

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ
ҒЫЛЫМ КОМИТЕТІ
М.О. ӘУЕЗОВ АТЫНДАҒЫ
ӘДЕБИЕТ ЖӘНЕ ӨНЕР ИНСТИТУТЫ

Кенжехан Ісләмжанұлы Матыжанов

ҚАЗАҚ МӘДЕНИЕТІНДЕГІ ОЙЫН ФЕНОМЕНІ

(Тегі, табиғаты, типологиясы, трансформациясы)

Монография



Алматы
2022

УДК 398 (574)
ББК 82.3 (5Қаз)
М29

Қазақстан Республикасы Ғылым және жоғары білім министрлігі Ғылым комитеті М.О. Әуезов атындағы Әдебиет және өнер институтының Ғылыми кеңесі басуға ұсынған.

Редакция алқасы:

Қасқабасов С.А., филология ғылымдарының докторы, ҰҒА-ның академигі (жауапты редакторы); Әзібаева Б.У., филология ғылымдарының докторы, профессор; Керім Ш., филология ғылымдарының докторы, профессор; Қалиева А.Қ., филология ғылымдарының кандидаты; Медеубек С., филология ғылымдарының кандидаты; Жақан Д. С., филология магистрі; Исламбекова А. К., әлеуметтік ғылымдар магистрі (жауапты шығарушы).

Пікір жазғандар:

*Б.У. Әзібаева – филология ғылымдарының докторы, профессор;
Б.Ө. Жақып – филология ғылымдарының докторы,
ҰҒА-ның корреспондент мүшесі*

Кенжехан Матыжанов

М29 Қазақ мәдениетіндегі ойын феномені:

тегі, табиғаты, типологиясы, трансформациясы. – Алматы,
«Service Press», 2022. – 480 б.

ISBN 978-601-354-126-6

Қолдарыңыздағы кітап – ұлттық мәдениеттің алтын өзегі саналатын ойын феноменінің тегі мен табиғатын, типологиясы мен қоғамдық-әлеуметтік қызметін, оның бүгінгі өмірге трансформациялану үрдістерін саралауды мақсат тұтқан зерттеу еңбек. Аталмыш монографияда ұлттық ойындардың (ойындық фольклор) жанрлық табиғаты, жүйелену, жіктелу тәжірибесі, зерттелу тарихнамасы, даму, өзгеру жолдары ғылыми тұрғыдан тұңғыш рет кешенді түрде сараланған. Автор дәстүрлі фольклордағы ойын құбылысын түрлі ғылым салаларымен (философия, психология, этнология, педагогика т.б.) сабақтастықта қарастыра отырып, қолжазба қорлардан, бұған дейінгі жарық көрген әртүрлі басылымдардан жиналған мәтіндерді молынан камтып, ойындық фольклордың табиғаты мен жанрлық жүйесі жөнінде тиянақты пайымдаулар жасайды.

Ғылыми еңбек гуманитарлық ғылым саласындағы ғалымдар мен мамандарға, осы салаға қызығушылық білдіріп жүрген магистранттар мен докторанттарға, студенттерге арналған.

УДК 398 (574)
ББК 82.3 (5Қаз)

