

КИРГИЗСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

К 09
0579



КИРГИЗСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ



Д. ОМУРЗАКОВ,
Ю. МУСИН



Контрольный
экземпляр

ИЗДАТЕЛЬСТВО
«КЫРГЫЗСТАН»
ФРУНЗЕ — 1973

ПРЕДИСЛОВИЕ

*

I

На протяжении многих тысячелетий киргизский народ вел борьбу с иноземными захватчиками. Военная жизнь, походы и сражения требовали выносливости, силы, ловкости, смекалки, быстроты действий. Все это накладывало определенный отпечаток и на характер народных игр и состязаний.

Позже, с прекращением войн, игры и состязания утрачивали окраску военных сражений («Джамбы-атмай» — стрельба с коня на скаку), а то и вовсе отмирали («Сайыш» — бой на конях с пиками). Игры приобретали характер спорта, отдыха, развлечений.

Специфика кочевой жизни требовала введения во многие игры неизменного спутника кочевника — коня, скакуна. (Кстати, в настоящее время в киргизских спортивных играх насчитывается до десяти видов конных состязаний.)

Разбросанность мелких кочевий несколько ограничивала возможность частых спортивных и увеселительных встреч, однако организованные даже редко, они привлекали массу участников и зрителей. Сотни людей принимали участие в таких соревнованиях, как «Ат чабыш» (конские скачки), «Джорго

салыш» (бег иноходцев), «Оодарыш» (борьба на конях).

Очень красочно и полно отражены народные игры в киргизском эпосе «Манас», где, по словам академика В. В. Радлова, «с эпической широтой рисуются военные походы, сватания, тризны, скачки, домашний быт и т. д.».

Разумеется, устраивать тризны, богатые свадьбы со скачками, бегами, борьбой и другими играми — было привилегией имущего класса, богачей, которые использовали в этих случаях кедеев и бедняков в качестве шутов, над которыми можно посмеяться, поглумиться, а после за их счет еще и пополнить оскудевшие во время пиршеств табуны и отары.

Чего стоили, например, такие забавы, как «Төө чечмей» (отвязывание верблюда) или «Жылангач баатыр» (голый богатырь). Участие в подобных унижительных забавах бедняков заставляла крайняя нищета, возможность призом-подачкой залатать дыру в безысходной нужде.

Великий народный акын Токтогул Сатылганов гневно осуждал подобные игрища, оскорбляющие человеческое достоинство. 5

В стихотворении «Будь проклят, манап» поэт с возмущением восклицает:

«Да провалится в землю жестокость такая,
Чтобы женщина шла на потеху нагая
И верблюда от колышка, наклонившись,
Отвязала зубами по прихоти бая.
На поминки собрался с округи народ
И глядит на позор. Да провалится тот,
Кто людскую потеху с позором смешал,
Кто позорное зрелище провозглашал».

(Перевод С. Куняева).

Изжили себя и такие нелепые детские игры, как «Тулку тиштемей» (ловля лисы) и «Жылдыз санамай» (звездочет).

Издавна киргизские и русские поселения соседствовали меж собой, а нередко были смешанными. Взаимные посещения праздников, семейных торжеств способствовали взаимопониманию, укреплению дружбы, обогащали быт, культуру и, естественно, влияли на развитие народных игр, развлечений, состязаний. С годами они взаимообогащались, приобретали новые формы и окраску.

Развитие советской физической культуры не только не вытеснило народные игры, но позволило систематизировать их, совершенствовать их организационно и методически. Однако проблема конкретного изучения, исследования, педагогического отбора киргизских игр еще не получила полного разрешения и ждет своих исследователей.

Настоящий сборник знакомит читателя с народными играми, бытующими в разных районах республики. Авторы не претендуют на полный перечень игр и исчерпывающее описание их. Они будут удовлетворены, если книга явится стимулом и пособием для более широкого изучения ценного наследия, сохранение и дальнейшее развитие которого имеет немалое значение для физического воспитания молодежи.

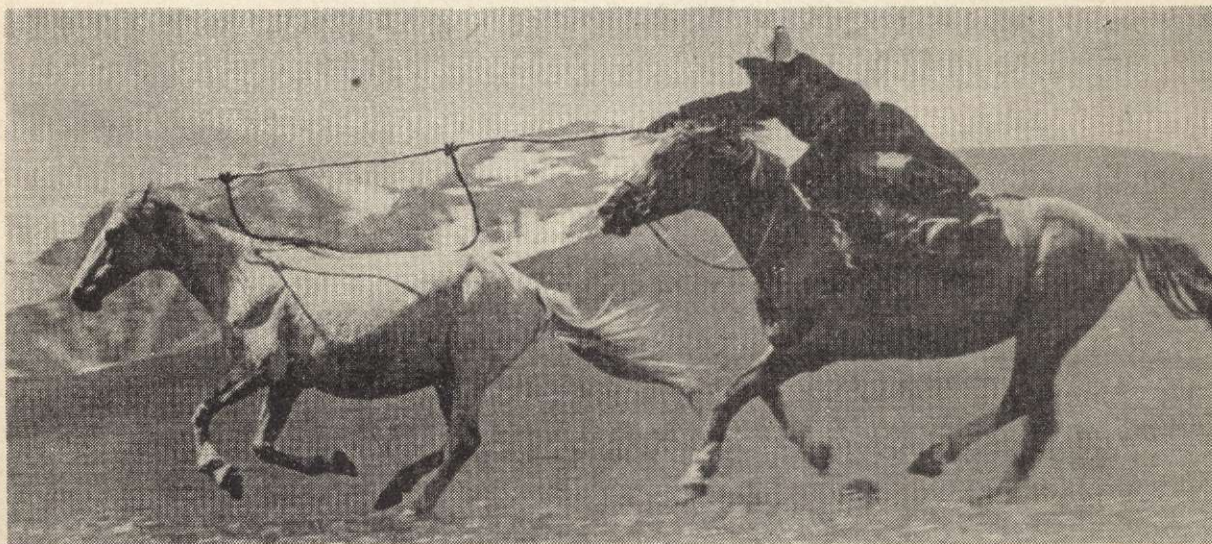
При составлении книги авторы пользовались устными рассказами старейших жителей республики, хорошо знающих и увлекающихся народными играми и спортом, а также письменными трудами отдельных авторов, за что выражают им свою признательность и благодарность. В сборнике использованы также фотоматериалы киргизского кино-, фото- и фоноархива.

АТ-ЧАБЫШ

В результате сложившихся исторических и географических условий жизни киргизы являются природными кавалеристами. В селе киргизский ребенок, будь то мальчик или девочка, с первых шагов начинает приучаться к лошади и очень скоро обучается самостоятельной верховой езде.

Мужчины и женщины, молодежь и дети, люди преклонного возраста могут лихо скакать по любой горной дороге, подниматься по каменистым тропам на большие высоты, преодолевать перевалы, объезжать дикого табунного коня.

Этим и объясняется широкое распространение у киргизского народа различных игр на лошадях и конноспортивных состязаний. Самым популярным состязанием, безусловно, является «Ат-чабыш» (гладкие скачки на лошадях). Причем отдельно проводятся скачки кунанов-двухлеток (третьяков) и отдельно скачки таев — жеребят по второму году. Эти соревнования проводятся на 5-7,



● ...Уж если сынчы сказал, что из него выйдет скакун, надо его поймать!



10-15 км. Они являются своеобразным отбором, выявлением будущих скакунов.

По свидетельству старожил, в прошлом соревнования по «Ат-чабышу» проводились на дистанции до 100 км, были скачки и на более длинные дистанции. К месту старта собирались накануне скачек.

Большой интерес представляет опыт саяпкеров-борейторов, т. е. тренеров, готовящих скакунов к таким серьезным соревнованиям. Передаваясь из поколения в поколение, этот опыт расширялся, дополнялся, обогащался. Причем борейторы тренируют и будущего наездника. А наездниками на таких трудных и ответственных скачках выступают 12-13-летние, а иногда и 10-летние

мальчики. От саяпкера они получают отличную физическую закалку и безукоризненную посадку. Тем более, что скачут они иногда и без седла!

Основные принципы подготовки скакуна к соревнованиям у киргизских народных борейторов-саяпкеров одинаковы, но каждый имеет свои особенности методики, которые раньше саяпкеры держали в тайне.

Одним из основных требований к тренировке лошади является правильная методика выстойки, охлаждения (суугуу). Натренированная, готовая к скачкам лошадь выглядит поджарой, мускулы ее заметны глазу, четко выделяются. Хорошо выстойная, охлажденная лошадь после расседловки встряхивается, быстро высыхает, шерсть выглядит гладкой, блестящей.

В советский период разработана определенная система проведения соревнований по «Ат-чабышу». Большую работу в этом направлении проделали государственные ипподромы и в первую очередь — Фрунзенский.

Соревнования проводятся на дистанции до 50 км, как по замкнутому кругу, так и по прямой дороге, но скачки по кругу — более зрелищны. Эти и другие условия определяются организацией, проводящей соревнования. Разрешается участие как без седла, так и в седле любого образца.

* * *

●

А ну, чья возьмет?! Но это еще не финиш.

●

В дни празднования 25-летия Киргизской ССР.





●
Да, красив этот плавный,
мягкий аллюр-ицоходь!

ДЖОРГО САЛЫШ

Иноходец у киргизов — особо любимая лошадь. Иноходь — плавный, мягкий алжур, очень удобен для езды на дальние расстояния.

Особая любовь киргизов к иноходцу выражена во многих поговорках, в сравнениях. Говорят:

джорго мингендей — испытываю удовольствие, будто на иноходца сел;

джорго сүйлөө — говорить гладко и сладко, будто иноходец скачет;

кишинин джоргосу — человек-иноходец — так образно называют комузчи, музыканта-виртуоза и т. д.

В глазах каждого киргиза иноходец представляется красавцем. Поэтому в прошлом бай и манапы любым путем старались завладеть хорошим иноходцем.

Вот как описывает в повести «Прощай, Гульсары» бег иноходца Чингиз Айтматов:

«... И вот наступил момент, когда скаковые лошади стали уставать и постепенно сдавать в беге, а иноходец только входил в разгар своих сил. «Чу, Гульсары, чу!» — услышал он голос хозяина, и солнце еще быстрее покатилося навстречу. И замелькали одно за другим настигнутые и оставленные позади искаженные яростью лица всадников, взмытые в воздух плетки, ос-

каленные, хрипящие морды коней. Исчезла вдруг власть удил и поводьев, не стало для Гульсары ни седла, ни всадника — в нем бушевал огненный дух бега...

И все же впереди шли бок о бок два скачущих коня, темно-серый и рыжий. Оба, не уступая друг другу, мчались, подгоняемые криками и плетками верховых. Это были сильные скакуны. Гульсары долго настигал их и на подъеме дороги обошел на конце. Он выскочил на бугор, точно бы на гребень большой волны, и на какое-то мгновение словно завис в полете, невесомый. Дух захватило в груди, и еще ярче брызнуло солнце в глаза, и он стремительно пошел вниз по дороге, но вскоре услышал позади топот настигающих копыт. Те двое, темно-серый и рыжий, брали реванш. Они подошли с двух сторон почти вплотную и уже не отставали ни на шаг.

... Так мчались они втроем, голова в голову, слившись в едином движении. Гульсары казалось, что они теперь вовсе не бегут, что все они просто застыли в каком-то странном оцепенении и безмолвии. Можно было даже разглядеть выражение глаз соседей, их напряженно вытянутые морды, закушенные удила, уздечки и поводья. Темно-серый смотрел свирепо и упрямо, а рыжий волновался, взгляд его неуверенно скользил по сторонам. Именно он первым начал отставать. Сначала скрылся его виноватый, блуждающий взгляд, затем уплыла назад морда с раздутыми ноздрями, и больше его не стало. А темно-серый отставал мучительно долго. Он медленно умирал на скаку, взгляд его постепенно стекленел от бессиль-

ной злобы. Так и ушел он, не желая признать поражения...»*

Около двадцати отборных киргизских иноходцев было представлено на Московском ипподроме в дни декады литературы и искусства Киргизии осенью 1958 г. Их плавный, ритмичный, быстрый бег с восторгом был встречен гостеприимными хозяевами — жителями столицы нашей Родины. Видавшие виды крупные специалисты коневодства с хронометрами в руках проверяли бег иноходцев и были приятно удивлены показанной скоростью.

Это были показательные выступления. С 1971 г. соревнования по «Джорго салышу» регламентированы, определены условия судейства, установлены разрядные нормы. Соревнования проводятся от 2 до 10 км. Определено количество допустимого сбоя, т. е. перехода лошади от иноходи на другой аллюр. Участниками могут быть только взрослые. Лошадь должна быть оседлана.

* * *

ДЖАМБЫ АТМАЙ

«Джамбы атмай» (стрельба с коня на скаку) — один из старейших видов киргизского национального спорта. Раньше стреляли из лука. Постепенно лук был заменен шомпольным и, наконец, центрального боя ружьем. Слиток серебра или другая драгоценность, привязанная на тонкую ниточку, подвешивалась в качестве приза к наклонно вкопанной жерди. Участники стреляли, стараясь перебить нитку и сбить джамбы*.

Больше ни письменных, ни устных сведений или данных о правилах и других условиях этого вида спорта найти не удалось. Ни одного бывшего участника таких соревнований мы не знаем, за исключением того, что в 1953 г. в гор. Нарыне областной комитет физкультуры и областной комитет ДОСААФ организовали соревнование по «Джамбы атмаю».

На расстоянии 25 м от линии огня повесили мешочек с грузом. Участвовало 50 человек, каждый из положения стоя с места произвел 5 выстрелов из малокалиберной винтовки. И только один человек всего один раз пулей перебил нитку, за что был на-

* Джамбы — 1 — слитки серебра различной формы и различного веса, употреблявшиеся в качестве денег, 2 — общее название благородных металлов.

гражден дипломом и призом. Как видно, процент попадания ничтожен (0,4%).

Спортивные организации и общественность принимают меры для возрождения «Джамбы атмая» и более массового развития этого вида национального спорта, работали и утвердили 2 варианта соревнований. Будущее покажет, какой из них окажется более приемлемым.

По этим правилам соревнования проводятся как личные, так и лично-командные. К соревнованиям допускаются лица не моложе 16 лет, умеющие обращаться с оружием и управлять конем. Женщины допускаются к соревнованиям на общих основаниях с мужчинами.

Место для стрельбы выбирается за населенными пунктами, на площади размером не менее 500×500 м. По первому варианту — цель (джамбы) — силуэт птицы размером 15×20 см из бумаги или фанеры, окрашенной в черный цвет, подвешивается на высоте 3-4 м от поверхности земли, а расстояние от линии пути всадника до цели, находящейся слева, — 25-30 м. По команде судьи-стартера участник скачет по линии пути на аллюре не ниже галопа, производит выстрел в промежутке зоны огня, которая тянется 65-80 м между линией «огня» и линией «отбоя».

По второму варианту выстрел производится не влево, а прямо по цели, подвешенной над линией пути участника на высоте 7-8 м. Выстрел также производится в промежутке между линией «огня» и линией «отбоя», обозначенной в 25-30 м, не доезжая до цели. Все линии обозначены флаж-

ками. Калибр ружья, номер дроби и другие условия соревнований определяются положением о соревнованиях.

Правила определяют экипировку, права и обязанности представителей и участников, необходимые меры безопасности, детали, условия соревнований, за точное соблюдение которых отвечает судейская коллегия.

Можно надеяться, что эти меры обеспечат не только возрождение, но и массовое развитие стрельбы с коня. Ведь киргизы не только потомственные конники, но и отличные стрелки. Каждый чабан имеет ружье против хищников, которых так много в горах Киргизии. А сколько охотников-любителей и охотников-промысловиков! Они всегда готовы участвовать в старинном национальном виде спорта в интересах дальнейшего его совершенствования и развития.

Спортивная общественность сейчас изучает вопрос внедрения этого увлекательно-го вида спорта среди детей. Проводятся предварительные испытания пешего детского варианта «Джамбы атмая».

* * *

УЛАК ТАРТЫШ

Эта очень старинная игра киргизского народа называется еще «Көк-бөрү» (серый волк). Игра, возможно, возникла с того, что раздосадованные, разозленные налетами волков на скот люди рвали, драли попавшего в руки своего постоянного врага. Сложившись, совершенствуясь, этот обычай вошел в обиход как одна из самых распространенных, любимых игр, требующих от участников и отличного управления конем, и большой физической силы, и выносливости, мужества. Ведь раньше, когда игра проводилась без определенных единых правил, в ней участвовали десятки, а то и сотни людей. Часто чуть ли не каждый род, каждый аил по-своему толковали условия игры, допускались грубости, возникали ажиотаж, азарт и даже потасовки, иногда переходящие в большие родовые, племенные конфликты.

На юге Киргизии распространен не «Улак тартыш», а «Торпок тартыш». Там берут не козленка, а теленка весом 60-70 кг. Теленок обезглавливается, внутренности теленка выбрасываются, разрез зашивается, после этого, чтобы шерсть не выдергивалась, туша на несколько часов опускается в воду.

В народе очень уважают мастеров этого вида народных игр. На юге Киргизии жи-

вет известный чабандоз (мастер «Улак тартыша») Мотонов Кубат. Многократный участник и призер областных и республиканских соревнований выступал в составе команды Киргизии и в Москве. Этот мастер в состоянии скакать, подняв выше головы на руках тушу теленка весом в 60-70 кг! Под стать своему другу и другой мастер — Сейдашев Кубат.

