У5,5
К98
28

АРСТАНБЕК КАСЕН

# КЫРГЫЗСКИЕ ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Национальная академия наук
Кыргызской Республики

Институт истории

Арстанбек Касен

# КЫРГЫЗСКИЕ ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Издательство «Илим»
Бишкек • 2004

А 85

Касен А.
КЫРГЫЗСКИЕ ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ. /Отв. ред. проф. И.Б. Молдобаев. Бишкек: Илим, 2004 - 144 с.

ISBN 5-8355-1342-9

В книге собраны разнообразные игры и развлечения кыргызского народа, бытующие с древнейших времён. В качестве источников использованы материалы рукописного фонда НАН КР, ЦГА КР, отдельные издания эпоса «Манас», фольклорных произведений, а также полевые исследования автора. Книга адресована широкому кругу читателей.

Ответственный редактор докт. истор. наук, профессор ***И.Б. Молдобаев***

Рецензенты: докт. педагог. наук, проф. ***Х.Ф.Анаркулов***
канд. истор. наук ***А.З. Жапаров***

*Рекомендовано к изданию*
*Учёным советом Института истории НАН КР*

**Книга издана в рамках программы по поддержке искусства и культуры Швейцарского Управления по развитию и сотрудничеству в Кыргызстане.**

DEZA DIREKTION FÜR ENTWICKLUNG UND ZUSAMMENARBEIT
DDC DIRECTION DU DÉVELOPPEMENT ET DE LA COOPÉRATION
DSC DIREZIONE DELLO SVILUPPO E DELLA COOPERAZIONE
SDC SWISS AGENCY FOR DEVELOPMENT ANDCOOPERATION
COSUDE AGENCIA SUIZA PARAEL DESARROLLO Y LACOOPERACIÓN

ISBN 5-8355-1342-9

© Арстанбек Касен, 2004 г.

*Памяти нашего отца,*
*мудрого воспитателя*
*и неустанного труженника*
*посвящается*

## Содержание

**Предисловие** . . . . . 5

Конные игры и развлечения . . . . . 12

Бытовые игры и развлечения . . . . . 48

Игры с применением альчиков . . . . . 122

**Заключение** . . . . . 137

**Литература** . . . . . 139

*«Дела сего мира – забава, игра».*
Ж. Баласагын.

## Предисловие

***Кыргызы*** – древнейший народ Центральной Азии, одной из колыбелей цивилизации человечества. Огромное пространство от Тихого океана до Причерноморья, от Северного Ледовитого океана до Индийского океана - вот тот ареал, где формировалась уникальная тюркская культура.

Несомненно, каждый из ныне существующих тюркских народов с определённой долей гордости за своих предков может сказать, что в этом наследии есть вклад и его предков.

Прослеживая историю развития и становления кыргызских народных игр и развлечений, следует остановиться на двух моментах. Во-первых, кыргызы упоминаются в исторических анналах ещё до наступления современной эры. Приблизительно в 201 г. до н.э. в китайских источниках впервые появляется транскрипция этнонима ***кыргыз,*** в китайской форме ***цзянь-кунь*** или ***гегунь.*** Как справедливо отмечает А.Н. Бернштам, очевидно это «этап их истории, впервые запечатлённый письменными источниками, а не точная дата их появления». Но с определённой уверенностью можно сказать, что в третьем веке до нашей эры в азиатских степях уже кочевали протокыргызы.

Во-вторых, кыргызы, кочуя и осваивая азиатские прерии, являясь связующим звеном между Западом и Востоком наравне с другими племенами создали, богатейшую материальную и духовную культуру. Естественно этот процесс не мог не проходить без взаимовлияний и обменов. Однако, кочевое экстенсивное скотоводство, провоцирующее непрерывные столкновения интересов населяющих эту территорию племён, привело к тому, что огромное количество материальной и духовной культуры было безвозвратно утеряно. К великому сожалению, были утеряны и зачатки одной из древнейших письменностей тюркских народов, названной историками ***орхоно-енисейской,*** которая могла стать кладезем народных сокровищ. Но

даже и остатки скупых сведений, которые мы находим в китайских и арабских источниках, в трудах российских исследователей Азии, в эпических сказаниях и в устных народных преданиях показывают о былом культурном наследии прошлого.

Рассматривая одну из сторон жизни и быта кыргызов, их деятельность, не связанную с производством, игры и всевозможные развлечения, можно увидеть их многообразие, необычайность форм проявления. Во многих из них есть элементы, встречающиеся в играх других народов. Но в тоже время невозможно не отметить самобытный характер игр и развлечений кыргызского народа.

Толковый словарь русского языка В.И. Даля так трактует их смысл:

а) игра – забава, установленная по правилам, и виды для этого служащие;

б) развлечения – забава, потеха, занятия для отдыха от умственного труда или от забот.

В словаре русского языка С.И. Ожегова находим определение развлечения, игры и игрушки:

а) развлечение – занятие, времяпрепровождение, доставляющее удовольствие, развлекающее;

б) игра – тот или иной вид, способ, каким играют, развлекаются;

в) игрушка – вещь, служащая для игры.

И так, под развлечением подразумеваются игры, забавы, народные виды спорта, разнообразные зрелища, увеселения, в том числе и различные сборища, которые содержат в себе игровые, развлекательные моменты, т.е. все те явления духовной культуры, которые являются важнейшими средствами рационального проведения досуга, основным средством отдыха от работы, общественных занятий и обязанностей.

Характер народных развлечений и игр у кыргызов был связан, прежде всего, с историческими условиями жизни. Занятие скотоводством, которое требовало беспрерывного перемещения с места на место в поисках лучших пастбищ и быстрой адаптации к новым условиям жизни, вырабатывало определённый менталитет. Угроза постоянного нападения и готовность к защите воспитывала храбрость и смелость, силу и ловкость. Победы в военных столкновениях выливались в народные торжества, где широко использовались игры и забавы. Поминки по усопшим тоже не обходились без спортивных состязаний.

А.Н. Бернштам писал: «В своих ущельях и долинах таит Тянь-Шань память о славной культуре прошлого. Здесь тысячелетиями

жили и созидали разные народы, здесь била ключом творческая, культурная жизнь».

Кыргызский народ в своём историческом развитии прошёл огромный путь. От берегов Великого Енисея до Памирских гор и Ферганской долины он оставил следы своего созидания и творения. Следует отметить, что территорию современного Кыргызстана Тянь-Шаньские горы делят на две части и в силу этого с древнейших времён здесь развиваются две формы культуры: пастушеско-земледельческая, названная историками *андроновской*, и земледельческая, именуемая *чустской*. И в настоящее время жителей северных регионов называют – *аркалыками*, а жителей южных регионов – *ичкиликами*. Возможно, этим объясняются некоторые различия в правилах и названиях идентичных игр.

Изучая дошедшие до нас народные игры и развлечения, можно отметить их сезонный характер. Многие из них проводились летом, когда у скота было достаточно корма, и они не требовали много забот. Тёплыми вечерами и лунными ночами за околицей, на зелёном ковре многотравья – *кок шибер* - молодёжь затевала свои игры с песнями, танцами, театральными представлениями, посмотреть которые собирались почти все жители *аила*. Но пик игр и развлечений приходился на большие празднества - *той* или тризны - *аш*, когда собиралось огромное количество народа, превышающее многие тысячи. Иногда участниками состязаний становились представители других народностей и соревнования приобретали межэтнический характер. Здесь проявлялись все навыки и умения участников состязаний. Здесь они прославляли свой аил, род, племя. Здесь получали титулы сильнейших и бесстрашных. Отсюда народ разносил, передавая из уст в уста их имена. Здесь безымянные лошади становились *аргымаками* и *кулуками*.

Прослеживая источники и литературу, описывающие кыргызские игры и развлечения, в первую очередь следует выделить эпос «Манас», в котором упоминаются около 100 игр и развлечений. В «Кутадгу Билиг» Ж. Баласагына мы также можем встретиться с описаниями и упоминаниями об играх народа, но уже как воспитательного и оздоровливающего средства. В трудах Н.Я. Бичурина также есть упоминания об играх и забавах. Со времени вхождения кыргызов в состав Российской Империи, русская интелегенция всегда интересовалась играми и забавами народа, и иногда печатала о них в российских журналах и газетах.

Одной из первых книг, посвящённой играм и развлечениям кыргызского народа является книга физкультурного работника

А.П. Рождественского «Киргизский национальный спорт и игра» вышедшая в 1928 году в городе Фрунзе. Он описал 24 вида игр. Примечательно, что автор также обратил внимание на оздоровительные функции игр и возможность их применения в спортивных целях. В это же время играм посвятили свои работы учёные П.И. Кушнер, А.Г. Преображенский. В своих исследованиях касались этой темы этнографы С.М. Абрамзон, Д.А. Айтмамбетов, И.Б. Молдобаев, Г.Н. Симаков и др. Д.О. Омурзаков, долгое время возглавлявший Госкомспорт республики, в соавторстве и сам выпустил несколько книг, посвящённых народным играм и национальным видам спорта. Педагогическим аспектам игр и развлечений были посвящены работы преподавателей института физкультуры Х.Ф. Анаркулова, З. Бектенова, М.К. Саралаева, С.М. Саипбаева, работника министерства Ю.М. Мусина, школьного учителя физкультуры С. Токторбаева и др. Хотелось бы особо выделить сказителя-манасчи, собирателя народного фольклора Актана Тыныбекова, чей труд является большим подспорьем в изучении народного фольклора, в том числе игр и развлечений.

Основные кыргызские игры, которых насчитывается более 400, имеют разные исторические корни, связанные с различными функциями: военными, воспитательными, обрядовыми, отражают различные стороны жизни и быта народа. Их можно классифицировать по возрастным группам: взрослые, молодёжные, детские, а также мужские и женские. Есть игры групповые и индивидуальные, подвижные и неподвижные. Большинство игр детей имеет подражательный характер, отсюда схожесть некоторых видов игр и развлечений, описанных в этой книге.

В играх применялись некоторые устойчивые виды жеребьёвок или *кананье*, которые характерны для всей территории республики. Метание *альчиков:* чей *альчик* первым встаёт на *айкур*, этот игрок или команда первым начинают игру. *Чөп жашыруу* – прятание в руках соломинки. *Таяк кармашуу* – судья кидает палку, примерно метровой длины, одному из капитанов команды. Он должен поймать палку одной рукой, затем ведущий второй команды берёт палку выше рук первого, вплотную к его рукам и так они, поочерёдно переставляя руки, доходят до самого верха палки. Чья рука последняя захватит конец палки, тот первым начинает игру. *Чучу кулак* – судья или организатор игры в своём кулаке зажимает три своих пальца, соперник должен угадать, какой палец находится посередине. *Таш катмай* – прятание в руках камешков чёрного и белого цветов. *Кара котөн* – один из соперников зажимает в руках три спички, конец

одной из которых обожжён. Дети пользовались также всевозможными считалочками.

Имелись наказания и штрафы: *мөөрө-мычание, төө мантек (төө метек)* локоть руки ставится на голову проштрафившегося и резким движением кулак опускается на неё, *укуй (нукуй)* – выпяченным сгибом среднего пальца кулака с силой рывком проводят по голове штрафуемого, *чертмей* – щелчок по носу, по лбу, *шап* – указательным и средним пальцем бьют по запястью рук проигравшего. *Бактек учуруу* (пускание горлицы). Проигравшему слюной приклеивают ко лбу один конец скрученного из ваты фитиля, а другой конец, спускающийся ниже носа поджигают. Штрафуемый дует на него, чтобы затушить огонь. *Төө басты,* когда игрок не выполняет требования, то все вместе устраивают ему небольшую кучу-мала. *Таардап кетмей* – капитана команды, оставшегося без своих игроков наказывают всем скопом.

В играх и состязаниях применялись народные меры определения дальности расстояния, ширины обхвата, высоты полёта и т.д. Например, *карыш* (пядь-четверть аршина) могла быть малой, равной – 11-13 см и большой, равной 22-23 см. Такая мера применялась обычно в играх с альчиками. *Чыканак* – от локтя до вытянутых пальцев. *Кулач* – длина размаха вытянутых рук. *Аркан бою* – длина аркана, которая в различных районах республики была разной от 4-5 м, до 7-8 м.

Во время конных состязаний дистанции определялись древнейшей мерой – *чакырым* – расстояние, на которое может долететь звук человеческого голоса, которое равнялось приблизительно 1,06 км. Бытовали и другие меры определения дистанции: *тай чабым* – расстояние, которое проскачет жеребец без остановки в возрасте одного года (примерно 3 км); *кунан чабым* – расстояние, которое проскачет жеребец без остановки в возрасте до трёх лет, (примерно 5-7 км); *ат чабым* – расстояние для взрослых лошадей от 5 лет (примерно 25-30 км). Имелись другие меры определения расстояния - *таш* – расстояние равное 8 км.

Также на скачках применяли термины определения времени суток: *таң* – рассвет, т.е. выпускание на дистанцию на рассвете, или *шашке* – позднее утро, *күүгүм* – вечер и другие, *бир кадам* – длина в один шаг, *эки аттам* – длина в 2 прыжка; *бир бута атым* - расстояние, равное полёту стрелы (примерно 100 м).

В определении времени также бытовали древнейшие меры, например, *кумган кайнам* – время, за которое вскипает *кумган* (чайник), равнялось 30-40 минутам, *аш бышым* – время, за которое мож-

по приготовить еду (примерно 1,5-2 часа), *эт бышым* – время, в течении которого варится мясо взрослого животного (3-3,5 часа), *көз ирмеңде* (мигом) – время, равняющееся примерно 8-10 минутам.

В определении высоты применялись такие меры: *тизе бою* – высота от пола до колена, *киши бою* – высота в рост человека, *төө бою* – высота в рост верблюда, *аркан бою* – примерно 8-10 м. Определение глубины: *киши бою терең* – глубина в рост человека, *төө бою терең* - глубина в рост верблюда и т.д.

Применялись и оправдательные меры, когда игрок, нарушивший правила или сбившийся с игры успевает первым крикнуть: «Ак чөп башымда!», «Святая трава на моей голове!», имеет право продолжить игру. В детских играх, особенно мальчишки, клялись в честности так: «Майнекенин таз катыны болоюн!», «Да быть мне лысой женой Майнеке, если говорю неправду!». Когда игрок или команда выигрывали, кричали «Бир тай!», «Один жеребёнок!», т.е. одно очко. Если проигрывали, то объявлялся «Таш жалак!», «Проигрыш!».

Всевозможные игры и развлечения подразделены на три группы: конные, бытовые и игры с применением *альчиков*. Рассматривая игры и развлечения, в которых помимо человека принимали участие животные: конь, як, верблюд, баран и др., хотелось бы выделить особую роль коня. Он выполнял функции не только транспортного средства. Наличие хорошего коня и искусное управление им ставило его владельца на особую ступень иерархии общества. Не зря наверное термин *«түрк»*, (тюрк), означающий «крепкий, сильный», возник именно в среде кочевой военной аристократии. Древний кочевник проводил на лошади почти третью часть своей жизни и с этим связаны многие его забавы. В современных изданиях мы можем насчитать около 50 конных игр и развлечений.

Более 30 игр у кыргызов связаны с применением *альчиков* (бабки). В эти игры играли как в ханских шатрах, так и в бедняцких *алачыках*. Следует отметить, когда знакомишься играми с применением *альчиков*, может показаться, что описываются одни и те же забавы. В действительности эти маленькие нюансы подчёркивают их разновидность.

Читая исторические источники о бытовых играх, привлекательным становится такой исторический факт: «Мужчин было менее, нежели женщин. Мужчины носили кольца в ушах. Они горды и стойки. Храбрые из них татуируют руки себе, а женщины, по выходу замуж, татуируют себе шею. Оба пола живут нераздельно и посему у них много распутства». Возможно, отсюда берут своё начало народные развлечения, такие как *ак чолмөк, бет тиштемей, бел боо*

*чечүү, этек кармашмай, элечек чечмей* (как пеший, так и конный). В этот ряд можно поставить забаву - *төө чечмей.*

Такие игры как *аңкилдек, уюм тууду, дөңгөк жаруу, укурук салмай, кара курк* и многие другие из этого ряда, связаные с производственной деятельностью народа, имеют древнее происхождение.

Многие игры и развлечения требуют кропотливого и глубокого исследования, думается это работа будущего. Взятые описания и упоминания игр в эпосах и народных фольклорах и подстрочный перевод некоторых на русский язык, с сохранением смысла выполнен автором. Книга рассчитана в первую очередь на широкий круг читателя, и не претендует на научный труд, вследствие этого текст идёт без системы ссылок.

В этой книге собраны все имеющиеся игры кыргызского народа с седой древности и до настоящего времени. Не ставилось задачи рассматривать вопросы исторических корней игр и развлечений, объективные и субъективные факторы их возникновения.

Книга адресована для читателей интересующихся своей древней историей, а также для практического применения в детских дошкольных учреждениях, в школах на уроках физкультуры, в тренировочном процессе в спортивных секциях.

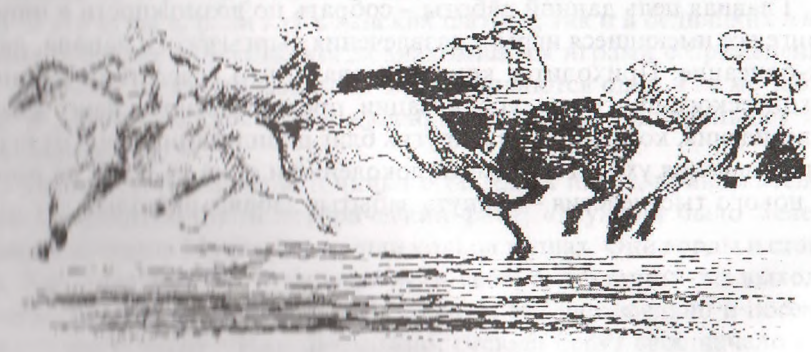
Хотелось бы выразить благодарность всем тем, кто оказал посильную помощь в издании книги: докт. истор. наук, проф. И.Б. Молдобаеву, канд. истор. наук, этнографу А.З. Жапарову, своей матери А.А. Илебаевой, которая вспомнила свои детские игры и дала их колоритное описание, моим информаторам *санжырачы* Абыл Абдылда уулу, жителю с. Отуз-Уул Ак-Суйского района, К.А. Алымову, жителю с. Кызыл-Суу Жеты-Огузского района, сотруднику Госкомитета по туризму и спорту, курирующему национальные виды спорта Т.Д. Дюшекееву.

Главная цель данной работы – собрать по возможности в одной книге все имеющиеся игры и развлечения кыргызского народа, дать их описание. Приходится констатировать, что вследствии научно-технического прогресса, урбанизации, проникновения в нашу жизнь телевидения, компьютеров и других благ цивилизации, многие игры и развлечения уходят из памяти поколений и одна из задач на пороге нового тысячелетия – вернуть забытые забавы прошлых лет.

## КОННЫЕ ИГРЫ

Конные состязания являются традиционными развлечениями и играми кыргызского народа. Ещё в глубокой древности всевозможные состязания на лошадях пользовались огромным успехом у публики. Как отмечают историки, с освоением коня в эпоху бронзы во втором тысячелетии до н.э., с применением седла, уздечки, стремян началось покорение азиатских степей. И невозможно представить жизнь кочевника без коня, с детских лет приученного к верховой езде. С первых шагов родители учили своих детей держаться в седле, вырабатывали навыки езды на животных. Для них специально изготавливалось седло – *айрымач*. Став чуть постарше, дети развлекались скачками на жеребятах, баранах, козлах, ослах и неудивительно, что на крупных скачках жокеями выступали дети 8 лет и старше.

***Айгыр чабыш*** – скачки на жеребцах. Этот вид состязаний бытовал в народе ещё в древние времена. Скачки проводились во время больших, длительных *тоев* (пиршеств) и *аш* (тризны). Дистанция была небольшой - от 10 до 25 км. На скачках жеребцов никогда не применялось *суйромо* (подтягивание), которое широко использовалось в *аламан байге*. Для потехи на горячих жеребцов сажали молодух и девушек, которые должны были справиться с норовом жеребца и суметь преодолеть расстояние от старта до финиша. Как извес-



тно, кыргызские женщины были великолепными наездницами, и этот вид состязаний отличался особой зрелищностью.

Ещё с глубокой древности у кыргызов существовали скачки, связанные с поминальными обрядами:

«Жакында сен түшөсүң мезгил аттан,
Минер атың – табытың өзүң жаткан».

«Ты спешишься скоро с поспешной кобылки
Конём без седла тебе станут носилки».

*Ж. Баласагын.*

Каждое такое состязание имело своё название – *аламан-байге, жетилик, кемеге байге, көр байге, кыркы, үчүлүк.*

***Аламан-байге*** – скачки, посвящённые годовщине смерти родственника.

Все крупные скачки у кыргызов назывались – *аламан-байге*. Бывали случаи, когда *аш* проводили через 6 месяцев после смерти родственника, но это было уже отклонением от традиционного ритуала. Эпос «Манас» говорит об этих скачках:

«Ат чабар жерин караса
Текшигердин талаасы,
Базар кылып турганы
Темиркандын калаасы.
Байгесинин башына
Төрт жүз жылкы, үч жүз уй,

Төөдөн жана жүз болду,
Ат чабар жери түз болду.

Байге сайды кеңешип

Как Төтөнүн белине
"Ат алдына чыкпа!" - деп,
Жар салды, жалпы элине

Эң аягы байгенин
Эки жылкы бирден төө».

«Если на место скачек взглянуть,
Это равнина Текшигер,
Там, где сходятся на базар,
Темир-хана город стоит.
Главная награда в скачках -
Четыреста лошадей,
триста коров,
Да ещё верблюдов сто,
Место для скачек
– ровная долина.
Посоветовавшись,
скачки назначили
На самом перевале Тётё.
"Не перебегайте коням путь! " -
Всему своему народу (Тейит)
объявил
Самая последняя награда -
Два коня и один верблюд».

Скачки на годовщину проводились с большой помпой, дистанция

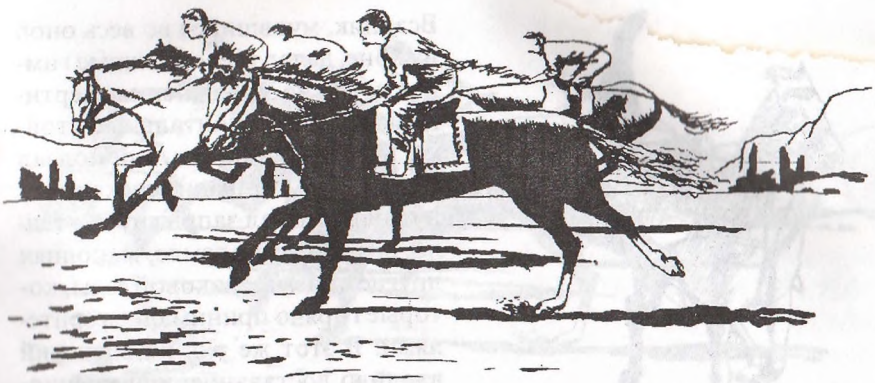
на этих состязаниях доходила от 50 - до100 км, а по устным преданиям и свыше 100 км. Эти скачки оповещались заранее, и здесь главную роль начинал играть *саяпкер,* тренер или мастер по подготовке скакуна и жокея. Он за 3-4 месяца приступал к своим обязанностям, подбирал лошадь, жокея – обычно мальчика лет 8 и старше. Это была целая система, и человек, обладавший знаниями и умением в этом искусстве, заслуженно пользовался уважением. При выходе на дистанцию чёлки у скакунов перевязывали перьями, подвязывались хвосты. Если дистанция была большой, то накануне на линию старта отправлялись участники со своими помощниками и секундантами. Они ночевали там, а утром давался старт. Во избежание подмены лошадей на дистанции на них ставилось тавро или записывались определённые метки, по которым можно было бы определить, что именно эта лошадь выходила на старт. Количество участников, когда на кон ставились большие призы, а это происходило тогда, когда отмечали годовщину смерти знатного или очень богатого человека, доходило до 500 и более человек. Участники состязаний выступали от имени своего рода, племени. Призы для победителей составляли тысячи баранов, несколько сот десятков лошадей и коров, большое количество денег, богатых юрт. Иногда в качестве приза выставлялись и девушки. Во время скачек бывали случаи, когда лошадь, не выдержав нагрузки, гибла в пути. По обычаям более раннего времени, было принято давать приз, если к финишной черте приносили ее голову или уздечку.

Чтобы выиграть приз, сородичи иногда использовали *көтөрмө* или *сүйрөмө* – подтягивание. Количество участников в *көтөрмө* достигало до 700 всадников, которые, разделившись на группы по 8-10 человек, распределялись через каждый километр на дистанции. *Көтөрмө* обычно осуществлялся на втором этапе трассы. Когда появлялся жокей, выкрикивая *ураан* (боевой клич) своего рода, сородичи, также выкрикивая *ураан,* окружали лошадь с жокеем, брали за узцы или *чылбыр* (повод), за хвост и гриву и общими усилиями подгоняли, тащили, а то и несли его к финишу, буквально на руках. Из выигранного приза жокею обычно доставался минимум, остальное распределялось между хозяином лошади, старейшинами рода, *саяпкерам* и теми, кто помогал участнику преодолевать путь.

*Аламан байге* проводился в двух видах:

1) *күнү ат чабыш,* когда дистанция преодолевается за один день. Всадники быстрой рысью или лёгким галопом доезжали до места старта, а оттуда карьером скакали к финишу. Длина дистанции составляла 40-50 км.

2) *көпө ат чабыш* – самая длинная из конных скачек, когда к фини-



шу приходят только с ночёвкой в пути. На дистанцию жокеи отправлялись на день раньше, совместно с саяпкером или хозяином лошади, в обязанности которого входило решение всех бытовых вопросов: накормить жокея и устроить ему ночлег, кормить и всю ночь сторожить коня, чтобы ему не навредили и не давать ему задремать, для сохранения бодрости на трассе. Старт давался утром, *таңда*.

На финише, обозначенном *туу, желек* – флагом, жокеев встречали *ат кармооч*, которые брали под уздцы лошадей и вели к *даекчи* (секунданту), распределителю призов. Число *ат кармооч* зависело от количества выставленных призов, иногда эта цифра доходила до 20-30 человек. Приз выдавался только в том случае, когда лошадь финишировала по *кочо* – живому коридору из болельщиков. В случаях, когда лошадь, не слушаясь всадника, уходила в сторону, приз не выдавался. После завершения скачек, жокей, выигравший первый приз, подъезжал к юрте покойного и вырывал *туу* (флаг), затем он сам или один из уважаемых аксакалов, разломав его на несколько частей, бросал в огонь. В зависимости от возраста умершего флаг имел различные цвета: красный, когда поминки справляли молодому человеку, чёрный – человеку средних лет и белый – человеку почтенного возраста. Родные или кто-нибудь из старейшин преподносили *зейнат* – подарок. Сжигание флага символизировало окончание траура для родственников.

***Ат устундо ойноо*** – джигитовка на коне.

Этот вид развлечений также бытовал в народе с древнейших времён. Проводился на больших праздниках, во время большего скопления зрителей. Состязания проводились на гладкой поверхности.

Всадник, мчавшийся во весь опор на коне, делал всевозможные гимнастические упражнения: вертикальные и горизонтальные стойки на крупе лошади, проползал под брюхом лошади, соскакивал и вновь успевал запрыгнуть в седло, волочился по земле, выполнял другие приёмы скаковой езды, которые горячо принимались зрителями. В этот же ряд развлечений входило доставание подвешенного платка, перепрыгивание через всевозможные барьеры и другие виды джигитовки.

***Ат чабыш*** – скачки на лошадях. Это вид состязаний на опережение, где всадник должен первым пересечь *мару* (финишную черту), имеет глубокие исторические корни. Он был главным номером на торжествах *той, майрам* и поминках – *аш*. Все другие состязания, несмотря на свою зрелищность и привлекательность, были лишь прелюдией к скачкам.

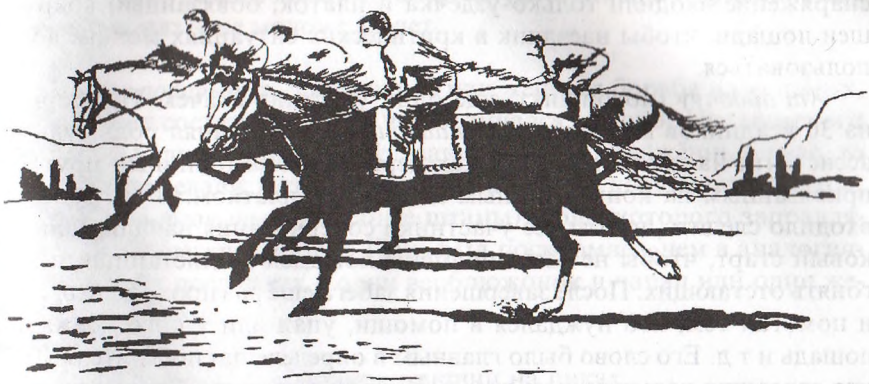
О больших скачках оповещалось заранее: где будут проходить, дистанция скачек, какие знаменитые скакуны участвуют, какие призы будут выставлены и другая немаловажная информация.

Перед началом *ат-чабыш* заканчивались все другие виды состязаний. Выждав паузу, под звуки *сурная* (горна) или *чоор* (флейты), выезжал *жарчы* (глашатай), который обращался в стихотворно-песенной форме к зрителям о правилах состязания и выставленных призах:

«Арпа жара чайнаган
Айнектей көзү жайнаган.
Будайды жара чайнаган,
Панардай көзү жайнаган.
Тулпары келип сүйүнүп,

Түрүлүп байге айдаган.
Ушундай туу бүгүн жыгат деп,
Саякерлер байлаган.
Калбыр өпкө, жез билек

«Овёс на зубах хрустит
Как стёкла глаза горят.
Пшеница на зубах хрустит
Как фонарь глаза горят.
Первым к радости был
твой скакун.
Тысяча голов твой приз.
Зная, что он будет первым
Мастер его готовил.
Крепкие лёгкие, железные
мускулы.



Күлүгүң болсо топко сал
Чыгып келсе байгеңди ал.
Жеңил желпи жылкынды,
Желиктирбей алып кал».

Если есть такой скакун,
Ты на старт его выводи.
Если первым придёт,
Ты свой приз получи.
А если твой скакун не готов
Ты на старт его не выводи».

После этого все участники скачек выезжали на *чубатуу,* своеобразный парад перед стартом. В зависимости от выставленных призов, скачки устраивались на 100 *чакырым* – 100 км, на 50 *чакырым* – 50 км или на 30 *чакырым* – 30 км. На жокея одевали *көйнөк* (рубаху), *шым* (штаны), *өтүк* (лёгкие сапоги), *кемсел* (камзол с короткими рукавами). На голову *тоңу* (тюбетейку) или *жоолук* (платок), который завязывался узлом на затылке. Поверх этого одевался цветной халат, который выдавали устроители. В руках была лёгкая *камчы* (нагайка). В снаряжение коня входило: *ичке чыбырткы* – лёгкий потник, иногда только из войлочной подкладки, *ичмек* (потник), *желдик* (подседельная подушка) и *ат чабар ээр,* или по-другому *чапма ээр* – лёгкое деревянное седло, которое укреплялось двойной подпругой – *кош басмайыл. Үзөнгү* (стремена) были облегчёнными, изготавливались из дерева; *жүгөн* (уздечка) и *куюшкан* (подхвостник) тоже были из лёгких сплавов.

Скаковые лошади, как правило, не подковывались. Чёлку коня заплетали в косички или перевязывали шёлковыми нитями в виде султанчиков. Конец гривы привязывали к седлу ремнём, чтобы во время скачки она не мешала всаднику, хвост в средней части перевязывали узлом. Обычно кыргызы на скачках седло не применяли и в

снаряжение входили только уздечка и платок, обвязанный вокруг шеи лошади, чтобы наездник в критических ситуациях мог им воспользоваться.

*Ат айдочуу* (погонщик), ещё один участник скачек. Примерно на 30 всадников выделялся 1 *ат айдочуу*. Он исполнял роль судьи-ассистента на дистанции. В руках держал *чыбык* (длинный прут) с привязанным на конце красным или белым платком. В его задачу входило следить, чтобы все участники соревнования начали одинаковый старт, чтобы не было подмены лошадей на дистанции, подгонять отстающих. После завершения забега ещё раз проходил трассу и помогал тем, кто нуждался в помощи, упал или у кого убежала лошадь и т.д. Его слово было главным в определении победителя. Те, кто совершил нарушения на трассе, приз не получали. Скачки на дистанции 15-20 км участники проходили без посторонней помощи.

Все скачки финишировались по своеобразному живому *кочо* (коридору) из зрителей. Всадник, чья лошадь уходила мимо, победителем не признавался, и приз ему не выдавали. В кыргызском быту скаковая лошадь ценилась очень высоко, за убийство или порчу *кулука* (скакового коня) полагался *кун,* штраф в 100 лошадей.

В настоящее время *ат-чабыш* включён в Программу национальных видов спорта. С 1952 г. Комитетом по физической культуре и спорту при Совете Министров Киргизской ССР утверждаются единые, твёрдые правила соревнований. Характер соревнований и длина дистанции оговариваются Положением о соревновании. Согласно правилам, как наездник, так и лошадь проходят медосмотр. Соревнования могут быть как личные, так и лично-командные. К участию в соревнованиях допускаются:

- на дистанции 5,8,10,12 км лошади в возрасте от 3 до 4 лет;
- на дистанции 15,20 и 25 км лошади в возрасте 5 лет и старше;
- на дистанции 30, 40, 50 км и больше допускаются особо подготовленные лошади не моложе 5 лет.

Дистанции могут быть прямые, с поворотами, по замкнутому кругу (ипподром). В соревнованиях могут принимать участие лошади любой породы. Следует подчеркнуть, что у кыргызов издревле каждый возраст лошади имеет своё название. Так, жеребят до одного года называют – *кулун,* до двух лет – *тай.* Лошадь до трёх лет называют – *кунан,* а лошадь в возрасте до четырёх лет – *бышты*; они считаются уже взрослыми и имеют право участвовать в официальных состязаниях на небольшие расстояния. Если лошади исполняется пять лет, то говорят, что этой лошади – *бир асый,* т.е. один *асый,* и дальше возраст определяется по *асыям*. Один *асый* – пять

лет, два *асыя* – десять лет и т.д. Возраст участников на официальных соревнованиях – не моложе 15 лет.

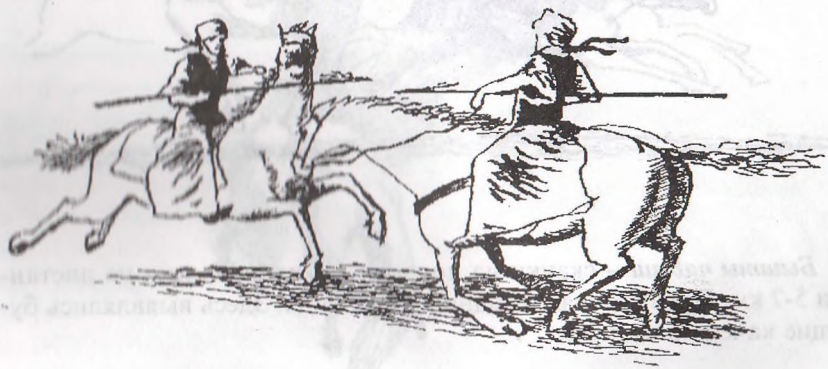
***Аялдар оодарышы*** – сваливание или женская борьба на лошадях. Этот вид состязания мало, чем отличался от такого же мужского поединка. Если мужчины в состязаниях имели обнажённый торс, то женщины надевали лёгкие жилетки, на голову повязывали платок. Одевался *жаргак шым* (кожаные штаны), полы которого заправлялись в *өтүк* (лёгкие сапоги). Приз был поскромнее, чем в аналогичных мужских поединках – один верблюжонок и чапан или один жеребёнок и чапан.

***Аялдар сайышы*** – поединок женщин на пиках.

Наряду с поединками на пиках среди мужчин, проводились и состязания среди женщин. В эпосе «Манас» есть упоминания о женских поединках на пиках.

«Он жетиде жашы бар,
Сары бурул аты бар,
Сайкал чыкты каркыбар,
„Беттешкенин мерт кылып
Кетсем!" – деген дарты бар.
Жоого кийүү жарагын,
Баарын кийди карагын,
Карыкчы менен кыягы,
Кыз да болсо капырай
Каармандай сыягы!».

