

Мир на ладони и платок, меняющий всё

Какими в старину были детские игры кочевников

Любовь БОРИСЕНКО

До открытия ВИК-2026 остаются считанные часы. В республику прибыли гости и участники. В основном это взрослые люди, которые долго и серьёзно готовились к состязаниям. Однако спортивные навыки, как известно, формируются ещё в детстве. «Слово Кыргызстана» сыало первым изданием, которое написало о знаменитой лянге. Теперь этот вид спорта будет представлен на ВИК-26.

Сегодня наше издание предлагает небольшой экскурс в историю, чтобы узнать, во что играли дети кочевников, чему их учили эти игры и почему многие из них актуальны и в современном мир , а также выступает с инициативой проведения юниорских Всемирных игр кочевников и просит организаторов соревнований рассмотреть это предложение на официальном уровне.

Когда игра становится школой жизни

В старину, когда не было магазинов игрушек и не существовало привычного нам разделения на «полезное» и «развлекательное», ребёнок играл и одновременно учился быть ловким, внимательным, сильным, выдержанным, умелым, а также проигрывать и снова пробовать, действовать один на один с соперником и плечом к плечу с товарищами. Так формировалась особая культура детства, в которой игра была частью воспитания.

Игровой площадкой могла стать степь, двор возле юрты, склон горы или ровный участок земли. Игрушками служили вещи, которые находились буквально под рукой. Это могли быть косточки, камешки, палочки, платок, верёвка. Иногда для игры требовалось лишь пространство и несколько сверстников.

Сегодня это особенно хорошо понимаешь, когда смотришь на традиционные национальные игры не как на набор старинных забав, а как на своеобразную систему передачи опыта от одного поколения к другому.

Несколько лет назад ЮНИСЕФ, изучая традиционные игры в Кыргызстане, отмечал их большой образовательный потенциал через них дети получают представление об окружающем мире, развивают мышление, физические и социальные навыки, а взрослые передают молодым поколениям часть культурного опыта народа.

В этом и заключается, пожалуй, главный секрет детских игр кочевников. То еть ребёнка не учили отдельно «для жизни», то есть его учили самой жизнью. С ранних лет дети наблюдали за взрослыми. Видели, как мужчины управляются с лошадьми, как готовятся к скачкам, как состязаются в силе и меткости. Девочки помогали женщинам в домашних делах, наблюдали за рукоделием, учились обращаться с предметами быта, а потом всё увиденное переносилось в детский мир. Серьёзное взрослое состязание могло превратиться в игру. Настоящий предмет заменялся

безопасным. Большая территория становилась маленьким игровым полем и взрослые навыки осваивались постепенно. Сначала может быть в шутку, потом всё увереннее.

Другими словами игра была репетицией будущей жизни. Одна из особенностей традиционных игр - удивительная простота инвентаря. Сегодня ребёнку для игры может понадобиться целая коробка игрушек. Кочевому ребёнку порой было достаточно нескольких бараньих косточек. Если убрать современную терминологию - «координация», «моторика», «социальные навыки», «стратегическое мышление» - получится очень простая картина. Ребёнок играл в чүкө и учился меткости. Играл в жоолук таштамай - становился внимательнее, в ак чөлмөк учился быстро ориентироваться и действовать вместе с другими, в аркан тартыш понимал, что один человек не всегда сильнее команды, - тогуз коргоол — учился думать наперёд. Ммотрел на скачки и состязания всадников - постепенно знакомился с миром взрослых. И всё это происходило без учебника.

Наверное, именно поэтому народные игры пережили столетия. Они были простыми, понятными и необходимыми.