В Таласской долине рассказывают, как мастер и силач из колхоза «Каракол» Турпанбаев Алы, когда ему преградили путь 4-5 всадников, а передавать козла ему было некому, бросил козла через головы этих всадников и попал в дымоход юрты.

Народный писатель Киргизской ССР Чингиз Айтматов красочно описывает это соревнование на большом Первомайском празднике — первом после Великой Отечественной войны — в повести «Прощай, Гульсары!»

«... И лишь когда пробежали по степи длинные пестрые тени, старики разрешили наконец аламан-байгу. Козел был брошен в круг. «Аламан!»...

Со всех сторон кинулись к нему всадники, столпились, пытаясь подхватить тушу с земли. Но в давке сделать это было не так-то просто. Кони ошалело крутились, кусались, ощерив зубы. Гульсары изнывал в этой свалке, ему бы на простор, но Танабаю все никак не удавалось завладеть козлом. И вдруг раздался пронзительный голос: «Держи-и, казахи взяли!» Из конного круговорота вырвался молодой казах в разодранной гимнастерке на карем озверевшем жеребце. Он кинулся прочь, подтягивая под ногу, под стремя тушу козла.



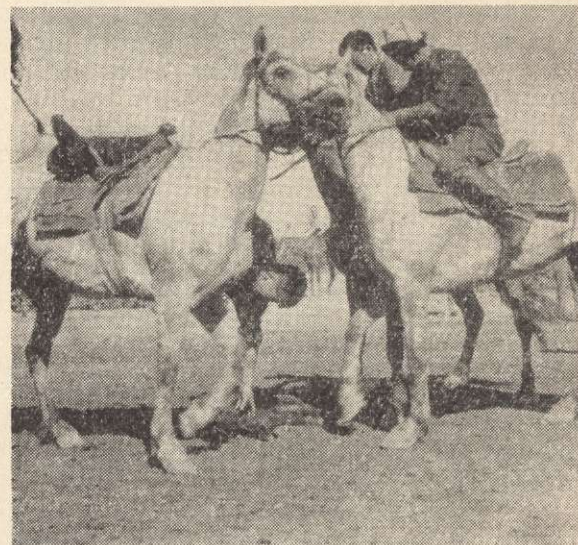
•

Свисток судьи... Соревнования по «Улак-тартышу» начинаются! Тысячи москвичей и многочисленные гости столицы наблюдают за соревнованиями (1958 г.).

— Держи-и! Это карий! — закричали все, бросаясь в погоню. — Скорей, Танабай, только ты можешь догнать!

С болтающимся под стремянем козленком казах на карем жеребце уходил прямо туда, где алело закатное солнце. Казалось, еще немного — и он влетит в это пламенеющее солнце и растает там красным дымом.

Гульсары не понимал, зачем Танабай сдерживает его. Но тот знал, что надо дать казахскому джигиту оторваться от лавины преследующих всадников, уйти подальше



•

«Улак тартыш» — одна из очень распространенных игр киргизского народа, требующая силы, ловкости, хорошего умения управлять конем и крепкой посадки.

от толпы спешивших к нему на помощь сородичей. Стоило им окружить карего скачущим заслоном, и тогда никакими силами не вырвать упущенную добычу. Только в единоборстве можно было рассчитывать на какой-то успех.

Выждав пужное время, Танабай припустил иноходца во весь мах. Гульсары приник к набегающей на солнце земле, и топот и голоса позади сразу стали отставать, удаляться, а расстояние до карего жеребца сокращаться. Тот шел с тяжелым грузом, и

настигнуть его было не так трудно. Танабай выводил иноходца по правую сторону карего. Туша козла висела, зажатая под ногу всадника, на правом боку коня. Вот уже стали равняться, Танабай наклонился с седла, чтобы ухватить козла за ногу и перетянуть его к себе. Но казах ловко перекинул добычу с правой стороны на левую. А кони мчались все так же прямо к солнцу. Теперь Танабаю надо было приотстать и снова настигнуть, чтобы зайти с левой стороны. Трудно было отрывать иноходца от карего, но все же удалось проделать и этот маневр. И опять казах в разодранной гимнастерке успел перекинуть козла на другую сторону.

— Молодец! — азартно закричал Танабай. А кони неслись все так же к солнцу.

Больше рисковать было нельзя. Танабай прижал иноходца почти вплотную к карему жеребцу и упал грудью на луку седла соседа. Тот пытался отделиться, но Танабай не отпускал. Резвость и гибкость иноходца позволяли ему почти лежать на шее карего жеребца. Так он дотянулся до туши козла и стал тащить его к себе. Ему было сподручно действовать с правой стороны, к тому же обе руки его были свободны. Вот ему уже удалось перетянуть козла почти наполовину.

— Держись теперь, брат казах! — прокричал Танабай.

— Врешь, сосед, не отдам! — ответил тот.

И началась скачка на бешеном скаку. Сцепившись, как орлы на одной добыче, они орали благим матом, хрипели и рычали по-звериному, устрашая друг друга, руки их

сплетались, из-под ногтей сочилась кровь. А кони, соединенные единоборством всадников, мчались в злобе, торопясь настигнуть багровое солнце.

Да будут благословенны предки, оставившие нам эти мужские игры бесстрашных!

Туша козла была теперь между ними, они держали ее на весу между скачущими конями. Приближалась развязка. Молча, сцепив зубы, напрягая все свои силы, перетягивая тушу, каждый старался зажать ее под ногу с тем, чтобы потом оторваться и уйти в сторону. Казах был силен. Руки у него были крупные, жилистые, к тому же он был гораздо моложе Танабая. Но опыт — великое дело. Танабай неожиданно высвободил правую ногу из стремени и уперся ею в бок карего жеребца. Подтягивая козла к себе, он одновременно отталкивал ногой коня соперника, и пальцы казаха медленно разжались.

— Держись! — успел предупредить его побежденный. От резкого толчка Танабай едва не вылетел из седла. Но все же удержался. Ликующий вопль вырвался из его груди. И, круто разворачивая иноходца, он бросился вперед, зажимая под стремянем добытый в честном поединке трофей. А навстречу уже летела орда орущих всадников:

— Гульсары! Гульсары взял!

Казахи большой группой бросились на перехват.

— Ойбай, лови, держи Танабая!

Теперь главное было избежать перехвата, и чтобы свои айльчане поскорей окружили его заслоном,

Танабай снова круто развернул иноходца, уходя в сторону от перехватчиков. «Спасибо, Гульсары, спасибо, родной, умница!» — про себя благодарил он иноходца, когда тот, улавливая малейшие наклоны его тела, увертывался от погони, кидаясь то в одну, то в другую сторону.

Почти припадая к земле, иноходец вышел из трудного виража и пошел напрямую. Тут подскочили айльчане Танабая, пристроились по сторонам, закрыли его с тыла, и все вместе, плотной кучей, бросились наутек. Однако погоня снова вышла наперерез. Опять пришлось разворачиваться и опять уходить. Как стаи быстрокрылых птиц, падающих на лету с крыла на крыло, носились по широкой степи убегающие и догоняющие их орды всадников. В воздухе клубилась пыль, звенели голоса, кто-то падал вместе с конем, кто-то летел через голову, кто-то прихрамывал, догонял свою лошадь, но все до единого были охвачены восторгом и страстью состязания. В игре никто не в ответе. У риска и бесстрашия одна мать...

Солнце смотрело уже одним краешком, смеркалось, а аламан-байга все еще катилась в синей прохладе вечера, содрогая землю конскими копытами. Уже никто не кричал, уже никто никого не преследовал, но все продолжали скакать, увлеченные страстью движения. Растянувшаяся по фронту лавина перекатывалась темной волной с пригорья на пригорье во власти ритма и музыки бега. Не оттого ли были сосредоточенны и молчаливы лица всадников, не это ли породило рокошующие звуки



«Ну, дорогой конек, прибавь ходу, скоро мара, наша берет!»

казахской домбры и киргизского комуза!..

Уже приближались к реке. Она тускло блеснула впереди за темными зарослями. Оставалось еще немного. За рекой — игре конец, там аил. Танабай и окружение его все еще неслись плотной кучей. Гульсары шел в середине, как главный корабль, под охраной.

Но он уже устал, очень устал — слишком трудный выдался день. Иноходец выбился из сил. Двое джигитов, скакавших по бокам, тянули его под уздцы, не давали упасть. Остальные прикрывали Танабая с тыла и по сторонам. А он лежал грудью

на туше козла, переброшенной перед седлом. Голова Танабая моталась, он едва держался в седле. Не будь сейчас рядом всадников, ни он сам, ни его иноходец уже не в состоянии были бы двигаться. Так, наверное, убегали прежде с добычей, так, наверное, спасали от плена раненого батыра.

Вот и река, вот луг, широкий галечный брод. Пока он еще виден в темноте.

Всадники с ходу бросились в реку. Закипела, взбурлилась река. Сквозь тучи брызг и оглушающее кланье подков джигиты протасили иноходца на тот берег. Все! Победа!

Кто-то снял тушу козла с седла Танабая и поскакал в аил.

Казахи остались на той стороне.

— Спасибо вам за игру! — крикнули им киргизы.

— Будьте здоровы! Встретимся теперь осенью! — ответили те и повернули коней назад».

Сейчас в республике по «Улак тартышу» введены единые правила. Соревнования носят характер командных. Участвуют мужчины не моложе 19 лет. Состав команды 2-4 человека.

Для соревнований выбирается ровное поле с мягким грунтом $100-150 \times 200-300$ м, с двух концов площадки флажками обозначаются ворота. В середине площадки очерчен круг (мара) диаметром 6 м, куда кладется улак.

По сигналу судьи по одному участнику от каждой команды стремятся поднять с земли козла. Как только улак поднят, в

18 борьбу вступают остальные члены команд.

Цель каждой команды — бросить улака в ворота противника и противодействовать забросу его в свои ворота.

Победительницей считается команда, большее количество раз забросившая улака в ворота противника. Длительность встречи — 15 минут, вес козла — в пределах 30-40 кг. Точное время, состав команды и вес улака устанавливает организация, проводящая соревнование.

Правилами определены разрешенные и запрещенные приемы. В частности, нельзя хватать за повод, бить плеткой коня противника, хватать за руки и за пояс противника, привязывать козла к седлу, ставить свою лошадь поперек скачущему, выезжать за пределы границы поля.

В процессе соревнований участнику разрешается поднимать с земли улака с любой точки внутри поля, отнимать его у противника и передавать или перебрасывать улака товарищу по команде. Можно бросать козла под ноги, держать на руках, класть на седло, держать козла на боках или между ног коня, помогать участникам своей команды доскакать с козлом и бросить его в ворота противника.

Правилами разрешено две замены игроков. Замена лошади может быть произведена по заключению ветеринарного врача, обслуживающего соревнование.

* * *

КЫЗ КУУМАЙ

Очень популярная молодежная игра, в прошлом была свадебным обычаем. Участвовали жених, невеста и джене (джене — сноха). Обычно одним заездом не ограничивались, и в этих скачках участвовали и подружки невесты, и друзья жениха.

По условиям игры невеста садилась на лучшую лошадь и начинала скачку первой, получив небольшой гандикап во времени или расстоянии. Задача жениха состояла в том, чтобы догнать «убегающую» невесту. Этим жених доказывал не только свою ловкость, удаль, но подтверждал свою любовь к невесте и «закреплял» право на женитьбу.

Но достичь этого было не очень-то легко. Ведь у жениха условия хуже, а у невесты и лошадь лучше, и она имеет гандикап — разрыв в несколько метров. Это требует от жениха особо искусного управления коном и умелого построения погони.

Но трудности этим не исчерпываются. Тут же еще скачет сноха, оберегающая невесту! Правда, по условиям игры она не имеет права ни пересекать дороги жениха, ни бить камчой жениха и его лошадь, но опытная наездница — джене имеет в своем арсенале много приемов, затрудняющих действия жениха и не позволяющих ему достичь заветной цели — догнать невесту.

Ну, а если он все же не догонит, тогда

что? Неужели невеста отвергнет его и свадьба не состоится? Да, бывает, что жених и не догоняет. Но в таком случае невеста все-таки не отвергает жениха и свадьба не отменяется и не омрачается. Гости посмеиваются, подтрунивают над женихом. Но это не считается позором, тем более игра продолжается, скачут новые пары и сам неудачник скоро успокаивается.

«Кыз куумай» в наше время стала широко распространенной молодежной игрой. В ней, кроме киргизской молодежи, участвует молодежь русской и других национальностей. Этот вид игр включается в программы районных, областных и республиканских соревнований и в программы всесоюзных соревнований сельских спортсменов. По утвержденным правилам внесены некоторые обязательные условия. Например, когда «Кыз куумай» проводится как соревнование, правила рекомендуют устанавливать дистанцию не более 1000 м, гандикап же составляет примерно 20-25 м, ибо на соревнованиях скаковые качества лошади для девушек не оговариваются, поэтому джигиты имеют право скакать на любой лошади. Джигит, не догнавший девушку, лишается права участия в дальнейших заездах.

Когда это просто игра, а не соревнование, то в случае, если джигит до финиша не догонит девушку, она, быстро повернув коня, сама преследует джигита и, догнав, бьет его камчой.

Игра проходит очень оживленно, весело, оставляет хорошее впечатление.





И не случайно эта веселая, эмоциональная игра в настоящее время проводится не только в Средней Азии и Казахстане, но и в Азербайджане, Грузии и Армении. Джигиты и девушки участвуют в «Кыз куумае» на всесоюзных соревнованиях конников колхозов, совхозов и конных заводов, проводимых Министерством сельского хозяйства СССР.



«Ну, джигит, догони!»



«Ах, не догнал... Тогда я тебя догоню и накажу», — говорит девушка. Слово свое она сдержала,

ООДАРЫШ

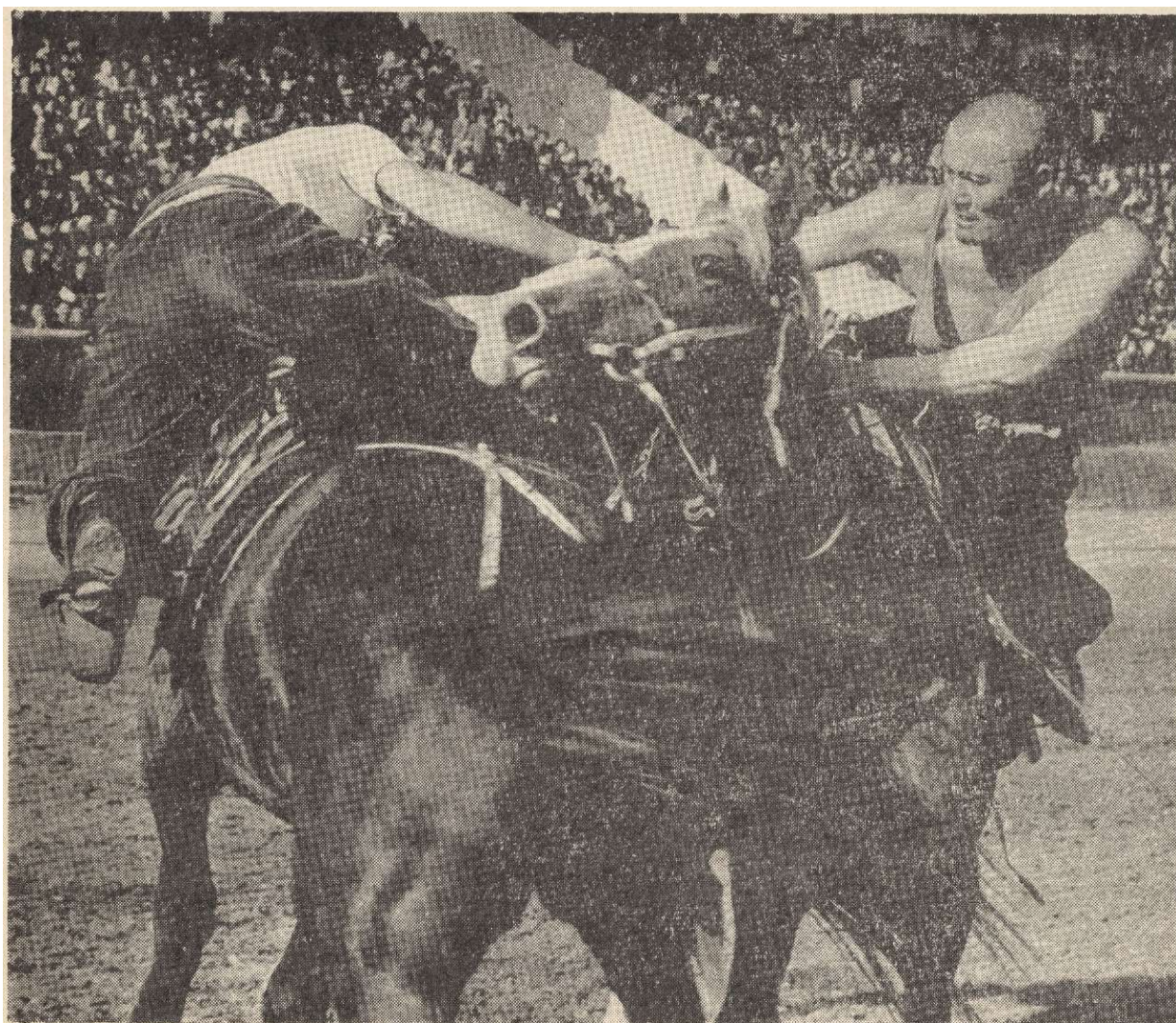
Два всадника стремятся стащить или свалить друг друга с коня. При этом разрешается свалить противника вместе с конем.

