

КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ
КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

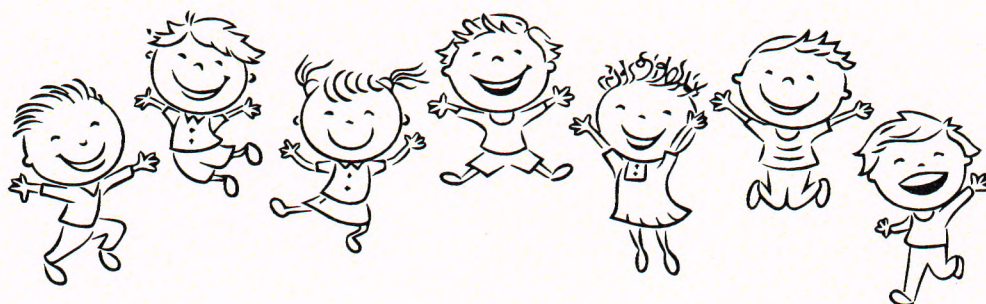


БАЛДАР ҮЧҮН КЫЙМЫЛ ОЮНДАРЫ
(эч нерсеси жок)

ДЕТСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ
(без предмета)

КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ
КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

БАЛДАР ҮЧҮН КЫЙМЫЛ ОЮНДАРЫ
(эч нерсеси жок)



ДЕТСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ
(без предмета)



Бишкек - 2017

Терек

Кыргыздын элдик оюну. Оюн тегиз жерде, мектептин спорт залында ойнолот. Оюнга 6 – 7 жаштагы 20 – 30 оюнчу жашына жараша топтолушуп катышат. Оюнду алып баруу үчүн оюнчулар өздөрүнөн оюнга калыс шайлашат. 6 – 9 жаштагылардын оюнуна тарбиячы же мугалим жетекчилик кылат. Калыс бир оюнчуну “терек” деп дайындайт. Калган оюнчуларды айлана кылып тургузат. Калыс өзү оюнчуларга терек деп угуза айтат. Оюнчулар болсо, калыс “терек” дегенге чейин эле баш ийкөө, жаңсоо, көз ымдоо ж.б. жолдор менен турган оюндарын алмашуу үчүн өз ара келишип алышат да, калыстын “терек” деген үнүн угары менен орундарын тез алмашышат. Оюнчу өзүнүн жанындагы оюнчу менен орун алмашууга болбойт. Оюнчулар орун алмашканда, орун алмаша албай калган оюнчу терек болот. Калыс оюнду андан ары улантат. Биринчи терек болгон оюнчу оюнчулардын катарына кошулат. Оюндун акырында кайсы оюнчу бир жолу да терек болбосо, ошол оюнчу жеңет.

Терек

В игре участвуют от 5 до 30 человек. Играют на любой подходящей площадке.

Описание. Выбирается водящий — это тополь. Он стоит в центре круга. Играющие, располагаясь по кругу, приседают. Игра начинается после произнесения слова «Тополь!» Находящиеся в кругу дети, договариваются между собой условными знаками, действиями (кивком или поворотом головы, подмигиванием, взмахом руки и т. д.) и быстро меняются местами. Водящий в это время стремится занять освободившееся место. Оставшийся без места, становится водящим. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим.

Правила. Меняться местами могут дети, находящиеся через одного, двух и т. д. игроков: игрокам-соседям это делать запрещено. Одновременно могут меняться местами несколько пар. Об этом играющие договариваются заранее.



Кунан чабыш

К

унан чабыш - кыргыз элинин байыркы улуттук оюндарынын бири.

Оюн мектептин аянтчасында, түз жерде көбүнчө майрамда, той – тамашада ойнолот. Оюнга 4 – 13 жаштагылар катышат. Көпчүлүк жарданып карап турат. Катышуучулардын саны чектелбейт. Уул балдар өзүнчө, кыз балдар өзүнчө бөлүнүшөт. Кээде аралаш ойногон учур да болот. Жарышуунун баштоочу жери жана маарасы белгиленет. Чуркоо аралыгы 7 – 11 жаштагы уул балдар үчүн – 50 метр, кыз балдар үчүн – 45 метр, 12 – 13 жаштагы уул балдар үчүн – 100 метр, кыздар үчүн – 85 метр болгон. Калыс оюнчуларды эки жаатка бөлүп, жаат башчыларын дайындайт. Оюнчулар спорт кийимчен болот.

Калыс ар бир жааттан экиден оюнчуну чакырып, катарга тизет да, чуркоого белги берет. Оюнчулардын кимиси маарага биринчи жетсе, ошол жеңүүчү болот. Ошентип, оюн улантыла берет. Акырында кайсы жаатта маарага биринчи келген оюнчулардын саны көп болсо, ошол жаат жеңишке ээ болот. Балдар жарышып бара жатканда бирөөнүн алдын торогон, түрткөн, этектен артка тарткан бала оюндан чыгат.

