75
К 97

КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ
КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ЖАШТАР ОЮНДАРЫ
МОЛОДЁЖНЫЕ ИГРЫ

УБ
К 97

КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ

КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ЖАШТАР ОЮНДАРЫ

МОЛОДЁЖНЫЕ ИГРЫ

41649-46

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР "АРХИ"

НООКЕН РАЙОНДУК ...РБОРДУК КИТЕПКАНАСЫ
Инв. № Б-К

Бишкек - 2017

Кыргыздар – дүйнө жүзүндөгү эң байыркы жана баштапкы элдердин бири. Кыргыз элинин катаал табигый шарттарда жашоосу, көчүү, малды жайлоодон жайлоого айдоо жана аны камкордук менен багуу, баскынчылардан коргонуу жана башка жашоо шарттар кыргыздардан мыкты ат чабуунү, чыңалууну , күчтү, шамдагайлыкты, эрдикти жана кайраттуулукту, дайыма сак болууну талап кылган.

Көчмөн маданиятынын көрүнүктүү өкүлдөрү катары кыргыздар кылдаттык менен кылымдан кылымга келе жаткан үрп-адаттарын, салттарын, маданиятын аны менен бирге улуттук оюндарын азыркы маалга чейин сактап келген.

Оюндар көңүл ачууда, маданияттуу эс алууда, бош убакытты өткөрүүдө, денени чыңдоодо гана чоң мааниге ээ болбостон, балдардын руханий дүйнөсүн калыптандыруунун, аларга тарбия берүүнүн маанилүү каражаты болуп эсептелет. Оюндар адамзаттын көп кылымдык маданиятын сактап келе жаткан кенч катары да бааланат. Улуттук оюндар элдин материалдык жана руханий чыгармачылыктарынын бардык тармактарын камтыйт. Улуттук оюндар кыргыз элинин ишмердүүлүгүнүн жана максатка умтулуучулугун көрсөтөт.

Кыргыз улуттук оюндарды негизинен төмөнкү топторго бөлүүгө болот: балдар кыймыл оюндары (бир нерсе менен же нерсеси жок), жаштар, тайпа, үкө, ат, мергенчилик, үстөл, аскердик, спорттук оюндар.

«Кыргыз улуттук оюндар» китебинин турпатташтыгы бизге белгилүү 500 дөн ашуун кыргыз улуттук оюндарынын аз гана бөлүгүн камтыйт.

Кыргызы – один из древнейших и самобытных народов мира. Сам образ жизни, а это и жизнь в суровых природных условиях, постоянные кочевки, перегон скота, уход за ним, отражение набегов и т. д. требовал от них отличной верховой езды, хорошей физической закалки, силы, ловкости, сноровки, храбрости и мужества, постоянной готовности к действиям.

Будучи яркими представителями кочевой цивилизации, кыргызы бережно донесли и по сей день хранят свои вековые традиции, обычаи, культуру, а вместе с ними и игры.

Игры у кыргызов были не только для досуга и развлечения, они носили воспитательный и прикладной характер. Уже с малых лет играючи вырабатывались, развивались и закреплялись необходимые физические и нравственные качества. Каждая игра требовала от её участников определённых навыков и качеств, которые либо вырабатывались, либо развивались. Само участие в игре развивало целеустремленность, настойчивость, волю к победе.

Кыргызские национальные игры можно условно разделить на следующие основные группы: детские подвижные (предметные и беспредметные), молодёжные, командные, с альчиками, конные, охотничьи, настольные, военно-спортивные и единоборства.

Серия «Кыргызские национальные игры» охватывает лишь толику самых популярных кыргызских игр из более 500 известных нам.

Жоолук таштамай

Кыргыз элинин байыркы оюндарынын бири. Оюн көк майсанда, көбүнчө кечкисин же айлуу түндө ойнолот. Бир жоолук жумшак эшилип даярдалат. Оюнга 25-30га чейинки улан-кыз аралаш катышат. Оюнчулар жүйүртө басып тегерете олтурушат.

Калыс оюнду баштоо үчүн жоолукту өзү каалаган оюнчуга берет. Оюнду баштаган оюнчу тегерек тартып олтурган оюнчулардын артынан айлана чуркап, биринин артына жоолукту билдирбей таштап коет да, оюнчуларды айланып чуркашын уланта берет. Оюнчу өзү ташатаган жоолукка кайра келгенге чейин артына жоолук ташталганын оюнчу билип калса, тура калып жоолукту колуна алат да жоолукту таштаган оюнчуну “ордуңдү тап!” – деп артынан кубалап жөнөйт. Эгерде мурдагы оюнчу кийинки оюнчуга жеткирбестен анын ордуна олтура калса, оюн мурадагыдай улантыла берет. Жетсе аны чаап, жоолукту көкөлөтө ыргытып жиберип анын ордуна олтура калат. Ал эми артына жоолук ташталганын билбей калса, жоолук таштаган оюнчу бир тегеренип келип жоолукту алат да, аны “сабайт”. Кийинки оюнчу мурдагы оюнчу ордун таап олтурганга чейин аны жоолук менен чабууга үлгүрүп калса, ал ортого чыгып ырдап же бийлеп берет. Ырдап же бийлей албаса мөөрөйт. Андан кийин ал оюнчу тегерене чуркап жоолук таштайт.