Эта борьба требует большой физической силы, ловкости, умения управлять конем и, конечно, крепкой посадки в седле. Лошадь должна быть приучена к «Оодарышу», легко управляемая, спокойная, крепкая и сильная. Соревнования проводятся как личные, так и лично-командные. Возраст участников — 19 лет и старше.

Схватка длится 10 минут. Размер площади 40 м в диаметре. Если оодарышист стащил или повалил «противника» с лошади (при условии, если тот коснулся какой-либо частью тела земли), ему присуждается победа.

Победа по очкам присуждается за преимущество при ведении схватки, т. е. за наименьшее количество замечаний, полученных за время схватки, за активное ведение схватки, а также за замечания и предупреждения, полученные противником, и за снятие его с соревнований.

Разрешается: хватать противника за кушак и за руки, за ногу с целью вытащить ее из стремени, обхватывать корпус, толкать, упираться коленями или ступней в корпус лошади противника; держаться в обхват за шею своей лошади,



Запрещается: наносить удары противнику или его лошади чем бы то ни было; брать за голову, шею, волосы и лицо противника и за снаряжение его лошади; выкручивать пальцы, руки и вообще проводить всякие противосуставные приемы, подсовывать руки под ноги противника и под стремя (путище) его седла, набрасывать повод на руки и голову противника.

Участники надевают шаровары с кушаком, рубашку из плотной материи и сапоги. Конское снаряжение — произвольного образца. Для проведения соревнований по «Оодарышу» не требуется сложного и дорогого оборудования, что позволяет проводить соревнования в любом коллективе. Без них не проходят ни одна свадьба, ни один праздник в кишлаке и в айле.

«Оодарыш» включается в календари спортивных мероприятий районов, городов, областей республики.

В отличие от пешей поясной борьбы «Куреш», где установлено 9 весовых категорий, по утвержденным правилам в «Оодарыше» установлены только 4 весовые категории и спортивные разрядные нормативы.



Критический момент. Теперь многое зависит от лошади инициатора (справа). Подастся она чуть вперед и влево — соперник проиграет!

ТЫЙЫН ЭНМЕЙ

«Тыйын энмей» всегда вызывает у зрителей большой интерес.

Смысл этой игры сводится к тому, что всадник на скаку не ниже галопа должен схватить монету, лежащую на земле, не сбавляя скорости, не останавливаясь.

Возможно, что эта своеобразная джигитовка у киргизов бытует не очень давно, как, например, «Ат чабыш», «Джорго салыш», «Улак тартыш» и др.

Соревнования по «Тыйын энмею» сейчас четко регламентируются официальными правилами. Так, общая длина дистанции от исходного положения — не более 100 м. Участник по вызову судьи подъезжает к линии старта (10-15 м от исходного положения); в 50-60 м от стартовой линии на чистом, ровном, но обозначенном светлым песком или опилками месте, лежит тыйын (монета), которую, не снижая аллюра, должен достать рукой соревнующийся. В случае перехода на медленный аллюр или остановки лошади в момент доставания монеты результаты этого заезда аннулируются. Время фиксируется от старта до финиша, обозначенного в 15 м от монеты. В случае падения (конечно, без повреждения) всадник обязан снова сесть в седло и доскакать до финиша, иначе он будет снят с игры. 23



Нет! На таком тихом аллюре доставать монету (тепге) нельзя. Заезд не будет засчитан.

Каждому участнику разрешается сделать 3 заезда.

Победителем считается тот, кто большее число раз достанет монету. В случае равенства победителем считается участник (или команда), затративший меньше времени на все 3 заезда.

Соревнования проводятся как личные, так и лично-командные.

* * *

КЫЗ ДЖАРЫШ, КЕЛИН ДЖАРЫШ

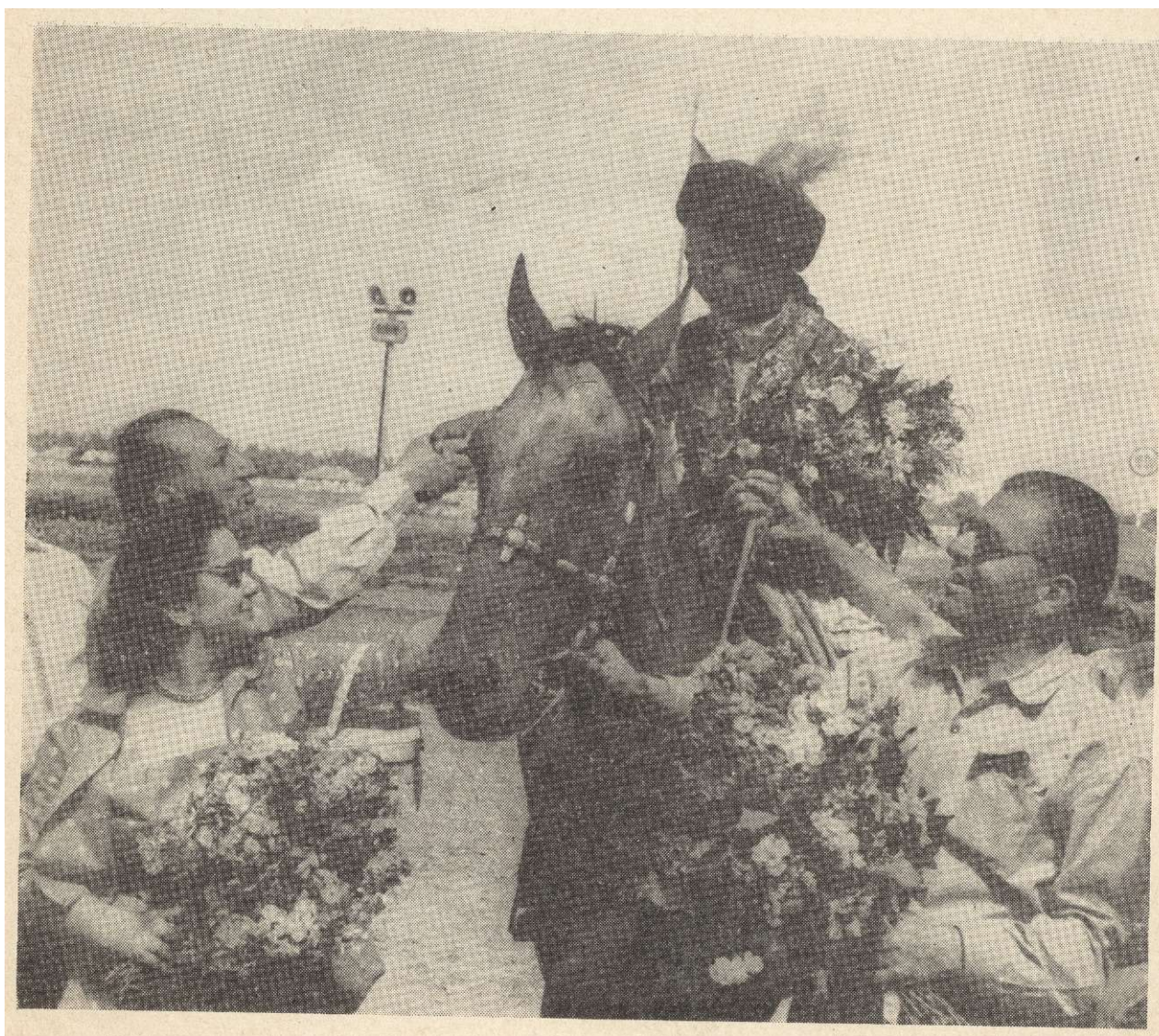
Это одно из красивых и захватывающих зрелищ, когда девушки и молодые женщины на красивых лошадях с богато украшенными национальными седлами, одетые в яркие национальные костюмы, выезжают на старт. Зрители с затаенным дыханием ожидают начала скачек. Только по красивым головным уборам можно различить, сколько в данном заезде участвует девушек и сколько молодых. Киргизские женщины в местах массового сбора любят строго соблюдать «форму» одежды. Девушки носят кундуз тебетей, т. е. девичьи шапки с широкой выдвинутой оторочкой. А молодые женщины надевают свои любимые элечеки (белые тюрбаны с украшениями), но скачут больше в платках.

И вот сигнал, и ... отданы поводья, и лошади сорвались с мест. Наездницы, чуть наклонив корпуса вперед, начинают борьбу за почетное место. Болельщики издали, лишь по расцветке тканей на платьях или масти лошади определяют положение своих фаворитов. Дистанция — обычно 5-6 км. Вот постепенно участницы «растянулись». Тут уже многое зависит от умения распределить силы лошади и построить финиш. А это удастся не всем и не всегда.

Наконец, финиш. Кто-то радуется, а кто-то и огорчен. А скакуны-победители, как бы



Скакун-победитель все еще не может успокоиться. Победительница Бермет (жемчужина) гордо гарцует перед восторженной публикой.



понимая и разделяя радость своих хозяек, все еще не успокаиваются, продолжают гордиться, а хозяйки-победительницы гордо гарцуют перед восторженной публикой.

Да, умеет женщина-киргизка ездить на коне! Не только в прошлом, но и сейчас женщина, занятая в животноводстве, не может обходиться без лошади. Нет, машина не вытеснила коня. В условиях высокогорья, суровой зимы, глубоких снегов там, где с отарой можно двигаться только по каменистым узким тропам, часто переезжая через бурные, пенящиеся от быстрого течения реки, протекающие по узким ущельям, без лошади не обойтись. Но этим не исчерпывается назначение лошади. В республике имеются не только колхозные коневодческие фермы, но и несколько крупных конных заводов, выращивающих чистокровных лошадей, создавших лошадей замечательной новокиргизской породы, сочетающих резвость общепризнанных известных пород с выносливостью сурового климата (условий) высокогорья, отличающихся неприхотливостью к корму, способных быть полноценно использованными в условиях высокой температуры долинных районов республики.

В. И. Липский в 1906 г. писал: «Мне приходилось видеть замечательные картины: в самых опасных и трудных местах, в горах или при переезде через бурные горные реки киргизка едет спокойно, держа в одной руке

ребенка, а другой — тащит за собой упрямого верблюда, нагруженного домашним скарбом; при этом она еще умудряется управлять своей лошастью». Мы можем к этому только добавить, что женщина-киргизка не утратила мужества, научилась лихо гарцевать на современных чистокровных лошадях из колхозных и совхозных ферм, табунов и из стойл государственных конезаводов.

При этом киргизка-мать и на гарцующей чистокровной лошади по-прежнему может ехать, посадив сзади и спереди себя маленьких детей, которые, несмотря на свои 3—4 года, «давно» уже стали смелыми всадниками и иногда пытаются взять поводья в свои руки.

На больших праздниках в колоннах демонстрантов участвуют девушки-наездницы на красивых чистокровных одномастных лошадях, вызывая восторг присутствующих.

* * *

●
Артисты социалистической республики Румынии поздравляют победительницу.

ЭЛЕЧЕК ЧЕЧМЕЙ

Это игра девушек и молодых женщин. Она бытовала, когда единственным средством передвижения была лошадь. Группа женской молодежи по пути в гости из одного айла в другой для веселого времяпровождения устраивала эту игру верхом, в движении. Игра заключалась в том, что кто-либо неожиданно дергал за спрятанный конец элечека (тюрбана) и разматывал так тщательно убранный головной убор подруги, которая в движении должна была наматывать тюрбан снова. Наматывание (укладка) тюрбана требует и времени и умения, тем более верхом, в движении, а условия игры не разрешали останавливаться. Игра вызвала радостный смех, хохот и сокращала путь веселых шалуней.

Иногда кавалькада делилась на две группы и игра превращалась в командную. Сейчас эта игра стала редкостью, но все же, когда такая возможность представляется, молодежь не забывает любимое развлечение своих предков.

* * *

О САЙЫШЕ

Это наиболее древний из военизированных, отвергнутый народом вид спорта. Поединок двух мужчин в далеком прошлом проводился на пиках.

Постепенно в «Сайыше» начали применять деревянные пики, впоследствии были введены тупоконечные пики. Раньше участники надевали панцирь (зоот), позже перешли на кожаные нагрудники и войлочные (в несколько слоев) халаты. Несмотря на это, «Сайыш» не стал безопасным, и народ его не мог полюбить, ибо эти соревнования в редких случаях заканчивались без смертельного исхода, а без увечья одного, а то и обоих участников «Сайыш» никогда не проходил, хотя формально считалось, что цель поединка — только выбить соперника из седла.

Соревнующиеся на большой площади по сигналу, разогнав лошадей, бросались друг на друга. Если не удавалось уколоть, наносили пиками удары, взяв их в обе руки.

В «Сайыше» участвовали храбрые, смелые, ловкие и сильные люди. Слава о них распространялась далеко. Особенно ими интересовались бай, манапы — любители устраивать большие пиры, игрища. Для них это зрелище было просто забавой, потехой. Есть данные о том, что бай ради этого дикого зрелища иногда провоцировали к учас-

тию в «Сайыше» даже женщин, но приз для женщин был меньше, чем для мужчин. Любителей «Сайыша» обычно интересовал не только приз, но и слава победителя. За смерть и увечье противника в этом поединке фактически никто не отвечал.

Вот как гневно осудил великий киргизский акын Токтогул Сатылганов антинародный вид состязания — «Сайыш» в одном из своих произведений:

«Бьются два силача так, что кости трещат.
А манапы смеются, манапы кричат,
Им приятно, что смертью окончился бой...
Да провалится в землю обычай такой!
А потом друг на друга начнут клеветать,
Протрезвятся, начнут виноватых искать,
Но спокойно корыстный судья говорит,
Что во всем виноват только тот, кто убит.
Да провалится в землю лукавый судья,
Кровопийцы-манапы и все их друзья!
Человека сгубили на глазах у людей,
А потом откупились за сотню рублей».

(Перевод С. Куняева).

По архивным источникам и свидетельствам очевидцев, одними из известных сайышистов в Киргизии были Аксакал Мамбетов и Эрназар Бостонкулов. Один из старейших учителей республики, пенсионер из с. Чаек Нарынской области Карымбаев Кудайберген рассказывает о своем земляке: «На тризне крупного бая Ырайымбека в местности Тер-Жайлак Джумгалской долины собралось много людей. Гости приехали и из других долин, в том числе и из Кетмень-Тюбе (ныне Токтогульский район

Ошской области). Кетменьтубинцы привезли своего знаменитого сайышиста Эрназара Бостонкулова. Вот и встретились два известных молодца. Но поединок закончился быстро. Аксакал в первой же атаке угодил пикой в глотку Эрназара, проколол трахею. Эрназар тут же упал с отломившейся половиной найзы-пики в горле. Аксакал быстро спешился, подбежал к Эрназару и вытащил обломок пики. Но... было уже поздно. Аксакал Мамбетов вышел победителем и на других поединках.

Токтогул Сатылганов после гибели любимца народа, выходца из бедноты, Эрназара Бостонкулова пел:

«Ты был рожден для славы, Эрназар,
Дала тебе природа силу в дар.
Ты был известен на земле киргизов,
Пел песни о тебе и млад и стар.
В домах манапов пир горой чуть свет,
А бедным людям утешенья нет.
От нас ушел наш богатырь-защитник,
Прожив на свете только тридцать лет».

После Октябрьской революции, естественно, соревнования по «Сайышу» не проводятся, за исключением театральных представлений или показательных выступлений с «разламывающимися» на куски пиками на самом тихом ходу. Никто, конечно, и не помышляет о возрождении этого изжившего себя вида спорта, ибо известно, что даже короткий обломок «разламывающейся» демонстрационной пики может поранить человека.

* * *



ОХОТА

Охотой киргизский народ занимался издревле. Богаты охотничьи угодья республики и птиц, и зверем. Дикие животные отлавливаются для зоопарков и охотничьих хозяйств страны. Так, например, Киргизия является главным поставщиком снежного барса, обитающего в горных районах республики. Барсы отправляются во многие страны мира. Охота на него, кроме планового отлова, запрещена.

Один из самых древних видов охоты, отдыха и промысла — охота с беркутом.

Рано утром по склону горы медленно, осторожно движется всадник. На его руке — огромная охотничья птица — беркут. Охотник внимательно осматривает местность, потом вдруг осаживает лошадь и срывает с головы беркута колпачок-наглазник (тогого). В тот же миг, взмахнув огромными крыльями, беркут взмывает ввысь. Обладая

● Группа мергенчи (ружейных охотников), вооруженных старинными гладкоствольными шомпольными ружьями. Снимок сделан на юге Киргизии до Октябрьской революции.

● Скоро начнется его длительное путешествие, а потом — новая жизнь в клетке.



отличным зрением, он быстро обнаруживает лисицу, тщетно пытающуюся скрыться, атакует ее, прижимает к земле, вонзая когти в морду и спину добычи. Приторочив добычу к седлу, охотник надевает на голову беркута тогого, садится на коня — и охота продолжается.

В республике немало мастеров этого увлекательного вида охоты.

