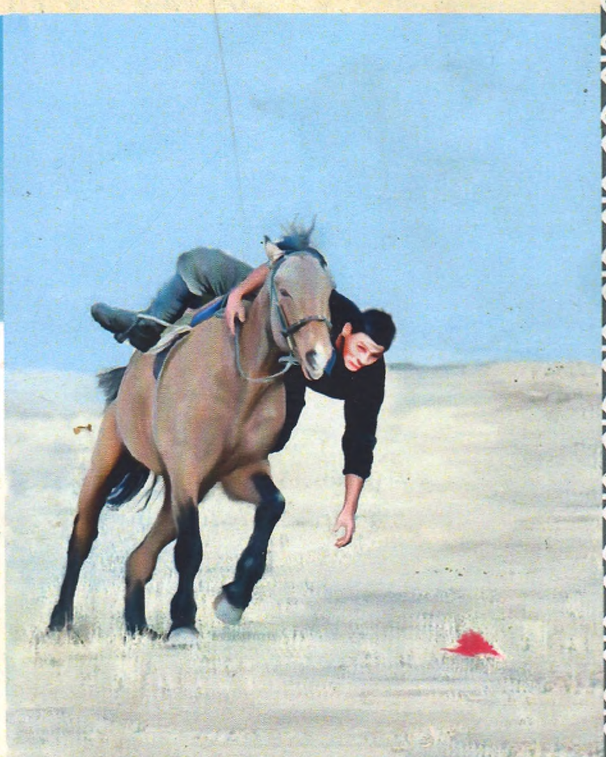
КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ
КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

АТ ОЮНДАРЫ
КОННЫЕ СОСТЯЗАНИЯ



КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ

КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

АТ ОЮНДАРЫ

КОННЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР "АРХИ"

Бишкек - 2017

Тыйын эңмей

Өюн узундугу 100 метрдей келген тегиз жерде ойнолот. Оюнга 12 жаштан жогоркулар катышат. Оюнчулардын саны чектелбейт. Оюнга калыс шайланат. Оюн өтүүчү аянттын 50-60 метрине кум же таарынды себилип, үстүнө тыйын ташталат. Калыс белги бергенде оюнчу ат менен чаап баратып, тегиз жердеги тыйынды эңип кетүү керек. Эңерде аттын чабышын акырындатууга же токтотууга болбойт. Эгерде оюнчу тыйынды эңе албай кокус жыгылып калса, жана жыгылганда бир жерин кокустатып албаса, атына мине калып оюнду кайра баштоого укугу бар. Тыйынды эңсе, 1 упай ыйгарылат. Тыйын эңмейде көп упай алган оюнчу жеңишке ээ болот. Эгер упайлардын саны тең болуп калса, 3 чыгууда аз убакыт кетиргени утат. Мелдеш жекече да, жаатташып да өткөрүлөт. Кийимге жана ээр токумга чек коюлбайт. Тыйын эңмей кыргыз элинде гана өнүккөн спорттун бири.

Тыйын энмей

Тыйын энмей (доставание монеты с земли на скаку) — этот вид национальных игр является разновидностью джигитовки.

По условиям игры на дистанции 100 метров по прямой раскладывают монеты в ямку глубиной 1,5—2 см. В игре тыйын энмей всадник на скаку должен достать монету без какой-либо помощи со стороны.

Глубина расположения и его размеры обычно зависят от ценности приза. Чем меньше глубина его расположения, тем менее ценен приз, который достается победителю, и наоборот, чем ценнее приз (монета), тем глубже ее расположение в ямочке, и тем меньше шансов достать ее на скаку.

Калыс киши (объективный человек) — судья определяет расстояние от старта до финиша, резвость коня, правильность выполнения упражнения, а также возраст всадника и экипировку лошади.

Победа присуждается тому, кто поднял наибольшее количество монет с наименьшим количеством попыток и быстрее прошел дистанцию. Тыйын энмей, как и другие конные игры, развивает у всадника прочность посадки в седле, ловкость, умение управлять конем.

Тыйын энмей — один из видов джигитовки на коне, бытующая у кыргызов издавна, развивающая смелость, ловкость и другие качества всадника — джигита.

