Қазақ халқы ежелден бала тәрбиесіне аса зор мән беріп, олардың жауынгерлік рухта ержетуін ұқыптылықпен қадағалаған.
Жалпы баланың өмірге қадам басардағы алғашқы қимыл әрекеті ойын арқылы басталады. Ойын адамның өмірге қадам басардағы алғашқы адымы. Сондықтан бала үшін ойынның мәні ерекше. Ойын баланың негізгі іс - әрекетінің бір көрінісі болып табылады. Қазақ халқының ұлы ойшылы А. Құнанбаев: «Ойын ойнап ән салмай, өсер бала болама?» деп айтқандай ойын бала өмірінде ерекше орын алады. Ойынды көркемдік іс - әрекетінің алғашқы қадамы деп түсіндіреді.

Ал,аса көрнекті үздік педагог Н.К.Крупская қимылды ойын жөнінде былай деп толғанады: «Ойын – өсіп келе жатқан бала организмінің қажеті. Ойында баланың дене күші артады, қолы қатайып, денесі шыңдала түседі, көзі қырағыланады, зеректілігі, тапқырлығы, ынтасы артып жетіле түседі. Ойында балалардың ұйымдастырушылық дағдылары қалыптасып шыңдалады». Ұлттық ойындарымыз балаларға тәрбиелік мәнімен, дене бітімінің әсем де сымбатты болып бітуге пайдасы зор.

Бір мысал келтіріп кетейін: «Қуыр-қуыр, қуырмаш» ойыны балалардың саусақ маторикасын дамытуға, тіл байлығын жетілдіруге, көңілін көтеруге қолдануға болады. Балаларды қазақ халқының ұлттық ойындарын, ойната отырып жан-жақты тәрбиелейміз. Сондықтан бірнеше ұлттық ойындардың шартымен таныстырып өтейін:

Арқан тарту.

Бұл екі топқа бөлінген балалармен немесе екі баламен ойналады. Арқанның екі жағынан екі бала немесе екі топқа бөлінген балалар тартысады. Қай топ арқанды өз жағына тартып, алып, кесе сол топ жеңіске жетеді. Екі бала тартысқанда қай бала өзіне қарай арқанды тартып екінші баланы құлатса, құламаған бала жеңіске жетеді.

Орамал тастамақ
Балалар шеңбер жасап тұрады. Бастаушы(тәрбиеші) балаларды айнала жүріп бір баланың артына орамал тастап каетеді. Артына орамалды тастағанын сезген бала менің артымда деп жауап береді. Артына орамалдың тасталғанын сезбесе ол өлең, тақпақ айтып немесе билеп беруі керек. Балалар шеңбер бойында көздерін жұмып тұруы керек. Ойын осылай жалғаса береді.

Ақсерек-көксерек.
Бұл ойынды ойнау үшін балалар екі топқа бөлінеді,қолдарынан ұстап тұрады. Ара қашықтық 20-30 қадам.

1-ші топ. Ойынды бастайды: Ақсерек-ау ақ серек
Бізден сізге кім керек.

2-ші топ Ақсерек –ау ақ серек
Жаман-жаман бала аты (бала аты) керек
Аты аталған бала келесі топқа дейін жүгіріп барып ортасынан ұстасқан қолдарды ажыратып кету керек. Егер өтіп кетсе сол топтан бір баланы тобына алып қайтады,өте алмаса сол топта қалады. Ойын осылай жалғаса береді.

Қыз –қуу
Балалар арасынан бір ер бала,бір қызды(ағаш атпен) қуады. Бала қызға жетіп қолынан ұстаса ол жеңіске жеткені. Кейде қызды 2 бала да қуады қай бала бұрын жетіп қыз қолын ұстаса сол бала жеңіске жетеді.