Кунан чабыш

И

гра проводится летом в хорошую погоду, на лужайке. В игре могут участвовать дети от 4-13 лет, количество участников неограниченно. Мальчики и девочки соревнуются отдельно, а иногда бегут вместе.

Описание. Сначала определяется место старта и финиша. Игра заключается в беге наперегонки на дистанции 50 метров для мальчиков 7-11 лет, для девочек - 45 метров, для мальчиков 12-13 лет – 100 метров, а для девочек 85 метров. Судья делит игроков на команды и назначает капитанов. Игроки должны быть в спортивной форме. Судья вызывает из каждой команды по 2 игрока и ставит на старт, дает сигнал для начала игры. Тот игрок, который первым прибежал к финишу объявляется победителем. Игра продолжается в таком же порядке. Победителем считается та команда, в которой больше игроков пришло к финишу.

Правило. Начавших бег до сигнала, судьи возвращают за линию старта. Не считают победителями тех, кто мешал бежать другим (толкался и т. п.).



Аксак кемпир бапалак

Бул оюн кыргыз элинин байыры оюндарынын бири. Оюн тегиз жерде, бала бакчада, мектептин спорт залында, аянтчасында ойнолот. Оюнду 5-8 жаштагы 15-20 оюнчу жашына жараша топтолушуп ойношот. Оюнчулар өздөрүнөн калыс шайлашат. Ойнолуучу жердин чеги белгиленип, «Аксак кемпир бапалак» дайындалат. Ал эки колун бириктирип, отко күйүп калган сыяктанып, алаканын үйлөп, оюнчуларга келип: - Мен дарыядан кантип өтсөм болот? - деп сурайт. Алар: «Дарыядан кааласаңыз сүзүп же кечип өтүңүз» - дешет. Ал оюнчуларга дагы жакыныраак келип, алаканын үйлөй берет. Оюнчулардын бири: «Караңгыда от үйлөгөн ким, эмне издеп жүрөсүң?» - десе, «Мен аксак кемпир бапалакмын, менин баламды көрдүңөрбү?» - деп суроо берет. Оюнчулар - «Балаң дарыя жакта жүрөт» деп айтып, туш тарапка качышат. «Аксак кемпир бапалак» ачууланып, аларды кармап алуу үчүн кубалайт. Белгиленген чектен аша чуркап чыгып кеткен, ошондой эле кармалып калган оюнчу ырдап, бийлеп, табышмактын жандырмагын табууга тийиш. Оюн «Аксак кемпир бапалак» 5-6 оюнчуну кармаганга чейин ойноло берет. Андан кийин жаңы «Аксак кемпир бапалак» шайланат.

