

Турдалиева Ш.Ж., * Байгунова Д.М., Отарбаева Б.Қ.
аға оқытушы, М.Әуезов атындағы ОҚМУ, Шымкент, Қазақстан
аға оқытушы, М.Әуезов атындағы ОҚМУ, Шымкент, Қазақстан
аға оқытушы, М.Әуезов атындағы ОҚМУ, Шымкент, Қазақстан

ЖАСТАР ОЙЫН-САУЫҒЫНЫҢ КӨШ ҮЛГІЛЕРІН ОҢТҮСТІК ҚАЗАҚСТАНДА ҚОЛДАНУ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ

Автор корреспондент: azha_78@mail.ru

Түйін: Мақалада жастар ойын-сауығы өжеттікті, батылдықты, шапшандықты, ептілікті, тапқырлықты, табандылықты, байсалдықты т.б. мінез-құлықтың ерекшеліктермен бірге күш-қуат молдылығын, білек күшін, дененің сомданып шынығуын қажет ететін құбылыс. Ойын дегенміз — жас ерекшелікке қарамайтын, адамның көңіл-күйін көтеретін, ойландыратын үрдіс. Ойын-төзімділікті, алғырттықты, тапқырлықты, ұқыптылықты, ізденпаздықты, іскерлікті, дүниетаным өрісінің көлемділігінің, көп білуді, сондай-ақ, басқа да толып жатқан сапалылық қасиеттердің қалыптастыруға үлкен мүмкіндігі бар тиімді әдістерінің бірі. Ойын-сауықтың басты мақсаты - көппен араласу психологиясын қалыптастыруға негіз қалайтындығын халқымыз жақсы түсінген. Ойындарға халық ерекше мән берген. Сондықтан халық оған тек ойын-сауық, көңіл көтеретін орын деп қана қарамаған. Ең бастысы – ел қорғауға қабілетті болашақ қайраткер, өзінің осы қабілетін шаршы топтың алдында, баршаға тең (досқа да, дұшпанға да) еркін бәсекеде жеңіп алуға тиіс болған. Сондай-ақ талапты жас ойын, сайыс өнеріне өзінен жасы үлкен, танымал ұстаздан үйреніп жаттығатынын, аянбай тер төгетінін байқаймыз.

Кілттік сөздер: Ойын, жастар, диалог, іскерлік, рухани, өнер, сейіл, алтыбақан, қыз куу.

Ойынға зер салып, ой жүгіртіп қарар болсақ, содан үлкен де мәнді- мағаналы істер туындап өрбитінің байқаймыз. Өйткені ең алдымен ненің болсын бас алып, жол бастар қайнар көзі болатыны белгілі. Ойын жайлы мағлұматтар Үнді Ведаларында, Библияда ежелгі философтар (Платон, Аристотель) шығармаларында кездеседі. Ежелгі тілдердегі «ойын» сөзінің түбіріне үңілген қызықты. Оны гректерде балаларға тән әрекет деп атады. Римдіктердегі сөз мәні қуаныш, көңіл көтеруден, ал еврейлерде әзіл сызбадан шыққан. Соскрит те ойын ды қуаныш ретінде өрнектеді. Ал ежелгі германдықтар оны ләззат сыйлаушы маятник тербелісі секілді жеңіл қалқыма қозғаылспен байланыстырды. Ойын дегенміз — жас ерекшелікке қарамайтын, адамның көңіл-күйін көтеретін, ойландыратын үрдіс. Ойын-төзімділікті, алғырттықты, тапқырлықты, ұқыптылықты, ізденпаздықты, іскерлікті, дүниетаным өрісінің көлемділігінің, көп білуді, сондай-ақ, басқа да толып жатқан сапалылық қасиеттердің қалыптастыруға үлкен мүмкіндігі бар тиімді әдістерінің бірі. Мәдениеттану саласында ойын теориясын терең зерттеген Голланд мәдениеттанушысы Йохан Хейзинга. Оның ойын теориясы мәдениеттің ойындық бастауларының генезисі мен мәнін терең және толық талдануының арқасында қазіргі ғылымдағы назар аударарлық ойын теориясының негізгілерінің бірі болып отыр. Бұған дейінгі зерттеушілер ойынды байсалды өмірдің маңызы зор қажетті қосымшасы деп қарастырса, Й.Хейзинга ойынның мәдениет үшін маңыздылығын өзінше дәлелдеп қана қоймайды, сонымен қатар мәдениеттің өзі ойынның бір түрі деп тұжырымдайды. “Мен үшін басты мәселе мәдениеттің басқа да құбылыстарының ішінде ойынның алатын орнын анықтау емес, мәселе мәдениеттің ойындық сипатын анықтау еді. Мен үшін маңыздысы мәдениет пен ойынның өзара байланысын, ойын-мәдениет - қайсысының басымдырақ екенін анықтау”, - деген ұстанымын белгілейді.

