



O'ZBEK VA INGLIZ BOLALAR XALQ O'YINLARIDA RAMZIYLIK VA KOGNITIV MODELLAR

Gulira'no Ibrohimova,

KU mustaqil tadqiqotchisi.

DOI: <https://doi.org/10.54613/ku.v18iC.1791>

MAQOLA HAQIDA/О СТАТЬЕ

Qabul qilindi: 16-iyun 2026-yil

Tasdiqlandi: 18-iyun 2026-yil

Jurnal soni: 18-C

Maqola raqami: 39

**KALIT SO'ZLAR/КЛЮЧЕВЫЕ
СЛОВА**

bolalar xalq o'yinlari, ramziylik, ramziy
semantika, kognitiv model, konsept,
lingvomadaniy tahlil,
lingvomadaniyatshunoslik, semiotika,
kognitiv tilshunoslik, binar oppozitsiya,
milliy dunyoqarash

ANNOTATSIIYA/АННОТАЦИЯ

Maqolada bolalar xalq o'yinlarida namoyon bo'ladigan ramziylik va kognitiv modellar lingvomadaniy hamda kognitiv yondashuvlar asosida tadqiq etiladi. Bolalar xalq o'yinlari nafaqat ko'ngilochar faoliyat, balki xalqning milliy dunyoarashi, qadriyatlar, urf-odatlar va ijtimoiy tajribasini ajdodlardan avlodlarga yetkazuvchi muhim madaniy fenomen sifatida talqin qilinadi. Maqolada o'yinlardagi hayvon va qushlar, tabiat hodisalari, predmetlarning ramziy ma'nolari aniqlanib, ularning muayyan konseptlar bilan bog'liqligi tahlil qilinadi. Bolalar o'yinlarida ramz va kognitiv modellarning o'zaro aloqasi orqali ikki millat tafakkurida farqlar kuzatiladi. Tadqiqot natijalari bolalar xalq o'yinlarini lingvomadaniy, kognitiv va semiotik jihatdan kompleks o'rganish uchun nazariy asos bo'lib xizmat qiladi, ramzlarning muayyan milliy konseptlarni shakllantirish va bolalarning atrof-muhit, jamiyat hamda insonlararo munosabatlar haqidagi tasavvurlarini rivojlantirishdagi rolini ko'rsatadi. Shuningdek, universal kognitiv modellar turli xalqlar o'yinlarida o'xshash shakllarda namoyon bo'lishi bilan birga, ularning mazmuni va lingvomadaniy talqinida milliy o'ziga xosliklar mavjudligi aniqlanadi.

ABOUT THE PAPER

Accepted: 16 June 2026

Approved: 18 June 2026

Volume: 18-C

Paper number: 39

KEYWORDS

children's folk games, symbolism, symbolic
semantics, cognitive model, concept,
linguocultural analysis, linguocultural
studies, semiotics, cognitive linguistics,
binary opposition, national worldview

ANNOTATION

The article studies the symbolism and cognitive models manifested in children's folk games based on linguocultural and cognitive approaches. Children's folk games are interpreted as not only an entertaining activity, but also an important cultural phenomenon that transmits the national worldview, values, traditions and social experience of the people from ancestors to generations. The article identifies the symbolic meanings of animals and plants, natural phenomena, objects in games and analyzes their connection with certain concepts. Differences in the thinking of the two nations are observed through the interaction of symbols and cognitive models in children's games. The results of the study serve as a theoretical basis for a comprehensive study of children's folk games from a linguocultural, cognitive and semiotic perspective, the findings demonstrate the role of symbols in shaping specific national concepts and in developing children's perceptions of the environment, society, and interpersonal relationships. The study also reveals that, although universal cognitive models are manifested in similar forms across the games of different peoples, their semantic and linguocultural interpretations reflect distinct national characteristics.

Kirish

Bolalar xalq o'yinlarida olamning lisoniy manzarasi ifodasida metaforizatsiya muhim omil sifatida e'tirof etiladi. O'yinlarning metaforik nomlari orqali ikki millatning madaniy qadriyatlar, muomala modellari namoyon bo'ladi, shu bilan birga bizni qurshab turgan olam, borliq, atrof-muhit o'ynlar orqali anglanadi. O'yinlarda turli konseptlar aks etilar ekan, ular ikki millatda bir xil ifodasi hamda farqlanishi bilan ko'zga tashlanishi mumkin. O'yinlar metaforizatsiyasining qiyosiy-chog'ishtirma aspektida tadqiq qilish jarayonida o'yinlarning milliy-madaniy xususiyatlari hamda olamning lisoniy konseptualashtirilishi yuzaga keladi.