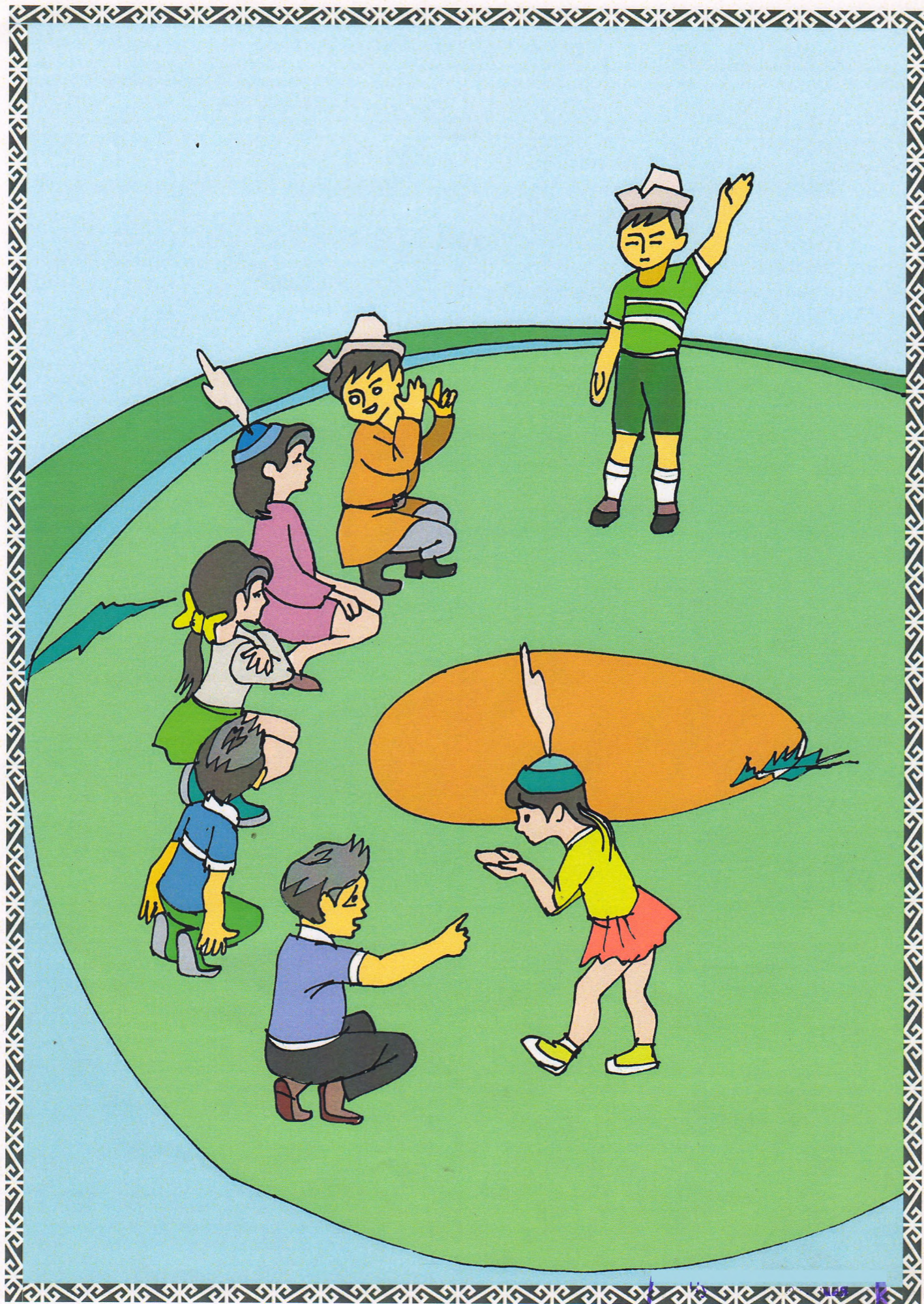
Аксак кемпир бапалак

Эта игра одна из древних игр кыргызского народа. Игра проводится на ровном месте, в детском саду, спортивном зале школы или на площадке. В игре участвуют от 15 до 20 человек в возрасте 5-8 лет. Играют на площадке, которая ограничивается по договоренности. Для организации этой игры нужен руководитель или судья, чтобы следить за строгим выполнением условий.

Описание. В начале игры выбирают «аксак кемпир» («бабку»). Остальные дети садятся в один или два ряда на корточках. К сидящим подходит «аксак кемпир» и спрашивает: — Как мне переправиться через речку? — Можно вплавь, а можно и вброд, - отвечает один из играющих. «Бабка» подходит совсем близко к ним и начинает дуть в ладони, как бы раздувая огонь. — Кто это в темноте раздувает огонь? - спрашивает один из играющих. — Это я, «аксак кемпир бапалак», - отвечает «бабка». — А что ищешь? — Не видели ли вы моего ребенка? — Твой ребенок вон там в речке.

После этих слов «аксак кемпир», рассерженная, бросается догонять детей, но те быстро разбегаются. Если ей удастся кого-либо поймать, то устраивается заранее договоренное наказание (раньше чаще всего водящий щекотал пойманного). Теперь принято давать различные задания: спеть, сплясать, отгадать загадку и др. Затем игра начинается сначала и продолжается до тех пор, пока не поймано условленное количество участников (5-6). После этого выбирают новую «бабку».

Правило. Убежавший за установленные пределы площадки считается пойманным.



Чабалекей



Оюнчулардын саны 8—12 киши. Оюн аянтчада, көк шиберде, спорттук бөлмөдө, сахнада өткөрүлөт.

Адегенде, оюнга «чабалекей» тандашат, ал диаметри 1 метр келген тегеректин ортосуна малдаш куруп отурат. Андан кийин «корукчу» шайлашып оюндун шарты жөнүндө сүйлөшүп алышат.

«Корукчу» тегерекке кирбей жөрмөлөп же чочоюп жүрүп «чабалекейди» коруйт. «Корукчу» чабуул жасаган оюнчулардын бирөөсүн кармап алса, алар ролдору менен алмашышкандан кийин, оюн кайрадан башталат. Каалаган убакытка чейин уланат. «Корукчуларга» кармалбаган оюнчу жеңүүчү болот.

«Чабалекейди» катуу урууга, тебүүгө, чымчууга, оюнчуларды тегеректин сыртында кармоого, бир-бирине тоскоолдук кылууга болбойт.

Күч, ылдамдык, шамдагайлык, чыдамкайлык тарбияланат.

Чабалекей



Игра проводится на зеленой лужайке, в спортивном зале, на площадке и на сцене.

В этой игре могут участвовать дети от 8 до 12 человек.

Описание. Чертится круг диаметром около 1 м. В начале игры по жеребьевке выбирают «чабалекея» и «сторожа».

Первый садится в центре круга, скрестив и поджав под себя ноги, второй ходит вокруг него, оберегая от «нападения» остальных участников, которые стараются коснуться его руками. «Сторож» стремится осалить нападающих или поймать кого-нибудь. Если это ему удастся, то задетый или пойманный становится «сторожем». «Чабалекей» («Ласточка») меняется после смены 2-3 «сторожей» (по договоренности).

Правила. Допустивший вместо касания удар по «ласточке», становится «сторожем», а в случае повторения удара выбывает из игры.

Если «сторожу» долго не удастся никого осалить, его может заменить по желанию любой играющий.