Ойындарға халық ерекше мән берген. Сондықтан халық оған тек ойын-сауық, көңіл көтеретін орын деп қана қарамаған. Ең бастысы – ел қорғауға қабілетті болашақ қайраткер, өзінің осы қабілетін шаршы топтың алдында, баршаға тең (досқа да, дұшпанға да) еркін бәсекеде жеңіп алуға тиіс болған. Сондай-ақ талапты жас ойын, сайыс өнеріне өзінен жасы үлкен, танымал ұстаздан үйреніп жаттығатынын, аянбай тер төгетінін байқаймыз.

Қазақтың ұлттық ойындары, сайыстары жөнінде үлкен еңбек жазған М. Гуннер төмендегідей классификация ұсынады:

- 1) күрес және қарсылық көрсету элементтері бар ойындар – тартыс, ат үстінен тартыс, жаяу тартыс, кісі көтеру;
- 2) ашық алаңдағы – қара сиыр, ақ сүйек (2 вариантта);
- 3) қыс кезіндегі ойындар – таяқ жүгірту, аққала;
- 4) демалуға арналған ойындар – соқыртеке (2 вариантта), ешкі, шөп, қасқыр (әзіл есеп), жар – жалау, мыршым, көрші, шыт тастау (2 вариантта), балтам тап;
- 5) ат – спорт сайыстары мен ойындары – аударыспақ, мүше алып қашу, ат омырауластыру;
- 6) аттракцион – арқан шалу, кепеш алу, түйе байлау, тымақ ұру, алтыбақан.

Өзімізге белгілі автор, қазақтың ұлттық ойындары туралы алғашқы ғылыми еңбектің авторы М.Таникеев халқымыздың негізгі өмірі төрт түлікке қатыстылығын ескере келіп: атқа байланысты (қатысты) және атқа байланысты емес деп үлкен екі топқа бөлсе, Сағындықов Е. төмендегідей пікір айтады: “Қазақтың ұлттық ойындары тақырыпқа бай және әр алуан болып келеді. Ұзақ жүргізілген жинау, зерттеу нәтижесінде біз ұлт ойындарының тақырыбына, мазмұнына, ондағы көзделген мақсатына байланысты үш үлкен салаға бөліп топтастыруды лайық деп таптық. Атап айтқанда: ойын-сауық, тұрмыс-салт ойындары, дене шынықтыру, спорт ойындары мен оймен келетін ойындар”. Олардың барлығының атқаратын бір ортақ күрделі міндеті қарым-қатынас мәдениетін қалыптастырып, әр адамның жеке дамуына, өмірлік ортасында үйлесімділік жағдаятын құруға мүмкіндік туғызу.