Kognitiv modellashtirish orqali o'yin qoidalarini oddiy tasvirlash o'rni o'yinlarning madaniy semantikasini talqin etish imkoniyati vujudga keladi. Bolalar xalq o'yinlarini kognitiv modellashtirishi orqali o'yinlar harakatlari, qahramonlari, o'yinlarda ishtirok etgan predmetlar, o'yinlarning verbal shaklida aks etgan olamning milliy manzarasi parchalarini tizimlashtirish imkonini yaratiladi. Shuningdek, o'zbek va ingliz madaniyatlarining umumiy va maxsus konseptual tizimlari namoyon etiladi. Maqolada bolalar xalq o'yinlarini faqat folklor yoki etnografik material sifatida emas, balki milliy konseptlar va kognitiv strukturalarni saqlovchi lingvomadaniy matn sifatida o'rganish zarurligi ta'kidlanadi. Mazkur yondashuv o'zbek va ingliz xalqlari bolalar o'yinlarini qiyosiy o'rganish, ulardagi umuminsoniy va milliy xususiyatlarni aniqlash hamda xalq o'yinlarining milliy dunyoqarashni shakllantirishdagi ahamiyatini belgilash uchun muhim nazariy va amaliy ahamiyatga ega.

Adabiyotlar tahlili va metodologiya

K.Levi-Stross xalq madaniyati va tafakkur mantig'ini o'rganishda binar oppozitsiyalarni yetakchi omil sifatida e'tirof etadi[10]. Binar oppozitsiyalar inson tajribasi bilan bog'liq bilimlarni tashkillashda universal tamoyil hisoblanadi. Olamni kategorizatsiyalash va konseptualashtirishda binar oppozitsiyalar muhim hisoblanadi. Binar oppozitsiyalar nazariyasi Y.M.Lotmaning semiotik madaniyatshunoslik konseptsiyasining negiziga aylangan. Aksariyat xalqlarning madaniyatlarini oppozitsiya va antiteza asosida shakllangan binar tizim orqali namoyon etiladi. M.S.Uvarov va I.V.Kondakov binar oppozitsiyaning Yevropa va rus xalqlar madaniyatining

dialektik negizligini qayd etadilar[14; 7]. Binar oppozitsiyadan antinomiya g'oyasi ilgari surilib, inson antinomiya qonunlariga ko'ra fikrlashi haqida tilshunolar bayon etganligini ta'kidlash kerak. Keyinchalik, antinomiya yoki qarama-qarshilik g'oyasi struktur tilshunoslikda rivojlanib, F. de Sossyur oppozitsiya metodi va nazariyasining rivojiga ilk qadam qo'ygan. R.Yakobsonning binar nazariyasi tilshunoslikda taraqqiy o'zgarishlarga yo'l ochgan. Y.M.Lotman[11], V.Ivanov, V.N.Toporov[5], M.M.Baxtin[2], I.P.Ilyin[6], M.S.Uvarov[14]lar binar oppozitsiyalar tadqiqida inson tafakkurining hamda olamni inson tomonidan idrok etilishida tizimli shakllanish tamoyili fundamental g'oyaga aylanganligini e'tirof etadilar.

Binar oppozitsiya tamoyili olamni kategorizatsiyalashda muhim va fundamental hisoblanadi. Shuningdek, binar oppozitsiya tamoyili orqali "kognitiv modellashtirish" tushunchasi vujudga keladi.

