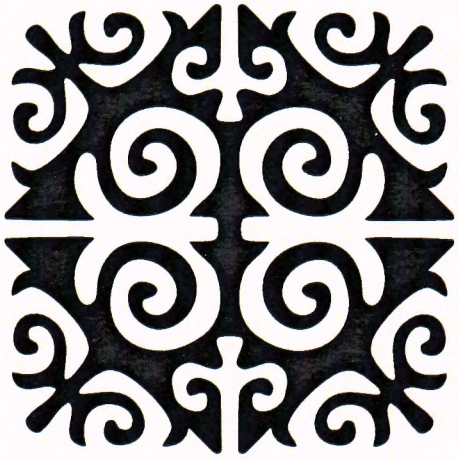
КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ
КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ЧҮКӨ ОЮНДАРЫ
ИГРЫ С АЛЬЧИКАМИ



КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ
КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ЧҮКӨ ОЮНДАРЫ



ИГРЫ С АЛЬЧИКАМИ

Издательский центр "Архи"

Бишкек 2017

Ачакей-жумакей

Кыргыз элинин байыртадан кеңири тараган оюндарынын бири. Оюн тегиз жерде, мектептин спорт аянтачасында ойнолот. Оюнга 9 жаштан жогоркулар катышат. Оюнду эки жаатка бөлүнүп же экиден ойносо да болот. Чүкө калчашып же таяк кармашып, ким биринчи баштары жана андан кийинкилердин кезеги такталат. Оюнчулар маңдай-тескей же тегерете олтурушат. Биринчи баштаган оюнчу чүкө өкчөйт. Өкчөгөндө чүкөсү алчы консо – эки манжасын, таа консо – бир манжасын жумат. Чүкөсү алчы же таа коно берсе, улам өкчөй берүүгө акылуу. Бирок, 3 жолу гана өкчөгө укук берилет. Эгер өкчөгөн чүкөсү бөк же чик түшсө, оюн экинчи жаатка же жаатка бөлүнүшпөсө, атаандашына өткөрүлөт. Чүкөсү оңко турса, кайра өкчөйт. Алчыны 2 упай, тааны 1 упай деп эсептесе болот. Кайсы оюнчу биринчи болуп беш манжасын жумуп кайра ачып чыкса, башкача айтканда, 10 упай топтосо, ошол оюнчу (жаат) утат. Андан ары жеңилген оюнчу алаканы менен көзүн басат. Уткан оюнчу аны чекеге же колунун сыртына акырын чертип, өзү колун тез тартып алат да, бир манжасын соройтуп кылмылсыз туруп калат. Утулган оюнчу дароо колун көзүнөн алып, өз колу менен атаандашынын колунун черткенден кийинки кыймылын тууроого аракет жасайт.