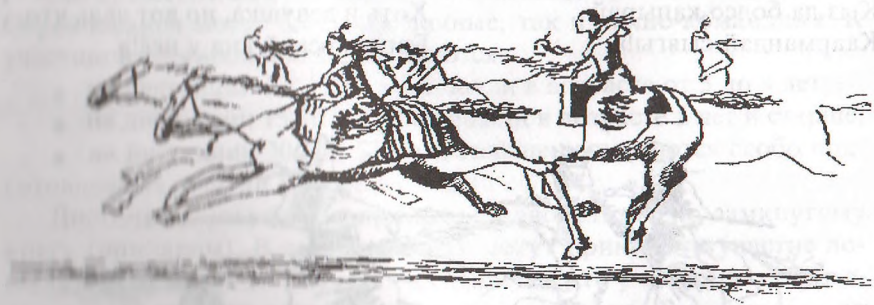
«Было ей семнадцать лет,
С косою на голове,
Саврасо-чалый конь у неё.
„С кем встречусь, того сражу
Наповал!"– такие помыслы у неё.
Боевые доспехи свои
Всё надела, посмотри,
Кольчуга и нарукавники на ней,
Хоть и девушка, но вот ведь что,
Богатырский вид у неё!».



Как известно во время нападения неприятеля на *аил*, вооружившись подручными средствами, первыми в бой вступали женщины. Мужчины бежали в табун, где паслись ездовые кони. Оседлав их, мчались на подмогу. Женские поединки, как и мужские носили очень упорный характер и собирали огромное количество зрителей. Иногда и женские поединки заканчивались травмами и увечьями. Несмотря на это, призы для победителей и участников этих турниров были намного меньше, чем в мужских. Победитель получал семь голов или три головы скота во главе с одной лошадью.

***Байтал чабыш*** – скачки на ещё не жеребившихся кобылицах. До настоящего времени в кыргызском фольклоре сохранилась поговорка, в которой говорится: *«Байтал чуркап, байге албайт»*, «Если кобыла первой пересечёт финишную черту, то ей не видать приза». В южных районах республики *байтал,* пришедшая первой к финишу, никогда не получала главного приза, ей могли дать только второй приз.

Кобылиц по 2 году называли *тай байтал,* по 3 году – *кунан байтал.* По 4 году – *бышты байтал.* Запреты использования кобылиц на скачках, возможно, объяснялись причинами селекции и получения хорошего приплода. Ведь не зря говорилось: *«Кулукө күн салгыча, байталга бак берсин»,* «Чем мечтать о скакуне, лучше пожелать кобыле счастья», чтобы было побольше приплода и один из них возможно и станет великим скакуном.

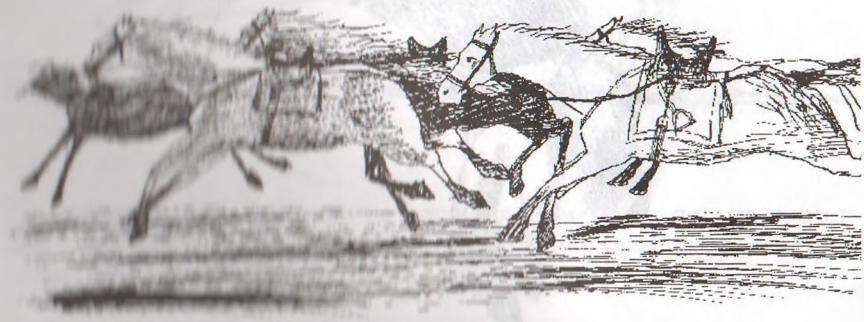


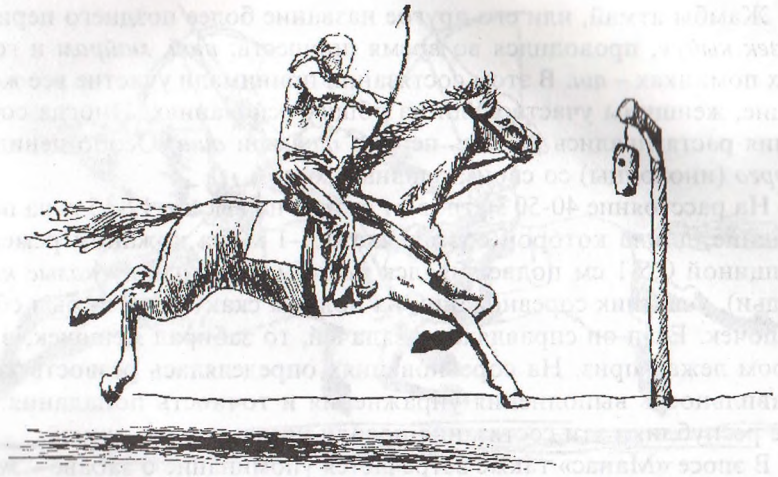
***Бышты чабыш*** – скачки на лошадях до четырёх лет, на дистанции 5-7 км. Приз состоял из одного верблюда. Здесь выявлялись будущие качества скакуна.

***Бүркүт салмай*** – охота с беркутом. Одна из древнейших забав кыргызского народа, берущая свои истоки из трудовых навыков. В народных преданиях и мифологиях упоминается *будайык* – хищная сказочная птица. Беркут является одним из самых больших орлов, с размахом крыльев до 2-2,5 м. Существовали более 10 разновидностей беркута, которые подразделялись по возрасту, величине, окрасу. Людей занимающихся отловом и приручением ловчих птиц называли – *мүнүшкөр*, они пользовались большим авторитетом. Существовали определённые правила и обряды тренировки. Сначала приручали к голосу, подавая мясо с разных точек. Далее приручали к *чырга* (вабило). Это был обычно лисий хвост, привязанный на 4-5 м шнуре, его волокли по земле, и беркут учился брать его на ходу, после чего ему давали кусок мяса. В то же время беркут приручался к *томого* (колпачку). Затем приём усложнялся, помощник скакал с вабило по полю, охотник снимал *томого* и выпускал беркута. Перед выходом на охоту совершался обряд – *тушоо кесүү*. Для этого брали *ала-жип* – чёрно-белую шерстяную нить привязывали к его лапам и перерезали нить, считалось, что птица будет удачливым и добычливым. Беркут может брать волка, косулю, козерога, горного козла, архара. Техника нападения на крупных животных отличает-

ей от техники нападения на более мелких животных. На ровном месте беркуту трудно удержать животных, вес которых намного превышает его собственный. Иногда он, схватив одной ногой жертву, другой цеплялся за что нибудь, что приводило к разрывам и травмам. Для более удачной охоты на крупных животных, *буркутчу* пускал его сверху, с возвышенности. Приподняв добычу, беркут через два-три взмаха бросает её на землю, если жертва побежит, то беркут повторяет свой заход. После первой удачной охоты крылья беркута смазывали жиром и кровью трофея, несколько капель крови закапывали в глаза, приговаривая: *«Көзү ачык болсун»,* «Да будет зорким» и кормили досыта свежим мясом. Если кровь не пролилась, то охотник своим ножом пускал кровь добыче, потом совершал обряд. По приезду в *аил* резали барашка, проводили обряд *тулөө*, чтобы птица в дальнейшем была: *«Ак жолтой кыраан»*, «Благонамеренной и хваткой». Если беркут на охоте несколько раз промахивался, то повторно устраивался обряд – *тушоо кесүү*. В этом случае путы изготавливались из нескольких цветных нитей. Содержали беркута в просторном и чистом помещении.

***Жайдак чабыш*** – скачки лошадей без жокея. Это традиция: пускание коня на дистанцию без седока имеет древние корни. На *жайдак чабыш* пускали опытного коня, который не раз участвовал на скачках. Такой конь отличался привязанностью к хозяину и к определённому кругу людей и не подпускал к себе никого. На старт его выводил кто-нибудь из своих и всю трассу он преодолевал налегке, с лёгким седлом *айрымач* и привязанной к ней уздечкой. Бывали случаи, когда кони без всадников приходили к финишу первыми и брали большие призы.





***Жамбы атмай*** – стрельба по подвешенной мишени с лошади причисляется к традиционным народным играм. Имеет глубокие исторические корни, в древние времена носила военно-прикладной характер. В эпосе «Манас» говорится:

«Как жыгачтан сулатып
Карагайдын бир жүзүн
Асманды карай улатып,

Алтындан жамбы тактырып,
"Мергенин атып алгын!" - деп,-

Мергендерге аттырып».

«Повалив сухие деревья
И сотню елей,
Концами соединив, кверху подняв,

Прикрепив из золота жамбы,
Скажем: "Самый меткий, её сбей!"

Заставим стрелять в неё стрелков».

*Жамбы* – кожаный мешочек, куда вкладывался приз соревнований. Само слово, *юань бай* – китайского происхождения, означающее слиток драгоценного метала. Эта забава, носящая китайское название говорит о многовековых связях кыргызского и китайского народов. Издревле существовали разновидности жамбы: *чон кулак жамбы* – жамбы с большое ухо, *шаншур жамбы* – жамбы меньшего веса, *тай туяк жамбы* – жамбы с копытце жеребёнка, *бөйрөк жамбы* – жамбы с почку, *кой туяк жамбы* – жамбы с овечье копытце, *уй көз жамбы* – жамбы с коровий глаз, *кой көз жамбы* – жамбы с овечий глаз, *чочморо жамбы* – мелкое жамбы.

Жамбы атмай, или его другое название более позднего периода *тезек кыйуу*, проводился во время пиршеств: *той, майрам* и годовых поминках – *аш*. В этом состязании принимали участие все желающие, женщины участвовали на общих основаниях. Иногда состязания растягивались на весь период *тоя* или *аша*. Особо ценились *жорго* (иноходцы) со своим плавным ходом.

На расстояние 40-50 метров от старта на высоте 12-15 м на перекладине, длина которой составляла 0,5–1 м, на кожаном ремешке толщиной 0,5-1 см подвешивался *жамбы*. По сигналу *калыс киши* (судьи), участник соревнований на полном скаку должен был сбить мешочек. Если он справлялся с задачей, то забирал мешочек, в котором лежал приз. На соревнованиях определялась резвость коня, правильность выполнения упражнения и точность попадания. На юге республики эти состязания носили название *кыю атмай.*

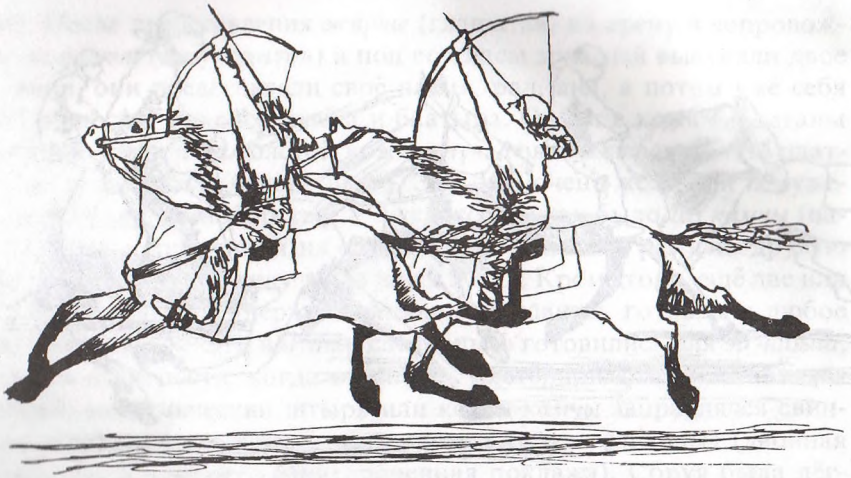
В эпосе «Манас» также встречается упоминание о забаве – *жамбы атмай.*

| | |
|---|---|
| «Жамбыны бийик зоо кылды, | «Закрепив высоко жамбы |
| Сары алтынды жоо кылды, | Жёлтое золото в цель привратил, |
| Кызыгын көргүн кыраандын | Посмотри, как раззадорился храбрец . |
| Кырк эки танап боо кылды. | Привязав (жамбы) сорока двумя шнурами |
| "Ат менен чаап жөнөл – деп,- | "Быстро скачите на коне, - сказал, - |
| Атып алсаң өнөр – деп, - | Если собъёте (жамбы), значит искусные (стрелки) |
| Өзгөнөр куру каларсың, | Тот кто ловкий, собьёт, |
| Өнөрлүүң атып аларсың."» | Остальные останутся ни с чем".» |

Здесь стрельба велась по высоко подвешенной мишени, которая прикреплялась многочисленными шнурами, и только расстреляв каждую, можно было получить приз.

*Жамбы атмай* с 1952 года включён в Программу национальных видов спорта. По утверждённым правилам соревнований, Единой республиканской спортивной классификации 1971 г. состязания проводятся в 2-х вариантах:

1) *жамбы* – силуэт птицы размером 15-20 см из бумаги или фанеры, окрашенный в чёрный цвет, подвешивается на высоте 3-4 м от земли, по левую сторону на расстоянии 25-30 м. От старта до финиша - 65-80 м. Линия огня в 25-30 м от старта;

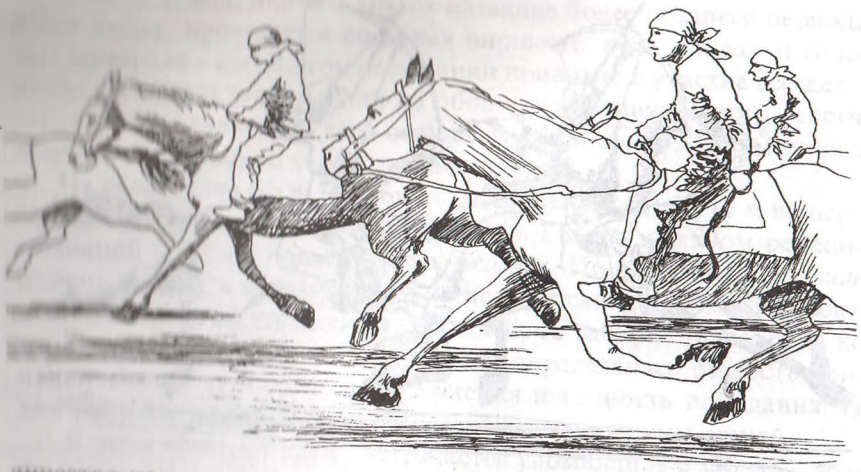


2) *жамбы* подвешивается на пути следования всадника на высоте 7-8 м, в 25-30 м от старта производится выстрел. Это называется линией огня. Соревнования могут проводиться как личные так лично-командные. К соревнованиям допускаются лица не моложе 16 лет. Все линии обозначаются флажками. Калибр ружья, номер дроби и другие условия определяются Положением о соревнованиях.

***Жетилик*** – скачки на седьмой день поминок умершего родственника. В этот день также резался скот, готовилась поминальная трапеза, и проводились скачки на дистанции 5-10 км. Участникам скачек выдавались небольшие призы, подготовленные родственниками.

***Жорго салыш*** – состязания иноходцев. Этот вид конных соревнований на опережение выделяется среди множества других. Ускоренный аллюр в два темпа, когда односторонние конечности скакуна поднимаются и опускаются на землю одновременно. Иноходцы у кыргызского народа почитались издревле. Их плавный, мягкий ход был удобен для езды. Всадник меньше уставал и мог преодолевать большие расстояния. К тому же иноходцы обладали большой выносливостью.

В настоящее время *жорго салыш* является национальным видом спорта. По Единой республиканской спортивной классификации 1971 г. соревнования проходят на гладкой местности, на ипподроме, среди лошадей любой породы в возрасте от 3 лет и старше, дистанция колеблется от 2 до 10 км. При определении победителя учитывается не только время, за которое пройдена дистанция, но и ко-



личество допущенных сбоев, т.е. переход лошади с иноходи на другой аллюр. Количество разрешённых сбоев бега иноходца допускается:

- на дистанции до 3 км – 3 раза;
- на дистанции 3 км – 5 раз;
- на дистанции 10 км – 10 раз.

***Жыланач чабыш*** – этот поединок двух обнажённых по пояс всадников являлся одним из древнейших развлечений народа. Проводился только на крупных поминках – *аш*, или больших торжествах –

*той*. После представления *жарчы* (глашатая) на арену в сопровождении *даекчи* (секундантов) и под возгласы зрителей выезжали двое мужчин, они представляли своё племя, род, аил, а потом уже себя как личность, как спортсмена и баатыра. Одеты в кожаные штаны *кандагай*, сапоги из толстой кожи *өтүк*, головы перевязанны платками красного или белого цвета. Это был очень жестокий и мужественный вид единоборства. У каждого в руках было по *камчы* (нагайке), туго сплетенной из сыромятных кожаных ремней, другую держали, заткнув за луку седла или в зубах. Кроме того, ещё две или три *камчы* наготове держали *даекчи*-секунданты, готовые в любое время подать их. Эти нагайки специально готовились для *эр чабыш*. Бывали и хитрости, когда во внутрь плетённой *камчы* вставлялся гибкий, металлический штырь или конец *камчы* заправлялся свинцом. В снаряжение лошади входили также *кош басмайыл* (двойная подпруга) и *бөктөргө* (приторочeнная поклажа). Сбруя была лёгкой и прочной. Кони подбирались под стать наезднику. Они были тяжёлые, но при этом подвижные и выносливые. Первые же удары *камчой* как ножом полосовали голое тело, и нужно было обладать необыкновенной выносливостью, чтобы, истекая кровью и не обращая внимания на боль продолжать поединок. Наиболее опытные борцы старались наносить удары в чувствительные места: в руку выше локтя, чтобы парализовать действия соперника; в запястье; старались рукояткой плети попасть в шейное сухожилие, в коленную чашечку или в щиколотку. Победителем считался тот, кто смог обратить в бегство своего соперника или свалить его вместе с конём. Тот, кто покидал поле боя, соскакивал с лошади или падал вместе с ней, считался проигравшим. Победитель награждался ценными подарками, пользовался заслуженным уважением, его имя передавалось из уст в уста. В настоящее время этот вид состязаний не проводится.

***Кара чабыш*** – это вид конных скачек, являлся, как бы прелюдией к большим скачкам. Дистанция пробега была небольшой от 5 до 10 км. Это вид состязания отличался от других тем, что на них призы не выдавались. Здесь выявлялись сильные и слабые стороны подготовки скакуна. Из старого кыргызского быта осталась поговорка: когда народ бестолково суетился, делалось замечание: *«Эмне эле, кара чабышка түшүп жатасыңар?»*.

***Кемеге байге*** – эти скачки упоминаются в эпосе «Манас», состязания были посвящены определённым ритуальным действиям.

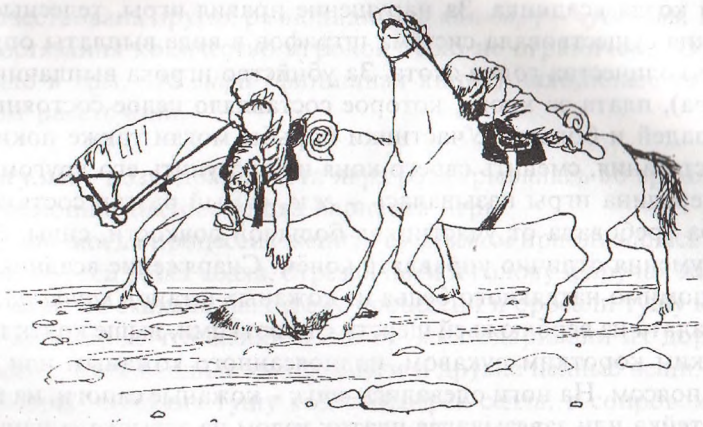
«Кызматын журттан арттырды Жети жүз очок ойдурду».

«Он превзошёл (других) людей Заставил вырыть семьсот очагов».

Скачки эти устраивались во время приготовления очагов и подвешивания казанов для поминальной трапезы – *аш*. Скачки на *кемеге байге* были первыми скачками, посвящёнными памяти усопшего. В этот день собирались все родственники, соседи и другие люди, знавшие его при жизни. В присутствии многочисленных гостей начинали рыть очаги под казаны. Количество очагов иногда доходило до 1000, на них прилаживались казаны для приготовления поминальной трапезы. У кыргызов это было мясо. В особом почёте было мясо лошадей. Народная пословица гласила: *«Дос көтөрөт көңүлдү, мал көтөрөт өлүмдү»*, «Ценность друга познаётся в беде, а ценность скота на поминках». Самый большой казан имел 12 карышей (примерно 276 см в радиусе). В это же время проводились конные скачки, дистанция варьировалось от 5 до 10 км. На *кемеге байге* иногда принимали участие и знаменитые скакуны, но в большинстве случаев малоизвестные кони, которые пробовали свои силы. Участвовали обычно ближайшие родственники и соседи на неподготовленных лошадях. Призы выдавались в зависимости от состояния устраивающих поминальный обряд.

***Кок бору, улак тартыш*** – козлодрание, конно-спортивная игра с тушей козла. Причисляется к традиционным народным играм. Имеет древние исторические корни, возможно религиозного характера, о чём свидельствует название игры. Бытует много версий происхождения этой игры. Считается, первоначально вместо туши козла использовалась туша волка и возможно отсюда первое название игры – *көк бору* (серый волк). Как известно, одним из злейших врагов для чабана-скотовода был волк, который наносил непоправимый урон поголовью скота. Древние кыргызы умели настигать на лошадях волков и с них, применяя *жаа* (лук), *союл* (палку), *камчы* (нагайку), а иногда и голыми руками поймать волка. Для забавы по пути домой перебрасывались тушей волка.

*Көк бору* проводился только на годовых тризнах – *аш* и больших торжествах – *майрам, той, кыз бергенде* – выдача дочери замуж, по случаю рождения детей, во время первых шагов ребёнка – *тушоо кесүү*. Игра проходила на большой ровной площадке. На длинном шесте устанавливался *ак желек* – белый флаг, который означал место финиша – *мара* или *батте*. Сюда забрасывалась туша козла, у которого предварительно отрезались голова и нижние части ног



ниже колен. Использовались, в зависимости от игры и поставленных призов, три вида *улака*: для игры, которая не носила яркого соперничества, применялся *улак* – козлёнок в возрасте от 6 месяцев до 1 года, который имел небольшой вес. Если в игре участвовали более опытные игроки и состязания носили родовой характер, применялась туша взрослого козла – *серке* или *эркеч*, предводитель отары. На особо крупных состязаниях использовалась туша телёнка – *торпок*. Ему также отрезали голову и нижние конечности ног. Вдобавок, вынимали два позвонка и внутренности, остальное зашивалось. Иногда для эластичности и прочности в игре тушу отмачивали в воде. Перед началом игры около *туу* – флага собирались судьи. Немного дальше участники игры. Состав команды, в зависимости от договорённости, составлял от 3 до 10 человек. Один из судей брал тушу и отвозил её на расстояние до 1000 м. Затем следовала команда, и два игрока из разных команд устремлялись, чтобы поднять её с земли. После этого в игру вступала вся команда, чтобы овладеть ею и занести тушу в *мару*, условленное место, не давая противнику вырвать его из рук. В процессе игры можно было перебрасывать или передавать его из рук в руки, от одного игрока к другому, перекидывать тушу с одной стороны на другую. Особо умелые делали такой приём под брюхом скачущего коня. Можно было класть тушу поперёк седла. Это был распространенный приём *жапма улак* – прижатый *улак*: зажать сверху ногой тушу и скакать к *маре*. При перетягивании можно было упираться ногами в коня соперника, отбирать, не нарушая определённых правил. Запрещалось бить коня и соперника, хватать за одежду игрока и за снаряжение коня. Категорически запрещалось преднамеренно останавливаться на пути скачущего

с тушей козла всадника. За нарушение правил игры, телесные повреждения существовала система штрафов в виде выплаты определённого количества голов скота. За убийство игрока выплачивался *кӯн* (вира), плата за кровь, которое составляло целое состояние от 100 лошадей и больше. Участники борьбы могли также покидать поле состязания, сменить своего коня или уступить его другому игроку. Середина игры называлась – *геле*, самый разгар состязания. Эта игра требовала от участников большой ловкости, силы, быстроты и умения отлично управлять конём. Снаряжение всадника состояло помимо нательного белья из кожаных штанов *кандагай*, *чепкена* – халата из верблюжьей шерсти с короткими, выше колен полами и узким коротким рукавом, подпоясанного кожаным или шерстяным поясом. На ноги одевались *өтүк* – кожаные сапоги, на голову тюбетейка или завязывался платок узлом на затылке, а чаще вообще без головного убора. *Камчы* – нагайку, для удобства игры иногда зажимали в зубах. На коня надевалась лёгкая и прочная сбруя в полном комплекте, седло без седельной подстилки на двойной подпруге, сзади имелся *бөктүрүнчөк* - притороченная поклажа, свёрнутая из шкуры коровы. Хвост лошади завязывался узлом. Немаловажное значение имело включение в борьбу коня, его умение чувствовать азарт игры. И поэтому в состязаниях использовали лошадей чистокровной породы, которые стоили больших денег. За занесение туши в м*ару* полагался приз, туша должна была лечь не дальше длины *камчы* от *туу* (флага). Судья заново отвозил тушу на то же расстояние, и игра продолжалась. По окончанию игры призы делились между членами команды, называлось это *камчы сап бөлү* т.е. разделить приз без остатка.

***Жайма*** – это продолжение игры *көк бөрү,* но уже второй этап. В этой игре туша бросалась на *жайму* или *аламан көк бөрү*, т.е. это была большая игра, когда за овладение тушей могли включиться все желающие из многочисленных зрителей-седоков. Количество участников *жайма* иногда превышало 1000 человек. Здесь каждый выступал сам за себя или играл с кем-нибудь из родственников или друзей. Овладев тушей, он скакал в *аил* и бросал у порога юрты любого почитаемого человека, который должен был наградить этого всадника, а тушу козла сварить и съесть со своими ближайшими родственниками и соседями. Туша такого козла считалась святой и полезной, и получить её в дар было очень почётно. Взамен хозяин дома должен был наградить игрока, принёсшего тушу козла. Обычно это была какая-нибудь живность.

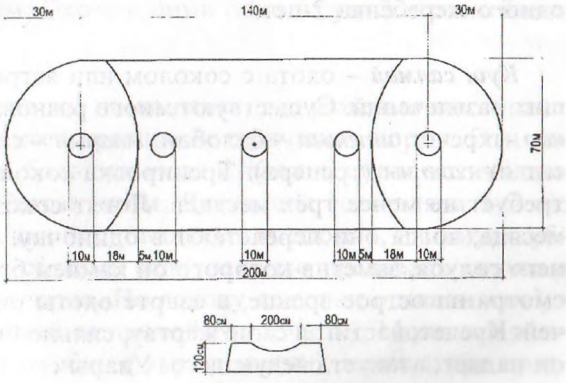
Существовала другая разновидность *көк бору* – ***чубатма.*** В этом виде состязания количество игроков было не ограничено. Отличие его было в том, что *мара* (финишная линия) находилась на очень далёком расстоянии.

***Чап улак*** – козлодранье. Эта игра разыгрывалась во время брачной церемонии. Бытовали два варианта игры.

*Первый,* когда процессия жениха с *калымом* приближалась к *аилу* невесты, её отец резал козла, отрезал ноги и голову и вручал жигитам своего *аила*. Те скакали навстречу процессии и бросали тушу козла к ногам жениха, за что жених и его дружки одаривали их дорогими подарками, куда входили скот, деньги и другие ценные вещи. После этого жених, положив тушу козла поперёк седла, в сопровождении своих дружков скакал к дому невесты, и бросал её у порога, выражая тем самым любовь и уважение сородичам и родителям невесты.

*Второй вариант.* В этом случае процессия ехала уже со своей тушей козла, которую по дороге джигиты, развлекаясь, перекидывали друг другу. Когда они подъезжали к *аилу* невесты, навстречу им выезжали жигиты этого *аила,* которые пытались отнять тушу козла. Завязывалась весёлая игра в козлодранье – *чап улак.* Эта игра имела больше шуточный и развлекательный характер. Задачей было доставить тушу козла к порогу дома невесты. Если это удавалось жигитам из *аила* жениха, то приз – *соорун* выплачивал отец невесты. Если тушу привозили жигиты из *аила* невесты, – *соорун* платил отец жениха.

*Көк бору* или *улак тартыш* с 1952 г. включён в Программу национальных видов спорта Кыргызской Республики. С 1971 г. включён в реестр Единой спортивной классификации, определены правила. Сейчас это двухсторонняя, командная игра, состоящая из равного количества участников, численностью до 10 человек каждая. Цель её – забросить тушу козла или его муляж в казан, круг диаметром 2 м и высотой 1,2 м. Соревнования проводятся на ровной местности размером 70х200 м. В состав команды входят 10 игроков и 10 лоша-



дей. На поле одновременно играют по 4 человека в команде, в процессе игры они могут заменять друг друга по усмотрению тренера. Если игрок не заявлен на игру, он не имеет право выезжать в поле. Определено время проведения состязания – 60 минут, которое разделено на 3 периода по 20 минут.

***Көр байге*** – скачки в день похорон усопшего. Эти скачки устраивались, не уходя с кладбища, перед ритуальной пищей – *кара аш*. В эпосе «Манас» есть упоминания об этих видах скачек:

«Ойроттун барын чакырып,
Озгон күлүк кыйласын
Көрканага чаптырып».

«Созвав (он) всех ойратов
Много скакунов пустив
На погребальные скачки».

Призы были небольшими и выдавались только первым 9 скакунам. Состязания проводились на малые дистанции – 5-10 км. Участвовали обычно ближайшие родственники и соседи. Эти состязания не вызывали большого ажиотажа, в них участвовали всадники обычно на неподготовленных лошадях.

***Кунан чабыш*** – скачки лошадей до трёх лет, на дистанции 5-7 км. Эти скачки выявляли будущих скакунов. В эпосе «Манас» встречаются описания скачек на кунанах:

«Тамашадан жадатып,
Ат, кунан чаптырып».

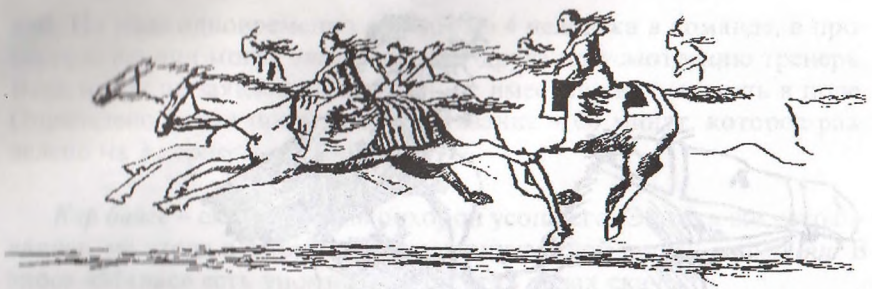
«Развлечениями утопили они,
И коней, и кунанов заставили скакать».

У кыргызов существовала поговорка, отмечающая достоинства кунана: *«Атка бербес кунан»*, «Кунан, которого за коня не поменяешь». На скачках кунанов первый приз был небольшим и состоял из одного жеребёнка 2-лет.

***Куш салмай*** – охота с соколом или ястребом. Одно из древнейших развлечений. Существуют много разновидностей соколов: *шумкар* – кречет, *ителги* – балобан, *ылачын* – сапсан и др. Много зависит от *саятчы* (тренера). Тренировка соколов сложная процедура, требует не менее трёх месяцев. Ловят соколов в сентябре-октябре месяце, когда они перелетают в одиночку. Ставят сеть, посадив в него голубя, заметив которого он камнем бросается на добычу. Несмотря на острое зрение, в азарте охоты он сам становится добычей. Кречет, настигая свою жертву, сильно бьёт ногой от груди, если он падает, атакует следующего. Удары его так сильны, что перела-

мывает спины, разламывает черепа, раздрабливает кости жертвы. *Сапсан* отличается меньшими размерами. Считается более удачливым в охоте. Сказывается его быстрота и азарт. Он удачно сбивает в стаи свои жертвы. Может брать крупных птиц: лебедя, журавля, дрофу, гуся и др. *Балобан* и пустельги хватают свою жертву в воздухе и садятся вместе с ним. Охота с ними одно из увлекательнейших забав.

***Кыз-келин чабыш*** – скачки на лошадях, где жокеями выступали девушки и молодухи. Имеет древние исторические корни. Эти состязания проводились на больших *тоях* и *ашах*. Скачки отличались более развлекательным характером. Дистанция составляла 5-6 км. Наездницы скакали в ярких национальных костюмах, на богато убранных национальными сёдлами скакунах, что предавало скачкам праздничный и яркий колорит. На голову девушки одевали *кундуз тебетей* (шапки с широкой выдровой оторочкой). Молодые женщины *в элечеках* (белый тюрбан с украшениями), но на старт пред-



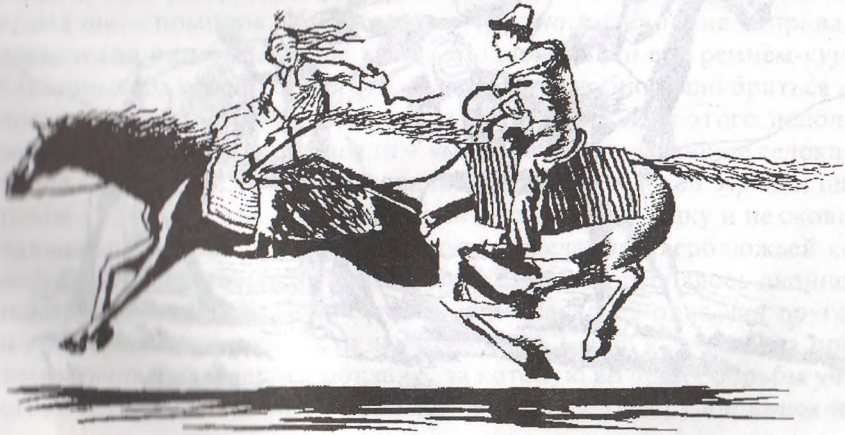
почитали выходить в лёгких платках. Надо отметить, что кыргызские женщины имели великолепные навыки езды на лошадях, чему способствовали частые перекочёвки в поисках хорошего корма для стада овец. Эти скачки отличались упорством и зрелищностью. Победитель награждался призом, но довольно скромным, по сравнению с состязаниями мужчин.

***Кыз куумай*** – догони девушку. Народное развлечение, имеющее древние исторические корни. Игры проводились на больших торжествах и отличались особым азартом. В ранний его период в *кыз куумае* принимали участие *келин кесек* – молодухи, *кыз кыркын* – девушки из рода невесты, *жигит жалан* – молодые парни из рода жениха. Непосредственное участие принимали - *жених* и *күйө-жолдош* – дружка, невеста и *жеңе* (сноха) со стороны невесты. Молодые женщины и девушки были пешими и собирались группой недалеко, приблизительно в 50 м от старта, через некоторое время к ним выезжала *кыз*-невеста на богато убранном коне, сбруя из серебряных бляшек, в ярком национальном костюме, сопровождаемая *жеңе*-снохой. Чуть поодаль от них у линии старта собирались празднично одетые молодые мужчины. И также как невеста, выждав определённое время, к ним выезжал в сопровождении дружки богато одетый жених.

*Калыс кыши*-судья, уже подготовив место для скачек, встречал их, объяснял им правила состязаний, после чего давался старт. Первыми на старт выходили невеста в сопровождении снохи, которая должна была помешать жениху догнать невесту, и жених в сопровождении дружки, который должен был, наоборот, помочь жениху догнать невесту. Для невесты подбирался лучший конь, и она с опережением во времени и в расстоянии начинала скачку первой, роль *жеңе*-снохи сводилась к тому, чтобы оберечь невесту, но по определённым правилам: не пересекая дорогу скачущей лошади, не нанося ударов молодому человеку и его лошади. Затем на дистанцию выхо-

дил жених, его задачей было догнать девушку. Если жених догонял невесту, он брал уздцы её коня в руки, спешивался, что говорило о том, что он выполнил обряд и имеет право жениться на ней. Дистанция составляла примерно 2 - 4 км. Если он не догонял, то для них давался новый старт, но уже невеста должна была догнать жениха, здесь они стартовали вместе. В случае, когда она догоняла жениха, то осыпала его градом ударов *камчой* (нагайкой). Особым позором считалось, когда она сбивала головной убор жениха. После этого на старт выходили все желающие без ограничения возраста. Каждый победитель получал приз. Особо смелые парни, догнав невесту, не только целовали, но и умудрялись потрогать её за грудь. Некоторые пары, договорившись, ускакивали прочь от посторонних глаз, и часто возвращались поутру следующего дня. Жених или мужчины из его свиты могли брать коня только из своего рода, а сторона невесты могла обратиться к родичам жениха, и они не смели им отказывать.