Kognitiv modellashtirish – kognitiv tilshunoslikning muhim vositasi sifatida tilni insonning aqliy faoliyati bilan bog'liqligida o'rganadi. Kognitiv model – inson ongida olam haqida ma'lumotni saqlash va qayta ishlash mexanizmi deb izohlanadi[12]. Insonning olam haqida bilimlari kognitiv tizim orqali shakllanadi. Kognitiv tizimlar esa olamning konseptualashtirish va kategorizatsiyalash asosida shakllanadi[15]. Kognitiv modelga turlicha izoh berilgan. Kognitiv terminlarning izohli lug'atiga kognitiv modeli uchta yondashuv orqali izohlangan. Birinchidan, til kognitiv jarayonning bir turi sifatida izohlanadi. Ikkinchidan, kognitiv model – matn tushinishda insonning mental jarayoni orqali matnni modellashtirilishidir. Uchinchidan, kognitiv model – tildagi kategorizatsiya jarayonidir [8]. Shu bilan birga insonning majoziy fikrlashini e'tiborga olib, konseptlarning metaforik obrazlarni shakllantirishini inobatga olish lozim. Shu bois, modellashtirish – kognitiv tilshunoslik doirasida matnni mazmuniy tadqiqini olib borish metodi hisoblanadi. Kognitiv modellashtirishning obyekti sifatida til hodisalarning xilma-xil aspektlari bo'lishi mumkin. Olamning metaforik modellashtirilishi masalasi ham diqqatga sazovordir. Xalq o'yinlari nomlari, o'yinlar mazmuni, harakatlarida aks etgan obrazlar metaforizatsiyalashganligi tufayli konseptual metafora voqelanishi mumkin. Kognitiv modellashtirish shakili

modellashirishga asoslangan bo'lib, olamni majoziylikni tushunishga zamin yaratadi.

Mazkur maqolada bolalar xalq o'yinlarining kognitiv modellarida binar oppozitsiyalar tahlili olib boriladi. Maqolada ikki metoddan foydalanildi: qiyosiy-tipologik va struktur-semantik. Qiyosiy-tipologik metod yordamida o'zbek va ingliz bolalar xalq o'yinlarida faolashgan konseptlarning tahlili olib borilgan. Struktur-semiotik metod yordamida o'yinlar matnida aks etgan ramzlar tahlil qilingan.

Natijalar

Bolalar o'yinlarida metafora bir necha sathlarda namoyon etiladi: o'yin nomlarida, o'yin rollari taqsimlanishida, o'yin mazmunida, o'yin matnlarida, o'yinlarning ramziy harakatlarida. Bularning har biri xalq madaniyatini namoyon etadi.

Bolalar xalq o'yinlari nomlari va mazmunida obrazlarni ko'rib chiqish imkoniyati yaratiladi. Eng ko'p tarqalgan hayvonlar obrazidagi metaforalar ham diqqatni o'ziga tortdi. Ingliz o'yinlarida eng ko'p tarqalgan metaforik obrazlardan bo'ri, tulki, tovuq, jo'ja, quyon; o'zbek o'yinlarida bo'ri, qo'y, echki, qushlar, tulki, tuya. O'zbek o'yinida aks etgan bo'ri xavf-xatar ramzini beradi, echkilar esa birlik, hamjihatlik ramzini anglatadi.

Bolalar xalq o'yinlaridagi kognitiv modellashirishini muhim va dolzarb masalalardan biri sifatida e'tirof etamiz. Bolalar xalq o'yinlarining kognitiv modellashirish o'yinda qanday madaniy ssenariylar, qadriyatlar aks etganligi va ularning bola ongida tizimlanishi haqida ma'lumot beradi.

O'yinlarning kognitiv modellashirishida madaniy ssenariylar ham muhim hisoblanadi. Har qaysi o'yin ma'lum ssenariyni faollashtiradi. Ssenariylar umumiy va universal hamda bitta madaniyatga xosligi bilan ajralib turadi. Har qaysi tematik guruh qatoridan o'rin olgan o'yinlar madaniy ssenariylari bilan ifodalanadi. Masalan, "oila, oilaviy munosabatlar va maishiy hayot" yoki "Mehnat, kasb va ijtimoiy munosabatlar" tematik guruhlaridagi o'yinlarda quyidagi madaniy ssenariyni kuzatish mumkin: kattalar mehnatga taqlid qilish; oilaviy munosabatlarga taqlid qilish.

Kognitiv modellashirishda o'yinlar konsepti ham aniqlanadi. Ikki madaniyat o'yinlarida universal konseptlarni ajratish mumkin: "Hayot – o'yin", "Inson – hayvon", "Inson – tabiat", "Jamiyat – hamjihatlik", "Kurash – g'oliblik", "Harakat – hayotiy yo'l". "Hayot – o'yin" konsepti orqali aksariyat rolli-syujetli o'yinlar hayot tarzini namoyon etadi. Masalan, "Mehnat", "kasb, ijtimoiy rollar", "Oila, oilaviy munosabatlar va maishiy hayot", va "Jang, kurash, raqobat va harbiy bellashuv" tematik guruhlar qatoridan o'rin olgan o'yinlar orqali bolalar kattalar hayotiga taqlidiylik qiladi va shu bois kattalar hayotini o'rganadilar.