Запрещено: сильно бить, пинать, щипать, ловить за кругом, мешать друг другу.

Эта игра развивает у детей силу, ловкость, скорость и выдержку.



Колго түшмөй

Кыргыз эл оюну. Жаштарды чабандестикке үйрөтөт. Оюн тегиз аялчаларда ойнолот. Оюнду 7-16 жаштагы оюнчулар жашына жараша бөлүнүп ойношот. Оюнчулардын саны чектелбейт. Калыс оюнчуларды эки жаатка бөлөт. Жааттагы оюнчулар күч жагынан барабар болушу керек. Эки жаат бетме-бет тизилишет. Алар бетме-бет болуп турганда оюнчулардын колу бири-бирине жеткендей кылып тегерек узун сызык сызылат.

Калыс өзү каалаган эки оюнчуга “оюнду баштагыла!” – деп буйрук берет. Бетме-бет турган эки оюнчу бири-бирине колдорун сунуп кармашат. Кимиси чийилген сызыктан өткөрө өзү тарапка атаандашынын тартып кетсе, ал колго тушкөн болуп эсептелет. Оюнду кезектеги экөө улантат. Атаандаш жааттардын кимиси өз атаандаштарын колго көп түшүрсө, ошол жааттын оюнчулары жеңген болуп эсептелет.

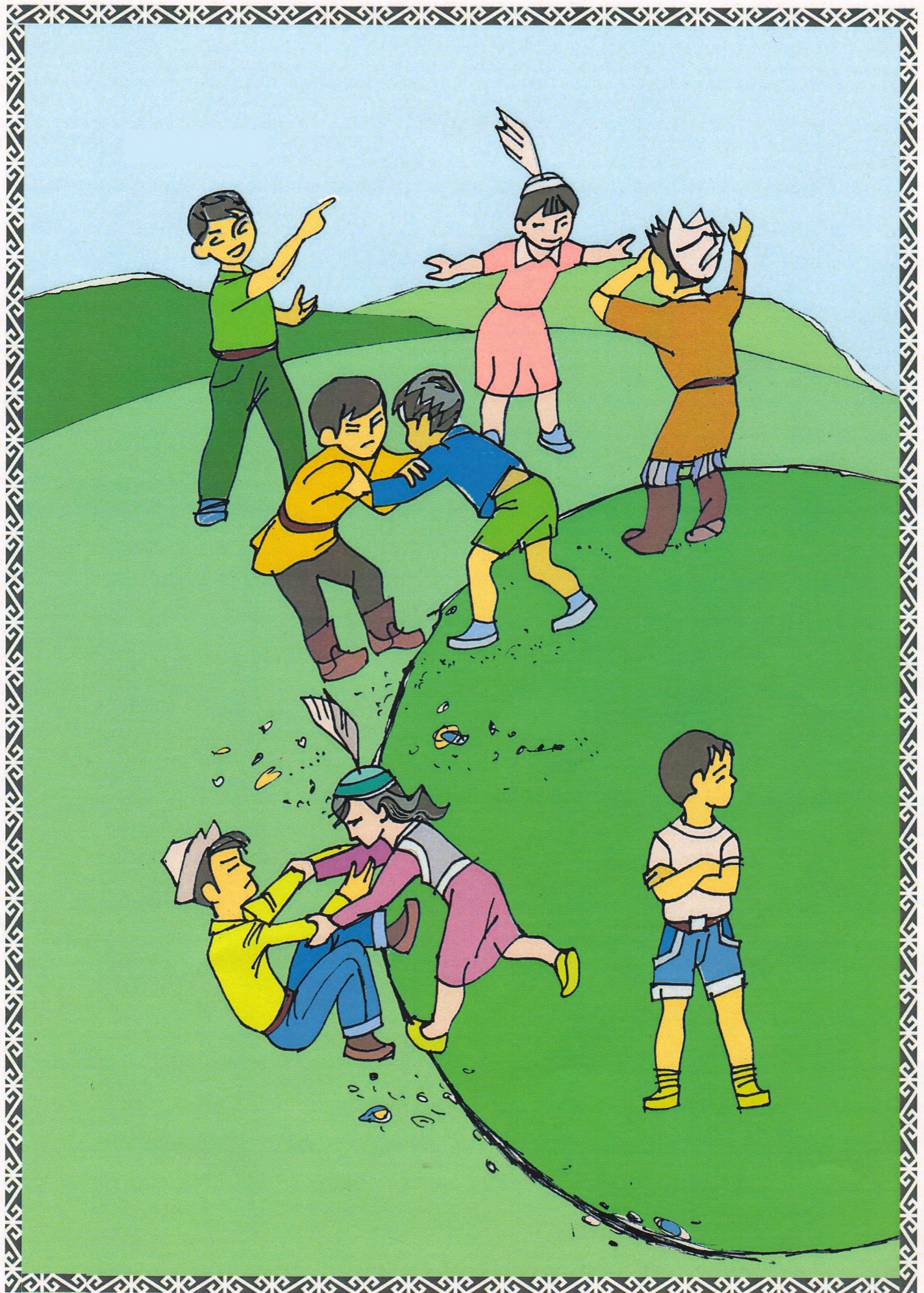
Бири-бирин кийимге, бутка, башка кармап тартууга болбойт.