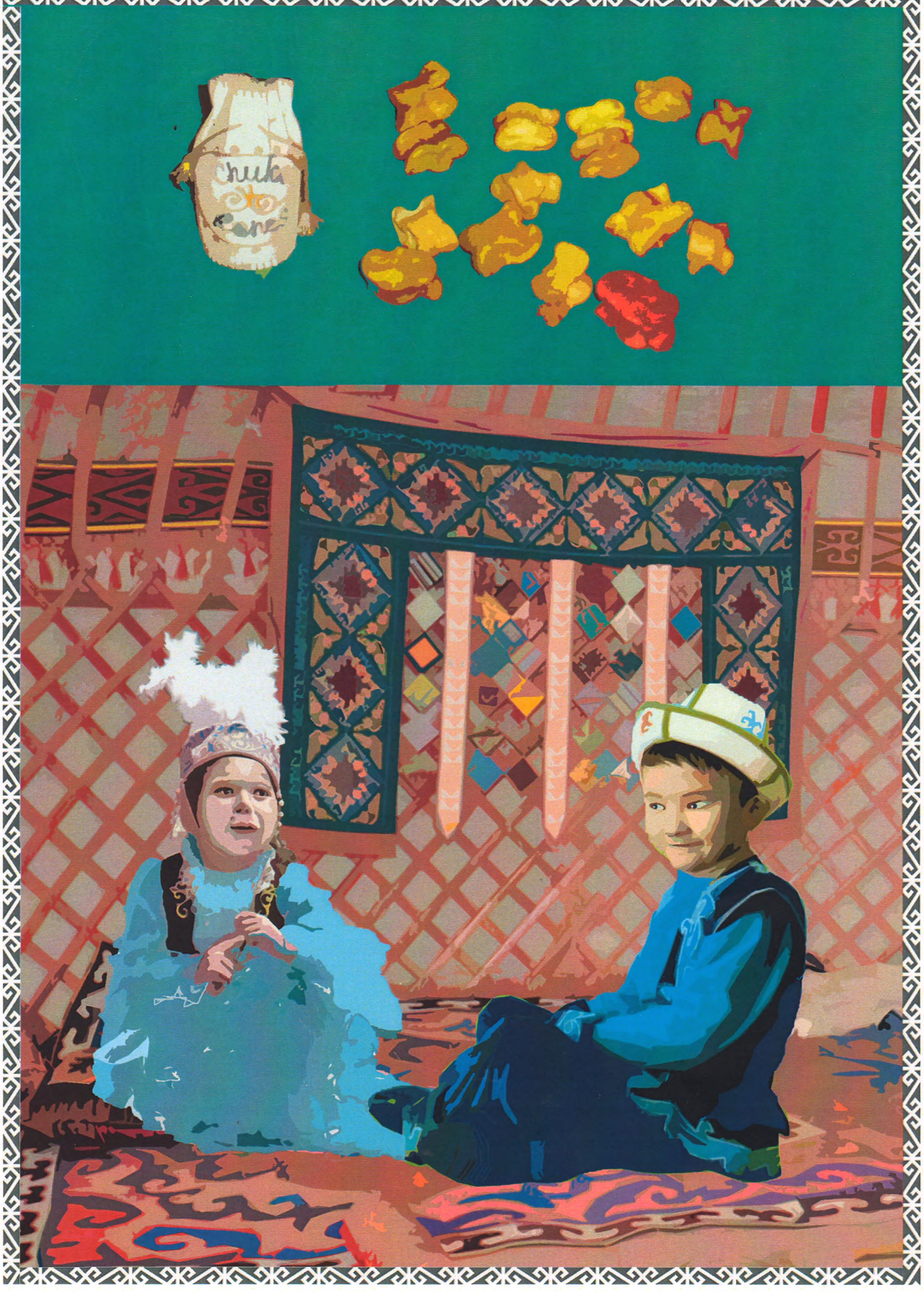
Эгер утулган оюнчу атаандашынын кыймылын өзүндөй туураса, ал кийинки оюнчу менен ойноого укук алат. Атаандашын туурай албаса, оюндан чыгат.

Ачакей-жумакей

Эта игра одна из распространненных национальных игр кыргызского народа. Игра проводится на ровной местности, в спортивном зале. В игре участвуют игроки от 9 лет и выше. Играют двое или две команды. Цель участников, поочередно вбрасывая свой альчик, набрать 10 очков. Очередность метания определяется жеребьевкой.

Игрок начинает метать альчик. Если альчик упал на “айкур” (алчы), игрок получает 2 очка, если на “таа” (тава) — 1 очко. Загнув соответственно (2 или 1) пальцы левой руки он продолжает метать. Если альчик лег на “чик” (чиче) или “бөк” (бого), право метать переходит к другому участнику. Игра продолжается против часовой стрелки до тех пор, пока один из игроков не наберет первым 10 очков. Затем, проигравший закрывает глаза ладонями. Победитель, щелкнув по его руке, быстро поднимает вверх какой-либо палец. Проигравший, оторвав ладони от глаз, должен сразу поднять вверх тот же палец. Если он отгадал правильно, игра начинается сначала, если нет — он вновь закрывает глаза и т. д.

Если игрок повторит движение соперника, то он получает право играть со следующим игроком, а если нет – выходит из игры.