K.Levis-Stross olamdagi barcha narsa-predmet, hodisa va vaziyatlarni binar oppozitsiyada ko'rilishi mumkinligini ta'kidlar ekan, biz uning fikriga yondashib, bolalar xalq o'yinlarida aks etgan ramzlarga e'tibori qaratib, o'yinlarning binar oppozitsiyalarda ifodalanishini ifodalaymiz. Mazkur olim "analogiya prinsipiga asoslangan tafakkur" ba'zi oppozitsiyalarning metaforizatsiyalashtirilishiga olib kelishini ta'kidlagan [11]. A.Dundes o'yinlarda madaniy ramzlar jamoa ongida mustahkamlanganligi haqida fikr yuritgan. Jahon tilshunosligida bolalar xalq o'yinlarining tadqiqida asosiy e'tibor ularning tizimli o'rganilishiga, ramziyligiga va funksiyalariga qaratilgan.

Shuning uchun o'yinlarni kognitiv modellashirishida qarama-qarshilik g'oyasi orqali tahlil qilish maqsadga muvofiq deb o'ylaymiz. Chunki o'yinlarni bunday tarzda tahlil qilish ularda aks etgan madaniy ssenariylarni yuzaga chiqarishga yordam beradi. Ingliz o'yinlarida ham bunday qarama-qarshilik mavjud bo'lib, "xavf-xatar" ramzini tulki namoyon etadi, g'ozlar esa "hamjihatlik" ramzini beradi. O'yinlar funksiyasi jihatdan va kognitiv aspektidan bir-biriga yaqinroq bo'lsa-da, lekin nomlanishidagi ramzlar bilan farqlanadi. *Mushuk* va *sichqon* o'yini ingliz tilida bir hil nom bilan ifodalanadi – *Cat and mouse*. Hayvonlar dunyosi orqali insonning muomala modellarini shakllantirishda "Inson – hayvon" konseptual metafora voqelanadi.

Muhokama

O'zbek o'yinlarida faollashgan hayvon obrazlari – bo'ri, tulki, qo'y, xo'roz, tuya, ot, echki, tovuq, qush. K.Levis-Stross o'yinlarda ramziylikni binar oppozitsiya orqali yuzaga kelishini ta'kidlar ekan, biz uning qarashlarini ma'qullab, "Hayvon va qush" tematik guruhidagi "Ona tovuq va Hakka", "Ona tovuq", "Hawk and chickens", "Eagle and chicks", "Hen and chickens" o'zbek va ingliz o'yinlarida quyidagi binar oppozitsiya voqelanishini kuzatamiz: kuchli – zaif/kuchsiz; yirtqich – o'lja; xavf-xatar – xavfsizlik. O'yinda faollashgan asosiy madaniy konsept esa "Himoya". O'zbek va ingliz o'yinlarida bir hil konsept faollashib, o'yin ssenariysida o'xshash jihatlar mavjud.

O'zbek va ingliz madaniyatlarida hayvonlar ishtirokidagi o'yinlarda nafaqat "Himoya" konsepti, balki "Yirtqich – o'lja" konsepti faollashganligini quyidagi o'yinlarda kuzatish mumkin: *Bo'ri va qo'y*; *Tulki va g'ozlar*; *Mushuk* va *sichqon*; *Fox* va *Geeze*; *Cat and Mouse*; *What's the time, mister Wolf?*; *Sharks and Minnows*. Mazkur o'yinlarda binar oppozitsiya shakllanib, quyidagi modellarda tasvirlanadi:

kuchli – zaif/kuchsiz

yirtqich – o'lja

xavf – xavfsizlik

O'yinlar ssenariylari va konseptlariga ko'ra tahlilida nafaqat universal, balki milliy o'ziga xoslikni kuzatish mumkin.

O'yinlarda hayvonlar obrazi namoyon etilar ekan, ularning turli ramzlarni ifoda etishini ta'kidlash kerak. Jumladan, tuya, eshak va ot o'yin matnlarida mehnatkashlik, chidamlilikni aks etadi. Tuya dasht va sahrodagi hayotni namoyon etsa, ot kuch va qahramonlikni ifodalaydi[1].