ISBN 978-601-354-126-6

© Кенжехан Матыжанов, 2022
© «Service Press», 2022

ҚАЗАҚ МӘДЕНИЕТІНДЕГІ ОЙЫН ФЕНОМЕНІ

АНДАТПА

ОЙЫНМЕН ӨРНЕКТЕЛГЕН ӨМІР

Ойын – адамзатпен әлмисақтан бері бірге жасасып келе жатқан қоғамның рухани-мәдени өмірінің ерекше бір арналы саласы. Адамның ойлауға, сөйлеуге, шығармашылыққа, қарым-қатынас жасауға, қауымдасып өмір сүруге деген құлшынысы қаншалықты табиғи болса, оның өмір сүру салтында ойын да соншалықты маңызды рөл атқарады. Егер байыптап қарайтын болсақ, адам тірлігінде ойынның араласпайтын саласы жоқ. Оған көз жеткізу үшін бір сәт ойын өмірден жоғалып кетті деп елестетіп көрейікші. Онда адамзаттың санасын, ойлау жүйесін, рухани әлемін көңілділікке, әзіл-қалжыңға, күлкі мен шаттыққа, лиризмге, әдемілікке, сұлулыққа бөлеп тұрған нәзік сезімінің орнын қара түнек басып кеткен болар еді. Демек ойын – өмірмен өріле байланысқан адамзат руханиятының күре тамырының бірі. Ойынсыз адамзат өмірін елестету мүмкін емес. Адамзат қоғамы – ойын феноменінің қан тамырларынан нәр алып, дамып отыратын жанды құбылыс.

Шекспирше айтқанда: «Адамзат өмірі мен қоғамы – әркім өз рөлін ойнап жүрген алып театр». Өмірдің ойынмен өзектес өрілген табиғатын бейнелеп танытатын осы метафораны аузы дуалы деген адамзат даналары әртүрлі нұсқада оқтын-оқтын қайталап айтып келеді. Яғни тұтастай алғанда, өмірдің ойындық тұрпаты әлдеқашан мойындалған ақиқат. Дегенмен біз ойын мен өмірдің арасына теңдік белгісін қойып, «өмір дегеніміз – ойын» немесе «ойын дегеніміз – өмір» деген қарабайырлау тұжырымға тоқтасақ, онда ойын сөзінің мәні жойылып, оны ғылыми тұрғыдан қарастырудың да қажеті болмай қалар еді.

Сондықтан да біз ойын ұғымын тар мағынасында, яғни оны адамзат әрекетінің ерекше бір түрі, нақтылап айтқанда, адамзаттың саналы тарихының бүкіл кезеңдерінде үздіксіз жалғасып келе жатқан ойындық феномен ретінде қарастырамыз. Олай болса, ойынды алдымен әлеуметтік, эстетикалық-мәдени феномен ретінде тануымыз керек. Бұл тұрғыдан келгенде, ойын феноменін жалпы ұлттық мәдениеттің негізі, алтын өзегі ретінде

ғылыми таным тұрғысынан жан-жақты, тереңдей саралау, оның орны мен маңызын анықтау – үздіксіз жүргізілетін аса маңызды ғылыми мәселе.

Осыншалықты маңыздылығына қарамастан халық ұғымында ойынға өмірлік мәні таяз, жеңіл-желпі ермек ретінде қарау («серьезный – не серьезный») түсінігі ежелден қалыптасқан. Былайша айтқанда, мән (серьезный) мен мазмұнға, шынайылыққа ойынды қарама-қарсы қою, оны мәнсіз (не серьезный), үстірт, жасанды әрекет ретінде түйсіну бар. Шындығына келгенде, осы түсініктің өзі ойын табиғатын анықтауда негізгі рөл атқаратын діңгекті ұғым болып саналады. Бұл – ойынның бейнелі ойлауға негізделгендігін көрсететін, оның адамның рухани әлеміне байланыстылығын, ойлау жүйесі мен сезім әлеміне, өнер мен мәдениетке қатысты категория екенін танытатын басты сипат. Өйткені өнер мен мәдениеттің негізгі өзегі бейнелі ойлаудан бастау алады. Тереңдей қарайтын болсақ, ойлаудың өзі объективті дүниені субъективті көзқарасқа айналдырып абстракциялаудан басталмай ма?! Міне, осының өзі бейнелі ойдың қайнары – ойындық сипат екенін танытады. Сол сияқты тілдегі ауыспалы мағына, баламалау (метафора), айшықтау құбылыстарының өзі сөз ойнатуға негізделген. Сондықтан да қазақ тілінде «ойын» сөзінің мағынасы өте кең, ойындық элемент халықтың дәстүрлі мәдениетінің барлық саласына дендеп еніп, матаса байланысып жатыр.

