقىرىۋېتىلىدۇ.

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

«گۈللەر» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىدىغان ھەربىر بالا ئۆزىگە گۈللەردىن ئىسىم تاللايدۇ (مەسىلەن: ئە.
تىرگۇل، قىزىلگۇل، نەرگىس.. دېگەندەك). بالىلار ئارىسىدا بىر خىل ئىسىملىكلەر بول.
ماسلىقى كېرەك. تاللاش ئارقىلىق
بېكىتىلگەن گۈل (مەسىلەن، ئە.
تىرگۇل) ئويۇننى باشلايدۇ. ئە.
تىرگۇل لالەگۈلنى چاقىرىپ ئۇنى
قوغلاشقا باشلايدۇ. ئەگەر لالە.
گۈلدە تۇتۇلۇپ قېلىش خەۋپى
تۇغۇلسا، ئۇ باشقا بىر گۈلنى ئور.
نىغا چاقىرىدۇ. شۇ ھامان يەنە
بىر ئويۇنچى قېچىشقا باشلايدۇ.

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

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

«توشقانلار سەھرى» ئويۇنى

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

ئۇستاز توشقانلارغا قاراپ:

ــ ھەممە ئورنىدىن تۇرسۇن! ــ دەيدۇ.

شۇ ھامان توشقانلار ھەر خىل ھەرىكەتلەر بىلەن بۇيرۇقنى بىجىرىدۇ.

ئۇستاز سۆزىنى داۋام قىلىدۇ:

ــ ئورنىدىن تۇرغاندىن كېيىن ھەممە يۈيۈنىدۇ، گىمناستىكا ئوينايدۇ، ئورۇن يە.

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

«هويلىغا 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:

بېلىقچىلار:

— بىز بېلىق تۇتماقچى!

— قانداق بېلىق؟

— تاسمىبېلىق!

— تۇتۇڭلار! — دەپ جاۋاب بېرىدۇ بېلىقلار.

بېلىقلار ئارقىسىغا ئۆرۈلۈپ بەلگىلەنگەن مەنزىلگىچە قاچىدۇ. ئەگەر بۇ جەرياندا تۇتۇلۇپ قالسا، تۇتۇلغان بېلىق ئويۇندىن چېكىندۈرۈلىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: بېلىقلارنى پەقەت بەلگىلەنگەن يەرگىچە تۇتۇش كېرەك. بېلىقچىنىڭ قولى تەگكەن بېلىق 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

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

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

«باللار ۋە خوراز» ئويۇنى

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

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

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

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

«قاپاقنى ئۇرۇش» ئويۇنى

بۇ ئويۇنغا بىرنەچچە بالا قاتنىشىدۇ.
يەرگە دىيامېترى1 ـ1. 5مېتىر بولغان چەمبەر شەكلىدىكى ئايلانما سىزىلىدۇ. ئۇنىڭدىن 6 ـ 8 قەدەم نېرىراقتا بىر تال تاياق قادىلىدۇ (تاياقنىڭ ئېگىزلىكى بىر مېتىردىن ئارتۇق بولماسلىقى كېرەك)، ئۇنىڭ ئۈستىگە قۇرۇق قاپاق كىيگۈزۈلىدۇ. قائىدە بويىچە تاللانغان ئويۇنچى ئايلانما ئىچىدىكى قاپاقتا ئارقىسىنى قىلىپ تۇرىدۇ. ئۇنىڭ قولىغا ئۇزۇنلۇقى 1 مېتىرلىق تاياق بېرىلىدۇ، كۆزى بولسا رومال بىلەن تېڭىپ قويۇلىدۇ. ئۇ تۇرغان يېرىدە بىرنەچچە قېتىم ئايلىنىپ توختايدۇ. ئاندىن تاياقنى ئېلىپ چەمبەر ئىچىدىن چىقىدۇ ۋە قاپاقنى تېپىپ، ئۇنى ئۇرۇشقا ھەرىكەت قىلىدۇ.

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

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

«رومالنى بەر» ئويۇنى

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

ئارقىسى بىلەن ئاستا مېڭىپ، باللاردىن بىرىنىڭ قولىغا رومالنى بىلدۇرمەستىن 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 تۇنجى بولۇپ يېتىپ بارغىنىغا قارىماي ئۇتتۇرغان بولىدۇ.

«تەڭگىنى كۆتۈر» ئويۇنى

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

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

«زىمىستان» ئويۇنى

ئويۇنبېشى ساناق ئارقىلىق زىمىستان بوۋىنى تەيىنلەيدۇ. ئۇ مەركەزدە تۇرىدۇ، قالغان باللار ئەتراپىنى قورشاپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— زىمىستان كېلىۋاتىدۇ! — دېگەن ئاگاهلاندۇرۇشىدىن كېيىن بارلىق باللار هەر تەرەپكە قاراپ قېچىشقا باشلايدۇ. زىمىستان بولسا ئۇلارنى قوغلاپ يېتىشكە ۋە قولىنى تەگكۈزۈپ ئۇلارنى مۇزلىتىپ قويۇشقا هەرىكەت قىلىدۇ. مۇزلىتىلغان بالا ئۆز ئورنىدىلا قېتىپ تۇرىدۇ.

ئويۇن قائىدىسى: چوقۇم ئويۇنبېشىنىڭ گېپىدىن كېيىن ئاندىن هەر تەرەپكە قېچىش كېرەك. قېتىپ تۇرغان باللار ئويۇن يەنە يېڭىدىن باشلانمىغىچە قايتىدىن ئويۇنغا ئارىلاشمايدۇ.

«ساياهەتچى» ئويۇنى

بۇ ئويۇن سىرتتا ئۆتكۈزۈلسىمۇ، زالدا ئۆتكۈزۈلسىمۇ بولىدۇ. ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بارلىق باللار يۇملاق چەمبەر شەكلىدە ئولتۇرىدۇ. پەقەت بىرلا بالا — ساياهەتچى چەمبەرنىڭ مەركىزىدە تۇرىدۇ. ئولتۇرغان باللار ساياهەتچى ئاڭلىمايدىغان ئاهاڭدا يۇرتىمىزدىكى تونۇش بىر شەهەر ياكى جاي نامىنى ئۆزئارا ئۆزلىرىگە ئىسىم قىلىپ تاللىشىدۇ. ساياهەتچى بولسا، ئۆزى ساياهەت قىلىدىغان شەهەرنى يۇقىرى ئاۋازدا جاكارلايدۇ.

مەسىلەن: «مەن خوتەندىن چىقىپ قەشقەرگىچە ياكى ئاقسۇغىچە ساياھەت قىلىمەن» دېگەندەك.

ئەتراپتا ئولتۇرغان بالىلاردىن كىمنىڭ نام ـ شەرىپى چىقسا شۇ بالا ساياھەتچى بىلەن ئورۇن ئالماشتۇرىدۇ. ئەگەر ساياھەتچى بىر قېتىمدا ئويۇنچى بالىلار ئۆزلىرىگە تاللىغان جاي ناملىرىدىن بىرنەچچىنى 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 سىزىقنىڭ ئىككى تەرىپىدە تۇرۇپ:

— سەۋزىلەرنى تارتىڭلار! — دەپ بۇيرۇق بەرگەندىن كېيىن بالىلار ئۇدۇلدىكى بالىلارنىڭ قوللىرىنى ئۆزى تەرىپىگە تارتىدۇ. ئەزالىرى 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 چاززا 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

كەينىنى قىلىپ، كۆزلىرىنى يۇمۇپ تۇرىدۇ. يوشۇرغۇچى تاشنى ئولتۇرغانلاردىن بىرىگە بېرىدۇ. شۇ ھامان ھەممە بىر خىل ھالەتتە، قولۇپ 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 - سالاي» ئويۇنى

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

سالاي، سالاي،
كىمگە سالاي.
چىچى ئۇزۇن،
قىزغا سالاي!

دەپ بالىلارنى 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 ئولتۇرۇپ بولغىچە يېتەۋېلىپ رومال بىلەن ئۇرۇشى كېرەك.

ئايلانما ئوتتۇرىسىنى كېسىپ ئۆتۈشكە بولمايدۇ.

«شوخ توپۇم» ئويۇنى

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

توپۇم توك - توك قىلسەن،
ئۇرسام ئۇچۇپ كېتىسەن.
سەكرەپ - سەكرەپ نېرىغا —
دوستلىرىمغا يېتىسەن.

كېيىن ئۇ 2 - 3 بالىنى چاقىرىپ، توپقا ئەگىشىپ سەكرەشنى ئېيتىدۇ. ئويۇنبېشى بايىقى قوشاقنى ئېيتىپ، توپ بىلەن يەنە مەشىقنى تەكرارلايدۇ. قوشاقنى ئېيتىپ بولغاندىن كېيىن، بالىلارغا قاراپ:

— ھازىر سىلەرگە يېتىۋالىمەن! — دەيدۇ. بالىلار 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.