Кыз куумай

Кыз куумай оюну кыргыз элинин эң байыркы кызыктуу оюндарынын бири. Кыргыз эли бул оюнду көбүнчө күйөө кызга күйөөлөп жүргөндө, аш-той-до, майрамдарда ойноп, калың элге тамаша курушкан. Кыз тандаган атын минип, андан артканы гана жигитке тийген. Жигит кызга жетсе, артылып бетинен өпкөн, жетпей калса, кыз атынын башын буруп камчы менен жигитти кайра кубалап сабаган. Кыз куумай азыр да элдик тойлордо, майрамдарда кеңири ойнолууда.Кыз куумайдын байыркы оюндардан экендиги «Манас» эпосунда да жолугат.

Оюн 1-2 чакырымдай түз жерде, ат майданда (ипподром) ойнолот. Оюнга калыс дайындалат. Калыста ышкырык болушу керек. Кыз куумайга 15-17 же андан жогорку жаштагы курбалдаш кыз-жигит улуттук кийимчен катышат. Оюнга минилчү аттар алдын ала суутулуп, үртүктөлөт. Ат чабууну аштоочу жер, маара белгиленет. Кыздын минген аты жигиттин минген атына кара-ганда күлүгүрөөк болот. Тагыраак айтканда атты кыз өзү тандайт.

Калыс кыз-жигитти аттарына мингизип, ат чабууну баштоочу жерге алып келет. Кыз жигиттен 20-25 метрдей алдыда турат. Калыс баштоого ышкырык менен белги берет. Кыз качат. Жигит кызды кууп жөнөйт. Жигит кызга жетсе аны жандай чаап, кыздын бетинен аяр сүйүп коёт. Эгер маарага чейин кыз жигитке жеткирбесе, кыз кайрылып туруп жигитти камчы менен сабайт. Бирок өтө чабууга болбойт. Оюнда жеңгендерге белгиленген байге ыйгарылат.

Оюнчулардын саны 2—20 киши.

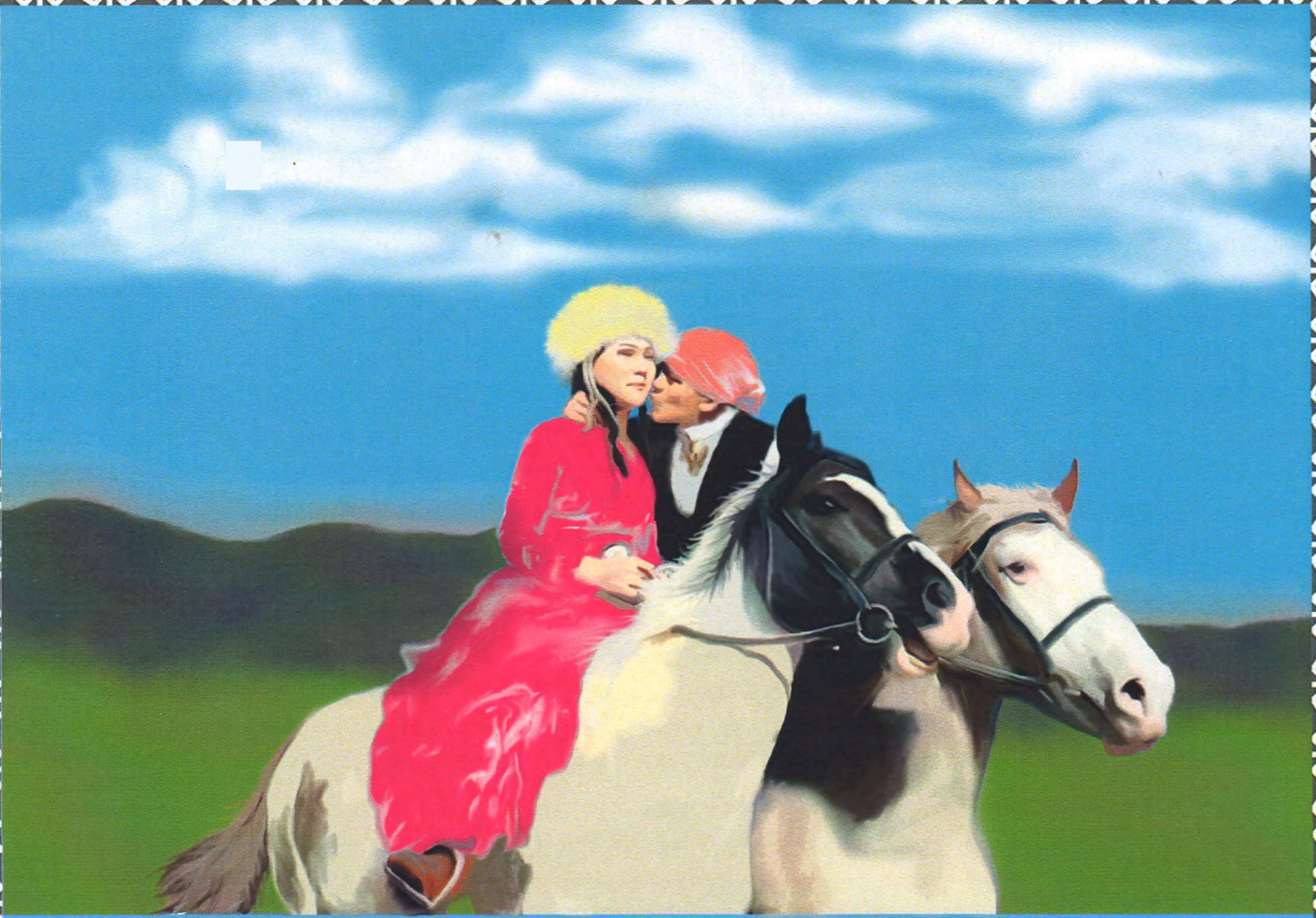
Оюн 1000 метрге чейин келген талаада өткөрүлөт.