«Ойын» сөзінің этимологиясына үңілсек, оның тура мағынасы мен ауыспалы мағынасының өзінен қаншама көптүрлілікті көруге болады. Өмірдегі барлық құбылысты ойынға тән терминологиямен өрнектеп беруге болады. Мәселен, «күн шұғыласы ойнап тұр», «адам тағдырымен ойнама», «ойнап сөйлесең де, ойлап сөйле», «көлдің бетінде толқын ойнайды», «ойымен ойнап отыр», «базарда баға ойнап тұр», «өмірде әркім өз рөлін ойнап жүр» т.б. тіркестерден ойын сөзінің қаншама ауыспалы мағынасын байқауға болады. Демек ойын халықтың тілімен де, ділімен де, күнделікті тірлігімен де біте қайнасып жатқан рухани күретамырының бірі. Ол адам белсенділігінің басты элементтерінің бірі ретінде оның дамуы мен қалыптасуында аса маңызды қызмет атқарады. Мәдени феномен ретінде ойын қоғамдық-әлеуметтік

қарым-қатынастардың белсенді элементі бола отырып адамзат тіршілігінің бірден бір ұйыстырушы қызметін де атқарады.

Мәдениеттің көне бастаулары болып табылатын миф, ертегі, ғұрып, рәсім, мерекелік ойын-сауықтар – дәстүрлі фольклор, музыка, әдебиет, би, көркем сурет, театр т.б. – барша өнер салалары көзге көрінетін, көрінбейтін шындықты шартты бейнелеу тәсілімен өрнектейтін ойындық элементтердің негізінде өмір сүре алады және солай өмір сүріп келеді. Шарттылық – ойынның жаны. Ол – бүкіл көркем мәдениетке де тән басты қасиет. Ойыншының көз алдындағы тартысты жағдаятқа әрі сеніп, әрі дұдамалдана қарайтын ерекше психологиялық ахуалы, толқыған мінез-құлқындағы екіұдайылық ойынды өнермен туыстырады. Өнер де адамды дәл осындай күйге бөлейді. Демек өнердің барлық түрі ойынның өзінше ерек формасы ретінде көрініс береді. Ол еңбек пен ермектің шендесуі арқылы архаикалық қоғамда ғұрыптың өзегіне енді. Нидерландық ғалым Й. Хейзинганың атап көрсеткеніндей мәдениет ойыннан өсіп шықпайды, ол жаралғаннан ойын түрінде туындайды. Оның пайымдауынша, ойын категориясы – мәдениеттің барлық түрінің басты қасиеті. Ойын – адам мәдениетін алға сүйрейтін бірден-бір және ең негізгі ынталандырушы күш. Солай дей тұрғанмен де ойын мен өнердің арасында маңызды айырмашылық бар. Оның ең негізгісі мынау: Ойын жан қинайтын мәжбүрлі еңбекті және қолмен ұстап, көзбен көретіндей немесе сезінетіндей нәтижені талап етпейді. Ал өнер болатын болса, көп жағдайда қажырлы еңбекті және оның түпкі нәтижесі болып табылатын өнер туындысының өмірге келуін талап етеді. Сол сияқты ойын мен өнерге тән ортақ қасиеттер де бар, мәселен, екеуі де өмірлік тәжірибеде тікелей пайдалануға болатын дайын шешім емес, тек шартты ишараны ғана меңзеп көрсетеді, оны өмірлік тәжірибедегі таңбалар жүйесінің баламалы моделі ретінде ғана пайдалануға болады.

Олай болса, біздің ойын дегеніміз белгілі дәрежеде өнермен туыстас құбылыс деп айтуға әддіміз бар. Бірақ бұл ойын феноменінің өнермен туысатын негізгі бір қыры ғана.

Оның екінші үлкен қыры кезінде әйгілі грек ойшылы Платон атап көрсететін тәрбиелік, танымдық қызметімен ұштасады.