Игрушки дарила природа

Альчики занимали особое место в традиционной игровой культуре. С ними существовало множество вариантов игр, где требовались меткость, координация движений, глазомер и терпение. Из этой культуры выросла и известная игра ордо. На земле очерчивали круг, внутри которого располагали альчики. Игроки по очереди старались выбить их за пределы круга. Важны были не только сила броска, но и точность, умение выбрать положение и рассчитать движение. Ордо сегодня воспринимается прежде всего как традиционная национальная игра и состязание. Однако сам принцип игры очень хорошо показывает, чему ребёнка учили с помощью подобных развлечений: сначала посмотреть, затем оценить ситуацию и только после этого действовать.

Похожий принцип действовал и в играх с камешками - беш таш. Там ребёнок должен был ловко подбрасывать один камешек и успевать выполнять определённые действия с другими. Здесь не спасёт сила, нужна координация. Руки должны работать быстро, но точно. Ошибся и очередь переходит к другому. То есть получается, что косточка, которую взрослый человек мог бы просто не заметить на земле, для ребёнка становилась целым тренажёром.

Для современного ребёнка это может показаться элементарным, но именно в таких простых действиях развивались мелкая моторика, реакция, внимание и память.

Не случайно ЮНЕСКО, включая традиционные игры с альчиками в программу «Каравана детских игр», подчёркивал их значение для развития логического и стратегического мышления, мелкой моторики и физических способностей детей.

Если чүкө требовала сосредоточенности, то ак чөлмөк превращал в игровое поле уже большое пространство. Кыргызская энциклопедия описывает её как ночную национальную игру. Участники делились на две команды, а специальный белый предмет - традиционно обработанную кость или деревянный предмет бросали в сторону игрового поля. После этого обе команды отправлялись на поиски. Победителю нужно было найти ак чөлмөк, не дать соперникам его отнять и доставить к своей стороне.

Давайте представим, как проходили в старину вечера, когда все бытовые хлопоты заканчивались. Юрты уже затихают, а над древней стоянкой появляется луна.

Взрослые заняты своими делами, а молодёжь собирается неподалёку. Кто-то бросает белый предмет. Несколько секунд тишины и затем дети и подростки срываются с места. Кто заметил, куда он упал? Кто первым его найдёт? Кто сможет перехватить? Кому передать? Бежать прямо или обойти соперника? Ак чөлмөк требовал не только скорости. Нужно было ориентироваться в темноте, быстро принимать решения, видеть действия соперника и одновременно помнить о своей команде.

Кыргызская энциклопедия прямо отмечает, что игра воспитывала у участников ловкость, гибкость и наблюдательность. В научной литературе ак чөлмөк также рассматривается как молодёжная подвижная игра, развивающая быстроту и умение ориентироваться на местности.

Неудивительно, что ак чөлмөк иногда называют детским вариантом көк бөрү. Здесь есть главное. Две команды, борьба за предмет и необходимость доставить его на свою территорию. Только вместо серьёзного состязания всадников - бегущие по степи дети. Совсем иначе выглядела игра жоолук таштамай - «подбросить платок». Участники садились в круг. Водящий обходил их сзади и незаметно оставлял платок возле одного из игроков. Тот должен был вовремя заметить находку и броситься за водящим. На первый взгляд - обычная простая детская забава.

Однако в ней требовалось то, что в кочевой жизни ценилось особенно наблюдательность и мгновенная реакция. Нельзя было просто сидеть и ждать, а нужно было следить за происходящим вокруг.

Не только сила

Этнографические описания отмечают, что игра развивала быстроту, ловкость и внимательность. Причём это характерно для многих традиционных игр.

Есть ещё одна особенность. Они редко требовали дорогого оборудования. Зато почти всегда требовали от ребёнка самого себя. То есть прежде всего думать, наблюдать, запоминать, рассчитывать, но ещё помогать товарищу и что особенно важно - уметь достойно проигрывать.

Кочевая культура часто ассоциируется прежде всего с физической силой и искусством верховой езды, но детские игры показывают другую сторону этого мира. Кочевнику требовалась не только сила, но ещё память, расчёт, терпение, умение ориентироваться, способность предугадывать действия другого человека. Поэтому рядом с подвижными существовали интеллектуальные игры.