Тегерете олтурушкандар аркасын кароого, жоолук ташталганын жанындагысына айтууга болбойт. Эгер антшисе айып тартышат. Бул эрежелерди бузган оюнчунун жоолук менен урат. Жоолуктун ташталганын колу менен сыйпалап гана билиши керек. Жоолук эки оюнчунун ортосунда арсар ташталса же оюнчудан алыс ташталса эсепке алынбайт.

Жоолук таштамай

Это одна из древних игр кыргызского народа, считается одной из распространенных молодежных игр. Игра проводится на зеленой лужайке, в основном вечером или в лунные ночи. Для игры необходим один скрученный платок. В игре могут участвовать 25-30 юношей и девушек.

Описание. Участники садятся вкруг близко друг от друга. Водящий, скрутив платок в жгут, обходит сзади сидящих и выбирает выгодный момент, чтобы незаметно подбросить кому-нибудь платок.

Подбросив его, водящий продолжает обходить круг. Если игрок, которому подброшен платок, не заметил этого и продолжает сидеть, водящий, обойдя круг, возвращается к нему, поднимает платок и начинает бить прозевавшего. Тот бежит по кругу, стараясь увернуться от ударов и сесть снова на свое место. Если игрок смог это сделать, водящий остается прежним, и игра начинается снова. А если нет, водящий занимает место игрока, а тот - водящего.

Если же игрок обнаружил платок, он должен быстро поднять его, догнать и осалить водящего, который убегая стремится занять освободившееся место игрока. При удаче водящий начинает игру сначала, в противном случае его заменяет неудачливый преследователь.

Правила. Руки участников должны быть впереди, но разрешается изредка ощупывать землю за спиной. Оборачиваться назад, предупреждать соседа или других игроков о действиях водящего не разрешается. Нарушившего эти требования наказывают «десятью жгутами», т. е. десятью ударами платком. Иногда провинившегося вместо наказания заставляют спеть, станцевать и т. д.

Игра проходит очень оживленно, вызывает смех, способствует развитию быстроты, ловкости, верткости и наблюдательности.

Ак чөлмөк

Кыргыз элинин байыркы, көңүлдүү, жаштардын улуттук оюндарынын бири. Оюн түз талаада же аянтчада ойнолот. Оюн көбүнчө айлуу түндө ойнолот. Кыз-улан аралаша ойнойт. Оюнчулар жашына жараша жаатка бөлүнүшүп, оюнга калыс шайлашат. Ар бир жаатка ат коюлат. Мисалы, 1 – жаатка "Шумкар", 2 – жаатка "Чолпон". Маара белгиленет. "Ак чөлмөк" узундугу сөөмчө келген ак сөөк (бодонун шыйбылчагы), жонулган же ак менен сырдалган жыгач болот. Калыс оюнчулардын бардыгына ак чөлмөктү көргөзүп, андан кийин оюнчуларды тескери каратып тургузуп, алар ак чөлмөк кайсыл тарапка ыргытылганын билбей калышы үчүн бир тарапка таш, экинчи тарапка ак чөлмөктү ыргытат. Ыргытылган ак чөлмөктүн кайсы жерге түшкөнүн баамдоо эки жак тең даяр турушат. Түшөр замат жапырт чуркашып, ак чөлмөктү издей башташат. Биринчи тапкан оюнчу өз жаатынын атын үнүн бийик чыгарып атайт да, маараны көздөй чуркап жөнөйт. Атаандаштары ак чөлмөктү андан тартып алууга аракеттенишет. Ал тарттырып жибербей буйтай качып, жазгырып же өнөктөрүнүн бирине бере салууга аркеттенет. Эгер атаандаштары ак чөлмөктү тартып алса, алар да өз тобунун атын кыйкырып атап качууга тийиш. Ак чөлмөктү маарага алып келген жак кайра ыргытат. Ак чөлмөктү маарага бир жолу таштаган жаатка 1 упай берилет. Калыс упайларды эсептейт, оюндун жыйынтыгын чыгарат. Оюн эрежесин туура сакталышына көз салат. Эрежени оюнчулар бузган убакта "ышкырып" белги берип оюнду токтотот. Калыстын буйругун аткарбаган оюнчу оюндан чыгарылат. Оюндун жыйынтыгында кайсы жаат көп упай топтосо, ошол жаат утат. Упайлар барабар болуп калса, кайсы жаат оюнду аз бузса, ошол жаат жеңет. Ак чөлмөктү талашууда кийимден, колдон, буттан тарпастан, түртпөстөн, оюнчунун колундагы ак чөлмөктү гана алууга аракеттенүү керек. Оюн күч сынашмай оюндарынын катарына да кирет. Бул оюн "Ака чөөл" деп аталат.