Сонау бағзы заманның өзінде-ақ Платон қол өнері мен әскери іске баулудың ең тиімді тәсілі ойын екенін атап көрсеткен болатын. Шындығында да ойын тәрбие нәрі мен білімді адам бойына ешқандай мәжбүрлеусіз, ішкі ынтасын оятып, рақатқа бөлей отырып сіңіреді. Яғни әрбір адам бойындағы табиғаттан берілген білуге, үйренуге деген құлшынысты оятады. Оны біз ең алдымен балалар табиғатынан анық байқаймыз. Бала үшін ойын – қоршаған ортаны тану құралы, ересектер әрекетіне еліктей жүріп өмірлік дағдыларды игеру. Сол арқылы олардың ақылы артып, санасы толығады, дене бітімі өсіп, қажыр-қайраты күшейеді, бір сөзбен айтқанда, тұлға болып қалыптасады. Демек ойын феноменіндегі еркіндік, өмірді бейнелеп, шарттылықпен тану, сол арқылы әр нәрсеге еліктеп, құштарлықпен игеру қасиеттері ойынның адам тәрбиесіндегі теңдессіз рөлін анықтайды.

Ойын – адам әрекетінің басқа түрлерін де дамытуға ерекше әлеуеті бар адамға ғана тән қызмет түрлерінің бірі. Сондай түрдің ойынға тән бірегейінің бірі – күнделікті өмірде тікелей қолдануға болмайтын, пайдалы өнім туғызбайтын адам әрекеті, бұл қызметті құлшындыратын күш оның нәтижесінде емес, сол үдерістің өзінде. Ойын өз алдына экономикалық пайданы көздейтін мақсат қоймайды, оның мақсаты ішкі болмысында, бұлқынған әрекетте, содан алатын рақатында. Бұл – адамның бос уақытын көңілді өткізуді көздейтін рухани қажеттілігін өтейтін ерекше түр, әдетте ол ешқандай өмірлік тәжірибеге қажетті нәтижені мақсат етпейді, ол – жеке тұлғаның немесе ұжымның белгілі ережеге бағынған, халықтық немесе әлеуметтік топтық дәстүрге сүйенген әрбір тұлға жеңіл және құлшыныспен ойнайтын рухани ермегі.

Дәстүрлі ойындардың әбден қалыптасқан ойын құралдары (ат, лақ немесе серке (көкпарда), ақ сүйек, асық, доп, садақ т.б.), ережесі, сюжеті, ойын өткізілетін кеңістігі мен уақыты болады. Осыншалықты шарттылыққа қарамастан ойын – шынайы әрекет. Бірақ бұл – өмірлік шындықтан жоғары тұратын бейнелі әрекеттің ерекше қабаты. Ойынның мұндай екіұдай қасиетін Д. Эльконин жақсы ашып көрсетеді. Оның айтуынша, ойнап отырған бала өзі де басқаға айнала отырып, қолындағы заттарды да басқа сипатқа ауыстырып ойынға қосады, оларға өзі ойын үстін-

де анықтаған сипатты дарытып, сол ойынға ғана тиісті шындық әлеміне ауысады.

Ойынның қуаты – оның әмбебаптығында, көпшілдігінде, жеңіл және тартымдылығында, адамның тұлғалық қасиеттерін қалыптастыру ісінде маңызды нәтижелерге еркін қол жеткізу тиімділігінде. Ойын адамның әлеуметтік мінез-құлқында оның дамуы үшін қажеттілік пен мүмкіндік туғызатын бағдарлы-зерттеушілік қызметтің ерекше формасы ретінде қаланады. Ойынның әрекет үстінде дамитын әлеуметтік тұлғаны қалыптайтын маңызды құбылыс болатыны да сондықтан. Ойын арқылы ұлттар мен ұлыстардың дәуірлер бойына жинақтаған білім-білігі, дәстүрлі дүниетанымы, мәдени мәйегі, адами құндылықтары, күрескерлік рухы мен әдемілікке деген көзқарасы ұрпақтан ұрпаққа, ғасырлардан-ғасырларға үзілмей ауысып отырады. Ойын феноменінің ең асыл қасиеті – адамды жемісті нәтижеге, жеңіске құлшындыру. Ойын арқылы келетін сол жеңіс пен нәтижеден рақат табу. Бұл жеңіске адам тек өзінің ерік жігерімен ғана жетеді. Айналып келгенде ол – адамның өзін-өзі жеңуі, өзін-өзі алға сүйреуі. Адамзат үшін ойынның құдіреті де осында.