Ayrim o'yinlarda hududiy konsept faollashib, bizni qurshab turgan olamning ramziy modelini anglatadi. Masalan, "London Bridge is falling down" o'yinida ko'prik obrazi faollashadi. Kognitiv aspektida ko'prik ikki olamning jipslashganini, to'siqlarni yengib o'tish kerakligini namoyish etadi. Ko'priknig buzilishi odat bo'lib qolgan hayot qonun-qoidalarining buzilishini anglatadi.

G.Davlatova va K.Axmedovalar o'z maqolasida ingliz va o'zbek xalqlari o'yinlarining obrazli ifodasi haqida fikr yuritib, ingliz xalqi o'yinlarida ijtimoiy va tarixiy obrazlar ko'proq voqelanishini ta'kidlagan. Masalan, "London Bridge is falling down" o'yinida o'tmishda sodir bo'lgan tarixiy voqealarga ishora qilinib, "ko'prik" sinov ramzi sifatida ifodalangan [1].

O'zbek va ingliz xalq o'yinlarida o'simlik va daraxtlar ham fitomorfik kodi ostida birlashib, majoziy ma'no berishi mumkin. O'zbek xalqida "Oq terakmi, ko'k terak" o'yining etimologiyasi bir necha olimlar tomonidan o'rganilgan. Ilk bor mazkur o'yinning tizimlanishi va mazmuni rus olimlari N. va M.Nalivkinlar tomonidan batafsil yoritilgan. Y.M.Pesherovalar mazkur o'yini "Чью душу желаете" rus o'yini bilan mazmunini qiyoslab, ikki o'yinning o'xshash jihatlarini namoyon etgan [13]. G.Jahongirov mazkur o'yinni o'tmishdagi qabilalar hayoti bilan hamda qabilalar o'rtasidagi mojarolarning hal qilishi bilan bog'laydi[4]. R.Yagfarov o'yin nomida aks etgan teraklar ramziy ma'noni anglatishi haqida fikr yuritgan[16]. Sh.Galiyev o'yinda aks etgan "oq" va "ko'k" ranglarning ramziy ma'no anglatishini ta'kidlagan[3]. Ko'rinadiki, bitta o'yin haqida bir necha fikrlar uning etimologiyasi hamda metaforik ma'no anglatganini namoyish etadi. Shu bilan birga "Oq terakmi, ko'k terak" o'yinda barqarorlik va kuch ma'nolari ramziy ifoda etganligini ta'kidlash kerak. "O'q terakmi, ko'k terak" nomli o'zbek o'yini mazmuni ingliz "Red Rover" o'yiniga muvofiqligini ta'kidlash joiz. "Red Rover" – ikki jamoa bir-biriga qarama-qarshi saf tortib o'ynaydigan an'anaviy bolalar jamoaviy o'yini. Bir jamoa raqib jamoasidan bir o'yinchini chaqirib, uning safini yorib o'tishini talab qiladi. Chaqirilgan o'yinchi safni yorib o'tsa, raqib jamoasidan bir o'yinchini o'z jamoasiga olib ketadi, yorib o'ta olmasa, o'sha jamoaga qo'shiladi. "Rover" so'zi *daydini* anglatib, Skandinaviya dengiz qaroqchilariga borib taqaladi. Bunda "Oq terakmi, ko'k terak" o'zbek o'yinining kelib chiqishi qadimiy qabilalar bilan bog'langanligi hamda mojarolarni hal qilish uchun bir qabila vakillari o'zi bilan boshqa qabila vakillarini olib ketishlari G.Jahongirovning qarashlarida bildirilgan bo'lib, ingliz "Red Rover" o'yining kelib chiqishida ham o'xshash jihatlarini kuzatish mumkin. Ikki millat o'yinlari nomlari farqlansa-da, kelib chiqishi va mazmuni bilan o'xshashlikni yuzaga keltiradi.

"Oranges and Lemons" o'yini meva nomlari bilan yuritisa-da, o'yinda "cherkov qo'ng'iroqlari" ramzlari namoyon etilib, shahar madaniyati aks etiladi.

"Ring a Ring o'Roses" o'yinida doira va uning qullashi ramziy ifoda topgan. Folklorshunoslar mazkur o'yinni o'rta asr Angliyada vabo tarqalishiga borib taqalishini ta'kidlaydilar. Doira hayot va o'lim, tabiat ramzi sifatida ifoda etilgan [1].

