

УДК-372.879.6:796.5

ТУРИСТИК ЖОРЫҚТА ҰЛТТЫҚ ОЙЫН ТҮРЛЕРІН ҚОЛДАНУ ^p

Ж.М. Кетпенев, Қ.М. Омаров, Е.Д.Оразбаев
М.Әуезов атындағы ОҚМУ, Шымкент қ.
Абай атындағы ҚазҰПУ, Алматы қ.
Қ.А.Яссауи атындағы ХҚТУ, Кентау қ.

Жылдам қарқында, жан-жақты дамып келе жатқан біздің елде жас мектеп оқушыларын сабақтан, мектептен тыс тәрбиелеу мәселесі көкейкесті проблеманың бірі. Қазақтың ұлттық ойындарының әлеуметтік –педагогикалық маңызды мүмкіндіктерін оқушылардың туристік жорықтарында пайдалану ойынды және оның ойнау әдістерін, қимыл ерекшеліктерін тез

қабылдау біліктілікті қалыптастырады. Сонымен қатар әрбір жеке тұлғаның кешенді тәрбиесіне әсер етеді. Яғни ақыл-ойдың өрісті дамуына, адамгершілік қасиетінің молаюына, қоршаған ортаға көркемдік талғамын қалыптастыруға, көңіл күйі мен мінез-құлығына, дененің шынығуы мен оның дұрыс қалыптасуына ықпал етеді.

Оқушылармен көп күндік туристік іс-әрекет жорығын өткізудің кезеңі, оқу жылының соңында мектеп жетекшісінің келісімімен белгіленеді. Туристік жорықтың бағыттық тізбегі алдын-ала таңдап алынған және әрбір жол күрделілігі түбегейлі талқыдан өткізілген болуы шарт. Ол мынандай туристік жорық сыйпатын құрайды: туристік жорықтың ұзақтығы 4-күн, қашықтығы –30 шақырым, туризм түрі - жаяу, күрделілігі - қарапайым. Туристік жорықтың жалпы тізбегіне: Алматы- Просвещенец (демалыс үйі)- Көкжайлау (асуы)- Терісбұтақ (өзені)-Үлкен Алматы (шатқалы)-Аюлы сай- Үлкен Алматы (көлі)- Озерный (асуы)- Алматы қаласы.

Туристік іс-әрекет жорығының негізгі мақсаты оқушылармен туристік-өлкетану үйірмесінде жүргізілген қазақтың ұлттық ойын түрлерінің тәрбиелік мүмкіндіктерін және туристік әдіс-шеберліктің практикалық іс-шараларын жүзеге асыру.

Туристік жорықтың бірінші күні: Белгіленген орынға туристік топ мүшелері ұйымдасқан түрде жиналып, автокөліктің көмегімен Медеу шатқалындағы Просвещенец демалыс үйінің маңындағы табиғаты көркем алаңқайға туристік қоныс орнын таңдап, орналастырылады. Мұнда туристік топпен таудың биіктік белдеуіне адам ағзасын үйрету үрдісін өткізіп, соңынан оқушылардың дамалысын ұтымды өткізу үшін ұлттық ойын түрлері ұйымдастырылады. Бірінші ойналатын “Жаяу көкпар” ойыны.

Бұл ойын жазды күні, кең, жазық алаңқайда ойналады. Ойын өтетін жердің ұзындығы 50-60 метр, көлденеңі 25-30 метрден кем болмайды. Сол жазық алаңның бір шетіне шағын дөңгелек шеңбер сызылады да, ішіне құм түйілген шүберек қойылады. Алаңның екінші шетінен де сондай сызық сызылып оны көмбе деп белгілейді. Ортадан сызық сызылады. Ойынға қатысушылар екі топқа бөлінеді де сол ортадағы сызықта сап құрып тұрады. Ойынды жүргізу үшін екі топқа ортақ бір басқарушы тағайындалады. орамал жатқан және көмбе етіп белгіленген жерде екі ойыншы бақылаушы болып тұрады. Басқарушының берген белгісі бойынша ойын басталады. Әр топтың ойыншысы құм түйілген шүберекке бұрын жетіп, оны көмбеге жеткізуге тырысады. Топтың қалған ойыншылары оған көмекке келеді. Ал қарсы топ, одан шүберекті алып, өздері апаруға тырысады. Қызу тартыс басталады. Ойынға қатысушылар айла-амал қолданып, алаңның ішінде бұлтарып қаша жүріп, өз тобының көмбеге бұрын әкелуін қарастырады. Бірақ белгіленген межелі жерден шығуға болмайды. Көмбеге белгіленген мерзімде жеткізген ойыншы, ұпайды көбірек алады. Ойынға допты да пайдалануға болады.