Известный комузчи, акын и охотник Чалагыз Иманкулов является самым старым 31





● Опытнейший кушчу аксакал Чалагыз Иманкулов пока его беркут отдыхает, играет на комузе.

● Беркутчи заметил добычу... Снял того...

● Взлет... И волк в цепких когтях беркута!



по возрасту (1888 г. рождения), но самым опытным охотником. Сейчас он имеет при себе ловчего беркута и одного балабана (ительги). Он отлично знает все разновидности орлов и соколов, их особенности, способности, отличительные качества. Его интересные рассказы печатаются в журналах, газетах, показываются в киножурналах.

«Отец мой смолоду был профессиональным охотником. Основными орудиями его труда были лошадь, одноствольное ружье 33

на треноге, беркуты и соколы. Так что я, пожалуй, потомственный охотник. Охота с беркутом — это не только развлечение, но и промысел. Беркут — один из самых больших орлов. Он берет зайца, лису, волка, косулю, козерога. Размах его крыльев достигает 2-2,5 м. Опытный, сильный беркут берет даже горного козла, архара и волка. Но надо знать, когда можно, а когда нельзя пускать беркута на волка. На ровном месте это делать опасно: коварный хищник может схватить беркута, и дело кончится трагически. Поэтому на волка надо посылать беркута сверху вниз, так, чтобы он подхватил волка, поднял его и через 2-3 взмаха крыльями — бросил (а это уже будет примерно 10-метровая высота). Если волк побежит опять, беркут повторит свой заход и еще раз сбросит тяжелую ношу. Так же охотятся и на козрогов, и на других крупных животных. На ровном месте беркуту трудно удержать животных, вес которых иногда превышает 100 кг. Бывают случаи, когда беркут, одной ногой схватив жертву, другой цепляется за какую-нибудь растительность. Это часто кончается тем, что разрываются мышцы ног могучей птицы».

Особенно интересна охота с соколом. Этот вид охоты менее добычлив, но более увлекателен. В Киргизии приучаются к охоте соколы разных видов: кречеты, балабаны, сапсаны, пустельги. Но предпочтение отдается кречету (шумкару) и балабану (ительги). Многие виды соколов уступают шумкару и силой, и быстротой, и особенно способом охоты. Простой сокол хватается 34 свою жертву в воздухе когтями и садится

с добычей на землю, кречет же не берет, а бьет жертву алаканом — «ладонями» прижатых к груди ног. Жертва падает, а шумкар атакует следующую. При этом удары шумкара так сильны, что раздробляются кости, переламывается спина, трескается череп. Заяц после удара шумкара погибает мгновенно.

Сокол-сапсан (ылачын), несмотря на свою небольшую величину, при тщательной тренировке может оказаться добычливой ловчей. Он быстрее и азартнее других соколов. Нападая на альпийских галок, грачей он сбивает их целыми стаями. Берет сапсан и таких крупных птиц, как гусь, журавль, дрофа, лебедь.

Вот что известно о ловле и подготовке сокола и беркута к охоте. Беркут гнездится* на заснеженных скалах. Обычно о его гнездовых сообщают охотникам пастухи. Когда взрослые птицы улетают за кормом, охотники похищают птенцов.

Сокола ловят во время перелета в сентябре-октябре. Перелетают соколы не стаями, как другие птицы, а в одиночку. Определив более вероятный путь перелета, саятчы (тренер-ловец) выезжает на отлогий голый склон горы и рано утром ставит сеть, посадив в нее голубя. При появлении в воздухе сокола охотник подергивает голубя за веревочку. Сокол обнаруживает голубя и, сложив крылья, бросается вниз. Несмотря

* Старые киргизские охотники насчитывают до 65 видов, подвидов и разновидностей беркута. К. К. Юдахин. Киргизско-русский словарь. М., 1965.

на острое зрение, в азарте охоты он не видит сетки и запутывается в ней.

Тренировка начинается после полного оперения. Ее можно разбить на следующие периоды:

I период — приучение к голосу и зову хозяина. Мясо подают с разных точек, подзывая беркута звуками: ка, ка, ка; ку, ку, ку.

II период — приучение к вабилу (чырга). Это обычно лисий хвост, привязанный на 3-4-метровую нитку. Вабило волокут по земле, беркут приучается ловить «лису» с лета. За это он получает вознаграждение — кусок мяса. С этого же периода птицу приучают к колпачку (томого).

III период — тренировка с выходом в поле. Помощник тащит по земле вабило, изо дня в день наращивая скорость. После того, как беркут научится с лета брать быстро движущуюся добычу, начинается заключительный этап дрессировки.

IV период — выезд верхом на дальние расстояния. Помощник скачет верхом, волоча по земле чучело — лисью или сурочью шкуру, набитую чем-либо легким. Беркут сидит на руке охотника, опирающейся на балдак. Охотник снимает наглазник, беркут взлетает и нападает на жертву.

Перед охотой птицу кормить не рекомендуется. Перед началом охотничьего сезона когти птицы подтачивают, заостряют. Содержат беркута и сокола в просторном, чистом помещении с высоким потолком, на деревянных полах.

Тренировка сокола сложная и требует не менее 3-х месяцев. Вабило (долба) для не-

го делают из крыла дичи, чучела утки или другой дикой птицы. Живут соколы и беркуты лет до 30. Причем, если даже у него ослабнет зрение, сила и быстрота сохраняются почти полностью*. Старый охотник, один из опытейших соколятников Эгембердиев Салим, более полувека охотившийся с соколом, вспоминает, что его соколы за один день ловили до 15-20 кекликов и фазанов.

Кроме соколиной охоты (кушчу) и охоты с беркутом, развиты промысловая охота, ружейная охота, ловля хищных зверей и парнокопытных.

На территории республики обитает более 25 видов пушных зверей, 6 видов диких копытных и около 70 видов птиц. Они служат объектами промысловой, спортивной и любительской охоты.

Охота на марала, архара и джейрана, кроме планового отлова, запрещена. На остальных копытных охота лицензирована.

* * *

* Способы ловли и тренировки сокола записаны из рассказа аксакала Чалагыза Иманкулова. Способы ловли и тренировки беркута — из рассказа аксакала Сейитказы Жоломанова.



КУРЕШ

Люди большой физической и духовной силы, люди ловкие, смелые, закаленные, способные переносить любые трудности, испокон веков пользуются уважением и любовью в народе.

В киргизском народном эпосе «Манас» созданы гиперболические образы легендарного героя Манаса, его сына Семетея, внука Сейтека и его соратников, наделенных, как и герои русских былин, несметной богатырской силой, ловкостью, физическим совершенством, бесстрашием.

В Таласской долине рассказывают, как джигиты коварного бая Дыйканбая барантовали (угнали) табун лошадей бедного племени. Джигиты, посланные для того, чтобы отбить лошадей, попали в плен, и Дыйканбай заставил их строить высокую, толстую глинобитную крепостную стену.

Однажды бай узнает, что среди пленных есть силач по имени Кудайберген. Тогда бай вызывает его и говорит: в соседней волости (болуш) есть знаменитый силач Акбалбан, которого ни один из моих борцов ни разу еще не побеждал, и из-за которого

●

Соревнования по «Курешу» на народных играх в период проведения земельно-водной реформы на юге Киргизии (1927 г.).

4—741



●

Знаменитый киргизский народный богатырь Каба уулу Кожомкул (1885—1955 гг.).

Сын батрака, коммунист, активный участник становления Советской власти в республике, один из активных организаторов колхозного строя, обладал огромной физической силой.

Физические данные:

рост — 1 м 97 см

вес — 164 кг

длина кисти рук — 26 см

мы всегда позоримся перед массой населения. Вот если бы ты поборол этого ненавистного нам Ак-балбана и добыл для меня большой приз и славу, я бы тебя и твоих товарищей освободил и вернул скот вашему племени. Если же скажешь нет, то и свободы вам нет!

В назначенный день при стечении тысяч зрителей, баев и манапов соседних племен Кудайберген легко побеждает Ак-балбана. Жадный Дыйканбай получает богатый приз, а Кудайберген с товарищами после многодневного плена возвращается домой.

Много строк своего творчества посвятил мужеству, силе своего народа Токтогул Сатылганов. Он пел:

Коз красота — в козлятах,
Поля — в его дарах,
Гор красота — в косулях,
Народа — в богатырях.

Славился своей силой, не знавший поражений в соревнованиях, один из зачинателей колхозного строительства, коммунист Кожомкул Каба уулу. Среди народа хранится много рассказов о необычайной силе этого богатыря. До сих пор на высокогорном пастбище Суусамыр лежит огромный камень, еще 60 лет тому назад перенесенный на руках байским пастухом Кожомкулом не менее чем на 100 м.

Ежегодно в гор. Фрунзе приезжают спортсмены из десятков городов Российской Федерации, из республик Закавказья и Средней Азии и Казахской ССР на традиционные соревнования по вольной борьбе

на приз Кожомкула, организованные в память об этом богатыре спортивной общественностью республики. Сельские спортсмены перед открытием Республиканского первенства 1971 г. посетили могилу Кожомкула и возложили венок.

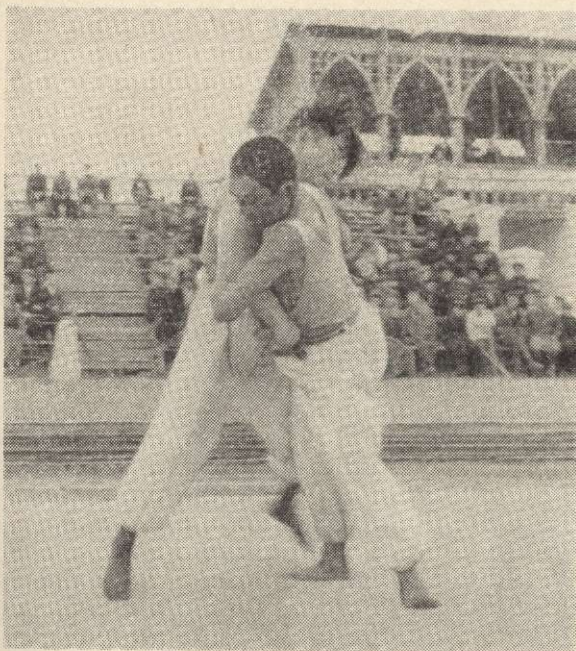
Киргизская поясная борьба («Куреш») — один из ведущих видов национального спорта. Между «Курешом» и классическими видами борьбы, и особенно вольной борьбой, очень большое сходство. Многие юноши, начав заниматься «Курешом», потом переходят к классическим видам борьбы.

«Куреш» в народе имеет 2 варианта. Разница между ними в том, что в южных районах республики не разрешается зацеп ног, подножка. На севере же республики, наоборот, эти приемы широко и повсеместно применяются.

Правилами, разработанными с участием широкой спортивной общественности и утвержденными Республиканским комитетом по физической культуре и спорту, принят второй, северный, вариант, так как он имеет ряд сходств с приемами вольной борьбы и является как бы связующим народный спорт с классическим видом спорта.

Продолжительность схватки для мужчин 6 минут, для юношей 16-18 лет — 4 минуты. Количество схваток в течение одного дня для юношей не более 3-х с перерывом не менее 20 минут и для мужчин не более 4-х схваток с перерывом не менее 15 минут.

В командных соревнованиях, в схватке борцов разных разрядов и возрастов, продолжительность ее должна соответствовать



● Схватка борцов на официальных соревнованиях ДСО «Спартак».

4*

времени, установленному для старшего разряда или возраста. Исходом схватки является победа одного борца и поражение другого борца, а также — ничья. В отдельных случаях поражение может быть засчитано обоим борцам.

Выиграть схватку борец может в результате: чистой победы, победы по баллам, снятия противника с соревнований после трех предупреждений, сделанных ему судейской коллегией замечаний во время схватки (за пассивность, нарушение правил и т. д.), невыхода противника на ковер, отказа от продолжения схватки из-за повреждения и др.

Чистая победа борцу засчитывается: когда противник на мгновение коснется спиной ковра (падение «на мост» считается как чистое поражение), при снятии противника за нарушение правил, при отказе противника от продолжения схватки из-за повреждения, при превышении противником времени, отведенного для оказания врачебной помощи или устранения неопорядка в костюме.

Правила разрешают: подсечку ног, обхваты ног, захват ноги ногой (зацеп), захват рук, захват за шею, захват пояса спереди и сзади, спереди и сверху, через плечо противника, броски через бедро, передний и боковой пояс, бросок через полумост.

Некоторые основные запрещенные приемы: захват противника за ноги руками, захват за пальцы, захват ниже пояса, удары, подсечка ногами выше колен противника, бросок с захватом головы двумя руками (одной разрешается) и другие опасные приемы.

Соревнования по поясной борьбе проводятся на борцовских коврах, в ямах с опилками и на лужайках с рабочей площадью диаметром 7 и 9 м.

Спортивная форма для участников состоит из брюк (бриджи), мягкой обуви без каблуков, рантов, гвоздей, простого хлопчатобумажного пояса такой длины, чтобы после завязывания между поясом и туловищем борца могла свободно пройти рука противника, сжатая в кулаках. Верх — обнаженный (или борцовское трико).

Без обуви участники к соревнованию не допускаются. Не разрешается иметь шелковые пояса. Судья на ковре имеет право перевязать пояс любого участника в соответствии с правилами.

Куреш — единственный из десяти национальных видов спорта, где введено спортивное звание мастер спорта Киргизской ССР. Уже есть первые борцы, заслужившие это звание.

На состоявшемся в г. Ташкенте совещании представители республик Средней Азии и Казахстана договорились о проведении ежегодных межреспубликанских соревнований по национальной поясной борьбе, взяв за основу так называемый ферганский вариант борьбы, который знаком населению других Среднеазиатских республик, в том числе и южных районов и городов Киргизии.

* * *

ОРДО

Эту игру иногда считают просто игрой в альчики, что не совсем справедливо и не объясняет смысла этой очень древней и до сих пор очень распространенной, массовой и любимой киргизской игры.

Игра имеет исторические классовые корни. Смысл её заключается в захвате ханской ставки. В «Ордо» играют две команды (в прошлом каждая команда представляла какой-либо род или местность).

В силу того, что игра очень широко распространена и не существовало единых, не вызывающих разногласий правил и условий, повсеместно одинаковых и обязательных для всех, — в ходе игры часто возникали споры, скандалы. Тем более, что беснующиеся от жира баи и мананы, поддерживаемые духовенством, превращали эту игру в азартную: играли об заклад, на большие ставки, что приводило к особо крупным скандалам.

О том, что играли на большие ставки, говорят следующие выражения: «ордого сай» — ставить ставку при игре в «Ордо», «ордого сайган бээлердин баарын силер алынар» (фольклор) — всех кобылиц, поставленных на ставку, берёте вы (выигрыш ваш) и др.

В советский период «Ордо» получает новое, массовое развитие. Игра эта больше



«Ордо». Игрок получил право для удара способом чертуу — щелчком. Он очень выгоден бьющему.

проводится с осени до весны, т. е. в более свободное от сельскохозяйственных, полевых работ время. Без преувеличения можно утверждать, что в это время года буквально нет дня, когда бы не в одной, так в другой деревне не играли в «Ордо». Даже при плохой погоде под крышей какого-либо колхозного строения собираются любители этой увлекательной игры.

«Ордо» — игра эмоциональная, зрелищная и способствует физическому развитию человека. Здесь очень много своеобразных гимнастических упражнений для мышц тела, суставов ног и рук.

Порядок игры. Рекомендуемый состав команд 6-10 человек. Для игры очерчивается круг диаметром 16 м на чистой, утрамбованной площадке.

В центре круга, в углубление в 1-2 см кладется «хан» — роговая (или костяная, металлическая) пластинка круглой формы диаметром 6 мм, толщиной 2 мм, к нему — 3 альчика (они вместе с ханом считаются за 5 альчиков). Вокруг хана в один слой укладываются альчики (овечьи) из расчета 5 альчиков на каждого игрока. Например, если в двух командах будет 20 игроков, то укладывается 95 альчиков с тем, чтобы, включая те 3 альчика + самого хана, который считается за 2 альчика, стало 100 альчиков.

Существуют биты двух видов:

1 — «томпой» — коленная кость задней ноги крупного рогатого скота (лучше быка). Предпочтение отдается альчику яка;

2 — роговая пластинка (абалак) — обычно из рога козерога, прямоугольной формы

длиной 8 см, шириной — 6 и толщиной 2,5 см.

В начале игры каждый игрок имеет право на 3 удара, которыми пользуется по указанию капитана. После каждого удачного удара (альчик выбит) игрок получает право на дополнительный удар. Количество дополнительных ударов не ограничивается.

Сущность игры заключается в том, что каждая команда старается разбить ордо и забрать «хана» вместе с воеводами в плен.

Взятыми же в «плен» считаются альчики и хан, выбитые за линию круга ордо. Но выбивать «хана» или ударить в кучу раньше, чем выбито 3 альчика после входа в круг, нельзя. А в круг входить можно, если выбит при ударе снаружи круга альчик и бита осталась от какого-нибудь альчика или круга не более 40 см. В Нарынской и Иссык-Кульской областях и частично в Чуйской долине играют не томпоем, а абалаком. По утвержденным единым правилам разрешается пользоваться любой из этих двух бит, но независимо от биты, способы удара едины.

Существуют удары:

1. Дальний удар (ура атуу) — удар, проходящий из-за круга.