Как отмечено в исследовании ЮНИСЕФ, самая известная — тогуз коргоол. Эта игра требует сосредоточенности и расчёта. Игрок должен видеть не только свой ближайший ход, но и возможное развитие ситуации. Победа зависит не от быстроты реакции, а от способности думать на несколько шагов вперёд.

Для ребёнка такая игра становилась своеобразной школой стратегического мышления. Именно здесь особенно хорошо проявляется философия традиционной игры. То есть настоящий победитель не обязательно самый сильный. Им может оказаться самый внимательный, терпеливый и расчётливый.

Его первое седло

И конечно же конные игры. Лошадь в кочевой культуре была не просто средством передвижения. Она была частью повседневной жизни, хозяйства, военного дела и культуры. Поэтому обучение верховой езде начиналось с детства.

Ребёнок постепенно привыкал к лошади, учился держаться в седле, управлять движением, чувствовать животное, а дальше появлялись уже более сложные навыки. Взрослые состязания становились для детей одновременно зрелищем и уроком.

Однако здесь важно соблюдать историческую точность. Не все известные сегодня национальные состязания были детскими играми. Кок бору, оодарыш, кыз куумай, ат чабыш - это прежде всего традиционные конные состязания и виды спорта. Их нельзя автоматически записывать в перечень детских игр, но именно через наблюдение, подражание и постепенное освоение навыков ребёнок входил в мир взрослой культуры.

«Современная программа «Каравана детских игр» разделяла подобные занятия с учётом детского возраста. В неё входили, например, игры с альчиками, перетягивание каната, стрельба из лука, попадание по тылке и другие безопасные варианты традиционных состязаний. То есть древняя традиция сегодня получила новое продолжение и взрослые навыки превращаются в доступные и безопасные детские игры», - говорится в исследовании ЮНИСЕФ

Есть у кочевых игр ещё одна важная особенность. Очень многие из них невозможно интересно играть одному и нужен напарник или команда. Именно поэтому игра становилась способом социализации.

Ребёнок учился соблюдать правила, ждать своей очереди, принимать поражение, радоваться победе товарища, договариваться и действовать вместе.

Это особенно хорошо видно на примере аркан тартыш — перетягивания каната. Правила просты: две команды тянут канат каждая на свою сторону. Но выиграть можно только вместе.

ЮНИСЕФ включил аркан тартыш в специально отобранные 25 традиционных детских игр «Каравана детских игр». Фактически современная инициатива напомнила о том, что традиционная игра может выполнять ту же функцию, что и много веков назад - соединять поколения.

Старшие вспоминают, во что играли сами. Родители учат детей. Дети начинают играть друг с другом и культура, которая могла бы остаться только в книгах, снова становится живой.

Справка «СК»

В 2018 году, во время III Всемирных игр кочевников, ЮНИСЕФ совместно с организаторами Игр запустил «Караван детских игр». Он прошёл по городам и сёлам Кыргызстана, а затем завершился в ущелье Кырчын. В программу вошли 25 национальных игр. Более пяти тысяч детей, родителей и педагогов в регионах страны приняли участие в инициативе, а во время самих Всемирных игр кочевников дети и гости этногородка Кырчын могли познакомиться с традиционными забавами непосредственно в атмосфере большого этнокультурного праздника. Среди них были жамбы атмай, ашкабак чапмай, шамдагай алакан, ит тартыш, игры с альчиками и другие.

P.S.

Материал подготовлен с использованием материалов Детского фонда ООН (ЮНИСЕФ) в Кыргызстане о традиционных детских играх и «Караване детских игр», публикаций о Всемирных играх кочевников, материалов Кыргызского энциклопедического и терминологического центра, а также научного исследования о традиционных играх и состязаниях кочевых народов на примере культуры кыргызов.

Автор:

[Борисенко Любовь Викторовна](#)