Колго түшмөй

Кыргызская народная игра. Игра проводится на ровной площадке. Возрастной состав играющих 7-16 лет, игроки делятся согласно возрасту и их количество неограниченно. Судья делит участников на команды. При смешанном составе количество участников в командах должно быть равным.

Описание. Чертится круг таких размеров, чтобы половина играющих могла встать внутри круга у самой его черты, и с таким расчетом, чтобы против каждого юноши (девушки) внутри круга стоял соответственно юноша (девушка) за кругом. Соперники протягивают друг другу руки и по команде судьи начинают тянуть каждый в свою сторону. Кого перетянут, заставив переступить за черту круга хотя бы одной ногой, тот «взят в плен» и прекращает борьбу. Победитель отводит его к другим пленникам своей команды. Побеждает команда, захватившая больше пленных.

Правила. Начинать перетягивать друг друга можно только по сигналу судьи. Тянуть можно только за руки (не за одежду, не за ноги, не за голову).



Коюма карышкыр тийди

Кыргыз элинин байыркы улуттук оюндарынын бири. Оюн ар кандай аянтта ойнолот. Оюнга 7-10 жаштагы 25-30 оюнчу катышат. Калыс оюнчуларды бири-бирин курунан карматып катарга тургузат. Алар “койлор” деп аталат. Эң алдыда турган оюнчу башчысы болот. Калыс оюнчулардын бирин “карышкыр” кылып дайындайт. Ал оюнчулар менен бир катарга турбайт.

Калыс оюнду баштоого белги бергенде койго карышкыр тиет, башкача айтканда карышкыр койлордон алып кетүүгө аракеттенет. Оюн башчысы “Коюма карышкыр тийти!” — деп кыйкырып карышкырды кубалайт. Эгерде карышкырды оюн башчысы кармап алса, анда карышкыр койлордун катарына кошулат. Анын ордуна койлордун арасынан бирөөнү калыс карышкыр кылып дайындайт. Ошентип, оюн улантылып, бир саатка чейин созулат. Карышкыр кармаган койлор белгиленген жерде турушу керек. Карышкыр койду көпкө чейин кармай албаса, анда башка карышкыр шайланат. Ар бир кармоодон кийин карышкыр менен сакчыны алмаштырса болот. Койлордун тизилүүсү бузулса, алар кайра тизилгенге убакыт берилет.

В этой игре могут участвовать дети от 6 до 30 человек.

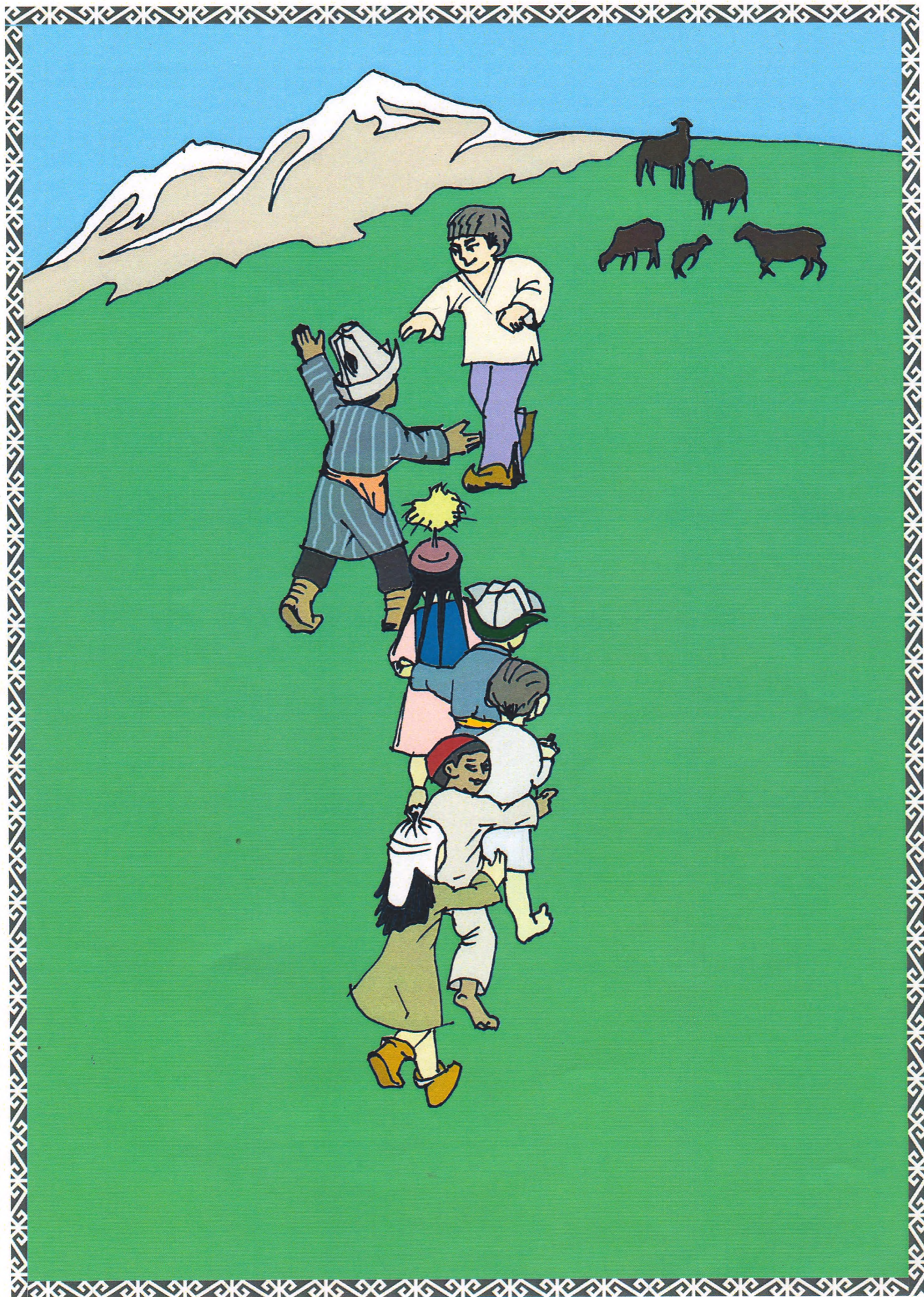
Описание. Играющие стоят друг за другом: держась за локти, они образуют длинную цепочку. Это козлята. Впереди стоит вожак (сакчы).

