Д. О. ОМУРЗАКОВ, М. К. САРАЛАЕВ

КИРГИЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА И НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Д. О. ОМУРЗАКОВ, М. К. САРАЛАЕВ

КИРГИЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА И НАРОДНЫЕ ИГРЫ

ФРУНЗЕ «КЫРГЫЗСТАН» 1981

75.5
О 57

Омурзаков Д. О., Саралаев М. К.

О 57 Киргизские национальные виды спорта и народные игры. — Ф.: Кыргызстан, 1981. —64 с.

Каждый народ бережно хранит все лучшее, что досталось ему от дедов и прадедов: песни и сказания, секреты различных ремесел и, конечно, народные состязания и игры.

Авторы рассказывают читателям об истории развития киргизского национального спорта, приводят описания некоторых видов народных состязаний и игр.

7А
ББК 75.5

О $\frac{60902—131}{М\ 451\ (17)—81}$ 76. 80. 4202000000

© Издательство «Кыргызстан», 1981 г.

Долен Омурзакович Омурзаков,
Марат Кадыкеевич Саралаев

КИРГИЗСКИЕ
НАЦИОНАЛЬНЫЕ
ВИДЫ СПОРТА
И НАРОДНЫЕ
ИГРЫ

Редактор Ж. Д. Сулайманова. Художник К. С. Сейталиев
Худ. редактор А. И. Ерошенко
Техн. редактор К. К. Бурганакова
Корректор С. Д. Мекешева

ИБ № 1348

Сдано в набор 13.3. 81 Подписано к печати 28. 07. 81. Д—00085. Формат бумаги 70×90$^1/_{16}$. Бумага мелованная 120 гр. «школьная» гарнитура. Печать высокая. 4,0 физич. печ. л., 4,68 условн. печатных листа, 4,113 учетно-изд. л. 8,629 усл. кр.-отт. Тираж 5000. Заказ № 159. Цена [illegible] 55 к.

Издательство «Кыргызстан»
720737, г. Фрунзе, ул. Советская, 170.

Киргизполиграфкомбинат им. 50-летия Киргизской ССР Госкомиздата Киргизской ССР
720461, ГСП, Фрунзе, 5, ул. Жигулевская, 102.

«Да будут благословенны предки, оставившие нам эти мужские игры бесстрашных»

ЧИНГИЗ АЙТМАТОВ

Киргизский народ в своем развитии прошел трудный путь. Много раз во время вторжения и грабительских походов иноземцев киргизы в неравной борьбе отстаивали свою землю и национальную независимость.

В труднейших условиях этот народ не только выстоял, отразил натиски завоевателей, но и сохранил свое единство, развил и донес до нашего времени свою многогранную культуру: песни и сказания, монументальный героический эпос, самобытное прикладное искусство, физические упражнения, игры и богатырские состязания.

Возникнув в глубокой древности, физическая культура киргизов была неотделимой частью жизни и быта народа.

Постоянные военные набеги, которые приходилось отражать киргизам в течение многих веков, кочевой образ жизни требовали от мужчин большой храбрости, силы, ловкости. В этой связи становится понятным появление состязаний, которые носили военно-физический характер — эр сайыш — единоборство двух всадников на пиках, оодарыш — борьба всадников на конях, джамбы атмай — стрельба из лука на скаку по подвешенной мишени.

Наиболее древний из военизированных видов спорта — эр сайыш. Два всадника, вооруженные пиками, в стремительном движении атакуют друг друга с целью насквозь проколоть «противника» и выбить его из седла. Удары противников были настолько сильными, что их лошади оседали на задние ноги. Зачастую исход поединка был смертельным, поэтому на эр сайыш выходили храбрые, ловкие люди, не боявшиеся возможной смерти. За смерть и увечья участников никто не отвечал, устроителей праздника это мало забо-

тило. Великий киргизский акын Токтогул писал об этом жестоком виде состязаний:

Бьются два силача так, что кости трещат.
А манапы смеются, манапы кричат.
Им приятно, что смертью кончается бой.
Да провалится в землю обычай такой!

Жизнь кочевника была немыслима без коня. Не случайно поэтому большое распространение в киргизском народе получили различного рода игры на лошадях и конные состязания — ат чабыш (скачки), жорго салыш (состязания на иноходцах), улак тартыш (борьба за тушу козла), тыйын энмей (доставание монеты с земли на скаку) и мн. др. Успех в них нередко зависел от подготовки коня, умения наездника управлять им в решающий момент.

Следующую группу игр киргизского народа составляли мужские состязания и настольные игры — куреш (борьба), ордо (игра с альчиками в бабки), тогуз коргол (9 лунок — киргизские шахматы), упай (игра в альчики) и др.

Отдельно можно выделить состязания, связанные с охотой,— охота с беркутом или соколом, охота с тайганом.

Популярными среди киргизской молодежи и детей были подвижные игры — ак чёлмёк, чака чапмай, жоолук таштамай, ак терек — кок терек и мн. др. Эти игры являлись частью общей культуры народа и широко отражали его быт. Нужно отметить, что многие из этой группы игр сходны с играми других народов Востока и Запада. Очевидно, они возникли в результате общения с ними, особенно с русским народом.

И, наконец, последнюю группу составляли игры, являющиеся предметом потехи и развлечения богатого сословия — тёё чечмей (развязывание верблюда голой женщиной), атала баш (доставание монет ртом из котла, наполненного молоком) и др.

Эти игры, унижая достоинство участников, еще раз подчеркивали классовую сущность организаторов состязаний.

Условия жизни и быта киргизов превратили физическую культуру в один из главных факторов воспитания у детей и молодежи силы и ловкости, выносливости и мужества и других качеств, необходимых воину.

Как показали научные изыскания, во время обряда обрезания мальчиков в возрасте трех лет сажали на

киргизов принимали широкое участие девушки и женщины.

Таким образом, характер, содержание национальных видов спорта в дореволюционной Киргизии были тесно связаны с социально-экономическим и бытовым укладом жизни. Хотя именно народ был творцом состязаний и игр, однако они носили классовый характер. Это было обусловлено, во-первых, тем, что празднества, на которых устраивались состязания и игры, могли проводить только баи и манапы. Они были в состоянии приглашать много гостей, выделять крупные призы победителям. Во-вторых, приурочивая состязания к религиозным праздникам, различным обрядам (свадьба, поминки и т. д.), богатая знать использовала их в своих интересах.

Устройство же таких праздников ложилось тяжелым бременем на плечи бедняков.

Один из виднейших русских исследователей, этнограф Буров-Петров писал: «Поминки по случаю смерти известного манапа Шабдана (1912 г.) стоили каждому бедняцкому хозяйству 21 рубль и каждому середняцкому хозяйству —50 рублей. Помимо колоссального сбора на большие призы на скачки, каждые 5 юрт должны были в течение поминок принять, разместить, накормить и напоить до 30 человек-гостей. Всего на этих поминках, по свидетельству живых его участников, было зарезано около 10000 баранов и значительное количество лошадей для угощения гостей».

Важное значение в исторической судьбе киргизского народа сыграло добровольное вхождение Киргизии в состав России (1863 г.). Союз с русским народом позволил народу Киргизии избавиться от ига кокандских ханов, от внутренних феодальных междоусобных войн и избежать закабаления со стороны английского империализма. Все дальнейшее социально-политическое и экономическое развитие киргизов происходит под влиянием экономики и культуры России.

Еще в середине XIX века народные игры и состязания киргизов получили чрезвычайно высокую оценку русского революционного демократа Н. А. Добролюбова. «Жаль, что никто из поклонников национальной германской гимнастики,— писал он,— не съездит к нам в киргизские степи или Башкирию. Там гимнастика процветает; своего рода олимпийские игры с борьбой и лазанием на шесты и бегом взапуски повторяются периодически; подвиги отличившихся воспе-

ваются степными Пиндарами, во славу их звучат туземные барбитоны и флейты, чабызги и кураи»[1].

После добровольного вхождения Киргизии в состав России физические упражнения, игры и состязания киргизского народа привлекают внимание первых русских исследователей, этнографов и краеведов. В своих трудах они оставили интересные свидетельствования о киргизских играх, состязаниях и упражнениях. Среди них следует назвать П. П. Семенова-Тян-Шанского, Ч. Валиханова, М. Венюкова, Н. Северцева, В. И. Даля, Е. Ковалева, С. Е. Дмитриева, Алибия, Н. И. Гроденова, А. А. Диваева, Г. С. Загряжского, Н. Зеланда, В. И. Масальского и других.

Появились первые описания игр и развлечений. Были запрещены некоторые виды национальных игр, опасные для жизни участников, унижающие достоинство человека: тёё чечмей, эр сайыш. Кроме того, предпринимались попытки более четко определить основные правила состязаний.

* * *

Великая Октябрьская социалистическая революция разбила цепи национального угнетения и феодально-байской эксплуатации, вырвала трудящиеся массы Киргизии из нищеты, темноты и политического бесправия, вывела их на широкую и светлую дорогу политического, экономического, социального и культурного прогресса.

«В течение жизни одного поколения киргизы прошли огромный путь от средневековой отсталости к небывалому прогрессу, от полного бесправия к свободе, от патриархально-феодальных отношений к развитому социалистическому обществу, от нищеты и сплошной неграмотности к высокому уровню жизни, расцвету народного образования, науки и культуры»[2].

После победы Великой Октябрьской социалистической революции трудящиеся Киргизии получили широкие возможности использовать физические упражнения, игры и состязания для укрепления здоровья и всестороннего физического воспитания.

---

[1] *Добролюбов Н. А.* Полн. собр. соч., т. 8, СПБ, 1912, стр. 522.

[2] *Усубалиев Т. У.* Советский Киргизстан. М., Политиздат, 1978, стр. 18.

Свои первые шаги физкультурное движение Киргизии делало в период гражданской войны. В тяжелой борьбе с басмачами, реакционной деятельностью мусульманского духовенства родились первые подразделения Всеобуча, которые сыграли большую роль в становлении физкультурного движения и распространении классических видов спорта.