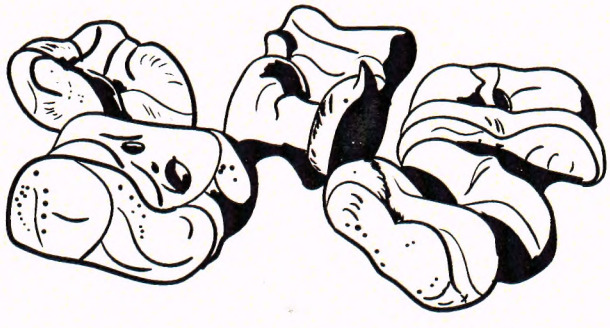


Упай – кыргыз элинин байыркы оюндарынын бири. Оюн тегиз жерде, көбүнчө кийиздин үстүндө ойнолот. Оюнга 13 жаштан жогорку 3-12 оюнчу катышат. Упай 1 кан (аркардын, кийиктин же эликтин чоңураак чүкөсү), 10 басымдан 40 басымга чейинки бир кылка чүкөлөр менен ойнолот. 3 чүкө бир басым деп аталат. Калыс оюнчуларды эки жаатка бөлөт. Эки жааттан бирден оюнчу чыгып, 7 чүкөнү кезек менен калчашат. Кайсы жаат калчаганда чүкөлөр көп консо, ошол жаат чүкөлөрдү биринчи калчайт. Жааттардын бири огун, бири кийигин алдым дешет. Аткан чүкө огу, мээлеген чүкө кийиги болуп эсептелет.

Калыс оюнду баштоого укук алган жааттын оюнчусуна чүкөлөрдү берет. Оюнчу чүкөлөрдү кочуштап туруп чачырап түшкүдөй кылып калчайт. Андан кийин адегенде канды атат. Канды аткандан кийин дагы бир басым чүкө алса, кандын башы бошойт. Кан өзүнчө коюлат. Андан ары алчы менен алчыны, таа менен тааны, бөк менен бөктү, чик менен чикти атат. Оюнчу атканда сакасы чүкөгө тийсе, сакасы тийген чүкөнү алат. Оюнчу чүкөнү атканда сакасы чүкөгө тийбей калса, же жыдыса, чүкө атуу кезеги өнөгүнө берилет. Биринчи жааттын оюнчулары кезек менен ойноп бүтүшсө, оюнду ойноо кезеги экинчи жаатка берилет.

Ортого кошулган чүкөлөр түгөнүп, улам жаңы оюн башталаарда утулуп жаткан жаатта канча басым чүкө болсо, утуп жаткан жаат ошончо басым чүкө салат. Кан алган жаат оюнду биринчи баштайт.

Кийигин атып алып жаткан оюнчу бир огу менен удаалаш эки кийик атса, оюнчу кийик атып жаткан кезде экинчи бир жердеги оңко турган чүкө жыгылып калса, оюнчу чүкө атып жатканда анын өнөгүнүн колу же жеңи кийиздин үстүндөгү чүкөгө тийсе, оюнчу атып алган чүкөлөрүн колго бир басымдан жыйнабаса, жыдыйт. Упайды ойногон кезде биринчи жаат чүкөлөрдү каны менен бүт алып кетсе, чүкөлөрдү бүт бойдон атаандаш жаатка салып берет. Экинчи жааттын оюнчулары чүкөлөрдү каны менен бүт алып кетишсе, жандырышкан болот. Жандыра алышпаса, утулушат. Эгер оюндун мөөнөтү созулуп, оюнчулар теңтайлашып калышса жана уткан чүкөлөр тең болсо, анда канды алган жаат уткан болуп эсептелет.





Упай — одна из старинных игр кыргызского народа в альчики. Игра проводится на ровном месте, в основном на кошме. В игре могут участвовать дети от 13 лет и выше (3-12 игроков). Один альчик назначается «ханом». Чтобы выделить «хана» из общей массы, обычно берут альчик побольше и окрашивают его в яркий цвет.

Для игры берут 10—40 басымов (комплектов) альчиков. Один комплект составляет 3 альчика. Судья делит игроков на 2 команды. Из каждой команды выходят по одному игроку, берут 7 альчиков и поочередно разбрасывают их. Альчики какой команды больше встанут в нужной позиции, эта команда первой начинает игру. Одна из команд берет «ок» (пуля), а другая «кийик» (дичь). Альчик, которым выбивают называется «ок» (пуля), а альчик в который прицеливаются называется «кийик» (дичь).

