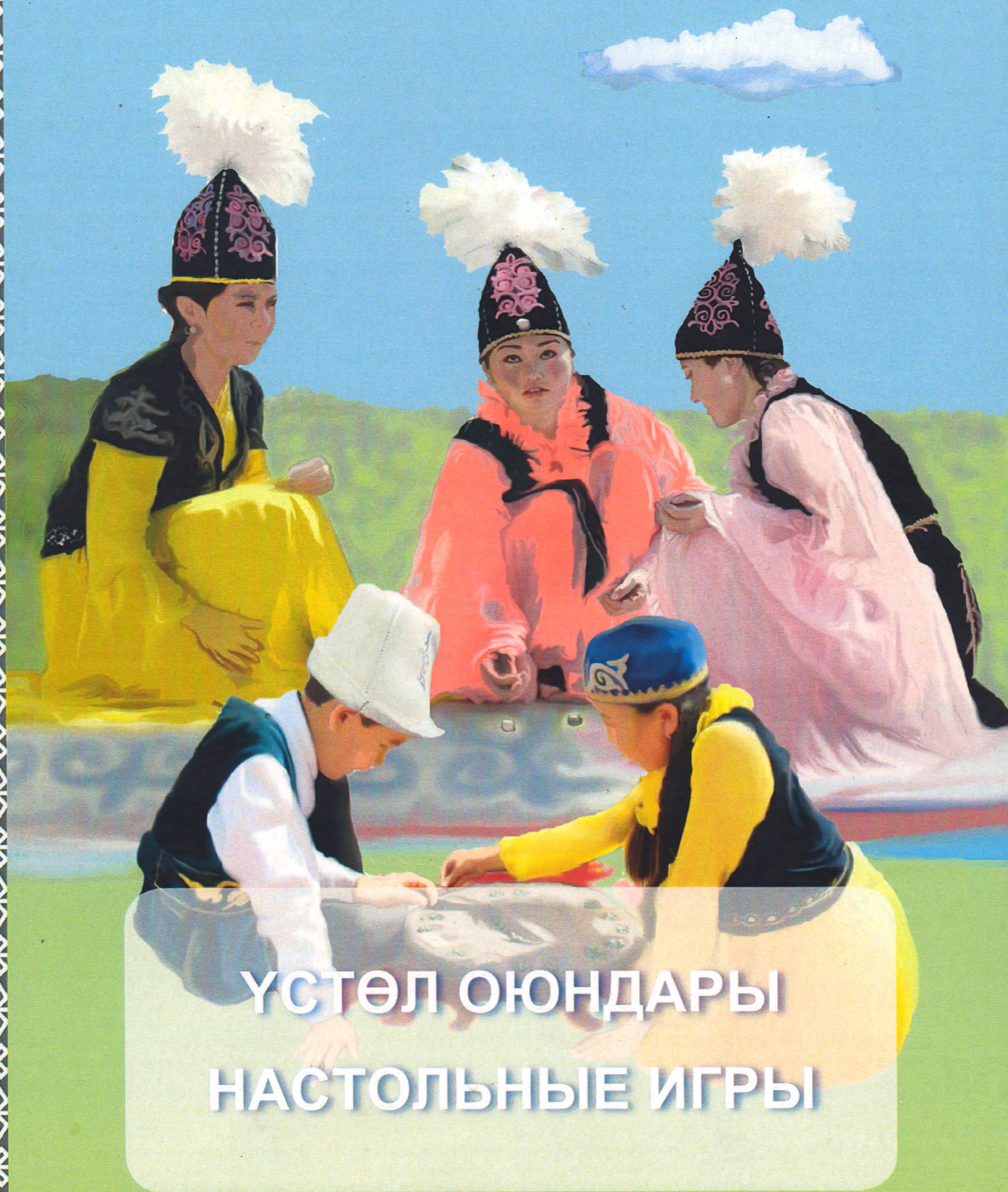


КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ



ҮСТӨЛ ОЮНДАРЫ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ
КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ҮСТӨЛ ОЮНДАРЫ



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ



Бишкек - 2017

Беш таш

Беш таш оюнуна көбүнчө кыздар катышат, 2ден 5ке чейин. Оюн үчүн кичинекей килемче, беш чакан тоголок таш керек.

Оюндун жүрүшү: оюн баш ташты ыргытып, тосуунун бир нече көнүгүүсү менен коштолот. Ар бир көнүгүүнүн, ыкманын өзүнүн аталышы бар: “Термей”, “Жыймай”, “Шакылдак” жана башкалар.

1-көнүгүү.

Килемде 4-таш жатат. Бешинчисин жогору ыргытат, бул маалда бир кол менен килемде жаткан бир ташты жана ылдый түшүп келе жаткан ташты кармаш керек. Эки таш тең колдо болушу керек.

2 ташты жогору ыргытып, килемден дагы бир ташты алып, жогору ыргытылган ташты кармаш керек. Колдо 3 таш болушу керек.