Оюнчулар аттарына минишип бир кыз, бир жигит болушуп турушкандан кийин, оюндун шарты жөнүндө сүйлөшүп алышат.

Кыздар жана жигиттер кезектери келгенде бирден оюн башталуучу жерге чыгышкандан кийин, качып бараткан кызды, жигит белгиленген аралыктын ичинде кууп жетип, баш кийимин алып кыздын аркасына тийгизүү менен өзүнүн жеңишин билдирет. Кызды кууп жете албаса, жигит оюндан ары чыгып калат. Ошентип, андан кийин уткан кыздар жана жигиттер оюндун жеңүүчүсүн аныктагыча ойношот.

Оюнчулар, оюнга улуттук кийимдерди кийишип чыгууга зарыл.

Оюнда шамдагайлык тарбияланат, тең салмакты сактоого, чечкиндүүлүккө, ат чабуунун ыкмаларын үйрөтөт.



Кыз куумай одна из древних и интересных игр кыргызского народа. В прошлом Кыз куумай был частью свадебного обряда, проводится на праздниках.

На старт вызываются девушка и джигит. Девушка первой выбирает себя коня. Догнавший девушку юноша, снятием головного убора или касанием руки по ее спине, а иногда и поцелуем на скаку дает ей знать о своей победе. Об игре Кыз куумай есть сведения и в эпосе «Манас».

Игра проводится на расстоянии 1-2 километра на ровной поверхности, ипподроме. Для игры назначается судья. В игре участвуют юноши и девушки 15-17 лет и выше в национальных костюмах. Определяются место старта и финиша. Обычно лошадь девушки резвее, чем лошадь юноши.