Игроки рассаживаются кругом на ровном месте, темной кошме или коврике. Начинающий берет все альчики в соединенные ладони, уложив в центре «хана», и рассыпает их на ковер. Первый удар игрок делает по «хану». При попадании в цель, он продолжает игру, в случае неудачи — в игру вступает следующий. Удары выполняются одинаковыми по положению альчиками, т. е. “таа” может бить “таа”, “айкур” — “айкура” и т. д.

Игрок, нарушивший это условие, лишается удара. Альчик, которым бьют, называется «ок» (пуля), а альчик, по которому бьют — «кийик» (дичь). Удар наносят только одним, чаще указательным пальцем. Начав игру и выбив «хана», игрок держит его в свободной руке или кладет отдельно (класть «хана» и альчики в одну кучу нельзя — потеря удара). Теперь ему надо выбить подряд три альчика. Выбивать альчик игрок должен правой рукой, причем, выбитые альчики он собирает в эту же руку. Перекладывать их в другую руку он может только, выбив все три альчика. Таким образом, надо набрать половину всех альчиков, тогда «хан» считается выигранным. В противном случае и «хан», и альчики возвращаются на кон. Бить два раза одним «ок» подряд не разрешается, но бить по нему как по «кийику» не запрещается.

Игрок теряет право на удар, если: «ок» задел после удара еще и другой альчик, после попадания забрал по ошибке не «кийика», а «ок», заденет чем-либо другой альчик, удар наносится по альчику, который лежит неплотно, «ок» ляжет на «кийика», по которому ударил, кто-либо из партнеров, дотронется до выигранных им альчиков. Советоваться с партнерами запрещается. Если проигравшая команда наберет хотя бы один басым альчиков, игра может быть продолжена. Тогда другая команда выкладывает столько же альчиков и игру продолжают. Начинает игру команда, которая выбила «хана».



Ордо

Кыргыз элинин улуттук спорт оюндарынын бири. Ордо кыргыз элинин эң байыркы оюндарынан болуп эсептелет. Анын кыргыздын элдик оюндарынын эң маанилүүлөрүнөн экендиги “Манас” эпосунан да көрүнөт.

Эпосто кыргыз эли ордо оюнун байыркы убактан бери ойноп келе жаткандыгы айтылат. Ордонун эрежелери, оюндун тартиби оюнчулардан тыкандыкты, өтө кылдаттыкты талап кылгандыгы баяндалат.

Ордо оюнунда байге белгиленип, жеңгендерге байге беришкен. Чоң ордочулар – атмакчылар, чертмекчилер, кадамакчылар, тоорумакчылар деп бөлүнүп, алар чоң өнөрпоз катары жогору бааланган.

Азыр да ордо оюну жашатардын сүйгөн спорттук оюндарынын бири. Кыргыз жергесиндеги бардык улуттардын жаштары ойнойт. Айылда болсун, шаарда болсун ордо оюну кеңири тараган.