3 ташты жогору ыргытып, килемден дагы бир ташты алып, жогору ыргытылган ташты кармаш керек. Колдо 4 таш болушу керек.

4 ташты жогору ыргытып, килемден дагы бир ташты алып, кармаш керек.

Эреже: оюн бир гана кол менен ойнолот, экинчи кол менен ойногонго болбойт.

2-көнүгүү.

Беш ташты жогору ыргытып, ар бир таш өзүнчө түшүш керек.

Бир ташты ыргытып, улам-улам таштарды бирден алыш керек (4 жолу – 4 таш).

Бир ташты ыргытып, таштарды экиден алыш керек.

Ушундай эле тартипте, бир ыргытканда үч ташты алыш керек, калган бир таш өзүнчө алынат.

Ушундай эле тартипте, бир ыргытканда төрт ташты алыш керек.

Эреже: таштарды алып жатканда, башка таштарга кол тийбеш керек.

3-көнүгүү.

Таштарды ыргытып, сол колдун баш бармагын жана сөөмөйүн килемге коюш керек (дарбаза түрүндө).

Оң кол менен бир ташты алып, жогору ыргытып, ал ылдый түшкөнчө, килемде жаткан бир ташты эки манжанын ортосунан өткөрүш керек. Андан кийин, жогору ыргытылган ташты тосууга үлгүрүш керек.

Ушундай эле эки таш менен.

Ушундай эле үч таш менен. Акырында төрт ташты тең киргизиш керек.

Эреже: эки манжаны жылдырбаш керек.

Оюн андан ары улантылат, көнүүгүлөр улам-улам татаалданат, алардын саны кээде 20га чейин жетет.

Жыдыган оюнчу жүрүшүн жоготот, кезегин күтөт. Оюнду кайсы көнүүгүдөн жыдыса, ошону менен кайра баштайт. Оюнчулар сүйлөшкөнү боюнча көнүүгүлөрдү өзгөртөт жана татаалдаштырат. Кайсы оюнчу баардык көнүүгүлөрдү биринчи аткарып бүтсө, ошол жеңүүчү болуп эсептелет.



Пять камешков (Беш таш)

Играют обычно девочки и девушки от 2 до 5 человек. Для игры нужны маленький коврик и 5 небольших круглых камешков.

Описание. Игра включает несколько упражнений, различающихся разными способами жонглирования камешками. У каждого упражнения, приема имеется свое название: «термей», «жыймай», «шакылдак» и т. д.

1-е упражнение.

На коврике лежат 4 камешка. 5-й подкинуть вверх, успеть этой же рукой поднять с земли 1 камешек и поймать подброшенный. Теперь в руке 2 камешка.

Подбросить 2 камешка, поднять с земли еще один и поймать подброшенные. В руке 3 камешка.

Подбросить 3 камешка, поднять еще один и присоединить к трем, поймав их в воздухе.

Подбросить 4 камешка, поднять с земли последний, 5-й, и присоединить его к четырем.

Подбросить все пять, успеть ладонью хлопнуть о коврик и поймать камешки.

Правило. Играют только одной рукой. Помогать второй рукой нельзя.

2-е упражнение.

Рассыпать камешки перед собой так, чтобы каждый упал отдельно.

Подбрасывая 1 камешек, поднимать каждый раз по одному (за 4 раза - четыре).

Подбрасывая 1 камешек, поднимать каждый раз по два.

То же и поднять за 1 раз 3 камешка и отдельно 1 камешек.

То же и поднять 4 камешка за 1 раз.

Правило. Поднимая нужные камешки, нельзя задевать рукой остальные.

3-е упражнение.

Разбросать камешки.

Большим и указательным пальцами левой руки упереться в коврик, избразив арку (ворота).

Взять один из камешков правой рукой, подбросить его и, пока он в воздухе, пропустить через «арку» один из лежащих камешков. После этого успеть поймать подброшенный камешек.

То же по 2 камешка.

Проделать то же с 3 камешками. И, наконец, пропустить через «арку» сразу 4 камешка.

Правило. Нельзя менять положение «арки».

Игра продолжается. Выполняются все более сложные упражнения, количество которых иногда доходит до 20-ти.

Сбившаяся при выполнении приема или нарушившая условия игры девушка, теряет ход и ждет следующей своей очереди. Игру она продолжает с того приема, который не смогла выполнить. Играющим можно варьировать упражнения и по договоренности усложнять. Побеждает тот, кто первым выполнит все упражнения.