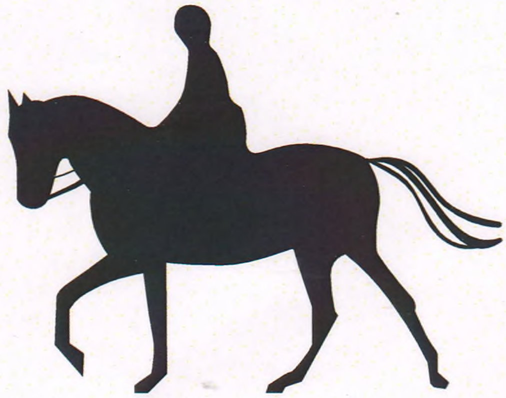
Судья садит юношу и девушку на лошадей и приводит к месту старта. Девушка (в прошлом только невеста) в сопровождении жене (сноха) с некоторым гандикапом (с опережением во времени или дистанции) начинает скачку. Роль жене (снохи) заключается в том, чтобы не дать возможности джигиту приблизиться к девушке и помочь ей ускакать от юноши (жениха). Девушка на старте имеет преимущество в 20-25 метров. По сигналу судьи девушка скачет к финишу, а джигит пускается за ней в погоню. Если на дистанции (около 1000 метров) юноша настиг девушку и поцеловал ее, обозначая этим свою победу, то после поворота на финише вокруг столбика они скачут рядом. И если парня постигла неудача — не пожелала она уступить — девушка и джигит как бы меняются ролями. Теперь девушка преследует юношу, нанося по его спине удары плеткой. Победителям вручаются призы.

Количество участников 2-20 человек. Игра проводится на площади до 1000 метров. Оседлав коней, девушка и джигит договариваются об условиях игры. Если джигит догнал девушку он должен снять свой головной убор и коснуться им спины девушки, обозначая этим свою победу. Джигит, не догнавший девушку, выходит из игры. Игра продолжается дальше до определения победителей.

Игра развивает скорость, ловкость, решимость, учит сохранять равновесие и обучает мастерству верховой езды.

Жорго салыш

Жорго салышты кыргыз эли өтө жогору баалаган. Жорго жөнүндө «Манас» эпосунда да таасын сүрөттөөлөр жолугат. Ширдакбектин боз жоргосу сыяктуу айтылуу жорголор ушул күнгө чейин эл оозунда айтылып келе жатат. Мурда жорго аш – тойлордо салдырылган. Жылкынын жоргосу чапма жорго, төкмө жорго деп бөлүнөт. Азыр жорго салыш боюнча мелдеш айлампада, түз жерде жүргүзүлөт. Ага жорго салдыруунун ыгын жакшы билген кишилер катыша алат. Жашы үч жаштан жогору бардык тукумдагы жорголор катышса болот. Жорго салдырышта жоргону бир гана катышуучу алмашпастан минүү керек. Ар бир жоргонун кезеги чучу кулак аркылуу белгиленет. Катышуучулар чучу кулактын негизинде жеке номур алышат. Бул номур эки колуна чыканагынан өйдө жана тердиктик эки жагынан тагылат. Жорго 2ден 10 километрге чейинки аралыкка салдырылат. Катышуучулар бүт аралыкты атты жоргосунан жаздырбай өтүүгө тийиш. 3 километрге чейинки аралыкта 5 жолу, 5 километрде 6, 10 километрде 10 жолу жаңылууга уруксат берилет. Жорго 4төн 12ге чейин секирик жасаса, жаңылуу деп эсептелет. 3 секирикке чейинкиси жаңылгандыкка жатпайт. 12ден көп секирик жасаса, мелдештен четтетилет. Ээр токумсуз жорго салдырууда, байгелеш атты чаап жиберүүгө, төтө жолго салууга болбойт. Эрежени бузгандар мелдештен чыгарылат. Ээлеген орду жорголор чогуу салдырылса, алдыга чыгып келгендеги ордуна ылайык, бир нече кезекке бөлүнүп салдырылса, убакыт боюнча белгиленет.



Жорго салыш

Состязания на иноходцах одна из давних и любимых разновидностей кыргызских конно-спортивных соревнований. В эпосе “Манас” также есть упоминание об этой игре. Раньше игра Жорго салыш проводилась на праздниках.

Иноходь – ускоренный аллюр в два темпа, когда ноги животного поднимаются и опускаются на землю попарно. Лошадь при этом аллюре как бы переваливается с одной стороны на другую, слышно лишь два удара копыт. Иноходь резвее рыси, а часто и резвее галопа. Кыргызы считают жорго высоким достоинством верховой лошади. Здесь демонстрируется не только быстрота бега и выносливость, но и удивительно плавный, не тряский бег.