بالىلار «يال ـ يال» دېگەن سۆزنى ئاڭلاش بىلەن تەڭ چاۋاك چېلىشقا باشلايدۇ ۋە قوشاق تۈگىگىچە چاۋاك چېلىپ تۇرىدۇ.
ئويۇنچىلار يەنە قوشاق ئوقۇيدۇ:

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

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

كىمدىندۇر چۆچۈپ كەتتى،
توشقانچاق قېچىپ كەتتى.

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

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

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

«ئۇزۇن يىلان ئىزى بويلاپ» ئويۇنى

ئويۇنچىلار يەرگە ياكى پولغا ئۇزۇنلۇقى 5 ـ 6 مېترلىق ئارغامچىنى سوزۇپ قويىدۇ، بۇ ئارغامچا ئۈستى — يىلان ئىزى بىلەن بالىلار ئاخىرىغىچە مېڭىشى كېرەك.

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

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

«قۇش ۋە ئۇنىڭ بالىلىرى» ئويۇنى

بالىلار 5 ـ 6 دىن بولۇپ ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنىدۇ. ھەربىر گۇرۇپپا ئۆز ئۇۋىسى — ئۇۋىسىغا ئىگە بولىدۇ. بور بىلەن سىزىلغان يۇملاق سىزىق، پولغا تاشلاپ قويۇلغان چوڭ چەمبەر ياكى ئىككى ئۇچى بىر ـ بىرىگە باغلانغان ئارغان.. قاتارلىقلار ئۇۋا بولۇشى مۇمكىن.

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

— قېنى ئۇچتۇق،
ئۇچايلى! — دېگەن سۆز-
لەرنى ئاڭلاش بىلەن تەڭ
قۇش باللىرى ئۇۋىلىرىدىن
ئۇچۇپ چىقىدۇ ۋە دان
ئىزدەپ يىراققا بېرىشقا
ھەرىكەت قىلىدۇ. ئويۇن-
بېشىنىڭ:
— ئەمدى ئۆيگە
ئۇچىمىز! — دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن قۇش باللىرى ئۆز ئۇۋىلىرىغا قايتىپ كېلىدۇ. ئو-
يۇن4 ـ 3 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.
ئويۇنبېشى باللار — قۇش باللىرىنىڭ ئىشارىتىگە قاراپ ھەرىكەت قىلىشىنى كۆزىتىپ
بارىدۇ. يات ئۇۋىغا ئۇچۇپ كىرىشنىڭ توغرا ئەمەسلىكىنى ئەسلىتىپ تۇرىدۇ. ئۆيىدىن يە-
راققا ئۇچۇشقا دەۋەت قىلىپ، ئۇ يەردە قۇشلار ئۇچۇن داننىڭ مول ئىكەنلىكىنى تەكىتلەپ
تۇرىدۇ.

«قۇياش ۋە يامغۇر» ئويۇنى

بالىلار زال ياكى مەيداندا قاتار تىزىلغان ئو-
رۇندۇقلارنىڭ كەينىگە ئۆتۈپ، زوڭزىيىپ ئولتۇ-
رىدۇ ۋە دېرىزىدىن (ئورۇندۇق يۆلەنچۈكلىرى
ئارىسىدىن) قارايدۇ. ئويۇنبېشى:
— قۇياش چىقتى! تۇرۇڭلار، ئويناڭلار! —
دەيدۇ.
بالىلار زال (ياكى مەيدان)نى بويلاپ يۈگۈرىدۇ.
— يامغۇر يېغىپ كېتىدۇ. تېزرەك ئۆيگە كە-
رىڭلار! — 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.
بالىلار يەنە مەيداننى ئايلىنىپ يۈگۈرىدۇ.
— يامغۇر يېغىپ كەتتى، تېزراق ئۆيگە كىرىڭلار! — دېگەن بۇيرۇق بىلەن تەڭ با-
لىلار ئۆز ئورۇنلىرىغا قاراپ يۈگۈرۈشىدۇ ۋە ئورۇندۇقلارنىڭ ئارقا تەرىپىگە بېرىپ
زوڭزىيىپ ئولتۇرۇشىدۇ...

«مۈشۈك ۋە چاشقانلار» ئويۇنى

بالىلار — چاشقان ئۇۋىلىرى
(ئۆينىڭ تام تۈۋىلىرىدە ياكى مەيدا-
نىڭ يان تەرەپلىرىدە قاتار قويۇلغان
ئورۇندۇقلار)دا ئولتۇرىدۇ. مەيدان
بۇرجەكلىرىدىن بىرىدە مۈشۈك ئول-
تۇرىدۇ. مۈشۈك رولىنى ئويۇنبېشى
بالا ئورۇنلايدۇ. مۈشۈك ئۇخلاپ قا-
لىدۇ، چاشقانلار بولسا ئۆينى ئارىلاپ
يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. بىراق، تۇيۇق-
سىز مۈشۈك ئويغىنىپ كېتىدۇ، قەددى-
نى رۇسلاپ كېرىلىدۇ، مياۋلايدۇ ۋە
بىردىنلا چاشقانلارنى تۇتۇشقا باشلايدۇ. چاشقانلار تېز يۈگۈرىدۇ ۋە ئۆز ئۇۋىلىرىغا كە-
رىپ 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. ئويۇن4 ـ 5 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.
چاشقانلار مۈشۈك كۆزىنى يۇمۇپ ئۇيقۇغا كەتكەندىن كېيىنلا ئۆز ئۇۋىلىرىدىن چىقى-
شى ۋە مۈشۈك ئويغىنىپ مياۋلىغاندىن كېيىن ئۇۋىلىرىغا قايتىشى كېرەك. ئويۇنبېشى
چاشقانلارنىڭ ئۇۋىسىدىن چىقىشىنى كۆزىتىپ تۇرىدۇ. ئويۇندا ئويۇنچۇق مۈشۈكتىن پاي-
دىلىنىشقىمۇ بولىدۇ. كۆۋرۈكلەر ئۇۋا رولىنى ئوينىشى مۇمكىن. بۇنىڭدا بالىلار كۆۋرۈك-
لەرنىڭ ئۈستىگە چىقىپ تۇرىدۇ.

«پاخپاق كۈچۈك» ئويۇنى

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

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

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

ئەگەر كۈچۈكنىڭ 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:

تۈپتۈز يول بىلەن،
تۈپتۈز يول بىلەن،
تاشلايلى قەدەم.
ئۇششاق تاشلار ئۈستىدىن،
بارايلى بىللە..
چۈشۈپ كەتتۇق چوڭقۇرغا!

«تۈپتۈز 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. «چۈشۈپ 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:

تۈپتۈز يول بىلەن،
تۈپتۈز يول بىلەن،
مېڭىۋېرىپ چارچىدۇق.
مېڭىۋېرىپ چارچىدۇق،
يۈرۈڭلار، ئۆيگە كەتتۇق،
مانا، ئۆيگىمۇ يەتتۇق.

قوشاق تۈگىگەندىن كېيىن باللار ئۆيلىرىگە قاراپ يۈگۈرىدۇ (ئۆي قەيەردە بولىدىغانلىقىنى، 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.

«چىۋىننى تۇت» ئويۇنى

باللار قولى يېتىدىغان ھالەتتە چەمبەر شەكلىدە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى يۇمىلاقنىڭ ئوتتۇرىسىدا بولىدۇ. ئۇنىڭ قولىدا ئۇزۇنلۇقى 1.5 ~ 1 مېتىر كېلىدىغان چىۋىق بولۇپ، ئۇنىڭ ئۇچىغا قەغەزدىن ياكى باشقا نەرسىدىن ياسالغان «چىۋىن» يىپ بىلەن باغلاپ قويۇلغان بولىدۇ. ئويۇنبېشى يىپنى باللارنىڭ بېشىدىن سەل يۇقىرىراقتا ئايلاندۇرىدۇ. چىۋىن ئۆز بېشىدىن ئۆتىۋاتقاندا باللار ئۇنى ئىككى قوللاپ تۇتماقچى بولۇپ سەكرەيدۇ. چىۋىننى تۇتقان بالا:

— مەن تۇتتۇم! — دەيدۇ. ئويۇن داۋام قىلىدۇ.