Тогуз коргоол

Ар бир оюнчу партияны жеңип чыгуу үчүн 82 же андан көп коргоол утуп алуу керек. Уткан оюнчуга 1 упай берилет. 81 коргоол уткан болсо, оюн тең чыгуу менен аяктайт (0,5 упайдан берилет). Жүрүштү баштоо укугу чучукулак менен аныкталат. Баштай турган оюнчу тактанын ак жагына олтурат. Өзү каалаган үйүндөгү (коргоол салынган чуңкур) бардык коргоолдорду колуна алып, ошол үйдөн баштап оң тарапты көздөй бирден коргоолду салып жүрүп олтурат. Ашып калган коргоолдорду атаандашынын үйүнөн 2-3-катары менен саналат. Атаандашынын үйүнө түшкөн акыркы коргоолдун саны жуп болсо, жүрүш жеңиш менен аяктап, ошол үйдөгү бардык коргоолдорду өзүнүн казынасына салып алат. Тактанын тогуз чөйчөкчөсүн биз үй дейбиз жана уткан коргоолдорду жыйнай турган чөйчөкчөнү казына дейбиз.

Ар бир коргоол салынган 9 чуңкурдун өз ирети жана аталышы бар (солдон оңго):

- *ат өтпөс;*
- *текилдек уй;*
- *далы;*
- *көк моюн;*
- *бел уй;*
- *жаман уй;*
- *эки тиш уй;*
- *төл уй;*
- *куйрук уй.*

Ар бир аймакта бул аталыштар өзгөрүшү мүмкүн.

Туз алуу эрежеси: Атаандаштын үйүнө түшкөн акыркы коргоолдун саны үч болсо, ал үйү «туз» деп аталып, сизге тиешелүү болуп калат, башкача айтканда ал үйгө түшкөн коргоолдордун баары сиздин казынаңызга түшөт.

Туз алуунун үч шарты бар:

1. Бир оюнда бир гана туз алынат.
 2. Эгер атаандашыңыз туз алган болсо, ал алган номурдагы үйдөн туз ала албайсыз, мисалы: ал сиздин 7 номурдагы үйүңүздөн туз алган болсо, сиз анын 7 номурдагы үйүнөн туз ала албайсыз.
 3. Атаандашыңыздын акыркы (тогузунчу) үйүнөн туз ала албайсыз
- Оюндун аягында жеңишке эки ыкма менен жетет:
- 1) 82ден ашык коргоол топтосо;
 - 2) атаандашынын жүрүш кезеги калбаса, 81 коргоол топтобосо.



Тогуз коргол (тогуз кумалак)

Это древняя кыргызская настольная игра, отдаленно напоминающая шахматы. Играют два человека. Игральная доска из дерева овальной формы имеет два небольших углубления в середине (казан) и 18 лунок меньшей величины, расположенных по краям (по девять с каждой стороны). Каждая из 9 лунок имеет свою нумерацию (слева направо). В старину каждая лунка имела свое название:

- *ат отпос* (непреодолимая для коня);
- *текилдек уй* (быстрая корова);
- *далы* (лопатка);
- *кок моюн* (синяя шея);
- *бел* (поясница);
- *жаман уй* (плохая корова);
- *эки тиш уй* (двузубая корова);
- *тел уй* (упитанная корова);
- *куйрук уй* (хвостатая корова).

Конечно, в разных районах эти названия имели свои варианты.

Ходы делают по очереди. Право первого хода взаимно оговаривается или разыгрывается жребием, начинающий игру садится с белой стороны. Во время своего хода игрок берёт все камни из любой своей лунки «дом» и, начиная с этой же лунки, раскладывает их по одному против часовой стрелки в свои и чужие дома. Если в исходной лунке только один камень, то он перекладывается в следующую лунку.

Если последний коргоол попадает в дом соперника и количество коргоолов в нём становится чётным, то коргоолы из этого дома переходят в казну игрока, совершившего ход.

Туз — выигранная лунка на стороне соперника. Если при ходе игрока А последний коргоол попадает в дом игрока Б и в нём после этого оказывается три коргоола, то этот дом объявляется тузом игрока А (кирг. туз, соль; каз. тзды уй). Эти три коргоола попадают в казну игрока А. В последующем каждый коргоол, попавший в туз, переходит в казну игрока А. Существует 3 основных правила взятия туза:

1) игрок не может завести себе туз в самом последнем (девятом) доме соперника,

2) игрок не может завести себе туз в доме с таким же порядковым номером, который имеет лунка-туз соперника,

3) каждый игрок в течение игры может завести себе только один туз.

Отказаться от туза или изменить его положение нельзя. Туз действует до конца игры и для удобства помечается специальным знаком.

Окончание партии

Победа в игре достигается двумя способами:

- 1) набор в свою казну 82 коргоола и более;
- 2) у противника не осталось ходов и при этом он ещё не набрал 81 коргоол.



КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ
КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ҮСТӨЛ ОЮНДАРЫ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Тызыгүчү *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: ҮСТӨЛ ОЮНДАРЫ. Тызыгүчү Бек Тунуков.
Бишкек: АРХИ, 2017. – 8 б., ил.

К 4204000000-17

ISBN 978-9967-430-72-3

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*



Басууга 20.03.2017-жылы кол коюлган. Басууга 22.03.2017-жылы берилген
Формат 60x84 1/8. Көлөмү 0,5 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 0,5 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 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.