Постановлением ВЦИК от 14 октября 1924 г. была организована Киргизская автономная область в составе РСФСР. Оформление Советской национальной государственности киргизского народа позволило трудящимся Киргизии на равных правах участвовать в физкультурном движении страны Советов.

В историческом Постановлении ЦК РКП(б) от 13 мая 1925 г. специально подчеркивалось, что скорейшее улучшение постановки физической культуры среди коренного населения национальных республик и областей страны является одной из основных задач, стоящих перед партией в области развития спортивной работы. Именно поэтому важное значение имел критический подход к освоению национальных видов спорта киргизского народа, позволивший превратить народные формы физических упражнений в один из видов социалистической физической культуры.

В 1927 г. ВСФК РСФСР одобрил практику развития национальных видов спорта среди коренного населения республики. В резолюциях 1-го Среднеазиатского совещания по физической культуре и спорту (1931), в материалах специальной выездной сессии Всесоюзного комитета по делам физической культуры и спорта при СНК СССР (1936) отмечалась количественная недостаточность материала по народно-национальным видам спорта, указывались недостатки местных физкультурных организаций в культивировании национальных видов спорта и выдвигались требования по систематической и плановой работе в этом направлении.

14 марта 1944 г. Совнарком и ЦК КП Киргизии приняли постановление «О национальных конских испытаниях и конно-спортивных соревнованиях в Киргизской ССР», которое имело громадное значение для дальнейшего развития национальных видов спорта и игр в нашей республике. Согласно постановлению, в Киргизии стали проводиться конно-спортивные состязания, которые постепенно превратились в традиционные.

18 января 1945 г. на основании постановления Президиума НМС Комитет по делам физической культуры

и спорта при СНК СССР издал приказ «О развитии работы по национальным видам спорта». В нем особо ставился вопрос об изучении народных видов спорта и игр у всех народов Советского Союза с целью обобщения и включения их в комплекс ГТО. Были сделаны предложения по организации массовых состязаний по национальным видам спорта, включения их в программу народных праздников и школьного физического воспитания.

В послевоенное время национальные виды спорта окончательно изучаются, регламентируются и приобщаются к практике советского физкультурного движения. Положительную роль в этом отношении сыграли республиканские спартакиады по национальным видам спорта, проводившиеся в 1949—1953 гг.

В первых таких республиканских соревнованиях, которые состоялись в 1949 г. (1 Спартакиада Киргизской ССР по национальным видам спорта), приняло участие 223 спортсмена, состязавшиеся в куреше, оодарыше, ордо и тогуз корголе. Победителями среди курешистов стали К. Кадырбаев (Фрунзе), А. Лайпанов (Фрунзенская область), С. Джумабаев (Талас), В. Адыканов и К. Сарыкбаев (Тянь-Шаньская область). В борьбе на лошадях сильнейшим оказался заведующий коневодческой фермой из Ленинского района Джалал-Абадской области 52-летний Таджикул Саипов. В игре тогуз коргол I место завоевал 69-летний Тургунбек Алымбеков. В игре ордо вперед вышла команда Тянь-Шаньской области (ныне Нарынская обл.).

В дальнейшем значительно увеличилось количество занимающихся национальными видами спорта. Если в 1949 г. в республике ими занимались 3469 человек, то уже в 1951 г. число любителей национальных видов спорта почти удвоилось и составляло 6539.

Специальной комиссией комитета по делам физической культуры и спорта при Совете Министров Киргизской ССР были выработаны правила по национальным видам спорта.

В 1951 г. на II Спартакиаде по национальным видам спорта, посвященной 25-летию республики, соревнования проводились уже по 8-ми видам спорта. Впервые были введены ат чабыш, улак тартыш, кыз куумай и жорго салыш. В борьбе на лошадях были введены две весовые категории. В легком весе победил Т. Чотуров (Тянь-Шаньская обл.), в тяжелом — И. Конзев (Фрунзенская обл.).

III Спартакиада по национальным видам спорта

состоялась в июне 1952 г. 147 лучших спортсменов состязались по 10 видам спорта. По оодарышу соревнования проводились в 4-х весовых категориях. Командную победу одержали спортсмены Фрунзенской области. В улак тартыше и ат чабыше победителями оказались спортсмены из Таласа.

Популярность и массовость национальной борьбы куреш в Киргизии послужила фундаментом, на котором выросли мастера спорта вольной (С. Чекиров, Ч. Джаманалиев, Э. Кутманалиев, А. Келдибеков, К. Бараканов, Н. Сулайманов и др.) и классической борьбы (М. Чекиров, К. Макешев, Н. Джаманкулов и др.).

И на Всесоюзной арене национальные виды спорта Киргизии завоевали признание. Большого успеха добились спортсмены Киргизии на Всесоюзных соревнованиях конников колхозов, совхозов и конезаводов, которые проводятся с 1958 г.

В честь 100-летия вхождения Киргизии в состав России VI Всесоюзные конные соревнования колхозов, совхозов и конезаводов были проведены в октябре 1963 г. во Фрунзе. В состязаниях участвовали команды РСФСР, Украины, Белоруссии, Литвы, Азербайджана, Казахстана и республик Средней Азии. Интересно прошли соревнования по национальным видам: в игре кыз куумай победила киргизская пара, в борьбе на лошадях — оодарыш киргизские борцы также никому не уступили первенства.

В последние годы систематически стали проводиться первенства и спартакиады Киргизии по многим национальным видам спорта. Некоторые конно-спортивные состязания народов республик Закавказья, Средней Азии и Казахстана были включены в программу Всесоюзных соревнований конников конезаводов, колхозов и совхозов СССР 1974 г., которые проходили в г. Алма-Ате. Представители почти всех республик участвовали в таких видах состязаний, как ат чабыш (скачки до 25 км), жорго салыш (скачка на иноходцах), улак тартыш (борьба за тушу козла), кыз куумай (догони девушку), кыз жарыш (скачка девушек).

Национальные виды спорта постепенно раздвигают границы своего распространения. В 1975 г. в Киргизии национальными видами спорта занимались 16679 человек, которые были объединены в 531 коллективах физкультуры. Только конными видами киргизского народного спорта занималось более 800 человек. Из 3471 спортсменов-разрядников, имеющихся в респуб-

лике, 50 — перворазрядников, а 7 спортсменов-курешистов выполнили нормативы мастера спорта по национальной борьбе в марте 1975 года на лично-командном первенстве Киргизской ССР (с. Беловодское). Это высокое звание одним из первых присвоено Каратаеву К. и Жамшитову Ж. — в 1974 г.

Абсолютным чемпионом по борьбе куреш в 1975 г. стал студент Института физкультуры Узаков И. Первым абсолютным чемпионом (1974 г.) был Мазиев Т. из г. Таласа.

Сейчас в республике национальными видами спорта занимаются более 20 тысяч человек, подготовлено 25 мастеров спорта Киргизской ССР по национальной борьбе куреш.

В последние годы киргизские спортсмены по конным национальным видам спорта успешно выступают на Всесоюзных соревнованиях конников колхозов, совхозов и конных заводов страны.

В настоящее время в республике культивируется более 10 национальных видов спорта и народных игр. Многие из них систематизированы и описаны, унифицированы отдельные виды спорта и игр. По борьбе куреш существуют единые для всей республики правила и введена спортивная классификация, предусматривающая присвоение разрядов, начиная от III и заканчивая мастером спорта Киргизской ССР. Работа по дальнейшему отбору отдельных видов спорта и игр, их описанию, разработке единых правил и классификационных требований продолжается.

Постановлением коллегии Комитета по физической культуре и спорту при Совете Министров Киргизской ССР от 31 августа 1971 г. утверждены правила соревнований и положение о Единой республиканской спортивной классификации по киргизским национальным видам спорта и играм на 1972—1980 гг. На основе этих документов и положения авторами даны характеристики основных национальных видов спорта и народных игр.

Ат чабыш — скачки — очень древний и популярный вид спорта у киргизского народа.

«Конские скачки,— писал С. Е. Дмитриев, один из исследователей быта киргизского народа,—...самое популярное развлечение у киргизов — этих прирожденных наездников. Без скачек не обходится у них ни один праздник».

По литературным данным, скачки устраивались до 50 верст, а по устным — до 100 километров.

Естественно, в таких условиях до финиша доходили единичные лошади, некоторые погибали на дистанции или выходили из строя.

С. Е. Дмитриев так описывает состязание по ат чабышу, состоявшееся в 1913 г.:

«На аше Шабдана Джантаева было проведено самое крупное соревнование по скачкам в дореволюционной Киргизии: в нём участвовало 172 лошади, дистанция была протяженностью 38 верст и была проложена от кургана под Токмаком до Бурулдайской сопки в урочище Кичи-Кемин. Скакуны были отправлены к месту старта накануне байга, все лошади подробно были описаны и даже затаврены во избежание подмены на дистанции. Вдоль трассы стояла цепь из всадников Казачьей сибирской сотни»[1]. «Победителем оказался Борончи Утегенов Толкановской волости Пишпекского уезда, показав рекод резвости — 1 мин. 35,5 сек. на версту в среднем, что было даже выше всероссийского достижения В. П. Колосовского»[2].

Аламан-байга (так называли киргизы скачку) показала преимущества в выносливости и резвости киргизских лошадей, тогда как полукровные скакуны (Лира, Джек) и чистокровные английской породы (Заза, Жакерия) не вошли в число призеров.

Кичи-Кеминская аламан-байга по существу оказалась первым в Киргизии спортивным соревнованием с применением более совершенных методов судейства.

Сейчас к скачкам допускаются лошади любой породы от 3 лет и старше с жокеем не моложе 13 лет. Дистанция в каждом случае определяется организаторами состязания в пределах от 1200 метров до 5000 метров. Скачки могут проводиться на ровном поле по замкнутому кругу или по прямой дороге.

Джорго салыш — состязания иноходцев. Иноходь — ускоренный аллюр в два темпа, когда односторонние конечности скакуна поднимаются и опускаются на землю одновременно. Лошадь при этом как

---

[1] *Дмитриев С. Е.* Байга у кара-киргизов по случаю смерти манапа Шабдана Джантаева в Пишпекском уезде. 1913. Известия РГ7, т. 43, вып. 6—10, стр. 11.