С 1952 г. *кыз куумай* включён в Программу национальных видов спорта и в реестр Единой республиканской классификации. Соревнования проводятся на ровной местности, на ипподроме. Количество участников не ограниченно. Длина дистанции составляет 1000 м. Гандикап составляет 20-25 м. По команде судьи девушка первая начинает старт. Если через 300 м парень догоняет девушку, он имеет право её поцеловать, что считается его выигрышем. Если на этом отрезке дистанции он не догнал её, то состязания продолжаются в обратном порядке, уже девушка должна догнать парня. В случае, когда она догоняет парня, то он получает хорошую головомойку. За победу присуждается – 2 очка, проигрыш оценивается в –



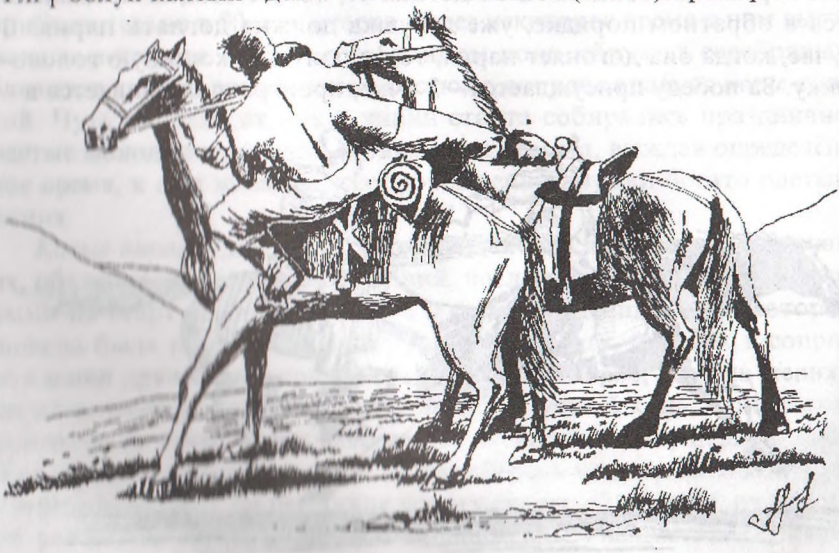
1 очко. Игра продолжается по круговой системе, и победитель определяется по наибольшему набранному балу. *Кыз-кумай* очень популярен среди молодёжи.

***Кыркы*** или ***мурзө байге*** – скачки на поминках на сороковой день после смерти умершего родственника. Резался скот, готовилась поминальная трапеза, и проводились скачки на дистанции 5-10 км. Надо отметить, каждый поминальный обряд близкие родственники распределяли между собой по желанию и все расходы, включая призы на скачках, они готовили самостоятельно.

***Оодарыш*** – сваливание, борьба на лошадях. Причисляется к традиционным видам народных развлечений, имеет глубокие исторические корни. В древности имел военно-прикладной характер. Вот как описывается *оодарыш* в эпосе «Манас»:

«Эки журттан эки адам
Эңишип оюн салса – деп-,
Эркеги жеңип алса – деп-,
Артында калган адамга,
Ашка келген ар жанга
Үлгү болуп калсын –деп».

«Чтобы два человека от двух племён
Начали состязания по стаскиванию с коня,
Чтобы настоящий мужчина победил,
Чтобы для остальных людей,
Для каждого приехавшего на поминки,
Чтобы остался (такой) пример».



Состязания по *оодарыш* проходили на поминках – *аш* и торжествах – *той*, между забегами лошадей. Цель состязания – стащить или свалить своего противника с лошади, чтобы он какой-то частью тела коснулся земли. При этом особым успехом у публики пользуется приём, когда участник состязания сумеет вытащить соперника с седла и положит его поперёк на холку своего коня, а также сумеет свалить его вместе с конём. В начале схватки на арену выезжал *жарчы*-глашатай с комузом в руках и в импровизированной форме он представлял участников соревнования, из какого рода, племени, знаменитых и известных людей этого рода. Перечислял победы борца, его достоинства, на каких знаменитых схватках участвовал, с кем встречался, сколько имеет побед. Также в импровизированной форме напоминал правила соревнований. После представления под звуки военного марша выезжали сами участники состязания, одетые в кожаные штаны *кандагай* или *жаргак шым*, на ногах сапоги *өтүк* также из кожи, верхняя часть тела оставалось обнажённой. На голове завязывался платок узлом на затылке в зубах *камчы*-нагайка. Штанины *кандагай* опускались поверх голенищ сапог и плотно завязывались в нижней части кожаным ремешком *канжыга*-тороки. В зимнее время на тело, поверх нательного белья одевался короткий *чепкен*, сшитый из плотной материи, сотканной из верблюжьей шерсти, который имел узкие короткие рукава чуть ниже локтя и ворот, зашитый вовнутрь. Иногда штаны и *чепкен* шились из кожи горного козла. Полы *чепкена* закручивались вокруг повода, сделанного из толстого волосяного аркана – *чылбыр* и заправлялись в штаны, которые закреплялись на поясе с помощью кожаного ремня – *бугу ычкыр* – гашник сделанный из кожи оленя. На голову одевался *тону* – во время *тоев* - праздников, и завязывался платок – во время *аш* – поминок. Иногда полы *чепкена* в штаны не заправлялись, тогда они были выше колен. Подпоясывали его ремнём-*куур*, сделанным из кожи или шерсти, за которую удобно было браться во время поединка. Особо подбирался конь борца. Для этого использовались тяжеловесные лошади – *чыган ат,* чувствовавшие седока и накал борьбы. Седло использовалось обычное – *кокон ээр* или широкое – *кушбаш ээр*, обеспечивающее прочную посадку и не сковывающее движения, она была обтянута выделанной верблюжьей кожей, седельный коврик не применялся. Седло закреплялось двойной подпругой – *кош басмаил*, которые располагались одна над другой и крепились в средней части ленчика седла. Сзади к луке седла приторачивалась *бөкторго* – поклажа, за которую во время борьбы участник цеплялся ногами. Его делали из свёрнутого в рулон конского

потника и седельного коврика, иногда применялся рулон выделанной коровьей кожи. Сбруя использовалось облегчённого типа в полном комплекте. Чёлка коня заплеталась, хвост в средней части завязывался узлом. Иногда под седло клали *шалча*-тонкую попону, без войлочной подкладки. *Оодарыш* требовал от участников большой силы и ловкости, а также умелого управления конём. Расстояние от арены схваток до зрителей составляло не менее 50 м.

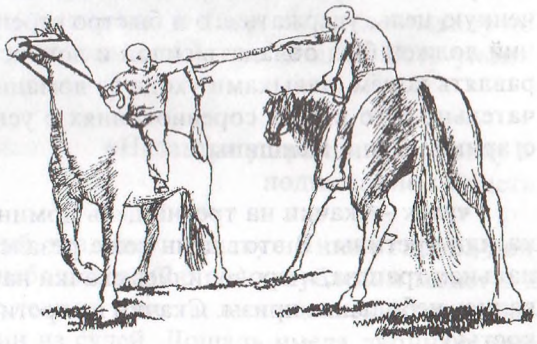
Правила не отличались особой строгостью, но существовали определённые разрешённые и запрещённые приёмы. Разрешалось хвататься за штаны, браться за голову, шею, упираться в корпус коня или ленчик седла. Особо умелые, не отпуская поводья своего коня (что считалось нарушением правил), пересаживались на коня соперника и уже оттуда пытались его свалить. Также можно было захватывать руки соперника двумя руками, с выкручиванием суставов, захватывать ноги, рёбра. Одним из эффективных приёмов был приём, когда борец, захватив руку соперника, прижимал её к луке седла и, пришпорив коня, силой его движения выдёргивал соперника из седла. Некоторые борцы выбивали стремена из-под ног соперника. Запрещалось бить коня соперника, наносить удары сопернику. Нельзя было хвататься за волосы, уши, за сбрую, седло и шею лошади, как своей, так и соперника, дёргать нагайку зажатую в зубах, менять коня, смазываться жиром. В борьбе больше использовалась сила рук и ног. За пассивное поведение засчитывалось поражение. Особым позором считалось, когда соперник покидал поле схватки. Его называли *«чок байтал»*, «кобыла со стриженой холкой».

Борьба на лошадях была одним из массовых видов спорта народа, что отчасти было обусловлено его простотой и доступностью. Посмотреть *оодарыш* собиралось очень много народа. Образуя, круг диаметром до 50 м они располагались в 4 яруса: первые сидели на земле, вторые стояли, третьи сидели на своих лошадях и четвёртые вставали на спины своих лошадей. Схватки длились иногда до 2 часов. Победитель, выкрикивая *ураан*-боевой клич своего рода объезжал зрителей, получал свой приз у *даекчи* (это могла быть одна лошадь и дорогой чапан) и в сопровождении своего секунданта покидал арену схваток.

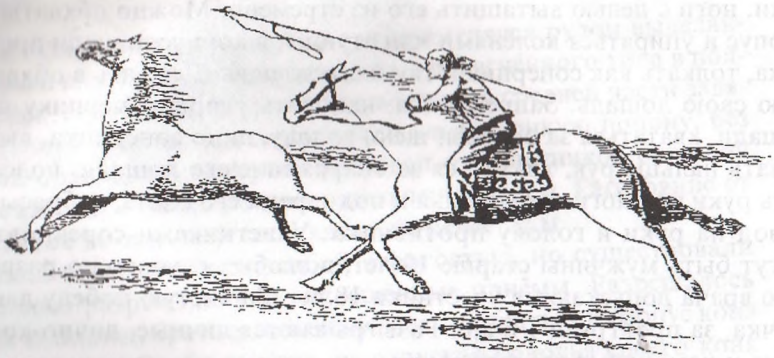
С 1952 г. *оодарыш* включён в Программу национальных видов единоборств. Проводится на ровной местности или ипподроме. Диаметр круга составляет 30 м. Соревнования проводятся в 3 весовых категориях. Первая весовая категория до 70 кг, вторая – до 90 кг и третья – свыше 90 кг. Схватка длится 8 минут. После 4 минут борьбы объявляется минутный перерыв. Разрешается хватать за

руки, ноги с целью вытащить его из стремени. Можно обхватывать корпус и упираться коленями или ступнёй в корпус лошади противника, толкать как соперника, так и его лошадь. Держать в обхват за шею свою лошадь. Запрещается: наносить удары сопернику и его лошади, хвататься за волосы, шею, голову, лицо соперника, выкручивать пальцы рук, хвататься за снаряжение его лошади, подсовывать руки под ноги противника и под стремя его седла, набрасывать повод на руки и голову противника. Участниками соревнований могут быть мужчины старше 19 лет, в особых случаях по разрешению врача допускаются участники 18 лет. За чистую победу даются 3 очка, за проигрыш 1 очко. Разыгрываются личные, лично-командные и командные соревнования.

***Өпко чабыш*** – в древние времена это было ритуальное действие, когда вернувшемуся из боевого похода или дальней кочёвки мужчине, женщины *аила* прикладывали к голове лёгкие зарезанного по этому случаю животного. Позже оно превратилось в забаву. Эти состязания проводились во время больших *тоев* (празднеств) или *аш* (поминок). Целью *өпкө чабыш* было сбить страсти, которые накалялись в состязаниях: эр *сайыш, аламан байге, күрөш* и др. Два всадника, в большинстве случаев плешивые, оседлав своих лошадей, подпоясав себя широким ремнём, взяв в руки лёгкие животного, в сопровождение секундантов-глашатаев выходили на состязание. Нужно было ударами лёгких по голове заставить сдаться своего соперника. Если соперник покидал арену схваток или спешивался, он считался проигравшим. Победитель получал небольшой приз в виде ягнёнка или козлёнка.



***Укурук салмай, укрюк*** или ***укрючина*** – жердь с арканом, петлёй на конце для поимки животных. Корни его происхождения связаны с трудовой деятельностью, в последствии стала народной забавой. В эпосе «Манас» говорится об изготовлении *укрюка*:



«Жаш кайыңдан кыйганы,
Кайыңды кыйып катырган
Кабыгы менен жаткыргын».

«Из молодой берёзки,
И высушенной (им),
Вместе с корой (сделанный)
укрюк».

Эти соревнования имели более развлекательный характер. Особой удалью считалось первым движением поймать в табуне намеченную цель, удержать его и быстро стреножить. Участник состязаний должен был обладать силой и ловкостью, умением искусно управлять конём, навыками ухода за домашними животными. Примечательно, что в этих соревнованиях с успехом принимали участие старики, дети и женщины.

***Учулук*** – скачки на третий день поминок умершего родственника или третины. В этот день тоже резался скот, готовилась поминальная трапеза, и проводились скачки на дистанции 5-10 км. Выдавались небольшие призы. Скачки на третий день поминок были редкостью.

***Тайган салмай*** – охота с борзыми. В древних мифах упоминается *кумайык* – сказочная борзая собака. Рождённая от грифа, от которой не может скрыться ни один зверь. У кыргызов в быту имелись несколько видов собак. Среди которых выделялись сторожевые собаки, охранявшие стадо, и собаки, которые уничтожали врагов стада. К таким относился *тайган* – кыргызская борзая. В древних петроглифах Минусинской котловины изображены *тайганы*. *Тайган* означает: *тай* – жеребёнок, *кан* – кровь. Имелись их разновидности – *зил тайган*, резвая и поимистая собака, *таза тайган* – чистокровка и помесь тайгана с простой собакой, имеющая длинную шерсть. *Тайган* умная и выносливая собака с хорошими скоростными качествами.

Прекрасно гоняет козерогов, архаров по кручам и скалам, выгоняет жертву прямо под дуло ружья или загоняет так, что они сами разбиваются, сорвавшись с кручи. Прекрасно охотится по запаху и следу. Известно, что тайган бежит со скоростью более 70 км в час. Бывалые охотники никогда не охотятся с ожиревшей собакой, увлекаясь охотой такая собака приходит в негодность – *кызыл май болуу*.

***Тай чабыш*** – скачки на лошадях до двух лет на небольшие расстояния 5-7 км, с целью выявления будущих скакунов. Имеет длительные исторические корни. Есть упоминания в эпосе «Манас»:

«Баркыраган дабышы
Тай чабым жерден угулду».

«Его оглушительный рёв
Слышен на расстоянии скачки стригунка».

Для победителей скачек стригунков выделялся небольшой приз в виде ягнёнка или козлёнка.

***Тыйын эңмей*** – доставание монеты с земли на полном скаку лошади. Эта игра является разновидностью жигитовки. Есть упоминания в эпосе «Манас»:

«Эртеси эниш салышып».

«Назавтра устроили жигитовку с подниманием монет».

По условиям состязаний, всадник на скаку не ниже галопа должен поднять лежащую в небольшом (2-3 см) углублении монету. В радиусе 1 м от лунки, где лежала монета, вычищалась ровная площадка, рядом садился один из судей. Лошадь имела двойную подпругу для прочности седла, на голову завязывался платок. В случае перехода на медленный аллюр или остановки лошади в момент доставания монеты, заезд не засчитывался. Фиксировалось время от старта и до финиша. От старта до лунки дистанция составляла 15 м. Если всадник, упав с лошади, снова сядет в седло, и доскачет до финиша, то по правилам, это засчитывалось в зачёт. Каждому участнику разрешалось сделать 3 заезда. Победитель определялся по количеству поднятых монет. В случае равенства монет, победа присуждалось участнику, затратившему наименьшее время.

Существовала и другая разновидность этой игры. На той же дистанции 100 м, на определённом расстоянии раскладывались монеты. И всадник так же на полном скаку должен поднять монеты. По-

бедителем считался тот, кто поднял монет больше, затратив времени меньше.

В настоящее время *тыйын эңмей* является национальным видом спорта. По Единой республиканской спортивной классификации 1971 г. соревнования проходят на ровной местности или ипподроме. Длина дистанции равняется 150 м. На расстоянии 50 м от линии старта на ровном месте, которое обозначают песком или известью, в 10 местах на расстоянии 10 м друг от друга укладываются завёрнутые в платочек монеты. По команде судьи, участник начинает движение. Ему даются 3 попытки, на каждую по 20 секунд. В случаях, когда участник не укладывается в это время, попытка не засчитывается. Если игрок при попытке поднять монету упадёт с лошади, он имеет право снова сесть в седло и продолжить состязание, но должен уложиться в отведённое время. Победитель определяется по количеству поднятых монет, а в случае их равенства, по наименьше затраченному времени. Командные состязания проходят по такой же схеме.

***Чөөган*** – один из древнейших видов конных развлечений народа. Одна из разновидностей этой игры в настоящее время – широко популярное в мире *конное поло*. Эта игра под названием *чавган*, упоминается Ж. Баласагыном в своих стихах:

«Кээде бек атка минип, жоого чыкса,
Куш салып, чавган ойноп эл кыдырса».

«Иногда бек верхом на врага выезжает
(Иногда) охотой, чавганом народ объезжает».

Участники игры, разделившись на две команды, особыми палками – *союл* с утолщённым концом, отбивают друг у друга шар и

стремятся загнать его в пространство между столбами. Победитель определяется по наибольшему количеству забитых мячей.

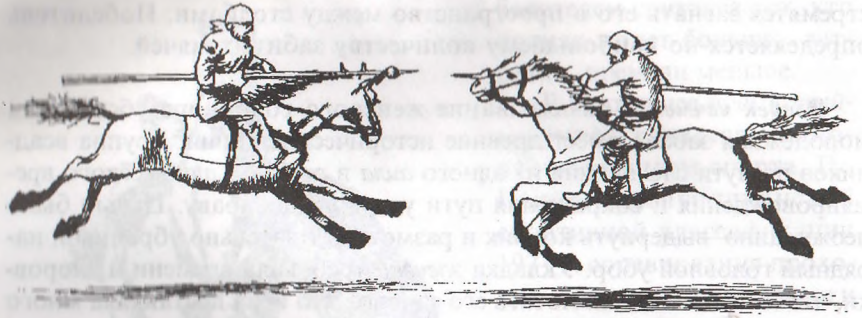
***Элечек чечмей*** – развязывание женского головного убора. Эта молодёжная забава имеет древние исторические корни. Группа всадников по пути следования из одного *аила* в другой, для весёлого времяпровождения и сокращения пути устраивала забаву. Целью было неожиданно выдернуть кончик и размотать тщательно убранный, нарядный головной убор. Укладка *элечека* требовала времени и сноровки, чтобы на лошади намотать его заново. Это игра доставляла много веселья. Иногда участники делились на две группы, и игра принимала командный характер.

***Эр сайыш*** – поединок всадников на пиках является одним из древнейших развлечений кыргызского народа.

«Баатыр сайыш салсын» - деп,-
Башчылардан жооп болду».
«Найза колго алышып
Арага сайыш салышсын!».

«Пусть на копьях сраженье начнут,-
Распорядились наверху».
«Пусть в руки копья возьмут
Пусть состязания на копьях начнут!».

Исторические корни этого поединка связывают с религиозными верованиями. В древние времена это был обряд проливания крови



на поминках. Эти состязания проводились лишь на очень крупных торжествах или на поминках очень знатных и богатых людей и входили в число больших игр, которые являлись гвоздём программы. Поединок проходил на ровном месте размерами 100х1000 м, вокруг которого собирались зрители.

Целью данных состязаний было выбить седока из седла. Участники поединка на пиках обладали огромным мужеством и отвагой. В первоначальном варианте в поединках применялись железные наконечники копий. В 18-19 вв. вместо железных наконечников стали применять деревянные, в конце 19 в. применялись ломающиеся деревянные копья, но, не смотря на это, в большинстве случаев поединки заканчивались смертельным исходом, не помогали всевозможные защитные доспехи – *зоот*. Поэтому поединки на пиках были запрещены. Особое внимание уделялось одежде и доспехам участников. Длина копья составляла 3,5 саженей (1саржан – 2 м 13 см), более 6 м, толщина была не менее оглобли. Поверх нательного белья надевались две пары штанов – *кандагай* или *жаргак шым,* сшитые из кожи горного козла архара, их туго завязывали на поясе кожаными, сыромятными ремнями. Надевалась *желетка* – стёганная на вате куртка с рукавами, сверху этого одевался *зоот* – кожаные латы, сшитые из толстой коровьей кожи – *кызыл булгары*, которая закрывала грудь и спину. *Зоот* шнуровками завязывался на спине. Поверх *зоота* одевался *кементай* – войлочный стёганый халат с короткими рукавами на вате, к которому примешивался озёрный или речной песок. *Кементай* имел короткие полы, чуть выше колена и стоячий воротник, достигавший нижних конечностей ушей. Спереди он сшивался из трёх слоёв войлока. Поверх *кементая* одевался халат из ситца с разнообразными цветами, чтобы различать всадников. На голову во время *тоев* одевали *тебетей* который имел тесёмки, завязывающиеся под подбородком, во время поминок пла-

ток, завязывающийся на лбу спереди. На ногах кожаные сапоги – *отук*, поверх которых опускались штанины. Руки оставались открытыми. В некоторых случаях особо отчаянные *сайышисты* выходили на поединок по пояс оголённые. Очень тщательно подбиралась лошадь для всадника. Каждый участник состязания выходил на своём испытанном скакуне, который был тяжеловесным, быстроходным и выносливым – *балбан ат* или *жоон ат*. Тщательно подгонялось снаряжение лошади. На спину клали большой потник из толстой выделанной кожи с тонким *ичмеком* (подпотником). На потник надевали попону из тонкой материи – *шалча* или *ат жабуу*, затем седлали седло – *куушбаш ээр* или *калмак ээр*, которое закреплялось с помощью трёх подпруг – *басмайыл*. Две подпруги проходили под брюхом лошади ближе к передним ногам, третья – *өлөң* или *чап өлөң* – ближе к задним ногам, которую прикрепляли к задней части ленчика седла. Уздечка – *жүгөн*, подхвостник – *куюшкан* и нагрудник – *көмөлдүрүк* были повышенной прочности. Обязательным атрибутом снаряжения была притороченная поклажа – *бөктөргө*, чтобы всадник в случае необходимости мог опереться на него. В критические моменты это делало посадку более прочной. Чёлку коня перевязывали шёлковыми нитями. Получался торчащий султанчик. Хвост в средней части завязывался толстым, плотным узлом. Лошадь подводили к участнику турнира, и он без посторонней помощи садился сам в седло. Ему подавали три нагайки. Одну он брал в руки, вторую вешал на переднюю луку седла, а третью зажимал в зубах за кожаную петельку-дрёму. В последнюю очередь подавали копьё. Перед началом схватки на арену верхом на коне выезжал *жарчы* (глашатай), аккомпанируя себе на комузе или кылкыяке, (национальном музыкальном инструменте), он обращался к зрителям:

| | |
|---|---|
| «Ат жакшысын мингизип | «Оседлав лучшего скакуна, |
| Ак олпок зоот кийгизип, | Одетый в благородные латы, |
| Алмамбеттей айбаттуу, | Грозный как Алмамбет. |
| Кан Кошойдой кайраттуу, | Доблестный как хан Кошой, |
| Бет алган жерден чуркаткан, | Издалека путь начал. |
| Берт кылып жоону сулаткан, | Врагов всегда побеждал. |
| Көз ирмебей түз сайган | С ясным взором, точно в цель |
| Көкөтөйдүн ашында, | На поминках Кёкётая |
| Көк жал Манас баатырдай, | Как настойчивый Манас |
| Томолото бир сайган, | Насквозь врага пронзал. |
| Баатыр болсо топко сал, | Если есть такой богатырь, |

Эр сайын берсе байгенди ал!». На поединок выводи
И приз свой забери!».

После этого с противоположных сторон выезжали уже подготовленные *сайышисты* в сопровождении секундантов – *даекчи.* Под уздцы их лошадей выводили почётные аксакалы.

Потом в такой же форме *жарчы* – глашатай обращался к участникам поединка, напоминая правила состязания. Атмосфера постепенно накалялась, застоявшиеся кони, также тонко чувствовавшие начало поединка, начинали громко ржать, рвать удила из рук, неспокойно перемещались с места на место. Рёв огромной толпы, топот и ржание тысячи лошадей – всё смешивалось в одном круговороте. Возбуждённые *сайышисты* одной рукой удерживали лошадей, другой до ярости сжимали своё копьё.

И вот раздавались звуки *сурная* (горна), который служил сигналом к началу схватки. Играла бешенная военная мелодия *«Найза сал!»,* «Бей копьём!» гром *добулбасов* (барабанов) и два *сайышиста* выкрикивая *«Сай! Сай! Сай!...»*, «Коли! Коли! Коли!» устремлялись навстречу друг другу – один за немеркнущей славой, другой за бесславной смертью. Первый же удар приводил к тяжёлым последствиям, кто-то оказывался вышибленным из седла. Чтобы избежать этого (что считалось большим позором), многие привязывали себя сыромятными ремнями за пояс и дрёму штанов к седлу.

По правилам состязаний запрещалось наносить удары в голову, в пах и живот. Можно было бить в грудь, в спину, руки, ноги и шею. Соперник считался побеждённым, если касался какой-нибудь частью тела земли. Особо приветствовалось, когда после удара соперник валился на землю вместе с конём.

Проигравшего окружали его болельщики, а победитель, воздев руки к небесам, благодаря всевышние силы за подарок судьбы, галопом объезжал зрителей. Атмосфера соревнований доходила до апогея. Шум радостной толпы победителя сливался с криками ярости и мщения проигравших. *Жарчы* (глашатай) выкрикивал имя победителя, из какого он аила, рода, имена знаменитых людей этого рода. Исполнялся гимн победителю: *«Баракелди баатырым!»*, «Да здравствует богатырь!».

*Даекчи* – секундант, заправляющий призами тут же их оглашал. Приз составлял *«тогуздун тогузу»*, т.е. «девять голов скота по девять», а это несколько десятков лошадей, сотни голов крупного рогатого скота, дорогих подарков, во главе с верблюдом.

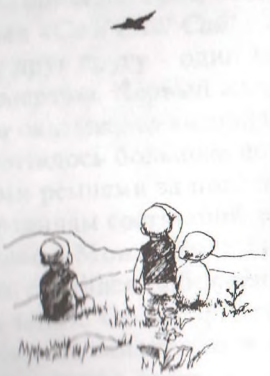
Поединки иногда затягивались, происходило до 20-30 *беттешуу* –

столкновений. После каждого из них соперники начинали с исходной позиции. Желание победить доходило до того, что сломав копья, *камчы* (нагайки) они уже на земле продолжали в ярости вести схватку.

Иногда устраивались поединки, которые носили массовый характер. Правила оставались как в единоборстве. На арену схваток выезжали разом до 10-20 *сайышистов,* которые команда на команду, чаще род на род, вели борьбу не на жизнь, а на смерть. Поединки на пиках регулировались народным правом *адат.* В случае применения запрещённых приёмов налагались штрафы: за удар в лицо – 60 *кара мал* – крупного скота: верблюд, лошадь, корова; повреждение руки – 3 *кара мал*; за убийство запрещённым приёмом налагался *кун* (вира), плата за кровь – от 100 лошадей и больше.

## БЫТОВЫЕ ИГРЫ

***Айлан көчөк*** – водяной жук, вертячка. Детская забава, в которой дети имитируют поведение насекомого – кружатся и приговаривают *«айлан - көчөк»,* «кружись жучок, как волчок», и в то же время выполняют несложные движения телом. Дети иногда устраивали соревнование, кто дольше прокрутится. Получали эмоциональное и физическое удовольствие.



***Айры куйрук*** – вилохвостый, детская игра.

Увидев в небе зависшего беркута, сокола или другую хищную птицу, дети, подняв голову, кричат и декламируют: *«Айры куйрук куу-ку! Айры куйрук куу-ку!»,* «Вилохвостый, догони! Вилохвостый, догони!». Потом, подражая хищным птицам, играют в свою игру, выбирают беркута, цыплят, курочку-мать. Беркут должен переловить всех цыплят, мать сторожить их, а цыплята резвятся и бегают от хищницы.

***Ак байрак–кызыл байрак*** – белое знамя–красное знамя. Это групповая детская игра. Участники игры делятся на две равные по составу команды. На площадке размерами 20 на 50 м с двух сторон выставляются по платку. На середине проводится линия, которая делит площадку на две равные части. Цель игры: не попав в руки соперников на их территории украсть платок и занести на свою территорию. Если игрок на чужой территории будет осален соперником, он должен стоять на том месте до тех пор, пока его не коснётся игрок из своей команды. Чья команда большее количество раз сможет похитить платок, считается победителем.

***Аки чок***, непереводимо – молодёжная ночная игра. Участники игры делятся на две равные по составу команды, выбирают ведущего, который выполняет и обязанности судьи. В центре ровной полянки забиваются два колышка в рост человека на расстоянии 1-2 метров. К ним привязывается шнур, на который навешивается бумага, прислоняется фанера или другой сподручный материал. За приготовленным сооружением ставится камень небольшого размера. Выигравшая жребий команда первой начинает игру. Взяв у судьи *союл* (палку) длиной до 1 м, кидает её за сооружение. Остальные игроки бегут за ней. Кто первым поднимет палку, должен нанести удар по камню. При попадании засчитывается 1 очко. После этого игра начинается заново. В процессе игры палку можно передавать, отнимать и т.д. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

***Аксак кемпир бапалак*** – хромоногая старуха-ведьма или баба-яга. Это детская игра. Количество участников не ограничено. Методом жеребьёвки выбирается ведущая *аксак кемпир*. Она берёт по очереди руки игроков и дует на них, изображая, что задувает огонь. При этом она плачет и приговаривает, что потеряла сына. Когда старуха плачет и причитает, каждый из участников старается довести её до предела, придумывая разные истории и усугубляя её положение: *«Сенин балаң суугa чөгуп кетти!»*, «Твой сын утонул!» или *«Сенин балаң даректан жыгылып өлду!»*, «Твой сын забрался на дерево, упал и разбился!». Тогда старуха, доведённая до отчаяния, гоняется за детьми, ловит их, после этого давит, щекочет и бьёт, не причиняя особой боли. Затем они меняются местами, и игра продолжается вновь.

***Ак сандык – кок сандык***, белый сундук – синий сундук. Это детская забава, в которую играют дети дошкольного и младшего школьного возраста. Встав спиной, друг к другу, они цепляются руками в локтевом сгибе и попеременно поднимают друг-дру-

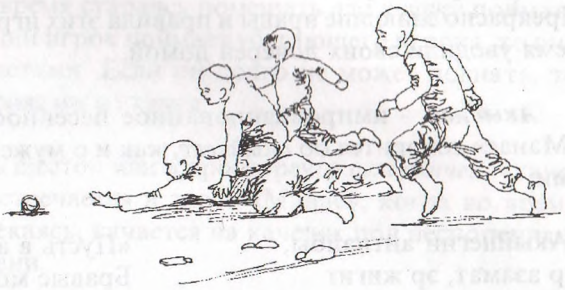
га к себе на спину, приговаривая *«ак сандык»* – первый и *«көк сандык»* – второй. Игра доставляла детям особое удовольствие.

***Ак терек – көк терек***, белый тополь – синий тополь. Есть более древнее название этой игры – *«эл чабар»*. Издревле у кыргызов существовал способ оповещения, когда от *аила* к *аилу* скакал *чабарман* (вестник) и оповещал народ. Это детская командная игра. Играющие в количестве 10 и более человек делятся на две команды. По жребию определяется команда, которая начинает игру первой. На расстоянии 20 – 30 м участники игры, взявшись за руки, выстраиваются в шеренгу и выкрикивают хором: «*Ак терек – көк терек – бизден сизге ким керек?»*, «Белый тополь – синий тополь, кто из нас вам нужен очень?». Команда выбирает игрока, стараясь выбрать менее сильного. В более раннем варианте дети кричали: *«Элден элден эл чабар! Сизден бизге ким чабар?»*, «С новой вестью всадник скачет! Кто из ваших, к нашим скачет?». Выбранный игрок, определив себе цель, бежал к противоположной команде и старался разорвать цепь. Если цепь не разрывалась, он оставался в этой команде. В случае удачи, в том месте, где разорвалась цепь, из двух игроков он забирал понравившегося и возвращался в свою команду. Затем игру начинала другая команда. Игра продолжалась до тех пор, пока в команде не оставалось ни одного человека.

***Ак үйум жөлөш, көк үйум жөлөш*** – это игра для детей и подростков. Участники делятся между собой, отмечают *чек* (круг) верхней одеждой.

По два человека выходят на середину круга, одну ногу сгибают в колене, и сложив руки на груди, прыгая на одной ноге, пытаются плечом сбить соперника с ног или заставить его оступиться на две ноги. Выигрывает тот, кто смог устоять на одной ноге во всех поединках.

***Акуш*** – песня; ***сармерден*** – песенное увеселение. Одно из древнейших развлечений народа, связанное с традициями песнопения. Оно проводится во время *тоев*, *майрам* и других праздников. Это развлечение пользуется успехом среди всех возрастных групп. Среди детей оно проводится, как игра-состязание в песнопении. Выбирается ведущий, который руководит игрой. Для тех, кто не сможет спеть песню, существуют штрафы в виде выполнения несложных заданий. У взрослых эту роль выполняет *чечен*, *тамада* – острослов, зажигательный и искромётный человек, который горазд на всякие выдумки.Тем, кто не сможет выполнить задание – спеть песню, полагается небольшой шуточный штраф: рассказать сказку, анекдот, в крайнем случае промычать или прокукарекать.



***Ак-чөлмөк***, буквальный перевод названия этой игры - белый челнок. В неё с удовольствием играла молодёжь в вечернее время или ночью. Причисляется к традиционным, народным играм. В южных районах республики эта игра носит название – *ак-чөмөнөк*, у кыргызов Китайской Народной Республики – название *ака чөөл*. Это игра издревле имела широкое распространение. Цель игры заключается в том, чтобы *ак-чөлмөк* – скатанный из белой шерсти коровы или лошади шар, наподобие мяча диаметром от 5 до 10 см занести в *мару* или передать в руки судьи. Также можно было применять кость животных или верблюжий клык. В игре в равных количествах принимает участие молодёжь обоего пола. Для этого играющие делятся на две команды, количество участников неограниченно. Выбирается руководитель игры, он же выполняет функции судьи. Водящий бросает *ак-чөлмөк* в ночную темень. Команды соперников на слух определяют падение брошенного предмета, стараются найти и занести его на отмеченную заранее территорию, которая называется – *мара, чек* или *жүк*, отмеченная сложенной в кучу верхней одеждой. Участники игры имеют право отбирать *ак-чөлмөк* друг у друга, передавать членам своей команды. В процессе игры возникает куча-мала и весёлая неразбериха. В игре есть разрешённые и запрещённые правила. На-

шедший *ак-чолмөк* должен громко объявить об этом и бежать к месту финиша. Команда, доставившая *ак-чолмөк* и бросившая на указанное место или передавшая его в руки судьи, считается победившей. Ей засчитывается одно очко – *бир тай*. Судья вновь закидывает *ак-чолмөк* в ночную темень и игра начинается сначала.

Существует другое правило игры, когда нашедший *ак-чолмөк* должен молча, украдкой принести его на финиш. Соперники должны внимательно наблюдать за действиями друг друга, и когда заметят, у кого находится *ак-чолмөк*, стараются отобрать его и занести в *мару*. Игра может продолжаться всю ночь. Посмотреть на игру в вечернее время собиралось много народа из числа родителей и соседей. Когда игра немного приедалась, кто-то из игроков мог крикнуть: «*Житмей ойнойбуз*!», «Игра в исчезновение!» и молодёжь группами или попарно растворялась в ночной темноте, в ущельях и ложбинах. Прекрасно знающие нравы и правила этих игр, строгие мамаши вовремя уводили своих дочерей домой.

***Акыйнек*** – импровизированное песенное состязание. В эпосе «Манас» говорится об *акыйнеке,* как и о мужском песенном состязании:

«Акыйнегин айтпайбы,
Эр азамат, эр жигит
Уяттан кордук тартпайбы!
Кыздарды кудай урбайбы,
Көп эликтеп турбайбы!».

«Пусть в акыйнеке состязаются
Бравые молодцы, жигиты
Срама не стесняясь!
Девушки бога не боясь,
Слишком в азарт вошли!».

В настоящее время, оно известно как женское состязание. Участники этого состязания язвительными и колкими словами подтрунивают друг над другом. При этом поющая девушка может бить себя ребром ладони по горлу, отчего звук получается прерывистым и неприятным:

*1-я девушка.*

«Сени болсо көп кыздар
Уйкучу кыз деп жүрөт!
Үй саганда үргүлөп,
Сүтүн төгөт деп жүрөт!».

«А тебя подруги,
Соней обзывают!
Что на дойке утренней,
Всё молоко проливает!».

*2-я девушка.*

«Сени болсо айылда,
Кой келгенде короого,

«Про тебя подруга,
Есть молва такая,

Чачын жууйт деп жүрөт!
Үй ооватка кош кыял,
Жалкоо кыз экен деп жүрөт!».

Что на свете ты
Лентяйка большая!».

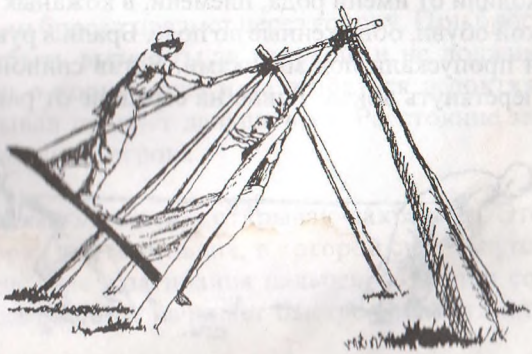
***Ала кучук*** – пегий щенок. Это детская групповая игра. По жребию выбирается *ала кучук*, затем выбирается ещё один игрок – *чычкан* (мышь), которого он должен догнать. Остальные дети, взявшись за руки, образуют круг и подзадоривают двоих, в то же время стараясь помешать *ала кучуку* поймать *чычкан*. Если догоняющий игрок поймает убегающего игрока, то они должны поменяться местами. Если он долго не может догнать, то меняется местами с игроками из круга.