В состязании бега на иноходцах «Жорго салыш» участвуют опытные. Скакуны, допущенные к состязанию, должны достичь трехлетнего возраста. Дистанция для бега варьируется от 2 до 10 км. На расстоянии до 3-х километров разрешается 5 сбоев иноходи, до 5 километров – 6, до 10 километров – 10. Для проведения бега выбирается ровная местность или ипподром. Порядок очередности определяется при помощи жребия. Наездники получают индивидуальный номер на основе жеребьевки. Этот номер надевается на обе руки выше локтя или на потник с обеих сторон.

Во время игры запрещено сокращать расстояние до финиша, не допускаются удары плеткой лошади своего противника. Если эти правила наездником нарушаются, то он удаляется из игры.

В проведении игры учитываются и другие особенности бегов, например, как поступать в тех случаях, когда иноходец сбивается со своего хода (аллюра) или спотыкается.

По правилам соревнований за сбой иноходи участник штрафуется добавочным временем, т. е. за первый сбой —10 сек., за второй — 20 сек., за третий — 30 сек. Участник, допустивший свыше трех сбоев, исключается из соревнований на данную дистанцию. Победитель определяется по резвости прохождения всей дистанции скачек и с учётом сбоев или коленных сбоев с иноходи.

KYRGYZ
9

Ат чабыш – улуттук спорттун түрү. Мелдештер тегиз талаада, түз жолдо же туюк айлампада (ат майданда) өткөрүлүп, күлүктөрдү атайын саяпкерлер таптап, чабандеске чаптырат. Ат чабыш илгертеден эле кыргыз элинин турмушунда өтө маанилүү орунду ээлеп, «Аламан байге» деп аталган.

Мелдешке кунандан жогорку жаштагы бардык тукумдагы күлүктөр катышып, ат чабыш аралыгы 20000 метрге чейин болот. 1952-жылдан баштап Ат чабыш мелдешинин эрежеси Кыргыз ССРнин Спорт жана Дене тарибия боюнча Комитети тартипке салган. Эреже боюнча Ат чабыш боюнча мелдештер жеке жана тайпалар арасында төмөнкү аралыкта өткөрүлөт:

а) 5, 8, 10, 12 км 3 — 4 жаштагы күлүктөр үчүн;

б) 15, 20, 25 км —5 жаштан жогорку күлүктөр үчүн;

в) 30, 40, 50 километрден жогору 5 жаштан жогорку тапталган күлүктөр үчүн жана мелдешке катышуусуна уруксат берүүчү ветеринардык мекемеден маалым каты бар.

1995-жылы «Манас» эпосунун 1000 жылдыгына карата дүйнөлүк тарыхта биринчи жолу алыс аралыкка (Ашхабад - Талас) ат чабылган. Ат чабышта төмөнкүдөй шарттар сакталышы керек: аттын мелдешке катышуусуна уруксат берүүчү ветеринардык мекемеден маалым кат; чабандестин билдирмеси жана жеке номурдун болушу, бир чабандестин бир гана атты чабуусу, мелдеш учурунда аралыкты кыскартууга тыюу салынат, башка атты камчы менен чабууга, жолун тороого болбойт жана башка. Ат чабыш боюнча ар кандай (III, II, I) разряддык даражалар жана наамдар белгиленген.

Ат азыр көбүнчө айлампада, кээде түз жолдо чабылат. Атты токулуу да, жайдак да чапса болот. Күлүктү минип чапкан бала чабендес деп аталат. Мелдешке 8-14 жаштагы уландар 3 жаштан жогорку бардык тукумдагы атты минип катыша алат. Ат 1200 метрден 50 километрге чейинки аралыкка чабылат. Ат чабышта жолду кыскартууга, башка бирөөнүн атын камчы менен чабууга, жолдон тороого болбойт. Күлүктөрдүн алдыга чыгып келгендерине жараша жеңүүчүлөр аныкталып, байге ыйгарылат. Эгер аттар бир нече кезекке бөлүнүп чабылса, анда байге убакыт боюнча (ээлеген орду) аныкталат. Ат чабышта күлүктүн алдыга чыгып келиши анын саяпкерине жана саяпкердин айтканын так аткарган чабендеске жараша болот. Кыргыз элинин өткөн турмушунда тулпар аттардын мааниси чоң болгондугун танууга болбойт. Кыргыздын байыркы эпосторундагы баатырларынын өмүрү алардын минген тулпарлары менен тыгыз байланыштуу болгону бизге жакшы белгилүү. Кыргыз эли байыркы замандан бери мал чарбачылыгы менен жашап, төрт түлүк малды өстүрүп келе жатат. Төрт түлүк малдын ичинен да кыргыздар айрыкча жылкыны жогору баалашат. Өзүнүн көчмөндүү турмушунда жана жоокерчилик заманда жылкынын тулпарларын жоого минишкен, семиздерин союп, казы-карталарын жешкен, бээлерин байлап, кымызын ичишкен.