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

«كۈركە توخۇ ۋە چۈجىلەر» ئويۇنى

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

— كۇ... كۇك... كۇك... — 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 ئويۇنبېشى — كۈركە توخۇ بىر ياققا قاراپ:

— چوڭ قۇش ئۇچۇپ كېلىۋاتىدۇ! — دەيدۇ. بۇ سۆزنى ئاڭلىغاندىن كېيىن، بارلىق چۈجىلەر تېزلىكتە قېچىپ كېتىشىدۇ ۋە ئۆيلىرىگە يوشۇرۇنۇۋالىدۇ. ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

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

«مايمۇنلار» ئويۇنى

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

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

«چەمبەرگە تاشلا» ئويۇنى

بالىلار 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 بالىلارنىڭ قوللىرىدا ئىچىگە قۇم تولدۇرۇلغان خالتىلار بولىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— تاشلاڭلار! — دېگەن بۇيرۇقى بىلەن تەڭ بارچە بالىلار 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 بېكەتتىكى 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 بېكەتلىرىگە 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 ئالىدـ

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

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

ئورماندىكى ئېيىق

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

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

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

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

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

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

«تۇلكە 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. تۇلكە ئۆز ئۇۋىسىدا ئولتۇرىدۇ، توخۇلار بولسا ھويلا بويلاپ ماڭىدۇ، يۈگۈرىدۇ، قانات قاقىدۇ، چوقۇشىدۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

ــ تۇلكە! ــ دېگەن ئىشارىسى بىلەن تەڭ توخۇلار قېچىپ كېتىدۇ، ئۆز ئۇۋىلىرىغا مۆكۈنۈۋالىدۇ ۋە قونداققا ئۇچۇپ چىقىدۇ، تۇلكە بولسا قونداققا چىقىپ ئۈلگۈرمىگەن توخۇلارنى تۇتۇۋېلىشقا ۋە ئۆز ئۇۋىسىغا ئېلىپ قېچىشقا ھەرىكەت قىلىدۇ(قولىنى ئاستا ـ ئاستا تەگكۈزىدۇ). تۇتقان توخۇنى ئۇۋىسىغا ئېلىپ كېتىدۇ. تۇلكە 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 يۈيۈنۈۋېتىپتۇ» ئويۇنى

بارلىق ئويناۋاتقان بالىلار يۇملاق 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 ـ سەكرەپ كېلىدۇ. توشقان كىمنىڭ ئالدىغا كېلىپ توختىغان بولسا، ئاشۇ بالا دائىرىنىڭ ئوتتۇرىسىغا كېلىپ تۇرىدۇ. ئويۇن 5 ـ 6 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.

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

«پادىچى بىلەن پادا» ئويۇنى

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

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

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

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

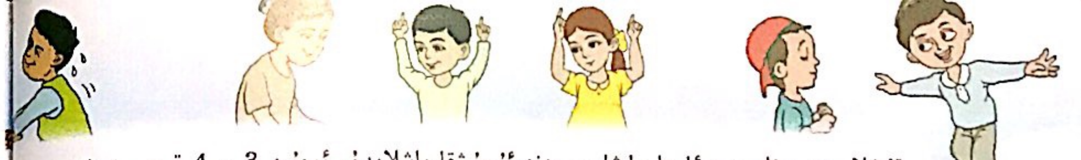
«قۇشلار ئۇچۇپ ئۆتىدۇ» ئويۇنى

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

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

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

— بوران توختىدى! — دەيدۇ. شۇ ھامان



قۇشلار دەرەخلەردىن ئاستا چۈشۈپ، يەنە ئۇچۇشقا باشلايدۇ. ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەك-
رارلىنىدۇ.
ئېگىز پەشتاق ياكى شوتىدىن چۈشۈۋاتقاندا سەكرەشكە بولمايدۇ. ئەگەر شوتا بالداق-
لىرى ئاز بولسا ئويۇنغا كۆپ بالىلارنى تەڭلا قاتناشتۇرماسلىق كېرەك. بالداق ئورنىدا
ئۈستەل ۋە باشقا بۇيۇملاردىن پايدىلىنىشقىمۇ بولىدۇ.

«بوتۇلكىنى يىقىتىش» ئويۇنى

بالىلار سىزىقنىڭ سىرتىدا تۇرىدۇ. سىزىقتىن 2 ـ 3 مېتىر نېرى-
غا ھەربىر بالا ئۇدۇلىغا بىردىن بوتۇلكا قويۇلىدۇ. بالىلار-
نىڭ قولىدا بولسا توپ بولىدۇ. بالىلار كوماندا بېرىلگەن-
دىن كېيىن قوللىرىدىكى توپنى بوتۇلكىغا قارىتىپ
يۇمىلىتىپ، ئۇنى ئۇرۇپ يىقىتىشقا ھەرى-
كەت قىلىدۇ. كېيىنكى كوماندا بې-
رىلىشى بىلەن تەڭ يۈگۈرۈپ بې-
رىپ توپنى ئېلىپ كېلىدۇ، يىقى-
تىلغان بوتۇلكىلارنى تۇرغۇزۇپ
قويىدۇ. ئويۇن يەنە تەكرارلىنىدۇ.
ھەربىر ئويۇن ئىشتىراكچىسىنىڭ ئۆزى بوتۇل-
كىلارنى 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 يۇمىلىتىش دېگەندەك.

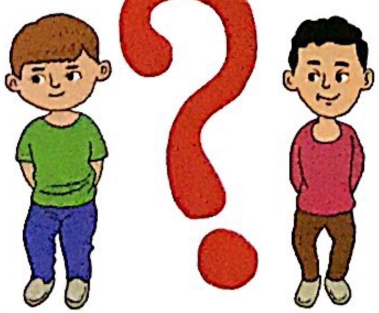
«تاپ، ئەمما ئېيتما» ئويۇنى

بالىلار مەيداننىڭ بىر تەرىپىدە يۈزلىرىنى ئويۇنبېشى تەرەپكە قارىتىپ تۇرىدۇ. ئۇلار ئو-
يۇنبېشىنىڭ بەلگە بېرىشى بىلەن ئۆرۈلۈپ، تامغا قاراپ كۆزلىرىنى يۇمۇپ تۇرىدۇ. شۇ پەيتتە

ئويۇنبېشى ياغلىقنى يوشۇرۇپ قو-
يىدۇ. كېيىن بالىلار كۆزلىرىنى ئې-
چىشىدۇ-دە، ئويۇنبېشى تەرەپكە
ئۆرۈلۈپ، ياغلىقنى ئىزدەشكە
باشلايدۇ. ياغلىقنى تاپقان بالا ئۇ-
نى تاپقانلىقىنى بىلدۈرمەستىن،
ئاستا ئويۇنبېشىنىڭ يېنىغا كېلىدۇ
ۋە ئۇنىڭ قۇلىقىغا ياغلىقنىڭ قە-
يەردىلىكىنى ئېيتىدۇ-دە، يەنە
ئۆز ئورنىغا بېرىپ تۇرىدۇ. ئويۇن
بالىلارنىڭ كۆپىنچىسى ياغلىقنى
تاپقۇچە داۋام ئېتتۈرىدۇ.
بۇ ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم
تەكرارلىنىدۇ.
ئويۇن قائىدىسى: با-
لىلارغا ياغلىقنى كىم تاپسا، ئۇنى تۇرغان يېرىدىن ئالماسلىق كېرەكلىكىنى ۋە ھەتتا ئۇنى
تاپقانلىقىنى ھېچكىمگە بىلدۈرمەسلىككە تىرىشىش زۆرۈرلۈكىنى چۈشەندۈرۈش كېرەك.

«كىم كەتكەن» ئويۇنى

بالىلار يۇملاق ياكى يېرىم دائىرە شەكلىدە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقان
بالىلاردىن بىرىگە ئۆز ئەتراپىدىكى بالىلارنى
ياخشى ئەستە تۇتۇشنى ئېيتىدۇ. ئاندىن ئويۇن
مەيدانىدىن چىقىپ تۇرۇشنى ياكى كەينىنى قى-
لىپ، كۆزىنى يۇمۇپ تۇرۇشنى ئېيتىدۇ. بالىلار-
دىن بىرى يوشۇرۇنۇۋالىدۇ. ئاندىن كېيىن ئو-
يۇنبېشى ھېلىقى كۆزىنى يۇمۇپ تۇرغان بالىدىن:
ــ قېنى، تېپىپ باققىنچۇ، بالىلاردىن بارلار-
دىن ئەمدى كىم يوق؟ ــ دەپ سورايدۇ.