Ордо жакшы тапталган түз жерге, көбүнчө кырманга ойнолот. Оюнду 7-17 жана андан жогорку жаштагы 30-га чейинки оюнчу жашына ыйлайык бөлүнүшүп ойношот. Калыс ар бир оюнчуга 5тен туура келгидей чүкө, томпой же абалак, кан, чен (узундугу 25 сантиметр таякча), ордонун чийинин чийгидей 5-6 метрдик жип даярдатат. Кан мүйүз, сөөк же маталлдан диаметри 1 сантиметр, калыңдыгы 2 миллиметр болуп жасалат. Оюнчулар атмакчылыгына, чертмекчилигине, кадамакчылыгына, тоорумакчылыгына жараша барабар эки жаатка бөлүнүшөт. Оюнчулардын жаш курактарына жараша ордонун чийини чийилет. Борбордон чийинге чейинки аралык болжол менен 7-8 жаштагылар үчүн 2 метр, 9-11 жаштагылар үчүн 2,5 метр, 12-14 жаштагылар үчүн 3 метр, 15-17 жашатагылар үчүн 4 метр, андан жогорку жаштагылар үчүн 5-7 метр болууга тийиш. Илгери ордонун диаметри 40 таман болгон. Ордонун борбору жыдымык деп аталат. Жыдымыкка шиш житире кагылат. Анын үстүнө кан, ага кошуп үч чүкө коюлат. Кан эки чүкөгө эсеп болот. Жыдымыкка оюнчулардын санына эсептелип, чүкөлөр бөгүнөн кандын айланасына тизилет. Ал топ деп аталат. Мисалы, оюнчулардын саны 16 киши болсо, ортого 78 чүкө салынат. Ордо Ош облусунда, Таласта жана Чүйдүн айрым жерлеринде уйдун же топоздун томпою менен, Ысык-Көл, Нарын жана Чүйдүн кээ бир жерлеринде абалак менен атылат. Абалак тоо текенин мүйүзүнөн узундугу 8 сантиметр туурасы 6 сантиметр, калыңдыгы 2,5 сантиметрдей өлчөмдө жасалат. Калыс эки жааттан бирден оюнчу чакырат. Алар ортодогу тизилген чүкөлөрдөн бирден сол чүкө алып келет. Калыс ал чүкөлөрдү калчайт. Бул ат калчоо деп аталат. Калчаганда кимисинин чүкөсү биринчи болуп алчы консо, ошол оюнчунун жаатты оюнду баштайт. Ар бир оюнчу томпой же абалак менен атканда чүкө чыкпаса, үч жолу атууга тийиш. Аткан сайын чүкө чыкса, чүкө чыкпай калганга чейин ата берет. Ошентип, жааттын ар бир оюнчусу оюндун кезеги келгенде үч жолу чүкө атышат.

Ордо бузулуп сыртка үч чүкө чыкмайынча, кан атууга же чертүүгө руксат берилбейт. Оюнчулардын кимиси канды атса же чертсе, атаандашынан

ушундай атсам түз болобу? же канга түзбү? – деп сурап туруп, анан атуу же чертүү керек. Эгер ордону биринчи атканда тизилген чүкөлөргө томпой же абалак тийип топ бузулуп, кан көрүнүп калса, оюндун кийинки кезегинде чүкө аткан оюнчу кан көрүнгөн жактан гана атат. Оюн биринчи башталып, ордону аткында кан чүкөлөрдүн капшабы менен өзүнчө эле чийинден чыгып кетсе, оюнчулар "Кан таламай" дешип тизилген чүкөлөрдү талап алышат да, талап алышкан чүкөлөрүн оюнчулардын санына жараша кайра тизишет. Кан кайра жыдымыкка салынат. Оюнду биринчи баштаган оюнчулар кайрадан атууну башташат.

Ордону биринчи аткан оюнчу өзүнүн атаандаштарына эскертип, "Кан менен чүкөнү кош чыгарамын", - деп айтса жана топту биринчи атканда кан чыгып кетсе, кан таламай болбойт. Ордодогу чүкөнү атканда же черткенде, үч чүкө чогуу чыкса "үчемдин пайы", эки чүкө бир чыкса "эгиздин пайы", - деп атаандаш жааттын оюнчулары бир чүкө алышат.

Ар бир жааттын оюнчулары өздөрү чыгарган чүкөлөрүн өздөрү чогултушат.

Калыс ордо оюнунун эрежесин оюнчулардын туура сакташына көз салат. Оюнчулар атып бүткөн оюндарын эсептейт.

Ар бир оюндун акырында калыс оюнчулардын чыгарган чүкөлөрүн эсептеп, ар бир жаат чыгарган чүкөлөрүнүн санына жараша канчадан оюнга ээ боло тургандыгын белгилейт.

Эгерде жааттардын биринин чыгарган чүкөлөрү, ар бир оюнчуга эсептегенде 5-4 чүкөдөн туура келсе, алардын оюндары бүтүн болуп үч жолудан чүкө атышат.