***Алты бакан*** – шесть шестов или в просторечье ***селькинчек*** – качели. Этот вид забавы встречается в эпосе «Манас», когда во время приволья народ, развлекаясь, качается на качелях под песнопения и состязания в острословии.

«Теректин башын бурушуп,
Аркы терки турушуп,
Селкинчегин тебишип,
Акыйнегин айтышып,
Бири бирин жеңишип!».

«Привязав к верхушкам тополей,
Встав напротив друг друга
На качелях мы качались
В акыйнеке состязались».

*Алты бакан* применяли в безлесной местности. Ставились шесть переносных шестов, с каждой стороны по три в виде пирамид. Верхние концы перевязывались сыромятными ремнями, нижние концы закапывались в землю. Между двумя пирамидами закидывался еще один шест, к

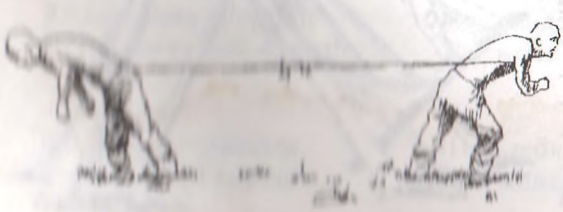


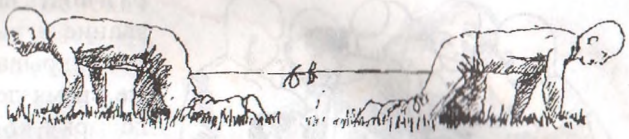
которому привязывали три толстых аркана. Получался *селькинчек*. Встав на неё, с одной стороны парень, с другой – девушка, они между собой состязались в песнопении. Игру обычно начинал парень. Это был прекрасный отдых и весёлое общение молодёжи.

***Аңкилдек***, или другое название ***зиңкилдек***, непереводимо – это древняя забава кочевника-скотовода. Имеет трудовые корни происхождения. Чабан, целый день, ходящий за отарой овец, обычно в руках носил посох, которым он погонял овец или опирался на него на крутых склонах. Когда овцы мирно паслись или отдыхали, он забавлялся игрой в *аңкилдек*, кидая свой посох, который, подскакивая, касался земли то одним, то другим концом. По тому, сколько раз посох коснётся концами земли, засчитывались очки. Побеждал тот, у кого он коснулся наибольшее количество раз.

***Аркан тартыш*** или ***ит тартыш*** – перетягивание каната. Эта игра, выявляющая силу и ловкость, проводилась во время крупных *тоев* (торжеств, праздников) и *аш* (тризнах). Принимали участие как мужчины, так и женщины, иногда в состязаниях участвовали старики и старухи. Судья соревнований выдавал им *кыл аркан* – волосяной аркан или *кендир жип* – конопляную верёвку длиной до 10 м. Концы связывались узлом, образуя кольцо. Цель забавы заключалась в том, чтобы перетянуть соперника на свою сторону. Имелись разнообразные его виды.

На крупных торжествах или поминках участники состязания выходили от имени рода, племени, в кожаных штанах, босиком или лёгкой обуви, обнажённые по пояс. Брали в руки аркан, надевали на шею и пропускали под мышками. Встав спиной, друг к другу, старались перетянуть аркан. Ровно на середине от равноудалённых соперников намечалась линия, середина аркана приходилась на неё и перевязывалась лентой. По положению этой ленты определялся победитель.





Бытовал другой вариант, когда участники игры надевали аркан на шею и пропускали его между ног. Перетягивание шло на четвереньках, что добавляло больше веселья и забавляло зрителей, особенно когда один из игроков падал, и его затаскивали за отмеченную линию.

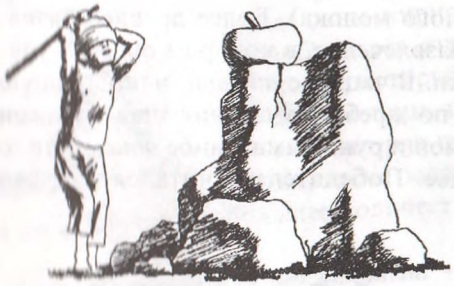
Существовала командная игра, когда перетягивание каната происходило между группой людей одного или нескольких родовых объединений. Победители получали небольшие призы.

***Аталадан тыйын алмай*** – доставание монеты из чашки с *аталой* (болтушка из воды, муки и кислого молока). Более древнее название – *аталага баш салмай*. Это развлечение, в котором обычно участвуют молодые парни и девушки. В чашку с *аталой*, наполненную до краёв, кладут монету, затем по жребию участник игры должен достать монету из чашки без помощи рук. Вымазанное *аталой* лицо вызывал всеобщий смех и веселье. Победителем считался тот, кто смог достать монету из чашки.

***Ат калля***, непереводимо – это игра больше распространена в южных районах республики. Проводилась на лужайке, чистом зелёном поле. Очередной участник состязания ложился на спину, вытянув ноги. Ему в руки давали какой-нибудь предмет весом до 5 кг, и он, не поднимая ног, двумя руками бросал предмет через голову. При броске локти и руки должны быть вытянуты за головой, и не должны опираться ни о землю, ни о корпус тела и не сгибаться в локтях. Побеждал тот, кто закидывал предмет дальше всех. Расстояние замерялось от головы бросающего игрока.

***Ачыкей-жумакей, ачылекей-жемекей*** – открываю-закрываю. Это детская забава-скороговорка для маленьких, в которой счёт ведётся путём поочерёдного разгибания и загибания пальцев. Малыши собираются в круг и один из ведущих начинает быстро загибать или

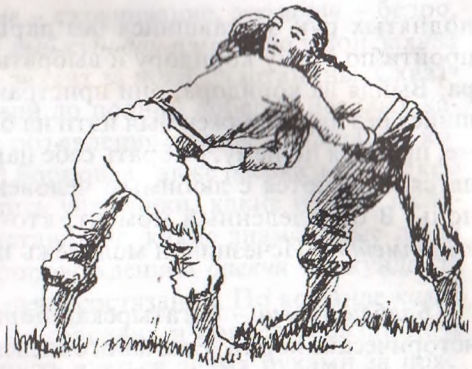
разгибать пальцы. Отсюда название игры *ачакей-жумакей* т.е. открываю-закрываю. В то же время декламирует скороговорку *«Баш бармак, Бадал журок. Ортон оймок, Ою чиймек. Чыйып чыпалак – чычайган арам тамак»*, «Большой палец, Указательный палец, Средний палец-напёрсток, Безымяный палец, а это Мизинец». Побеждает тот, кто не сбиваясь быстро декламировал считалочку и вовремя сгибал и разгибал пальцы.



***Ашкабак чапмай*** – удар по тыкве. В южных районах республики ***коон чапмай*** – удар по дыне. Есть ещё другое название этой игры – ***конок чапмай*** – удар по ведру. На определённое возвышенное место ставится тыква или забивается кол, на который насаживается один из перечисленных предметов. Ведущий завязывает глаза очередному участнику игры, даёт ему в руки палку, раскручивает его и тот, пройдя 3-4 метра до штрафной линии, должен ударом палки сверху попасть по поставленному предмету. Победителем считается тот, кто больше всех попал по цели.

***Ашпы же ташпы*** – съедобное или не съедобное. Это детская игра. Собирается группа детей от 4 человек и больше, садятся в круг и выбирают ведущего, который читает считалочку, отвлекая внимание детей. В процессе игры он должен быстро передать палочку одному из игроков и назвать один из предметов. Если это слово означает что-нибудь съедобное, и играющий взял палочку в руки, он остаётся в игре. Если же названное слово означает не съедобный предмет, и игрок взял палочку в руки, он выбывает из игры. Игра длится до тех пор, пока не останется ни одного игрока.

***Аял күрөш*** – женская борьба. Устраивалась на крупных *тоях* и годовых поминках *аш*, имела более развлекательный характер. Проходила по правилам мужской борьбы. Когда за *аилом* проводили мужские состязания, в *аиле* проходили женские игры. И одной из них была женская борьба. Женщины надевали кожаные штаны *кандагай*, заправляли верхнюю одежду в штаны, надевали *ичиги* (сапоги без кантов и каблуков) и под руководством *даекчи*-секунданта выходили на ковёр. Эти схватки вызывали бурный смех зрителей и служили отдушиной между накалившимися страстями мужских единоборств, где разыгрывались очень крупные призы и на кон ставилась честь рода, племени. Но, не смотря на это, женщины проявляли завидное мастерство, силу и умение бороться. Победительницы получали небольшие призы. В фольклоре встречается и *кемпир күрөш* – борьба старух.



***Базар-базар*** – это групповая молодёжная игра, которая проводилась в лунные ночи. Молодёжь попарно, парень-девушка, взявшись за руки, выстраиваются один за другим, образуя коридор из

поднятых рук. Оставшийся без пары участник игры должен был пройти по этому коридору и выбрать себе понравившегося партнёра. Выйдя из коридора, они пристраиваются сзади ручейка. Оставшийся без пары должен был идти на базар, в начало коридора, и так же, проходя по нему, выбрать себе пару. При этом поют песни, веселятся, общаются с любимым человеком. Игра может длиться всю ночь. В определённый момент, кто-то из игроков мог крикнуть: «*Житмей!*», «Исчезни!» и молодёжь исчезала в ночи.

***Балбан күрөш*** – богатырская борьба на поясах. Имеет древние исторические корни. Есть многочисленные упоминания в эпосе «Манас»:

«Балбандын киймин кийинип,
Бабасына сыйынып,
Байтүгөл басып барганы,
Барган жерден бул экөө,
Багалектен кармады
Күрөштү экөө салганы».

«Одежду борцовскую надел,
Возвав к духам предков своих,
Бай Тугёл подошёл,
Как только подошёл, оба они,
Снизу штанины друг друга
ухватив,
Начали борьбу».

Этот вид состязаний проводился на крупных *тоях* или *ашах*. Участники соревнования обычно представляли свой род, племя, аил, а затем уже себя, как *баатыра-борца*. На середину круга в сопровождении *даекчи*-глашатая выходили участники поединка. Они надевали кожаные штаны *кандагай*, заправленные в мягкие сапоги без каблуков – *ичиги*, подпоясывались ремнём из мягкой ткани или кожи, шириной до 5 см, который был очень удобен для захвата и проведения приёмов. Верхняя половина тела оставалась обнажённой. Воздев руки к небесам к Теңир Тоо и Умай эне, обращаясь к родственникам за благославлением, борцы выходили на поединок. В разных регионах существовали разные способы борьбы, применялись различные приёмы: *чалма* – подножка, *торгой чалма* – подножка

жаворонка или обвив, *тегеретме* – скручивание, *жамбаш* – бедро, *кол толгоо* – выкручивание рук, *кый субөдөн алма* – болевой захват за ложные рёбра, *буттан алма* – захват за ноги, за штанины. Схватка велась без ограничения времени до полной победы. Весовых категорий не существовало. После объявления *жарчы* – глашатая, который приветствовал и объявлял борцов, а также рассказывал, с кем из знаменитых борцов встречались участники, какие имеют заслуги, какой род, племя, аил представляют, какие знаменитые люди были и есть в этом роду. Под сопровождением *даекчи* – секунданта и ассистента борец выходил на арену состязаний. По команде *калыс киши* – судьи, борцы выходили на середину и приветствовали друг друга. Судья давал им возможность взяться двумя руками за пояс. От этого движения зависело многое, неудачный захват мог привести к поражению. Это был силовой вид единоборства: от крепости спины, силы рук, устойчивости и подвижности борца зависела победа. Борющиеся должны были поднять своего соперника и бросить его на землю, чтобы он упал на любую часть своего тела, кроме ног, тогда ему засчитывалась победа. После окончания поединка победитель должен был протянуть руку побеждённому и помочь ему встать. В случаях, когда противостояние родов или аила было сильным или когда хотели спровоцировать дальнейшие распри или даже войну, победитель перешагивал через голову побеждённого соперника, это называлось *баштан аттады*, чем наносил тяжёлое оскорбление роду, аилу и борцу, которые немедленно объявляли войну или устраивали *барымтуу* – на виду у всех угоняли табуны лошадей. Есть сведения, когда в соревнованиях успешно участвовали борцы 50 лет и старше. Существовал обряд *балбан көтөрүү*, когда победителя, который, воздев руки к небесам, выкрикивая *ураан* – боевой клич своего рода, обходил зрителей, болельщики поднимали его на руки и, выкрикивая *ураан,* несли в свой лагерь.

В настоящее время *балбан күрөш*, или *күрөш* является национальным видом спорта. В республике существуют два варианта борьбы: лейлекский и официальный. С 1971 г. куреш включён в реестр Единой спортивной классификации, разработаны единые правила, за основу взяты правила *аркалыков* – северной части кыргызов, где разрешены зацепы ногами. К взрослым соревнованиям допускаются, по разрешению врача, юноши с 16 лет и старше, возраст ограничения не имеет. Продолжительность соревнований 4-6 минут, диаметр круга 7-9 м. Верх должен быть обнажённым или одевается трико. Не разрешаются шёлковые пояса, захват за ноги руками, захват за пальцы рук, захват ниже пояса, удары, подсечки ногами выше

колен противника, бросок с захватом головы двумя руками и другие опасные приёмы. Разрешены подсечки ног, обхват ног, захваты ноги ногой (зацеп), захват рук, захват за шею, захват пояса спереди и сзади, спереди и сверху, через плечо соперника, броски через бедро, передняя и боковая подножка, бросок через мост, полумост. Чистая победа засчитывается, если противник коснётся спиной ковра, падение на мост считается как чистое поражение. При снятии противника за нарушение правил, при отказе противника продолжить схватку, при превышении противником времени, отведённого для оказания врачебной помощи, или устранения непорядка в костюме, снятия противника с соревнований после трёх предупреждений, сделанных ему судейской коллегией, замечаний во время схватки (за пассивность, нарушение правил, отказ от продолжения схватки невыхода противника на ковёр, отказ от продолжения схватки из-за повреждения и др.) присуждается поражение.

Происхождение *лейлекской* борьбы связывают с местечком Илек-Илек юга республики. Как и все древние единоборства эта борьба в своём раннем варианте не имела весовых категорий. Отличительной чертой являлось то, что здесь не использовались приёмы захвата ног и атака ног соперника. Борьба была преимущественно поясная, без учёта времени.

В настоящее время *лейлекская* борьба также немного модернизирована. Существуют весовые категории, разделения по возрастным категориям, определено время схватки. В юниорской борьбе существуют 11 весовых категорий, время схватки – 4 минуты. Во взрослой борьбе три весовых категории: лёгкий вес– до 65 кг, средний – до 85 кг, и абсолютная категория свыше 90 кг. Время схватки до 5 минут. В абсолютном весе время схватки составляет до 10 минут. Финальные и полуфинальные схватки длятся до 20 минут. Правила единоборства остались прежние.

Сейчас оба вида борьбы широко популярны в республике. По северному виду проводятся официальные соревнования, чемпионаты республики, кубковые турниры. По южному варианту проводятся соревнования, где выставляются большие призы и собирается огромное количество народа. Сегодняшние борцы, как и древние богатыри, пользуются заслуженным уважением и авторитетом. В республике культивируется также вольная и греко-римская борьба, самбо, дзюдо, *кулачу*.

***Балкан тоо***, название горы. Эта забава проводилась ночью. Группа участников пряталась в какой-нибудь расщелине, поджидая свою

жертву. Один из них наряжался так, что представлял из себя чудовище, – чем страшнее, тем лучше. При появление кого-нибудь из знакомых, он неожиданно выскакивал на дорогу. Испуг и реакция потерпевшего вызывали всеобщий хохот и веселье наблюдавших за этой забавой. В этом и заключалась суть развлечения.

***Батпирек*** – воздушный змей. Эта игра имеет длительные исторические корни. Но в древнем кыргызском быту не была популярна, хотя имеются упоминания о ней в фольклоре. Само происхождение слова иранское, означающее – змей. Как известно, запускание воздушного змея очень популярно у китайцев, с которыми кыргызы имеют древние исторические и культурные связи. Возможно, запускание воздушного змея могло быть заимствовано у них. В настоящее время *батпирек* – одна из увлекательнейших забав мальчишек, чему способствовали технические кружки в домах пионеров.

***Баш айланма*** – закружить голову. Это групповая игра развлекательного характера. Первоначально вычерчиваются два круга диаметром по 50-60 см на расстоянии 5-6 метров. Недалеко от них в 12-15 м параллельно двум маленьким кругам чертятся ещё два круга диаметром 100-120 см. От каждой команды выходит по 1 человеку и становится в центре большего круга лицом к малым кругам. В правые руки участники берут по веточке, а левой рукой, пропущенной под правую руку, берутся за правое ухо, наклоняются вперёд, чтобы достать землю у носков, потом выпрямляются и, не меняя положения рук, начинают кружиться по часовой стрелке 5-6 раз. Не останавливаясь, идут к малым кругам и бьют веточкой в центр круга. Выигрывает тот, кто,

не переступая за круг и соблюдая все правила, первым выполнит задание.

***Баш кийим алып качуу*** – похищение головного убора. Участники игры выбирают ведущего, остальные участники делятся на две команды. Цель игры заключается в том, чтобы незаметно утащить тюбетейку с головы соперника и занести за *мару*, где находится ведущий. Игра доставляет много веселья и удовольствия.

***Баштан , баш таң*** – подвяжи голову, или другое значение – начни, заводи. Это развлечение-угощение, в котором принимали участие молодые девушки в возрасте 18-22 лет.

Когда родители одной из девушек отъезжали куда-нибудь, подруги прибегали к ней и говорили «*баш таң*». Девушка втайне от родителей и родственников готовила весёлую вечеринку для своих подруг с угощением, и если была возможность, даже резала барашка. Если не было такой возможности, подруги могли оказать услугу: совместно приготовить трапезу. Для этого каждая приносила из дома что-нибудь вкусное из съестного. Собравшись, девушки пели песни, оживлённо беседовали, обсуждали свои девичьи секреты и играли в разные игры. Если молодые парни ради озорства пытались проникнуть к ним, то они получали изрядную долю головомойки. Иногда *баштан* устраивался и тогда, когда родители были дома. Они делали вид, что ничего не замечают и уходили в гости к родственникам или соседям. В этом заключалось развлечение – угощение *баш таң*.

***Баштык менен урушуу*** – бой мешочками (*торбой*). Эта игра была как групповой, так и поединком двух соперников. Очерчивается круг диаметром 5-7 м, по нему укладывается верхняя одежда. По жребию двое участников выходят на середину круга, им завязывают глаза, в руки дают *баштык* (мешочек) и они должны, не выходя из круга, наносить удары по сопернику. Победителем считается тот, кто нанёс больше ударов и не вышел за пределы круга.

***Баш тамгасын бирдей айтуу*** – участники строят предложения, начинающиеся с одной буквы. *Сары калем, Сары кузгу, Сары кызды, Сары челекти саргайтса, Саргайбайбы? Саргайгандар, Саргайса да, Саргайбагандар, сарыгып, Саргайбагыла, Сары уйларды сасыга байлап, Сары майларын саап алып, Сайга айдагыла.*

***Бекбекей*** – это одно из древнейших развлечений народа. В ночное время женщина, охраняющая стадо, пела песни, перекликаясь с другими охранниками, чтобы отогнать волков, воров и просто отогнать от себя страх. В настоящее время, это превратилось в забаву. Выбирается ведущий-охранник, «волк», который должен удалиться и спрятаться. Остальные исполняют роль стада. Ведущий-охранник, чтобы обезопасить своих подопечных от разбойного нападения «волка», сторожит их, и в тоже время развлекает: поёт им песни, танцует, рассказывает байки. В это время «волк» должен незаметно подкрасться и осалить одного из игроков. Если это ему удаётся, он становится ведущим. Выбирают нового «волка» и игра продолжается вновь.

***Бел боо чечуу*** – развязывание кушака. Это молодёжное развлечение имеет древние корни. Собравшиеся парни и девушки делились на две команды. Состязание может также проходить между девушкой и парнем. Цель игры заключается в развязывании пояса соперника. Игроки прибегали к определённым уловкам, старались потуже завязать пояс или спрятать его концы подальше от соперника. В этой игре победитель не определялся. Само развлечение служило отдыхом и общением между молодёжью.

***Бешик ыры*** или ***жел бешике салмай*** – колыбельная песня. Одно из древнейших развлечений-обрядов народа, посвящённое маленьким детям. В эти игры с удовольствием играют девочки-подростки.

«Бир түрктүн урпактарга
насаты ушул:
„Көрөөр көздүн жарыгы-
Кыз да уул"».

«Сказал некий тюрок
в достойном завете:
"Свет ока людского – один,
Это – дети"».

*Ж. Баласагын.*

Меж двух деревьев привязывают аркан, из которого сооружают *бешик* – колыбель (люльку). Из подручных средств изготавливается кукла и девочки, баюкая её, поют песни, соревнуясь кто больше и лучше споёт.

«Алдей-алдей бөбөгүм!
Алдей-алдей бөбөгүм!
Атаң тойдон келатат
Ак кесе толгон эт келет!
Алдей-алдей бөбөгүм!
Алдей-алдей бөбөгүм!
Энең тойдон келатат,
Эмчек толгон сүт келет!
Асти балам, ыйлаба,
Атаңдын жанын кыйнаба.
Эстүү балам ыйлаба,
Энеңдин жанын кыйнаба!».

«Баю-баюшки сынок!
Баю-баюшки сынок!
Едет с тоя (праздника) твой отец
Полон мяса торобец!
Баю-баюшки сынок!
Баю-баюшки сынок!
Едет с тоя твоя мать
Полны груди молока!
Тише маленький не плачь,
Отцу надо отдохнуть
Тише умница, не плачь
Матери рано вставать!».

***Сал билек*** - одно из древнейших развлечений - обрядов по уходу за маленькими детьми. Отец или мать, старшие сёстры или братья брали малыша за две руки и за две ноги, раскачивали его и пели песню.

«Алдей-алдей ак бөбөк,
Ак боз жорго мал белек!
Алдей-алдей ак бөбөк,
Айран кымыз ич бөбөк!
Сал-сал билек, сал билек,
Сары майга мал билек,
Коён эки кош белек,
Кошуп алган ак бөбөк.
Ак бешике жат бөбөк
Кунан койду сой бөбөк,
Куругуна той бөбөк!».

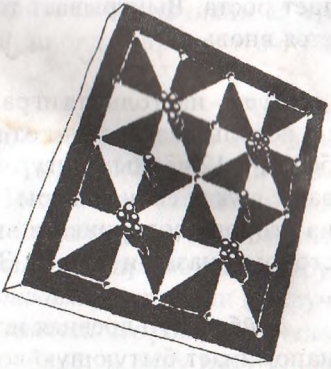
«Баю-баюшки малыш,
Пегий конь тебе в подарок!
Баю-баюшки малыш,
Молоко, кумыс тебе в подарок!
Я на ручки тебя возьму,
В масло руки окуну!
Стадо много тебе в дар
Чтоб его ты приумножал.
В колыбельку ты ложись,
Крепким сном ты насладись!».

***Беш көтөн*** – пять камешков. Это преимущественно игра мальчиков. Количество игроков не ограничено. Вычерчивается круг диаметром в *аркан бою,* примерно 7-8 м. На середину круга в *ордо* (кучу) складываются камни по 5 штук на одного участника игры. Камни должны быть округлой формы, размером в кулак. Помимо этих камней у игроков имеются *сака* (бита) – плоский, гладкий камень для выбивания выставленных камней из круга. Методом жеребьёвки определяется очерёдность бьющих игроков. До разбития круга, т.е. до первого попадания в кучу, игра идёт с линии удара, которая находится в 2-3 м от круга; после попадания – игра продолжается с линии круга. После того как выбиты все камни, игроки подсчитывают у кого сколько камней. Игрок, выбивший ровно 5 камней, отходит в сторону. Если до 5 камней не хватает, он штрафуется. Наказание осуществляется игроком, у которого выигрышных камней больше. Он отдаёт проигравшему игроку столько, сколько не хватает и бьёт коленом под зад столько же раз. Отсюда и название игры *беш көтөн* (пять ударов). После этого игра начинается заново.

***Беш тумак*** – пять шапок. Это детская игра. Собравшись на лужайке, участники игры по жеребьёвке определяют водящего, который садится на землю и ему на голову, на его шапку, кладут ещё одну шапку. Игроки поочерёдно прыгают через него и тот, кто собьёт шапку меняется местами с водящим. Если шапку никто не сбил, ставится ещё одна шапка и прыжки возобновляются вновь. Прыгают до тех пор, пока кто-нибудь не собьёт шапку или не закончатся все шапки.

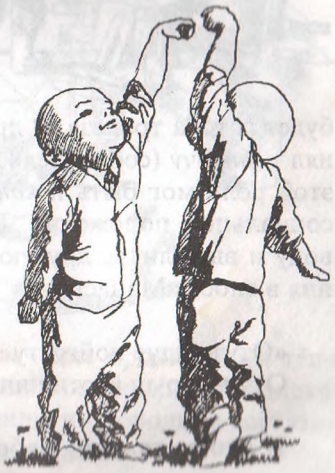
***Бөрү таш*** – волки – овцы. Игра, имеющая древние исторические корни. Одна из немногочисленных настольных игр народа. В эту

игру можно играть командой на команду или один на один. Обязательно присутствует *калыс киши* – судья, который определяет порядок игры. В игре используется 20 камешков белого цвета, означающих овец и 2 камешка чёрного цвета, означающих волков. Для игры применяется специальная доска, имеющая квадратную форму, 30х30 см. На неё наносятся косые линии от правого угла к левому и от левого угла к правому, по 20 см длиной. Доска делится ещё на 16 квадратов 5х5 см. Квадраты косой линии внутри делятся на 32 равнобедренных треугольника. С каждой стороны участника делаются небольшие лунки – *коро*, по 2 на игрока, диаметром 25 мм и глубиной 2-3 мм. В середине игрового стола размерами по 8 мм и глубиной 2-3 мм делаются лунки – *бөрү жай*, логово волка. Также с каждой стороны стола делаются выемки, длиной до 10 и шириной до 2 см, для выигранных фигур.



Фигуры, обозначающие овец по 5 штук загоняются в 4 кошары и волки по 1 в 2 логова. Игроки по очереди делают ход в любую сторону. Цель игры не оставлять ход сопернику, волки могут съесть овец или овцы могут взять в плен волков. Если не останется хода у тех и у других, либо волки съедят всех овец, либо овцы полонят волков, игра заканчивается. По количеству выигранных фигур определяется победитель.

***Бүркүт тумшук*** – клюв орла. Это детская игра. Двое участников игры встают лицом друг к другу и пальцами рук изображают клюв орла. Начинающий игрок щиплет руки соперника за внешнюю сторону поднятой вверх ладони, стараясь достать повыше, приговаривая: *«Менин бүркүтүм бийик учат!»*, «Мой орёл летит выше!». Тот в свою очередь должен ущипнуть его руки повыше, приговаривая так же: *«Менин бүркүтүм андан бийик!»*, «Мой орёл летит ещё выше!». Таким образом, они щиплют друг друга до тех пор, пока хва-

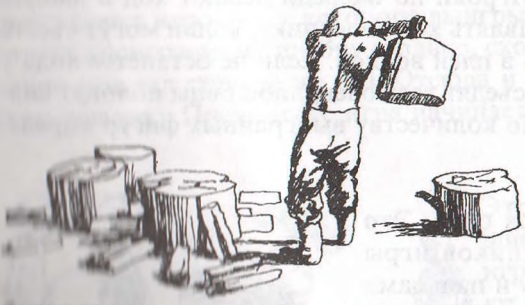


тает роста. Выигрывает тот, кто ущипнул повыше. И игра начинается вновь.

***Курч*** – настольная игра. Применяется специальная доска, но можно использовать доски от шахмат или дойбу. Применяется также 12 белых и 12 чёрных фигур. Игроки со своей стороны доски выстраивают в углу свои фигуры. Задача – первыми перевести свои фигуры на сторону соперника и выстроить в углу. Ходить можно в любую сторону, назад и вперёд. Запрещается ходить под углом.

***Дойбу*** – это древняя игра, уходящая корнями в Переднюю Азию, напоминает бытующую во всём мире игру – шашки. Доски изготавливаются из дерева или твёрдой бумаги, фигуры из дерева. Они имеют различные формы, чаще конусообразные и цилиндрические с вырезанными углублениями. Иногда фигуры заменяют разноцветными камешками. Эта игра интеллектуального характера доставляла удовольствие и была хорошим отдыхом.

***Доцгок жаруу*** – раскалывание чурки. Развлечение, имеющее корни трудового происхождения, больше мужское. На больших *тоях* или *ашах,* когда для многочисленных гостей готовилась трапеза в огромных котлах от ста и более штук, многое зависело и от людей, которые следили за огнём. Сжигались, кубометры дров и от сноровки истопника зависело, как вовремя будет готова трапеза. В древнем кыргызском быту эту роль выполнял – *отунчу* (собиратель дров), бедный родственник или батрак. В этой роли мог быть и *коңшу* (сосед), находящийся в более низком социальном положении. В его обязанности также входило носить воду и выполнять другую тяжёлую, черновую работу. Есть описания в эпосе «Манас»:



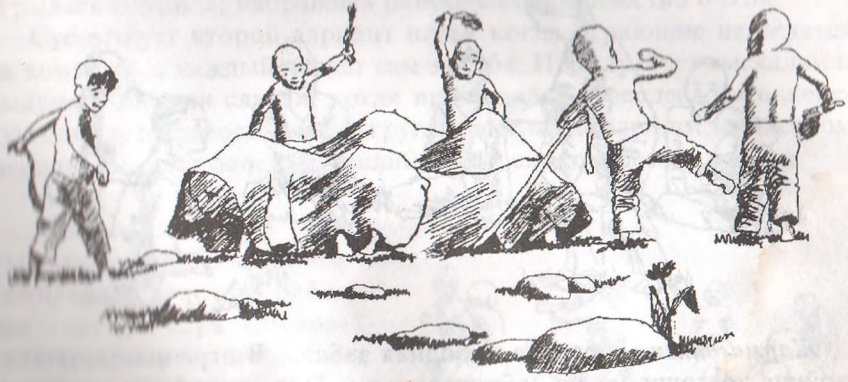
«Отуз үйлүү нойгутту
Отун жарып кертишип».

«Тридцать семей нойгутов
Кололи в щепки дрова».

И чтобы тяжёлая работа не казалось нудной, устраивались со-

стязания по раскалыванию чурки. Победителя восхваляли за его сноровку и силу, угощали вкусной пищей, иногда дарили что-то из одежды.

***Думпулдөк, кара коюм думпулдөк*** – групповая детская и молодёжная игра. Имеет длительные исторические корни. Участники игры делятся на равные по составу команды. По жребию *чөп жашырмай* (прятанье травки), определяется водящая команда, которая ложится на землю, в очерченный круг лицом вниз, тесно прижавшись, друг к другу, и по возможности укрывшись *чапанами* и другими подручными средствами. Из этой команды выбирается сторож, желательно быстрый и подвижный игрок, который берёт в одну руку конец аркана, второй конец которого в руках лежащего в центре игрока. Его задача оградить своих овец от нападения волков, которые, вооружившись жгутами, платками, тюбетейками стараются как можно сильнее и больнее ударить лежащих на земле игроков. Задача пастуха осалить кого-нибудь из нападающих игроков и только ногой. В случае удачи, лежащие игроки вскакивают с криком: «Чок байтал!», «Стриженная кобыла!» и команды меняются местами. В случае долгой неудачи и неповоротливости сторожа, овцам достаётся изрядная доля тумаков. Если из нападающей команды кто-то случайно заходит за круг, то это считается нарушением правил и команды меняются местами. Игра приносит много веселья и шума.



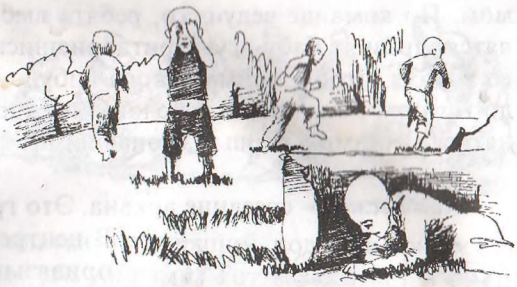
***Жацылмач*** – скороговорки. Это развлечение проходило в тёплые вечера и лунные ночи. Парни и девушки собирались недалеко от *аила* на лужайке, делились на две команды и проводили состязание в скороговорке. Выявляется смекалка, знания.

***Жаа атуу*** – стрельба из лука. Это одно из древнейших развлечений народа. Имеет ритуальные корни и военно-прикладное значение. Ещё в раннем возрасте мальчишки знали свойства деревьев. Выбирали гибкий и прочный материал для лука. Для тетивы подбирался волосяной тонкий аркан или особо обработанная кожа. Стрельба велась на дальность, на меткость, из положения лёжа, сидя, стоя с колен, с лошади.

***Жар корушуу*** – встреча влюблённых. Это молодёжная игра. Собравшиеся садятся в круг, выбирается первая пара – парень и девушка. Они выходят в центр круга, и девушка завязывает своим платком глаза парню, раскручивает его и садится на любое место. Партнёр, постоянно окликая, должен её поймать. Она быстро меняет своё место. Парень должен обладать сноровкой, отменным слухом, хорошо ориентироваться, чтобы поймать девушку. Если ему это удаётся, они меняются местами с другой парой. Если парень долго не может поймать девушку, то ведущий заменяет его, что считается позором и в круг выходит другой искатель удачи. Игра может продолжаться всю ночь.

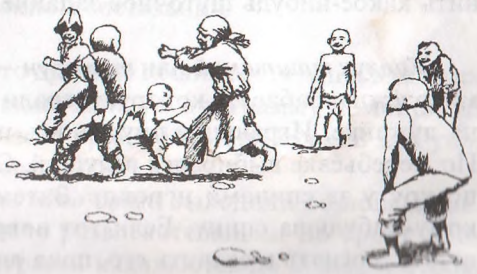
***Жармa данек*** – древняя народная забава. В игре используется двойная косточка урюка, абрикоса и т.д. При свидетелях двое заключают пари, затем, разделив между собой косточку, съедают. Встретившись через условленное время, кто первым скажет: *«Ассалом алейкум! Жарма данек!»*, тот считается победителем. По условиям пари, проигравший исполняет желание победителя.

***Жашынпак*** – прятки. Это распространенная игра у кыргызского народа, которая имеет длительные исторические корни и несколько вариантов. В неё обычно играла молодёжь обоего пола вечером или лунной ночью. Выбираются два ведущих *оюн башчысы*. Затем каждый из участников выбирает себе имя, и попарно подходит к ведущим со своими загаданными именами. Так играющие делятся на две команды. После этого проходит жеребьёвка *чөп катмай*, (прятанье травки). Один из ведущих зажимает в руке травку, другой должен отгадать. Таким образом, определяется: какой команде прятаться, какой искать. Обычно предпочтение отдаётся прятанью. При этом из команды остаётся один игрок, который прячется в последнюю очередь. Его задача – наблюдать за тем, чтобы команда соперников не подглядывала. Прятаться можно в любом месте. Это зависит от находчивости и сообразительности игрока. Если водящая команда найдёт всех игроков соперника, они меняются местами. Если же долго не удаётся найти, то команда может сдаться. Тогда игрок, которого не нашли, выбегает с криком: *«Бир тай!»*, «Один жеребёнок!», т.е. одно очко, и игра продолжается вновь. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.



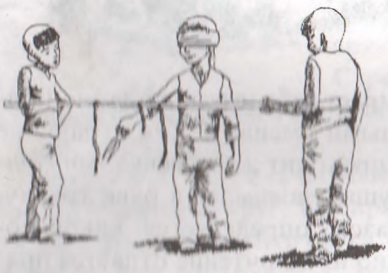
Существует второй вариант игры, когда играющие не делятся на команды, а каждый играет сам за себя. Игра требует смекалки и выдумки. Бывали случаи, когда прячущийся переодевался в женскую одежду и присоединялся к группе занятых домашним хозяйством женщин. Стоило больших усилий найти спрятавшегося игрока.

***Желмогуз-кемпир*** – в кыргызской мифологии это семиглавая старуха, бабаяга – детская игра. Собирается группа ребятишек, по жеребьёвке выбирается *желмогуз-кемпир*, у которой имеется своя территория, остальные игроки очерчивают круг, который служит их до-



мом. По команде ведущего, ребята выбегают из дома, поют, веселятся, дразнят бабу-ягу. Притворившись спящей, она ждёт удобного случая, чтобы поймать кого-нибудь из играющих. Игра длится до тех пор, пока она не переловит всех или же баба-яга может поменяться местами с первым, попавшимся в её руки.