Predmetli kod ikki madaniyatda ham mavjud bo'lib, ular ko'prik, halqa, tosh, arqon, tayoqdir. Har qaysi predmetlar ramziy ma'noni anglatadi. Halqa birlikni, arqon odamlar o'rtasidagi aloqalarni anglatadi, ko'prik o'tish, tosh sinovni anglatadi. Predmetlar mavhum ma'noni anglatib, madaniy ramzlarni tashuvchisi hisoblanadi. O'yinlarning madaniy kodlarini tadqiq qilish umumiy yoki universal hamda milliy-madaniy xususiyatlarni yuzaga chiqaradi. Biroq, predmetlar doimo ham ma'lum bir ramzni anglatmaydi. Predmetlar ramzi o'yindan-o'yinga farqlanib, o'yin mazmuni va harakatlarga ko'ra o'zgaradi. O'zbek o'yinlarida tosh bir necha ramzlarni ifodalaydi: Tosh – barqarorlik ramzi orqali mustahkamlik konsepti orqali faollashadi. Tosh – madaniy kod orqali yer va tabiat ramzi sifatida namoyon etiladi. Toshning mahorat konsepti orqali sinov ramzi faollashadi. Agar o'yinda toshni otish, nishonga tekkizish, olib qochish yoki saqlab qolish talab qilinsa, u sinov obyektiga aylanadi. Bunda tosh bolaning chaqqonligi va mahoratini namoyon qilish vositasi sifatida "Jami-jami" va "Besh tosh" o'yinlarida namoyon bo'ladi. Tosh – chegara ramzi. Ayrim o'yinlarda tosh ma'lum bir joyni belgilash yoki o'yin maydonini ajratish uchun xizmat ilishi mumkin. Tosh – yashirin narsa, sir ramzi bo'lib, o'yinlarda yashirin maqsad, izlash ma'nolarini faollashtiradi. Tosh – kuch va raqobat ramziga aylanishi "To'p tosh" va "Chillak" o'yinlaridan namoyon bo'ladi.

O'zbek xalq o'yinlaridan "Arqon tortish" O'zbekistonning har qaysi hududida o'ynaladi. Ingliz xalqida mashhur bo'lgan "Tug of war" o'yini o'zbek o'yini bilan mazmun jihatdan bir xil bo'lib, o'yin nomi bilan farqlanadi. "Arqon tortish" o'yin nomi o'yindagi harakatni ifodalaydi.

"Tug of war" ingliz o'yin nomi *tug* – *kuch bilan tortish* ma'nosi faollashgan hamda *war/urush* komponentidan iborat bo'lib, qo'shimcha metaforizatsiyalashgan konseptni tashkillaydi. O'zbek madaniyatida mazkur o'yin bitta "bellashuv" konsepti orqali faollashsa, ingliz madaniyatida ikki konsept orqali namoyon bo'ldi: bellashuv → urush.

Mehmon kutish, sovg'a ulashish o'zbek urf-odatlaridan biridir. Bolalar kattalar hayotini o'zlashtirib, keyinchalik o'z o'yinlarida aks ettiradi. Shuning uchun "Mehmon-mehmon", "Xola-xola", O'zbekistonning ba'zi hududlarida "Xolakam" nomi bilan tarqalgan rolli-syujetli o'yinlar bolalarga urf-odatlar, marosimlarni o'rganishga yordam beradi. Mazkur o'yinning kognitiv modeli o'zbek xalqida "mehmondorchilik" konseptini namoyon etadi:

Mehmon – Mezbon – Mehmonga hurmat ko'rsatish

"Mehmondorchilik" konsepti o'zbek o'yinlarida faollashib, unga ingliz xalqida mavofiq o'yini mavjud emasligini ham kuzatish mumkin. Ingliz xalqining oilaviy va ijtimoiy munosabatlarga bag'ishlangan o'yinlar qatoriga kiritilgan "House" o'yinini misol qilib keltirish joiz. Biroq, ingliz bolalar o'yinlarida mehmondorchilik konsepti faollashmagan. "House" ingliz bolalar o'yinida quyidagi kognitiv model yuzaga kelganligi kuzatiladi:

Family/Oila – Home/Uy – Parents/Ota-ona – Children/Bolalar – Domestic roles/Uy yumushlari

"Tabiat va fasllar" tematik guruh qatoridan o'rin olgan o'zbek o'yinlarining aksariyati qarama-qarshilikda ifodalanadi: *Kun va tun; Quyosh va yomg'ir; Oy va yulduzlar; Bulut va quyosh*.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yxati