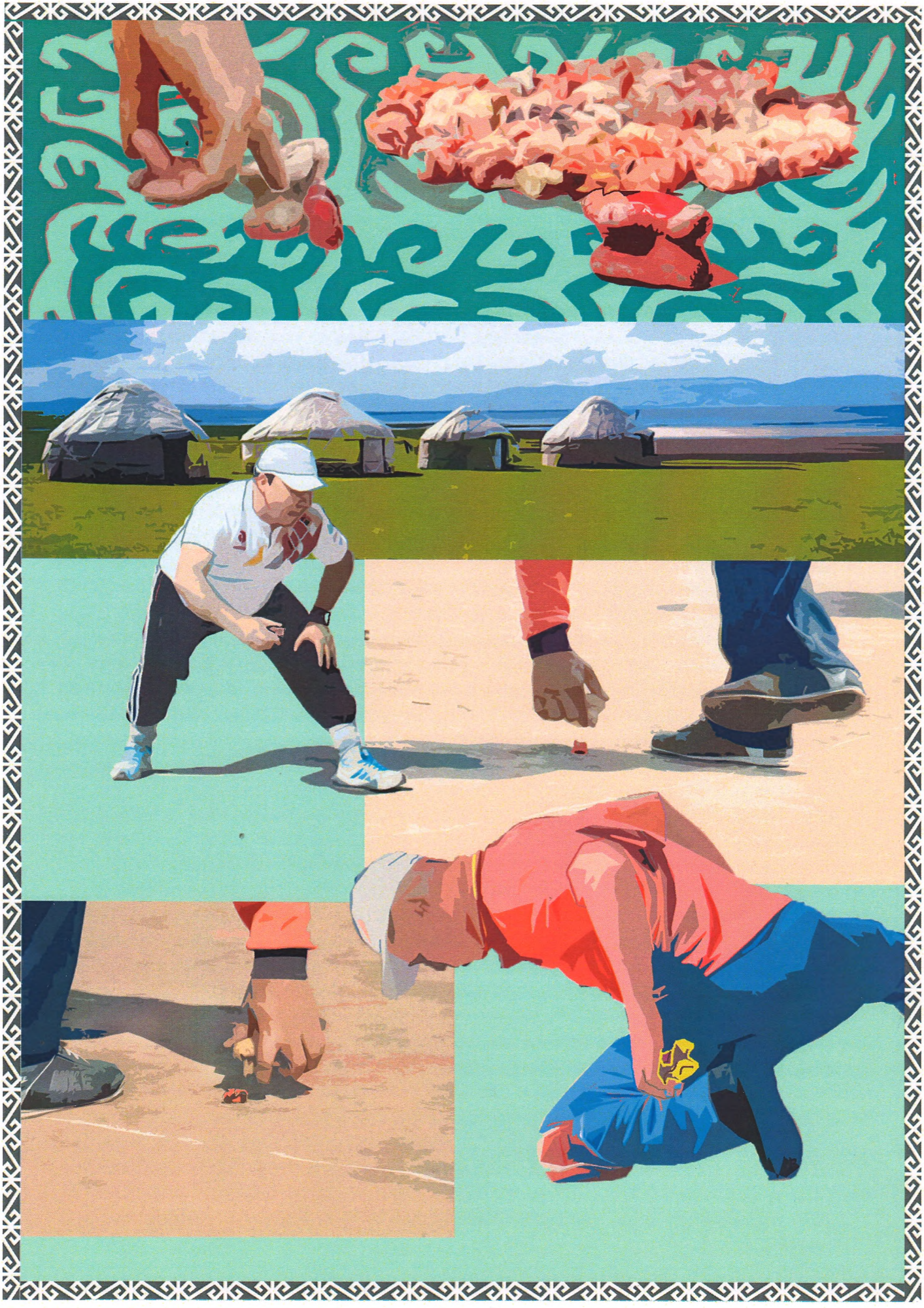
Жааттардын чыгарган чүкөлөру ар бир оюнчуга эсептегенде 5, 4, 3, 2, 1 чүкөдөн туура келсе 5,4 чүкө туура келген оюнчулар оюнду толук, 3 чүкөлүүлөр 2 оюн, 2, 1 чүкөлүүлөр бирден оюн атышат. Эгер ар бир оюнчуга 6дан туура келсе, оюну толук жааттардын пайдасына чечилет. Ар бир 6-чүкө сайын бирден чоко, бирден оюн берилет. Чокону калыс уруксат кылган оюнда жок киши атат.