***Жип кесмей*** – срезание аркана. Это групповая молодёжная игра. В центре круга на натянутой нитке привязываются верёвки различной длины. Ведущий игрок по жребию определяет водящего. Ему завязывают платком глаза, дают в руки ножницы, раскручивают его и он должен сориентироваться и постараться отрезать часть верёвки. В случае удачи, участник становится победителем, в случае неудачи – ход переходит к другому, а он должен исполнить какое-нибудь штрафное наказание.



***Жолдош сурамай***, в южных районах *шерик сурамай* – найди друга. Это молодёжное групповое развлечение, в которое с удовольствием играли в тёплые вечера и лунные ночи. Методом жеребьёвки выбирали *хана* и *визиря,* девушку и парня, которые садились на некотором возвышении. Остальные участники игры попарно, парень – девушка, рассаживались на некотором расстоянии друг от друга. Игрой руководил *хан*, он отдавал приказ *визирю*, тот подходил к какой-либо паре и просил юношу отдать или поменять свою подружку, при этом указывал рукой на ту пару, с которой нужно поменяться. Если парень соглашался, то девушки, встав с места, должны быстро поменяться местами. Во время смены мест визирь имеет право жгутом наносить удар по меняющимся. Если парень откажется отдать подружку, его ждёт наказание: спеть, станцевать или исполнить какое-нибудь шуточное задание.

***Жоолук таштамай*** или ***тап орун*** – подбрасывание платочка. Это молодёжная забава, в которую играли в тёплые вечера и лунные ночи на лужайке. Играющие опускались на одно колено, образуя круг. По жеребьёвке выбирался ведущий. Он брал в руки платок и ходил по кругу за спинами игроков. Затем незаметно подбрасывал его кому-нибудь за спину. Если тот вовремя заметил, должен быстро встать, догнать и осалить его, пока он не сел на освободившееся ме-

сто. Он может сесть впереди одного из игроков, и если тот вовремя не убежит, то может быть осален игроком, у которого в руке платок. Если сидящий в кругу игрок не заметил подброшенного платка, то водящий, подойдя к нему сзади и подняв платок, осыпает его ударами. Тот вскакивает и бежит по кругу. Водящий, преследуя его, кричит: *«Тап орун! Тап орун!»*, «Найди свое место! Найди свое место!». В это время он может незаметно подбросить платок другому, зазевавшемуся игроку, увлечённому игрой. Тогда такая же участь ожидает и его. Игра может длиться всю ночь и доставляет много веселья и радости.

***Жөө оодарыш*** – пешее сваливание. Это забава, в которую играют как взрослые, так и дети. Собравшиеся делятся на группы, в группе определяются роли «наездника» и «коня», оговариваются условия: в каком положении должен участвовать в игре «конь». Игра имеет два варианта, когда «конь» находится на четвереньках или на двух ногах. Цель – сбросить наездника с «коня» или свалить его вместе с конём.

***Жөө тыйын эҥмей*** – пешее поднимание монет. Это детская игра, аналог конного *тыйын эҥмея*. В древние времена в нём участвовали и безлошадные взрослые. Проходила она на больших *тоях* и *ашах*. Оседлав партнёра, участник пытался достать монету с земли. Правила были такие же, как и в конном состязании.

***Жөө чабыш*** (***жөө байге***) – это древние пешие состязания в беге на расстояние в 2-3 км, которые включались в программу поминок по усопшему – *аш* или проводились во время больших *тоев*. В них участвовали на раннем этапе по желанию.

В более поздние времена на *жөө байге* выходили безлошадные. Состязание в какой-то мере было развлекательным. Во время проведения крупных состязаний страсти накаляются до краёв, и чтобы

сбить этот накал, проводился *жоо чабыш*. На соревнование выходили от имени родов или племён. В лёгкой нательной рубашке, в лёгких сапогах – *ичигах* без каблуков или босиком, по команде стартёра они начинали забег. Зрители заключали пари. Это могли быть лошадь, жеребёнок, овца, коза и др. Бегуны брали в руки яблоко, камень. Побеждал тот, кто первым пересекал *мару* (финишную линию).

***Жоо элечек чечмей*** – пешее развязывание головного убора. Это развлечение аналог конного. Группа молодёжи по дороге из одного *аила* в другой забавлялась этой игрой. *Элечек* одевался только на праздники, и под весёлое праздничное настроение молодёжь забавляясь в *элечек чечмей,* сокращала себе дорогу.

***Жоро бозо*** – это развлечение, в котором принимали участие только мужчины в возрасте от 20 и до 70 лет, в количестве 25-40 человек. В *жоро бозо* мужчины могли собираться по возрастным категориям: 20-30-летние, 30-40-летние, 40-60-летние и старше, но интереснее были смешанные группы. Всех участников этой компании, ко-

торые поочерёдно угощали остальных *бозо* (хмельной напиток из проса), звали *жорокеч*.

Это развлечение имело сезонный характер и могло длиться с поздней осени, когда *аил* возвращался с *жайлоо* (летних пастбищ) на *кыштоо* (зимние стоянки), до следующей перекочёвки на *жайлоо*. Суть развлечения заключалась в совместной трапезе, которую устраивали поочерёдно участники игры и весёлом времяпровождении в долгие зимние вечера. Участники *жоро бозо* выбирали *жоро башчы* или *жоро бия*, который обладал абсолютной властью. Он устанавливал очерёдность трапезы, следил за соблюдением дисциплины, назначал наказания, распоряжался угощением незваных гостей и т.д. Это был человек уважаемый и опытный в этом деле, обладающий талантом организатора и тонко чувствующий и знающий нравы и этикет народа. Выбирался *эрке бала* – баловень, один из самых молодых участников *жоро-бозо*, обладающий юмором и необузданной фантазией. Наравне с *жоро бием* он руководил весельем, придумывал развлечения, наказания для провинившихся, выполнение которых было строго обязательно. Он мог обращаться со своими требованиями, иногда и капризами к самому *жоро бию* и тот был обязан прислушаться и выполнить его требования, ведь на то он и баловень судьбы. У *жоро бия* имелись ещё двое помощников – *он-аталык* (старший справа), *сол-аталык* (старший слева), которые отвечали за дисциплину, каждый на своей стороне сидящих справа и слева от *бия* участников развлечений. Они могли обращаться к *бию* только через своих *аталыков*. Выбирались ещё двое - *кесекул*, который подаёт чашу с *бозо*, и *көлбөгү*, который наливает *бозо* из казанов. Ещё двое исполняли роль привратников – *эшик-агасы*, которые охраняли вход в помещение, впускали и выпускали из неё людей только с разрешения *жоро бия*. Был ещё один участник *жоро бозо* – *курокоч*, в обязанности которого входило процеживание *бозо*. В отличие от других он не устраивал *жоро бозо*.

Первая пирушка называлась *айгыр жыйар* (сбор жеребцов), который определялся по жребию и согласно распоряжениям *жоро бия*. *Жорокеч*, которому выпало проводить *жоро бозо*, ставил для этого случая отдельную юрту. Если не было такой возможности, готовил свою юрту к приходу гостей. Выносил из неё всё лишнее к соседям или родственникам, застилал пол *ала кийизами*, *ширдаками*, на стены юрты вывешивал *туш кийизы*, ставил посредине юрты *жатаган* – чан для *бозо*. Он выдалбливался из ствола тополя и достигал в длину 1,5-2 м. Этот чан вмещал в себя от 9 до 15 казанов *бозо*, рядом с чаном ставились на треноги два больших казана, которые во время

трапезы постоянно пополнялись из чана. *Бозо* пили из деревянных чашек – *жыгач аяк*, среди них выделялась одна большая, ёмкостью до 1,6 л. Веселье начиналось утром. На почётном месте напротив двери восседал *жоро бий*, слева от него занимал место *сол-аталык*, со своими *жорокечами*, справа садился *он-аталык* со своим *жорокечами*. *Эрке бала* располагался ближе к двери и мог позволить себе лечь на кошму или принять другое удобное для него положение. У дверей с двух сторон усаживались *эшик-агасы*. Рядом с чаном с *бозо* располагались *көлбөгү* и *кесекул*. Первую чашу с *бозо* преподносили *бию*. Под крики собравшихся *«Алдаяр! Алдаяр!»*, он выпивал до дна или только пригубливал. *«Алдаяр!»* кричали и во время входа *бия* в юрту, во время питья штрафной чаши, когда преподносили *бозо* гостю и в других особо торжественных случаях. Этот возглас также служил боевым кличем для участников *жоро бозо*. После первой, вторая чаша подавалась сидящим справа по очерёдности. Потом начинали обносить сидящих слева, непременно начинали с тех, кто сидел ближе к *бию*. Усаживание происходило по возрасту и степени почётности участника. В промежутках между питьём *бозо* беседовали, шутили, вспоминали весёлые истории, приключившиеся с ними, пели песни, играли на комузе и т.д. Каждый участник был вовлечён в игру. Если он не выполнял требования, то в наказание его заставляли лаять, мычать или придумывали другое наказание, которое было забавным и смешным. *Эрке-бала* мог придумать для него невыполнимое задание, после чего участник наказывался штрафом в виде внеочередного угощения *жоро бозо*. Апогеем веселья была забава – *дем-албас* – питьё *бозо* без задержки дыхания или на одном дыхании. Для этого наполнялась большая чаша. И очередной участник одним залпом должен был осушить чашу. Если он не справлялся, то попытка повторялась заново и т.д., пока не справится. В случае неудачи *эрке-бала* придумывал уже для него какое-нибудь наказание. Если кого-нибудь начинало тошнить, то *жоро бий* выгонял его наружу, где тот находился без верхней одежды и головного убора, пока *бий* не посчитает наказание выполненным. Наказание могли заслужить и в случае ссоры, потасовок, чему способствовал большой объём выпитого хмеля. Иногда на улицу могли в виде наказания выгнать и всю правую или левую сторону нарушивших порядок или дисциплину. В особых случаях, когда нарушения носили особо серьёзный характер, *бий* мог забрать у провинившегося лошадь, и он уходил домой пешком, что считалось большим позором. Утром он получал свою лошадь обратно у *жоро бия*, где встав на колени у порога его дома, протягивал ему пустую деревянную пиа-

лу. Это правило называлось *«аяк сунуш»*, что означало просьбу о помиловании. Он мог получить свою лошадь и у старейшины *аила*. Все действия носили полушуточный, развлекательный характер, который изрядно веселил участников игры. Но в тоже время требовалась определённая дисциплина, так как после большого количества выпитого хмеля, иногда участники теряли контроль над собой. По обычаю, проходящий мимо, мог зайти и принять участие в пирушке или хотя бы выпить чашу *бозо*. Этих людей называли *саламчы* – вестник. Спешившись с лошади, он, поддерживая веселье, затягивал песню, чем приводил в восторг присутствующих.

| | |
|---|---|
| «Түпчөктө бозо күрпүлдөйт, | «В чанах бурлит бозо, |
| Күчүң кандай бийлерым, | Сильны ли твои сотрапезники бий, |
| Чапчакта бозо чарпылдайт, | В котлах бурлит бозо |
| Чагың кандай бийлерым, | Как чувствуют себя твои сотрапезники бий, |
| Салам айтып астыңа, | С приветственным словом |
| Саламчылар сөз айтсын!». | К тебе зашли вестники!». |

После этого *жоро бий* совещался, допустить *саламчы* к веселью или не допустить. Для чего устраивался ему шуточный допрос. И если он, с юмором поддерживая веселье, отвечал на все вопросы, его впускали в юрту. Там испытания продолжались. *Көлбөгү* наливал две чашки, *кесекүл* протягивал их гостю. Тот брал чаши в руки и подходил к *төрү* (почётному месту), где сидели *жоро бий* и *аталыки* и протягивал одну чашу *он-аталыку*, другую *сол-аталыку*. При этом он не должен был ошибиться рукой, так как правому он должен был протянуть правую чашу, левому – левую чашу. При этом правая рука должна была находиться сверху левой. Всё это он должен был проделать быстро и не расплескать *бозо*. Выполнив все требования, *саламчы* садился на почётное место, где ему подносили угощение – чашу с *бозо*. Отведав *бозо*, он мог покинуть юрту или продолжить вместе с ними веселье. Для *саламчы* могли поставить отдельную юрту, где они могли угоститься *бозо,* пройдя все испытания. По желанию участников игры и по решению *бия* или *эрке бала*, могли и не пустить гостей. На *жоро бозо* могли пригласить *ырчы* (певцов). Трапеза заканчивалась *бешбармаком* (кушанье, состоящее из мелко нарезанных кусочков мяса и теста или лапши, политых бульоном), которую успевал к вечеру приготовить хозяин дома. По окончании пирушки, домой к *бию* отправляли два бурдюка с *бозо* и *устукан* (кость с мясом).

Через некоторое время, по предварительной договорённости и

очерёдности *жоро бозо* продолжался уже у другого *жорокеча*. На *жоро бозо* собирались по определённым правилам. Первыми появлялись рядовые его участники, затем *аталаки* и последним приходил *жоро бий*. Но обычно последним появлялся *эрке бала*. Без полного состава *жоро бозо,* не могло начаться. После долгого ожидания к нему отправляли делегацию с угощениями и просьбой прийти на веселье. Не спеша, отведав принесённого угощения, *эрке бала* появлялся у порога юрты, *жоро бозо* могло начаться только с его появлением. Так, поочерёдно устраивая *жоро бозо*, проводили холодные зимние дни. Последними *жоро бозо* готовили сначала *сол-аталык*, затем *он-аталык*. *Эрке бала* устраивал трапезу два раза. Последним *жоро бозо*, который назывался *бийлик жоро бозо*, давал *бий*. Он отличался особой пышностью, богатством и обилием. Обязательно устраивались спортивные игры: скачки, кок-бору, борьба и другие состязания. Победителям раздавались призы, скот, одежда, деньги, которые готовил *жоро бий*. Особенностью этих торжеств было то, что в них могли участвовать все желающие. Спортивные состязания могли устраивать среди команд – участников *жоро бозо* и гостей.

***Жусан*** – или другое название ***лянга***. Это игра преимущественно для мальчишек, в последнее время ею увлеклись и девочки-подростки. Игра имеет древние корни. Источники описывают эту игру как заимствованную у дунганского народа. *Лянга* переводится - *два*. Бытует другое название этой игры на русском языке - *пара*. Для игры берут пучок волос животного длиной до 5-10 см, в зависимости от желания играющих. Берётся медный или алюминиевый пятачок, размером 4-6 см, толщиной до 0,5 см. Сплющивая с краёв к центру, закрепляют пучок волос на пятаке. Сделанный таким образом *жусан* хорошо подлетает при ударе ногами, не переворачивается в воздухе не отлетает в сторону. При подбивании используются разные способы и положения ног и тела, по которым определяется название способов игры: *коца, простые, пара, виси, люры.* Нарушивший правила или сбившийся игрок начинает с того места, где нарушил.

***Жылдыр-жылдыр*** – двигай -двигай. Это молодёжная групповая игра. Участники игры опускаются на одно колено на кошму или на траву, образуя плотный круг. Выбирается водящий, который стоит в центре круга. По команде одного из игроков начинают передавать друг-другу под коленями тюбетейку, приговаривая *«жылдыр-жылдыр!»*. Ведущий говорит: «Стоп!» и передача тюбетейки прекра-

щается. Водящий игрок должен угадать, у кого в данное время находится тюбетейка. Если ему это удаётся, то он и тот человек, у которого находится тюбетейка, меняются местами. Если угадать не удаётся, то игра продолжается, либо ему назначается штраф: исполнение песни или чтение стихотворения.

***Ит жаламай*** – собачье лаканье. Детская забава подражательного характера. Известно, что у кочевников в хозяйстве было много живности, и одной из незаменимых была собака. Дети младшего возраста наливали в маленькую чашку *жармы* (напиток из проса) или жидкой пищи, начинали лакать, подражая животным. Побеждал тот, кто быстрее вылакает свою порцию.

***Казан таш*** или ***мейман кутуу*** – детская игра, берущая свои истоки из прошлого народа. Участники игры делятся на две группы. Методом жеребьёвки выбирается ведущая группа, которая приглашает вторую команду в гости. В игре используются навыки, приобретенные во время встречи и проводов гостей.

***Каз - өрдөк*** – групповая командная игра. Участники игры делятся пополам. Очерчивается круг диаметром 10-15 м. По жребию определяется водящая команда, которая садится в центр круга. Эта команда выбирает себе сторожа из наиболее быстрого и подвижного игрока своей команды. Члены второй команды, по очереди, бьют мячом сидящих игроков. При этом пасовать или передавать свой удар нельзя. Сторож, бегая по кругу, должен отражать бьющие удары. Как только это ему удаётся, команды меняются местами. Сидящие имеют право уклоняться от удара, не вставая с места. Любое нарушение правил ведёт к смене мест командами. Побеждает команда, чей сторож проявил больше сноровки.

***Калмак бий*** – калмыцкий танец. На середину круга выходил желающий и под аккомпанемент *комуза*, на котором игралась мелодия *калмак куу*, упираясь руками в бока и пританцовывая, начинал двигаться по кругу, неся на голове деревянную или фарфоровую чашку, наполненную до краёв водой. Он должен был несколько раз обойти круг зрителей и при этом не расплескать воду в чашке.

***Калмак көтөруш*** – поднимание по калмыцки. В южных регионах республики эта забава носит название *сартча алыш* – поднимание по сартовски. Возможно, название говорит о необычности забавы, или о том, что оно заимствовано у соседних народов. Для этого на середину выходили двоя, один из которых ложился на спину, заложив руку за голову. Другой, зажав ноги лежащего на уровне щиколоток своими ногами, брал его руками за ноги ниже колен и старался вернуть его в вертикальное положение. Лежащий при этом должен был держаться прямо, напрягая мышцы поясницы, ног и шеи.

***Калмак күрөш*** – борьба по калмыцки. Это состязание происходило во время больших *тоев* и *ашей*, имело более развлекательный характер. На середину круга выходили двое желающих, приблизительно одного роста и веса, и становились друг против друга, схватившись за пояса. Затем один из них, не отпуская захвата, перегибался назад и занимал положение, близкое к «борцовскому мосту», не касаясь головой земли. Второй в это время также сильно прогибался назад, будучи оторванным первым от земли. Затем первый слегка наклонял второго в сторону и, как только тот касался земли ногами, первый тотчас же оказывался в положении второго. И так, перебрасывая в сторону один другого, они как бы воспроизводили движение колеса, что забавляло многочисленных зрителей.

***Камчы саптан өтүү*** – прохождение под рукоятью нагайки. На середину круга выходил желающий и, уперев рукоятку своей нагайки в землю, начинал, держась за неё одной рукой, вращаться, стоя на ногах, вокруг собственной оси. Он должен был сделать несколько таких оборотов, не отрывая рукоятки нагайки от земли. При этом он не должен был потерять равновесия и упасть на землю. Выполнивший этот трюк получал небольшой приз.

***Кара казан*** – чёрный котёл, другое название ***тебетей тепмей*** – пинание тюбетейки. Групповая детская игра. В эту игру играли обычно мальчики, они снимали головные уборы – тюбетейки и клали их на землю, в одну линию, на небольшом расстоянии одна от другой. Затем каждый игрок, в порядке очереди, сильно бил ногой свою тюбетейку, чтобы она отлетала как можно дальше. Игрок, чья тюбетейка упала ближе всех, становится водящим. Он подходит к своей тюбетейке, остальные надевают свои головные уборы, и становятся на небольшом расстоянии от этого водящего. Водящий игрок должен встать у своей тюбетейки и выбрав удобный момент, пинком ноги послать её так, чтобы она коснулась кого-нибудь из участников игры. Если это ему удаётся, то он забирает свою тюбетейку, а водить начинает другой, в которого попал водящий игрок. И теперь новый, бросив свою тюбетейку на землю, начинает водить игру. В случае неудачи, остальные участники игры начинают пинать ногами его тюбетейку до тех пор, пока хозяин ею не завладеет. Завладев тюбетейкой, водящий снова старается запятнать кого-либо из участников игры. Игра может продолжаться длительное время.

***Кара келин*** или ***эчки келин*** на юге – чёрная сноха. В игре принимали участие обычно молодухи и девушки, охранявшие ночью загоны с овцами. Поймав в загоне козла, выполняющего роль вожака, к его спине вертикально привязывали *сабоо* (две тонкие палочки для взбивания шерсти или ваты), длиной 1 – 1,5 м. Верхние концы палочек перекрещивались и образовывали конусообразный остов, на который надевали платье, а на макушке перекрестья завязывали платок. Нижние концы палочек, «ноги» помещали в стремена - *туткуч* (использовался для снятия горя-

чего вазана с очага), которые делались из войлочных наручников. Одетую таким образом *кара келин* сажали на козла и пускали в загон. Испуганные овцы с блеянием шарахались в разные стороны, отчего и сам козёл начинал метаться по загону, это доставляло много шума и веселья играющим.

***Караңгыда көзүм жок*** – жмурки. Это древнейшее развлечение народа, которое в многочисленных вариациях встречается и в эпосе «Манас»:

«Кыздарды болок айдады,
Кырк баатыр көзүн байлады».

«Девушек в сторону отделили,
Сорок богатырей завязали глаза».

Методом жеребьёвки, определяется водящий, которому завязывают глаза, в руки дают палку, и он ходит по кругу, приговаривая: *«Кимге тийсе доом жок, караңгыда көзүм жок!»*, «В темноте не вижу, попаду не вини!». Остальные игроки бегают вокруг него и стараются задеть его. Он должен осалить палкой кого-нибудь из игроков. Удар иногда получался чувствительный, но играющие не должны были на это обижаться. Говорили: *«Ойундан ыйлаган – таз болот!»*, «Кто заплачет, тот будет плешивым!». Но в то же время по водящему игроку били не сильно. Если он осаливал палкой кого-нибудь, они менялись с ними местами. Игра продолжалась вновь.

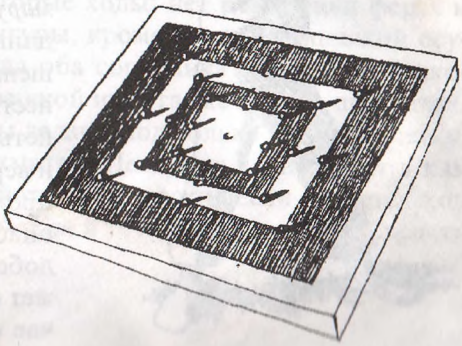
***Каркыра – турна желе тарт*** – детская игра - скороговорка. Увидев стаю пролетающих журавлей, маленькие дети бегут за ними, и хором декламируют стихи: *«Каркыра турна желе тарт! Желе тартсаң узун тарт. Жездекеме салам айт. Жете албасаң кайра тарт!»*, «Журавли, журавли! Растяните паутину. Паутину подлиннее. Нашему жезде привет. Если не долетите, возвращайтесь поскорее!». Закончив дек-

ламировать скороговорку, дети с шумом и со смехом бегут за журавлями, пока те не скроются из глаз.

***Кар таштоо*** – одно из древних развлечений. Когда выпадал первый снег, одному из близких друзей нарочным посылалась записка с извещением о первом снеге. Посыльный, вручив записку, должен был, не смотря на все законы гостеприимства, быстро, пока хозяин не ознакомился с содержанием письма, тронуться в обратный путь. Если это ему удавалось, получивший записку устраивал угощение с закалыванием барашка. В случае, если друг знакомился с содержанием послания до ухода посыльного, то через него посылалось извещение отправившему письмо, тогда угощение устраивал первый, пославший записку.

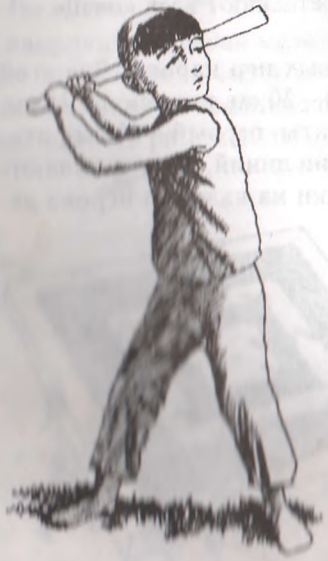
***Карышкыр оюн, бөрү-кой*** – волки и овцы. Детская групповая игра. Игра обычно проходит ночью. Участники делятся на две равные по составу команды, одна из которых выполняет роль «пастухов», другая роль «волков». Участники игры снимают с себя верхнею одежду и складывают в одну кучу, которая обозначает стадо овец. Задача «волков» - украсть как можно больше «овец», задача «пастухов» - защитить стадо. В этом случае они могут гоняться за волками и наносить удары платком или тюбетейками. Пойманный «волк» переходит на роль «пастуха», игра продолжается до тех пор, пока не переловят всех «волков» или «волки» не перетаскают всех «овец».

***Катар*** – одна из древнейших настольных игр народа. Для этой игры готовится специальная доска, длиной – 30 см, шириной – 15 см, высотой – 3 см. На доску наносятся квадраты: первый – 20 см$^2$, второй – 15 см$^2$, третий – 10 см$^2$. На пересечении линий, на углу делаются ямки для фигур. С правой стороны доски на каждого игрока делаются лунки диаметром 4 см. Для хранения 18 фигур, с левой от игрока стороны доски, на середине большой полосы; длиной 5 см, шириной 1 см, глубиной 5 см делаются по 1 лунке, т.н. домик, для которого изготовляется крышка, которая называется *пак-капкак*. На крышку забивается гвоздь и к ней привязывается *чачы*. Для игры



в катар используются 9 белых и 9 чёрных фигур, общим количеством 18. Это может быть командная или односторонняя игра. Игроки выстраивают фигуры в свои домики. Очередной игрок делает ход в любой уголок или на угол пересечения линий. Затем ход другого игрока. Они стараются ходить по углам, чтобы не дать сопернику выиграть фигуру. Цель игры: выставить 3 фигуры на одну линию на середине 2-х пересечённых углов. Запрещается ходить от угла к углу, перешагивая лунки. Стараются не дать сопернику выстроить в линию 3 фигуры. Если соперник сумеет выстроить фигуры в указанном порядке, он забирает одну фигуру у соперника и ставит на свою сторону. Если соперник выстроит все свои фигуры на доске, то следующий игрок ходит по желанию, стараясь выстроить одну линию. Если у игрока не осталось фигур или нет хода, он проигрывает. Игроки подсчитывают все фигуры, находящиеся на доске и в руках, и по их количеству определяют победителя.

***Качмай топ*** – детская и молодёжная командная игра. Участники игры делятся на две равные по составу группы. На площадке, размерами 50х100 м на обоих концах обозначают *мару* – линию. По жеребьёвке определяется бьющая команда и команда, которая занимает место на площадке. Бьющая команда выходит на *мару* и по сигналу *калыс-киши* (судьи) начинает игру. По условиям игры выбирается ведущий игрок или капитан. Он выбирает подавальщика мяча. Мяч скатывают из шерсти животных. Затем устанавливается очерёдность бьющих. Бьющий игрок выходит на *мару,* берёт в руки палку метровой длины и наносит удар по подброшенному мячу. Удар старается нанести, как можно сильнее, чтобы успеть добежать до следующей *мары* и вернуться назад. В этом случае он продолжает игру. Если возникает опасность того, что он не сможет добежать до финиша, тогда он может остаться у верхней *мары*. В случае опасности он может вернуться



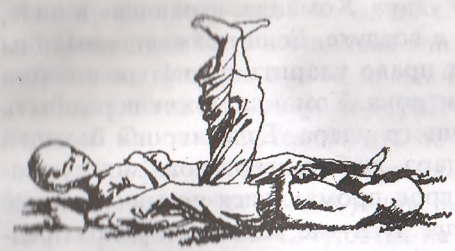
к ближней *маре*, но теряет право удара. Команда, играющая в поле, старается поймать летящий мяч в воздухе. Если поймает, команды меняются местами. Игрок имеет право ударить поднятым с земли мячом бегущего от *мары* к *маре* игрока. Команда может передавать мяч друг другу для более успешного удара. Если игроки бьющей команды находятся за линией удара, любой игрок поля может осалить их мячом. Если бьющий игрок промахнулся по мячу, он всё равно должен сбегать к другой *маре*. В случае, если после удара предпоследнего игрока никто из бьющей команды не успел сбегать к верхней маре, то подавальщик производит три подачи последнему бьющему игроку. Если и в этом случае никто не успел сбегать за правом на удар, то команды меняются местами.

***Кимдин мөөрөйү?*** – Чья победа? Командная групповая игра. Собравшаяся молодёжь делится на две группы и по очереди задаёт друг другу загадки, вопросы, решает ребусы, исполняет песни и т.д. Выигрывает команда, выполнившая больше заданий.

***Киште*** – древняя настольная игра, схожая с индийскими шахматами и монгольской настольной игрой *шатар*. Применялась такая же доска, фигуры назывались:

| *В киште:* | *В шахматах:* | *В шатаре:* |
|---|---|---|
| Кан | Король | Ноён |
| Баатыр | Ферзь | Берсь |
| Урук (Урук аксакалы) | Тура | Тарэг |
| Төө | Слон | Тэмэ |
| Аккула | Конь | Морь |
| Чоро, Мергенчи | Пешка | Мерген |

В *киште* различались некоторые ходы: нет рокировки ферзя и туры, мат могут ставить все фигуры, кроме коня. Ход пешкой осуществляется только тогда, когда оба соперника сделали одинаковые ходы. В дальнейшем игра пешкой идёт также как и в шахматах. В остальных случаях все фигуры делают ход только на одну клетку. Ферзь ходит также как и в шахматах. Пешка начинает ходить как ферзь, когда дойдёт до крайней стороны доски. Если делается ход угрозой *Кану,* говорится «*Киш*!». *Кан* в течении игры может сделать один ход, как «конь».



***Коён тебиш*** – это игра преимущественно для мальчиков. На зелёной лужайке равные по росту и весу два участника ложатся на спину, головами в разные стороны. Изгибами правых рук в локтевом суставе цепляются между собой, свободные руки находятся вдоль туловища. Затем поднимают ноги и с помощью их пытаются перевернуть соперника через голову. Проигравший выбывает, а победитель продолжает игру.

***Көз тацмай*** – жмурки. Групповая молодёжная игра. Имеет несколько вариантов, которые упоминаются в эпосе «Манас»:

«Кыздардын көзүн байласын,
Жабыла басып бу кыздар
Бирден-бирден кармасын».

«Пусть девушкам завяжут глаза,
Пусть девушки, двинувшись гурьбой
Схватят каждая по одной».

*Первый вариант* – очерчивается круг диаметром 10-15 м. В центр круга выходят двое водящих. Им завязывают глаза и дают в руки по жгуту. Кто первый осалит, тот считается победителем и меняется местами со следующим игроком. Кто не попал, тот остаётся в кругу и продолжает игру там.

*Второй вариант* – в круг входят двое, обычно парень и девушка. Девушка выбирает себе имя, цветок или что-нибудь такое. Парню завязывают глаза и дают в руки жгут. Он спрашивает, где находится девушка. Та должна отвечать и быстро перемещаться с места на место. Если парень сможет осалить девушку, они меняются местами с другой парой.

*Третий вариант* – в кругу находятся все участники игры. Водящий с завязанными глазами и со жгутом пытается осалить кого-нибудь. В случае удачи они меняются местами, и игра продолжается вновь.

***Койчунун таягы*** – пастуший посох. Групповая детская игра. Участники методом жеребьёвки определяют водящего. Он выходит на середину, берёт в руки палку. Держит её в вертикальном положении и начинает рассказывать что-нибудь захватывающее, отвлекая внимание остальных участников игры. Улучив момент, он называет имя одного из игроков по желанию, и отпускает палку. Тот должен быстро вскочить, и пока она не упала поймать её. В случае неудачи он исполняет штрафное наказание и заменяет водящего. Если он сможет поймать палку до того, как она упала, водящий продолжает игру дальше.

***Көк бука*** – голубой бык, групповая, детская игра в лунки. Обычно в неё играют только мальчики. Участники игры выкапывают, каждый себе, небольшую ямку так, чтобы в неё поместился камешек небольшого размера. В центре выкапывается одна ямка большего размера, остальные ямки участников располагаются по кругу. Для игры каждый участник имеет *калтек* (палку), длиной около метра, со слегка загнутым концом. В начале игры проводится жеребьёвка, все участники по команде, закрыв глаза, стараются попасть концом своей палки в центральную лунку. Тот, кому это удаётся, становится водящим – *көк бука*. Цель игры – загнать палками небольшой камешек в центральную лунку, а водящего – помешать этому. При этом водящий в процессе игры следит за тем, как далеко участник отошёл от своей лунки, и при удобном случае старается попасть своей палкой в лунку этого игрока. Если это ему удаётся, то он и тот игрок, чью лунку он занял, меняются местами (лунками). Кроме того, если игрок попадает камешком в центральную лунку, то все игроки должны поменяться местами (лунками). Водящий также старается занять одну из освободившихся лунок. Водящим становится тот, кто остался без лунки. Кто загнал камешек большее число раз в лунку, тот считается победителем.

***Колго түшмөй*** – молодёжная групповая игра. Участники игры делятся на две равные команды. Очерчивается круг. Одна команда заходит в круг, другая команда находится за кругом. Соперники стоят лицом друг к другу. Они должны поймать противника за руки и перетянуть на свою сторону. Запрещается заступать на линию, браться за одежду, за голову. Побеждает команда, больше «пленившая» соперников.

***Колго түшмөй*** – падение в озеро. Групповая молодёжная игра, имеющая длительные исторические корни. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию определяется водящая команда, которая входит в образуемый волосяным арканом круг. В центр круга обычно собирают малоподвижных игроков. Сильные и быстрые игроки становятся по краям и берут аркан в руки, придерживая его на уровне пояса, другой рукой стараются схватить нападающих соперников, которые осыпают их градом ударов из жгутов, тюбетеек и др. Защищающиеся не имеют право ронять аркан. Если защищающимся удаётся схватить кого-нибудь, то считается что он: *«Көлгө түштү!»*, «Попал в озеро!». Отсюда и название игры. Команды меняются местами. Нападающие так же не имеют право ронять что-либо из предметов. В случае, если всё же уронили, и его поднимает игрок защищающейся команды, то команды так же меняются местами. Бывают случаи, когда стоящие по краям игроки делают резкие движения, и вся команда падает, образуя весёлую кучу-малу, чем пользуется нападающая команда, которая старается побольше и посильнее уда-

рить соперников. Проигравшая команда наказывается штрафом *чой кулак* – растягивание ушей. Победители треплют проигравших за уши, причём треплют чувствительно. Иногда определяется штраф – *төө мантек*, т.е. большой тумак. Осуществляющий наказание ставит на голову проигравшего локоть, затем надавив, отдёргивает, в результате чего на голову с силой опускается тыльная часть кулака. Затем команды меняются местами, и игра продолжается вновь.

***Колдон өтмөй*** – прохождение между рук. Выходили двое желающих, обычно парень и девушка. Девушка опускалась на колени на землю и ставила руки перед собой так, чтобы они образовали воротца. Парень должен был проползти через эти воротца, не касаясь ни рук, ни одежды девушки. Если это ему удавалось, то он получал приз, в случае неудачи приз забирала девушка.

***Коңгуроо кайда?*** – Где колокольчик? Молодёжная групповая игра. Участники игры собираются на лужайке и садятся попарно, образуя круг. Выбирается ведущий. По жребию выбирается первая пара, которым ведущий завязывает глаза платком. Потом осторожно, без звука вносит колокольчик и ставит в круг. Игроки с завязанными глазами стараются найти колокольчик и подать им звонок. Второй игрок должен по этому сигналу найти своего соперника. Если он находит, они садятся на место, выходит следующая пара. В случае неудачи эта пара исполняет штрафное наказание.

***Коон быштыы - дарбыз быштыы*** – групповая детская игра. Участники игры усаживаются в ряд. Выбирается ведущий, который, проходя по рядам, щёлкает каждого по носу, приговаривая *«коон быштыы - дарбыз быштыы»*. После чего пытается оторвать игрока с места. Если ему это удаётся, игра начинается вновь. В случае неудачи, меняется ведущий и игра продолжается.

***Коон үзмөй*** – сбор дыни, групповая детская и молодёжная игра. Все участники игры, нагнувшись, становятся в колонну, обхватив руками талию впереди стоящего. Первый держится двумя руками за дерево или столб. Водящий или игрок, которому выпал жребий должен по одному или, если это ему удастся, по несколько человек ото-

рвать игроков из колонны. Если это ему удаётся, его считают – *балбаном* (силачом). Если не удаётся, над ним подшучивают, и его заменяет другой игрок, а он становится в колонну. Как правило, посмотреть эту забаву собирается много народу, которые могут и сами включиться в игру.

***Коон үзмөй*** – групповая командная игра. Участники игры, разделившись поровну и выстроившись в ряд, берут друг друга за талию. Первые игроки хватают соперника за руки и стараются его оторвать. В случае удачи, он переходит в другую команду. Игра продолжается до тех пор, пока не останется ни одного игрока. В случае неудачной игры, стоящего первым в ряду игрока заменяют более проворным и сильным.