Демек ойын – адамзаттың саналы тіршілігінің, қоғамның әлеуметтік өмірінің құрамдас бөлігі бола отырып, адамзат мәдениетінің (кең мағынасындағы) қалыптасуы мен дамуындағы одан бөліп қарауға болмайтын ерекше құбылыс. Сондықтан да ойынды ғалымдар ұлттық мәдениеттің бастау бұлағы және оның дамуын нәрлендіріп отыратын алтын тамыры, халықтың өмір салтымен бірге дамып отыратын ерекше феномен деп таниды.

МАЗМҰНЫ

ҚАЗАҚТЫҢ ҰЛТТЫҚ ОЙЫНДАРЫНЫҢ ҮЛГІЛЕРІ

I. РӘСІМДІК ОЙЫНДАР

Көне наным-сенімдерге байланысты ойындар	273
Бақсы ойыны	273
Бақсы сарыны	273
Шымбике (1)	276
Шымбике (2)	277
Отбасылық рәсімдерге қатысты ойындар	278
Тыштырма	278
Ит көйлекті қуу	279
Қызойнақ	279
Қыз-бөрі	279
Ұн жағу	280
Тоғыз аяқ, тоғыз табак	280
Құда тартар (1)	281
Құда тартар (2)	282
Аркан тартар	283
Қыз кәде	283
Қыз қашар (1)	284
Қыз қашар (2)	285
Кемпір өлді (1)	285
Кемпір өлді (2)	285
Күйеу жігітті сынау	286
Қалта қағар	287
Бақан кәде	287
Қыз кәде	288
Ентікпе	288
Тобық жасыру (1)	288
Есімде (Тобық ойыны 2)	289
Түндік тарту	289
Алтыбақан	290
Қыз жарыс	290
Монданақ (1)	290
Монданақ (2)	291
Қаһарлы – Бану	293

Қамшы тастау	294
Түйе шешпек (тайлақ шешпек)	295
Маусымдық рәсімдерге қатысты ойындар	297
Шалма	297
«Қалтырауық қамыр кемпір» және «Ақ боран»	297
Күзем алу	298

II. ҰЛТТЫҚ СПОРТ ОЙЫНДАРЫ

Ат спорты ойындары	299
Қара жарыс	299
Бәйге, аламан бәйге	300
Тай жарыс	301
Құнан жарыс	301
Дөнен жарыс	302
Жорға жарыс	302
Түйе жарыс	303
Ат омырауластыру	303
Аударыспақ	304
Ат үстіндегі тартыс	304
Көкпар	305
Шөген доп	306
Табақ алып қашу	307
Қыз қуу (1)	307
Қыз қуу (2)	308
Жігіт қуу	308
Күміс алу (1)	309
Күміс алу (2)	310
Теңге алу (1)	310
Теңге ілу (2)	311
Қамшыгерлер сайысы	311
Атты кедергіден секірту	311
Ат үстінде тұрып арқан тарту	312
Ат ойнату	312
Атқа мініп орамалға таласу	313
Жерден қолжаулық ілу ойыны	313
Шідер шешу	313
Мергендік, күш сынасу ойындары	315
Жамбы ату	315