[2] *Таникеев М.* Кичи-Кеминская аламан-байга. Советская Киргизия, 1958, № 44.

гом площадке диаметром в 40 метров. Продолжительность борьбы 10 минут. Соревнования по оодарышу проводятся как личные, так и лично командные. К ним допускаются мужчины в возрасте 19 лет и старше. Участников соревнования группируют по 4-м весовым категориям: легчайший вес до 60 кг, легкий вес до 70 кг, средний вес до 80 кг, тяжелый вес свыше 80 кг. Если по истечении отведенного времени ни одним из участников не будет достигнута победа, результат соревнований определяется по очкам.

Чистая победа присуждается тому, кто в процессе схватки стащил или повалил «противника» с лошади. Исход поединка в этой борьбе зависит не только от физической силы, ловкости всадника, но и от его умения управлять конем. Поэтому задолго до состязаний лошадь тщательно подготавливают к ним.

Кыз куумай — погоня за девушкой — конная игра, в которой участвуют девушка и джигит.

В прошлом кыз куумай был частью свадебного обряда. Сейчас он утратил это значение.

На старт вызываются девушка и джигит. Девушка на старте имеет преимущество в 20 метров. По сигналу 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.

Однако нелегкая это задача — догнать киргизскую девушку, которая мчится как ветер. 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.

Лихая скачка участников, роскошь национального наряда, богатое конное снаряжение не оставляют зрителей равнодушными. Громкими возгласами и аплодисментами они выражают свою радость или недовольство.

Ни один праздник не обходится без этой эмоциональной и увлекательной игры.

Джамбы атмай — стрельба на скаку по мишени. В прошлом мишенью служил слиток серебра — джамбы,

который подвешивали за нитку на ветке дерева или жерди. Всадник с коня на скаку должен был стрелой сбить джамбу. В случае удачи он становился его обладателем.

Согласно современным правилам, в соревнованиях участвуют спортсмены не моложе 16 лет, на оседланных лошадях, вооруженные охотничьими дробовыми ружьями, умеющие хорошо обращаться с оружием и конем.

Состязание проводится вне населенных пунктов на площади не менее 500×500 метров. Дистанция от старта до финиша 150—160 метров, ширина пути 5—6 метров. Цель подвешивается прямо на пути движения на Г-образном столбе на высоте 7—8 метров. По другому варианту соревнований цель находится слева от полосы движения. Выстрел может быть произведен перед собой на полосе «зоны огня» в 25—30 метрах не доезжая до цели.

Победителем считается участник или команда, набравшая в сумме наибольшее количество очков и быстрее проскакавшая расстояние до финиша.

Тыйын эңмей — доставание монеты на скаку. Этот вид национальных игр является разновидностью джигитовки.

По условиям игры на дистанции 100 метров по прямой раскладывают монеты достоинством 1 рубль. Цель участников — на полном скаку подобрать их с земли. Победа присуждается тому, кто поднял наибольшее количество монет и быстрее прошел дистанцию. Тыйын эңмей, как и другие конные игры, развивает у всадника прочность посадки в седле, ловкость, умение управлять конем.

Курёш — поясная борьба — один из самых популярных национальных видов спорта в Киргизии. В народе до недавнего времени имели распространение два варианта борьбы — южный и северный. Южный, распространенный в Ошской области, не разрешает применять зацепы ног, подножки и подсечки. В северном варианте борьбы курёш используются разнообразные приемы; этим он близок к вольной борьбе.

Современные условия ведения борьбы разработаны на основе северного варианта борьбы. Правилами разрешаются: подсечка и обхват ног, захват ноги ногой,

захват одной рукой за шею, захват пояса спереди и сзади, броски через бедро, передний и боковой пояс, бросок через полумост.

Запрещаются: захват за пальцы, захват ноги противника руками, бросать противника на голову, проводить противосуставные приемы, бросок без захвата за пояс, удушающий захват локтевым сгибом, бросок с захватом только головы противника двумя руками (одной рукой разрешается).

Падение на мост считается поражением. В борьбе курёш могут участвовать юноши 16—18 лет и взрослые — 19 лет и старше. Продолжительность схватки для юношей 4 мин., для взрослых — 6 мин.

По борьбе курёш присваивается звание мастера спорта Киргизской ССР. Традиции прославленных киргизских борцов Кожомкула, Кудайбергена, Ак Балбака, Болтурука, Эр Тиштээка и других сегодня продолжают Муминов А., Кыбраев А., Узаков И., Жапаев Р., Турдыев А. и другие мастера.

Ордо (буквально «ханская ставка») — национальная игра, которая существует только в Киргизии. Играют две команды по 6—10 человек.

На ровной площадке вычерчивают круг диаметром 14 метров и обозначают его известковой линией шириной не более 5 мм. На расстоянии одного метра снаружи круга проводится еще один круг. В центре первого круга вырывают продолговатую ямку глубиной 1 см и шириной не более 2 см. Внее помещают «хана»; это круглая роговая пластинка диаметром 6 мм и толщиной 2 мм. «Хана» защищают «воеводы». Ими служат альчики, которые кучей складываются сверху «хана». Количество «воевод» зависит от числа игроков (на каждого участника по 5 альчиков). Суть игры в том, что каждая команда стремится разбить ханское ордо и выбить из круга хана вместе с его воеводами. Выбивают альчики и хана специальной битой — абалаком. Абалак представляет собой прямоугольную (длина 8 см, ширина 6 см, толщина 2,5 см) пластину из рога козерога.

Один из участников команды, выигравшей жеребьевку, начинает игру. Метанием абалака он должен разбить ханскую орду. После удачного удара — если альчик выбит за линию круга — игрок получает право на дополнительный удар. Количество их не ограничивается. Если после удара альчик не выбит 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 атмай»; удар наискосок — «кынкай атмай»; удар вблизи — «кадоо»; удар с тыла — «тооруу»; удар сбоку — «чачмай» и удар щелчком — «чертуу»).

Очень важным для победы является прием, при котором игрок входит в круг. А войти в круг можно лишь в том случае, если выбит при ударе альчик из круга и абалак остался лежать от какого-нибудь ближайшего альчика, находящегося в круге, или центра на расстоянии не более 40 см или же в 20 см от «хана» (если он вылетел из центра, но не вышел за пределы круга).

В круге игрок выбивает альчики и хана только ударом «чертуу», т. е. щелчком, и стоя на одном колене.

Причем, после того как выбит один альчик, абалак должен лежать на расстоянии не менеее 40 см от ближайшего альчика, находящегося в круге.

Игра продолжается до тех пор пока в одной из команд останется меньше чем по одному альчику на каждого члена команды (по древним правилам когда остается 7 альчиков и хан, если играют 10 и более человек, или 2 альчика и хан, если играют менее 10 человек).

Затем игроки начинают выбивать «хана». При этом разрешенным способом удара является только «чертуу».

«Хана» выбивают поочередно по одному из игроков каждой команды.

Если хана выбил член команды, которая выиграла все альчики, то победа присуждается ей. Когда хан выбит командой, у которой нет ни одного альчика или же имеет минимальное их количество, то игра продолжается. Игроки этой команды получают право начинать игру, но члены ее будут иметь только по одному удару. Команда, которая проиграла хана, но имеет максимальное количество альчиков, в центр кроме 7 альчиков и хана складывает по 5 альчиков на каждого члена команды и вступает в игру после того, как первая команда использует все свои удары.

Когда одна из команд, начав игру, выбивает сразу все альчики и хана, то для второй команды ордо строится заново и она первой начинает игру. В случае,

если и она добивается успеха, очередь начинать игру переходит к первой и т. д.

Команда, которая использовав все свои удары, не смогла выбить из круга все альчики, считается проигравшей.

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

К участникам игры предъявляются очень строгие требования и жесткие правила. За несоблюдение их игрок лишается права на удар.

Так, не разрешается: игрокам, не производящим удар, находиться в круге; отрывать абалак от земли во время удара способом «чертуу»; перед ударом хана из кучи в центре способом «чертуу» переставлять колено; выходить из круга до потери удара; при игре в круге касаться земли какой-либо частью тела (за исключением стопы и колена).

Участник теряет право на удар если: после удара любым из способов альчик не вышел из круга; бьющий игрок просит замерить расстояние (для входа в круг) и окажется явное несоответствие; после удачного удара не может взять абалак, не нарушая положения ног; после удачного удара остановится, задев альчик, хана, центр и т. д.

Игра всегда привлекает множество зрителей, которые как и участвующие, внимательно следят за ее ходом.

Тогуз коргол (или тогуз кумалак) — девять шариков — это древняя киргизская 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:

1 — ат өтпөс (непреодолимая для коня)
2 — текилдек уй (быстрая корова)
3 — далы (лопатка)
4 — көк моюн (синяя шея)
5 — бел (поясница)
6 — жаман уй (плохая корова)
7 — эки тиш уй (двузубая корова)
8 — тел уй (упитанная корова)
9 — куйрук уй (хвостатая корова)

Конечно, в разных районах эти названия имели свои варианты.

Игроки садятся друг против друга. Каждый из них получает по 81 шарику (или равных по величине камешков) и раскладывает их по 9 в каждую лунку. В прошлом в тогуз коргол играли без доски, углубления делали в земле, а шариками служил сухой овечий помет («коргол»). Видимо, отсюда и пошло название игры.

Право начать игру определяется жеребьевкой. Первый ход делается из любой лунки, за исключением лунки № 1.

Партия в тогуз коргол представляет собой серию чередующихся ходов. Ход заключается в том, что игрок берет шарики из любой своей лунки и распределяет их по одному, начиная с этой же лунки, сначала по своим лункам слева направо, затем, если шарики не исчерпаны, и на сей раз вновь по своим лункам слева направо и так далее. Таким образом, лунки обходятся против часовой стрелки независимо от того, с чьей стороны начинается ход.

Исключение: в процессе игры в той или иной лунке может оказаться всего один шарик. В этом случае по желанию игрока ход может делаться из этой лунки, то есть шарик перекладывается в соседнюю справа лунку.