Среди играющих выбирают волка (карышкыр).

Игра начинается так: волк тихонько пробирается, хитрит, делая обманные движения, показывая свои повадки, и незаметно приближается к отаре козлят. Вожак следит за волком: с какой стороны приближается волк, в ту же сторону стремится и вожак, стараясь преградить ему путь. Волк мечется: бежит вперед-назад. Наконец вырывается и, попадая в отару, ловит козленка.

Когда большинство или все козлята пойманы, волк подходит к пойманным козлятам и пытается угнать их. Козлята не поддаются волку и убегают от него враспынную. Такой конец игры дает сидящим (пойманным) детям эмоциональную и физическую разрядку.

Правила. Волк имеет право ловить только последнего козленка. Пойманные козлята стоят в отведенном месте. Если волк долго не может поймать козленка, то выбирается другой волк. Волка и вожака можно менять после каждой ловли. Если цепь козлят рассыпается, то надо дать время, чтобы они построились.



Төө жана бото



Оюнчулардын саны 10—15 киши. Оюн аянтчада өткөрүлөт.

Оюнга даярдануу, катышуучулардан «төө» жана «бото» болуп шайланат. Калган оюнчулар колдорун кармашып тегерек болушуп турушат. «Төө» тегеректин сыртында «бото» анын ортосунда турушат.

«Төө» ачууланып буттары менен жерди таптап басып, тегеректи тегеренип «бото-сун» издейт. Тегеректин ортосундагы «ботосун» көрүп: «Ботом, ботом тез үйгө кеттик», - деп айтууга, өзү тегеректеп кирип «ботосун» кармап алууга аракеттенет. «Бото» болсо, ага: «Жок, үйгө барбайм», - деп жооп берет. Эгерде «төө» «ботону» кармап алса, оюнду улантыш үчүн башка «төө» жана «бото» шайланат. Эгерде «төө» «ботону» көпкө чейин кармай албаса, оюнчулар, ачууланган «төөгө»: «Чөк, чөк!» - дешип тынчытууга аракеттенишет. Бирок, ачууланган «төө» алардын айткан сөздөрүн укпастан, жини келип бышкырат. Анда оюнчулар «төө» тынчтангыча, бардыгы бир убакытта: «Чөк-чөк, чөк-чөк!» дешет. «Төө» тизелерин бүгүп чөккөндөн кийин, оюнчулар анын жанынан колдорун кармап, бир-биринин артынан катар болуп өтүшөт. «Төө» кармап калууга аракеттенет. Биринчи кармалган оюнчу «төө», андан кийинки «ботонун» ролун аткарат. Оюн кайрадан башталат. Ошентип, каалаган убакытка чейин уланат. «Ботосун» кармап алган «төө» оюндун жеңүүчүсү болот.

Оюндун эрежеси: кармашкан колдорун коюп жиберүүгө, колдорду күчкө салып ажыратууга, «ботого», «төөгө» жакындоого болбойт.

Оюн шамдагайлыкка тарбиялайт, тартипти сактоого үйрөтөт.