ئەگەر بالا تېپىۋالسا، ئۇنىڭ ئورنىغا باشقا بالا تەيىنلىنىدۇ. ئەگەر تاپالمىسا، يەنە ئۇ-
رۇلۇپ تۇرىدۇ ۋە يوشۇرۇنغان بالا ئورنىغا قايتىپ كېلىپ تۇرىدۇ. ئاندىن ھېلىقى بالا با-
ياتىن مۆكۈپ، ئەمدى پەيدا بولۇپ قالغان بالىنىڭ كىملىكىنى تېپىشى كېرەك.
ئويۇن 4 ـ 5 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.
بالىلار سەپتىن چىقىپ، يوشۇرۇنغۇچىنىڭ كىم ئىكەنلىكىنى ئېيتىپ بېرەلمەسلىكلىرى
كېرەك. ھېچكىم يوشۇرۇنمىسىمۇ بولىدۇ. ئۇ ھالدا ئىزدەپ تاپقۇچى بالا ھەممىنىڭ ئۆز
ئورنىدا ئىكەنلىكىنى ئېيتىشى كېرەك.

«دۆڭدىن دۆڭگە» ئويۇنى

بالىلار ئىككى گۇرۇپپىغا بۆلۈنۈپ، مەيداننىڭ قارمۇ قارشى تەرىپىدە تۇرىدۇ. ئۇلار-
نىڭ ئوتتۇرىسىدىكى پۈتۈن مەيدانغا يۇملاق چەمبەر ـــ دۆڭلەر سىزىلىدۇ (ئۇلار ئارى-
سىدىكى مۇساپە ھەر خىل10 ،20 ،30 ، 40 سانتىمېتىر بولسا بولىدۇ). ئويۇنبېشى گاھ
ئۇ، گاھ بۇ تەرەپتىكى بالىلاردىن بىرىنەچچىسىنى چاقىرىدۇ. ئۇلار دۆڭدىن دۆڭگە سەك-
رەپ، مەيداننىڭ ئىككىنچى تەرىپىگە ئۆتىدۇ. سەكرەۋاتقان بالىلارنىڭ ئىشلەۋاتقان ھەرد-
كىتىنى ھەممە كۆزىتىپ تۇرىدۇ. كېيىن يەنە نۆۋەتتى كەلگەنلەر سەكرەيدۇ.
بۇ ئويۇننى ھەر خىل ھالەتتە، يەنى دۆڭدىن دۆڭگە ئىككى ئاياغلاپ سەكرەش، ئۇ-
ياقتىن بۇياققا سەكرەش، بىر ئاياغدا تاقلاش قاتارلىقلارمۇ ئوينىلىدۇ. يەنە بالىلارنى گۇ-
رۇپپىلارغا بۆلۈپ، قايسى گۇرۇپپىنىڭ ياخشى ۋە تېز سەكرىگەنلىكىنى تۇرغۇزۇپ چىقىش-
قىمۇ بولىدۇ.

«توپ ئويۇنبېشىغا» ئويۇنى

ئارىلىقى 2 ـ 3 مېتىرلىق ئىككى سىزىق سىزىلىدۇ. بالىلار بىرىنچى سىزىقنىڭ كەينىدە
قاتارلىشىپ تۇرىدۇ. ئۇلارغا قارىمۇ قارشى سىزىقتا ئويۇنبېشى تۇرىدۇ. ئۇ قاتاردا بىرىنچى
بولۇپ تۇرغان بالىغا توپنى ئاتىدۇ، بالا بولسا توپنى ئويۇنبېشىغا قايتۇرۇپ ئاتىدۇ ۋە قا-
تارنىڭ ئاخىرىغا بېرىپ تۇرىدۇ. پۈتۈن قاتار ئالدىغا سىلجىيدۇ، نۆۋەتتى كەلگەن بالا سە-

زىق ئالدىغا كېلىپ تۇرىدۇ.
ھەممە بالىلار توپنى ئېتىشقاندىن كې-
يىن، يېڭى ئويۇنبېشى تەيىنلىنىدۇ.
ئويۇننى مۇسابىقە تەرزىدە ئۆتكۈ-
زۈشكىمۇ بولىدۇ. بۇنىڭدا بالىلار بىرنەچ-
چە قاتار بولۇپ تۇرىدۇ ۋە ھەربىر قاتار-
غا ئويۇنبېشى تەيىنلىنىدۇ.

«ئىلىپ ئېلىش» ئويۇنى

بۇ ئويۇننى ئىككى كىشى ئوينايدۇ. بىر كىشى تاياق(بىليارت تايىقى) بىلەن مەلۇم نەر-
سىدىن ياسالغان (مەسىلەن: چىۋىق، سىم قاتارلىقلاردىن) چەمبەرنى ئاتىدۇ، ئىككىنچىسى
بولسا ئۇچۇپ كەلگەن چەمبەرنى تاياق بىلەن ئىلىپ ئېلىۋالىدۇ. بالىلار ئارىسىدىكى مۇساپە
3 ـ 4 مېتىر بولىدۇ. ئەگەر با-
لىلار ئېتىلگان ھالقىنى تاياق بى-
لەن ئىلىۋالالمىسا، ئۇنداقتا دەس-
لەپ قول بىلەن ئالىدۇ، ئاندىن
تاياقتىن پايدىلىنىدۇ. كىم ھالقىنى
كۆپرەك ئىلىۋالغان بولسا، ئاشۇ
ئۇتقان ھېسابلىنىدۇ.
ئويۇنبېشى بالىلارنىڭ ھال-
قىلارنى دائىم ئىرغىتىپ، ئېتىپ
تۇرۇشىنى كۆزىتىپ تۇرىدۇ.

«كىم ئۇچىدۇ» ئويۇنى

بالىلار ئويۇنبېشى بىلەن بىرلىكتە دائىرە ئىچىدە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇچىدىغان،

ئۇچمايدىغان جانلىق ۋە جانسىز نەرسىلەرنىڭ نامىنى ئېيتىدۇ. ئۇلار-نىڭ نامىنى ئېيتىشى بىلەن تەڭ ئو-يۇنچىشى قولىنى يۇقىرىغا كۆتۈرىدۇ. مەسىلەن، ئويۇنچىشى:

— قاغا ئۇچىدۇ، ئۇستەل ئۇچى-دۇ، سامالىيوت ئۇچىدۇ! — دەيدۇ.

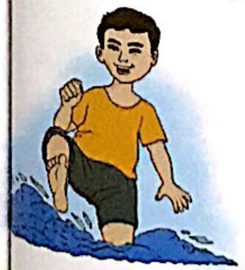
ئويۇنچىشى ھەقىقەتەن ئۇچىدىغان نەرسىلەرنىڭ نامىنى ئېيتقاندىلا، با-لىلار قوللىرىنى يۇقىرىغا كۆتۈرۈپ، «ئۇچىدۇ!» دېيىشلىرى كېرەك.

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

«ئۇچۇۋاتقاندا ئات» ئويۇنى

ئويۇن ئوينايدىغان ئىككى بالا مەيدانغا چىۇ-شىدۇ. 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 ئو-يۇنچىشىمۇ ئىشتىراك قىلسا بولىدۇ.



«قارا-قارا» ئويۇنى

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

«ئوتۇنچى سۇدا» ئويۇنى

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

«چارقىپەلەك» ئويۇنى

سۇنىڭ چوڭقۇرلۇقى دەسلەپ تىزىغىچە، يوتىغىچە، ئاندىن بەلگىچە كېلىدۇ. بالىلار قول تۇ-تۇشۇپ، يۇمىلاق بولۇپ تۇرىدۇ. ئويۇنچىشىنىڭ كوماندا بېرىشى بىلەن ئۇلار ئايلىنىپ ھەرىكەت قىلىپ، ئاستا - 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

ئۇستەڭنىڭ يۇزە يېرىدە با-
لىلار يىرىم دائىرە بولۇپ تۇرد-
دۇ، بىر بالا ئالدىغا چىقىپ،
قوللىرىنى يەرگە تىرەپ ياتىدۇ.
ئويۇنچىشى:
— تاپىنىڭنى كۆرسەت! —
دېيىشى بىلەن تەك ئۇ پۇتىنى سۇدىن كۆتۈرۈپ، تاپانلىرىنى كۆرستىدۇ.

«ئۈنچە - مارجان» ئويۇنى

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

چوڭ كىشىنىڭ كوماندىسى بىلەن سوزۇلغان پۇتلىرى بىلەن سۇغا ئۇرۇپ، سۇنى ئۈنچە - مارجانلاردەك هەر تەرەپكە چاچرىتىدۇ. بۇ ئويۇندا باللار چاچرىغان سۇدىن قورقماسلىققا ئۆگىتىلىدۇ.