Ак чолмок

Это молодежная ночная, веселая, эмоциональная и подвижная игра, в которую, как правило, играют в лунные ночи и девушки, и парни. Особенность игры в том, что в нее играют в светлые лунные вечера на ровном поле или площадке.

Описание. Игра является командной, численность которой определяется произвольно, в зависимости от количества желающих принять участие в игре. Таким образом, количество участников команд могут произвольно увеличиваться и уменьшаться при условии сохранения равности команд по численности. Каждой дается игровое название, например, «Чолпон», «Шумкар» и т., д.

Игроки становятся спиной к полю, лицом к водящему. Он показывает всем белую очищенную кость или эстафетную палочку, и сильно бросает ее в сторону поля (право на бросок определяется жеребьевкой). Услышав падение кости, участники определяют примерно район падения и бегут искать кость. Направление полета брошенного челнока и ориентировочное место его падения чаще всего определяются слухом, чем зрением в темноте. Поэтому в момент броска стоит мертвая тишина, которая моментально сменяется стремительным и шумным бегом играющих к цели.

Задача команд — найти ак чолмок и доставить его водящему. Нашедший громко выкрикивает название своей команды (это означает, что кость найдена) и бежит к месту финиша. Как правило, игрок, нашедший челнок, маскирует свою находку, делает вид, что он все ищет, и как только предоставляется удобный случай, сам или через своих партнеров стремится к месту доставки челнока, противники, в свою очередь, блокируют, пытаются отнять челнок в пути.

Игрок, сумевший завладеть костью, также выкрикивает название своей команды, и только затем бежит к исходному месту. Партнеры могут передавать кость друг другу (выкрикивать название команды при этом не нужно), прикрывать нашедшего игрока. Отнимать кость разрешается только схватившись за нее. В процессе игры разрешается: отнимать челнок из рук противника различными способами, взаимопомощь внутри каждой команды,

передача челнока игрокам своей команды, обманные действия, когда к цели бежит игрок без челнока, чтобы отвлечь на себя противников и облегчить партнеру выполнение задачи.

Правила. Запрещено хватать соперника за руки, ноги, одежду, пасовать, перебрасывать кость друг другу; создавать круг, чтобы оградить партнера, нашедшего кость от противников; отталкивать нападающих и т. д.

Победительницей считается команда, представители которой раньше сумеют доставить челнок обратно в исходный круг кона.

Челнок скатывается из белой шерсти овцы или коровы, имеет круглую форму, диаметр 5—10 см, часто в качестве челнока используется кость.

Алты бакан/Селкинчек

Кыргыз элинин эң эски жана кеңири тараган оюндарынын бири. Бак-дараксыз жерде үч бакандын (шыргыйдын) башын бууп бириктирип бир жагына, ошондой эле үч баканды экинчи жагына коюп, ошол алты баканга кош аркан байлап селкинчек салынат. Алты бакандын үстүнө туурасынын устунча орнотулган учурларда көп жолугат. Оюнчулар эки жаатка бөлүнүшөт. Арканга эки оюнчу (көбүнчө бир жагына кыз, экинчи жагына жигит) чыгып, арканды бекем кармап бетме-бет турушат. Оюнга катышуучулар селкинчекти күүлөнтүп коюшат. Андан кийин тээп аткандар өздөрү күүлөшөт. Ошентип, алты бакан селкинчек тебүү кезек менен улантылат. Кайсы жааттын оюнчулары белгиленген бийиктикке көп көтөрүлсө, ошол жаат жеңет. Алты бакан селкинчек тебүү ыр, бий, куудул сөз менен коштолот.

Алты бакан/Селкинчек

Особой популярностью пользуется такое развлечение как катание на качелях (селкинчек).
Раньше, в условиях кочевой жизни, на горных пастбищах качели сооружались на растущих поблизости деревьях, в безлесных районах для качелей использовались шесты (баканы), которыми поднимали верхнюю часть остова юрты во время их установки. Обычно брали 6 таких шестов. Отсюда и название алты бакан/селкинчек — качели из 6 шестов. Катаются на качелях попарно девушка и парень. Остальная молодежь, разделившись на две команды (девушки и юноши), устраивают между собой своеобразные состязания в пении, загадывают загадки, исполняют сатирические куплеты и т. д.

КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ

КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ЖАШТАР ОЮНДАРЫ

МОЛОДЁЖНЫЕ ИГРЫ

Тызыучу *Бек Тунуков*

Чолпон Кожокулованын котормосу

Компьютерге терген *Айнура Таалайбекова*
Жасалгасы, дизайны, теруу *Светлана Грицай*
Корректор *Чолпон Кожокулова*
Суротчулор *Маяк Мамытов, Эрмек Исмаилов*

УДК796/799
ББК 75. 727

К 97
К 97 **КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ: ЖАШТАР ОЮНДАРЫ.** Тызыучу Бек Тунуков. – Бишкек: АРХИ, 2017. – 12 б., ил.

К4204000000-17
ISBN978-9967-430-71-6

УДК 796/799
ББК 75. 727

© ИЦ АРХИ

Составитель *Бек Тунуков*

Перевод *Чолпон Кожокулова*

Компьютерный набор *Айнура Таалайбекова*
Оформление, дизайн, верстка *Светлана Грицай*
Корректор *Чолпон Кожокулова*
Художники *Маяк Мамытов, Эрмек Исмаилов*

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР "АРХИ"

Басууга 20.03.2017-жылы кол коюлган. Басууга 22.03.2017-жылы берилген
Формат 60x84 1/8. Колому 0,75 б.т. Меловандалган кагаз 130 г/кв.м.
Офсеттик басуу. Тиражы 500 нуска.

Подписано в печать 20.03.2017 г. Сдано в печать 22.03.2017 г.
Формат 60x84 1/8. Объем 0,75 у.п.л. Бумага мелованная 130 г/кв.м.
Печать офсетная. Тираж 500 экз.

Кириш сөз

Кыргыздар – дүйнө жүзүндөгү эң байыркы жана баштапкы элдердин бири. Кыргыз элинин катаал табигый шарттарда жашоосу, көчүү, малды жайлоодон жайлоого айдоо жана аны камкордук менен багуу, баскынчылардан коргонуу жана башка жашоо шарттар кыргыздардан мыкты ат чабууну, чыңалууну , күчтү, шамдагайлыкты, эрдикти жана кайраттуулукту, дайыма сак болууну талап кылган.

Көчмөн маданиятынын көрүнүктүү өкүлдөрү катары кыргыздар кылдаттык менен кылымдан кылымга келе жаткан үрп-адаттарын, салттарын, маданиятын аны менен бирге улуттук оюндарын азыркы маалга чейин сактап келген.

Оюндар көңүл ачууда, маданияттуу эс алууда, бош убакытты өткөрүүдө, денени чыңдоодо гана чоң мааниге ээ болбостон, балдардын руханий дүйнөсүн калыптандыруунун, аларга тарбия берүүнүн маанилүү каражаты болуп эсептелет. Оюндар адамзаттын кеп кылымдык маданиятын сактап келе жаткан кенч катары да бааланат. Улуттук оюндар элдин материалдык жана руханий чыгармачылыктарынын бардык тармактарын камтыйт. Улуттук оюндар кыргыз элинин ишмердүүлүгүнүн жана максатка умтулуучулугун көрсөтөт.

Кыргыз улуттук оюндарды негизинен төмөнкү топторго бөлүүгө болот: балдар кыймыл оюндары (бир нерсе менен же нерсеси жок), жаштар, тайпа, чүкө, ат, мергенчилик, үстел, аскердик, спорттук оюндар.

«Кыргыз улуттук оюндар» китебинин турпатташтыгы бизге белгилүү 500 дөн ашуун кыргыз улуттук оюндарынын аз гана бөлүгүн камтыйт.

От издательства

Кыргызы – один из древнейших и самобытных народов мира. Сам образ жизни, а это и жизнь в суровых природных условиях, постоянные кочевки, перегон скота, уход за ним, отражение набегов и т. д. требовал от них отличной верховой езды, хорошей физической закалки, силы, ловкости, сноровки, храбрости и мужества, постоянной готовности к действиям.

Будучи яркими представителями кочевой цивилизации, кыргызы бережно донесли и по сей день хранят свои вековые традиции, обычаи, культуру, а вместе с ними и игры.

Игры у кыргызов были не только для досуга и развлечения, они носили воспитательный и прикладной характер. Уже с малых лет играючи вырабатывались, развивались и закреплялись необходимые физические и нравственные качества. Каждая игра требовала от её участников определённых навыков и качеств, которые либо вырабатывались, либо развивались. Само участие в игре развивало целеустремленность, настойчивость, волю к победе.

Кыргызские национальные игры можно условно разделить на следующие основные группы: детские подвижные (предметные и беспредметные), молодёжные, командные, с альчиками, конные, охотничьи, настольные, военно-спортивные и единоборства.

Серия «Кыргызские национальные игры» охватывает лишь толику самых популярных кыргызских игр из более 500 известных нам.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР
"АРХИ"