Если последний шарик попадает в какую-нибудь лунку противника и при этом количество шариков в ней становится четным, игрок, сделавший ход, забирает все шарики из этой лунки и кладет в свой котел.

При раскладке может оказаться, что последний шарик попал в лунку противника и количество шариков в ней стало нечетным, или же он попал в любую свою лунку. Тогда ход считается без выигрыша.

Если в процессе игры в какой-то (но только не в девятой!) лунке противника окажутся два шарика и последний шарик при раскладке попадает в такую лунку, то игрок, сделавший ход, забирает все три ша-

рика из этой лунки в свой котел, а лунке до конца игры присваивается особое наименование — «туз». Ее обычно обозначают, бросив в нее клочок бумаги, монету или лоскуток яркой ткани. В дальнейшем все шарики, попадающие в эту лунку, независимо от того, кто делал ход, забираются в котел того игрока, кто объявил его тузом. Каждый из игроков имеет право объявить только один туз на стороне противника. Противники не должны иметь тузом лунки с одинаковым номером.

Сила туза заключается не только в том, что он увеличивает общее количество выигрываемых шариков. Туз силен и тем, что резко сокращает общее число максимально возможных ходов противника и нарушает взаимодействие его шариков. Поэтому нередко стремятся выиграть туз жертвой шариков.

Если в процессе игры у одного из игроков все лунки окажутся пустыми и ход за ним, то игра считается законченной, а шарики, оставшиеся в лунках, забираются противником в свой котел после чего каждый подсчитывает свои шарики. Выигравшим считается тот, кто набрал в свой котел более 81 шарика. Партия оканчивается вничью, если каждый противник набрал по 81 шарику.

В тогуз корголе существует своеобразная, довольно сложная тактика игры.

Чтобы удачно вести игру, важно уметь рассчитывать номер лунки, в которую попадает последний из раскладываемых шариков при своем ходе и ходе противника.

Правильный расчет ходов позволяет умело вести позиционную борьбу — создавать угрозу противнику и защищаться самому, строить ловушки и проводить выгодные жертвы. В подобных комбинациях участники стремятся выиграть: возможно большее количество шариков; позиционное преимущество; туза.

В ходе борьбы силы сторон постепенно истощаются, и игра переходит в последнюю решающую стадию — окончание.

На этом этапе ведение игры даже в простых позициях требует большой точности. Один неправильный ход может привести к проигрышу.

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 безлесых 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.

В современных условиях сельской жизни молодежь получила возможность сооружать усовершенствованные качели в колхозных парках, на стадионах и школьных площадках.

Ак чёлмёк (белый челнок) — молодежная игра, в которой участвуют и девушки, и парни. Особенность игры в том, что играют в нее в светлые лунные вечера на ровном поле или площадке.

Ак чёлмёк — веселая, эмоциональная подвижная игра, способствующая развитию быстроты, ловкости и приучающая ориентироваться на местности в темноте.

Участники разделяются на две команды. 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. Услышав падение кости, участники определяют примерно район падения и бегут искать кость.

Задача команд — найти ак чёлмёк и доставить его водящему.

Нашедший громко выкрикивает название своей команды (это означает, что кость найдена) и бежит к месту финиша. Соперники спешат отнять ак чёлмёк. 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 схватив за нее.

Правилами игры запрещено: хватать сперника за руки, ноги, одежду, пасовать, перебрасывать кость друг другу; создавать круг, чтобы оградить партнера,

нашедшего кость, от противников; отталкивать нападающих и т. д.

Команда, доставившая ак чёлмёк водящему, побеждает.

Думпулдёк (колотушка) — одна из древних игр киргизского народа.

Участники разделяются на две команды. Одна изображает «овец», другая «волков». «Овцы» ложатся на лужайке вниз лицом. Один из них берет конец 3—4-метровой веревки, другой конец держит «пастух».

«Волки», вооруженные платками, шапками и т. д., нападают на них, стремясь ударить кого-нибудь из лежащих. «Пастух» должен защищать свою отару. Не бросая веревки, он бегает вокруг «овец» и старается свободной рукой задеть «волка». Как только один из «волков» будет осален, команды меняются ролями.

Аркан тартмай (перетягивание каната).

В игре участвуют 2 человека, но во время праздников на площадку поочередно выходят не менее 8—10 пар.

Для игры берется шарф длиной 7—8 метров, концы его связывают. Яркий, расшитый национальным орнаментом, он является прекрасной декоративной деталью народного праздника. Вместо шарфа можно использовать и веревку. В этом случае на шею кладут небольшую подушечку, сложенный платок и т. п.

Участники надевают шарф на шею, пропускают его под мышками и становятся спиной друг к другу. По сигналу судьи каждый начинает тянуть шарф в свою сторону. Тот, кто не сумел устоять перед противником и оказался перетянутым на его сторону,— проигрывает. Если в игре участвует несколько пар, то устраиваются состязания между победителями.

В старину существовал другой вариант этой игры — «бука тартыш» (перетягивание быков), который богатая знать использовала для своих развлечений. Участники становились друг к другу спиной, одевали шарф на шею и пропускали его между ног. Затем, опустившись на четвереньки, они начинали перетягивать друг друга. Проигравший непременно падал на спину и смешно переворачивался, что вызывало у зрителей веселье.

Ачакей-жумакей. Играют двое. Цель участников: поочередно метая 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 бок (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.

Чака чапмай. В 12—15 метрах от исходного круга втыкают в землю 1,5-метровую палку и надевают на нее старое ведро (кастрюлю, консервную банку). Участнику игры завязывают глаза, дают в руки палку длиной 1,2—1,5 метра. Сделав на месте три поворота, он должен сориентироваться, где находится ведро, пройти определенное расстояние вперед и ударом сверху вниз попасть в ведро.

Повторять удар в случае промаха или наносить удар в горизонтальном направлении нельзя.

На юге республики эта игра известна под названием «ашкабак чапмай», т. к. вместо ведра используется тыква.

Теке чабыш — игра, представляющая собой своеобразный «хоккей» на земле.

Участвовать в ней могут одновременно 5—10 человек любого возраста. На ровной площадке вычерчивают круг диаметром 4—4,5 метра. В центре делают лунку. Это «казан» (котел). И по кругу в зависимости от количества играющих (не считая водящего) на одинаковом расстоянии друг от друга делают лунки. Каждый игрок должен иметь клюшку или палку. В качестве «теке» (козла) используется позвоночная кость, пустая консервная банка или же хоккейный мяч. По жребию определяют водящего.

Водящий, находясь на расстоянии 10—12 метров

от круга, начинает игру: клюшкой он ведет «теке» в сторону круга. Его задача — загнать «теке» в круг и вкатить его в «казан». Но это очень нелегко. Игроки, воткнув клюшки одним концом в свой лунки, внимательно следят за его действиями. По мере приближения водящего они отгоняют «теке» ударом клюшки от круга. Причем каждый стремится откатить его как можно дальше.

Сделав удар, игрок сразу же возвращает клюшку в свою лунку. Водящий может занять любую свободную лунку. Тогда участник игры, потерявший лунку, становится водящим. Водящий, которому все же удалось вкатить «теке» в «казан», становится победителем. Участники игры поднимают его на плечи, и он совершает так называемый круг почета. Затем игра начинается снова.

В игре запрещается: бить клюшкой по ноге водящего; удерживать его руками или толкать; высоко поднимать клюшку; игрок, который не отходил от своей лунки, не может занять свободную лунку другого игрока. Однако, если несколько игроков оставили свои лунки, чтобы отогнать «теке», а по возвращении завязывают борьбу с водящим за лунки, тогда они могут занять любую свободную лунку.

Урмай топ (бьющий мяч) — подвижная игра, в которой участвуют от 4-х до 8 человек. Играют дети, молодежь.

На ровной площадке вычерчивают круг диаметром 3—5 метров. Чем больше игроков, тем он больше. В центре круга в одну прямую линию на расстоянии 10 см одна от другой каждый играющий выкапывает лунку такого размера, чтобы в ней свободно мог уместиться мяч. В прошлом играли войлочным мячом, в настоящее время используют теннисный мяч. Два участника, лунки которых находятся с краю, поочередно катят мяч по линии расположения лунок так, чтобы он упал в одну из них (но не в его). Если мяч попал в лунку, все игроки убегают. Хозяин лунки быстро поднимает мяч и, не выходя из круга, бросает его в убегающих. Если он задел кого-нибудь, игра продолжается. В случае неудачи в его лунку кладут камушек. Игру ведут до тех пор, пока в чьей-нибудь лунке не наберется определенное количество камушков.

Проигравший отходит на расстояние 15—20 шагов

и становится спиной. Играющие по очереди из круга бьют его мячом.

Ак терек — кок терек (дословно «белый тополь—зеленый тополь») — веселая увлекательная игра для детей школьного возраста.

Две команды выстраиваются друг против друга на расстоянии 20 метров в одну шеренгу, взявшись за руки. Командам дается игровое название.

Команда, которая начинает игру, хором задает своим соперникам вопрос:

Ак терек — кок терек
Сизге бизден ким керек?
(Белый тополь, зеленый тополь
Кого из нас желаете вы?)

Другая команда, посоветовавшись, так же хором отвечает на их вопрос:

Кичинекей Керимбек,
Келсин бизге тезирек!
(Пусть маленький Керимбек
К нам прибудет поскорей!)

Игрок, которого вызывает команда, разбегается и пытается разорвать цепь между любыми ее двумя членами. Если это удается, он забирает одного игрока из команды соперников в свою. В случае неудачи — он остается в этой команде сам.

Затем команды меняются ролями и игра продолжается.

Побеждает команда, которая увела больше игроков «противника».

Чакан атмай (чакан таш) — игра для школьников младшего и среднего возрастов. Играют до 10 человек или две команды по 5—6 человек.

Выбирают ровную и свободную площадку, примерно 20—30 х 10—15 метров.

Каждый игрок должен иметь по одному плоскому и гладкому камню размером в спичечную коробку, который используется как бита, и еще один камень (немного побольше) в качестве бабки.