Ойынды-сайыстар ұйымдастыру процесіне орай үш кезеңнен тұрады:

- дайындық кезеңі (ойын сайыстарды таңдау, аудиторияны безендіру, қатысушылармен күні бұрын жүргізілетін жұмыстар);
- ойындық ахуал жағдайына енгізу (ойынға, сайысқа қатысуға шақыруға психологиялық көңіл-күй жасау);
- ойынды сайыстарды жүргізу (ойынға сайысқа қатысуға шақыру, ережесін түсіндіру, ойынды-сайыстың жүруін қамтамасыз ету, нәтижелерін енгізу);

Ойын-сауықтың басты мақсаты - көппен араласу психологиясын қалыптастыруға негіз қалайтындығын халқымыз жақсы түсінген. Ұлттық ойындарымыздың табиғатына жеке-жеке тоқталмас бұрын, олардың үш түрін атап өтейік: сейілдік, өнерлік, еркіндік ойын-сауық түрлері. Сейілдік дегеніміз – көш кезінде, Наурызда, жазғы мезгілде жастардың қырға шығып бой жазып, сейілдеп жүргенде ойналатын ойындары. Бұған мысал үшін Ә.Диваев жазып қалдырған “Қыз ойнақ”, “Жігіт қуу”, “Қыз қуу” т.б. ойындарды жатқызуға болады. Бұлар көптің көзінен таса болмай-ақ белгілі бір дәрежеде еркіндікте бозбала мен бойжеткендердің аралас-құралас ойын-сауық құруы.

Ал енді өнерлік дегеніміз – өнер жарысын мақсат тұтатын ойын-сауық түрі. Мұның фольклорлық дәстүрі басым келеді. Фольклор араласып, соның үлгісінде өтетін ойын-сауықтың бірі – айтыс осыған жатады. Олар орындалу ерекшеліктері, пішіні бойынша әдет-ғұрып, салтпен байланысты айтыстарға/бәдік, жар-жар, қайым айтыс/ жақын. Дегенмен, айтыс ойындарының өзіндік белгілері де жоқ емес. Бұларда табан астында жанынан өлең шығарып айту жоқтың қасы, негізінен мәтіні жаттамалы, тұрақты болып келеді. Сыртқы пішіні ұқсастығы болмаса, айтыс ойындары суырып-салмалық ақындық өнерден гөрі, жаттап алған драмалық фольклорға өте жақын.

Нағыз өнерлік ойын-сауықтың екінші бір түрі – бұл “Алтыбақан”. Мұны негізінен ән өнерінің жарысы деуге болатын ең бір асыл ойынның түрі. Алтыбақанға тербетіліп тұрып, ал көне кезде музыкалық аспапқа сүйеніп ән айту оңай шаруа емес. Ол шеберлікті талап ететін, биік өнер жарысы.

Үшінші түрі – біз шартты түрде еркіндік деп аталған топқа жататын ойын-сауықтар. Бұл ел көзінен тасада бозбалалар мен бойжеткендердің еркін сырласуына, сезім күйлерін шертісуіне ыңғайлы ойындар болып табылады. Бұларға “Ақсүйек”, “Серек

құлақ”, “Хан жақсы ма?” т.б. ойын түрлері жатады. Ақсүйек ойынына тоқталайық. Ақсүйек – қазақтың ежелгі ойыны. Ойынды бастаушы мен ойнаушылар арнайы әкелінген жылқының бақай сүйегін, ол болмаса қойдың жілігін, жаурынын, жамбасының қу сүйегін әкеледі де, ойнаушыларға көрсетіп, белгілеп алады. Ойнаушылар екі топқа бөлінеді. Ойнаушылардың бірі ақсүйекті аулағырақ апарып лақтырады. Бәрі жапа-тармағай іздейді. Қай топтың ойыншысы тапса, сол топ жеңімпаз атанады. Ойын үстінде сүйекті тартып әкетуге болады. Соңдықтан ойын шапшаң қимылды, ептілікті, қараңғыда жол бағдарынан адаспауды, серіктесін көзден таса етпейтін қырағылықты, жүйріктікті талап етеді. Ойын тек дене шынықтыру мақсатын көздемейді. Жазық далада, бірін бірі жете танитын ортада жастардың оңаша кездесіп, сыр тартысатын, сезімін білдіруге мүмкіндік туғызатын психологиялық жағдаят жасайтын халықтық педагогикалық әдісі.