Сақпан	315
Таяқ ойнату	315
Қазық ұру (кұмыра ұру)	316
Тымақ ұру	317
Бөрік теппек	317
Жауырынның басын ұшыру	318
Жауырынның қанатын сындыру	318
Жауырынның етегін сындыру	318
Жілік сындыру	318
Жаяу жарыс (1)	319
Жаяу жарыс (2)	319
Жаяу көкпар	320
Жаяу тартыс	320
Жүрелей секіру	321
Арқан тартыс	321
Арынды арқан	322
Көген тартыс	322
Асау мәстек	323
Қазақша күрес	324
Жатып күресу	324
Тауық күрес	324
Білектесу	325
Сірес	325
Тең көтеру	326
Қуалап соқ	326
Атшылар жарысы	327
Дәл тигізу	327
Тепе-теңдік	328
Жүйріктер жеңеді	328
Сайыскерлер	328
Аш қасқыр	329
Дүмпілдек	329
Кім жылдам?	329
Үш орындық	330
Домалақ ағаш	330
Бүркіт	331
Бүркіт салу	331

III. ОЙЫН-САУЫҚ ОЙЫНДАРЫ

Сикирлы таяқ	332
Ғажайып таяқ	333
Әуе таяқ	333
Шертпек	334
Бөрік жасырмақ	334
Тақия тастау	334
Инемді тап	335
Айдап сал	336
Қарамырза	336
Тұтқын алу	337
Түйілген шыт	337
Түйілген орамал	338
Орамал тастау	338
Шалма тастау	339
Шыт жүгірту ойыны	339
Ақсүйек (1)	340
Ақсүйек (2)	341
Ақтайлақ	342
Балтам тап	343
Маңдайға шерту	343
Қақпақыл	344
Тыққан бидайды иіскеп табу	346
Көз байлау	346
Қол соқпақ	347
Қазан доп (1)	347
Қазан доп (2)	348
Хан жақсы ма? (1)	349
Хан жақсы ма? (2)	350
Жүзік тастау	351
Сақина жасыру	352
Ақшамшық	352
Доп тебу	353
Жамбас сипар	353
Үлкен қарбыз бен кішкене қарбыз	354
Бір тал ши	355
Дауыста, атыңды айтам	355
Белбеу тастау (1)	356

Белбеу тастау (2)	356
Айгөлек (1)	357
Айгөлек (2)	358
Көрші ойыны (1)	359
Көрші (2)	359
Кім шертті?	360
Жылдырт-жылдырт.	361
Үйімнің үстіндегі кім?	362
Кім түртті?	363
Тепкіш	363
Орда	364
Тас, қайшы, тауар	365
Бәлләй.	365
Жанды дөңгелек	366
Қап киіп жарысу	366
Тоспа доп	367
Тартыс	368
Қазан	368
Мүше табу	369
Соқыр тышқан	369
Жұлдыз санау	369
Кел пышақ	370
Бақанға жіпсіз байлау	370
Қара сиыр (1)	370
Қара сиыр (2)	372
Көк сиыр	372
Мәлкі тотай	373
Қарғымақ	374
Марламқаш	374
Ортаға түспек	375
Дәл басу	376
Етек-етек	376
Күллі ойыны	376
Қосқұлақ	377
Қарт-кұрт (1)	378
Қарт-кұрт (2)	378
Қамалды қорғау	379
Аларман	379

Ошак.....	380
Жапалактар мен қарлығаштар.....	380

IV. БАЛАЛАР ОЙЫНДАРЫ

Аңшылар.....	381
Арқан тарту.....	381
Жаяу аударыспақ.....	382
Атқаума.....	382
Қаума-қаума.....	382
Шакпақ.....	383
Қындық-сандық.....	384
Бір қазан сүт.....	384
Алшы (1).....	385
Алшы (2).....	386
Омпа (1).....	386
Омпы (2).....	387
Асық ойыны.....	388
Атбақыл.....	388
Үйірмекіл.....	388
Сасыр.....	389
Кентай ату.....	390
Үшке шықтым.....	391
Асық тігіп ойнау.....	392
Тас қала.....	392
Хан (1).....	393
Хан (2).....	394
Хан (3).....	395
Хан талапай.....	396
Кетсін бір.....	396
Құмар (1).....	396
Құмар (2).....	397
Көтеріспек (Атқабыл).....	397
Шыт тастау.....	398
Шілдек (1).....	398
Шілдек (2).....	399
Шүлдік (1).....	400
Шүлдік (2).....	401
Қазық теру.....	402