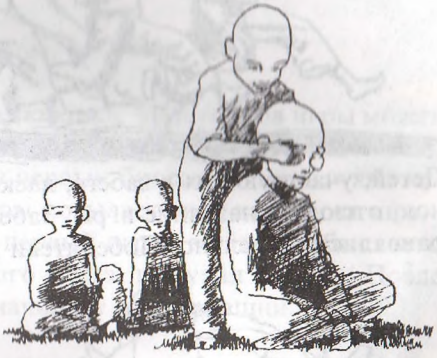
***Котур тайлак*** – паршивый верблюжонок. Эта интересная забава проходила обязательно с участием взрослого верблюда. На мальчика надевали тулуп, мех которого напоминал шерсть верблюжонка, изъеденного паршой. После этого мальчик становился на четвереньки и из рукава тулупа, вставив туда прут или тонкую палочку, делали шею верблюжонка. Подражая повадкам верблюжонка, он подманивал к себе взрослого верблюда. Тот, не замечая подвоха, по инстинкту приближался к мальчику, что составляло суть забавы.

***Көт чукумай*** – щипание ягодиц. Это игра, в которую играли только мальчики и подростки. Вычерчивали *чек* (круг) диаметром 15-20 м, на него укладывали верхнюю одежду. По жребию определялся водящий. Ему завязывали глаза и он, двигаясь по кругу,

должен был кого-нибудь осалить. В этой игре участники имели право дотрагиваться до водящего, только ущипнув его за ягодицы. В случае, когда он кого-нибудь осаливал, они менялись местами.

***Кочкор муйуз сузуштурмой*** – рогатые бодания. Эти состязания устраивались обычно между мальчишками. Они, надев на себя вывернутые наизнанку бараньи шкуры и подвязав к голове бараньи рога, иногда просто поддерживая рукой, плечом или рогами, начинали бодать друг друга, пока кто-нибудь из них не сдавался.

***Коюма карышкыр тийди,*** или другое название ***каракурк*** – волк напал на овец. Детская групповая игра. Методом жеребьёвки определяется «волк» и старший группы – «чабан». Он встаёт лицом к группе, в которой каждый, обхватив талию впереди стоящего, выстраивается в цепь. «Волк» старается, не попадая в руки «чабану», по одному утащить «овец» из стада. Вереница игроков пытается избежать волчьих лап. Создаётся весёлая неразбериха и куча мала. Игра продолжается до тех пор, пока «волк» не перетаскает всех овец.



***Кузгубу же таракпы?*** – Зеркало или гребёнка? Групповая детская игра. Участники методом жеребьёвки определяют водящего, который садится спиной к остальным на расстоянии 5-6 м с закрытыми глазами. Очередной игрок подходит сзади водящего и закрывает его глаза ладонями. Один из игроков спрашивает: *«Кузгубу же таракпы?»* «Зеркало или гребёнка?». После ответа водящего, он проводит ладонями или как *кузгу* (зеркало) гладко, или как *тарак* (гребёнка) раскрытыми пальцами рук. После этого садится на своё место. Затем водящий должен отгадать, кто подходил. Если угадает, они меняются местами. Если не угадал, продолжает водить дальше.

***Кулака чапмай*** – осаливание по ушам. Детская групповая игра. Участники игры делятся на две команды, выбирают ведущего, который подбрасывает вверх или в сторону завязанный в узелок носовой платок. Команды должны поднять платок и передать судье. Тот, кто большее количество раз поднимет и сможет передать судье платок, считается победителем. Во время игры разрешается передавать платок членам своей команды. Разрешается отнимать платок и в то же время осалить платочком по уху соперника. Для усложнения игры ведущий может передвигаться с места на место. Победители игры бьют платочком проигравших игроков по ушам. После этого игра может возобновиться заново.

***«Кунан чабыш»*** – эти состязания в беге устраивались во время *тоев* и других массовых мероприятий для детей младшего возраста.

Детей, участвующих в забеге, ласково называли «кунан» – жеребёнок, отсюда и название игры. Забеги для мальчиков и девочек устраивались раздельно. Победители получали небольшие призы.,,

***Куржун көтөрмөй*** – поднимание перемётной сумы. Эта забава также имеет древний исторический характер. Для перевоза домашнего скарба или другого груза кыргызы с успехом использовали *куржун* – перемётные сумы. Для игры на се-

редину круга выходили трое желающих, обычно мужского пола. Один из них ложился на землю лицом вниз, вытянув руки и ноги. Двое других садились лицом друг к другу так, чтобы их ноги разместились на спине лежащего, и чтобы каждый из них мог плотно ухватиться за ноги партнёра выше колена. Они исполняли роль переметной сумы – *куржуна.* После этого лежащий на земле, подтягивая руки и ноги, должен был встать на четвереньки и пройти с *«куржуном»* из двух партнёров на спине некоторое расстояние. Забава могла иметь продолжение, которое изрядно веселило собравшуюся публику.

***Кыз-келин көтөрүү*** – молодёжная забава. Участники игры делятся попарно, парень – девушка. Выбирается ведущий, который определяет порядок игры и даёт старт. На определённом расстоянии вычерчивается *мара* (финишная линия), где находится ведущий игры. По его команде остальные участники игры, взяв в руки своих партнёрш, устремляются к нему. Участник игры, не донёсший партнёршу или упавший, исполняет штрафное наказание.

***«Кыз куумай»*** – детская игра в камешки. Участников игры может быть двое и больше. Выбирают гладкие камни чуть больше ладони, затем проводят жеребьевку, кому первым бросать камень – *кыз качырмай*. Следующий участник игры посылает свой камень за ним – *кыз куумай.* В случае попадания, первый игрок везёт на себя своего соперника от места броска до того места, где упал камень. После этого игра продолжается. Игру начинает проигравший.

***Кыз оюн*** – девичьи игры. Свадебные игры, которые устраивались перед отъездом невесты из родного *аила*. Близкие родственника отца невесты для этого случая ставили отдельную юрту, где собиралась вся молодёжь *аила*. Здесь же были и жених со своими дружками. Через некоторое время, выдержав паузу, появлялась невеста со своей свитой в сопровождении *жеңе*. Её бурно приветствовали песнями, шутками. Жених вскакивал, встречал невесту и всю свиту поклоном,

после чего жениха и невесту сажали на почётное место. Молодые люди садились слева от них, девушки справа, и веселье, ещё более бурное, продолжалось до утра. Перед началом веселья из мужчин и женщин выбирали по одному ведущему, которые организовывали игры, следили за порядком и правилами. Девушка выходила на середину юрты, держа в руках жгут. Обойдя сидящих парней, выбирала того, кто понравится, и ударяла его два раза ласково, один раз сильно. После этого он должен был спеть импровизированную песню, расхваливая достоинства выбравшей девушки. Если он хорошо справлялся со своей задачей, они вместе с девушкой выходили на середину и, встав спиной, друг другу, сплетали вытянутые в сторону руки, после чего наклонялись назад и целовались. При этом особый восторг вызывало, если парень, изловчившись, потрогает груди девушки. Если парень не справлялся со своей задачей, то девушка передавала жгут другой, и игра продолжалась вновь. В случае, когда игру вёл парень, девушки незаметно крали жгут и прятали. Парень, не останавливая своей песни, должен был найти его, после чего возвращался на место, и игра продолжалась. В этом варианте жених и невеста не принимали участия. В другом варианте именно жених или невеста начинали игру первыми и так же выполняли все условия. Ни жених, ни невеста не должны были ревновать или, по крайней мере показывать свою ревность, что считалось неприличным.

***Мангел уруу*** – бросание серпа. Эти серпы изготавливались из старых и вышедших из употребления кос. Бросание серпа детская забава, имеющая бытовые корни. Эта игра устраивалась во время сбора топлива. Собрав вязанки дров, мальчишки по дороге домой, на привале забавлялись бросанием своих серпов, с помощью которых они заготавливали топливо. По жребию один из играющих относит на расстояние *аркан бою* (на длину аркана, примерно 7-8 м) свою вязанку дров и на вершину её кладёт кусочек сушённого навоза *тезек*. Остальные по очереди метают свои серпы, стараясь сбить *тезек*. В случае удачи, он забирает вязанку дров. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не выиграет все вязанки. Суще-

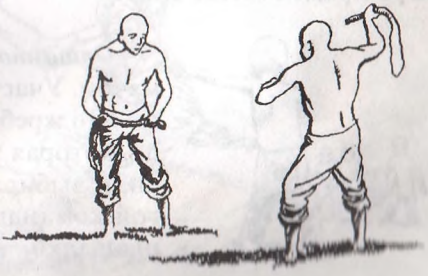
ствовал другой северный вариант игры, который назывался *орок ыргытмай*. Здесь также игра велась на собранное топливо, но брошенный серп должен был воткнуться в землю остриём.

***Муш кетти*** – удар полетел. Детская забава для маленьких. Дети садятся в круг, близко друг от друга. Затем ведущий громко и быстро говорит: *«Муш кетти!»* и ударяет ближнего. Сосед быстро ударяет своего соседа и также говорит: *«Муш кетти!»* Ударять того, кто тебе передал удар нельзя. Тот, кто во время этих быстрых и весёлых ударов сбивается, считается проигравшим. Он выходит из игры, или по желанию играющих должен выполнить какое-нибудь наказание: спеть песню, рассказать стишок и т.д.

***Ой табыш*** – угадывание мыслей. Участники игры выбирают водящего. Он становится в центре. Подумав о чём-нибудь, спрашивает у игроков, о чём он сейчас подумал. Угадавший игрок занимает его место. Игра продолжается дальше.

***Омпо-чомпо*** – детская забава. Берётся доска небольших размеров, серединой устанавливается на небольшую чурку. С каждой стороны доски садятся играющие, желательно одинакового веса. Участники игры, поочерёдно приподнимая друг друга, могут читать стихотворение или считалочку.

***Өпко чабыш (таз чабыш)*** – бой с помощью лёгких. Эта забава имеет древние исторические корни, ритуального происхождения. Игралась на больших *тоях* (празднествах) или *аш* (поминках). На арену состязания выходили двое плешивых мужчин, каждый имел в руках лёгкие зарезанного по этому случаю животного. Иногда лёгкие вымачивались в воде, чтобы стали



более эластичными и чтобы их хватило на много дольше. Участники брали лёгкие за горловину – *кекиртек,* и по команде судьи начинали наносить сильные удары по голове, отчего лёгкие быстро приходили в негодность и в руках оставались только горловины, с помощью которых поединок продолжался до тех пор, пока один из них, не выдержав боли и натиска, пускался в бега. Победитель ещё немного развлекал зрителей, затем в сопровождении *даекчи* (секунданта), получив свой небольшой приз, ягнёнка или козлёнка, покидал арену.

***Оромпой тепмей*** – групповая игра для мальчишек и юношей. Есть упоминания этой забавы в эпосе «Манас»:

«Оромпой салып ордо атып». «В оромпое состязались, в ордо играли».

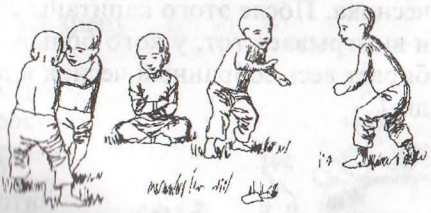
Участник игры делятся на две группы. По жребию определяется водящая команда. На земле вычерчивается *чек* (круг диаметром 10-15 м), на него укладывается верхняя одежда. В круг входят по одному представителю команд. Водящий команды должен скакать на одной ноге, а другой ногой стараться осалить соперника, который бегает на двух ногах. Если это ему удаётся, он выходит за круг, и входит другой член той команды. Если водящий игрок не смог осалить соперника или ступил на обе ноги, то он меняется со своими партнёрами. Водящий игрок имеет право отдыхать, положив ступню поднятой ноги на ступню стоящей ноги. Игра длится до тех пор, пока в одной из команд не останется ни одного игрока. Потом команды меняются ролями, и игра продолжается вновь.

***Орто топ*** – командная групповая игра с мячом. Участники игры делятся на две команды. По жребию определяется водящая команда, которая занимает место в центре площадки, и выбираются два метких игрока из другой команды. Они, встав на разных концах площадки, начинают выбивать игроков из

круга. Если мяч попал в игрока, он выходит из круга. Если игрок, изловчившись, поймает мяч, то продолжает игру. Затем команды меняются местами.

Эта игра доставляет большое удовольствие, особенно детям младшего возраста.

***Падышаны тактан кулатуу*** – сваливание короля с трона. Групповая детская игра. Участники делятся на две команды. Выбирается «падишах», который располагается в центре круга. Одна команда защищает «падишаха», вторая старается вытащить его из круга.



***Садага чапкан*** – это ритуальный обряд. Имеет древние исторические корни. Посадив рядом жениха и невесту, накрывают их платком, затем ударяют лёгкими только что зарезанного козлёнка по голове, приговаривая: *«Кудай сактай көр!»*, «Да хранит Вас Бог!», чтобы магическим путём обеспечить молодожёнам многочисленное потомство и здоровье. После того, как заканчивался этот обряд, жених и невеста вскакивали с места и бежали по направлению к поставленной для них юрте. Считалось, кто первый добежит до юрты, тот будет главенствовать в семье. Это игра-состязание входила в серию свадебных обрядов-развлечений. Подобная процедура – прикосновение лёгкими зарезанного козлёнка – устраивалась и для бесплодных женщин, чтобы избавить их от этого недуга.

***Сарымсак оюн*** – детская игра, имеющая древние исторические корни. Происходит во время сбора дикого чеснока – *сарымсака*. После сбора *сарымсака* дети делятся на две, или больше, группы. Выбирают ведущих, которые отбирают наиболее крупные головки чеснока. После этого капитаны сопоставляют отобранные головки, и выигрывает тот, у кого больше крупных головок чеснока. Он забирает весь собранный чеснок и делит между членами своей команды.

***Сокур бүркүт*** – это один из вариантов игры в жмурки. Проходит в пределах круга, в котором во время игры находятся только двое – представители разных групп, – водящий с завязанными глазами и тот, кого он должен поймать. Убегающий может передвигаться по кругу, в любом направлении приседать и даже ложиться. Но оба не имеют права выходить за круг. Переступивший круг считается проигравшим и выходит из игры – *жыдыйт.* Побеждает та команда, которая набрала наибольшее количество очков.

***Таз сүзүш*** – бодание плешивых. Одно из древнейших развлечений. Имеет корни религиозного происхождения. Упоминается в эпосе «Манас»:

«Жаркыраган башы – деп,-
Эки жуттан сүзүшүп
Эки киши – тазы - деп».

«Пусть, лысинами блестя,
Бодаются, (выйдя) от двух племён
Двое плешивых мужчин».

Этот вид состязаний устраивался на годовых поминках и был одним из развлекательных номеров. Участниками состязания были двое мужчин, обязательно плешивых. Это придавало забаве особенно весёлый характер. Каждый участник, одетый в кожаные штаны *кандагай* и стёганую жилетку, без головного убора в сопровождении *даекчи* (секунданта) выходил в центр круга. Мужчины становились друг против друга на расстоянии 4-5 м. По команде судьи участники под смех и шутки зрителей, заложив руки за спину, начина-

ли бодать друг друга головами, стараясь нанести как можно сильнее удар, чтобы обратить соперника в бегство. В то же время соперники могли высмеивать друг друга по поводу плешивости на потеху зрителям. Удары были настолько жёсткие, что головы начинали сразу кровоточить. После 2-3-х таких ударов обычно наименее выносливый пускался в бегство. Победитель, подливая масло в огонь, изображал из себя разъярённого быка: ревел, рыл ногой землю и продолжал высмеивать убежавшего соперника. Потом получал небольшой приз – барана, козла, и покидал арену.

***Так теке*** – это развлечение устраивалось во время торжеств или просто в свободное время. Устанавливался небольшой столик. На столике, на вертикальной палочке на шарнирах закреплялась маленькая, вырезанная из дерева фигурка козлика, ноги и голова которого также были на шарнирах. К ногам, к голове и к туловищу козлёнка прикреплялись тонкие нити, противоположные концы которых привязывались к пальцам человека, игравшего на *комузе*. В такт мелодии и движениям пальцев козлик прыгал, что создавало иллюзию, что козлик сам под музыку исполняет танец. От этого слушатели приходили в восторг.

***Так этмек*** – групповая молодёжная игра. В тёплые вечера и лунные ночи молодёжь собирается на лужайке недалеко от *аила*. Методом жеребьёвки выбирается участник игры, которого сажают в центр круга, снимают головной убор и закрывают повязкой глаза. Остальные усаживаются кругом возле него. По условному сигналу поднимается один игрок из круга, украдкой подходит к сидящему игроку с закрытыми глазами и щёлкает по носу. Так же бесшумно он возвращается на своё место, и тут игроки, которые сидели до этого затаив дыхание, начинают громко кричать. Сидящий в центре игрок снимает повязку с глаз и, обходя остальных участников игры, должен угадать, кто щёлкнул. Если угадает, то меняется местами с тем, кого угадал. В случае неудачи, он снова возвращается на своё место. Игра начинается вновь.

***Таман тузак*** – силок. Групповая детская игра. Методом жеребьевки определяется водящий, который берёт в руки волосяной аркан,

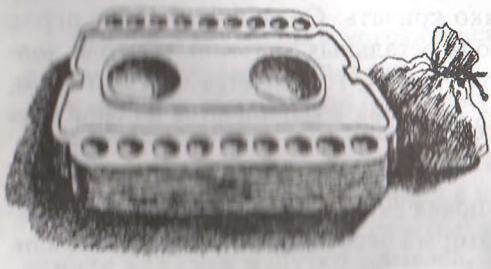
Он укладывает его на землю и делает из него петлю. Остальные игроки должны бегать, стараясь попасть ногой в петлю. Водящий, выждав момент, должен затянуть петлю, чтобы поймать как можно больше игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не переловят всех играющих, затем выбирается новый водящий, и игра начинается сначала.

***Тогуз коргоол*** – девять камешков. Это древнейшая игра интеллектуального характера. В эпосе «Манас» есть строки и об этой игре:

«Жалпак жыгач чаптырып
Чараларын оюшуп,
Бир жагына бир тогуз,
Бир жагына бир тогуз
Үй чыгарып коюшуп
Ою менен олтуруп
Ташын салып толтуруп
Тогуз коргоол ойноду».

«Из дерева доску срубив
Ровные лунки вырезав,
Девять с одной стороны,
Девять с другой стороны.
В центре две лунки вырезав
По своему желанию,
Шариками лунки наполнив
В тогуз коргоол заиграл».

В игре принимают участие два человека. Обязательным условием является, участие *калыс киши* – судьи, который совместно с игроками оговаривает условия, правила и призы победителю. Доска имеет овальную форму, размерами 50 на 25 см. С каждой стороны, по 9 на участника, имеются лунки диаметром 5 см и глубиной 3 см, в середине выдалбливаются две лунки диаметром 10 см и глубиной 3 см, также по одной на каждого игрока. Участники игры раскладывают по 9 камешков в свои 9 лунок, каждая имеет своё название: 1- *ап оппос*; 2 - *текилдек уй*; 3 - *далы*; 4 - *көк моюн;* 5 - *бел уй*; 6 - *жаман уй*; 7 - *эки тиш уй*; 8 - *төл уй*; 9 - *куйрук уй*. В общей сложности 162 камешка одного цвета на двоих. Методом жеребьёвки определяется игрок, начинающий ход игры. Ход делается против часовой стрелки. Игроки берут из любой своей лунки все



имеющиеся камешки, и начиная с соседней, раскладывают по одному камешку. Когда в лунке окажется чётное число камешков, игрок перекладывает их как выигрышные в свой большой *казан*. Выигрывает тот, кто положил в свой *казан* наибольшее количество камешков.

В настоящее время *тогуз-коргоол* является национальным видом спорта. С 1952 г. включён в Программу национальных видов спорта Кыргызской Республики, с 1971 г. включён в реестр Единой спортивной классификации. Определены правила. Проводятся первенства и чемпионаты Республики.

***Токту сурамай*** – выпрашивание ярки. Групповая детская и молодёжная игра. Собравшиеся делятся на две группы, каждую группу возглавляет ээ (хозяин) или *бай* (богач). Команды садятся на землю в два ряда друг против друга. Один из участников игры подходит к хозяину другой группы и говорит: *«Бай, сизге келдим эле, мейман келди эле. Бир козу бериңиз»*, «Бай я к вам пришёл. Гости пришли, дайте одного ягнёнка». На что хозяин группы отвечает: *«Козу жайлоодо»*. «Ягнёнок на жайлоо». Первый уходит и возвращается вновь: *«Бай бир токту бериңиз, аялым тороду эле»*, «Бай выручите, дайте одну ярку, жена родила». Хозяин отвечает: *«Тээтиги оттоп жаткан токтудан бироону ал»*, «Вон на лужайке пасутся овцы, возьми одну ярку». После этих слов хозяин первой группы подходит сзади к «ярке» т.е. к тому игроку из противоположной группы, на которого указал *бай*, и закрывает ему руками глаза. Затем он вызывает по условному имени игрока из своей команды (до игры члены обеих групп берут себе игровые имена: например, девушки названия цветов и т.д., мальчики – преимущественно имена животных) и говорит ему: *«Токту соём»*, «Я режу ярку». Названный по имени игрок подходит к «ярке», проводит пальцем по её шее и садится на место. Затем ведущий открывает «ярке» глаза. Он идёт к противоположной команде, обходит всех участников, «обнюхивает» их тюбетейки, тщательно ищет того, кто подходил к нему. Если он угадает того, кто подходил к нему и провёл ладонью

по шее, то он забирает его с собой. Если нет, то он остаётся в этой команде. В этом случае все члены этой команды подходят к нему, целуют его и говорят *«Эт жедик! Эт жедик!»*, «Наелись мяса! Наелись мяса!». Затем хозяин выигравшей команды, повторяя описанную церемонию, идёт просить «ярку» у соперников. Таким образом, игра продолжается до тех пор, пока у одной из групп не останется ни одного участника, кроме руководителей. Тогда все участники игры набрасываются на него и наказывают его *таардап кетет*, буквально, устраивают ему тёмную, скопом избивают его.

***Томук катмай или томук бекитмей*** – прятанье коленной чашечки. Это своеобразное развлечение, спор. В игре принимают участие обычно два человека. После *достархана*, где обычно режется скот, и получения *устукана* (кость с мясом) своего угощения, двое соучастников трапезы заключают пари – *томук катмай*. Определяется время, в течении которого игра будет продолжаться. Срок может быть разный, от 3 дней и дольше. Одному из них достаётся *томук*. В любое время второй участник может спросить: «Где томук?» и тот должен будет его предъявить. В случае, если *томука* в его руках не оказалось, он считается проигравшим и выполняет обговорённые перед пари условия. В этой игре немаловажную роль играют другие участники игры – партнёры, которые предупреждают о намерениях соперника или могут тайно выследить, где находится *томук* и предупредить. Спорящие иногда заключали большие пари, и игра носила азартный характер.

***Тоо жана бото*** – верблюд и верблюжонок. Детская групповая игра. По жеребьёвке выбирается *тоо* – верблюд и *бото* – верблюжонок. Остальные, взявшись за руки, образуют круг. *Тоо*, который находится за кругом, обращается к *бото*: *«Бото! Бото! Айда домой!»*, на что тот, находящийся в кругу, отвечает: *«Не хочу!»*. Тогда *тоо*, рассерженный его неповиновением, должен поймать *бото*. Остальные участники помогают *бото* убегать, от *тоо*. В опасных ситуациях они приседают, что позволяет *бото* отбежать на безопасное расстояние. Когда верблюд долго не может поймать верблюжонка, то все участники игры кричат: «*Чөк! Чөк! Чөк!*», на что верблюд, не сдаваясь, пыхтит «*Буф! Буф!*

*Буф!»*. Участники игры, тоже не сдаваясь, кричат *«Чөк! Чөк! Чөк!»* и заставляют верблюда присесть. Затем, взявшись за руки, пробегают мимо него. Кого он первым поймает, тот становится *бото*, второй становится *төө,* и игра продолжается вновь.

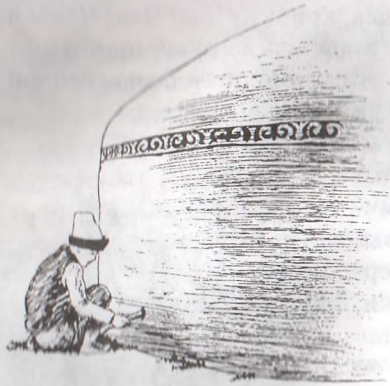
***Төө сатуу*** – продажа верблюда. Это весёлое развлечение устраивалось обычно мужчинами. Двое участников забавы, один из которых изображал из себя верблюда, насыпал себе в рот немного муки, которую жевал. Второй брал «верблюда» за уздцы и вёл его по *аилу* с криками «Төө сатам!», «Продаю верблюда!». Кто - нибудь из встречавшихся на пути с целью поддержать игру обязательно клевал на уловку, и соглашался купить «верблюда». Осматривая его, он по привычке заглядывал ему в зубы и получал плевок уже образовавшим куском теста в лицо, что приводило в восторг разыгравших.

***Төө чечмей*** – отвязывание верблюда. Это развлечение устраивалось на больших *тоях* (празднованиях) и годовых поминках – *аш*. В эпосе «Манас» говорится:

«Жамбаштан жерди ойсок
– деп,-
Казык кагып төө байлап,
“Жып жылаңач чечинип,
Чечип ал” – деп, койсок деп».

«Вырыв ямку в жамбаш глубиной,
Кол вобъём, привяжем верблюда,
Скажем: “Разденься догола
(Верблюда) отвяжи”».

На середине большого зрительского круга, сидящих на довольно почтительном расстоянии, выкапывалась яма на глубину *чыканака* – локтя, куда вбивался колышек. К нему привязывали верблюда *төө* (самец), на спину которого укладывали дорогие вещи, ковры, меха, одежду, украшения и разнообразную домашнюю утварь. На середину круга выходил *жарчы* (глашатай) и объявлял о начале зрелища *«Төө чечмей»*. Женщины, желающие принять в ней участие, должны были отвязать верблюда и стать хозяйкой дорогих подарков, забрав их вместе с верблюдом. Нравы кыргызов-кочевников до проникновения ислама не имели ярко выраженного пуританского характера и всегда находились желающие поучаствовать в этой забаве. Участие в ней принимали и женщины, находящиеся в крайне



нуждающемся положении ради дорогих подарков. По правилам эту женщину сопровождали ещё две женщины, её сородичи. Они заходили в поставленную специально для этого случая юрту на расстоянии 500 – 700 м от привязанного верблюда. В юрте она при помощи подруг раздевалась до нога, затем на неё набрасывали дорогой халат и женщина, запахнув полы халата в сопровождении тех же подруг через коридор, образованный зрителями, шла к верблюду. Не доходя 40-50 м, сопровождавшие женщины, снимали с неё халат и останавливались. Дальше она шла одна совсем раздетой, на спине оставался только длинный до пят и шириной 10-15 см *чачпак* – головное украшение. Она подходила к яме с колышком и встав на четвереньки, на глазах собравшейся публики начинала зубами отвязывать повод верблюда. Эта процедура могла длиться от 30 до 50 мин, так как повод привязывался к колышку множеством разнообразных сложных и тугих узлов. В случае удачи, она вставала, сопровождавшие её женщины набрасывали на её плечи халат, и она вместе с ними уводила в сторону юрты верблюда с подарками, который с этого момента становился её собственностью.

Бытовал другой вариант этого развлечения. В этом случае женщина, отвязывающая верблюда, именовалась *бээ* – кобыла. Также принимал участие и мужчина, которого именовали *айгыр* – жеребец. Женщина должна была отвязать верблюда, стоя на четвереньках, и отбиваться от мужчины только с помощью ног. Мужчина должен был помешать женщине, отвязать верблюда и постараться овладеть ею. Если женщина выходила победителем, то она забирала весь приз себе. Если мужчина выходил победителем, то верблюда он забирал себе, подарки доставались женщине. В случае, если женщина и мужчина не смогли выполнить требования, верблюда, как более дорогой подарок, забирала женщина, остальные подарки доставались мужчине.

***Тошок талашуу*** – эта игра-развлечение устраивалась в последний день пребывания невесты в родном *ауле*. Со стороны невесты принимали участие женщины. Со стороны жениха – мужчины. Предварительно сторона невесты готовила место игры. Рылись небольшие

две ямы глубиной до 1-1,5 м, расположенные на расстоянии 0,5 м одна от другой. Между ними, ближе к основанию, прорывалось сквозное отверстие. После этого на дно одной из ям вбивали один или два железных колышка и к ним привязывали конец толстого аркана, который скручивался из 5-6 волосяных арканов. Другой его конец через сквозное отверстие протаскивался в соседнюю яму и затем выводился наружу. Половина оставшейся длины толстого аркана зарывалась в землю в длинный желоб, проходящий от второй ямы. Обе ямы перед игрой засыпались землёй, которая плотно утаптывалась. Вокруг ям с арканом располагались толпой девушки, молодые и пожилые женщины из аила невесты. В руках у них были жгуты, скрученные из поясов и полотенец, тазы и чашки, в которых была вода, смешанная с навозом, землёй и золой, также чашки с сухой золой и просяной болтушкой. Мужчины со стороны жениха должны были добраться до свободного конца аркана, который лежал в окружении женщин и вытащить его из земли целиком или же разорвать аркан на две части. Они могли использовать силу лошадей. Женщины должны были этому помешать. Если мужчины выигрывали, приз получали от отца невесты. Если женщины смогли отстоять аркан, то приз получали от отца жениха.

***Тулку тиштемей*** – укус лисы. На середину круга выходили двое желающих. На землю сыпали золу толщиной в 5 см, на неё клали прутик с привязанным к его концу кусочком ваты. Один делал стойку на руках, затем, сгибая руки, старался достать кусочек ваты зубами или губами. Второй в это время быстро убирал прутик с ватой и первый хватал губами золу, что вызывало веселье и всеобщий смех окружающих.

***Тыбыр-тыбыр*** – детская групповая игра. Выбирается ведущий. Остальные, сняв с себя обувь, садятся в круг, ступнёй к ступне. Ве-

дущий декламирует скороговорку, остальные в это время шевелят пальцами ног:

«Биз, биз, биз элек
Биз он эки киши элек,
Тал терекке чыкчу элек,
Таңды-кеч ойноп күлчү элек,
Тыбыр - тыбыр, тыбыр - тыбыр,
Жымжырт, тымтырс,
Ким күлгөнгө бир муш!».

«Мы, мы, мы на век.
Нас двенадцать человек.
На деревья залезали,
С утра до ночи играли,
Раз, два наступила тишина!
Кто засмеётся,
Тот крови напьётся!».

Когда он заканчивает декламировать, все должны застыть на месте. Кто зашевелится или засмеётся, тот выходит из игры и ему назначается штраф. Игра начинается заново.

***Тым-тым*** – молчанка. Молодёжная и детская групповая игра. Участники игры собираются и садятся в круг вплотную друг к другу, и начинают тихонько подталкивать друг друга в бока, приговаривая: *«Тым, тым...»*, «Тише, тише...». Потом кто-либо из играющих, говорит: *«Жууран жуп!»*, «Тишина!», и после этой команды никто из играющих не имеет права говорить, улыбаться, смеяться. Тот, кто нарушает это правило, проигрывает. Его штрафуют – заставляют спеть, сыграть, станцевать и т.д.

***Тырай*** – групповая детская игра. Участники игры делятся на две команды. Одна из команд по жребию занимает место в центре круга и выбирает себе сторожа. Другая команда находится за кругом и жгутом старается осалить сидящих в кругу. Роль пастуха – охранять сидящих и не позволить нанести удар жгутом. Если он поймает забежавшего в круг игрока, то этот игрок становится его подпаском. В случае, когда пастух не справляется со своей задачей, сидящие в кругу игроки кричат *«Тырай!»*, «Умирай!» и ложатся на спины, подняв вверх руки и ноги. Поднимаются лишь после того, как игроки второй команды, выйут за круг. Заняв исходную позицию они возобновляют игру.

***Узун камчы тегеретмей*** – в эту игру играли сельские мальчишки, когда вечером выходили за *аил* встречать своих коров из стада. Коротая время в ожидании бурёнок, они затевали эту забаву. Берётся длинная *камча* и раскручивается над головой. *Камча* крутится до тех пор, пока игрок сам не упадёт или не уронит *камчу*, затем в игру вступает следующий. Кто дольше прокрутится и не упадёт, считается победителем.

***Уйчу, ковбой*** – это групповая игра для мальчиков. Каждый участник в руках держит палку метровой длины и 5-7 см толщины. Очерчивается круг диаметром 2-3 м. На линии круга каждый участник на одинаковом расстоянии копает себе небольшую лунку. В центре круга выкапывается ещё одна лунка для загона «телёнка» – гладкая деревянная палочка длиной 10-15 см и шириной 5-6 см. Методом жеребьёвки выбирается «пастух». Он старается своей палкой загнать «телёнка» в загон. Остальные держат палки в своих лунках и, выбрав момент, должны помешать ему своей палкой, отбить «телёнка» за черту. Если в это время «пастух» успеет вставить свою палку в освободившую лунку, то они меняются местами с тем, кто потерял лунку. Игра продолжается на счёт или пока не надоест.

***Үкү*** – *сова*. Групповая детская игра. Участники игры выбирают ведущего и «сову», остальные выполняют роль маленьких пернатых. Ведущий громко кричит: *«Таң атты!»*, «Утро!», и все птенцы начинают порхать и летать. «Сова» застывает на месте. Ведущий снова кричит: *«Түн кирди!»*, «Наступила ночь!», все пернатые застывают, а сова начинает обходить игроков, стараясь рассмешить их. Если

кто-то зашевелится или засмеётся, то они меняются ролями с совой и игра продолжается вновь.

*Улуш* – угощение - развлечение.

«Болсо начар, мейли эле – жалгыз ичсең
Даамсыз аш жүз жанга болбойт берсең».
«Когда без гостей ешь не сладко-ну что же,
А сотне гостей есть невкусно негоже».
*Ж. Баласагын.*

Устраивалось в летнюю пору на *жайлоо*. Во время прибытия на высокогорное пастбище, один *аил* или родовая группа устраивала угощение другой. Основным угощением был *кымыз*. Собирались вместе, но рассаживались отдельно по возрастным группам: молодёжь, старшее поколение и аксакалы. *Улуш* сопровождался пением песен, розыгрышами, спортивными состязаниями. Устраивалось развлечение *жүгүртмо* – питиё *кымыза*. Нарушителям определялся *жазык* (наказание). Если пьющий *кымыз* случайно проливал его или оставлял на донышке чашки, то он устраивал угощение – *бешбармак* с закалыванием животного.

***Урмай топ*** – групповая детская игра. Каждый участник игры выкапывает себе небольшую лунку на расстоянии 15-20 м от соседней лунки по размеру мяча. По жребию на линию старта в 1-м метре от лунок выходит водящий, прицеливается и запускает мяч вдоль лунок, чтобы попасть в какую-нибудь из них. Если он попадает, все игроки бросаются врассыпную. Хозяин лунки должен достать мяч и осалить им любого из убегающих игроков. Если это ему удаётся, в лунку осаленного игрока кладётся камешек, если не попал, то каме-

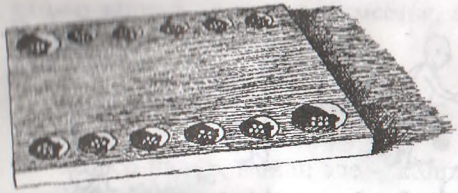
шек кладётся в его лунку. В случае, если игрок с линии старта не попадает в лунку, на старт выходит другой игрок. Есть другой вариант игры – командный. При такой игре лунки

располагаются в ряд напротив каждой команды. Ведущий игрок запускает мяч и команда, в которой окажется мяч, осаливает бегущую команду. Посчитав камешки, определяют победителя. Проигравший игрок или команда становятся спиной к игрокам, и каждый игрок по разу бьёт в проигравших.

***Урмай уруу*** – игра в ножички. Это групповая детская игра, в которую развлекаются во время сбора *жоогазын* (съедобных луковиц тюльпана) или *кемирчек*, съедобного растения – осота бесстебельного. На дальность метают ножички, и чей нож встаёт в вертикальном положении или ближе к нему он считается победителем и забирает поставленные на кон пучки *жоогазын*. Игра может продолжаться

до тех пор, пока один из играющих не выиграет все луковицы. Затем он может разложить весь трофей, и приговаривая: *«Мен баймын, элди тойго чакырам. Бул менин боорсогум, бул менин этим!»*, «Я бай и приглашаю всех на той. Это мой боорсок, это моё мясо!», – угостить всех играющихся. Если выигравший мальчик не поделится с другими, а на это он имеет право, его считают жадным и кличут: *«Ачкөз бай!»*, «Жадный бай!».