Начинает игру команда, игрок которой попадает битой в бабку, поставленную на 20-ти метровой отметке. Затем по очереди участники команд бросают свои

биты. При попадании в общую биту, которая ставится на попа, игрок получает 5 очков. Биты и попавших, и промахнувшихся после удара остаются на месте.

Все промахнувшиеся при ударе издали в том же порядке бьют по бабке, не поднимая биты с земли, пружинистым ударом среднего пальца правой руки (отводить и «пружинить» палец помогает другая рука). При попадании в цель игрок получает 1 очко. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Коен тепмей. Эта борьба ногами среди русского населения республики бытует под названием «цыганской борьбы».

На зеленой лужайке или ковре два человека ложатся на спины головами в разные стороны. Правые или левые руки игроков по изгибу локтей цепляют так, чтобы эти руки, сжатые в кулаки, можно было положить каждому на себя. Свободные руки кладут вдоль туловища на землю. Игра привлекает в основном юношей, развивает силу, укрепляя мышцы ног, спины, брюшного пояса.

Упай — одна из старинных игр киргизского народа в альчики.

Для игры берут 16—20 басымов (комплектов) альчиков, т. е. 48—60 штук. Один комплект — 3 альчика. Желательно, чтобы альчики были одинакового размера, ровные, без дефектов и повреждений.

Один альчик назначается «ханом». Чтобы выделить «хана» из общей массы, обычно берут альчик побольше и окрашивают его в яркий цвет.

Играют двое или 2 команды с небольшим числом игроков (3—4).

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».

Каным, дат (дословно «О, хан, выслушай меня!») — своеобразная импровизированная игра. Усевшись кругом, игроки по очереди метают альчик. Тот, у кого первым выпадает айкур, становится «ханом», у кого таа — «визирем». Остальные игроки продолжают метать альчики по очереди, и тот у кого выпадет чик изображает «вора». «Визирь», тот же час схватив «вора» за руку, ведет его к «хану» с жалобой (дат). Например: «О, мой высокочтимый хан! Вот этого злодея я поймал, когда он подкрался к лошадям и хотел увести лучшего твоего скакуна. Он заслуживает самой большой кары!» Возмущенный «хан» наказывает «вора» — заставляет спеть, сыграть и т. д. Затем игра начинается сначала.

Беш таш дословно: (пять камешков). Обычно играют девочки-подростки. У каждой играющей должно быть по 5 небольших круглых камешков, при помощи

которых они демонстрируют разнообразные способы жонглирования.

I-е упражнение. На земле четыре кемешка. Пятый подкинуть вверх, успеть этой же рукой поднять с земли один камешек и поймать подброшенный. Теперь в руке — два камешка.

2. Подбросить два камешка, поднять с земли еще один и поймать подброшенные. В руке — три камешка.

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

4. Подбросить четыре камешка, поднять с земли последний пятый и присоединить его к четырем.

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

Во всех этих случаях играют только одной рукой. Помогать второй рукой нельзя.

II-е упражнение. 1. Рассыпать камешки перед собой так, чтобы каждый упал отдельно.

2. Подбрасывая один камешек, поднимать каждый раз по одному (за четыре раза — четыре).

3. Подбрасывая один камешек, поднимать каждый раз по два.

4. То же и поднять за один раз три камешка.

5. То же и поднять четыре лежащих раздельно камешка за один раз.

Причем, поднимая нужные камешки рукой, не задевать остальные.

III-е упражнение. Камешки разбросать.

1. Большой и указательный пальцы левой руки упереть о землю, изобразив «арку» (ворота).

2. Правой рукой подбросить камешек и пока камешек в воздухе, пропустить через «арку» один из лежащих камешков. После этого успеть поймать подброшенный камешек.

3. То же по два камешка.

4. Проделать то же с тремя камешками.

И, наконец, пропустить через «арку» сразу четыре камешка.

Игра продолжается. Выполняются все более сложные упражнения, количество которых в некоторых зонах республики доходит до двадцати.

Сбившаяся при выполнении приема или нарушившая условия игры теряет ход и ждет своей следующей очереди. Игру она продолжает с того приема, который

она не выполнила. Интересно, что у каждого упражнения, приема имеется свое название, своя терминология. Играющим можно варьировать упражнения и по договоренности усложнять.

Томук катмай. Томук — надколенная чашечка барашка. Эту маленькую кость без труда можно спрятать на ладони между большим и указательным пальцами. Игра представляет собой своеобразное испытание памяти. По договоренности или жребию один из двух игроков прячет (берется хранить) томук в течение нескольких дней.

Условия требуют, чтобы при встрече в любое время и в любом месте томук находился только в руке и на вопрос — «Где томук?» — сразу был предъявлен. Доставать томук из кармана, из сумки и т. д. нельзя.

Если косточки в руке не оказалось, хранитель косточки проигрывает.

Жоолук таштамай (подбросить платок) — одна из распространенных молодежных игр.

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. Смог игрок это сделать, водящий остается прежним, и игра начинается снова. 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.

По правилам игры 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 «де-

сятью 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.

* * *

Летит время...

Каждый год приносит новые изменения в нашу жизнь. И вместе с ними наполняются новым содержанием наши традиции, обычаи, национальные виды спорта и народные игры.

Но это не мешает нам по-прежнему удивляться ловкости и силе борцов и участников улак тартыша. И все также не можешь оставаться равнодушным, когда словно на крыльях летит на гнедом в грациозной посадке девушка, а за ней джигит.

А разве мальчишки (да и не только они) в любом киргизском селе сегодня почитают альчики меньше, чем когда-то их сверстники?

Бережно хранит народ в своей памяти все лучшее, что осталось им от дедов и прадедов: песни и сказания, секреты различных ремесел и, конечно, народные состязания и игры.

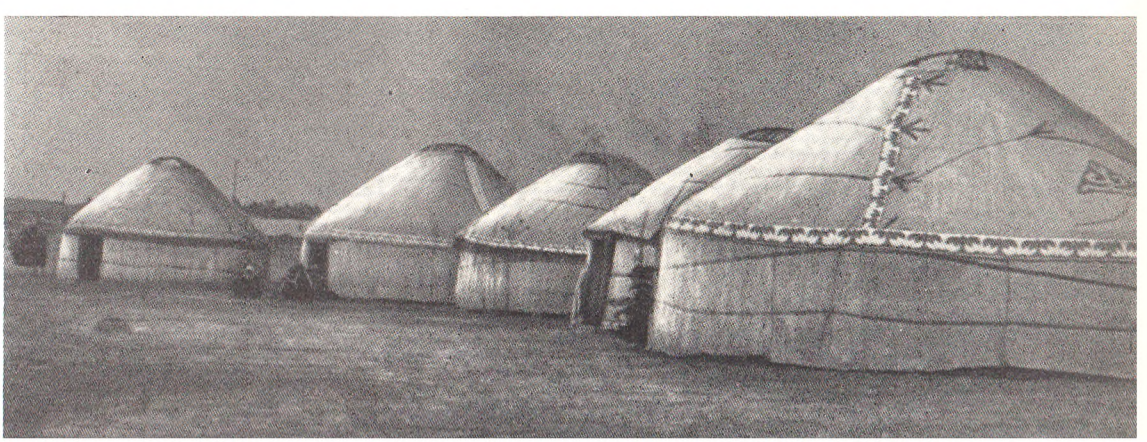
И если описанная в этой книге небольшая частичка богатого и увлекательного мира киргизских национальных состязаний и народных игр заинтересует читателя и не оставит его равнодушным, авторы будут очень рады.

ИЛЛЮСТРАЦИИ

Спартакиада по национальным видам спорта — большой праздник

●

Гостей и участников народных состязаний уже ждут богато убранные юрты



Где молодежь, там всегда селкинчек (качели)...

...Добрые улыбки и колкие остроты девушек...

Жоолук таштамай

И снова селкинчек

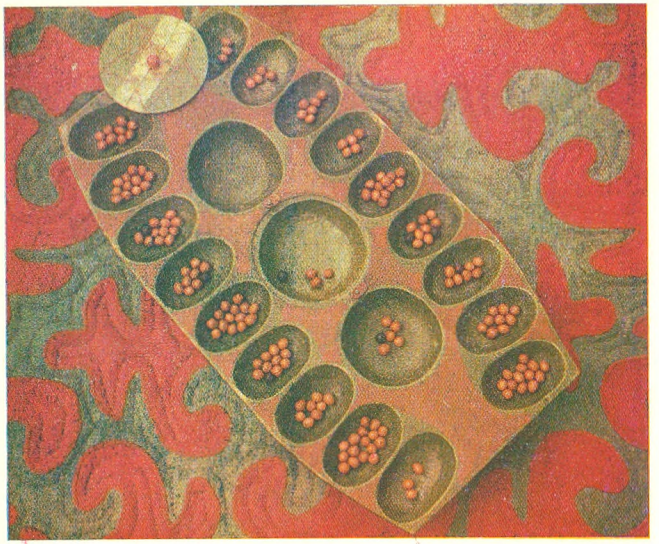
●

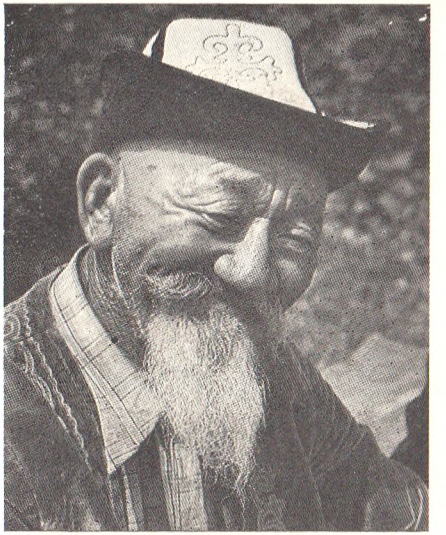
Игры в альчики — один из наиболее распространенных развлечений населения республики