2. Удар вкось (кынкай атуу). Если альчик лежит от линии круга на значительном расстоянии, его лучше выбить не способом дальнего удара, а ударом вкось. Для этого игрок, поставив одну ногу на черту, вторую ставит по своему усмотрению и бьет с таким расчетом, чтобы альчик был выбит боком, т. е. кратчайшим путем, нежели через центр. Этим способом пользоваться разре-

шается, если предыдущим ударом был выбит альчик.

3. Удар вблизи (кадоо — кол) — производится в случае, когда альчик лежит не дальше одного метра от линии круга.

4. Удар с тыла (тоору) — производится в случае, когда альчик лежит не дальше 40 см от линии круга или на черте круга, а бита осталась в кругу.

5. Удар щелчком (чертуу) — этот способ применяется, когда после удара каким-либо из названных выше ударов выбит альчик, а бита осталась на поле боя близко к какому-либо альчику, хану или центру круга (на расстоянии не более 40 см).

6. Удар сбоку (чалмай). Этот способ — разновидность удара с тыла. Пользоваться можно при ударе любым способом для выбивания альчиков, лежащих не далее одного метра от линии круга. При этом свободная рука закладывается за спину. Опорная нога на линии, а вторая — сзади.

В правилах описаны техника ударов, положение ног, рук и т. п., при каждом из этих способов определено множество разрешенных и запрещенных приемов и действий.

Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд останется меньше, чем по одному альчику на каждого игрока команды. Тогда начинается выбивание «хана», лежащего в маленькой яме. Если же команда лишилась всех альчиков, но имеет (выбила) хана, то ей дается право на продолжение игры. В этом случае каждому игроку этой команды дается право на один удар.

По ныне утвержденным правилам, игра продолжается не более 2-х часов. Если по

истечении этого времени ни одна из команд не добилась победы, то игра прекращается (с окончанием текущей партии) и победа определяется по количеству выбитых альчи-ков. В случае равенства альчи-ков в игре — ничья. Если до истечения установленного для игры времени началось выбивание «хана» (это делают по одному игроку от каждой команды), игра продолжается до «захвата» «хана» одним из игроков.

Ордо как ни одна из киргизских народных игр имеет очень строгие требования и жесткие правила. Так, существует 15 запрещенных действий. Среди них: при игре, сидя в кругу (способом «щелчок») нельзя касаться земли никакой другой частью тела и никаким предметом одежды, кроме стопы и колена; во время игры нельзя передавать биту из рук в руки и т. п.

Кроме этих многочисленных действий, предусмотрены 16 случаев потери удара. Среди них: если бита заденет тело или одежду игрока и т. д.

* * *

ТОГУЗ КОРГОЛ

Настольная игра, одна из сложных, отдаленно напоминающая шахматы. Игровая доска имеет 18 лунок и 2 казана. Со стороны каждого игрока имеется 9 лунок и казан, который находится справа от игрока. Одновременно играть в «Тогуз коргол» за одной доской могут только 2 игрока. Каждая из 9 лунок имеет свое название, а нумерация общая — от 1 до 18.

1. Хвост (куйрук уй).
2. Неспокойная (текильдек уй).
3. Лунка, непроходимая для лошади (ат өтпөс).
4. Плохая корова (джаман уй).
5. Поясница (бел уй).
6. Лопатка (далы).
7. Два зуба (эки тиш уй).
8. Зеленая шея (кок моюн).
9. Рот (ооз).

Примечание: При записи ходов в партии словесные названия заменяются нумерацией лунок.

Игроки садятся друг против друга. Каждый игрок получает 81 шарик и раскладывает их по 9 в каждую лунку. Право первого хода определяется жеребьевкой. Ход этот делается из любой лунки, за исключением лунок 1 и 10.

Игрок, делающий ход первым, берет из какой-либо лунки 8 шариков (оставляя в 43





●
Задумываются даже опытные...

●
Внучка волнуется за деда, а внук не может скрыть радости: он уверен в победе своего деда, но не надо торопиться! В этой игре бывают разные неожиданности.

ней 9-й шарик) и раскладывает их по одному в каждой лунке слева направо (против часовой стрелки), начиная с соседней, с той, откуда взяты шарики. Если последний шарик, опущенный в лунку противника, образует в ней четное число шариков, все шарики из этой лунки игрок, совершивший ход, забирает в свой казан.

Если последний шарик опущен не в лунку противника, а в собственную, шарики из нее в казан не перекладываются, хотя бы они и составляли четное число. Четное исчисление шариков, подлежащих изъятию в казан, начинается с 4-х (2 шарика в казан не забираются).

Нечетное число шариков из лунки противника забирается в свой казан 1 раз только в одном случае в игре: когда в этой лунке было 2 шарика и 3-й шарик кладется последним из перекладываемых по лункам шариков. В этом случае такая лунка, из которой в казан забирают 3 шарика, объявляется «тузом» того игрока, который забрал из нее шарики в свой казан. В дальнейшем шарики, попадающие в эту лунку, перекладываются в казан того игрока, который объявил данную лунку своим тузом.

Примечание: Нельзя объявлять тузом лунку, противостоящую тузу противника. Туз может объявляться каждым игроком только один раз в течение партии.

Не разрешается объявлять тузом лунки под номерами 1 и 10. Не разрешается пересчитывать шарики не только в лунке противника, но и в своих лунках.

Перед любым ходом в партии игроку разрешается задать своему противнику вопрос относительно какой-либо из его лунок. Например, сколько шариков в лунке № 4 или открыта ли лунка № 7? Открытой называется лунка с нечетным, а закрытой — с четным количеством шариков. Противник обязан правильно ответить на этот вопрос.

Ход считается сделанным, если игрок вынул из своей лунки хотя бы один из находящихся в ней шариков. Партия считается законченной, когда у одного из игроков ни в одной лунке не останется шариков. Тогда 2-й игрок забирает из своих лунок в свой казан все находящиеся в них шарiki.

После этого каждый игрок подсчитывает шарiki в своем казане, и тот, у кого окажется больше шариков, считается победителем. Наибольшая продолжительность одной партии — 5 часов.

Если по истечении этого срока партия не закончена, каждый игрок забирает в свой казан шарiki из своих лунок, затем в присутствии судьи-контролера производит подсчет. Победа присуждается тому, у которого в казане оказалось больше шариков.

* * *

УЮМ ТУУДУ

Эта игра может считаться малым «Тогуз корголом» — «Тогуз кумалаком».

Если в «Тогуз корголе» каждый игрок имеет по одному казану и 9 лунок, в которые кладутся по 9 шариков, т. е. на двух игроков $9 \times 18 = 162$ шарика, то в «Уюм тууду» — так же по одному казану, но по 5 лунок, в которые кладутся по 5 шариков, т. е. на двух игроков всего 50 штук.

Игроки, сев один против другого, каждый перед собой прямо на земле выкапывает 5 небольших ямок (лунок) и один казан. Игра начинается по жребию. Начиная игру берет из любой лунки все 5 шариков и раскладывает их по одному в каждой лунке слева направо против часовой стрелки, начиная с соседней, откуда взяты шарiki. Если после опускания последнего из перекладываемых шариков в лунку там образуется четное число шариков (2, 4, 6, 8), все имеющиеся там шарiki он забирает и кладет в свой казан. Если же там, в последней лунке, образовалось нечетное число, то последний шарик все равно туда опускается 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 кого в лунках шарiki еще остались, все

оставшиеся шарики переносит в свой казан. Побеждает тот, у кого в казане оказалось больше шариков.

Но в этой игре есть одно условие, что, собственно, и дало название «Уюм тууду» (моя корова отелилась) — не дать «корове противника» возможность «отелиться». Необходимо построить игру так, чтобы в лунке противника не оказалось 4 шарика.

А это может произойти в ранее опустевшей лунке, где постепенно в процессе игры снова накопятся шарики. И когда их окажется 4, хозяин этой лунки говоря: «Уюм тууду», забирает их в свой казан. И так каждый раз независимо после чьего перекладывания образовалось 4 шарика и была эта лунка последняя или не последняя.

Эта игра больше была распространена среди чабанов, когда они, освободившись от зимних забот и тревог, получив возможность наслаждаться красотой весенней природы, сблизившись с соседями, пригнав свои отары ближе друг к другу на весенние обширные пастбища, с увлечением занимались любимой, несложной игрой.

* * *

УПАЙ

«Упай» — одна из старинных игр киргизского народа. По характеру эта игра может быть названа комнатным «Ордо». Здесь также есть «хан», берется большое количество альчиков. «Упай», как и «Ордо», может затянуться на несколько часов, имеет довольно сложные правила. До регламентирования существовал ряд вариантов и были различные толкования правил, они вызывали разногласия при игре.

Проводятся как личные, так и командные соревнования. Состав команды рекомендуется не более 3-х человек, т. к. игра ведется по очереди, только с одним комплектом инвентаря (альчиков), поэтому при большом количестве игроков участники больше ожидали бы очереди, чем играли.

В отличие от игры «Ордо», где на каждого участника положено 5 штук альчиков, в «Упае» количество альчиков определяется по договоренности или оговаривается в положении о соревнованиях. Считается, что чем больше альчиков, тем лучше, интереснее играть. Счет альчиков ведется по комплектам. Комплект (басым) — 3 альчика. Так, берется по 10-30 комплектов (т. е. по 30-90 штук) овечьих или козьих альчиков (их коленная косточка) по возможности одинакового размера. «Хан» же должен быть несколько побольше, поэтому обычно берется альчик архара или козерога.



Цель игры заключается в том, чтобы за определенное время взять большее количество альчиков. При равенстве количества альчиков преимущество отдается тому, у кого окажется «хан», которого нужно захватить первым еще в начале игры.

Порядок игры. Рассаживаются кругом на ровном месте, дерюге или брезенте. В начале игры судья проводит жеребьевку. Все альчики рассыпают на брезент. Начиная игру должен первым ударить «хана». Если он в него не попал, право удара получает другая команда.

Удары в «Упае» проводятся одноименными альчиками по одноименным, т. е. товой-тову (таа), айкуром — айкура (алчы), чиком — чика (чиге), боком — бока (бөгө).

При ошибке — потеря удара.

Альчик, которым бьют, называется «ок», т. е. стрела, а в который бьют — «кийик» — названия всех парнокопытных диких животных (кроме свиньи). Удар наносится только, при помощи указательного и большого пальцев. Начав игру и выбив «хана», игрок держит его в свободной от удара руке или кладет только на определенное место. Теперь, продолжая игру, надо выиграть подряд 3 альчика, тогда «хан» считается действительно выигранным. Если же игроку не удалось после первоначального взятия «хана» выиграть подряд 3 альчика, он возвращает «хана» в кон. Не разрешается одним «оком» бить два раза подряд, но бить по нему как по «кийику» разрешается. Игрок теряет право на удар: если попал и взял не 3, а 2 или 4 альчика (в этом случае взятые альчики возвращаются на кон); если «ок» задел еще и другой альчик; если после падения игрок забрал не «кийик», а «ок»; если игрок чем-либо заденет любой другой альчик; если ударит по альчику, лежащему не плотно, не всеми точками; если воспользуется подсказом кого-либо из посторонних (советоваться с капитаном или другим партнером разрешается); если кто-либо из партнеров дотронется до выигранных им альчиков; если «ок» ляжет на «кийик».



Так начинается игра «Упай».



Бить можно только при помощи указательного и большого пальцев, одноименным по одноименному альчику.



Одно из преданий о возникновении игры «Упай» гласит: когда-то один хан-деспот категорически запретил своему народу охоту в горах. Народ, и без того ограбленный ханом, начал голодать еще больше. Тогда один охотник в отчаянии от того, что голодают его 8 сыновей и 8 дочерей, убил ненавистного хана. А народ растащил богатство хана. Чтобы замести свои следы, избавиться от преследования приближенных хана, охотник забирает семью, уходит в горы и живет в уединении.

Не имея общения с людьми и никаких развлечений, охотник долгое время проводит в раздумье и постепенно составляет игру. Играет с женой, учит игре своих детей. Наконец, возникает окончательный, для всех в семье понятный и всем понравившийся вариант игры. Любимую жену охотника, делившую с мужем все тяготы нелегкой жизни, умную, ласковую мать 16 детей звали Упай. Ее именем и назвал народ эту понравившуюся всем игру.

Об этом предании рассказал учитель из Таласского района Шакетаев Чыналы.

Упай пока не включен в список спортивных игр, и по нему нет разрядных нормативов. Но в дальнейшем предстоит его методически разработать, составить единые правила, и эта увлекательная игра войдет в число настольных спортивных игр.

* * *

АРКАН ТАРТЫШ

Широко распространенная силовая командная мужская игра бытует во всех районах республики. Количество играющих не ограничивается. Число участников в каждой команде должно быть одинаково. Цель игры — перетянуть команду соперников за линию.

Для проведения игры берется канат. Концы завязаны в узел. Проводятся две линии, примерно в двух метрах одна от другой. Посередине их еще одна линия — стартовая, на нее кладется середина каната.

По сигналу судьи команды поднимают канат, взявшись за него поудобнее двумя руками (середина веревки пока лежит под пятой судьи на стартовой линии).

По готовности команд судья, отрывая ногу от середины веревки, командует: «Начинай!», и начинается перетягивание.

Проигрывает та команда, первый головной участник которой перейдет за стартовую линию.

* * *

ЧАКАН АТМАЙ

В этой игре могут участвовать двое играющих или две команды в составе обычно не более пяти человек.

Выбирается ровная и свободная от растительности площадка примерно $20-30 \times 10-15$ м. Для игры в «Чакан атмай» нужно иметь 5 (по числу состава одной команды) гладких плоских камней размером примерно 10×7 см, которые используются в качестве биты, и такое же количество коровьих бабок. Право первого удара получает команда, представитель которой первым попадает битой в бабку, поставленную на 20-метровой отметке.

Порядок игры. 1-й игрок ставит свою бабку на расстоянии 20 м от линии своего броска. 2-й игрок ставит бабку на 1,5 м ближе, чем бабка первого, но и линия его броска отмечается на 1,5 м ближе, чем линия броска первого игрока.

Третий, четвертый и пятый игроки ставят свои бабки каждый на 1,5 м ближе (третий — от второго, четвертый — от третьего, пятый — от четвертого), вынося на столько же и свои линии броска. В результате расстояние от линии броска каждого игрока до его бабки составляет 20 м.

Правило игры. Первый этап. В порядке очередности (как поставлены бабки и начер-

чены линии) игроки производят удар битой каждый по своим бабкам. При попадании игроки получают 5 очков. Биты и попавших и промахнувшихся остаются на месте падения.

Второй этап. Все промахнувшиеся при ударе издали в том же порядке бьют по бабке, не поднимая биты с земли, пружинистым ударом любого пальца руки (отводить и «пружинить» палец помогает другая рука). При попадании игрок получает 1 очко. В случае промаха и в этот раз игрок лишается права удара в этом кругу («потеря хода»).

Третий этап. После того, как игроки, не использовавшие свои вторые удары, опять промахнутся, на помощь приходит игрок, который попал в свою бабку еще при ударе издали (на 20 м). Он своей битой способом, описанным во втором этапе, выбивает оставшиеся бабки своих партнеров. Бить он может, пока не промахнется. Если же он промахнется, его сменяет следующий партнер, не потерявший права на удар.

После 1-й команды с этих же линий в таком же порядке приступает к игре 2-я команда.

Побеждает команда, первой набравшая определенное количество очков (30, 40, 50 и т. п.).

* * *

АНКЕЛДЕК

Игра не очень распространённая, но полезная (развивает силу кистей рук, глазомер, ловкость и сноровку). Бытует она среди чабанов, пастухов.

Суть игры заключается в метании палки. Ударяясь о землю то одним, то другим концом, каждый раз подскакивая, она должна идти вперед, делая кольцеобразный перекат. Для этого оба конца палки должны быть чуть утолщены и чуть округлены. Длина палки — 1-1,2 м. У хорошо натренированного метателя палка может перевернуться до 10 и более раз.

Эту организационно легкую, но занимательную игру, развивающую столь хорошие качества, можно рассматривать, как подготовительную к спортивной игре в городки.

* * *

УЧУМ

Название этой игры, очевидно, связано с своеобразным ведением счета при игре в «Ордо», и при детских играх в альчики, когда уч (3) означает 5. Считают так: бирдин учу — пять (альчиков); бирдин учу бир — шесть (альчиков); бирдин учу эки — семь (альчиков); экинин учу — десять (альчиков) и т. д.

В этой игре участвует обычно молодежь примерно одинакового возраста. Играют в зимние длинные ночи, в товарищеской среде за чаем, в ожидании угощения. Для игры берут альчики малого размера (чыймыт). Эти альчики труднее урегулировать во время метания. Количество игроков — обычно 5.

Порядок игры. Садятся в круг, поджав под себя скрещенные ноги. За столом пришлось бы метать стоя. По жребию один из игроков становится банкующим, а остальные 4 игрока метают по одному альчику. Если все альчики лягут одинаковой стороной (т. е. или все 4 чика, или все 4 това, или все 4 бока, или все 4 айкур) — банкующий выиграл и получил право потребовать от каждого из 4-х проигравших исполнения любого своего требования и желания: заставить почистить и протереть альчики, сходить к реке, принести полное ведро воды (это ведь ночью), а то и сходить в соседний

сад, поймать и принести какую-либо птицу, а потом отнести ее обратно на место и т. п. Словом, придумать всякие хлопотливые, но не унижительные и не требующие материальных затрат наказания. Банкующие меняются по очереди.