Кыргыздын балдары менен кыздары жаш чагынан эле ат мингенге үйрөтүлгөн. Балдары төрт, беш жашка келгенде, аларды айырмачка таңып, атка мингизип, толтурмачтап жетелеп үйрөтүшкөн, алар 7-8 жашка келгенде, аттын кулагы менен тең ойногон.

Ат чабыш

Скачки на лошадях – очень древний и популярный вид спорта у кыргызского народа. Дистанции для соревнований в зависимости от местности могут быть по прямой, с поворотами, по замкнутому кругу и на ипподромах. Ат чабыш издавна занимал важную роль в жизни кыргызского народа и назывался «Аламан байге». Впервые правила соревнований по Ат чабышу были введены в 1952 году и утверждены Комитетом по физической культуре и спорту при Совете Министров Кыргызской ССР. По правилам соревнования по Ат чабышу могут быть личными и лично-командными и проводятся на дистанции:

а) 5, 8, 10, 12 км для лошадей в возрасте 3-х — 4-х лет;

б) 15, 20, 25 км — для лошадей от 5 лет и старше;

в) 30, 40, 50 км и выше для лошадей не моложе 5 лет, особо подготовленных и имеющих специальное разрешение врача.

Ат чабыш проводится на расстоянии до 20000 метров. В 1995 году прошел первый в мире Ат чабыш на самую длинную дистанцию от Ашхабада до Таласа, посвященный 1000 летию эпоса «Манас». При проведении игры необходимо соблюдать следующие требования: иметь справку от ветеринарной службы о допуске лошади на скачки, личный номер всадника и его данные, всадник участвует в игре только с одной лошадью, во время игры нельзя сокращать расстояние дистанции, хлестать плеткой другую лошадь, перекрывать дорогу и др. По Ат чабышу определены разряды (III, II, I) и звания.

В игре участвуют мальчики 8-14 лет и лошади 3 лет и выше. Расстояние скачек составляет от 1200 метров до 50 километров. Победителем становится всадник, который первым прискакал к финишу и награждается призом. Если скачки проводятся в несколько этапов, то победитель определяется по времени финиша. Победа лошади зависит от мастерства всадника. Нельзя отрицать, что кыргызы очень ценили иноходцев. В кыргызских эпосах жизнь баатыров тесно связана с его лошадью. Кыргызский народ, издавна занимаясь скотоводством, хорошо знает его секреты. Кыргызы очень ценили и любили лошадь. Во времена набегов шли на врага на своих иноходцах. В своей кочевой жизни применяли мясо лошади в национальной кухне, изготавливали кымыз. Лихо скакать по любой горной дороге, взбираться по тропе на головокружительную высоту, поймать, обуздать и приучить к работе любого дикого табунного коня — умели мужчины и женщины, мальчики, девушки и люди преклонного возраста. К 7-8 годам любой кыргыз умел оседлать лошадь. И не случайно большое распространение в кыргызском народе получили различного рода игры на лошадях и конные состязания. Ат чабыш был и остается наиболее популярным видом спорта среди кыргызского населения.

В Ат чабыше могут участвовать лошади любой породы с произвольной экипировкой.

Улак тартыш (көк бөрү) – кыргыздын улуттук ат оюну. Улак тартыш илгертен бери чоң салтанаттарда, майрамдарда, аш-тойлордо өткөрүлгөн.