Меткий удар — главное в игре ордо

●

Упай





Доска для игры тогуз коргол

●

В тогуз корголе все зависит от правильного расчета

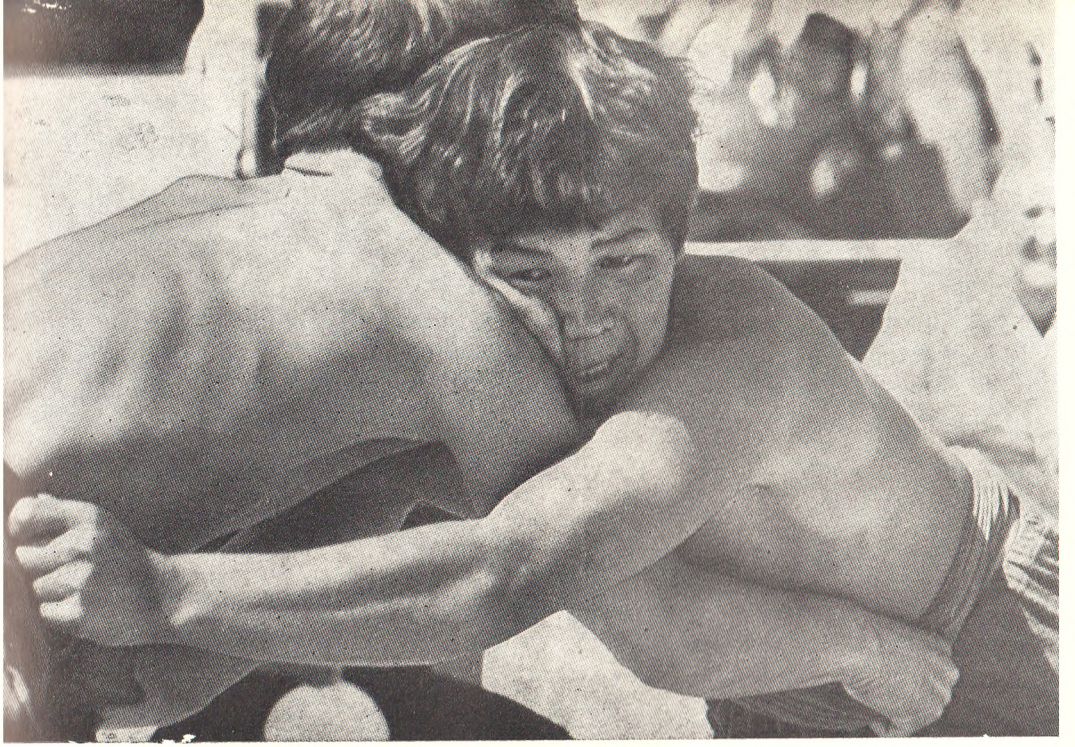
●

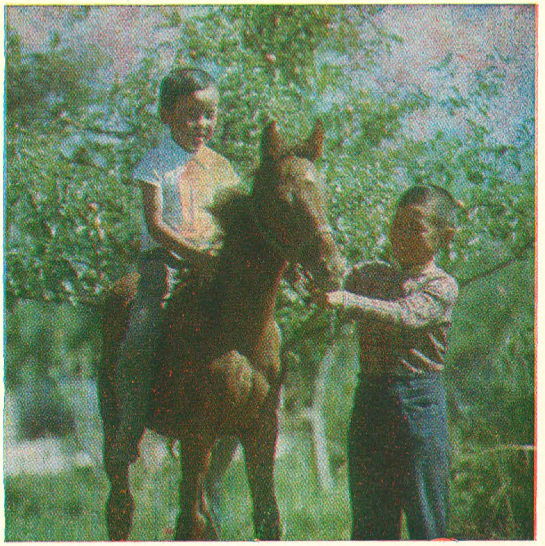
Чемпион мира А. Карпов «пробует» силы в тогуз корголе

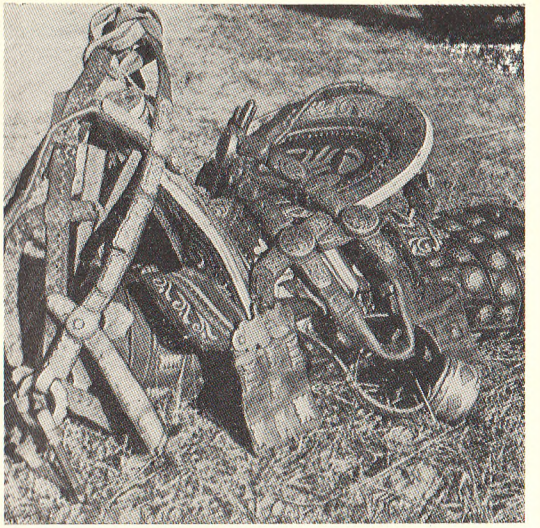
Курёш. Исторический снимок

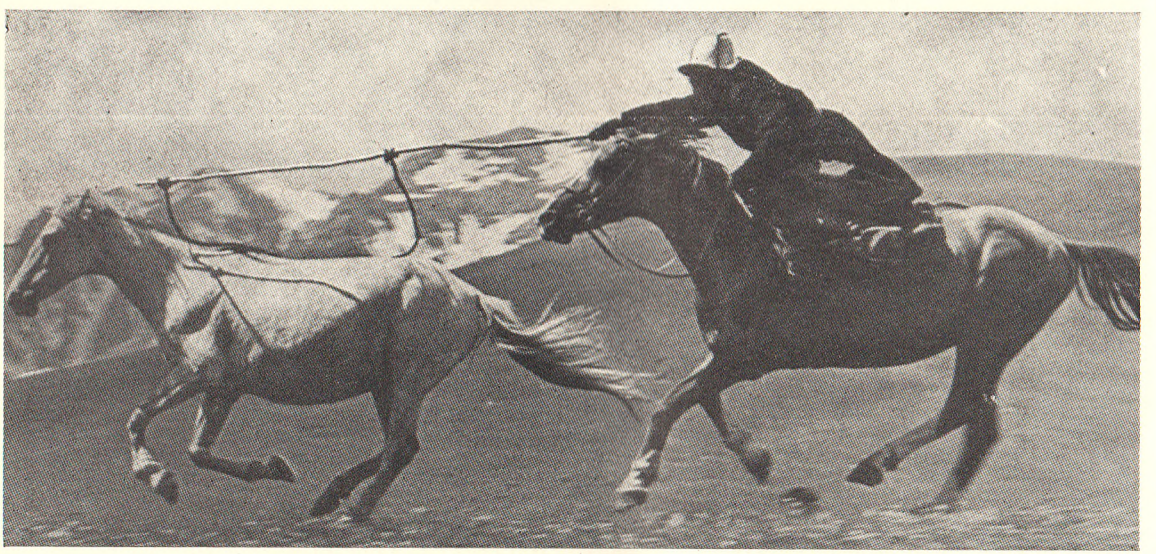
Будущие борцы.

