

КЫРГЫЗСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Рахманкул к.Зуура, Сагыналы к.Бактыгул, Ст. 2 курса
Марс кызы Гулсара ст. 3-курса
Института новых информационных технологий КГУ им. И. Арабаева

В данной статье рассмотрены различные виды национальных развлечений кыргызов, чья культура была основана на скотоводческом хозяйстве.

Ключевые слова: народные игры, кыргызские развлечения

Бул макалада маданияты мал багуу чарбасына негизделген кыргыздардын ар түрдүү улуттук оюн-зооктору каралган.

KYRGYZ PEOPLE GAMES

Rahmankul k.Zuura, Sagynaly k.Baktugul, Mars k. Gulsara
Kyrgyz State University named after I. Arabaev

This article describes the different types of national entertainment Kyrgyz, whose culture was based on a cattle farm

Keywords: folk games, Kyrgyz entertainment

Среди богатого и своеобразного культурного наследия кыргызского народа важное место занимают различные виды национальных развлечений.

Тематика многих кыргызских развлечений, их аксессуаров, особенности бытования свидетельствуют о том, что они возникли и развивались в среде народа, чья культура была основана на скотоводческом хозяйстве и кочевом образе жизни.

Особенно популярны и широко распространены были разнообразные виды конного спорта, состязаний и игр. Развитие развлечений, непосредственным участником которых является конь, обусловлено его исключительно важным значением в хозяйственной жизни скотоводов-кочевников.

К концу XIX в. у кыргызов имелось более десяти различных конных развлечений (игр и состязаний). Это прежде всего разнообразные виды скачек: тай чабыш – скачки на жеребятках в возрасте двух лет, кунан чабыш – скачки на молодых лошадях по третьему году и ат чабыш – несколько видов скачек на взрослых лошадях. Наиболее популярными среди последних были скачки, называвшиеся чон ат чабыш (или аламан байге), которые были обязательным атрибутом большой тризны аш. Без конных состязаний не обходилось ни одно более или менее крупное торжество – скачки были венцом любого большого праздника, главным номером его развлекательной программы. В таких скачках иногда участвовали до сотни и более скакунов со всех районов Кыргызстана. Длина дистанции на конных состязаниях такого рода доходила до 50-60, а иногда более верст – чакырым. Участие в массовых конных состязаниях требовало от наездника большого умения держаться в седле, уверенно управлять скакуном, а также особого искусства подготовки лошадей к скачкам – ат таптоо. Всей суммой этих навыков кыргызы владели в совершенстве.

В каждой семье родители начинали обучать верховой езде своих детей очень рано. Мальчика впервые сажали верхом на коня в возрасте 3-4 лет. Это событие было большим семейным праздником. В возрасте 12-14 лет мальчик активно участвовал в качестве жокея – ат чабарман в настоящих конных состязаниях, а иногда был уже искусным и опытным наездником.

Специалисты-тренеры – саяпкеры готовили лошадей к скачкам, давали наставления наездникам. Они знали все тонкости беговых качеств лошади и искусно использовали свои знания при подготовке скакунов к состязаниям. Эти знания издавна накапливались в памяти

скотоводов-кочевников и передавались в изустной традиции из поколения в поколение. Саяпкеры, как правило, были потомственными специалистами. Профессия эта у кыргызов была популярной и уважаемой. Некоторые саяпкеры были известны далеко за пределами Кыргызстана, имена их часто носили легендарный характер.

Говоря о конных состязаниях, нельзя не отметить такие любимые кыргызами виды развлечений, как оодарыш (эниш) – борьба двух всадников, цель которых – стащить соперника с седла, жамбы атыш – стрельба по подвешенной на длинном шесте мишени на полном скаку лошади, тыйын энмей – джигитовка, во время которой на полном скаку всадник должен был поднять монету с земли (букв.поднимание монеты), кыз куумай – состязание между юношей и девушкой в умении ездить верхом, жорго салыш – скачки на иноходцах и некоторые другие. В конце XIX в. – начале XX в. это были наиболее популярные виды развлечений у кыргызов. Каждый мечтал если не попасть в числе призеров, то хотя бы принять в них участие.