Ойын сауық қашанда бір себеп салдарға байланысты құрылады. Қазақ халқы ойын-сауықтың өтуіне себеп ретінде “Ораза”, “Айт” сияқты діни мерекелерден тыс өзіндік ұлттық сипаты басым мерекелер қалыптастырған. Мұның ең үлкені “Наурыз”, “Қыз ұзату”, “Үйлену тойы” сияқты адамның жеке басы қуанышына қатысты ойын-тойлар.

Қазақ жастарының тағы бір еркіндік белгісі – ойын-сауықты кез-келген уақытта өткізуге мүмкіндігі барлығы. Ондай жиынның бір түрі “бастаңғы” дейді. Үлкендер қыдырыста жүргенде жастар тағы бір бас қосып, ойын-сауық ұйымдастырады.

Сейілдік ойын-сауықтар көбіне кең далада, жасыл шалғынды өлкеде өткізіледі. Оларда көбіне кенеттен бола қалғандай “сол сәттіліктен” гөрі, алдын-ала ойластырылған сипат басым келеді. Сейілдік ойын-сауықтар жазғы жайлауға көшкен тұста көп болады. Екі-үш күнге созылатын көш жолы қыз-бозбаланың жанын жадыратып, қызық думанға молынан тояттайтын кезі. Мұнда әлгі “Айтыс” та, “Қыз қуу” да, кезек алмасып, бірінен-бірі туындап жатады.

Белгілі этнограф, қазақ фольклорын жинаушы, әрі зерттеуші Ә.Диваев өзінің “Қазақ жастарының ежелгі ойындары” деген 1907 жылғы мақаласында осындай сейілдік ойын-сауықтың бірнешеуін келтіреді. Соның бірі бүгінгі күні елеусіз қалған “Қыз ойнақ” ойыны. Ойынның тәртібін және өту жолдарын автор былайша баяндайды: “... мерекелерде бойжеткен қыздар өздерінің жақсы киімдерін киініп, тұтастай бір думанды топ болып жиылып, мерекелеуге далаға шығады. Бойжеткендерді әйелдер қошеметтеп жүреді. Әрбір бойжеткеннің қолында бір-бір таяқ болады. Далаға келген соң, бойжеткендер ұсақ топтарға шашырап, бөлініп-бөлініп кетеді”.

Ойынның басталар тұсы әлі белгісіз болғанмен және қандай ойын екенін әзірше білмегенімізбен, біз мұнда алдын-ала дайындық бар екеніне көз жеткіземіз. Яғни бұл күні бұрын ойластырылған ойын.

Автор ойын әрі қарай жалғастырайық: “Осындай серуен сәтінде алыстан топ-топ болып салт аттылар көрінеді. Олар да солай сәнденіп, жақсы киінген басқа рудың жас жігіттері болады. Бойжеткендерге жақын келіп, олар өз аттарынан түсе қалады да, бойжеткендер бағытына қарай тездетіп жүгіреді. Бірақ бойжеткендер қашпастан өз орындарында тұра береді. Қыздардың тобына сыналай кірген жігіттер оларды ұстап, сүйіп-құша бастайды. Сол сәтте бойжеткен қыздар қолдарындағы таяқтарымен жігіттерді ұра бастайды”. Ойын осылай бірнеше рет қайталанатын. Бір қарағанда қарабайыр, анайылау көрінгенімен бұл ойында сезім де, қылық та, наз да бар. “Дүниеде қыз қызық, бозбалада ой бұзық” деп Шәкәрім ақын тауып айтқандай, бозбала мен бойжеткен арасындағы қылықты іс-әрекет көпшілік көзінен таса жерде еркіндікпен жүзеге асқан, жастар бір-біріне деген сезімін ойын арқылы білдірген. Олардың сорақы іс-әрекетке баруына немесе шамадан тыс еркіндік жетегінде кетуіне мүмкіндік жоқ, өйткені, жандарында жеңге “қарауылдар” жүр. Бұл ойында бойжеткендерде белсенділік те, билік те басымдау. Қыз қадірлеу осыдан көрініс тапса керек-ті. Сезім отын тұтататын бұл ойында қыз бала қолындағы таяғын кімге сілтерін, кімге сілтемесін, кімді қатты, кімді сыпайы ұрып наздылық танытар сәті де осы. Бұл ойынның ежелден келе жатқандығы туралы Әбубәкір Диваев “Мұндай ойын шамамен мұнан 200 жылдан астам бұрын болған”