В следующем коне первым свой альчик метает победитель.

Игра требует большого мастерства в метании альчика, умения бросить его так, чтобы он упал другой стороной, нежели альчик хоть одного из предыдущих метателей-игроков. Мера наказания приносит много хлопот, но вызывает общее оживление, веселье, стремление раньше других избавиться от поручения.

К тому же обычно за ходом игры наблюдают зрители, болельщики, взрослые. Конечно, подсказывать, мешать никто не может, но уж подтрунивать не запретишь. Эта игра — развлечение. Такая обстановка настораживает играющих, они стараются приложить все свое искусство в метании и придумать самые остроумные задания, поручения проигравшим. Тем более, шансы на победу небольшие, за вечер может быть 2—3 случая, когда все альчики лягут одной стороной.

* * *

ЖОЛУК ТАШТАМАЙ

Одна из массовых, самых распространенных молодежных игр. Она напоминает игру «Жгут». Освободившись от дневных забот, молодежь вечером, в большинстве случаев в лунный вечер, выходит на лужайку, и начинается игра.

Участники садятся в круг близко друг к другу. Водящий (юноша или девушка), скрутив платок в жгут, обходит сзади сидящих, выбирая выгодный момент, чтобы к кому-нибудь незаметно подбросить платок.

По правилам игры ноги сидящих находятся в произвольном положении, руки — впереди, но разрешается изредка ощупывать землю за спиной. Поворачивать голову ни назад, ни по сторонам не разрешается. Нарушивший эти требования наказывается «девятью жгутами» (девятью ударами платком-жгутом). Незаметно подбросив платок-жгут, водящий продолжает обходить круг, и если тот, кому положили жгут, не заметил этого, водящий сам поднимает жгут и начинает бить прозевавшего, который, убегая от водящего, бежит вокруг круга, стараясь избежать удара и сесть снова на свое место. Если игроку это удастся, то водящий остается прежний и игра начинается снова. Если же водящему удалось осалить, то он занимает место прозевавшего, который становится водящим.



Если же жгут обнаружен, сидящий игрок быстро поднимает его и старается догнать и осалить водящего, который бежит вокруг сидящих, стараясь занять освободившееся место преследователя. В случае осалки водящий начинает игру сначала, а в противном случае его заменяет неудачливый преследователь.

В некоторых районах республики нарушителя правил игры вместо наказания «девятью жгутами» заставляют спеть, сплясать, сыграть на комузе и т. п.

Игра проходит очень оживленно, с большим интересом, вызывает смех, способствует развитию быстроты, ловкости, верности и наблюдательности.

При проведении игры днем участники садятся поближе друг к другу, иначе трудно было бы подбросить платок незаметно. Условия игры требуют, чтобы никто не подсказывал и не предупреждал того, кому подброшен платок. Подсказчик наказывается и становится водящим.

* * *

Радостно и полезно играть на лоне природы!

КОЛГО ТУШМЕЙ

«Колго тушмей» (пленение) — молодежная игра. При смешанной игре количество юношей и девушек в каждой команде должно быть одинаково. Так, если в одной команде 8 юношей и 6 девушек, то и в другой должно быть 8 юношей и 6 девушек. Игра проводится во время перерывов, перемен, на полевых станах, на кырманах, во время короткого отдыха.

На площадке веревкой, ниткой или просто чертой обозначается круг. Игроки одной команды становятся за кругом лицом к центру круга. Участники другой команды располагаются внутри круга лицом к соперникам. Противники берутся за руки. По команде водящего начинается перетягивание соперника в «плен». При этом переступ за черту со стороны любого считается поражением. Браться за одежду, за голову запрещается.

Побеждает команда, больше захватившая «пленных».

* * *

АШКАБАК ЧАПМАЙ

Игра содействует развитию ориентации, чувства пространства и является одной из форм здорового, веселого, коллективного отдыха на чистом воздухе. Она может быть как личной, так и командной. Участвуют лица обоего пола.

Все участники занимают отведенные судьями места (сидят или стоят в ожидании очереди).

В 10-15 м от исходного круга, на метровом столбике (коле) воткнута тыква. Судьи вызывают очередного участника, дают возможность сориентироваться, определить расстояние шагами или ступнями, дают в руки палку длиной 1-1,5 м, завязывают глаза, поворачивают участника на месте 2-3 раза, устанавливая его лицом в сторону тыквы, и командуют: «вперед». Участник должен подойти и ударом сверху вниз попасть в тыкву. Повторять удар в случае промаха или наносить удар в горизонтальном направлении нельзя.

Присутствующие без шума, без подсказов наблюдают за действием бьющего.

Судьи ведут учет и определяют результаты (личные или командные).

* * *

СЕЛКИНЧЕК

Киргизская молодежь всегда увлекалась качелями. В настоящее время на это веселье собирается очень много молодежи. В теплые дни, которых в большинстве районов Киргизии предостаточно, на народных праздниках, свадьбах и в других случаях всегда найдутся инициаторы сооружения качелей.

Раньше для качелей, как правило, использовали имеющиеся поблизости деревья, к которым привязывали веревки. Сейчас в условиях колхозной жизни молодежь имеет возможность соорудить качели в колхозных садах-парках, на стадионах и на школьных площадках.

Для большого количества людей «Селкинчек» имеет второй вариант, называемый «Алты бакан» (шесть шестов). Это название сохранилось с тех времен, когда для сооружения этих больших качелей использовались шесты (баканы), которыми во время установки юрт поднимают кошмы и верхнюю часть остова юрты (түндүк).

На селкинчеке качается обычно 1 человек, на алты бакане одновременно размещаются 2 человека, а то и больше. При этом на концах досок стоят юноши, а девушки сидят посередине. Катание проходит очень оживленно, весело, эмоционально и не обходится без веселых и задумчивых песен.



Этим юношам не придется петь:
«Айлуу түндө селкинчек ; (В лунную ночь я не веселился
Ойнободум кыз менен» С девушкой на качелях).

ШЕРИК СУРАМАЙ

Игра для юношей и девушек. Проводится она обычно на поляне, лугу, лужайке и только в плохую погоду — в помещении. В начале игры выбирается «хан», который во время игры на «троне» выносит свои «приговоры».

Все играющие рассаживаются парами. Оставшийся без пары участник (юноша или девушка) получает от «хана» приказ выбрать себе друга. Одинокий подходит к кому-либо и предлагает пересесть к себе. Если же напарник (напарница) откажется отпустить, просящий идет с жалобой к «хану», который вызывает отказавшегося к себе и советует уступить друга и искать себе другого. В случае полного отказа «хан» повелевает сыграть на музыкальном инструменте, спеть, декламировать.

Почти каждому из участников хочется быть вместе со своим другом, а поэтому лучше согласиться исполнить приказание «хана». А уж если рядом окажется не совсем «свой» человек, уступают его по первой просьбе и идут искать себе шерика (друга). Игра проходит оживленно, с большим интересом.

* * *

ТОКТУ СУРАМАЙ

Участвует мужская и женская молодежь. Составы команд по 10-12 человек. Каждый берет себе игровое имя, которое сообщает партнерам (соперники этого имени не знают), например:

орел, сокол, богатырь (для юношей),
звезда, цветок, чолпон, жемчуг (для девушек).

Команды занимают места в 10-15 м одна от другой. Между ними двумя линиями обозначена река. Один игрок — «посол» первой команды — подходит к берегу и спрашивает:

— Эй, люди добрые, это что за река?

— Это наша река.

— А где же здесь брод?

— Смелым везде брод.

После этого «посол» преодолевает «водную преграду» перепрыгиванием с берега на берег (на одной или двух ногах — в зависимости от договоренности).

Его спрашивают:

— А что тебе нужно? Кого ты ищешь?

— Я прошу у вас ярку (токту).

— Тогда выбирай. Только сперва закрой глаза.

«Посол» ладонями закрывает глаза и называет наугад какое-либо игровое имя (женское или мужское).

Если угадает «посол», то забирает «яр-

ку» и уводит в свой «загон». Если не угадает (такого имени не окажется) — «посол» возвращается с пустыми руками.

Иногда, с целью осложнения игры, «посол», угадав игровое имя, должен назвать и собственное имя «ярки». Для этого названный игрок подходит к «послу» и издает какой-либо звук (подает голос, по которому «посол» должен угадать имя).

Есть и второй, менее распространенный вариант игры.

В этом случае участвует только мужская молодежь, и игра носит больше силовой характер.

Порядок игры. Команды садятся на скамейку или на лужайке, одна против другой.

«Посол»-покупатель после представления просит продать ярку и начинает выбирать «токту». Для этого берет сидящего под мышки и поднимает, как бы определяя его вес. Выбрав самого тяжелого, уносит в свой стан. «Купленный» не сопротивляется.

И так «послы» команд по очереди выбирают и уносят каждый раз самых тяжелых токту.

* * *

ШАКЕК ЖАШЫРМАЙ

На юге республики — «Шакек салмай».

В игре участвуют мужчины и женщины. Число участников не ограничено.

Все участвующие в игре садятся в ряд или кругом. Руки должны лежать на коленях с открытыми ладонями. Водящий, держа в руках кольцо, начинает обходить всех участников, делая вид, что кладет в ладони кольцо так, чтобы никто не заметил, кому он положил кольцо. Игра имеет два варианта.

Первый вариант. Водящий просит у хозяина кольца (монеты) указать, у кого кольцо. Если он угадает, пойманный «наказывается» (он должен спеть, сплясать), затем становится ведущим и продолжает игру.

Второй вариант. Спрятав кольцо, водящий становится на свое место и произносит: «Кольцо, покажись!». На этот зов тот, у кого кольцо, должен быстро встать, чтобы соседи справа и слева не успели его схватить. Если это ему удастся, «наказываются» соседи, один из которых продолжает игру. Если же ему не удалось незаметно встать с кольцом, он «наказывается» и становится ведущим.

АТ КАЛЛЯ

Игра распространена на юге республики. Эту игру можно назвать соревнованием силачей. Игра командная. Проводится она на чистом месте, зеленом поле, лужайке. К соревнованиям допускаются здоровые мужчины не моложе 18 лет.

Порядок соревнования. Участник игры ложится на спину. Ноги вытянуты. Судьи подают завернутый в матерiu (вложенный в мешок, сумку) груз примерно в 5 кг веса. По свистку судьи он двумя руками бросает груз через голову, не поднимая ног. Судьи замеряют длину броска от головы до места падения груза.

Побеждают: участник, метнувший груз дальше всех, или команда по сумме бросков всех ее членов.

При броске руки, локти участника не должны опираться ни о землю и ни о свой корпус, они должны быть вытянуты вдоль туловища, и при броске через голову они не должны сгибаться.

* * *

ШАМ ШАРТ

Игра для юношей и мужчин. Она распространена в южных районах республики. Один из участников становится в центре площадки, приложив правую руку к левой щеке. Левую руку кладет под правую подмышку ладонью наружу.

Кто-то из участников бьет рукой по ладони, но все остальные, мгновенно подняв руки и растопырив пальцы, делают вид, будто каждый из них только что нанес удар. Оpoznанный занимает место «дежурного» и готовится принимать удар. В случае ошибки — смена не происходит.

Иногда играющие, видя, что товарищ никак не найдет ударившего, через определенное количество неудач заменяют «дежурного» другим, но предварительно берут «откуп»: заставляют спеть, сплясать и т. д.

По другому варианту «дежурный» наклоняется над сидящим на стуле судьей, тот закрывает ему платком глаза, удар наносится по ладони руки, положенной на спину.

При четкой организации игра не вызывает ни травм, ни обид.

* * *

КООН УЗМЕЙ

«Коон узмей» — командная игра юношей и мужчин, типа «Цепи разрывные». Участвуют две команды. Участники первой команды становятся в затылок один другому, взявшись обеими руками за талию переднего товарища. Капитан команды (головной) держится за столб, дерево. Напротив или рядом выстраивается вторая команда.

Задача заключается в том, чтобы «сорвать» одну или несколько «дынь».

По вызову судьи от 1-й команды выходит один участник и становится за последним участником колонны противника, взяв его за талию. По сигналу судьи тянет с целью оторвать его от остальных. Процесс «срывания» регулируется судьями обычно счетом. Например, попытка длится до счета «10». Если за это время «цепь не разорвалась», неудачник становится в голову своей команды около капитана. И судьи вызывают участника второй команды.

Тянуть нужно, только взявшись за талию (пояс), браться за шею, руки, ноги не разрешается. Защищающийся также должен держаться только за талию впереди стоящего товарища.

Если кроме последнего игрока отпустит руки еще кто-либо из передних, то и он тоже переходит в команду соперника. В ходе

игры капитаны имеют право регулировать расположение своих игроков, меняя их местами. Но участвовать в «срывании», а также побывать последним в колонне должны по очереди все. Места определяются в зависимости от количества «сорванных дынь».

Эта игра больше распространена на юге республики, где и выращиваются, в основном, дыни. Есть еще одна игра с дыней и называется она «Коон жармай».

* * *

КОЕН ТЕБИШ или БУТ МЕНЕН ЭЦИШ

Игра среди населения не очень распространена. Это та самая борьба ногами, которая в некоторых местах бытует под названием «Цыганской борьбы». Однако эта игра привлекает молодежь, развивает силу, укрепляет мышцы ног и спины.

На зеленой лужайке, чистом ковре 2 человека ложатся на спины вплотную, головами в разные стороны. Поднимают почти прямые правые (левые) ноги под одинаковым углом и по сигналу судьи, сцепившись ногами, стремятся перевернуть противника через голову. Победа присуждается и в том случае, если противник сошел с места и повернулся на бок.

Эта игра может быть включена в программу командных соревнований классов, групп, бригад.

Участвует только молодежь мужского пола.

* * *

КӨЗ ТАҢМАЙ

«Көз таңмай» в разных районах республики играется по-разному. Известны следующие более распространенные варианты.

Первый вариант. В круг (6-8 м в диаметре) от каждой из двух команд входит по одному участнику. Судьи записывают их фамилии (лучше до начала игры), вручают каждому жгут, отводят в разные стороны, завязывают глаза, 1-2 раза поворачивают на месте и подают команду для начала. Задача участников — осалить соперника жгутом. За победу — 1 очко, проигрыш — 0 очков.

По истечении установленного времени (1-2 минуты) судьи останавливают встречу. Если никто не осалил противника, каждому записывают 0,5 очка. В круг выходит следующая пара. После встречи всех пар судьи определяют командные места.

Второй вариант. Одна команда — девушки, другая — юношей. Задача юношей — осалить девушек жгутом. Перед началом игры девушка сообщает свое игровое имя, например «соловей». Начало игры аналогично с первым вариантом. Но девушка без жгута.

В ходе игры юноша спрашивает: «Соловей, где ты?» Девушка отвечает: «Я здесь», — а сама тут же перемещается. Юноша получает одно очко за осалку, а девушка — если она не будет осалена.

Третий вариант. В круг выходят все участники. Один с завязанными глазами старается кого-либо схватить (при смешанной игре — осалить). Все участники в пределах круга бесшумно перемещаются. Увиливают при ударах. Осаленный становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не был пойман или осален.

Четвертый вариант. Участник с завязанными глазами стоит в центре круга. Остальные при полной тишине в порядке очереди должны подойти и слегка дотронуться до его руки, плеча. Водящий должен назвать имя дотронувшегося. Если угадает, меняются ролями, если нет — игра продолжается.

Если водящий в течение одного круга не угадывает ни одного, он сменяется новым водящим, но предварительно исполняет какой-нибудь фант, или другое наказание.

При втором варианте роли можно менять. В этом случае победа присуждается команде, осалившей наибольшее количество соперников.

* * *

КАЧМАЙ ТОП

Командная игра, имеющая полное сходство с игрой, распространенной среди русской молодежи, — «Лапта». Однако мы не беремся определить происхождение этой игры и время начала ее культивирования среди киргизской молодежи. Такого типа игры, по утверждению Э. Тэйлора, существуют уже тысячелетия. «Древние кидали и ловили мячи наподобие наших детей в настоящее время, и знаменитая игра греческих и римских мальчиков состояла в том, что составлялись две стороны, из которых каждая старалась схватить мяч и бросить в противостоящую». И далее: «По-видимому, древние никогда не употребляли палки или лапты при своих играх в мяч. Но около тысячи или полторы тысяч лет тому назад иранцы стали играть в мяч, сидя верхом на лошади, что, конечно, могло быть выполнено только с помощью длинной палки, лапты или ракетки... Раз были изобретены лапта и ракетка для игры верхом на лошади, было легко воспользоваться ими для игры пешком, и таким образом, в средние века явился целый ряд игр, где мячи бросались при помощи ракетки и лапты (крокет, теннис, хоккей, гольф и др.)».*

* Э. Тейлор. Первобытная культура. Перевод с английского. Госуд. соц. издательство. Москва, 1939. 63

Игра эта бытует среди детей и молодежи обоего пола во всех районах республик с незначительной разницей в правилах, а имеющиеся различия не существенны и в первую очередь объясняются количеством участвующих в игре.

Порядок игры. Участники делятся на две равных по количеству команды. Если команды смешанные, то количество девушек и юношей в командах должно быть одинаково.