Бұл ойын балалардың дене күшін, жүгіру қабілетін жетілдіріп, денелерін шыңдап, денсаулықтарын жақсартуға түседі. Әсіресе, таулы ауданның ауа-райына жылдам бейімделуіне өз ықпалын тигізеді.

Оқушылар түскі асын ішіп, туристік қоныс орнын жинастырып маршруттың айқындалған тізбегімен «Көкжайлау» асуына бағытталады. Бұл жолдың күрделілігі біршама болғандықтан дамылдау жиі ұйымдастырылады. Осы дамылдау кезеңінде “Орамал тастау” ойынының мазмұны орынды. Бұл ойын балалардың сүйіп ойнайтын ойындарының бірі. Ол жазда, алаңда, көгалды шөптесін жерде ойналады. Ойнаушылардың саны көп болса, ойын соншалықты қызық болады. Ойнаушылар тең екі топқа бөлінеді де, арасы он адымдай екі сызықтың бойына қарама-қарсы қатарласа тұрады. Жүргізуші қолындағы орамалын бірінші топтың өз жағындағы шеткі ойыншыға береді. Ол өзінің қарсыласының біреуіне тастайды да : “қа” деп дауыстайды. Ол қағып “ғаз”, дейді, болмаса “ла” дейді. Сонда “қағаз”, “қала”, т.б. сөздер шығады. Айтатын сөз екі буыннан ғана тұруы керек, мысалы “са” деп дауыстаса, “са-дақ”, “са-қа”, “са-бын”, “са-қал”, “са-рын” т.б. сияқты сөздер айтылуы керек.

Орамалды лақтырған кезде жауап бере алмаған ойыншы, ортаға шығып өнер көрсетеді. Осылайша екі топтың ойыншылары орамалды бір-біріне лақтыра отырып ойынды жалғастыра береді.

Бұл ойын оқушылардың ойын дамытып, ана тілін жетік білуге, тапқырлық қасиеттерге үйретеді.

Біршама тынығып алған соң, топ мүшелері Көкжайлау асуынан асып «Терісбұтақ» өзенінің альпілік шалғындық және шыршалы орман қөмкерген керемет табиғатына қызығу сәтімен, Үлкен Алматы өзенінің шатқалына қалай жеткенін білмей қалады. Туристік топ мұнда, түнейтін орынды таңдау кезінде кезекті табиғаттың қауіпсіздік жағдайын ескеріп, бивактік жұмыстарды ұйымдастырады. Бивактік жұмыстардың негізіне: палатка құру, ас дайындайтын орын әзірлеу, туристік құрал-саймандарды реттеу мен қатар кешкі көңілді мереке-шараларын өткізу.

Туристік жорықтың екінші күні: Жорықтың бағдарламасы бойынша келесі маршруттың тізбегі «Аюлы-Сай» маңындағы сарқырамалы шипалы сулы туристік объектісіне бағытталады. Туристік топ мүшелері таңертеңгі тамақтан кейін туристік қоныс орнын жинастырып, нұсқаушының жетекшілігімен жорық маршрутына шығады. Жорық жол бөлігінің жүрілу шапшаңдығы тау беткейіне қарай баяулап, балалардың шаршап шалдыққаны байқалған кезде тынығу жұмыстары ұйымдастырылады.

Осындай тынығу кезінде «Түйілген орамал» ойынын ойнату үшін мына нәрселерді білу қажет. Ойын жүргізу үшін ақ орамал керек. Орамалды ортасынан түйеді. Ойынға қатысушылар алаңға жиналады да, шеңбер жасап айнала тұрады. Ойынды басқарушы тағайындалады. Басқарушы ортаға шығады да, қолындағы орамалды кез келген бір ойыншыға тастайды, сонан соң оны өзі қуады. Орамалды алған ойыншы дереу оны басқарушының қолына тигізбей басқа ойыншыға беріп үлгеруі керек. Сөйтіп, ойыншылар орамалды біріне-бірі өткізе береді. Орамалдан айырылып қалған ойыншы басқарушының орнына шығады. Немесе орамалды ұстап алған басқарушы өз орнына басқа біреуді тағайындап, өзі ойыншылардың қатарына қосылады. Ойын соңында орамалды ұстатпаған тез, тапқыр ойыншы болып табылады.

Қолына орамал тиген ойыншы оны тек басқа ойыншыға жоғарыдан ғана лақтырып бере алады. Шеңберден шығуға болмайды. Ойын жылдамдықты, амал-айланы қажет етеді. Мұндай іс-қимылдар туристік жорықтың әдіс-шеберлігін меңгеру жағдайына өте қажет.