«دەريا دولقۇنلانماقتا» ئويۇنى

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

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

«كىم بەرداشلىق» ئويۇنى

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

«باتۇر باللار» ئويۇنى

باللار قول تۇتۇشۇپ، چەمبەرسىمان بولۇپ تۇرىدۇ ۋە بىرلىكتە:

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

دېيىشىدۇ. ئاندىن قوللىرىنى

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

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

«ئۇۋىدىكى قۇشلار» ئويۇنى

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

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

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

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

مەلۇم مۇددەتتىن كېيىن ئويۇنبېشى:

— يامغۇر يېغىپ كەتتى! ھەممە قۇشلار ئۇۋىلىرىغا يوشۇرۇنۇۋېلىشتى، — 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:

— قۇياش! — دەپ كوماندا بېرىلسە بولىدۇ.

«تاۋۇش قەيەردىن كېلىۋاتىدۇ» ئويۇنى

بالىلار خانىنىڭ بىر تەرىپىدە توپلىشىپ ئولتۇرىدۇ ياكى ئۆرە تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى ئۇلارغا تامغا قاراپ تۇرۇشنى ۋە ئولتۇرماسلىقنى ئېيتىدۇ. بۇ چاغدا بېكىتىلگەن بالا قولىغا قوڭغۇراق ئېلىپ، خانىدىكى ئىشكاپ، ئۈستەل دېگەندەك بىر نەرسىنىڭ ئارقىسىغا 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 كېتىدۇ. تاپقاندىن كېيىن يەنە ئويۇنبېشىنىڭ يېنىغا قايتىپ كېلىدۇ. تېپىلىپ قالغان بالىنىڭ ئورنىغا يەنە بىر بالا ئالمىشىپ، باشقا بىر يەرگە يوشۇرۇنىدۇ. ئويۇن شۇ ھالەتتە قايتا تەكرارلىنىدۇ.

قوڭغۇراقلىق بالىنىڭ قەيەرگە يوشۇرۇنىۋاتقانلىقىنى سېزىپ قالماسلىقى ئۈچۈن ئويۇنبېشى بالىلارنى چالغىتىپ تۇرۇشى كېرەك. ئۇ بالىلارنى ئۆزىگە يېقىنراق كېلىشكە ئۈندەيدۇ. 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 ھەممىسگە يېتىدىغان بايراقلارنى خانىنىڭ تۆرلۈك جايلىرىغا قويۇپ چىقىدۇ. شۇنىڭدىن كېيىن:

ئەمدى كۆزنى ئېچىڭلار،
بايراق نەدە، تېپىڭلار؟

دەپ بۇيرۇق بېرىدۇ. بالىلار كۆزلىرىنى ئېچىپ، بايراقلارنى ئىزدەيدۇ. كىم بايراقنى تاپسا، ئويۇنبېشىغا ئەكېلىپ بېرىدۇ. بايراقلارنى ھەممە بالىلار تاپقاندىن كېيىن ئويۇنبېشى 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 ئوتتۇرىسدا كېلىشەلمەسلىك كېلىپ چىقىشى مۇمكىن. بايراقلارنى شۇنداق جايغا قويۇش كېرەككى، بالىلار ئۇلارنى تېز تاپالمىسۇن ۋە تېز ئېلىپ كېلەلمىسۇن.

«كۆۋرۈك ئۈستىدە» ئويۇنى

ئويۇنبېشى يەرگە ئىككى سىزىق سىزىدۇ (ئۆي ئىچىدە بولسا ئارقاندىن پايدىلىنىش مۇمكىن)، سىزىقلار ئۈستىڭ دەپ پەرەز قىلىنىدۇ. كېيىن ئۇنىڭ ئۈستىگە ئۇزۇنلۇقى 2 ـ 3 مېتىر، كەڭلىكى30 ـ 23 سانتىمې-

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

ئويۇنبېشى بالىلارغا:

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

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

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

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

«ئېگىز ئات» ئويۇنى

بالا قولىدىكى توپنى مۇمكىنقەدەر ئېگىزرەك ئېتىش ئۈچۈن تىرىشىدۇ. بۇنىڭدا ئۇ توپنى ئۆز بېشى ئۈستىدىن يۇقىرىغا تىك ئېتىپ، قايتىپ چۈشكەندە تۇتىۋېلىشى 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 ئوقۇيدۇ:

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

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

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

«ئۇچقۇچىلار» ئويۇنى

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

— ئۇچقۇچىلار، ئايروپىلانلىرىڭلارنى ئۇچۇشقا تەييارلاڭلار! — دېگەن بۇيرۇقىغا بىنائەن بالىلار مەيداننىڭ ھەممە تەرەپلە-

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

تاكى ئويۇنبېشى:

— قونۇشقا تەييارلىنىڭلار! — دەپ كوماندا بەرگەنگە قەدەر ئايروپىلانلار ھاۋادا بولىدۇ. مانا شۇ كوماندىدىن كېيىن مەسئۇللار ئۆز گۇرۇپپىلىرىنى جەم قىلىدۇ (بالىلار 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 بالىلارغا ھەرخىل رەڭدىكى بايراقتىن بىردىن تارقىتىپ بېرىدۇ. ئاندىن كوماندا بېرىلىپ پۇشتەك چېلىنىدۇ ياكى چاۋاك چېلىنىدۇ. بۇ چاغدا بالىلار بايراقلىرىنى بېشىدىن ئېگىز كۆتۈرۈپ، لەپىلدىتىپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. كېيىنكى كوماندا بىلەن، يەنى پۇشتەك بىرنەچچە قېتىم كۈچلۈك چېلىنغان ياكى كەينى ـ كەينىدىن چاۋاك چېلىنغاندىن كېيىن ۋەياكى:

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

ھە، بول ئەھمەد، ھاشۇاقما،
شېرىك تاللا، تېز تاللا!

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

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

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

«تايچاقلار» ئويۇنى

بالىلار 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 ئېگەر ـ جابدۇقلىرىنى يېشۋالىدۇ ۋە ئۇنى ئوتلاققا قويۇپ بېرىدۇ-دە، قايتىپ ئۆز ئورۇنلىرىغا كېلىپ تۇرىدۇ. ئاتلار ئوتلاقتا ئاستا ئوتلاپ يۈرىدۇ، كىرت ـ كىرت قىلىپ ئوتنى يەيدۇ.

— ئات باقارلار، ئاتلارنى ئېگەرلەڭلار! — 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 ئېگەرلىنىپ، بىر ـ بىرىنىڭ كەينىدە سەپ بولۇپ تۇرىدۇ ۋە ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ.

ئويۇن 3 ـ 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ. شۇنىڭدىن كېيىن ئويۇنبېشى:

— ئاتلارنى ئاتخانىغا ئېلىپ بېرىپ قويۇڭلار، ئەمدى دەم ئالسۇن! — دەيدۇ. ئات باقارلار ئاتلارنى ئاتخانىغا ئاپىرىپ ۋە ئېگەر ـ جابدۇقلىرىنى يېشۋالىدۇ.

ئويۇندا يۈگۈرۈشنى مېڭىش ۋە باشقا ھەر خىل سەكرەش ھەرىكەتلىرى بىلەن ئالماشتۇرۇپ تۇرۇش كېرەك. ئويۇننى بەيگە ئۆتكۈزۈش، ئورمانلىقتا ئوتۇن كەسكىلى بېرىش قاتارلىقلار بىلەن تېخىمۇ رەڭمۇرەڭ ھەممە قىزىقارلىق قىلىش مۇمكىن. ئەگەر ئاتلاردىن بىرەرسى ئات باقارغا ئاسانلىقچە تۇتقۇق 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 مۇقىمدىۋالىدۇ.

ئويۇنبېشى تۆۋەندىكى شېئىرنى ئېيتىدۇ:

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

قاتناشقۇچىلار ئەنە شۇ سۆزلەرگە مۇۋاپىق ھەرىكەت بىلەن ئۆيلىرىدىن سەكرەپ ـ تاقلاپ 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...

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

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

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

«تۇتقۇچىلار» ئويۇنى

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

ئويۇنبېشى:

— بىر، ئىككى، ئۈچ — چۈش! — دەيدۇ.