***Учту-учту*** – групповая игра - забава для детей младшего возраста. Выбирается водящий. Остальные участники усаживаются полукругом вокруг него. Водящий, встав на середину и подняв руки, кричит: «*Учту - учту!»*, «Полетели - полетели!», – и называет птицу или животное. Кто из игроков поднял руку, когда было названа не птица, считается проигравшим – *жыдыган*. Проигравший, по предварительной договоренности, выходит из игры или исполняет какой-нибудь фант. Игра продолжается дальше.



***Уюм тууду,*** или по другому ***малый тогуз коргол.*** Имеет древние исторические корни. Играли обычно на пастбище, когда ходили за отарой. Играли два человека. Выкапывалось по 5 небольших лунок с каждой стороны и по одному казану – лунка чуть большего размера. В каждую лунку клали по 5 шариков: 25 шариков для одного игрока и 25 для другого. Использовали маленькие камешки или овечий нут. Игра начиналась по жребию. Начинающий берёт из любой своей лунки все 5 шариков и раскладывает их по одному в каждой лунке, справа налево, против часовой стрелки, начиная с соседней, откуда взяты шарики. Если после опускания последнего из перекладываемых шариков в лунку, там образуется чётное число шариков: 2-4-6 и т.д., то все имеющиеся шарики он забирает и кладёт в свой казан. Если же в последней лунке образовалось нечётное число, то последний шарик всё равно опускается туда и ход переходит к сопернику. Так, чередуя ход, игра продолжается до тех пор, пока в лунках одного из игроков не останется ни одного шарика. Тогда тот, у которого в лунке ещё остались шарики, переносит их в свой казан. Побеждает тот, у кого в казане окажется больше шариков. В игре есть одно условие, которое и дало название этой игре – *уюм тууду*, корова отелилась. Цель игры – не дать возможность «отелиться» корове соперника. Нужно построить игру так, чтобы в лунке противника не оказалось 4 шарика, что может произойти в процессе игры, когда в опустевшей лунке снова накопятся шарики. Если их окажется 4, игрок, говоря *«уюм тууду»*, забирает их в свой казан. И так каждый раз, независимо от того, у кого образовалось 4 шарика, была ли эта лунка последней или нет.

***Чабалекей*** – ласточка. Групповая детская игра. Методом жеребьёвки выбирается *чабалекей*, который садится в центр круга диаметром 10-15 м, выбирается сторож, который должен охранять *чабалекей*, только на четвереньках. Остальные игроки стараются, забежав в круг, осалить сидящего в центре игрока. Если кто-либо из участников игры попадётся в руки сторожа, то он сам становится сторожем. *Чабалекей* меняют через 2-3 сторожа.

***Чакмак, топ таш*** – пять камешков. В настоящее время – игра девочек-подростков, в которой иногда принимают участие взрослые женщины и мальчики. В фольклоре встречаются сведения, когда в *топ таш* играли мужчины. В эпосе «Манас» есть упоминания об этой игре:

«Чакмак топ таш алыптыр
Курдап алып элүүсү,
Кумалагын алыптыр».

«Взяли камешки для (игры)
в чакмак топташ.
Пятьдесят человек, собравшись в круг,
Играют они в коргоол».

*Первый вариант.* Для игры берут пять камешков округлой формы диаметром 1,5-2 см. Один оставляют в руке, четыре находятся на земле. Нужно подбросить камешек в руке и постараться поднять с земли другой. Второй этап – подбросить находящиеся в руке два камешка и постараться поднять с земли ещё один, не уронив подброшенные камешки. Третий этап – подбросить находящиеся в руке три камешка и поднять с земли один, не теряя подброшенных. Четвёртый этап – подбросить находящиеся в руке четыре камешка и поднять последний камешек. Пятый этап – подбросить все пять камешков, хлопнуть ладонью о землю и поймать подброшенные камешки. На всех этапах играют только одной рукой и поднимая камешки, стараются не задеть рукой другие камешки и не уронить: в этом случае ход переходит к другому. Нарушивший игру или уронивший камешек, продолжает с того этапа, на котором остановился.

*Второй вариант.* Рассыпать камешки перед собой так, чтобы каждый, по возможности, упал отдельно друг от друга. Взять один камешек по желанию и, подбрасывая его, поднимать с земли осталь-

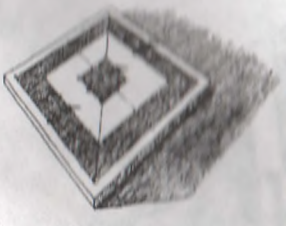
ные по очереди. Второй этап – рассыпать камешки, но постараться сделать так, чтобы они упали попарно. Выбрать один камешек, и подбросив его, поднимать с земли по два камешка. Третий этап – рассыпать камешки. Выбрав один и подбрасывая его, поднять три камешка за один раз, последний оставшийся камень поднимается как на первом этапе. Четвёртый этап – рассыпать камешки, выбрать один и подбрасывая его, поднять с земли все четыре камешка за один приём. Пятый этап – рассыпать камешки, из большого и указательного пальца левой руки (если правша), уперев их о землю сделать «арку», подбросив выбранный камешек, по одному загнать остальные в эти ворота, успевая поймать подброшенный камешек. Шестой этап – где таким же способом загоняются по два камешка. На седьмом этапе загоняются по три. На восьмом этапе все четыре камешка загоняются за один раз. Игра продолжается. Упражнения могут быть усложнены.

***Чак-чук*** – групповая детская игра. Участники игры делятся на две команды. Перед началом игры выбирается ведущий. По условиям игры, когда ведущий свистит один раз, первая команда произносит: «*Чак!*», когда он свистит два раза, вторая команда произносит: «*Чук!*» и т.д. Ведущий попеременно меняет свист, чтобы сбить с толку играющих. Выигрывает команда, допустившая меньше ошибок.

***Чатыраш*** – интеллектуальная настольная игра, имеющая древние исторические корни. Есть упоминания в эпосе «Манас»:

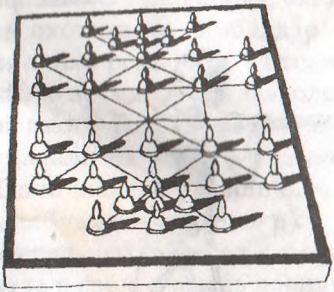
«Чатыраш ойноп дан салып, «В деревянных чашках поставив мёд
Сары аяка бал салып». Играя в чатыраш, отдыхали они».

Существуют три варианта игры.



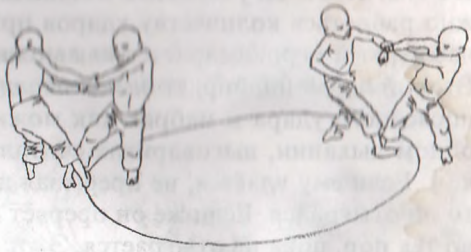
*Первый.* Берётся доска наподобие шахматной, расчерчивается по определённым правилам. В этом варианте применяются 18 шариков окрашенных в два разных цвета по 9 штук. Игра напоминает игру в *дойбу* (шашки). Целью и отличием этого варианта является захват квадрата в центре круга, который называется *дабан*.

*Второй.* Применяются 32 фигуры, окрашенные в два разных цвета по 16 штук. Изготавливается доска, размерами с шахматную, на которую наносятся линии, сплошь покрывающие доску. Игра также напоминает игру в *дойбу*.



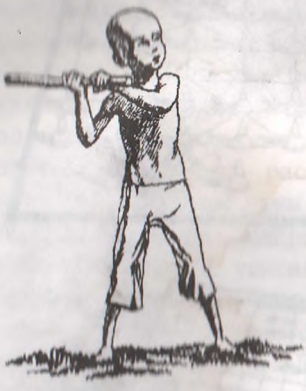
*Третий.* В этом варианте применяются 64 шарика, окрашенные в два разных цвета по 32. Доска, размерами наподобие шахматной определённым образом расчерчивается на квадраты. Правилами игры те же, что и в *дойбу*.

***Чекти алуу*** – групповая детская игра. Участники делятся на две команды. Очерчивается круг диаметром 20-25 м. По жребию одна команда находится в кругу, другая старается вытащить соперника из круга. Победитель определяется по количеству игроков, вытащенных из круга.



***Чепти алуу*** – групповая детская игра. Участники делятся на две команды. Очерчивается круг диаметром 20-25 м. В центре устанавливается тюбетейка. Одна команда защищает круг с тюбетейкой, вторая старается утащить тюбетейку. Игрок, осаленный в кругу, должен оставаться на месте или переходит в команду победителей.

***Чикит,*** южное название ***чикаляк*** – чижик. Детская групповая игра, в которой обязательным условием было чётное количество игроков от 2 человек и больше. В земле вырывают продолговатую небольшую лунку. Поперёк неё кладут гладкую, округлённую с двух сто-



рон палочку *бала - чикит* длиной 15-20 см и толщиной 1-1,5 см. Палкой *эне - чикит,* которая имеет длину около 1 м и толщину 3-5 см, очередной игрок поддевает *бала - чикит*, чтобы она подлетела вверх на такую высоту, чтобы её можно было ударить как можно дальше. Если удар точный и сильный, то *бала - чикит* отлетает довольно далеко, что и требуется для игры. Второй игрок подбирает *бала - чикит* и прицелившись бросает в круг, откуда был произведён удар, это место называется – *жыдымак,* т.е. кон. Первый игрок с помощью *эне - чикит* измеряет расстояние от ямки до того места, где упал *бала - чикит*. Если оно будет меньше палки или такое же, то игроки меняются местами. Если же оно окажется больше 1 м, то первый игрок говорит: «*Мен элеймин*» и с помощью *эне - чикит* жонглирует с *бала – чикитом*, стараясь как можно дольше удержать его в воздухе. Если *бала - чикит* всё же упадёт на землю, игрок берёт *бала - чикит* в руки и палкой бьёт его так, чтобы он улетел как можно дальше. Количество ударов должно равняться количеству ударов при жонглировании. В этом случае первый игрок старается как можно дальше отбить *бала - чикит.* Второй игрок подбирает *бала - чикит* в том месте, где он упал после последнего удара и набрав как можно больше воздуха, должен на одном дыхании, выговаривая считалочку, донести *бала - чикит* на кон. Если ему удаётся, не прерывая дыхания, добежать до финиша, то он отыгрался. Если же он прервёт дыхание, то начинает заново и до тех пор, пока не отыграется. Этот вид штрафа называется *зуулда* или *чымылда* (жужжать, верещать). «*Ак бай, Ток бай, Уяттары жок бай, Катуу жорго, Кашка тай, Кадик болгон башка тай, Катуу чапса чарчаба, Жеткирбегин башкага, Устундогу жаш бала, Уруп кетти аскага, Чабалекей чум-чум!*», «Белый бай, Сытый бай, Оба бессовестные бай, Быстрый иноходец – пятнистый двухлетка, Кадиком стал другой двухлетка, Если сильно пришпорят не уставай, от других не отставай, Твой малолетний наездник, ускакал высоко, Ласточка чум-чум!».

После исполнения наказания игра начинается вновь.

***Чөө*** – шакал. Групповая детская игра. Вечером, иногда ночью на околице *аила* в присутствии многочисленных зрителей развора-

чивалась игра. Участники игры делились на: «чөө – шакалов», «кой – овец», «койчу – пастухов», «мергенчи – охотников» и «балдар – детей». Выбирался ведущий, который выполнял роль «ата – отца». *Ата* занимался домашним хозяйством, а в это время «шакалы», одетые в вывернутые наизнанку тулупы, привязав к голове сложенные вдвое тюбетейки, обозначавшие уши, нападали на «овец». Увидев шакалов, пастухи разбегались кто куда. Одни шакалы ловили овец, другие ловили «детей», они все старались добежать до «отца» и сказать, что на стадо напали «чөө». В свою очередь «ата» бежал к «мергенчи», прося помощи. Они ловили «чөө», те в свою очередь ловили «овец» и «детей». Пойманных шакалов охотники отводили в круг, отмеченный верхней одеждой. Это была весёлая развлекательная забава, которая могла длиться всю ночь.

***Чурни*** – детская игра. Выбирается водящий, который, подняв руки над головой, опускает их ладонями вниз, остальные приставляют к его ладони указательные пальцы. Водящий декламирует стишок: *«Ата! Ана! Бары бир!»*, «Мама! Папа! Хапа!» сбивая с толку остальных игроков. Резко замолчав, захлопывает ладонь. Если никто не попался, он продолжает декламировать стишок, если поймает то тот выходит из игры или меняется местами с водящим.

***Шабиет*** – групповая командная игра, без ограничения количества участников, в которую с удовольствием играют как дети, так и взрослые. Участники игры, разделившись поровну, по жребию определяют водящую команду, которая заходит в очерченный круг диаметром 15-20 м, снимают обувь, становятся на четвереньки и передвигаются только таким образом. Члены второй команды должны заскочить в круг и концом ладони ударить соперника. Те в свою очередь, не поднимаясь на ноги и не оглядываясь назад, стараются задеть ногой кого-нибудь из нападающих не выше колена, попадание выше колен не засчитывается. Когда осалены все игроки нападающей команды, соперники меняются местами. Игра продолжается заново.

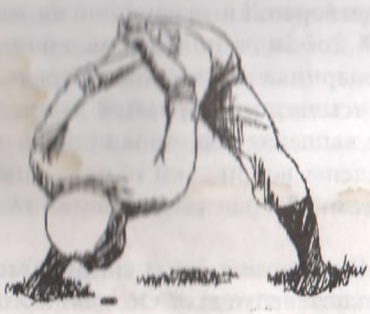
***Шакек жашырмай, шакек салмай*** – групповая молодёжная игра. Участники игры выбирают ведущего. Остальные полукругом рас-

саживаются на лужайке, вытянув руки вперёд и сложив ладони вместе. Ведущий, обходя игроков, незаметно подкладывает кольцо кому - нибудь. Затем просит хозяина кольца угадать, у кого находится кольцо. Если он угадывает, игрок штрафуется. Если не угадывает, то штрафуется хозяин кольца. Существует второй вариант игры. Ведущий, положив кольцо, выходит на середину и произносит: *«Алтын шакек атып чык!»*, «Колечко выйди на крылечко!». Игрок, в руках которого находится кольцо, должен быстро выскочить на середину. Остальные пытаются его удержать. Если он не успевает выскочить, – штрафуется, если это ему удаётся, – штрафуются два его соседа. Игра продолжается вновь.

***Шакек тиштемей*** – захватывание колечка зубами. Эта забава имела несколько вариантов.

1. На середину выходили двое желающих, парней. Один из них становился на четвереньки, не сгибая ног. Другой садился на него верхом, а затем начинал сползать набок, в результате чего повисал под животом стоящего на четвереньках. Затем он брал зубами кольцо, зажатое в зубах у напарника, стоящего на четвереньках. Нельзя было ни одеждой, ни частью тела касаться пола.

2. На землю клали кольцо, и желающий должен был поднять его с земли зубами или губами, при этом, не сгибая ног и заложив руки за спину.

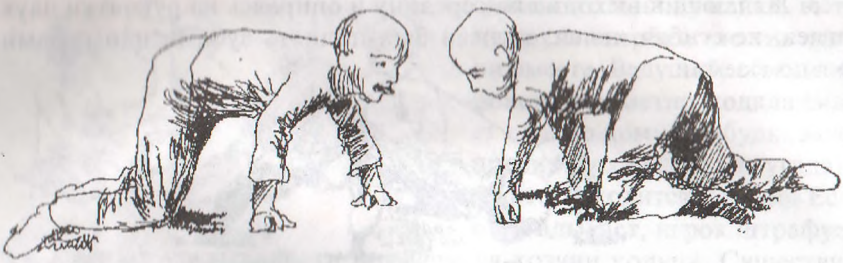


3. Желающий выходил на середину и опираясь на рукоятки двух нагаек, не сгибая колен, должен был поднять зубами или губами кольцо с земли.

4. На середину выходил желающий, обычно парень. Делал стойку на руках и, сгибая руки, зубами или губами поднимал кольцо с земли.

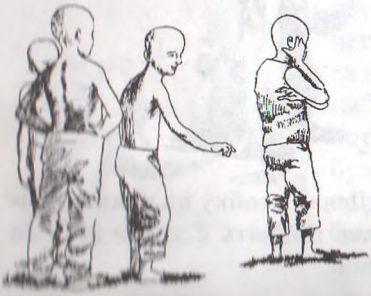
5. На середину выходил желающий. Делал стойку на руках, упираясь в лежащее рядом седло и, стараясь поднять с земли зубами или губами кольцо.

6. В центр выходил желающий, обычно парень. Он прогибался назад и упирался головой в землю, скрестив руки на груди и, ухватившись за мочку ушей. Прогнувшись ещё сильнее назад, он должен был поднять зубами или губами кольцо.



7. Двое парней выходили на середину и стоя на четвереньках, друг перед другом, старались отнять кольцо зубами или губами.

***Шам жат или шамга жат*** – детская игра. Участники игры от 4 до 10 человек, разделившись на две группы, садятся спиной друг другу. Одну руку сжимают в кулак, а ладонью другой стараются ударить по ладони противника. Ударивший первым, считается победителем. Он вскакивает, бьёт побеждённого ногой, остальные, сидя, бьют побеждённого ногой в поясницу.



***Шам шарт*** – групповая игра мальчиков и парней. Участники игры выбирают водящего, который выходит вперёд, приложив правую руку к правой щеке, левую руку кладёт под мышку правой руки, ладонью наружу. Один из игроков подходит к нему и бьёт по левой ладони. После этого все остальные, мгновенно подняв руки и оттопырив большие пальцы, делают вид, что именно он нанёс удар. Водящий игрок должен вычислить, кто это. Если удаётся, они меняются местами, в случае неудачи, он продолжает водить.

***Шапалак атмай*** – одно из древних развлечений. Участники забавы на конце *шапалака* (бича) привязывают маленький камешек. Раскрутив над собой *шапалак,* сильно бьют им о крепкую основу: камень или что-нибудь прочное. Отразив-

шись от него, камешек попадает в намеченную цель. Выигрывает тот, у кого больше попаданий.

***Шапалак чапмай*** – игра, берущая истоки из трудовых навыков.

Участники игры, раскрутив над собой свои *шапалаки,* хлестают ими по воздуху, производя громкий хлопок. Удачным считается громкий и сильный хлопок.

***Шерне*** – угощение-развлечение, которое проходило в летнюю пору на *жайлоо*. Устраивалось поочерёдно участниками *шерне* как женщинами, так и мужчинами.

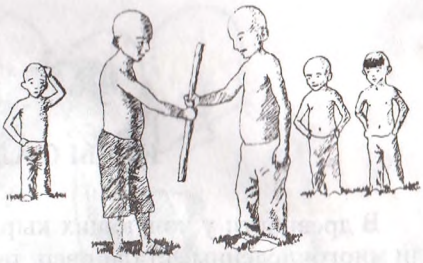
Главным угощением был – *кымыз*. Проводились всевозможные конкурсы, песнопения, игры.

***Ыр кесе*** – поющая пиала. Древнее развлечение народа. Выбирают двух ведущих, обычно парня и девушку. *Бий* – человек, который не лезет за словом в карман и *кесекул*, человек весёлый и музыкально одарённый. Готовится специальная пиала – *ыр кесе*, наполненная хмельным напитком до краёв. Первую песню исполняет *кесекул*, затем он с песней и шутками передаёт её сидящему гостю, который должен встать вместе с пиалой и ответить песней на его песню или ответить чем-нибудь остроумным и весёлым. В случае отказа или не умения исполнить, гость должен выпить всё содержимое пиалы до дна и выполнить одно из заданий.

***Эшек корумай*** – сторожевой осёл. Игра преимущественно для мальчишек. Методом жеребьёвки (прыжок соединёнными вместе ногами на дальность) определяются роли играющих. У кого самый короткий прыжок тот становится «ослом» номер 1, предпоследний игрок становится «ослом» номер 2, а третий с конца игрок становится «сторожем». Очерчивается круг диаметром в *аркан бою*, примерно 7-8 м. «Ослы» становятся в центр круга, наклонившись и взяв, руками друг друга за шею. Остальные участники игры находятся за чертой и стараются запрыгнуть на «ослов». Сторож, находящийся внутри круга, следит за порядком у «ослов» и сторожит, чтобы на них не запрыгнули игроки. Если сторож осалит игрока, находящегося в круге, то они меняются местами. Сторож выходит за пределы круга, его роль выполняет первый «осёл», а второй становится первым. Осаленный игрок – вторым «ослом». Если «ослы» падают, осаливание игрока, находящегося в круге не засчитывается. Игра доставляет большое удовольствие.

***Эшек минмей*** – групповая игра в запрыгивание на осла. Обычно участвуют только мальчишки, иногда и взрослые юноши. Предварительно проводится жеребьёвка, методом *кара-көтөн*. Ведущие команд выходят в круг, один из них берёт палку длиной около 1-1,5 м и бросает другому. Тот должен поймать палку одной рукой, после чего бросавший подходит к нему и берёт палку выше его руки, вплотную к кисти. Затем второй берёт выше первого, и так далее, пока не достигнут верхнего конца палки. Чья рука окажется сверху – выигрывает жеребьёвку. Его команда исполняет роль седоков, вторая – роль ослов. Ведущий этой команды становится лицом к своим игрокам, первый стоящий берёт капитана за талию, остальные, обхватив друг друга за талию и согнувшись, выстраиваются в колонну. Седоки должны будут запрыгивать на ослов, а ведущий должен следить за порядком в группе ослов и за правильностью выполнения игры седоками. Позади выстроившихся ослов на расстоянии 1,5 - 2 м проводится линия, за которую нельзя переступать во время прыжка. Важно, чтобы все игроки-седоки поместились на ослах, и поэтому, прыгающие первыми должны запрыгнуть как можно дальше. Если хотя бы одному игроку не удастся удержаться на ослах или он заступит черту, коснётся

ногой земли, то команды меняются местами. После того, когда все члены команды-седоков запрыгнули на ослов, по предварительному уговору они должны прокатить их на определённое расстояние, пока ведущий считает считалочку. Если команда ослов выдерживает до конца считалочки или провезёт определённое расстояние, команды меняются местами. Если команда не выполняет условия или кто-нибудь упадёт под тяжестью седоков, то они вновь исполняют роль ослов. Игра продолжается.



***Эшек секирмей*** – перепрыгивание через «осла». В этой игре участвуют только мальчишки. Прыжком с места соединёнными ногами на дальность определяется водящий игрок – «осёл». Им становится участник игры, который прыгнул ближе всех. Он выходит на середину круга, выставляет одну ногу вперёд и уперевшись в неё двумя руками сгибается, вобрав голову в плечи. Остальные участники игры по очереди, определившейся во время прыжков, начинают прыгать через «осла», опираясь о его спину ладонями. При этом прыжки сопровождаются словами. Первый – прыжок-приветствие: *«Ассалом алейкум эшегим!»*, «Привет осёл!». Второй прыжок – сильно хлопнув ладонями по спине: *«Турун калыпсың эшегим!»*, «Застоялся осёл!» и т.д., Всё зависит от фантазии играющих. Осла можно развернуть головой в сторону прыгающих, боком, поставить выше или ниже. Во время этих весёлых и разнообразных прыжков, если кто-то заденет «осла» другими частями тела, кроме рук, или ошибётся в произношении слов, становится водящим, а «осёл» присоединяется к прыгающим игрокам. Игра доставляет большое удовольствие.

## ИГРЫ С АЛЬЧИКАМИ

В древности у кочующих кыргызов, основу хозяйства составляли многочисленные стада овец, табуны лошадей, коров, верблюдов, которые имели общее название *тулук,* т.е. домашний скот. *Төрт тулук,* называли четыре вида домашнего скота: лошади, коровы, верблюды и мелкий скот. *Беш тулук,* когда мелкий скот подразделяли на овец и коз. Кроме того, охотничий промысел приносил много добычи, и соответственно давал огромное количество *альчиков*, другое название *ашык*, (коленная косточка животных), бабки, которые они с удовольствием и с выдумкой использовали в своих играх и развлечениях. Бытовали большие игры - *ордо, упай*, в которые играл род на род, *аил* на *аил* и ставились большие призы. В эпосе «Манас» об этих играх говорится:

Алты бала чогулдук.
Нак ушу жерге жатабыз,
Ашык оюн атабыз.

Вшестером здесь собрались.
Именно здесь,
В альчики будем играть.

***Ачакей-жумакей*** - это игра, в которую с удовольствием играют как взрослые, так и дети. По жеребьёвке, которая проводится метанием *сака* (бита), определяется очерёдность. Затем приступают к игре, цель которой - набрать как можно больше очков. Очки определяются так: *алчы* (айкур) - 2 очка, *таа* (тава) - 1 очко, при *чиге* (чик) или *бого* (бок) очки не засчитываются. Играющий берёт в руки *альчик* и начинает его метать, до тех пор, пока выпадают *айкур* или *тава*. Если когда выпадает *чиге* или *бого* ход переходит к другому игроку. Игрок, метнув *альчик* на *айкур*, выговаривает *«Жумакей!»*, «Загибаю!» и загибает два пальца, начиная от большого пальца. Если *альчик* упал на *тава*, выговаривает *«Жумакей!»* и загибает один палец. Когда загнуты все пять пальцев, счёт продолжается в обратном направлении, т.е. с мизинца. Произносит *«Ачакей!»*, «Открываю!» пока не наберёт 10 очков. Кто первым набирает соответствующее количество очков, тот побеждает. Проигравший закрывает ладонями глаза, и победитель щёлкает его по лбу или по руке, быстро поднимает одну руку или большие пальцы вверх и держит их неподвиж-

но. Проигравший открывает глаза и без промедления, моментально должен скопировать положение рук соперника. Если это ему удалось, он получает право играть следующий кон, если нет - выходит из игры.

***Ашык оюну*** - групповая, детская и молодёжная игры. Участники делятся на две равные команды, по жеребьёвке определяется очерёдность игры. На каждого члена команды выставляется по 3 *альчика* в небольшое углубление в земле, вокруг которого вычерчен круг. У каждого в руках *сака* (бита). Это *альчики* крупных размеров, иногда использовали *альчики* архара, коровы и других крупных животных. Члены команды бьют по очереди до тех пор, пока удар удачный, в случае промаха последнего игрока, удар переходит другой команде. За победу даётся 1 очко. Выигрывает та команда, которая набрала наибольшее количество очков.

***Буйурмо, уурткам чертмей*** - детская забава. В основном играют мальчишки. Проводится на ровной и чистой площадке. Количество игроков не ограничено. Вычерчивается круг диаметром 6-8 м, по-

средине в один ряд ставятся *альчики,* по одному на каждого игрока. Путём жеребьёвки определяется очерёдность удара. Бьющий игрок с линии круга производит удар. Цель: как можно больше выбить *альчиков* из круга. В случае удачи, игрок продолжает игру, в случае неудачи - удар переходит к очередному игроку. В конце игры, когда выбиты все *альчики,* подсчитывается, кто сколько выбил. Побеждённые, сомкнув губы, надувают щёки - *буйурмв* - сборка, а победитель, который выбил наибольшее количество *альчиков,* щёлкает по ним пальцем - *уурткам чертмей.* После этого игра продолжается вновь.

***Ган*** - командная игра в *альчики.* Участники игры, разделившись на две равные команды, методом метания *сака* определяют очерёдность. На вычерченную линию выставляются *альчики,* по договорённости играющих игроков, по одному или несколько на каждого игрока. Очередная команда выходит на бьющую линию и начинает игру, продолжающуюся до тех пор, пока удар удачный: *альчик,* по которому ударили, должен улететь на 5 ступеней бьющего игрока. В случае неудачи или промаха, вся команда выставляет назад выигранные *альчики,* а ход переходит к другой команде.

***Даттикем*** - групповая игра. На высоте 50 см от земли натягивается шнур, растянутый на колышках. Методом метания *сака* определяется очерёдность игры. Участник, которому выпало играть кон, собирает у остальных по одному *альчику,* подходит к натянутой верёвке, садится на одно колено и на ладошке вытянутой руки

выстраивает все собранные *альчики*. Поднимая и опуская руку с *альчиками* несколько раз, он перебрасывает *альчики* через верёвку, крикнув *"Даттикем!"*. Он забирает все *альчики*, которые упали на *айкур*. Затем игру продолжает следующий игрок. В случае если все *альчики* упадут на *айкур*, он забирает весь выигрыш, снова собирает по одному *альчику* и продолжает игру. Победителем становится игрок, выигравший наибольшое количество *альчиков*.

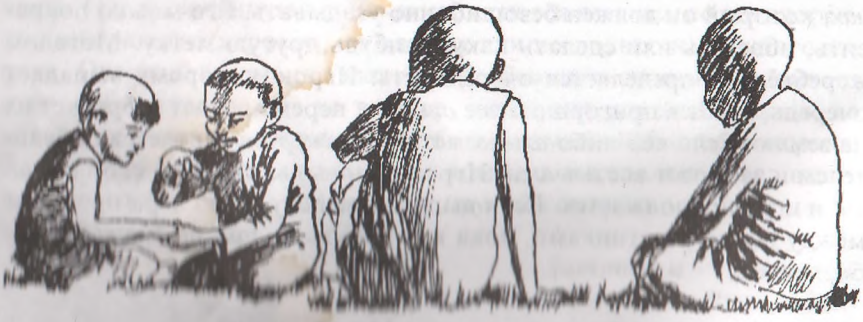
***Жалт*** - количество игроков не ограничено. Можно играть и вдвоём. Каждый игрок метает свой *альчик*, и чей *альчик* первым встал на *айкур*, тот считается ведущим и начинает игру. Убрав руки за спину, он при свидетелях зажимает в руке какой - нибудь небольшой предмет и протягивает руку игроку, выпавшему очередь отгадывать. Тот быстро произносит: *"Жалт!"*, "Миг", и пытается угадать, в какой руке находится предмет. Игра повторяется несколько раз. Кто больше отгадал, тот считается победителем и щелкает по лбу проигравшего или даёт какое - нибудь задание: привести лошадь, подложить сена, напоить и т.д.

***Жедирмек*** - групповая игра. Участвует неограниченное количество игроков, каждый из которых выставляет на кон один свой *альчик*, который он должен безошибочно угадывать. Его можно покрасить, обвязать или сделать какую-нибудь другую метку. Методом жеребьёвки определяется очерёдность. Игрок, которому выпадает очередь, берёт в пригоршню все *альчики*, перемешивает и бросает их на землю. Если чей-либо *альчик* встал на *айкур* он считается победителем и забирает все *альчики*. Игроки вновь выставляют свои *альчики*, и игра продолжается. Если выпало два *айкура*, то игра проходит между двумя участниками, пока кто-нибудь из них не окажется победителем.

***Калдым*** - детская игра в *альчики*. Методом жеребьёвки определяется очерёдность играющих игроков. На середину выходит ведущий и собирает у всех *сака*, *альчик* биток. Смешав их, бросает на землю. У кого выпадает *айкур*, тот первый, *тава* - второй и т.д. Чертится прямая линия - место удара. Поставив ногу на линию, игроки по очерёдности выбрасывают свои *сака* от линии удара. Если игрок попадает своим *сака* по *саке* другого игрока, он может по пра-

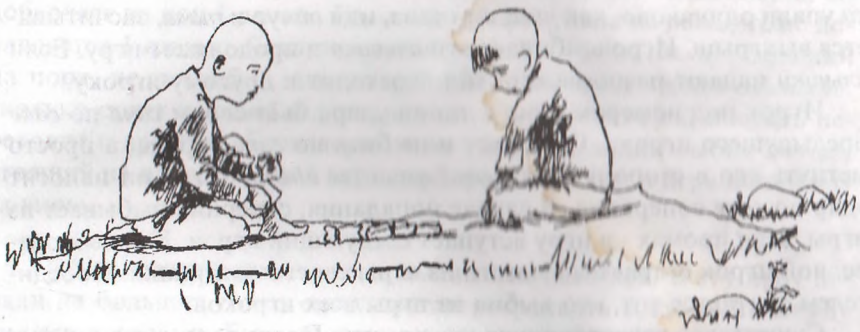
вилам отбить его *сака* ещё дальше. На линии удара они выставляют *альчики*. Цель - попасть по *альчикам*. Выигрывает тот, кто попал. Удар по *альчикам* производится от дальнего игрока. Если очередные игроки не попали по *альчикам* и их *сака* лежит в трёх стопах от линии, на которой выставлены *альчики*, последний игрок может крикнуть *"Калдым!"*, "Без удара!" и забирает все *альчики*.

***Каным дат*** - хан и визирь. Своеобразная импровизированная игра с применением *альчиков*. Усевшись в круг на лужайке, игроки по очереди метают свои *альчики*. Тот, у кого первым выпадает *айкур*, становится "ханом", у кого *тава* - "визирем". Остальные игроки продолжают метать *альчики* по очереди. Если выпадает *"чик"*, игрок оказывается в роли вора. Визирь, схватив вора за руку, ведёт его к хану с жалобой: *"Каным дат!"*, "Мой хан, выслушай, этот вор покушался на твой табун". Возмущённый хан должен определить меру наказания. Это может быть от одного до нескольких *шапалаков*, т.е. ударов по запястью двумя смоченными слюной пальцами руки, или другие наказания, выполнение заданий. Игра начинается сначала. Наказание, по уговору играющих игроков, может быть и другим: спеть, сплясать.



***Кан таламай*** - игра, имеющая древние исторические корни. Возможно, ее истоки восходят к древним военным обычаям кочевников, когда они подвергали разграблению побеждённого врага, имущество умершего или одряхлевшего хана. Можно играть вдвоём или командой. Берут как можно больше *альчиков*. Определяют "хана", им может быть *альчик* с яркой расцветкой или большого размера. Первый игрок рассыпает все *альчики* на землю, если при этом "хан" встал на *таву*, все игроки начинают грабить "хана" - захватывают как можно больше *альчиков*. Игра начинается вновь. Если "хан" встал

на *айкур* или упал на бок, *чик* или *оңко* (торцом, на попа), то игроки по очереди бьют щелчком одноимённым *альчиком* по одноимённому. При этом "хана" можно бить только тогда, когда выиграны три *альчика*, если нет возможности произвести удар по "хану", который оказался, окружён другими *альчиками*, разрешается выбить ещё два *альчика*, с целью открыть путь к "хану". Все выигранные *альчики* (3 или 5) собираются в той руке, которой наносится удар. Перекладывать в другую руку можно только после взятия хана. Выигранные *альчики* из бьющей руки передаются по 3 штуки. *Альчик*, которым бьют, называется - *ок* (пуля), в который бьют - *кийик* (козёл). Забирается только *альчик*, в которого бьют - *кийик*. Выигрывает тот, у которого больше всех *альчиков*. При их равенстве, преимущество остается у того, кто выбил "хана". В начале новой игры побеждённый выставляет все выигранные *альчики*, победитель выставляет столько же, сколько побеждённый, остальные оставляет себе. С "ханом" ставится один лишний *альчик* "друг хана".



***Келди*** - детская и молодёжная игра в *альчики*. Выбирается судья, который следит за правилами игры. Определяется место, где выставляются *альчики*. Порядок выставления такой: *айкур - тава - айкур* и т.д. После жеребьёвки, которая определяет очерёдность игры, примерно с 10-15 м производят удар по *альчикам*. Тот, чей *сака* - биток упал ближе к выставленным *альчикам*, а тем более попал в них, начинает игру первым. Далее очерёдность распределяется по тому, чей *сака* лежит ближе к кону. Начинающий игрок, поставив одну пятку на линию, где упала *сака*, производит удары по *альчикам*. В случае, когда он попадает, и его *сака* упала на *чига*, а *альчик* на *бого*, засчитывается выигрыш, он забирает *альчик* и продолжает игру. Выигрыш засчитывается и в том случае, если после удара *сака*

упадёт на *айкур*, независимо в каком положении находится *альчик*, по которому произвели удар. Игрок говорит *"Келди!"* и забирает *альчик*.

В случае, когда *сака* и *альчик* упали на *"чига"* или *"бого"* или *сака* упал на *"тава"* выигрыш не засчитывается, судья говорит: *"Утуш жок!"* и ход переходит к другому игроку. Выигрывает тот, кто больше всех сделал *"келди!"*.

***Кен*** - групповая, детская и молодёжная игра. Выбирается, *калыс киши* - судья, который следит за правилами игры. На кон выставляется по одному *альчику* на игрока. *"Кен"*, или *"Оп"* - так называли место в *кырмане*, на току, где привязывали лошадей.

Судья, собрав все *сака* (биты) в ладонь, начинает их метать, определяя очерёдность: *айкур* - 1-й, *тава* - 2-й и т.д. Последний оставшийся игрок подходит на *кен*, садится на корточки и метает свой *сака*. Когда он падает на *айкур* или *тава*, он вместе с этим берёт все *альчики* с кона в ладонь и подбрасывает их вверх. Если *сака* и *альчики* упали одинаково, как *чига* или тава, или *айкур* и *тава*, засчитывается выигрыш. Игрок забирает эти *альчики* и продолжает игру. Если *альчики* падают разномастно, ход переходит к другому игроку.