1. Ахмедова К., Давлятова Г. Образно-символическая система детского игрового фольклора в русской, узбекской и анлийской традициях // *World of philology*, 2025. – Vol.4. – Issue 3. – С.28-34.
2. Бахтин М.М. Формы времени и хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике // *Вопросы литературы и эстетики*. – М., 1975. – С. 234-407.
3. Галиев Ш. Узбекский детский игровой фольклор. – Т.: «Наука», 1998. – С. 98.
4. Жахонгиров Г. Узбекский детский фольклор. – Т.: «Учитель», 1975. – С. 102.
5. Иванов В. В., Топоров В.Н. Славянские языковые моделирующие семиотические системы (Древний период). – М.: «Наука», 1965. – 246 с.
6. Ильин И.А. Духовный смысл сказки / Трубецкой Е.Н. Три очерка о русской иконе. «Иное царство» и его искатели в русской народной сказке. 2-е изд. – М.: «Лепта-Пресс», 2003. – С. 289-317.
7. Кондаков И.В. Введение в историю русской культуры: учебное пособие для вузов. –М.: Аспект Пресс, 1997.

"Quyosh va yomg'ir" o'yinning kognitiv modellarini quyidagicha ko'rsatish lozim:

Quyosh – Yomg'ir;

Yorug'lik – Namlik;

O'yin – O'yinni tugatish.

"Rain, rain, go away" ingliz xalq o'yinida kognitiv modelni binar oppozitsiyasida emas, balki zanjir orqali ifodalanishi namoyon bo'ladi: Rain – Rain – Go away.

O'zbek o'yinida quyosh majoiy ma'noda yorug'lik va o'z navbatida yorug'lik majoiy ma'noda o'ynashga ruhsatni ishora qilib, o'yinni davom etish mumkinligini ifodalasa, yomg'ir namlik va o'yinni tugatish harakatining majoiy ma'noda aks etib, binar oppozitsiyani shakllantiradi. Ingliz o'yinida yomg'ir yog'ishi o'yinning to'xtatilishiga olib kelishi zanjir orqali namoyon etiladi.

Xulosa

Bolalar xalq o'yinlarining shakllanishining asosiy usuli metaforizatsiya hisoblanadi. Bolalar xalq o'yinlari nomlari, o'yin matnlari, o'yin davomida o'ynaladigan rollar metaforizatsiyalashib, bular orqali bolalar madaniy meyor, jamiyatda qabul qilingan muomala modellari, milliy dunyoqarashning o'ziga xosligini bevosita o'yinlar orqali o'rganadilar. O'zbek va ingliz o'yinlarning qiyosiy-chog'ishtirma aspektida tahlilida universal kognitiv mexanizmlari madaniy obraz va ramzlar bilan uyg'unlashganligini namoyon etiladi. Bu esa bolalar xalq o'yinlarini olamning lisoniy manzarasi hamda xalqlarning lingvomadaniy xususiyatlarini o'rganishda asosiy manba sifatida e'tirof etishni taqozo etadi.

8. Краткий словарь когнитивных терминов / под общ. ред. Е. С. Кубряковой. М., 1996. – С.56-57.
9. Леви-Стросс К. Миф, ритуал и генетика // *Природа*, 1978. – № 1.
10. Леви-Стросс К. Структурная антропология. – М: Наука, 1995.
11. Лотман Ю.М. Избранные статьи: в 3 т. – Таллин: Александра, 1992. – Т.1. Статьи по семиотике и типологии культуры.
12. Маслова В.А. Введение в когнитивную лингвистику: учеб. пособие. Изд-е 5-е. – М.: Флинта; Наука, 2011. – С.58.
13. Пещерова Е.М. Некоторые игры среди оседлого населения Туркестана // Отд. оттиск из «Бюллетень САГУ», №11. – Т., 1925. – С.82-98.
14. Уваров М.С. Бинарный архетип. – СПб, 1996. <http://www.philosophy.ru/library/uvarov/01/00>
15. Федотова О.С. Когнитивное моделирование как метод познания и изучения объекта в научных исследованиях // *Филологические науки*. – Тамбов: Грамота, 2015. – № 4 (46). – в 2-х ч. – Ч. II. – С. 199-202.
16. Ягъфаров Р. Шеърят чашмалари. – Казань, 1985. – С. 158.