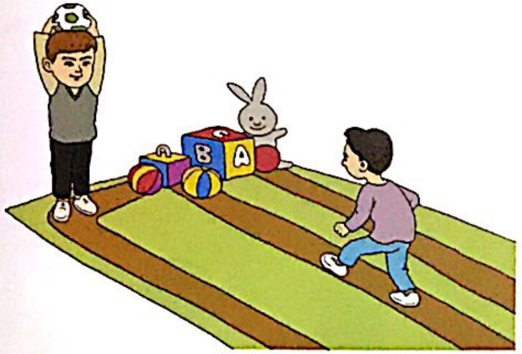
ئويۇنبېشىنىڭ بۇ كوماندىسى بىلەن تەڭ ھەممە بالىلار مەيداننى ئارىلاپ يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ. تۇتماقچى بولۇپ قول تەگكۈزۈشكە ھەرىكەت قىلىۋاتقان باشلىغۇچىدىن قېيىپ قاچىدۇ. تۇتقۇچىنىڭ قولى تەگكەن بالىلار چەتكە چىقىدۇ. ئۇ 3 ـ 4 ئويۇنچىنى تۇتقاندىن كېيىن، ئويۇن تاماملىنىدۇ، كېيىن يېڭى تۇتقۇچى تەيىنلىنىدۇ. ئويۇن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

بالىلار توغرا مۆلچەرلەپ، ئەركىن ھەرىكەت قىلىشى ئۈچۈن تۇتقۇچى باشقىلاردىن

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

«ئويۇنچۇق» ئويۇنى

بالىلار ئۇچى بىر - بىرىگە باغلانغان بوغۇچنى ئوڭ قولىدا تۇتۇپ، دائىرە ھاسىل قە-
لىپ تۇرىدۇ. ئۇلار ئاۋۋال دائىرە بويلاپ ئاستا - ئاستا، ئاندىن تېز يۈگۈرىدۇ:



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

ئۇلار بۇ ھەرىكەتنى ئارقىلىق
باغچىلاردىكى ھېلى كۆتۈرۈلۈپ،
ھېلى پەسلەيدىغان، بالىلار چىققان-
دىن كېيىن بىر يۆنىلىشتە ئايلىنىد-
غان ئويۇنچۇق ئايروپىلاننى ئىپادىلەيدۇ.
يۈگۈرۈش ۋاقتىدا ئويۇنبېشى:
ــ قېنى يۈگۈردۇق، يۈگۈردۇق! ــ دەپ تۇرىدۇ. بالىلار يۇمىلاق شەكىلدە 2 - 3
قېتىم يۈگۈرۈپ چىققاندىن كېيىن ھەرىكەت يۆنىلىشىنى ئۆزگەرتىش ئۈچۈن:
ــ ئايلىنىڭلار! ــ دېگەن كوماندا بېرىلىدۇ. بالىلار ئايلىنىپ، بوغۇچنى سول قولل-
رىغا ئالىدۇ ۋە ئۆرۈلۈپ يۈگۈرىدۇ. كېيىن ئويۇنبېشى بالىلار بىلەن بىرلىكتە:

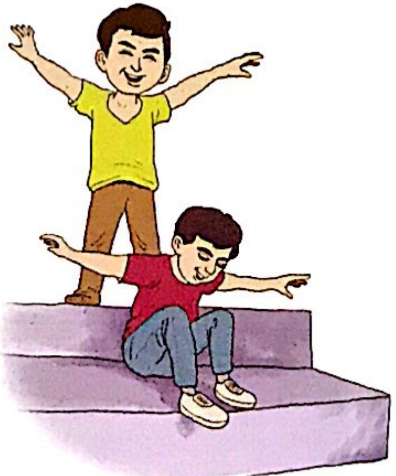
ئاستا، ئاستا ئالدىرىماڭ!
ئايروپىلاننى توختاتماڭ!
بىر، ئىككى، بىر، ئىككى
مانا، ئويۇن تۈگىدى.

دەيدۇ.

ئويۇنچۇق ئايروپىلاننىڭ ھەرىكىتى ئاستىغىنا ئاستىلايدۇ. «مانا، ئويۇن تۈگىدى»
دېگەن بۇيرۇقتىن كېيىن بالىلار بوغۇچنى يەرگە قويۇپ، مەيدان بويلاپ تارقىلىدۇ. با-
لىلار بىرئاز دەم ئالغاندىن كېيىن ئويۇنبېشى مەلۇم بىر ئۇسۇلدا كوماندا بېرىدۇ (قوڭغۇ-
راق، پۈشتەك، چاۋاك... دېگەندەك)، بۇ چاغدا بالىلار يەنە يۇمىلاق بولۇپ، قوللىرىغا
بوغۇچنى ئالىدۇ، يېڭى ئايلانما ئويۇنچۇقنى ئىپادىلەيدۇ. ئويۇن قايتىدىن باشلىنىدۇ ۋە 3
- 4 قېتىم تەكرارلىنىدۇ.
ئويۇنبېشى ئويۇننى تەكرارلاشتا بىرنەچچە شەرتلىك كوماندا بېرىپ، بالىلارغا «تېز-
لىكتە يۇمىلاق دائىرە بولۇپ تۇرۇڭلار» دەپ بۇيرۇق بەرسىمۇ بولىدۇ.
ئۈچىنچى كوماندىغىچە ئۆز ئورنىنى تېپىپ تۇرالمىغان ئويۇنچى بۇ ئويۇنچۇق ئويۇن-
غا قاتنىشالمايدۇ ۋە كېيىنكى قېتىمغىچە كۈتۈپ تۇرىدۇ.

«غازلار» ئويۇنى

مەيدانىنىڭ بىر تەرىپىدە ــ سىزىق بىلەن ئايرىۋېتىلگەن يەردە غازلار ياشايدۇ.
بۇلارغا قارشى تەرەپتە چوپان تۇرىدۇ. مەيداننىڭ سول تەرىپىدە بۆرىنىڭ ئۆيى بولىدۇ.
قالغان يەرلەر ئوتلاق. بۆرە ۋە چوپان رولىنى ئالىدىغان بالىلارنى ئويۇنبېشى تەيىنلەيدۇ،
قالغان بالىلار غاز بولىدۇ. چوپان غازلارنى ئوتلاققا ئېلىپ چىقىدۇ، ئۇلار ئوتلاقتا سەك-
رەپ، ئۇچىدۇ.



چوپان:
ــ غازلار، غازلار!
(غازلار توختاپ، جاۋاب بېرىدۇ).
غازلار:
ــ غاق، غاق، غاق!
چوپان:
ــ دان يەمسىلەر؟
غازلار:
ــ ھەئە، ھەئە!
چوپان:

— قېنى ئۇچۇپ كېلىڭلار!
غازلار:
— ئۇچالمايمىز!
تاغ ئاستىدىكى بۆرە
بىزنى قايتقىلى قويمايدۇ.
چوپان:
— قاناتلارنى ئىشلىتىپ،
ئۆيگە قاراپ ئۇچۇڭلار!

غازلار قاناتلىرىنى يېيىپ (قوللىرىنى يان تەرەپكە سوزۇپ) ئوتلاقتىن ئۆي تەرەپكە ئۇچىدۇ، بۆرە بولسا ئۇۋىسىدىن چىقىپ، ئۇلارنى تۇتۇشقا (قول تەگكۈزۈشكە) ھەرىكەت قىلىدۇ. تۇتۇلغان غازلار بۆرىنىڭ ئۇۋىسىغا كىرىدۇ. بىرنەچچە قېتىم 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 ئو- يۇنبېشى ئالىدۇ.

«قىزىقچىلار» ئويۇنى

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

يۇمىلاق 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. كىمكى ھەرىكەتنى جايىدا ئورۇنلىيالمىسا، ئۇسسۇل ئويناپ بېرىدۇ، ناخشا ئېيتىپ بېرىدۇ، ياكى باشقا ماھا- رەت كۆرسىتىپ بەرسىمۇ بولىدۇ.

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

ئويۇن قائىدىسى: قىزىقچىلار بىر ھەرىكەتنى قايتا تەكرارلىماي، خىلمۇخىل ھەرىكەت- لەرنى كۆرسىتىشى كېرەك.

«ئاكۇلا ۋە تاسمىبېلىقلار» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقان بالىلار بىر ـ بىرىدىن ئۈچ قەدەم يىراقلىقتا تۇرۇپ، يۇمىلاق چەمبىرەك ھاسىل قىلىدۇ. ئەتراپىدا شېغىل تاشلار(بىر توپ بالىلار) بار ئۆستەڭ. ئويۇن- بېشى بىر بالىنى ئاكۇلا قىلىپ تەيىنلەيدۇ، ئۇ چەمبىرنىڭ سىرتىدا تۇرىدۇ. قالغان ئويۇنغا قاتناشقۇچىلار — تاسمىبېلىقلار يۇمىلاق ئىچىدە (ئۆستەڭدە) ئۈزۈپ (يۈگۈرۈپ) يۈرى- دۇ. ئويۇنبېشىنىڭ:

— ئاكۇلا! — دېگەن سۆزى بىلەن تەڭ ئاكۇلا تېزلىكتە ئۈزۈپ ئۆستەڭگە كىرىپ، تاسما بېلىقلارنى تۇتۇشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. تاسمىبېلىقلار چەمبىر ئىچىدە شېغىل رولىنى ئېلىۋاتقان بالىلارنىڭ ئارىسىغا يوشۇرۇنۇشقا ئالدىرايدۇ. ئاكۇلا يوشۇرۇنۇپ ئۈلگۈرەلمە- گەنلەرنى 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 رولى- نى ئويناۋاتقان بالىلار شېغىل تاشلارنىڭ رولىنى ئېلىۋاتقان بالىلار بىلەن ئورۇن ئالماشتۇ- رىدۇ.