Куреш









Первые навыки

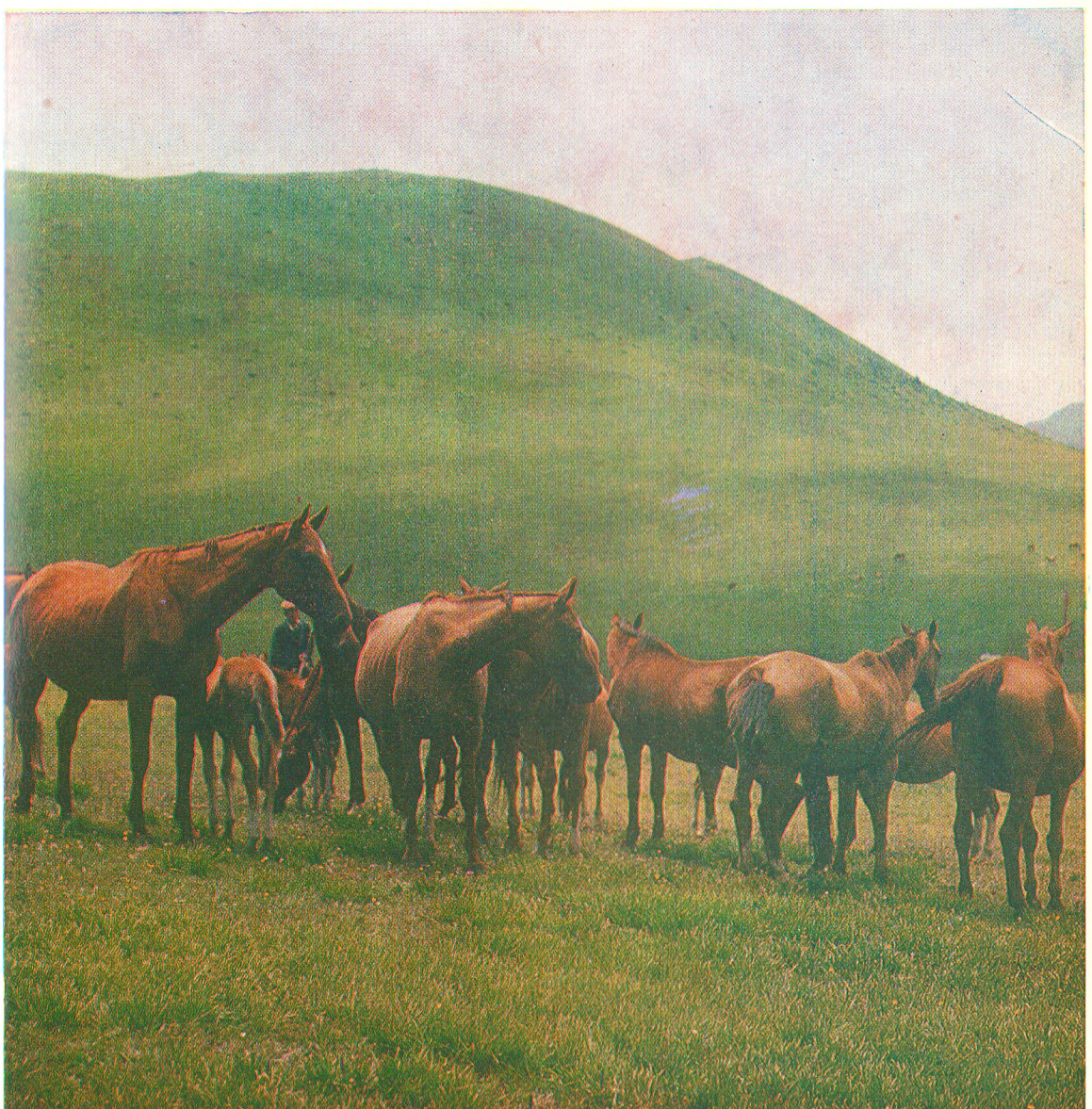
●

Снаряжение для коня

●

Приручить коня — дело нелегкое

На джайлоо



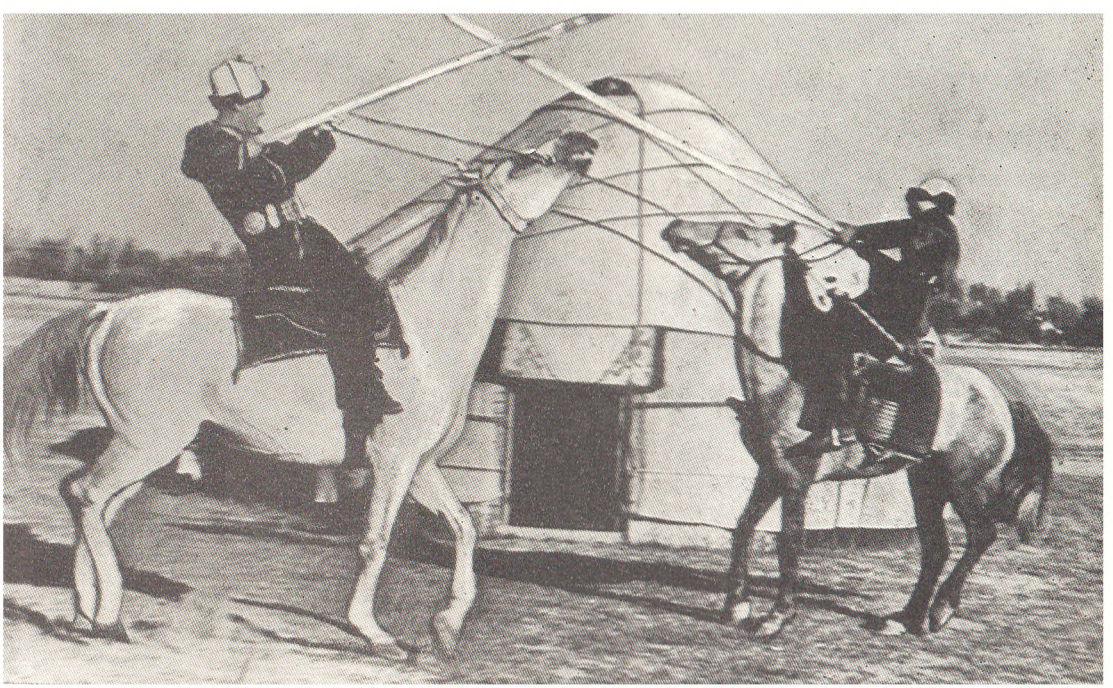
Друзья

●

Барсолов

●

Эр сайыш давно ушел в прошлое



Последние «наставления»

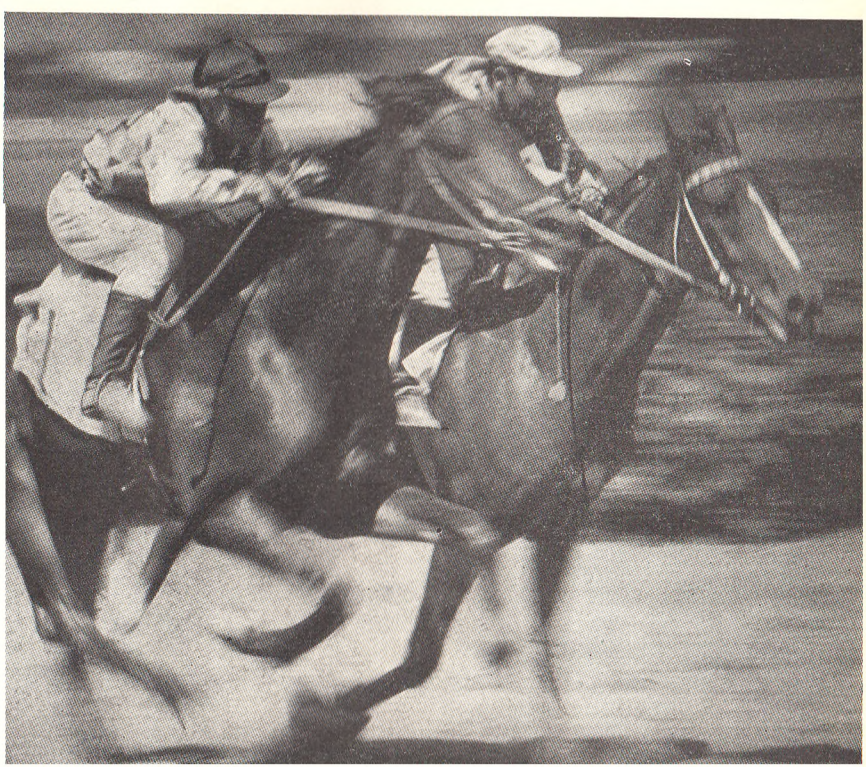
Добыча

●

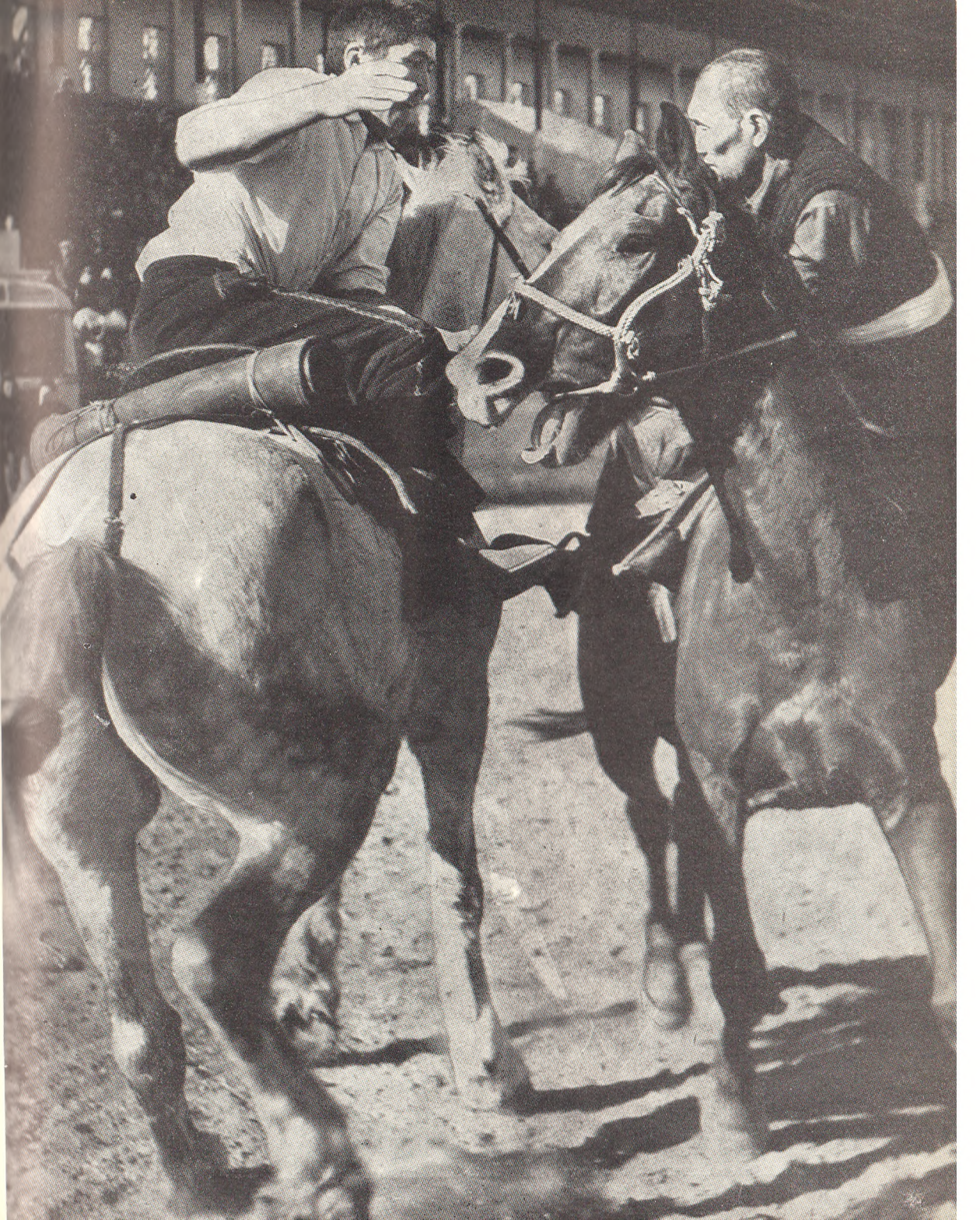
Ат чабыш...