Төө жана бото



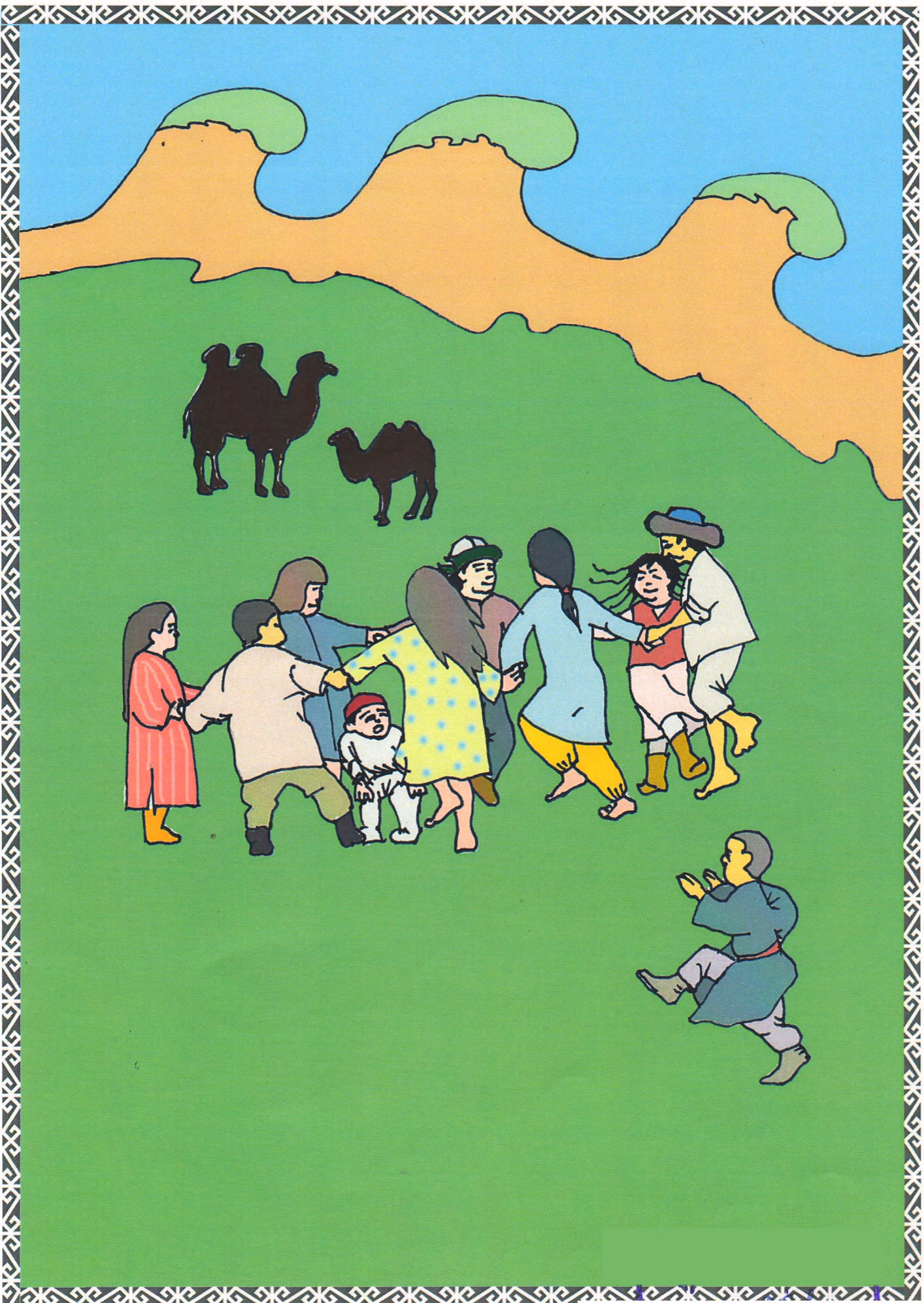
Этой игре могут участвовать от 10 до 15 детей. Игра проводится на открытой площадке.

Описание. Выбираются верблюды и верблюжонок, остальные игроки становятся в круг и берутся за руки. Верблюжонок стоит в кругу, а за кругом бродит старый верблюд. Он сердится, топает ногами, ищет своего верблюжонка.

Увидев в кругу маленького верблюжонка, верблюд говорит ему: «Верблюжонок, верблюжонок, иди скорей домой!», а сам стремится попасть в круг и поймать верблюжонка. Верблюжонок ему отвечает: «Не хочу!» Если верблюду удастся поймать верблюжонка, то выбирается другая пара. Если верблюд долго не может поймать верблюжонка, то дети говорят злому верблуду: «Чок, чок!» (Так успокаивают верблюда.) Но злой верблюд будто не слышит ничего: он фыркает, топает ногами. Дети хором повторяют: «Чок-чок! Чок!» — до тех пор, пока верблюд не успокоится, не присядет на корточки. Тогда все дети цепочкой пробегают мимо него, а он старается их поймать. Пойманный первым становится верблюдом, а пойманный вторым — верблюжонком. Игра повторяется сначала.