Печать скотоводческого быта, кочевого образа жизни несли на себе и другие виды игр, бытовавшие в народе. Сюжеты некоторых из них являлись непосредственным отражением в игровой форме наиболее характерных ситуаций из повседневной жизни скотоводов-кочевников. Довольно распространенным, в особенности в молодежных и детских играх, является сюжет охраны овечьего стада или табуна лошадей от нападения хищников. Популярная детская игра карышкыр тиймей (букв. нападение волка) проходит следующим образом: группа мальчиков и девочек становится колонной друг за другом. Каждый последующий участник игры держит за талию впереди стоящего. Все они изображают овец – койлор. Стоящий в колонне первым играет роль хозяина овец – койдун ээси. Водящий – волк (карышкыр) старается схватить последнего игрока в цепочке. «Хозяин» мешает ему это сделать, преграждая дорогу. Если «волку» все таки удастся поймать «овцу», то «хозяин» и «волк» меняются ролями, после чего игра возобновляется. Эта веселая и подвижная игра устраивалась в часы досуга в любое время года.

Почти адекватным отражением ситуации охраны овечьего стада от нападения волков является другая игра – карышкыр оюн (букв. волчья игра, игра волков). в ней участвуют мальчики и девочки в возрасте от 9 до 13 лет в количестве до 30 человек. Все участвующие делятся на три группы. Одна, самая малочисленная, играет роль волков. Другая, средняя по количеству, - роль пастухов, а третья, самая большая, представляет овец. На ровном месте очерчивается большой круг, который изображает загон для овец – кой короо. В его пределах находятся «овцы». Снаружи этого круга располагаются «пастухи». «Волки» стараются обмануть «пастухов», обойти их и вытащить как можно больше «овец» за пределы круга. «Овцы» же, в свою очередь, стараются поймать как можно больше «волков» и втащить их на территорию «загона». «Пастухи» помогают им. Пойманная «овца» становится «волком», и наоборот. Игра продолжается до тех пор, пока совсем не останется или «овец», или «волков».

Воспроизведением в игровой форме различных ситуаций из скотоводческого быта являются и такие игры, как эшек минмей (букв.запрыгивание на ишака), токту сурамай – выпрашивание ягненка, уйчу – коровий пастух, таман тузак – силки (букв.силки для ног) и ряд других.

Сюжеты многих игр утратили черты непосредственной связи со скотоводческим бытом, однако наличие таковой можно предположить по названиям: көк бука – игра в лунки (букв.голубой бык) или кызыл бука – вид чехарды (букв.красный бык).

Большое развитие получили у кыргызов игры в бараньи коленные косточки – чүкө (альчики). Такие игры были популярны среди представителей всех возрастов с слоев кыргызского общества. Упай, кан таламай, устраивавшиеся зимой в юрте, а летом – под открытым небом, были малоподвижными и носили домашний характер. Үч тапан, сака атышмай – требовали свободного пространства, были подвижны и носили азартный, спортивный характер, на эти игры собиралось, как правило, большое количество зрителей.

Из них особое место по своим масштабам и сложности правил занимает исключительно популярная и в наши дни спортивная игра ордо (ордо – ханский дворец, ханская юрта). С.М. Абрамзон характеризует сюжет этой игры, как бой за захват ханской ставки. Цель игры – выбить по определенным правилам из очерченного на земле большого круга расположенные в его центре бараньи альчики. В силу сложности правил, наличия множества ограничений, вводимых для участников, игра требует большой ловкости и сноровки. Она, как правило, устраивалась на приз (в виде одной или нескольких голов скота) и привлекала внимание большого числа болельщиков.

Естественно, что только у исконно скотоводческого народа могли получить такое полное развитие игры в бараньи косточки. Обращает на себя внимание и тот факт, что призы на всех крупных состязаниях выдавались преимущественно скотом. Даже в начале XX века традиция назначать призы скотом преобладала над появившейся тенденцией ставить на приз дорогую одежду, утварь и денежные суммы.

Литература:

- 1.О.Ж.Осмонов Кыргызстан тарыхы(Байыркы доордон азыркы доорго чейин). Бишкек 2014ж
- 2.Козубаев Б.У.Кыргызстан тарыхы Бишкек 2014ж