деген ой айтады. Яғни бұл “Қыз ойнақ” ойыны – өте ертеде болған жастар ойыны.

Сонымен бірге автор “Қызқашар” атты ойынды да суреттеген. Бүгінгі күні мерекелерде дәстүрімізге бері кенген “Қызқуу” ойынының алғашқы нұсқасы секілді. Бұл көбіне қыз ұзату тойларында ойналатын ойын ретінде сипатталады. Жүйрік ат мінген қалыңдық қашып, күйеу қуады. Мұндағы жеңіске деген ұмтылыс ең алдымен қалыңдық қадеген құштарлықты танытады. Мұнда да қызеркіндігібасым. Бірнеше жұп болып бірін-бірі қуар жігіттерге ерік берілген. Өз жұбын оңды көрген бойжеткеннің қашып кетуге де, жігітпен қылықты ойнап-күлуге де мүмкіндігі мол.

Екі жақтан бірдей жанған сезім ғана олардың жұптасуына жолашады. Ал бұл дегеніңіз жастардың нәзік жанын сезіне білген қазақ халқының сейіл сәтінде олардың ашық-жарқынараласып, жастарға тән мінез-құлық көрсетуіне, өздеріне жарасымды ойын-сауық құруына жол ашу еді. “Қызқашар” ойыны қазақ халқының салтанатты тойларында ғана емес, жайлы жағдай болғанда, кез-келген сейілдік сәтті пайдаланып ойнала берген. Оның екінші бір жақсы жағы ешбір арнайы дайындықты қажет етпейді. Көшбойында да, ен даланы қыдырыстап жүрген уақытта да бір басқарушының жетекшілігі мен ойнала береді. Бұл ойынның қазақ жастары үшін сүйкімділігі зор болғандығында дау жоқ. Қызулықты да, асаулықты да, алып-ұшпа сезімді де бойына жиған бұл ойын-суық желмен жарысқан отты сезімнің бастауы сияқты. Осы ойын-сауықтар барысында өзгеше әсер алған жастар кеш мезгілінде жалғасар өнерлік, еркіндік ойын-сауықтарына асқан шабытпен, биік романтикамен араласатын болған.

Өнерлік ойын-сауықтар “Алтыбақан”, “Айтыс” түрінде өтетін тартыстар да сезімсіз өтуі мүмкін емес. Қазақ ойын-сауықтарының астарында үнемі осы бір жас ғұмырға қажет махаббат сезімі мен жастық жалынға өріс ашу жатады. Жастар ойын-сауығының ежелгі түрлерінде осыған ыңғайлау басым келеді. Өнерлік ойын-сауықтарда өнер алғашыққанымен мұнда жастардың сезімі жеңіп кетіп отырады.