Ақ терек пен көк терек	403
Итің-қопақ	404
Әшекей-шешекей	405
Оқтау көтеру	405
Ала күшік	406
Ұшты ма?	406
Өтте-жым тымпи	407
Құлақ пен мұрын табу	407
Қол әрекетін ауыстыру	408
Терме	408
Мысық пен тышқан	408
Түлкі соғу.	409
Ақ байпақ.	410
Түйе-түйе (1)	411
Түйе-түйе (2)	411
Түйе мен бота	412
Жануарлар қалай үндейді.	413
Бес тас (1).	415
Бес тас (2).	417
Бес тас (3).	419

V. ИНТЕЛЛЕКТУАЛДЫҚ ОЙЫНДАР

Жүз қаз.	422
Тоғызтараудағы кездесу	423
Сабантойда	423
Құтты қазықтар	424
Құсбегілер аманаты	425
Тоғыз қап тары	426
Ешкілі жігіт	428
Жылқыға жем беру	428
Бес саулық	429
Көжектер	430
Тақияға тағылған тал-тал моншақ.	431
Асық саны	431
Тазы мен түлкі.	432
Әр түліктен нешеден?	433
Жақын да болса алыс	434
Әр өгіз қанша адым жүрді?	435
Жер жыртып тұқым себу	436

Кірпіш құюшылар.....	436
Аншыдан шыралғы.....	437
Қас қағым жер.....	438
Әпенді «бағбан».....	438
Мал айырбастау.....	440
Жерден жеті қоян тапқандай.....	440
Жұмбақ есеп.....	441
Абжат санымен.....	442
Қалайша үшеу?.....	442
Тоғызқұмалақ.....	443
Қазыққа шеңбер тастау.....	446
Дойбы ойыны.....	446
Төрт жиырма.....	449
Сан ішінде кім ұтты?.....	449
Қарағайдай мүйіз бар.....	450
Бүк пе, шік пе?.....	450
Терең құдықтың суы тәтті.....	451
Тазша дұзағы.....	451
Мәссаған, басқа түсті жылқы ғой!.....	452
Жеңіл сакина.....	452
Салт аттылар.....	453
Екі қарға.....	453
Соқыр шам.....	454
Түйеқұс салмағы.....	454
Жылқы атасы – Қамбар ата.....	454
Нар түйеден жүк ауыспас.....	455
Көнекөз қарт пен немересі.....	455
Жыл қайыру.....	456
Шынжыр.....	457
Ойыл қайда, Жем қайда, Сағыз қайда?.....	457
Еншілес жігіттер ешкілері.....	457
Бәрін бірге ойлап қой.....	458
Енші беру.....	458
Қосақташы абайлап.....	458
Торғай нешеу?.....	459
Әдебиеттер.....	460
Резюме.....	470
Summary.....	471

Кенжехан Матыжанов

**Қазақ мәдениетіндегі ойын феномені:
тегі, табиғаты, типологиясы, трансформациясы.**

Монография

Компьютерлік беттеу Афонина В.В.

Басуға 24.08.2022 ж. қол қойылды.
Офсеттік басылым. Офсеттік қағаз.
Пішім 60x90 $\frac{1}{16}$. Көлемі 30,1 ш.б.т.
Таралымы 1000 дана. № 506 тапсырыс

«Service Press» баспаханада басылған
Алматы қ., Халиуллин көш., 32
Тел.: 8(727) 352-82-02

ISBN 978-601-354-126-6



9 786013 541266