Түйілген орамал.
Ойын жүргізуші ойынды өзі бастайды. Ең алдымен балаларды айналасына жинап алады да «1,2,3» - деп дауыстайды. Осы кезде балалар жан-жаққа бытырай қашады. Ал ойын жүргізушісі қолында түйілген орамалы бар баланы қуалайды. Ол орамалды басқа біреуге лақтырады қағып алған бала қаша жөнеледі. Осылайша ойын жүргізіледі, түйулі орамалды алғанша қуалай береді. Ұсталған ойыншы көпшілік ұйғарымымен ортада тұрып өнер көрсетеді. Одан кейін ойын жүргізуші ауыстырылады. Ойын ойнап болған соң балалар шеңбер жасап тұрады.

Соқыр теке.
Балалар дөңгелене тұрады. Бір баланың көзі байланып қойылады.

Балалар: Бота, бұзау, қозы, лақ
Қайда кеткен құлыншақ
Соқыртеке бақ-бақ
Мені ізден тап-тап
Деп тақпақтайды.

Содан кейін Соқыртеке (баланың көзі байлаулы) балаларды қуалайды немесе балалар оның жанына келіп түртіп қашады. Соқыр теке ұстап алған баланың көзі байланады да ол «Соқыр теке» ролін атқарады. Ойын осылай жалғаса береді.

Сақина жасыру
Ойынды өткізуші және сақина жасырушы бала белгіленеді. Қалған ойыншылар жерге отырып тізілерінің үстіне алақандарын жаяды. Бастаушы жабулы қолын әрбір ойыншының алақанына салысымен,ол бала алақанын жаба қояды.Бастаушы бір баланың алақанына сақина салысымен, ойыншылардың біреуінен-«Сақина кімде»-деп сұрайды. Ол сақинаның кімде екенін білсе сол баламен орнын ауыстырады. Ал білмесе ол өз өнерін көрсетеді. Ойын басқарушы ойынды осылай жалғастыра береді.

Қуыр-қуыр қуырмаш.
Оң қолдың бес саусағын бір жерге түйістіреді де,сол қолымен оны бүрмелеп қапсыра ұстайды.Содан соң екінші балаға:

-ортанғы саусағымды тапшы,-дейді.Екінші балаға қарап байқап отырады да,міне,-деп бір саусақтың басынан шымшып ұстап тұрады.Егер екінші бала жасырушының ортанғы саусағын дәл тапса,ұпайды бірінші бала тартады.Ұтқан бала ұпай алу үшін мына ережелермен сөздерді жақсы білуі керек.
1. Бас бармақтан бастап шынаққа дейін саусақтардың атын бір түгел атап береді:басбармақ,балан үйрек,ортан терек, шылдыр шүмек, кішкентай бөбек.Бес саусағын түгел жұмады.Тағы да бас бармағыннан бастап,былай деп 5 саусақты түгел жазады.

 Біздің балабақшада да ұлттық ойындарды жандандыру мен насихаттау мақсатында «Рухани жаңғыру» бағдарламасы аясында отбасылық сайыс ұйымдастырылды.Сайыста «Асық», «Арқан тарту», «Теңге ілу» ойындары ойнатылды.Ерекше атап өтсек,Асылбековтар отбасы,Батырхановтар отбасы ойын ережелерін бұзбай,өздерінің жүйріктігі мен ептілігін көрсете біліп,жүлделі орындарға ие болды.Сонымен қатар, серуендеу кезінде «Ақ серек,көк серек» , «Соқыр теке», «Ақ сандық – Көк сандық», ойындары балаларды ұйымшылдыққа,бірлікке тәрбиелеп қана қоймай,жүгіруге машықтандырып және кеңістікте өздерін ұстауға үйретеді.

Әсіресе,дене шынықтыру сағаттарында балалар үнемі қызығушылықпен ойнайды.Бірақ,ойындарды түрлендіріп отырған абзал.

 Бұл ойындар баланың еңбекке деген қарым - қатынасы мен ойлау қабілеттерін арттырады және баланы шымыр да епті, зерек те алғыр, тапқыр да парасатты болып өсуге тәрбиелейді. Ұлтымыздың асыл қазынасы болған ұлттық ойындарымызды жоғалтып алмай, ұрпақтан - ұрпаққа жетуін насихаттау, халқымыздың, баршамыздың міндетіміз деп білейік.