Топ мүшелері кезекті кешкі асын дайындап, өз уақытымен қабылдап болғаннан соң, «Аюлы-Сай» мекенінің тамаша табиғатын мұқият аралап, құлама, сарқырама шипалы су орындарының табиғи пайда болу жолының ғылыми дерегіне, туристік нұсқаушы түсіндірме жұмысын жүргізеді.

Туристік жорықтың үшінші күні: Таңғы астан кейін, бүгінгі жорық маршрутының жүрілетін жол тізбегін карта арқылы талқыдан өткізіп, табиғи кедергілердің негізгілеріне сипаттама беріледі. Жолдың күрделі тізбегі «Үлкен Алматы» өзенінің қиялы-құзды беткейіндегі жалғыз аяқты жолдың сыдырмалы бөлігі арқылы табиғаттың көркем мекені «Үлкен Алматы көліне» жетеді. Жолдың ұзақтығы асықпаған жағдайда бір күнге жуық уақытты алады.

Үлкен Алматы көлінің географиялық орналасқан орны, теңіз деңгейінен 2510 м. ұзындығы –1600 м. ені-800 м. жағалық сызығы –3 шақырым, тереңдігі-35-40 м. судың температурасы 10-12 градустан аспайды.

Сондықтан мұндай тау көлінің маңында кешкі от жанында демалыс ұйымдастыру, оның жұпар ауасын жұту және серігіп-сауығу үшін ұлттық ойынның «Ақ сүйек» түрін ойнауды ұйымдастыру өте ұтымды.

Ойынның негізгі тәртібі мынандай: Ойын жаздың қараңғы түнінде ойналады. Ол үшін шөптесін кең алаң таңдалынып алынады. Ойын жүргізу үшін ірі қараның кепкен жілік сүйегін немесе кішігірім таяққа оралған ақ мата керек.

Ойынға қатынасусшылар екі топқа бөлінеді. Әр топ өзіне бастық сайлап алады. Ойынды кім бірінші болып бастайтыны екі топ басшыларының жеребесі арқылы шешіледі. Әр топ өз көмбесін белгілейді.

Екі топтың ойыншылары алаңға арқаларын беріп, сапқа тұрады. Бірінші болып ойын бастауға мүмкіншілік алған топтың бастығы сүйекті алыстата лақтырады. Екі топтың ойыншылары сүйекті іздеуге кетеді. Сүйекті кім бұрын тауып алса, сол көмбеге қарай жүгіреді. Қалғандары оны қуады. Қарсы жақтың ойыншысы бірінші болып сүйекті тауып алатын болса, бар күшін салып, оны өз көмбесіне жеткізуге тырысады. Топтың басқа ойыншылары да көмекке келеді. Ойын жалғасып қайталанып ойналады.

Ойын балаларды қараңғыда бағдарды, мөлшерді айыра білуге, тез, жылдам

жүгіруге үйретеді. Мұндай іс-әрекеттердің туристік жорықтарда қажеттілігі мол.

Туристік жорықтың төртінші күні: Жорықтың соңғы күні боғандықтан, туристік қонысты толық жинастырғаннан кейін, топ мүшелеріне табиғаттың тамылжыған көркем аясынан суырылып шығудың өзі үлкен қимастық тудырады. Ертеңгі астан кейін туристік топ жетекшісінің бағдарламасы бойынша жоспарланған маршруттың қорытынды радиалды тізбегімен таныстырады. Ендігі жол сапары, көлдің оңтүстігінде орналасқан биік қарлы “Озерная” тау асуы. Бұл бағытқа бару сапарымыздың басты мақсатына: тау өзендерінің басталу заңдылығын, тау мұздықтарының еру жағдайын, өзен арналарының өзгеру процесінің себептерін және таудың биік бөлігінде орналасқан жер, су, ауа құбылыстарын зерттейтін орталықтың жұмыс барысымен танысу. Мақсатты жұмыстарымызды өз деңгейіне жеткізген соң, көл жағасындағы тұрақты туристік қонысымызға қайта оралып, түскі тамағымызды қабылдап, Алматыға бағыт аламыз.

Қорыта айтқанда қазақтың ұлттық ойындарын туристік жорық кезінде қолдану, оқушылардың ойлау қабілеті мен дене күш жігерін қалпына келтіруге ықпалын тигізері сөзсіз.

Резюме

В статье рассматриваются вопросы использования национальных видов игровой деятельности в туризме, конкретно, в активных видах туризма, когда во время походов создаются различные ситуации для восстановления физических и умственных функций ученика.

Summary

This article is devoted to questions of using national kinds of games in tourism, especially in active kinds of tourism when during the trips different situations are created to restore physical and moral functions of pupils.