«ئاۋاز چىقارماي يۈگۈرۈپ ئۆت» ئويۇنى

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

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

«قارىمۇقارشى تەرەپكە يۈگۈرۈپ ئۆتۈش» ئويۇنى

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

سۇنۇلغان قوللارغا تېگىپ كەتكەنلەر بۇ گۇرۇپپىغا مەنسۇپ بولىدۇ.

«ئېگىزگە چىق» ئويۇنى

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

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

ئويۇنبېشى ئېگىزرەك بىر جايدا تۇرۇپ باللارنىڭ ئىككى پۇتلاپ سەكرەپ چۈشۈشىنى كۆزىتىپ تۇرىدۇ، ئۇلارنى مەيداننىڭ ھەر خىل يەرلىرىدە تۇرۇشقا ۋە ئۈستىگە چىقىۋالغۇدەك ئېگىزرەك بولغان نەرسىلەرنىڭ يېنىغا يۈگۈرۈپ بېرىشقا ئۆگىتىدۇ.

«قارماق» ئويۇنى

باللار بىر - بىرى بىلەن مۇۋاپىق دەرىجىدە بوشلۇق قالدۇرۇپ، چەمبىرەك بولۇپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى چەمبەرنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. ئۇ ئۇچىغا ئازراق بىر نەرسە سېلىنغان كىچىك خالتا باغلانغان بوغۇچنى دائىرە بويلاپ ئايلاندۇرىدۇ. باللار خالتىنى كۆزىتىپ تۇرىدۇ ۋە يېقىن كېلىشى بىلەن پۇتلىرىغا تېگىپ كەتمەسلىكى

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

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

بوغۇچنى ھېلى ئوڭ، ھېلى تەتۈر ئايلاندۇرۇشقىمۇ بولىدۇ.

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

«ھەييار تۈلكە» ئويۇنى

ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقان بالىلار بىر ـ بىرىدىن بىر قەدەم ئارىلىق قالدۇرۇپ چەمبەر-سىمان 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 بار-لىق 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 قو-لىنى كۆتۈرۈپ:

— مەن بۇ يەردە! — دەيدۇ.

ھەممە بالىلار تارقىلىپ قېچىشىدۇ. تۈلكە ئۇلارنى قوغلايدۇ. تۇتۇلغان بالىنى تۈل-كە 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 ئۇستەلدە بىردىن بوتۇلكا قويۇلغان ئۇستەللەر تەل قىلىنىدۇ. ئويۇنبېشى:

— يۈگۈرۈڭلار! — دەپ بۇيرۇق بېرىدۇ.

شۇ ھامان بالىلار ئۇستەل تۇرغان تەرەپكە يۈگۈرىدۇ ۋە ئۇستەلدە ئويۇنچۇقنى قو-يۇپ، 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 با-لىلار 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 با-لىلار 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 با-لىلار يىغىلىپ، يەنە دائىرە بولۇپ تۇرىدۇ. تۇتۇشقا تەيىنلەنگەن بالا يىغقان لېنتىلىرىنى سانايدۇ ۋە ئۇنى بالىلارغا 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 ئۆيگە 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 ھالقىسىمان شەكىلدە بىر ـ بىرىنىڭ قوللىرىنى تۇتۇپ تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى بىر بالىنى تۇتقۇچى قىلىپ سايلايدۇ ۋە ئۇ بالىلارنىڭ ئوتتۇرىسىدا تۇرىدۇ. بالىلار يۇمىلاق ئايلىنىپ تۇرۇپ قوشاق ئوقۇيدۇ:

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

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

ئويۇنبېشىنىڭ:

— ئورنۇڭلارغا كېلىڭلار! — دېگەن كوماندىسى بىلەن بالىلار يىغىلىدۇ ۋە ئويۇن قايتا باشلىنىدۇ.

«ئورەكتىكى بۆرە» ئويۇنى

ئويۇن ئوينىلىدىغان مەيدان ئوتتۇرىسىغا 50 ـ 60 سانتىمېتر 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 چېپىڭلار.
يىراقلاردا ئوتلاق كۆپ،
قېنى بېرىپ تېپىڭلار!

دېگەن بۇيرۇقى بىلەن ئۆچكىلەر ئورەكتىن سەكرەپ ئۆتۈشكە باشلايدۇ. بۆرىلەر ئۇلارنى تۇتۇشقا ھەرىكەت قىلىدۇ. ئورىدىن سەكرىيەلمىگەن — 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. بالىلار يېرىم قەدەمدىن بوشلۇق قالدۇرۇپ يۇمىلاق بولۇپ تۇرىدۇ. بىر بالا چەمبىرەك 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

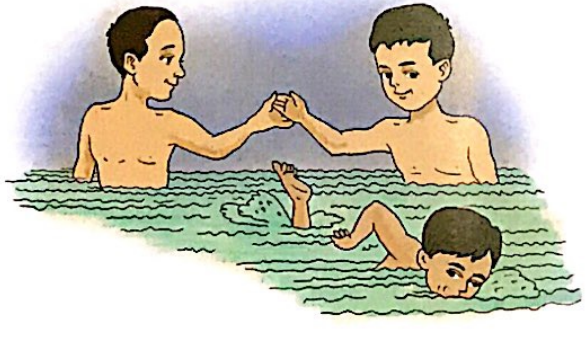
ئويۇنغا قاتنىشىدىغان بالىلار ساھىلدا سۇ تەرەپكە قاراپ قاتارلىشىپ تۇرىدۇ. سۇنىڭ سەل ئىچكىرىسىدە، يەنى بالىلارنىڭ بېلىگە كېلىدىغان جايىدا سۇدا بىر تەكشىلىكتە توپلار لەيلەپ تۇرىدۇ. ئۇلارنىڭ سانى ئويۇنغا قاتنىشىۋاتقانلارنىڭ سانى بىلەن ئوخشاش بولۇشى كېرەك. ئويۇنچىلار:

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 ھالدا سەپلىنىدۇ. ئاندىن تەكشى قەدەم تاشلاپ ئىلگىرى سىلجىيدۇ. بىر ـ بىرىگە قاراپ قول تۇتۇشقان ئىككى بالا يەر ئاستى يولىنى تەسۋىرلەيدۇ. ئۇلار قوللىرىنى سۇ يۈزىگە تەگكۈزىدۇ. بۇ يولدىن ــ بالىلارنىڭ قولى ئاستىدىن ئۆتۈش ئۈچۈن پويىزنىڭ رولىنى ئالغان بالىلار نۆۋەت بىلەن سۇغا شۇڭغۇيدۇ. پويىز يەر ئاستى يولىدىن ئۆتۈپ بولغاندىن كېيىن، ئۇنى تەسۋىرلەپ تۇرغان بالىلار قاتار ئاخىرىغا بېرىپ تۇرىدۇ.

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

«سۇنى تۇتۇۋال» ئويۇنى

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

— ئەمدى سۇنى تۇتۇۋال!

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

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

— ۋاي، قولۇڭ ئىمانچە 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 ئېگىلىپ، بېشىنى سۇغا تىقىپ شۇڭغۇيدۇ ۋە توپنى ئۆز ئارقىسىدا تۇرغان بالىغا ئاتىدۇ. ئارقىدا تۇرغان بالا ئىمكانقەدەر توپنى سۇغا چۈشۈرمەي تۇتۇۋېلىشقا تىرىشىدۇ.

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

«كېچىك» ئويۇنى

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

جايدىن ئىككىنچى ئورۇنغا كۆچۈش يۆنىلىشىنىڭ توغرىلىقىنى ئېنىقلاش ئۈچۈن بالا بېشىنى بىرنەچچە قېتىم سۇغا تىقىپ شۇڭغۇيدۇ. سۇدا كۆزلىرىنى 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 سانتىمېتىرلىق چىۋىقنى بېرىدۇ. بالىلار چىۋىقنىڭ ئۈستىگە مىنىۋېلىپ، مەيداننىڭ قارىمۇقارشى تەرىپىگە، ئاتلىق ئەسكەرلەردەك چېپىپ يۈگۈرىدۇ. بۇنىڭدا بالىلار بىر ـ بىرلىرىگە ئۈرۈلۈپ 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 مۇساپە 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 ـــ توخۇلار ياتقۇزۇپ قويۇلغان خادىنىڭ ئۇ تەرىپىدە تۇرىدۇ. خادىنىڭ يەنە بىر تەرىپىدىكى بوشلۇقتا چوڭ بىر توغرا سىزىق سىزىلىدۇ، بۇ كۆكتاتلىق دەپ پەرەز قىلىنىدۇ.