Жастар үшін ұйымдастырылатын мәдени әрекеттердің роман-эпопеяда суреттелген тағы бір түрі – сауық. «Ойын –сауық аса қызу болып басталып, таң аппақ атқанша солғындаған жоқ», - делінген романда. Мұнша ұзақ мерзімде жастар тарқамауы, сауықтың қызықтылығында болса керек. М.Әуезов қажетті мәлімет ретінде мұндай сауық мазмұнын да суреттей берген. «Бұл түнде ұзақ әсем ән де шырқалды,... ойындар да тегіс ойналды». Әр ойынның арасында қыздар мен жігіттердің айтыстары, ән жарыстары да көп. Сауық кеш тек ақын, жыршылар келуіне байланысты ғана емес, тойдың құрамдас әрекеті ретінде, бастаңғы жасағанда, алтыбақан басында да ұйымдастырылады. Сонымен, сауық кеші күрделі мәдени іс –шараның құрамдас әрекеті немесе дара өткізілетін жастардың ойын, өнер сайысы, шығармашылығын шындау ортасы. Сауық кештері сайыс, сынға айналу себебі көпшілік талғамынан шығатын өнер туындысы, дарынды әнші, күйшілер іріктеліп, сөз шеберлеріне баға берілген. Сонымен бірге сауық тек өнер ортасы ғана емес, жастардың танысып, табысу, сырласу, сынасу ортасы да болған. Ондағы киім киіс, жүріс –тұрыс, орынды өнерлік байқату, сөзден жаңылмай жауап қату –бәрі үлкен сын, тәрбиелілік көрсеткіші болған.

Жастар қарым-қатынасын мерекелер барысында байқатуға да, сыннан өтуге де толық мүмкіндік туындайды. Ойын-сауықтың жалпы формалары да рәсімделген үлгілері де орын алатын кешенді мәдени әрекеттің бірі қыз ұзату тойы.

Жоғарыда көрсетілгендер сейілдік, еркіндік, өнерлік ойындар үлгісі болса келесі тоқталатынымыз бұрын соңды қазақ әдебиетінде кең орын алмаған түрі - әскери ойындар туралы болмақ. Ойындар қатарынан олардың даралану себебі мазмұны мен құрылымына еркіндік пен өнерлік ойындар сипатын жинақтауы. Орыс тілінде «военное искусство» «әскери өнер» ұғымы бар. Ұрыс тәсілдерін еркін игеруді білдіреді. Қазақ әскери шеберлікті ойын деп айтқаны туралы пікірді көне жырлардан табамыз. «Ер Тарғында»: ойын соғыс, ұрыс мағынасында айтылғанын

Толып жатқан қалмаққа

Тарғын салды ойынды, - деген жолдардан табамыз.

XIX ғасырдың ортасында қазақ жерлерін Россияға қосу саясатымен келген шенеуніктерге бітімге келген жиыннан кейін көрсетілген әскери ойын – байқауды суреттеген А.Янушкевич жазбасынан оқимыз. Осы арада ойынның ерекше түрі - әскери ойын туралы сөз қозғайық. Бұрын-соңды мәдени, этнографиялық туындыларда қазақ әскери ойындары туралы жазылмаған еді. Мәдени мұра бағдарламасы бойынша жарық көріп отырған әдебиеттен анықтағанымыз қазақ батырлары өз жасақтарымен әскери шыңдау шараларын өткізгені туралы мәлімет табылды. А.Янушкевич еңбегінде келтірілген мәліметке қарасақ, ондай іс-шара үлкен жиындарда көрсетілген көрінеді.

Басқа ойындармен салыстырғанда араларында негізгі ерекшелік – арнайы дайындықты қажет етпейтін, жалпы ережені білу негізінде еркіндік пен шеберлік байқата білу қабілеттілігіне сүйенуінде. Бұдан шығатын қорытынды – қазақ ойыны таным мен талғамды, тапқырлық пен шеберлікті, жағдаятқа қарай тиімді әрекет жасай білетін шығармашылық қабілеттілікті қажеттілік екені белгілі болып отыр. Ойынды тамашалаушы да, қатынасусы да осы мәдени қажеттілікті игеруі арқылы тынығу әрекетін мәдени-рухани баю амалына айналдырып отырған. Оны игере алмау – қабілетсіздікті таныту, мәдени айналым ортасынан тыс қалу.