Улак тартылыш үчүн жумшак тегиз талаа же аянт тандалып алынат, аянттын эки жагынан бийик тиги 50—60 см. келген желектер менен дарбаза белгиленет. Дарбазанын кеңдиги 15 метр. Талаанын ,(аянттын) өлчөмү: кеңдиги 250—500 метр, узундугу— 500—1000метр. Талаанын ортосунда диаметри 6 метр келген маара жайгашкан. Дарбазанын алдында 2 метр кеңдикте, узундугу 15 метр келген аянтча чийилет. Улакты ушул аянтчанын ичине түшүрүү керек же чиймеге илинип жатууга тийиш. Эгерде улак бул аянтчага жетпей же ашып барып түшсө, калыс тешүүнү токтотуп, улакты дарбазадан 25—30 метр, жерге алып барып таштайт. Анан ышкырыгы менен кайрадан беттешүүнүн башталганын билдирет, 20— 25 метр алыстыкта сызык чийилет же желекче сайылат. Улакчылар беттешүүнүн жүрүшүндө улак менен ушул сызыкты (желекчеден) өтө чаап кетишсе, оюн токтотулат да кайрадан ортодон башталат.

Дарбазаларды аныктоо оюн башталардан 1 саат мурда чучу кулак кармоо аркылуу жүргүзүлөт.

Топтор талаага чыгаардан мурда ага калыс жардамчылар менен ортосуна бастырып барышат да, белги берет (ышкырыгы же желегин көтөрүү менен). Ушул белги боюнча топтор талаага чыгышат да, ар кимиси борбордук айлампадан 7—8 метр аралыкта бир-бирине маңдай-тескей болуп тизилишет. Андан кийин бири-бирин куттукташат, ал эми топтордун башчылары болсо, өз ара жана калыстар менен кол алышып учурашышат. Ошондон кийин башкы калыстын жардамчылары талаага жөнөшөт, ал эми башкы калыс белгиси боюнча чийиндин ортосуна ар топтон бирден катышуучу келип турушат. Алар жерден улакты илип алар замат, кармашууга топтордун калган мүчөлөрү киришет.

Ар бир топтун максаты — улакты «каршылаш» топтун дарбазасына таштоо жана өз дарбазасына улакты таштатпоо болуп саналат.

Кайсы топ каршылаш топтун дарбазасына улакты канчалык көп таштаса, ошол топ жеңди деп эсептелинет. Бир жолку беттешүүгө 30 мүнөт убакыт берилет. Улактын салмагы 30—40 килограммдын чегинде болууга тийиш. Оюнчулардын каалоосу боюнда улактын оордугун, оюн ойнолуучу убакытты өзгөртсө болот.

Улак тартыш боюнча оюнда тыюу салынган ыкмалар:

Өзүнүн атаандашын атынын тизгинин кармоого, жүгөнүн сыйрууга, үзөңгүсүн чечүүгө же кыйып салууга, атаандашын колунан жана курунан кармоого, үзөңгү менен атаандашын бутка тебүүгө, улакты ээрге байлоого, өзүнүн атын чаап келе жаткан катышуучунун алдына туурасынан коюуга, кыйкырууга же сүйлөшүүгө, оюн үчүн бөлүнгөн талаанын четинен тышкары жакка чаап кетүүгө, улак дарбазага ташталгандан кийин кармашууну улантууга.

Эгерде топтордун бири же анын айрым катышуучулары оюндун эрежелерин одонолук менен бузуп, калыстар тобунан ага жасалган эскертүүлөрдү тоотпосо, анда бул топ бүт бойдон же айрым мүчөлөрү беттешүүдөн четтетилет.

Талаадан четтетилген катышуучуларды алмаштырууга болбойт. Топто экиден кем киши калган топ жеңилди деп жарыяланат. Тартипти бузгандык үчүн оюндан четтетилген топ бул беттешүүдө утулду деп эсептелет.

Кайсы топ атаандаштарынын дарбазасына улакты көп таштаса, ошол топ жеңишке ээ болот.

Улак тартыш (козлодрание) — народная конно-спортивная игра, борьба всадников за тушу козла (улак), которая издавна проводится на праздниках.

Соревнования по Улак тартышу проводятся на чистом поле, представляющем собой четырехугольник длиной от 500 до 1000 метров и шириной от 250 до 500 метров.