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

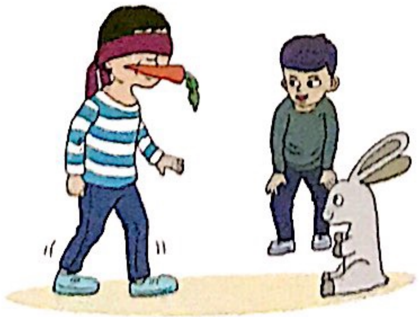
تاخ دېدىم، تاخ،
نەپسى يامانلار.
يوقال بېغىمدىن.
تاتىلا سامانلار.

دەپ ئۇلارنى كۆكتاتلىق ئىچىدىن ھەيدەيدۇ.

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

«توشقانغا سەۋزە بېرىش» ئويۇنى

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



ئويۇنبېشىنىڭ بۇيرۇقىدىن كېيىن بالا 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 ـ 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 ئۇزۇنلۇقى8 ـ 10 مېتىر كېلىدىغان رۇس ياكى يىلان ئىزى سىزىق سىزىلىدۇ (ئارغامچا، تاياق دېگەندەك نەرسىلەر بىلەنمۇ يول ياساش مۇمكىن). كېيىن بالىلار ئويۇنچۇق ماشىنىلارنى سىزىق بويىلاپ «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 دېگەندەك نەرسىلەردىن (ئۇستەللەر ياكى تۇۋرۇك، تىرەكلەرگە باغلاپ) دەرۋازا ياسىلىدۇ. بالىلار ئويۇنبېشىنىڭ ياردىمىدە قوللىرىنى تۇتۇشۇپ جۈپ ـ جۈپ بولۇپ تۇرىدۇ. ئاندىن ئويۇنبېشى:

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

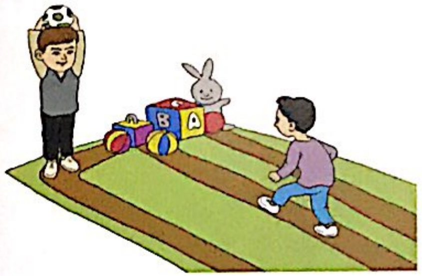
دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن بالىلار جۈپ ـ جۈپ بولۇپ دەرۋازا ئارقىلىق ئۆتۈپ، مەيدانغا تارقىلىدۇ. ئۇلار بۇ يەردە سەكرەپ ـ تاقلاپ ئوينايدۇ، زوڭزىيىپ ئولتۇرۇپ گۈللەرنى، مېۋىلەرنى تېرىيدۇ. بىر چاغدا ئويۇنبېشىنىڭ:

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

دېگەن قوشىقى ئاڭلىنىدۇ. بۇنىڭ بىلەن بالىلار يەنە جۈپ ـ جۈپ بولۇپ ماڭىدۇ ۋە دەرۋازا ئارقىلىق ئۆتىدۇ. بالىلار قوللىرىنى تۇتۇشۇپ، جۈپ ـ جۈپ بولۇپ، بىر ـ بىرلىرىدىن 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 ئۆتۈشنى ئېيتىشقا بولىدۇ.

«ئويۇنچۇق يولى» ئويۇنى



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

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

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

«تاشلارنى تېز يىغىش» ئويۇنى

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

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

ئويۇن قائىدىسى: تاشنى يېنىدىكى باللىدىن تارتىۋېلىشقا بولمايدۇ.

«پويىزغا چىقىش» ئويۇنى

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

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

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:

بالىلار، تەرتىپ قەتئىي،
ھەممە ئۆز جايىن بىلەر.
قېنى، چېلىڭلار خۇشال كۈي،
دۇم ـ تاق، دۇم ـ تاق، دۇم..دۇم تاق!

ئويۇنبېشىنىڭ:

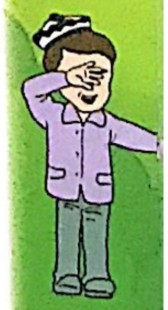
— توختاڭلار! — دېگەن بۇيرۇقىدىن كېيىن باللار يەنە قاتارغا ئېگىز ـ پەسلىكى بويىچە تىزىلىپ تۇرىدۇ. باللار بىر خىل تېزلىكتە ماڭىدۇ، سۆزلەرنى ئېنىق، ئاھاڭلىق ھالدا بىرلىكتە ئېيتىدۇ، بىر ـ بىرلىرىنى تۇرتمەستىن ماڭىدۇ.

«مېھمانغا بېرىش» ئويۇنى

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

كۈتۈپ تۇرار قوشنىلار،
مېھمان بولۇپ بېرىڭلار!

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



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

«بىرىنچى بول» ئويۇنى

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

— قېنى بىرىنچى بول!

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

«چوڭلار ۋە كىچىكلەر» ئويۇنى

بالىلار سەپكە تىزىلىپ ماڭىدۇ. بىر چاغدا ئويۇنىبېشى:

— چوڭلار! — دەيدۇ.

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

— 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 كەلتۇردۇق،
ئېيتىڭلار، خالىغىنىڭلارنى بەجا كەلتۇرىمىز.
مانا سىلەرگە لاتاپەتلىك قورچاق،
ئات، ئايروپىلان، راكېتا.
كېيىن بىر زوق بىلەن —
ئويناپ بېرىمىز.

بالىلار شېئىرنى ئېيتىپ بولغاندىن كېيىن توختايدۇ. چەمبەر ئوتتۇرىسىدىكى بالا يۇقىرىدا ناملىرى ئېيتىلغان سوۋغىدىن قايسىدۇر بىرىنى ئېلىشنى ھەرىكەت بىلەن ئىزھال قىلىدۇ. مەسىلەن: ئەگەر ئۇ ئات نامىنى ئېيتسا، ئاتتەك سەكرەيدۇ، قورچاق دېسە، 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، پۇتنىڭ ئۇچىدا ماڭىدۇ.
— سوغۇق! — دېگەن كوماندا ئاڭلانغاندا بولسا، سەل مۈكچىيىپ، تىترىگەندەك ماڭىدۇ.

«توپ - 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 - جۈپ بولۇپ، ئوتتۇرا ھال قەدەم تاشلاپ بىر خىل 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 يۇمىلاق سىزىق ئارقىسىدا تۇرىدۇ. ئويۇنبېشى بالىلاردىن بىرىگە ئىشارە قىلىدۇ. ئۇ ئاستا - 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 كۆرسەتمىسە، 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.

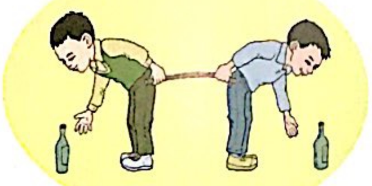
«كىم كۈچلۈك» ئويۇنى

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 پۇتىنى بىر - بىرىدىن ئاجرىتىشى ياكى تاياقنى تۇيۇقسىز قويۇپ بېرىشى قائىدىسىزلىك ھېسابلىنىدۇ.

«بوتۇلكىنى كۆتۈر» ئويۇنى



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

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

«ئۈچلۈك» ئويۇنى

بالىلار ئۈچتىن بولۇپ بىرنەچچە گۇرۇپپىلارغا بۆلۈنىدۇ. ئۈچ ـ تۆت گۇرۇپپا پەللىدىن چەكلەنگەن سىزىقتا يۈگۈرۈشكە تەييار بولۇپ تۇرۇشىدۇ. ئاندىن ھەربىر گۇرۇپپىدىكى ئۈچ بالىنىڭ ئوتتۇرىدىكىسى بىر پۇتىنى كۆتۈرۈپ ئىككى قولىنى شېرىكلىرىنىڭ يەلكىلىرىگە قويۇۋالىدۇ، شېرىكلىرى بولسا ئۇنىڭ كۆتۈرۈلگەن تىزى ئاستىدىن قوللىرىنى بىرلەشتۈرىدۇ. پەللىدىن چىقىش بۇيرۇقى بېرىلگەندىن كېيىن بالىلار يۈگۈرۈشكە باشلايدۇ.

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

مۇقاۋا ۋە بەت لايىھەلىگۈچى، تۇردىھاجىم تۇرسۇن

ئەلىپدا ئاۋازلىق ئوقۇشلۇقلىرى

ISBN 978-7-89415-023-3
9 787894 150233 >
定价：490.00元（点读笔和20本书）