Жааттардын бири чүкө чыгара албай калып, ордонун канын гана чыгарса, анда ошол кан чыгарган жаатта канча оюнчу болсо, алардын ар бирине бирден оюн берилет. Жаатттардын бири чүкө да, кан да чыгара албаса, ал жаат оюнда жеңилген болот. Калыс жеңген жаатка 1 упай берет.

Андан кийин борборго чүкөлөр толук тизилет. Борборго чүкөлөрдөн тизилген жеңилген жаатттын ар бир оюнчусуна атап, бирден чүкөнү тизилген чүкөлөрдүн айланасына оңко кылып тизип коет.

Оюнду жеңилген жаат биринчи баштайт. Ошентип, оюн улантыла берет. Оюндун акырында калыс жаатттардын упайларын эсетеп чыгат. Уткан үчүн 2 упай, тең чыкканы үчүн 1 упай берилет. Утулган жаатка упай берилбейт. Кайсы жааттын упайы көп болсо, ошол ажаат утат. Оюнчулардын макулдашуусу боюнча ордо атуунун узактыгы белигилениши мүмкүн. Ушул убакытта оюн бүтпөсө, кайсы жааттын чүкөсү көп болсо, ошол жаат утат. Ордо оюнунун жергиликтүү өзгөчүлүктөрү бар. Ар кайсы учураларды республиканын айрым жерлеринде бир аз өзгөчөлөнүп ойнолушу да мүмкүн.

Оюн дайыма көптөгөн көрүүчүлөрдү кызыктырат, катышуучулардай эле, алар да оюндун жүрүшүнө көңүл буруп көз салат. Ордо байыркы оюндарынын бири, азыркы маалда кеңири тараган улуттук оюн.



Ордо (Ханская ставка)

Эта одна из национальных спортивных игр кыргызского народа. Ордо является одной из самых древних игр. Игра «Ордо» описана в кыргызском эпосе «Манас», что подчеркивает ее национальный характер и возраст.

Для игры требуются: «хан» - круглая роговая пластинка диаметром 6 мм и толщиной 2 мм, на каждого участника по 5 альчиков (овечьи или козьи бабки), специальная бита («абалак»), представляющая собой прямоугольную (длина 8 см, ширина 6 см, толщина 2,5 см) пластину из рога козерога или пластмассы; иногда используются и специально обработанные кости крупного рогатого скота.

В этой командной игре нужны руководитель и судьи.

Описание. Играющие делятся на две равные по численности команды. На ровной площадке чертят круг диаметром 14 м (обозначают его известковой линией шириной не более 5 мм). На расстоянии 1 м снаружи от круга обозначают еще один круг, за линию которого не должны заходить зрители. В центре первого вырывают ямку глубиной 1 см и шириной не более 2 см. В нее помещают «хана». Его защищают «воеводы». Ими служат альчики, которые кучей складываются поверх «хана».

Суть игры состоит в том, что каждая команда стремится разбить «ордо» и выбить из круга «хана» вместе с его «воеводами». Выбивают альчики и «хана» «абалаком». Один из участников команды, выигравшей жеребьевку, начинает игру. Став в малый круг, он должен, метнув «абалак», стремится разбить им «ханскую орду», находящуюся в центре.

После удачного удара (альчик выйдет за линию круга) игрок получает право на дополнительный удар. Количество их не ограничивается. Если после удара альчик не выйдет за круг, игрок уступает место другому члену своей команды.

В начале игры каждый участник имеет право на три удара, причем в зависимости от игровой ситуации используется один из шести видов удара (дальний удар - «ура атуу», удар наискосок - «кыңкай атуу», удар вблизи - « кадамак кадоо», удар с тыла - «тоорумак тооруу», удар сбоку - «чалмай атуу» и удар щелчком - «чертуу»).