Сонымен, ересектер тіршілігіне кеңінен араласа қоймаған баланың тіл игеруі ойын арқылы, ойын барысында жетіліп отырған. Ал қолғабысқа жараған бала сөйлеу шеберлігін үлкендерден үлгі алып өскен. Туыстық қарым-қатынасқа лайықталған өзіндік тілдесу жолдарын игерген. Аға-апасымен сыйластық, еркелік байқатса, жезде-жеңгесімен әзіл сөз арқылы астарлы сөз мағынасына мән беріп, дидарласуда тапқырлық, өткір жауап қайтаруға шыңдалған. Қатарластарымен бірге жастар ойын-сауығын тамашалауға қатынасып, ауылға келген ақындар мен сал-серілер өнеріне қаныққан, талабы барлары ақындық өнерге талпынып, өз-ара сайысқа түсу арқылы шешендік өнерге бейімделе бастаған. Қорыта келгенде ойын өрлікті, өжеттікті, батылдықты, шапшандықты, ептілікті, тапқырлықты, табандылықты, байсалдықты т.б. мінез-құлықтың ерекшеліктермен бірге күш-қуат молдылығын, білек күшін, дененің сомданып шынығуын қажет ететін құбылыс

Әдебиеттер тізімі:

1. Арғынбаев Х. Қазақ отбасы. – Алматы, 2003.
2. Кенжеахметов С. Қазақ салт-дәстүрлері мен әдет-ғұрыптары. – Алматы, 2004.
3. Акатай С.Н. Древние культы и традиционная культура казахского народа : Монография / С. Н. Акатай. - Алматы :Print-Express, 2011. - 424 с. - (На рус., каз. яз.).
4. Кыдыралина Ж.У. Нация и история / Ж. У. Кыдыралина. - Астана :Елорда, 2009. - 304 с.
5. Камалова Н.К. Мәдени-тынығу жұмысының ұлттық дәстүрлері. Алматы, Эверо, 2017.

Аннотация: В статье "молодежное развлечение" -рассматривается явление, которое требует огромной силовой энергии, закаливания тела, ловкости, находчивости, упорства и т. д. Игра из себя представляет — не только физический рост человека, и рост настроения, повышающий процесс размышления. Игра-один из эффективных способов формирования выносливости, ловкости, находчивости, аккуратности, изысканности, умения, объемности кругозора, многообразия, а также многообразия других человеческих качеств. Мы хорошо понимаем, что главная цель развлечения-формирование психологии личности. Особое внимание народ уделял играм. Самое главное-воспитать будущего деятеля-личности, способного защищать страну, выиграть в спорте, и вести здоровый образ жизни. Творческое игры-развлечения “Качели”, “Айттыс”, который пройдут в виде состязания. Среди казахских развлечений всегда есть чувства любви и молодости, необходимые для этой возрастной жизни.

Abstract: In article "youth entertainment" - the phenomenon which demands huge power energy, hardening of a body, dexterity, resourcefulness, persistence, etc. is considered. the game represents-not only physical growth of the person, and growth of mood increasing process of reflection. The game is one of the effective ways of forming endurance, dexterity, resourcefulness, accuracy, sophistication, skill, three-dimensional Outlook, diversity, as well as a variety of other human qualities . We are well aware that the main purpose of entertainment-the formation of personality psychology.

People paid special attention to games. The most important thing is to bring up a future figure-a person capable of defending the country, winning in sports, and leading a healthy lifestyle. Creative games-entertainment "Swing", "Aitys", which will be held in the form of a competition. Among Kazakh entertainments there are always feelings of love and youth necessary for this age life.