Размер площадки в зависимости от числа играющих 80—100 м в длину и 40-60 м в ширину. На обоих концах площадки чертой обозначены мары (верхний и нижний концы площадки). В результате жеребьевки одна из команд бьет мяч, а другая ловит его (стережет), располагаясь на площадке. Капитан или один из участников по поручению капитана, подает мяч для удара.

Первая команда по очереди выходит на место — круг для удара, имея в руках палку метровой длины (примерно).

По готовности судья дает сигнал. Подавальщик подбрасывает мяч, обычно скатанный из шерсти коровы, вверх перед бьющим. Тот, замахнувшись (одной, двумя руками), бьет палкой по мячу. Каждый из бьющих получает право на очередной удар в том случае, если, воспользовавшись полетом мяча, он успевает сбегать до верхней мары и обратно. Добежав до верхней мары, можно возвращаться до исходного положения после очередного удачного удара партнера.

В случае «опасности» можно вернуться назад к нижней маре, но без права на оче-

редней удар. Возвращение же к верхней маре права на удар не лишает.

Команда в поле старается:

— поймать мяч, летящий после удара, в воздухе (тогда команды меняются местами);

— ударить поднятым с земли мячом соперника, бегущего от одной мары до другой (при удаче команды меняются местами). Мяч можно перебрасывать друг другу с тем, чтобы в противника бросил тот, кто в более выгодном положении.

Недалеко от места (круга) удара обозначается штрафная линия, переход, переступы за которую равносильны побегу к другой маре. Соперник в этом случае имеет право ударить переступившего линию мячом.

При промахе удар по мячу не повторяется. Промахнувшийся все равно должен сбегать за «правом» на следующий удар, т. е. к верхней маре и обратно.

Если же окажется, что после удара последнего участника никто из команды бьющих не успел сбегать до верхней мары, то подавальщик производит три подачи последнему бьющему.

Если и в этом случае никто не успел «сходить за правом» бить — бьющая команда проиграла и команды меняются местами.

* * *

ЖИП КЕСМЕЙ

Смешанная молодежная игра. На нитке, протянутой между двумя воткнутыми в землю палками, висит приз (цветочек, карандаш, перо и т. п.).

Цель: подойти с завязанными глазами и ножницами перерезать нитку.

Порядок игры. Одному из вызванных игроков судья завязывает глаза, в руки дает ножницы, 2-3 раза поворачивает на месте и устанавливает лицом в сторону нитки. Участник должен без промедления вытянуть руку с ножницами, двинуться вперед и одним приемом перерезать нитку. Повторять попытку, делать движения рукой в какую-либо сторону (искать нитку) не разрешается.

Если приз срезан, подвешивается другой. Судьи вызывают очередного, и игра продолжается.

Иногда эта игра проводится как соревнование между двумя командами.

В этом случае побеждает команда, члены которой большее количество раз срежут нитку. При этом варианте за нитку вместо приза подвешивается груз.

* * *

АК ЧӨЛМӨК

«Ак чөлмөк» — смешанная молодежная ночная игра. На юге — «Ак чөмөнөк», «Ак чөлпөк».

Это одна из широко распространенных во всех областях и районах Киргизстана игр. Играют в лунные, светлые ночи. Это и обусловило применение белого челнока и этим объясняется само название игры. Сейчас челнок заменен или беленькой палочкой (как легкоатлетическая эстафетная) или белой круглой костью и т. п. Игра эта большой подвижности, развивает наблюдательность, находчивость, сноровку, увертливость и резвость.

Порядок игры. Участвуют две команды одинаковой численности и одной возрастной группы. Каждой команде дают какое-либо название, например, одной — «орленок», другой — «звезда» и т. п. Иногда девушки играют отдельными командами между собой.

На исходном месте для игры старший судья показывает всем челнок, объясняет правила игры, разрешенные и запрещенные приемы и т. д., после чего все игроки отворачиваются в сторону. Чтобы услышать падение челнока, надо соблюдать полную тишину. Судьи наблюдают за порядком, соблюдением правил. В этой тишине один из 65



судей по возможности дальше бросает челнок и, когда он упадет на землю, дает сигнал: «Можно искать!» По этому сигналу все участники бегут искать челнок в предполагаемом направлении. Цель поиска: найти челнок и доставить его в место, указанное в начале игры судьями.

Нашедший громко объявляет название своей команды и стремится к обусловленному месту. Услышав голос, соперники спешат отобрать челнок и доставить его на место. Отобравший тут же громко выкрикивает название своей команды, без этого он не имеет права бежать к цели. Разрешается передавать челнок из рук в руки своему партнеру, отнимать его у противника (только схватив за челнок). Хватать за руки, за ноги, одежду и т. п. запрещается.

Команда, доставившая челнок и бросившая его на указанное место или передавшая его в руки старшего судьи, получает одно очко. Игра начинается сначала и заканчивается в обусловленное время (по истечении назначенного времени или после того, как одна из команд набрала определенное количество очков).

* * *

Скоро начнется веселая игра в лунную ночь
«Ак чөлмөк».

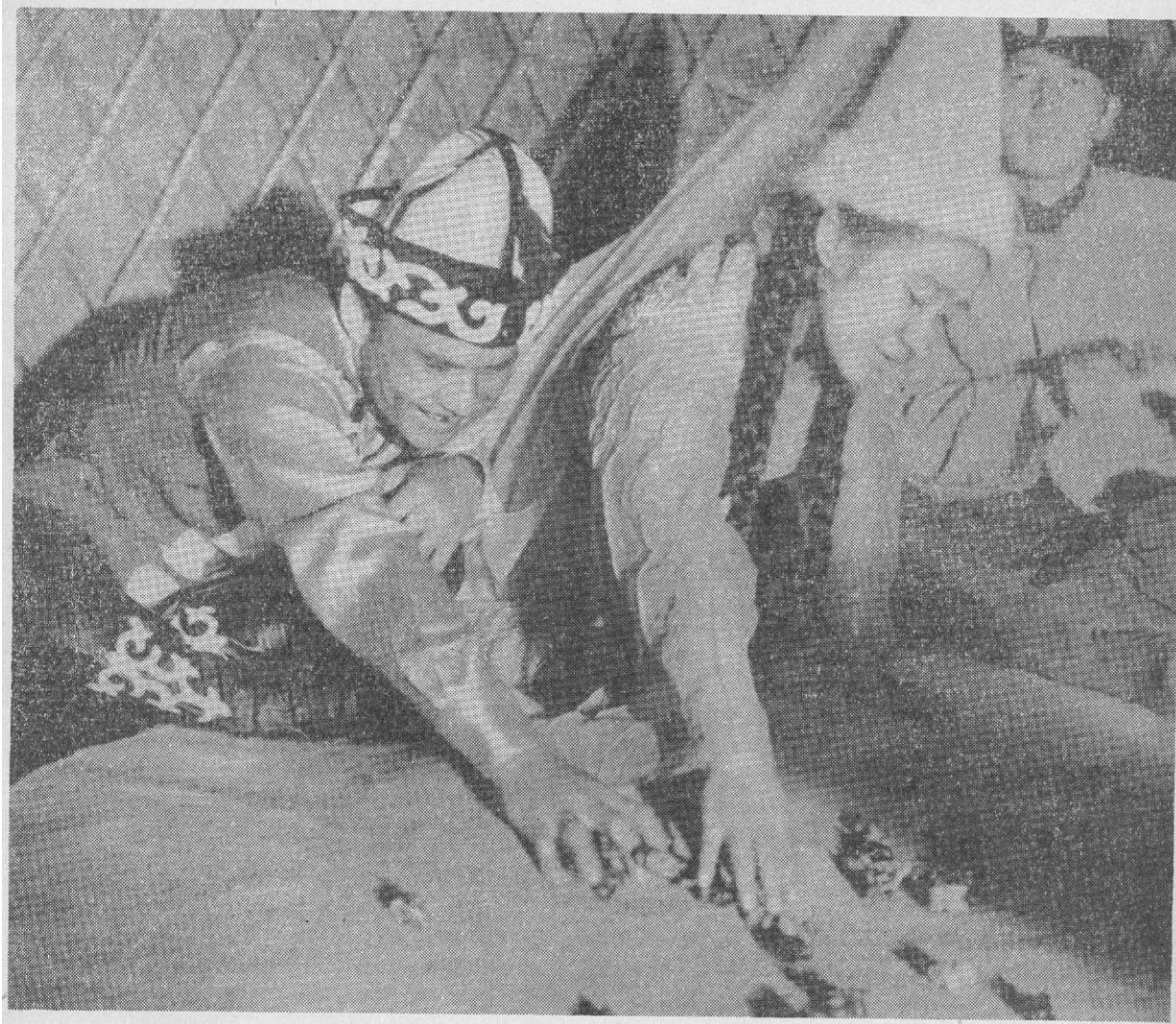
КАНЫМ, ДАТ!

Играет молодежь, сидя за столом или на ковре, кошме, больше вечерами, в помещении. Сев на коврик, бросают по очереди один альчик. У кого первым будет айкур, тот становится «ханом», у кого това — становится «увазиром» (министром). Остальные продолжают по очереди бросать альчики, и у кого выпадет чик, тот становится вором.

«Увазир», схватив «вора» за руку, ведет к «хану», но тот отказывается, упирается. Тогда рассерженный за непочитание чина «увазир» идет (обращается) к «хану» с жалобой (дат) — наговором, вроде: «О, мой высокопоставленный «хан», вот я того злодея поймал, когда он подкрался к твоим лошадям и хотел увести лучшего твоего скакуна, он заслужил самой большой кары. Возмущенный «хан» наказывает «вора»: заставляет спеть, сыграть и т. д.

Раньше наказывали двумя ударами пальцев по ладони или по мякоти ребра кисти, что вызывало чувствительные боли.

* * *



КАН ТАЛАМАЙ

Эта несложная игра в альчики имеет некоторое сходство со сложной, очень распространенной игрой «Упай». Она имеет связь с историческим явлением в жизни киргизского народа — талоон (разграбление имущества умершего хана или побежденного врага).

Играют не только мальчики, но и юноши и девушки. Состав играющих от двух (личная игра) до 4-6 человек (две команды по 2-3 человека). Количество альчиков по договоренности, но игра проходит интереснее, когда альчиков побольше.

Один из альчиков имеет яркую окраску — это есть «хан». Играющие садятся в круг. Первый по жребию рассыпает все альчики перед участниками. Если при этом «хан» стал на тову (таа), все игроки начинают «грабить» «хана» — захватывают как можно больше альчиков. После ограбления «хана» альчики (новый сбор) метает другой игрок (или другая команда), и если «хан» стал не на тову, а на айкур или бок, или чик, или на онко (торцом, на «попа») — игроки по очереди бьют (щелчком) одноименным по одноименному альчику (тову — то-

•

А вот и «Кан таламай». Судя по тому, как мужчина загибает альчики, можно не сомневаться в его победе.

вой, айкура — айкуром, чика — чиком и бока — боком).

При этом «хана» бить можно только после того, как будут взяты (выиграны) 3 альчика, а если после этого еще нет возможности произвести удар по «хану» (он оказался окружен альчиками другого названия, разрешается выбить еще 2 альчика с целью открыть путь к «хану» (т. е. чтобы выбить альчики, мешающие ударить «хана»)).

Все альчики (3 или 5) собираются в той руке, которой наносится удар — щелчок, и их передавать в другую, свободную руку можно только после взятия «хана» (выигранные альчики и в дальнейшем из бьющей руки передаются по 3 штуки).

Забирается только альчик, в которого бьют (кийик), а не стрела (ок), т. е. которым бьют. «Ханом» не бьют: в него только бьют. Выигрывает тот, кто выиграл больше альчиков. При равенстве альчиков преимущество тому, у кого «хан».

В начале новой игры побежденный выставляет все выигранные им альчики, а победитель выставляет тоже столько же, сколько и побежденный, а остальные выигранные альчики оставляет у себя, в резерве. С «ханом» ставится один лишний альчик — «друг» «хана».

Пример: 1. У побежденного оказалось 15 альчиков, плюс (1) «хан». В этом случае он на новую игру выставляет «хана» с его «другом» и 14 альчиков. А победитель выставит не 15, а только 14 альчиков.

2. Если «хан» оказался не у побежденного, а у «победителя», то победитель выставит «хана» и 13 альчиков.

3. В следующей игре право первого удара щелчком дается тому, у кого был «хан».

4. Новая игра начинается также с разбрасывания альчиков и «грабежа» «хана», как описано выше.

* * *

АЧАКЕЙ-ЖУМАКЕЙ

Игра детская, но увлекаются ею и взрослые. Играют двое. Очередность определяется жеребьевкой, которая, как и в большинстве киргизских игр, проводится путем метания альчиков*. Определив очередность, приступают к игре. Цель ее: набрать 10 очков при метании альчиков. Очки набираются так: за алчы-айкур — 2 очка, а за това (таа) — 1 очко.

Игрок начинает метать альчик, и если выпадает айкур или това, он получает соответственно 2 или 1 очко и, загнув пальцы (2 или 1), продолжает метать. Если же альчик лег на чиге (чик) или бок (бого), игра переходит к другому.

Выигрывает тот, кто первым набрал 10 (или другое количество очков по договоренности). Дальше игра продолжается так: проигравший закрывает ладонями глаза. Победитель делает щелчок по его лбу или по руке и быстро поднимает пясти (или только одну руку или большие пальцы и держит в неподвижном положении. «Нака-

* Для жеребьевки судья берет альчики или биты по количеству участников (команд) и кидает их вразброс. Чей альчик упал на айкур, тот — первый, чей на това — тот второй. Остальные перебрасываются до определения последующих мест. Существуют и другие способы жеребьевки.

занный» моментально открывает глаза и без промедления своими руками копирует положение рук соперника. Если это удалось, он победил и получает право играть со следующими игроками. Игра часто проводится «на победителя». Если же скопировать ему не удалось, он выбывает из игры, вызывая оживление среди присутствующих.

Игра несложная, но она требует навыка в метании альчика, быстроты реакции и наблюдательности.

Название игры «Ачакей жумакей» отражает своеобразное ведение счета выигранных очков.

Так игрок, метнув альчик на айкур, говорит «жумакей» (т. е. «загибаем») и загибает 2 пальца, начиная от большого. Если альчик упал на тову, говорит «жумакей» и загибает еще палец. Когда же будут загнуты все 5 пальцев, счет продолжается путем разгибания пальцев в обратном направлении, т. е. с мизинца, теперь уже произносит не «жумакей», а говорит «ачакей», т. е. «разгибаем» (точнее «открываем»), и так пока не наберет 10 выигрышных очков.

* * *

ТЫРАЙ

Название этой игры мужской части молодежи взято от того, что в ходе игры участники в момент опасности ложатся на спины, подняв руки и ноги (ложатся на спину «тыраем»).

Порядок игры. Участники 1-й команды садятся в круг лицом внутрь круга. Один из них — пастух (сторож). Участники второй команды, расположенные по кругу в 2-3 м от сидящих, стараются подойти и осалить кого-нибудь жгутом. Но пастух в этот момент старается не дать ударить своих и схватить нападающего. Схваченный становится помощником пастуха — подпаском. Если сидящие видят, что пастух явно не успевает отбить нападение, они дружно, кричат «тырай-тырай», ложатся на спины, подняв ноги и руки. Лежащего в этом положении осаливать нельзя. После того как все участники 2-й команды займут исходное положение, лежащие садятся.

Команды меняются местами по договоренности или после того, как пастух переловит всех нападающих, или после того, как схватит одного, двух, трех и т. д.

* * *

КАЗ-ӨРДӨК

«Каз-Өрдөк» — игра командная. В ней могут участвовать как девочки, так и мальчики (играют и юноши и девушки). Количество мальчиков и девочек в командах должно быть одинаково состав команды рекомендуется 10-12 человек). 1-я команда по жребию садится в центре круга диаметром в 10-15 м (размер круга зависит от числа участников). Один, более ловкий из этой команды, становится сторожем (коручу). Члены 2-й команды располагаются по кругу на черте, без права переступить ее в ходе игры.

Порядок и цель игры сводится к тому, что члены 2-й команды по очереди бросают мяч с целью попасть в кого-нибудь из сидящих. Сторож же, охраняя круг, отражает удар, отбивая мяч. Как только это ему удалось, команды меняются местами.

Нападающие не имеют права передавать, пасовать мяч друг другу, и каждый свою очередь на удар должен использовать сам. Сидящие имеют право уклоняться от удара, не отрываясь от земли.

Любое нарушение правил игры считается поражением, и команда занимает место в кругу. Капитан команды имеет право на замену сторожа. Побеждает команда, чей сторож больше отразил ударов.

* * *

ОРТО ТӨП

В игре участвуют 2 команды из молодежи обоего пола. В обеих командах число юношей и девушек должно быть одинаково. Игра проводится на площадке размером 5×10 м.

Одна из команд по жребию располагается на середине площадки так, чтобы занять примерно 1,5-2 м длины и всю ширину площадки (т. е. разреженно). Задача другой команды состоит в том, чтобы за определенное время вывести игроков первой команды из игры. Для этого 2 игрока бьющей команды становятся на концах площадки и по очереди бросают мячом по группе соперников, которые всячески увиливают, спасаясь от мяча, не выходя из занятой ими в начале игры площадки.

Участник, в которого попал мяч, выходит из игры. Участник же, поймавший мяч, получает право на лишний бросок (после смены команд) или на ввод в игру одного из выведенных партнеров.