Очень важно для успеха в игре войти в круг. Это можно сделать лишь в том случае, если при ударе альчик будет выбит из круга, а «абалак» останется лежать на расстоянии не более 40 см от какого-нибудь ближайшего альчика или центра, или же в 20 см от «хана» (если он вылетел из центра, но не вышел за пределы круга).

Войдя в круг, игрок выбивает альчики только ударом «чертуу», т. е. щелчком, стоя на одном колене, причем после того, как выбит альчик, «абалак» каждый раз должен лежать на расстоянии не более 40 см от ближайшего альчика, находящегося в круге.

Так играют до того момента, когда в круге останется менее чем по

одному альчику на каждого члена одной из команд (по древним правилам когда остаются 7 альчиков и «хан», если играют 10 человек и более, или 2 альчика и «хан», если играют менее 10 человек). Тогда играющие получают право выбивать «хана». При этом разрешается использовать способ удара «чертуу». Особенно хорошо владеющие этим способом называются «чертмекчи». «Хана» выбивает один из игроков то первой, то второй команды поочередно. Если «хана» выбил член команды, которая выиграла все альчики, то победа присуждается ей. Когда «хан» выбит игроком команды, у которой нет ни одного альчика или же имеется минимальное их количество, то игра продолжается. Игроки этой команды получают право начинать игру, но они будут иметь только по одному удару, как и члены команды, которая проиграла «хана», но имеет максимальное количество альчиков. В центре круга помимо 7 альчиков и «хана» кладут еще по 5 альчиков на каждого члена команды и вступают в игру после того, как первая команда использует все свои удары.

Если теперь одна из команд, начав игру, выбьет сразу все альчики и «хана», то для второй команды «ордо» строится заново и она первой начинает следующий тур игры. Если же она добивается успеха, то право начинать игру переходит снова к первой команде и т. д. Команда, которая, использовав все свои удары, не сможет выбить из круга все альчики, считается проигравшей.

По современным правилам игра продолжается не более 2 ч. Если за это время ни одна из команд не добьется успеха, то победа определяется по количеству выбитых альчиков. Случается, что отведенное время истекло, а команды только приступили к выбиванию «хана». Тогда игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не выведет «хана» за пределы круга. «Хана» можно выбивать и тогда, когда игрок вошел в круг и получил право на удар «чертуу», однако, согласно правилам, только после того, как, войдя в круг, участник выбьет 3 альчика или же ударом в кучу раньше, чем выбит один альчик.

Правила. Игрокам, не производящим удар, не разрешается находиться в кругу; нельзя отрывать «абалак» от земли во время удара способом «чертуу»; перед ударом способом «чертуу» по «хану» и куче альчиков в центре запрещается переставлять колено; нельзя выходить из круга до потери удара; при игре в круге не разрешается касаться земли какой-либо частью тела (за исключением стопы и одного колена); участник игры теряет право на удар, если после удара любым из способов альчик не вышел из круга; право на удар теряется и в том случае, если после предыдущего удачного удара игрок не сможет взять «абалак», не нарушая положения ног или заденет альчик, «хана», ямку в центре круга. За несоблюдение правил игрок лишается права на удар.

Победившей команде дается 2 очка, за ничью – 1 очко. Проигравшей команде очки не присваивается. Команда, у которой больше очков побеждает. Длительность игры ордо может определяться игроками. Если за определенное время игра не завершается, то побеждает та команда, у которой больше альчиков. В разных регионах республики игра может имеет свои особенности.

Игра всегда привлекает множество зрителей, которые, как и участники, внимательно следят за ее ходом. Игра Ордо зародилась давно и является широко распространенной игрой в нашей стране.

КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ
КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ЧҮКӨ ОЮНДАРЫ
ИГРЫ С АЛЬЧИКАМИ

Тызыүчү *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: ЧҮКӨ ОЮНДАРЫ.** Тызыүчү Бек Тунуков. – Бишкек: АРХИ, 2017. – 12 б., ил.

К 4204000000-17
ISBN 978-9967-430-75-4

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 0,75 б.т. Мелованделган 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"