Правила. Входить и выходить из круга верблюд может только в том случае, если дети не успели присесть. Дети, стоящие в кругу, должны помогать верблюжонку.

Игра дисциплинирует детей и развивает ловкость.



**КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ
КЫРГЫЗСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ**

**БАЛДАР ҮЧҮН КЫЙМЫЛ ОЮНДАРЫ
(эч нерсеси жок)**

**ДЕТСКИЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ
(без предмета)**

Тызыучу Бек Тунуков

Чолпон Кожокулованын котормосу

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

УДК 796/799

ББК 75. 727

К 97

К 97 КЫРГЫЗ УЛУТТУК ОЮНДАРЫ: БАЛДАР ҮЧҮН КЫЙМЫЛ ОЮНДАРЫ

(эч нерсеси жок). Тызыучу Бек Тунуков. – Бишкек: АРХИ, 2017. – 16 б., ил.

К 4204000000-17

ISBN 978-9967-430-73-0

УДК 796/799

ББК 75. 727

© ИЦ АРХИ

Составитель Бек Тунуков

Перевод Чолпон Кожокулова

Компьютерный набор *Айнура Таалайбекова*
Оформление, дизайн, верстка *Светлана Грицай*
Корректор *Чолпон Кожокулова*
Художники *Маяк Мамытов, Эрмек Исмаилов*



Басууга 20.03.2017-жылы кол коюлган. Басууга 22.03.2017-жылы берилген
Формат 60x84 1/8. Көлөмү 1,0 б.т. Меловандалган кагаз 130 г/кв.м.
Офсеттик басуу. Тиражы 500 нуска.

Подписано в печать 20.03.2017 г. Сдано в печать 22.03.2017 г.
Формат 60x84 1/8. Объем 1,0 у.п.л. Бумага мелованная 130 г/кв.м.
Печать офсетная. Тираж 500 экз.

Кириш сөз

Кыргыздар – дүйнө жүзүндөгү эң байыркы жана баштапкы элдердин бири. Кыргыз элинин катаал табигый шарттарда жашоосу, көчүү, малды жайлоодон жайлоого айдоо жана аны камкордук менен багуу, баскынчылардан коргонуу жана башка жашоо шарттар кыргыздардан мыкты ат чабууну, чыңалууну, күчтү, шамдагайлыкты, эрдикти жана кайраттуулукту, дайыма сак болууну талап кылган.

Көчмөн маданиятынын көрүнүктүү өкүлдөрү катары кыргыздар кылдаттык менен кылымдан кылымга келе жаткан үрп-адаттарын, салттарын, маданиятын аны менен бирге улуттук оюндарын азыркы маалга чейин сактап келген.

Оюндар көңүл ачууда, маданияттуу эс алууда, бош убакытты өткөрүүдө, денени чыңдоодо гана чоң мааниге ээ болбостон, балдардын руханий дүйнөсүн калыптандыруунун, аларга тарбия берүүнүн маанилүү каражаты болуп эсептелет. Оюндар адамзаттын көп кылымдык маданиятын сактап келе жаткан кенч катары да бааланат. Улуттук оюндар элдин материалдык жана руханий чыгармачылыктарынын бардык тармактарын камтыйт. Улуттук оюндар кыргыз элинин ишмердүүлүгүнүн жана максатка умтулуучулугун көрсөтөт.

Кыргыз улуттук оюндарды негизинен төмөнкү топторго бөлүүгө болот: балдар кыймыл оюндары (бир нерсе менен же нерсеси жок), жаштар, тайпа, чүкө, ат, мергенчилик, үстөл, аскердик, спорттук оюндар.

«Кыргыз улуттук оюндар» китебинин турпатташтыгы бизге белгилүү 500 дөн ашуун кыргыз улуттук оюндарынын аз гана бөлүгүн камтыйт.

От издательства

Кыргызы – один из древнейших и самобытных народов мира. Сам образ жизни, а это и жизнь в суровых природных условиях, постоянные кочевки, перегон скота, уход за ним, отражение набегов и т. д. требовал от них отличной верховой езды, хорошей физической закалки, силы, ловкости, сноровки, храбрости и мужества, постоянной готовности к действиям.

Будучи яркими представителями кочевой цивилизации, кыргызы бережно донесли и по сей день хранят свои вековые традиции, обычаи, культуру, а вместе с ними и игры.

Игры у кыргызов были не только для досуга и развлечения, они носили воспитательный и прикладной характер. Уже с малых лет играючи вырабатывались, развивались и закреплялись необходимые физические и нравственные качества. Каждая игра требовала от её участников определённых навыков и качеств, которые либо вырабатывались, либо развивались. Само участие в игре развивало целеустремленность, настойчивость, волю к победе.

Кыргызские национальные игры можно условно разделить на следующие основные группы: детские подвижные (предметные и беспредметные), молодёжные, командные, с альчиками, конные, охотничьи, настольные, военно-спортивные и единоборства.

Серия «Кыргызские национальные игры» охватывает лишь толику самых популярных кыргызских игр из более 500 известных нам.