Игрок под номером один с линии удара бьёт своим *сака* по *саке* предыдущего игрока. Он может и не бить по *саке* игрока, а просто метнуть его в сторону. Если *сака* упал на *айкур*, тогда он наносит удар по *саке* соперника. В случае попадания, соперник выбывает из игры, если промах - в игру вступает следующий игрок. Каждый очередной игрок старается вывести из игры своего соперника. Победителем считается тот, кто выбил из игры всех игроков.

Существует двухсторонняя игра в *кен*. После того, когда на *кен* выставлены *альчики*, очередной игрок, поставив пятку на линию *кена*, метает свой *сака* в любую сторону на 10-15 м. В случае если *сака* упадёт на *айкур* или *тава*, он может произвести удар по *альчикам* или метнуть ещё раз. В игру вступает второй игрок, который также по выбору может метнуть в любую сторону или ударить по *саке* первого игрока. Если попадает, тот выходит из игры, *кон* забирает победитель. Игра продолжается вновь.

***Өлдүү*** - групповая игра в *альчики*. Чертится круг диаметром 3-5 м. В центр круга каждый игрок в одну шеренгу выставляют по 5 *альчиков*. Проводится жеребьёвка, устанавливается очерёдность. Цель - выбить *абалаком альчики* из круга. Если бьющий игрок задевает *абалаком альчик*, то он должен выбить только этот *альчик*. В случае

неудачи или промаха, ход переходит к другому игроку. Другая разновидность игры заключается в том, что игроки бьют только один окрашенный *альчик* - *"өлдүү"*, который выбивается в первую очередь.

***Опол*** - игра в *альчики*. На очищенной и утрамбованной земле чертится площадка размерами в 1 м$^2$. На середине площадки проводится линия, в середине которой ставится один *альчик* на попа. Спереди и сзади этого *альчика*, с расчётом 5 штук на одного игрока, выставляются *альчики*. Метанием *сака* определяется очерёдность. На расстоянии 5 м от площадки находится линия удара. Удар производится *абалаком* (четырехугольная плитка из рога коровы или архара), или *томпоем* (большим альчиком архара или коровы). Если *альчик* выбит за линию удара, игрок продолжает игру. Если он выбил *альчик* и его *абалак* остался внутри площадки, то он методом щелчка продолжает игру, пока удары будут удачными. В случае, когда игрок попал в кон, но не смог выбить *альчик* за пределы площадки, он добавляет на кон 1 *альчик*. Если *сака* (бита) упала на *тава*, тоже добавляется 1 *альчик*. Если он своим ударом уронил *альчик*, стоящий на попа, но не выбил его, то добавляет на кон столько *альчиков*, сколько стоит на кону в данный момент, промахнётся, очередь переходит к другому. Если первым же ударом с линии выбит *альчик*, стоящий на попа, бьющий игрок забирает весь кон и игра начинается вновь.

***Ордо*** - древнейшая игра с применением *альчиков*. В эту игру играли на больших *тоях, ашах*, могли устраивать состязания между аилами и родами. Есть многочисленные упоминания об *ордо* в эпосе "Манас":

"Бетегесин жулдуруп
Белгини жерге урдуруп,
Беш чүкөнү бир дешип
Белсенип ордо кир дешип".

"От травы расчистив площадку
Метку на земле поставив,
Пять альчиков за одно взяв,
Приговаривая: ордо начнём,
Круг начертили".

О проведении игры объявлялось заранее: где будет проходить, сколько участников, что выставляется на приз. Количество игроков могло доходить до 50 человек по 25 в каждой команде, в игре участвовали по 2 судьи с каждой команды и по 3 человека, которые выполняли функции сборщика *альчиков* и других предметов игры.

Игра могла длиться 3 и более дней. Во время *тоя* и *аша* их обеспечением занимались устроители этих мероприятий. В других случаях, ночлегом, питанием, фуражом для скота обеспечивал *аил*, в котором проходила игра.

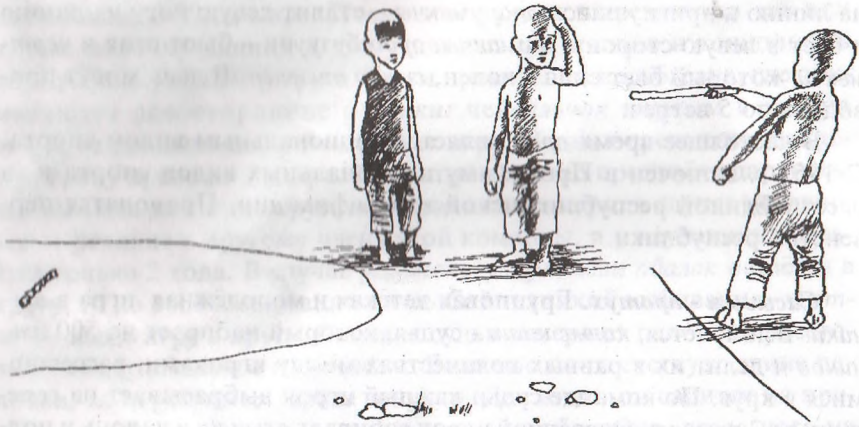
На ровной площадке чертился круг. Расстояние от центра круга в одну сторону составляло 35 *таман* (ступней), и в другую сторону столько же. Все четверо судьей садились рядом и удобно устроившись наблюдали за игрой. В цетре круга - *ордо*, выкопав небольшую ямку, располагали "хана" - монету из серебра, меди или кости. Вокруг него по 5 *альчиков* на каждого участника, стороной *бога* (бок) выставляли 249 *альчиков*. После этого судьи вырезают из *чия* или дерева палочку длиной в два указательных пальца и толщиной в палец и кладут в центр круга. Затем проводится жеребьёвка, где применяются левосторонние *альчики:* чей *альчик* первым встал на *айкур*, та команда первой начинает игру. Судьи определяют каждому игроку право на 3 удара. Если игрок удачно произвёл удар и *альчик* вылетел за линию круга, он продолжает игру, в случае неудачи, ход переходит к другому члену этой команды, а у неудачника остаётся только 2 хода. В случае удачного удара, если *абалак* остаётся в кругу, то по особым правилам и особой техникой выбивания - *чертме* он ведёт игру в кругу. Сначала судьи замеряют палочкой расстояние между *абалаком* и *альчиком*. Если оно соответствует длине палочки, то игрок имеет права на удар. Для этого он садится на правое колено, левая нога на ступне, повёрнутая к *альчику*, и техникой *чертме* (щелчок) начинает выбивать *альчики*. Опытный игрок в таком положении может выиграть до 20-30 *альчиков*. Во время такой игры есть свои правила. После каждого удара игрок должен встать и снова принять соответствующее положение, если во время таких передвижений он коснётся руками или полами одежды земли, выходит из игры. Также, если случайно упадёт слюна, ход

переходит к другому игроку. В случаях, когда *альчики* находятся в полуметре или метре от линии круга, игрок производит удар *чертме* (щелчок). Если *альчик,* отрекошетив, снова попал в круг, ход переходит к другому игроку. Когда заканчивается игра, судьи пересчитывают выигранные *альчики,* определяют победителя, команде даётся 1 очко и игра возобновляется. Проигравшая сторона, если не хватает *альчиков,* выставляет по 3 *альчика* на игрока, но имеют только по 2 удара. Если по 3 *альчика* не хватает, то выставляется по 1 *альчику,* но имеют право только на 1 удар, который называется *чокон*. В *ордо* есть игроки: *кадамакчы* – производит удар, поставив пятку на линию и пригнувшись, *торумакчы* – ставит левую ногу на линию и бьёт в левую сторону, *атмакчы, ордо бузуучу* – бьют стоя и *чертмекчи,* который бьёт сидя с колен, *сынар тизелеп*. В день могут проводить по 5 встреч.

В настоящее время *ордо* является национальным видом спорта. С 1952 г. включён в Программу национальных видов спорта и в реестр Единой республиканской классификации. Проводятся первенства республики.

***Сасыдым - протух.*** Групповая детская и молодёжная игра в *альчики.* Выбирается, *калыс кишн* - судья, который набирает до 500 *альчиков* и делит их в равных количествах между игроками, рассевшимися в круг. По команде судьи каждый игрок выбрасывает на середину по 2 *альчика.* Очерёдной игрок собирает *альчики* в ладонь и подбрасывает их вверх. Если *альчики* падают на *айкур* и *чига*, засчитывается выигрыш, если *альчики* упали только на *чига* и *бого*, ход переходит к другому. Если *альчики* упадут на *айкур* и *тава*, то тот, кто первым заметил это, с криком: *"Оюн сасыды!"* забирает все *альчики.* В разграблении кона принимают участие все, кто успеет. Игра начинается вновь: по два *альчика* выбрасывается на кон и ход начинает очередной игрок.

***Таяк менен чукө ойномой*** - игра в *альчики* с применением палки. Участники игры на утрамбованной земле чертят круг диаметром 3-5 м. На середину выставляются *альчики*, по одному на каждого игрока. Метанием *сака* определяется очерёдность. На расстоянии 4 м от круга находится линия удара. Каждый игрок метает палку, стараясь выбить *альчики*. В случае удачного броска, игрок продолжает игру с линии круга, старясь концом палки выбить *альчик*. В случае неудачи, ход переходит к другому игроку. Победителем считается игрок, выбивший наибольшее количество *альчиков*.



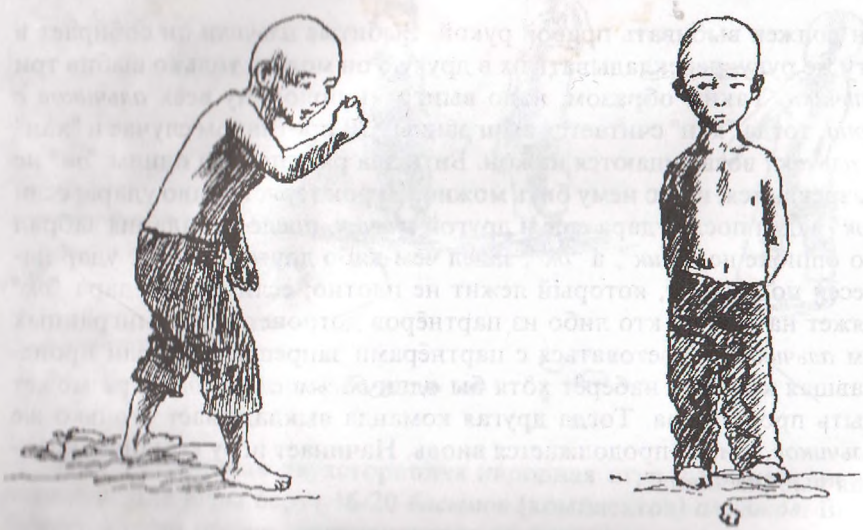
***Упай*** - старинная двухсторонняя народная игра с применением *альчиков*. Для игры берут 16-20 *басымов* (комплектов) *альчиков*. Выбирается один *альчик*, отличающихся от других цветом или размером, который исполняет роль "хана". Можно играть вдвоём или двумя командами. Рассаживаются кругом на кошме или лужайке. Начинающий игрок берёт все *альчики* в ладони, укладывает в центре "хана" и рассыпает их на ковёр. Первый удар производится по "хану". При попадании в цель, игрок продолжает игру, в случае неудачи - в игру вступает следующий. Удары производятся одинаковыми по положению *альчиками*, т.е. *айкуром* бьют айкур, *тавой* - *тава* и т.д. Игрок, нарушивший эти условия, лишается удара. *Альчик*, которым бьют, называется *"ок"*, а *альчик* по которому бьют - *"кийик"*. Удар наносится только одним, чаще указательным пальцем. Начав игру и выбив "хана", игрок держит его в свободной руке или кладёт отдельно. Класть "хана" и *альчики* в одну кучу нельзя - лишаешься удара. После этого игрок обязан выбить три *альчика* подряд. *Альчики*

он должен выбивать правой рукой. Выбитые *альчики* он собирает в эту же руку, перекладывать их в другую он может, только выбив три *альчика*. Таким образом, надо выиграть половину всех *альчиков с кона*, тогда "хан" считается выигранным. В противном случае и "хан" и *альчики* возвращаются на кон. Бить два раза подряд одним *"ок"* не разрешается, но по нему бить можно. Игрок теряет право удара: если *"ок"* задел после удара ещё и другой *альчик*, после попадания забрал по ошибке не *"кшик"*, а *"ок"*; задел чем-либо другой *альчик;* удар нанесён по *альчику*, который лежит не плотно; если после удара *"ок"* ляжет на *"кшик"*; кто либо из партнёров дотронется до выигранных им *альчиков*. Советоваться с партнёрами запрещается. Если проигравшая команда наберёт хотя бы один *басым альчиков*, игра может быть продолжена. Тогда другая команда выкладывает столько же *альчиков*, и игра продолжается вновь. Начинает игру команда, которая выбила "хана".

***Уч тапан*** - групповая игра. Каждый участник игры на расстоянии 2-3 м от соперника чертит себе линию. И на этой линии начинает метать свой *сака*. В случае, если у игрока выпал *айкур*, а у его соперника - *тава, чига* или *бого*, то этот игрок бьет своим *сака* по *саке* соперника и если его *сака* улетает на 3 ступни бьющего игрока, проигравший даёт ему один *альчик* и игра начинается вновь. Если у одного игрока *сака* встал на *тава*, а у соперника на чигу или *бого*, игру начинает тот, у кого *тава*. Игра продолжается до полного проигрыша.

***Учум*** - старинная игра с применением *альчиков*. Название этой игры связано со своеобразным ведением счёта при игре в *"ордо"* и при детских играх в *альчики*. Кыргызы считали так: *бирдин учу* - пять *альчиков, бирдин учу бир* - шесть, *бирдин учу эки* - семь *альчиков, эки-*

*нин учу* - десять. Игра групповая. Садятся в круг, по жребию один из игроков выполняет роль ведущего игрока, остальные игроки в порядке очерёдности начинают метать свои *альчики*. Для этой игры выбираются *альчики чыймыт*, т.е. *альчики* малого размера, которых легче регулировать во время метания. Если все *альчики* лягут одинаковой стороной - ведущий считается победителем и назначает каждому из играющих определённое наказание. Штрафуемый должен спеть, сплясать выполнить какое нибудь другое задание, что вызывает всеобщий смех и одобрение со стороны зрителей. Выбирается новый ведущий игрок и игра продолжается сначала.



***Чакан атчай*** - это развлечение, в котором принимали участие два человека или две команды. Проводилось на ровной утрамбованной площадке, очищенной от мусора и от трав. Размеры площадки составляли приблизительно 20-30 м или 10-15 м. Для игры нужно иметь 5, по числу состава одной команды, гладких, плоских камней, размером примерно 7 на 10 см, которые используются в качестве биты и такое же количество коровьих *абалаков*. Право первого удара получает команда или игрок, который первым попал битой в *альчик*, установленный на 20-метровой отметке. Правила игры: 1-й игрок ставит свой *альчик* на расстоянии 20 м от линии своего броска. 2-й игрок на 1,5 м ближе, чем *альчик* 1-го, линия броска этого игрока на 1,5 м ближе, чем у 1-го игрока. Игроки ставят свои *альчики* на 1,5 м ближе, чем предыдущий, вынося на столько же и

свои линии броска. В результате расстояние от линии броска каждого игрока до его *альчика* составляет 20 м. Порядок игры.

*1 этап.* В порядке очерёдности игроки производят удар битой, каждый игрок бьёт по своим *альчикам*. При попадании, игрок получает 5 очков. Биты попавших игроков и не попавших остаются на месте.

*2-этап.* Все кто не попал, повторяют свой удар, соблюдая очерёдность: кто ближе, тот первый. Удар наносится, не поднимая биты с земли пружинистым ударом любого пальца. Отводить руку и "пружинить" палец можно с помощью другой руки. При попадании, игрок получает 1 очко, в случае промаха и на этот раз, игрок лишается права удара в этом кругу, "потеря удара".

*3-й этап.* После того, как игроки, не использовавшие свои 2-е удары, опять промахнутся. На помощь приходят игроки, которые попали в свои *альчики* ещё при первом ударе. Они своей битой, способом пружинистого удара выбивают оставшиеся *альчики* своих партнёров. Бьют до первого промаха. Если не попадает, его сменяет другой партнёр, имеющий право удара. После 1-й команды, с этих же линий, в таком же порядке приступает к игре 2-я команда. Побеждает команда, первой набравшая определённое количество очков (30-40-50 и т.д.).

***Чүкө атмай*** - игра в *альчики*. Участники игры чертят круг диаметром 3-5м. На середину выставляются *альчики*, количеством по желанию играющих игроков. Метанием *сака* определяется очерёдность игры. В 1 м от круга с двух сторон чертится линия удара. Очередной игрок бьёт с линии и в случае удачи продолжает игру с линии круга. После первого удачного удара, если *альчик* выбит с линии, остальные удары производятся с линии круга. В случае неудачного удара, ход переходит к другому игроку. Побеждает тот, кто выбил наибольшее количество *альчиков*.

***Чүкө бекитмей*** - укрывание *альчика*. Групповая детская и молодёжная игра в *альчики*. Выбирается судья, который делит участников игры на две равные команды. Определяется место - кон, куда должны забросить *альчик*. Затем судья подбрасывает *альчик* вверх и игроки должны поймать и постараться попасть на кон. В процессе игры разрешается отбирать *альчик* у соперника, передавать членам своей команды. Выигрывает команда, забросившая *альчики* на кон наибольшее число раз.

***Чуко окчомой*** - метание *альчика*. Детская и молодёжная игра. Количество игроков не ограничено. Каждый игрок метает свои *альчики*. У кого выпадает *"айкур"*, говорит: *"Алып урам!"*, "Я начинаю!", добавляет ещё два *альчика* и метает. Для выигрыша *альчики* должны лечь на *бога*, затем просит угадать соперника, какой *альчик* упадёт на *айкур*, а какой на *тава*. Если не угадывает, считается проигравшим. Метание продолжается. Если *альчики* упали не на *бога*, он проигрывает.

***Чуко чертмей*** - командная игра. Один из участников игры собирает у всех играющих по одному *альчику* и бросает на землю. Тот, у кого выпал *айкур*, начинает игру первым, если выпали два и более *айкура*, очерёдность разыгрывается между ними, выкидыванием их *альчиков* по-новому. В случае выпадения *тава,* а у остальных *чига* или *бого*, игрок начинает игру первым. На кон выставляются *альчики,* и начинающий игрок старается попасть своим *альчиком* в наиболее удобный. В случае удачи, он забирает *альчик,* а хозяин этого *альчика* выставляет новый. Если удар неудачный, ход переходит к другому игроку. Победитель определяется по наибольшему выигрышу.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

С конца 20 века Кыргызстан живёт в новом измерении. Есть древняя кыргызская притча, которая гласит: "Жүз жылда жер жаңырат, элүү жылда эл жаңырат", "За сто лет земля обновляется, за пятьдесят лет люди обновляются". Народ, имеющий многовековую историю, с началом нового тысячелетия открывает свою новую страницу.

С самого зарождения и становления кыргызского народа его сопровождают разнообразные игры и развлечения, неотрывно связанные с образом жизни и хозяйственной деятельностью. В исторических источниках, в широко популярной и научной литературе, в фольклоре народа насчитывается более 400 игр и развлечений. Многие игры были продуктами творения самого народа, некоторые вошли в жизнь и быт в процессе взаимовлияний и взаимообменов. Многие могли и не дойти до нас. Не мог не сказаться и бесписьменный период истории, ведь неизвестно, сколько игр и развлечений канули в Лету.

Из упомянутых 48 конных игр и развлечений включены почти все имеющиеся, некоторые не вошли в книгу, в силу спорности происхождения, другие из-за слабой изученности. За пределами этой книги остались неописанными некоторые конные игры и развлечения: *атта жүрүү* - езда на лошадях, *ат менен алыска баруу* - езда на лошадях на дальние расстояния, *балдардын ат оюну* - детские конные игры и другие. Некоторые из-за своей примитивности, а некоторые из-за того, что нет их описаний и правил. Не вошли упомянутые в источниках скачки - *бута*. Как известно, *бута* - это расстояние полёта стрелы, равное примерно 100 м. Но достоверных описаний скачек на такие короткие дистанции не обнаружено ни в фольклоре, ни у информаторов. На примере игры *жамбы атмай*, можно проследить её изменения во времени. В эпосе "Манас" встречается другое описание этой игры, отличное от современной настоящей игры.

Из более 300 бытовых игр и развлечений мы оставили для читателей около 200. Остальные не вошли также из-за слабой изученности. Многие игры, упоминающиеся в источниках, не имеют даже приблизительного описания. Например: *мамай, арстан оюну, аркан*

*оромой, бала тапмай, баш кысмай, жетим бала, тайдырмак, тайкел, чоп баш* и др. Некоторые из них вызывают сомнения. Например, *чоп жашырмай, чой кулак, чертишмек* - это виды штрафов и наказаний в игре, источники описывают их как игры.

В этот же ряд, с такими же оговорками можно поставить некоторые виды детских игр и развлечений: *чыбык ат, ээрчишип журмой, бакчы, бакшы, таранчылар, тезек терүү* и др. Не включены и современные игры, широко популярные среди детей и подростков: классики, всевозможные прыжки на скакалках и резинах, фантики и др.

Встречающиеся в популярной литературе названия развлечений *баштан-бай* мы дали как *баш тац* и *баштан, дарткам* как *даттикем*, как даётся в киргизско-русском словаре К.К. Юдахина.

К сожалению, не смогли найти правила и описания женской игры в *волан*, упомянутый Н.Я. Бичуриным в своих работах. Также требует тщательного изучения описаная им игра *хюпу*. Естественно, многие игры могли остаться за пределами кругозора автора и использованных им источников. С большим удовольствием и благодарностью принял бы все замечания и дополнения читателей по имеющимся недостаткам.

Изучение и популяризация традиционных народных игр в настоящее время сыграли бы свою роль в деле воспитания подрастающего поколения, явились бы мощным фактором оздоровления населения. Как известно, в конных и бытовых играх принимали участие и люди старшего возраста. Несомненно, использование народных игр и развлечений служило бы фактором сохранения стабильности в многонациональной республике. Кыргызский народ тысячелетиями совместно бок о бок проживал с другими народами Центральной Азии, и использование этого богатейшего опыта служило бы интеграцией общности культур и общности исторического развития. В нынешний период многомиллионные тюркские народы должны интегрироваться в мировое сообщество посредством развития культуры, национальных видов спорта. И спортивное международное Олимпийское движение должно пополниться новыми видами игр, взятыми из богатейшей кладези игр тюркских народов.

## ЛИТЕРАТУРА


1. Абрамзон С.М. Киргизский героический эпос "Манас" как этнографический источник // "Манас" героический эпос киргизского народа - Фрунзе: Илим, 1968.
2. Абрамзон С.М. Киргизы и их этногенетические и историко-культурные связи. - Л.: Наука, 1971.
3. Абрамзон С.М. Очерк культуры киргизского народа.- Фрунзе, 1946.
4. Абрамзон С.М. Творчество киргизского народа // Советская этнография. Т. 3. - М.-Л., 1940.
5. Абрамзон С.М. Черты военной организации и техники у киргизов (по историко-этнографическим данным и материалам эпоса "Манас") // Труды института языка, литературы и истории Кирг. филиала АН СССР в.1. - Фрунзе, 1945.
6. Абузяров Р.А. Физическое воспитание детей в дореволюционном Киргизстане. - Фрунзе: КГИФК, 1976.
7. Айдаркулов К. Описание игры в ордо: по материалам эпоса "Семетей" // Кыргыз маданияты, 28 февраля 1980.
8. Айтмамбетов Д. Культура киргизского народа во 2-й половине XIX и начале XX века. - Фрунзе: Илим, 1968.
9. Амитин-Шапиро З.А. Аннотированный указатель по истории развития физкультуры. - Фрунзе, 1958.
10. Анаркулов Х.Ф. Богатыри Ала-Тоо. - Фрунзе: Мектеп, 1986.
11. Анаркулов Х.Ф. Кыргыз эл оюндары. - Бишкек, 1996.
12. Антология педогогической мысли Киргизской ССР. - М.: Педагогика, 1988.
13. Апышев Б. Народные традиции и их использование в трудовом воспитании старшеклассников. - М., 1974.
14. Аристов Н.А. Усуни и киргизы или кара-киргизы. - Бишкек, 2001.
15. Байбосунов А.А. Донаучные представления киргизов о природе. - Бишкек, 1990.
16. Байджиев М. Однажды очень давно. - Фрунзе, 1984.
17. Байман Ф.Э. Отражение киргизских национальных видов спорта в народном творчестве // Вопросы филологии. №2. - Фрунзе: КГУ,1964.
18. Байрамкулов Х.К. Исследование самобытных физических упражнений киргизов. - М., 1970.

19. Бартольд В.В. Киргизы. Исторический очерк // Соч. Т.2., ч.1. - М., 1963.
20. Баялиева Т.Д. Доисламские верования и их пережитки у киргизов. - Фрунзе, 1972.
21. Баялиева Т.Д. Отражение ранних форм религии в кыргызском фольклоре // Из истории дореволюционного Киргизстана. - Фрунзе, 1985.
22. Баялиева Т.Д. Пережитки магических представлений и их изживание у киргизов // Древняя и раннесредневековая культура Киргизстана. - Фрунзе, 1981.
23. Баялиева Т.Д. Религиозные пережитки у киргизов и их преодоление. - Фрунзе, 1981.
24. Бектенов З., Мусин Ю. Кыргыз элдик оюндары. - Фрунзе, 1978.
25. Бернштам А.Н. Архитектурные памятники Киргизии. - М.-Л.,1950.
26. Бернштам А.Н. Избранные труды по археологии и истории кыргызов и Кыргызстана. - Бишкек, 1997.
27. Бичурин Н.Я. (Иакинф) Собрание сведений о народах, обитавших в Средней Азии в древние времена. Т. 1-3. - М.-Л.: Изд-во АН СССР, 1950.
28. Борисковский П.И. Древнейшее прошлое человечества. - 2-е изд. перераб. и доп.- М., 1980.
29. Боровков А.К. О народности киргизского эпоса "Манас" // Дружба народов. - 1952. - №5.
30. Бромлей Ю.В., Подольный Р.Г. Создано человечеством. - М., 1984.
31. Бутанаев В.Я. Историческая судьба енисейских кыргызов по данным фольклора народов Южной Сибири // ВЭИКН. - Фрунзе: Илим, 1989.
32. Бутанаев В.Я., Молдобаев И.Б. Киргизско-хакасские этнокультурные связи // Историко-культурные связи народов Южной Сибири. - Абакан, 1988.
33. Валиханов Ч.Ч. Записки о киргизах // Соб. соч: В 5- т. Т.2. - Алма-Ата, 1985.
34. Винников Я.Р. Родоплеменной состав и расселение киргизов на территории Южной Киргизии // ТКАЭЭ. - Т.-1. - М.: Изд-во АН СССР, 1956.
35. Виноградов В.С. Киргизская народная музыка. - Фрунзе, 1958.
36. Виноградов В.С. Киргизское народное музыкальное творчество как источник изучения проблемы происхождения киргизов // ТКАЭЭ. - Т.3. - М.: Изд-во АН СССР, 1959.
37. Всемирная история: В 13 т./ Глав. ред. Е.М. Жуков. - М.: Госполитиздат, 1956-1983.

38. Геродот. История. В 9 кн./ Пер. и примеч. Г.А. Стратановского. - Л.,1972.
39. Гумилёв Л.И. Древние тюрки. - Бишкек, 1999.
40. Даль В. И. Толковый словарь живого великорусского языка: В 4 т. - М.: Терра, 1995.
41. Джамгерчинов Б.Д. Присоединение Киргизии к России. - М., 1959.
42. Закиров С. Кыргыз элинин макал, лакаптары. - Фрунзе, 1962.
43. Закиров С. Макал-лакаптар // Кыргыз элинин оозеки чыгармачылык тарыхынын очерки. - Фрунзе, Илим, 1973.
44. Игры народов СССР. - М.: Физкультура и спорт, 1985.
45. История Киргизской ССР. С древнейших времён до наших дней: В 5 т. Т.1-4. - Фрунзе, 1984-1989.
46. Караев О. Арабские и персидские источники 9-12 вв. о киргизах и Киргизии. - Фрунзе: Илим, 1968.
47. Карасаев К. Накыл сөздөр. - Фрунзе: Кыргызстан, 1982.
48. Касымбеков Т. Сынган кылыч: Тарыхый роман. - изд. 2-е. - Фрунзе, 1979.
49. Классификация кыргызского фольклора // Фонды ОРП, Инв. № 5254.
50. Кляшторный С.Г. Древнетюркские рунические памятники как источник по истории Средней Азии. - М., 1964.
51. Кляшторный С.Г., Савинов Д.Г. Степные империи Евразии. - СПб., 1994.
52. Комплексные основы развития КР до 2010 г.
53. Кудайбергенов С. Числительные в составе киргизских топонимов // Ономастика Средней Азии. Вып.2. - Фрунзе: Илим, 1980.
54. Кудайбергенов Т. Ордо оюнунун азыркы мезгилдеги абалы жана алдыдагы токтосуз чечилүүчү проблемалар // Тез. I МНПК по проб. нац. видов спорта и восточных единоборств, посв. 1000-летию эпоса "Манас". - Бишкек, 1993.
55. Кыдырбаева Р. З. Генезис эпоса "Манас". - Фрунзе: Илим, 1980.
56. Кыдырбаева Р.З. Сказительное мастерство манасчи. - Фрунзе: Илим, 1984.
57. Кыргыз эл жомоктору. - Фрунзе: Кыргызстан, 1985.
58. Кыргыз элинин оозеки чыгырмачылык тарыхынын очерки. - Фрунзе: Илим, 1973.
59. Кюнер Н.В. Китайские известия о народах Южной Сибири, Центральной Азии и Дальнего Востока. - М., 1961.
60. Леденёв П.Г. Шахматы в Киргизии: Очерк. - Фрунзе, 1981.
61. Липец Р.С. Образы батыра и его коня в тюрко-монгольском эпосе. - М.: Наука, 1984.

62. Лукиан. Собр. соч. Т.2. - М.-Л., 1935.
63. Малов С.Е. Енисейская письменность тюрков. - М.-Л., 1951.
64. Мамыров М. Ордо оюнун тарыхы // КМ. - 1981. - 23 июль.
65. Мамытбеков З.Ч. Отражение жизни и борьбы киргизов в эпосе "Манас". - Фрунзе: Илим, 1993.
66. Манас. Киргизский героический эпос. Кн. 1. - М.: Наука, 1984.
67. Манас. Киргизский героический эпос. Кн. 2. - М.: Наука, 1988.
68. Манас. Киргизский героический эпос. Кн. 3. - М.: Наука, 1990.
69. Манас. Көкөтөйдүн ашы. Тыныбек. Семетей баатырдан бир бөлүм. Эпос. / Түзгөн Р. Сарыпбеков. - Бишкек: Ала-Тоо, 1994.
70. Манас. Эпос. Сагымбай Орозбак уулунун варианты боюнча. - 1-китеп. - Фрунзе: Кыргызстан, 1978.
71. Манас. Эпос. Сагымбай Орозбак уулунун варианты боюнча. - 2-китеп. - Фрунзе: Кыргызстан, 1980.
72. Манас. Эпос. Сагымбай Орозбак уулунун варианты боюнча. - 3-китеп. - Фрунзе: Кыргызстан, 1981.
73. Манас. Эпос. Сагымбай Орозбак уулунун варианты боюнча. - 4-китеп. - Фрунзе: Кыргызстан, 1982.
74.
75. Манас. Эпос. Саякбай Каралаевдын варианты боюнча. - 1-китеп. - Фрунзе: Кыргызстан, 1984.
76. Манас. Эпос. Саякбай Каралаевдын варианты боюнча. - 2-китеп. - Фрунзе: Кыргызстан, 1986.
77. Махмуд Кошгарий. Девону лугот-ит түрк. Т.1. - Ташкент, 1960.
78. Миф жана легенда // Кыргыз элинин оозеки чыгармачылык тарыхынын очерки. - Фрунзе, 1973.
79. Молдобаев И.Б. "Манас" - историко-культурный памятник кыргызов. - Бишкек: Кыргызстан, 1995.
80. Молдобаев И.Б. Названия музыкальных инструментов в эпосе "Манас" // Вопросы киргизской терминологии. - Фрунзе: Илим, 1986.
81. Молдобаев И.Б. Эпос "Жаныш и Байыш" как историко-этнографический источник. - Фрунзе: Илим,1989.
82. Молдобаев И.Б. Эпос "Манас" как источник изучения духовной культуры киргизского народа. - Фрунзе: Илим, 1989.
83. Ожегов С.И. Словарь русского языка. - М.: Рус. яз., 1991.
84. Омурзаков Д. О. Киргизские национальные виды спорта и народные игры. - Фрунзе, 1958.
85. Омурзаков Д. О., Мусин Ю. Киргизские народные игры. - Фрунзе, 1973.

86. Омурзаков Д. О., Саралаев М. Киргизские национальные виды спорта и народные игры. - Фрунзе, 1981.
87. Онтология педагогической мысли в Кыргызской ССР. - М.: Педагогика, 1988.
88. Панченко Г.К. История боевых искусств. - М., 1996.
89. Полевые исследования института этнографии. 1980-1981. АН СССР. - М., 1984.
90. Пономарёв Н.И. Возникновение и первоначальное развитие физического развития. - М., 1973.
91. Раимбеков С.А., Харламов С. Г., Макиевский И.М. "Киште"- национальная киргизская игра в шахматы // Тезисы I МНПК по пробл. нац. видов спорта и восточных единоборств, посвящённых 1000-летию эпоса "Манас". - Бишкек, 1993.
92. Рашид-ад-дин. Сборник летописей. Т.1. кн.1. - М.-Л., 1952.
93. Рашид-ад-дин. Сборник летописей. Т.1. кн.2. - М.-Л., 1952.
94. Рашид-ад-дин. Сборник летописей. Т.2. - М.-Л., 1960.
95. Рашид-ад-дин. Сборник летописей. Т.3. - М.-Л., 1946.
96. Рождественский А.П. Киргизский национальный спорт и игра. - Фрунзе, 1928.
97. Сейтек. Кыскартылып бириктирилген вариант. "Манас" эпосунун 3-бөлүгү. 4 китеп. - Фрунзе, 1960.
98. Сейтек: Эпос. Саякбай Каралаевдын варианты боюнча.- Фрунзе: Адабият, 1991.
99. Семёнов-Тян-Шанский П.П. Путешествие в Тянь-Шань. (1856-1857). - М., 1949.
100. Семетей: Эпос. Саякбай Каралаевдын варианты боюнча. 1-китеп. - Фрунзе: Кыргызстан, 1987.
101. Семетей: Эпос. Саякбай Каралаевдын варианты боюнча. 2-китеп. - Фрунзе: Адабият, 1989.
102. Советская этнография. - 1977. - №4.
103. Таникеев М.Т. История физической культуры в Казахстане. - Алма-Ата, 1977.
104. Токторбаев С. Өспүрүмдөр оюндары. - Бишкек, 1991.
105. Труды Института археологии и этнографии. - /М., 1964. Дебец Г.Ф. Об изучении физического развития древних народов.
106. Урстанбеков Б.У., Чороев Т.К. Кыргыз тарыхы: Кыскача энциклопедиялык сөздүк. Мектеп окуучулары үчүн. - Фрунзе, 1990.
107. Худяков Ю.С. Вооружение енисейских кыргызов VI-XII вв. - Новосибирск: Наука, 1986.

108. ЦГА КР фонд 672.8 №10, 672-2-6.
109. Чылымов А., Райымбеков С.А., Кенжеев А. Тогуз коргоол оюнунун азыркы кездеги абалы жана анын жолдору // Тез. I МНПК по пробл. нац. видов спорта и восточных единоборств, посвящ. 1000-летию эпоса "Манас". - Бишкек, 1993.
110. Шаршеналиев М. Күрөштүн өнүгүшү жана маселелери // Тез. I МНПК по пробл. нац. видов спорта и восточных единоборств, посвящ. 1000-летию эпоса "Манас". - Бишкек, 1993.
111. Эр Төштүк. Айтуучу С. Каралаев. - Фрунзе: Мектеп, 1969.
112. Юдахин К.К. Киргизско-русский словарь: В 2-х кн. - /М.: Советская энциклопедия, 1965.

***Арстанбек Касен***

КЫРГЫЗСКИЕ ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Редактор *О.А. Матвеева*
Художественный редактор *М.К. Серкебаев*
Художеств. оформление *И. Абдраимов*
Компьютерный набор *И.М. Шабекова*
Компьютерная вёрстка *У.Т. Бегалиев*
Дизайн обложки *М.К.Сагимбаев*

Подписано в печать 20.06.2004 г.
Формат 60x84 1/16. Офсетная печать. Объём 9 п. л.
Заказ 166. Тираж 1000 экз.

Издательство "Илим"
720071, Бишкек, проспект Чуй, 265 а

Отпечатано в типографии
ОсОО «Издательский Дом «Салам»
г. Бишкек, ул. Пушкина, 78