●

Мчится всадник,
обгоняя ветер



Эңиш — состязание сильных. Скидок на возраст здесь не бывает



Кыз куумай

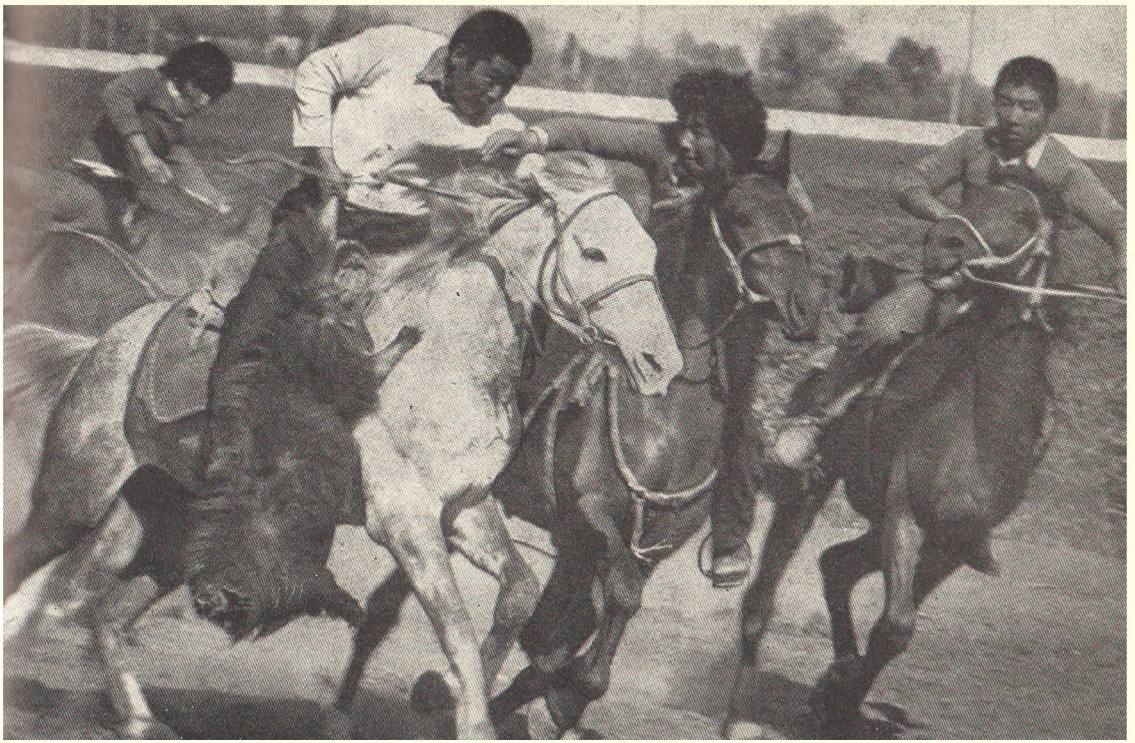
●

Награда

Улак тартыш — «гвоздь» каждого празднества

●

Любой вид спорта — соперничество



Бег иноходцев

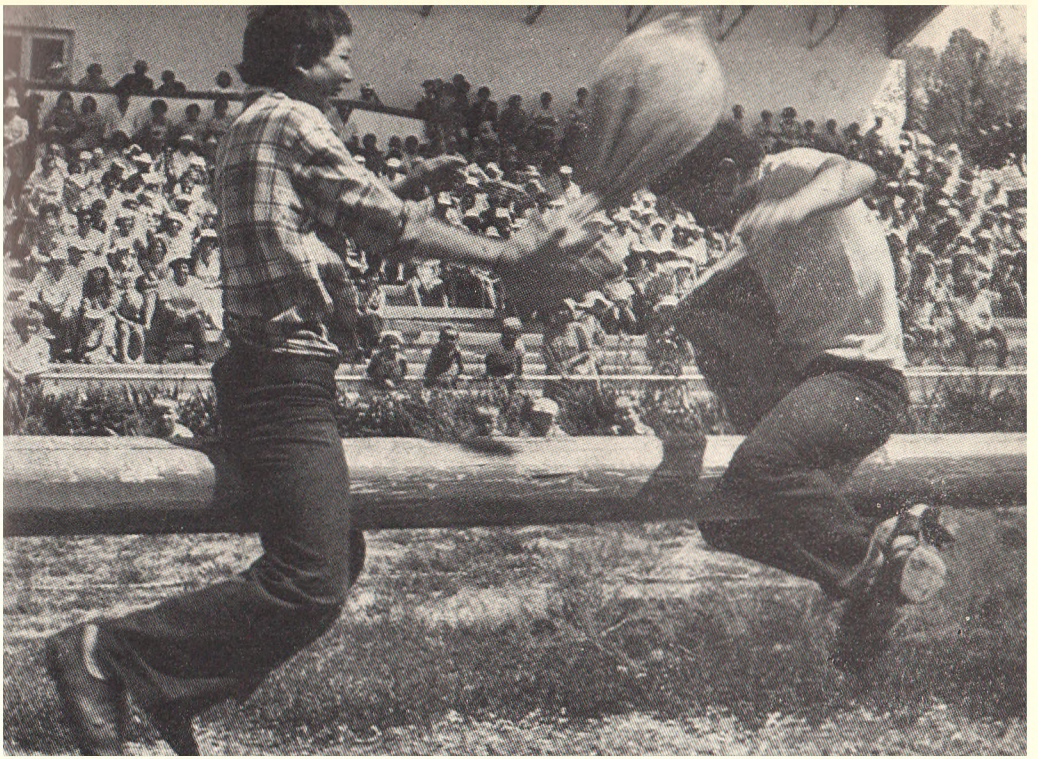
●

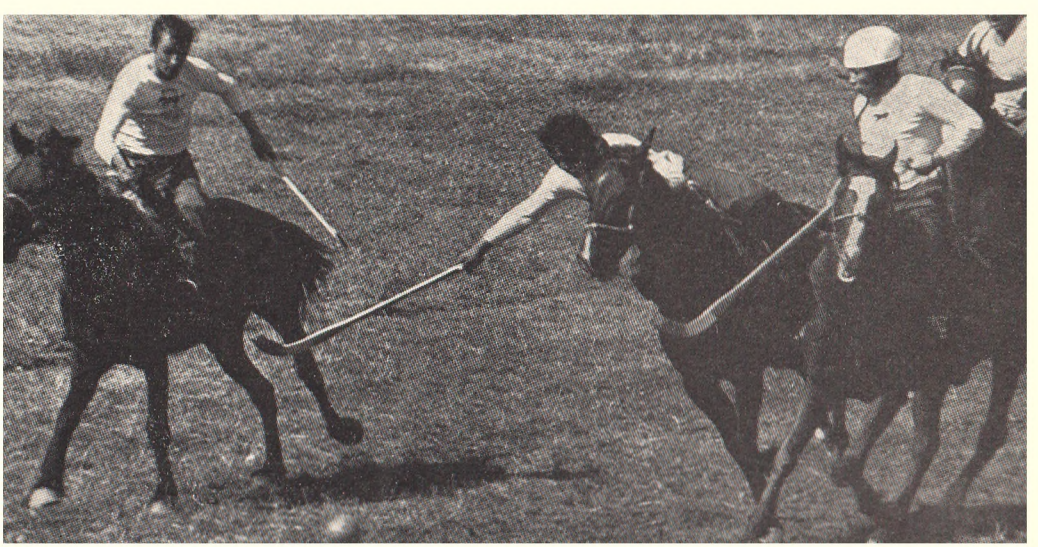
Поднять на скаку монету с земли может не каждый

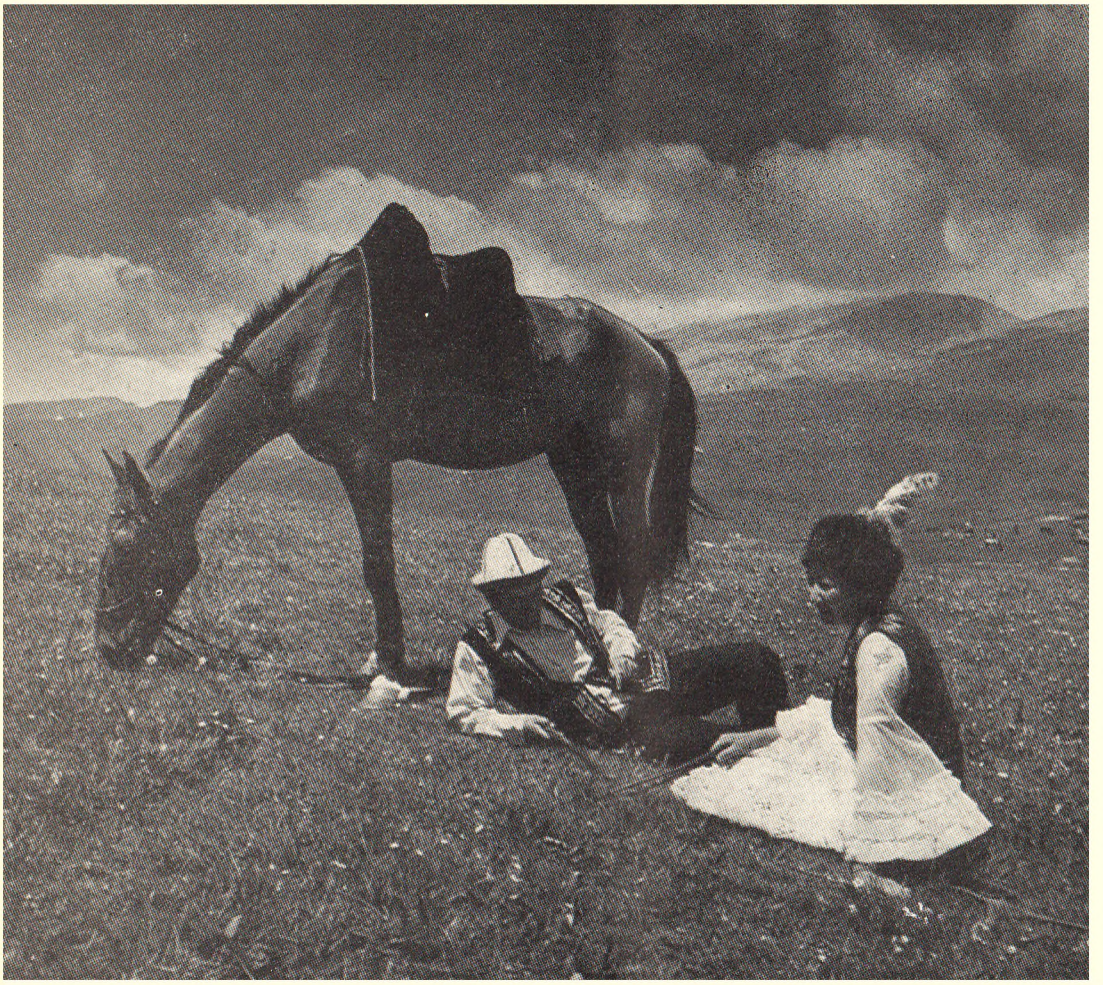
Настоящий джигит не только ловко сидит в седле...

●

Бой мешками
Современная жизнь вносит свои изменения в правила национальных игр







После праздника