На поле размечен финишный круг (маара) диаметром 2 метра, стартовая линия, расположенная недалеко от финишного круга, где выстраиваются команды, состоящие от 2-х до 6-ти человек, и место, куда кладется обезглавленный козел без головы и обрезанными по запястье конечностями, находящийся в 400—500 метрах от финишного круга. Вес туши 30—40 кг, иногда и больше.

По сигналу судьи команды устремляются к козлу, чтобы овладеть им и притащить к финишному кругу. Каждая команда стремится забросить козла в этот круг, не давая такой возможности «противнику». Игра проводится по 30 минут по смешанной олимпийской системе с дополнительными играми для выявления места каждой участвующей команды.

Команда, забросившая козла в финишный круг (маара) в течение очередной «тридцатиминутки» большее число раз, считается победительницей.

В ходе соревнований участник может отобрать козла у «противника» разрешенными способами. Разрешается взаимопомощь внутри команды, когда соревнования носят командный характер, а в личных соревнованиях оказание помощи запрещено.

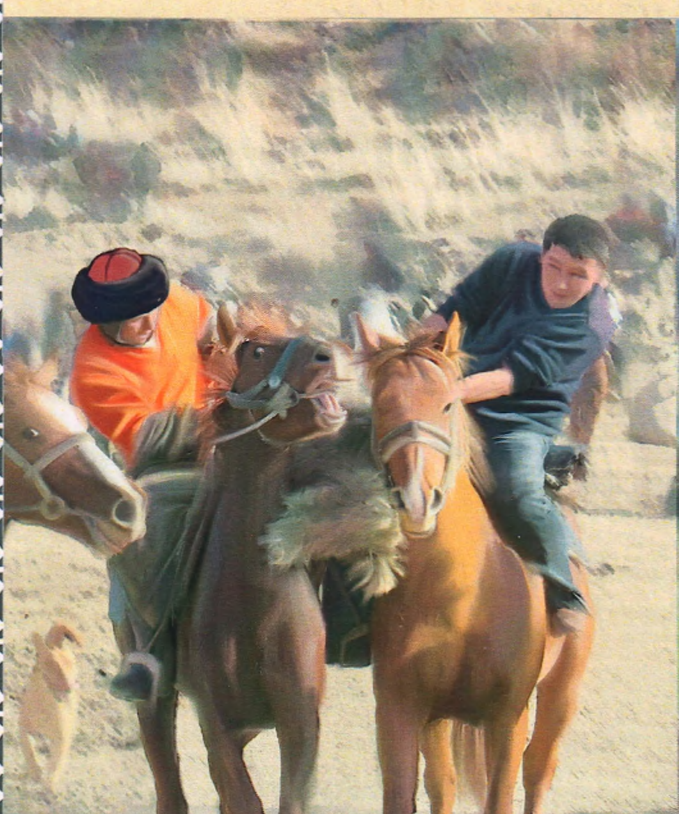
Игра очень темпераментная, требует умения отлично управлять конем, ловкости, и, поскольку нужно отбирать козла у «противника», спортсмен должен обладать большой физической силой.

Для правильного ведения игры необходимо владеть тактикой координированного и согласованного действия всех членов команды.

Улак тартыш в народе бытует с давних времен и до последних лет не имел каких-либо регламентаций по участию в состязании. Например, на юге Кыргызстана вместо козла применяют бычка, а на севере козла.

Во время соревнований в борьбе за взятие козла могли включиться все желающие из большой массы зрителей и болельщиков. Участники борьбы могли также покидать поле состязаний, сменить своего коня или уступить его другому джигиту, пожелавшему включиться в борьбу.

Улак тартыш по праву занимает одно из ведущих мест среди национальных видов спорта.



КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ

КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

АТ ОЮНДАРЫ

КОННЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

Тызыучу *Бек Тунуков*

Чолпон Кожокулованын котормосу

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

УДК 796/799
ББК 75. 727

К 97
К 97 **КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ: АТ ОЮНДАРЫ.** Тызыучу Бек Тунуков. – Бишкек: АРХИ, 2017. – 16 б., ил.

К 4204000000-17
ISBN 978-9967-430-70-9

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. Көлөмү 1,0 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.

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 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, чүкө, ат, мергенчилик, үстөл, 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"