Бьющие пары сменяются очередной парой после каждого броска. Свободные игроки бьющей команды подают отлетевший в сторону мяч.

* * *

КИМДИН МӨРӨЙҮ

«Кимдин мөрөйү» — одна из современных игр среди учащейся молодежи независимо от пола. По содержанию она напоминает «Политудочку», распространенную когда-то среди советской молодежи, в частности в частях Красной Армии, и очень напоминает современный КВН.

Участники делятся на две команды. Назначаются 2-3 судьи.

Команды по очереди начинают задавать через капитанов вопросы. Команда противника должна дать ответ в течение обусловленного времени. Вопросы могут быть на любую тему или только из определенного раздела знаний: по истории, литературе, географии и т. д. Об этом договариваются в присутствии судей до начала игры.

По содержанию и точности ответов судьи определяют команду-победительницу. Название игры означает «чья взяла» (мөрөй — победа, удовлетворение победой).

* * *

АК ТЕРЕК-КӨК ТЕРЕК

В прошлом это была только девичья игра, но постепенно стала игрой подростков 12-16 лет обоего пола. Игра командная, по содержанию напоминает игру «Цепи разрывные». Количество играющих произвольное, но обычно по 10-15 человек в каждой команде.

Команды выстраиваются друг против друга на расстоянии 20-30 м в одну шеренгу, взявшись за руки. Каждая команда по договоренности получает игровое название («Счастье», «Цветок» и т. п.). Игра начинается по жребию. Цель игры заключается в том, чтобы разорвать цепь соперников и как можно больше разорванных звеньев (игроков) захватить себе.

Порядок игры. Участники команды «Цветок» под рифму хором говорят: «Серебристый тополь, зеленый тополь, кого вам от нас нужно?» (Ак терек-көк терек, сизге бизден ким керек?).

— «Счастье»: Нам никого, кроме Керимбая, не нужно. Названный игрок бежит с целью разорвать противоположную цепь. Если это ему удастся, он забирает одного из двух игроков, где была разорвана цепь, в свою команду. Если же он не сумел разорвать цепь, сам остается в команде соперников. Игра продолжается. Теперь уже эта 73

команда спрашивает, кого бы хотела получить команда «Цветок».

— «Цветок»: А вон того крайнего, у кого широкий нос. Или: А вон ту красивую, как Чолпон жылдыз (утренняя звезда).

Игра продолжается до обусловленного времени. Побеждает команда, насчитывающая в своих рядах в конце игры большее количество игроков. Эта игра в настоящее время широко распространена во всех районах республики.

Игра проводится на полевых станах, на школьных площадках, в местах массового, коллективного отдыха молодежи. Иногда на вопрос, задаваемый под рифму хором «ак терек-көк терек, бизден сизге ким керек?» отвечает один капитан команды, назвав кого-либо по порядковому номеру, например: «нам нужен третий справа».

* * *

УРМАЙ ТОП

В игре участвуют несколько человек или две команды. Играют дети, молодежь обоего пола. На ровной площадке выкапываются лунки такого размера, чтобы в них мог свободно уместиться мяч. Лунки располагаются на дистанции 10-15 см одна от другой. Задача заключается в том, чтобы прокатить мяч по линии расположения лунок так, чтобы он упал в любую из них. Количество лунок — по числу играющих.

Порядок игры. Все свободные от броска участники стоят в ряду, каждый около своей лунки. Первый по жребию, став на расстоянии 70-80 см от первой лунки, катит мяч так, чтобы он упал в любую из лунок.

Если мяч не упал в лунку, катит следующий по очереди.

Если же мяч упал в лунку, то все соперники (команда) убегают. А хозяин лунки быстро, подняв мяч из лунки, старается догнать любого из убегающих и ударить мячом.

В случае попадания мячом в одного из убегающих в лунку осаленного кладется маленький камушек, означающий проигрышное очко. При промахе камушек кладется в лунку бьющего.

В дальнейшем игра ведется по очереди. Проигрывает тот, в чьей лунке раньше, чем у других, окажется обусловленное количе-

ство проигрышных камушков. Тогда проигравший отходит на определенное расстояние и становится спиной к остальным, а те по очереди бросают в него мяч.

При командной игре лунки располагаются в 2 ряда. Проигрывает та команда, в лунках которой окажется обусловленное количество проигрышных камушков.

Проигравшие все становятся спиной к победителям, которые каждый по одному разу бьют мячом в проигравших.

Сейчас в эту игру вносится изменение. Так, вместо удара мячом победителю начисляется дополнительное очко, или победитель получает право на один лишний прокат мяча в очередной игре и т. д.

Игра в «Урмай топ» (бьющий мяч) все больше начинает обретать форму соревнований между учебными группами, классами в школах. В этом случае при попадании мяча в лунку соперники не убегают, а просто ведется учет попаданий. При этом попадание в ближние от линии броска лунки подряд более двух раз не засчитывается. Остальные детали определяются условиями соревнований.

* * *

ШАБИЕТ

Игра мальчиков и юношей. Проводится на открытом воздухе в теплое время. Играющие должны быть без обуви или в мягких, без каблуков и рантов тапочках. Игра имеет большое сходство с другой игрой мужской молодежи «Дүмпүлдөк». Состав команды рекомендуется не более 5-6 человек.

Очерчен мелом или обозначен веревкой круг диаметром 5-6 м. Члены одной команды садятся в центре круга, спиной друг к другу, вытянув ноги вперед. Вторая команда вооружена мягкими жгутами.

По команде судьи члены второй команды входят в круг с целью осалить жгутом кого-либо из сидящих. И сидящие стараются, не поднимаясь с места, задеть, осалить нападающих ногой.

Попытка осалить не повторяется. Судья после первой же попытки, независимо от ее результата, возвращает нападающих на свои места. При осалке нападающей команды дается 1 очко, в случае промаха — 1 очко обороняющейся команде. За обоюдную осалку соперники получают по 0,5 очка.

* * *

ЖАЛТ

Играют больше в комнате. 2 человека метают альчики. Чей альчик станет на айкур (алчы), тот начинает игру первым. Смысл игры в том, что начинающий, при свидетелях, берет какой-либо предмет (монету, кольцо, спичку и т. п.) и зажимает в одну из рук, отвернувшись, он не должен видеть предмета. По готовности первый вытягивает руки вперед (с зажатыми кулаками), а второй быстро должен произнести «жалт» (миг) и угадать в какой руке спрятан предмет. По договоренности игра по очереди повторяется несколько раз. Побеждает тот, кто отгадал большее число раз.

По предварительному уговору победитель или наносит щелчки, или дает другое наказание. Юноши, например, требуют сходить и привести своего коня, отвести его, спутать или напоить и т. п.

Могут играть дети и младшего школьного возраста, девушки, да и смешанные пары. Игра спортивного характера не имеет, но относится к развлечению, способствует веселому проведению свободного времени.

* * *

ДУМПУЛДӨК

Есть названия: «Кара коюн дүмпүлдөк»
«Сары айгыр дүмпүлдөк»
(в Таласе)

«Дүмпүлдөк» — игра («Волки и овцы»). Это одна из старых киргизских народных игр, отражающих экономический уклад жизни в прошлом. Одна группа играющих («овцы») ложится лицом вниз, укрывшись сверху кошмой, тулупом, взяв один конец 3-4-метровой веревки, другой конец которой держит «пастух» (ныне капитан), стерегущий «овец» от нападения «волков», т. е. от второй команды.

«Волки» же, вооруженные тонкими палками (ныне жгутами из тряпки), стремятся напасть, ударить кого-нибудь под кошмой (при попадании и происходит «дүмп» — глухой звук). А пастух, бегая вокруг «отары», отражает нападение, стараясь задеть нападающего свободной от веревки рукой или ногой. Он не имеет права бросить веревку и гнаться за «волками». Как только один из волков будет осален, команды меняются ролями. Но в некоторых районах игра продолжается до тех пор, пока все «овцы» не будут осалены и постепенно выведены из «отары», или все «волки» не будут «убиты» — осалены пастухом. Сейчас в игре кошма заменена легким покрывалом, запрещается наносить болевые удары.

ТАК ОРУН

Это одна из игр, получивших распространение среди киргизской молодежи в поздние времена. Она сходна с широко известной игрой русской молодежи «Третий-лишний».

«Так орун» — игра из группы подвижных, веселых и эмоциональных игр. Играющие образуют неплотный двухрядный круг (становятся друг за другом). Игру начинают двое. Один со жгутом начинает гоняться за убегающим, который старается не дать осалить себя жгутом и стать впереди одной из пар. Тогда третий (первый снаружи круга) становится лишним, теперь ему уже надо убежать, чтобы занять место впереди какой-либо пары.

Если водящий осалит убегающего, то он тут же бросает жгут и сам начинает убежать, чтобы занять место в кругу, а осаленный, быстро подняв жгут, становится водящим и гонится за убегающим, пока не осалит его или нового третьего-лишнего.

Продолжительность игры — по договорённости.

* * *

КОНГУРОО КАЙДА?

Смешанная молодежная командная игра. Количество участников не ограничено. Участники двух команд образуют один круг. Судья вызывает от каждой команды по одному человеку, завязывает им глаза, после чего осторожно (без звука) выносит и ставит на любое место круга колокольчик (конгуроо).

Задача играющих — найти колокольчик и, подав им один раз звонок, не дать противнику обнаружить себя в течение установленного времени (2-3 минуты). Нашедший колокольчик и не обнаруживший себя выигрывает два очка. Нашедший колокольчик, но обнаруживший себя — одно очко. За не обнаружение — 0 очков.

Затем в игру вступает очередная пара и игра продолжается.

При обычной игре вместо начисления очков победитель получает право потребовать от проигравшего исполнения какого-либо фанта (спеть, сыграть на комузе и т. п.).

* * *

ТОМУК КАТМАЙ

Томук — надколенная чашечка. Это очень маленькая кость овцы или козы. Ее очень легко спрятать в ладони, даже между пальцами. «Испытание памяти» проходит между двумя друзьями. По договоренности или жребию один из участников прячет (берется хранить) томук в течение нескольких дней, а то и нескольких месяцев.

Условия требуют, чтобы при встречах томук в любое время находился только в руке и был предъявлен по первому требованию. Доставать томук из кармана, сумки и т. д. нельзя.

Если косточки в руке не оказалось, «хранитель» косточки проигрывает. Если по требованию косточка окажется в руке, он выигрывает. Соперники ловят такой момент, когда менее всего вероятно, чтобы томук находился в руке (купание в реке, в озере, доение коровы и т. д.).

Проигравший расплачивается подарком.

* * *

УЧТУ-УЧТУ

Игра воспитывает и развивает внимательность, быстроту реакции и находчивость.

Участники располагаются полукругом. Водящий становится впереди так, чтобы ему хорошо было видно игроков.

Порядок игры. Водящий произносит: учту-учту (летели-летели) и, подняв руку, называет какую-либо птицу. Все участники поднимают руки, тем самым подтверждают, что эта птица действительно может летать. Водящий быстро называет то птицу, то что-либо в рифму, но не летающее, старается сбить с толку играющих (улетели осы — улетели косы). Проигрывает тот, кто поднял руку тогда, когда были названы нелетающие предмет или живое существо. Проигрывает и тот, кто там, где надо было, не поднял руку. Проигравший наказывается каким-либо фантом: должен что-нибудь спеть, сыграть, сплясать и т. д.

* * *

ТАК ЭТМЕК

Смешанная молодежная игра. Проводится она как в помещении, так и на воздухе. Раньше играли в лунные ночи на свежем воздухе. Днем времени не хватало, а вечером не было ни большого помещения, ни освещения.

Играющие садятся в круг. Волею жребия один с повязкой на глазах садится в центр круга (посредине комнаты), без головного убора. Другой поднимается и при общей тишине украдкой, на носках подходит к сидящему и делает щелчок («так») пальцем по лбу. Тут же он без шума возвращается и садится на место. Все остальные громко кричат: «Готово, готово, теперь отгадай!» Игрок снимает повязку, идет по кругу и старается по выражению лица, по глазам и по другим признакам найти «обидчика». Ошибившись один раз, он искать больше не имеет права и возвращается в центр. Ему снова завязывают глаза, и игра продолжается. Если «обидчик» обнаружен, в центр садится он, и теперь глаза завязывают ему.

* * *

КЕТТИ-КЕТТИ!

Игра мужской и женской молодежи. Количество играющих — произвольное. Место: зал, комната, лужайка и т. д. Играющие садятся вплотную в круг, согнув колени, поставив ноги на ступни. По сигналу водящего начинают незаметно передавать друг другу какой-либо предмет (платочек, перчатки и т. п.).

При этом все дружно произносят: «кетти-кетти!» («пошёл-пошёл!»). Водящий с мягким жгутом, расположившись сзади сидящих, ждет сигнала. По сигналу «найди!» он должен жгутом осалить того, у кого под коленями в руках спрятан предмет. Если угадает, передает жгут осаленному и меняется с ним ролями. Если же осалит невиновного, все начинается сначала. Иногда неудачливый водящий предварительно выполняет фант (поет, пляшет, декламирует).

По договоренности перед игрой водящий, не угадавший 2-3 раза, может быть наказан: выведен из игры на определенное время.

* * *

ЧИКИТ

На юге республики игра именуется Чикалдэк, Чикэлэк. В основном играют мальчики среднего и старшего школьного возраста. Инвентарем служат две палки. Первая — бала или бала чикит — 15-20 см (чижик). Вторая — эне или эне чикит — длиной около 1 м. В южных районах республики эти палки называются соответственно ат и таяк. Для игры на ровной площадке обозначается круг диаметром 3-4 м. В середине круга — ямка диаметром несколько меньше, чем бала (чижик).

Цель игры — при помощи эне поднять из ямки чижик и, ударив по нему в воздухе, отбить как можно дальше.

Порядок игры. В результате жеребьевки одна из команд по очереди выбивает чижик, а вторая команда, расположившись в рассыпную на площадке (как при игре в лапту), старается упавший на площадь чижик поднять и бросить так, чтобы он упал обратно в круг. В случае попадания в круг бьющий лишается права удара и его смекает очередной из его же команды.

Каждый игрок за 1 выход производит 3 удара. Для удара чижик кладется концом на края ямки. Игрок концом палки, подсунутым под чижик, подбрасывает его вверх и в удобный момент при его опускании вниз бьет так, чтобы чижик отлетел и упал на площадку как можно дальше. В случае

промаха при ударе или если чижик упал внутри круга, этот удар считается использованным и бьющий использует свой следующий удар, а если это был его третий удар, передает палку очередному партнеру.

В начале игры капитаны договариваются, до какого счета будут соревноваться (например, до 300, 400, 500 и т. д. палок). А счет складывается из замеров палки чикитом от линии круга до места падения чижика после каждого удачного удара. На официальных соревнованиях этот счет устанавливает организация, проводящая соревнования. Также договариваются о количестве кругов (оно зависит от количества участников). При меньшем числе участников можно установить соревнования в 2-3 круга, при большей численности — в 1-2 круга. Команда, набравшая установленное количество очков, становится победительницей и заставляет побежденную команду «жужжать».

Проводится это так. По определению капитана один из победителей производит дополнительно 3 удара. Складываются расстояния. Например, 1-й чижик отлетел на 15 м + 2-й раз — 20 м + 3-й раз — 10 м = 45 м. Вот теперь один из побежденных по назначению своего капитана должен пробежать это или самое большое из трех расстояний, при этом, глубоко вздохнув, произносит:

ак бай	белый богач
ток бай	сытый богач
уяттары жок бай	бесстыдные богачи
катуу жорго	быстрый иноходец
кашка тай	лысый стригунок

кадик болгон	быстрым оказался
башка тай	другой стригунок
катуу чапса чарчаба	скачи, не уставай
жеткирбегин башкага	другим не уступай
үстүндөгү жаш бала	юного всадника
уруп кетип аскага	под откос не спускай
чабалекей, чам-чум	чижик, чиж-пыж-ж
чабалекей, чам чу-у-ум	чижик, чиж-пыж-ж

(дословный перевод наш — Ю. М.)

Если же не хватило воздуха и «жужжащий» вдохнул воздух снова, то проигравшие делают вторую попытку «прожужжать», или капитан капитана верхом переносит на это же расстояние.

В некоторых районах Ошской области бытует более сложный вариант. В частности, после удачного удара бьющий применяет следующий, более сложный удар. Например, есть удары: 1 — удар между ног; 2 — удар через спину; 3 — удар оборотом (после подброса чижика сделать поворот на 360° и успеть ударить до падения его на землю); 4 — удар на одной ноге и т. д. Всего 10-12 разновидностей ударов.

Этот вариант игры широкого распространения не имеет. Известно, что такой сложный вариант распространен и среди киргизов Жерге-Талского района Таджикской ССР*.

В Иссык-Кульской котловине существует несколько усложненный вариант игры, но так же, как и южный, широкого распространения он не имеет.

* Ж. Мукамбаев. «Жерге-Тал». Журнал «Ала-Тоо», № 5, 1970

ТОП ТАШ

Игра для девочек. Играют два человека или две команды по 3-4 человека, больше в вечернее зимнее время, хотя нередко играют и летом. Для игры берут 5 небольших круглых камешков.

В игре демонстрируется виртуозное исполнение десятка разнообразных способов жонглирования камешками. Например:

1-е упражнение

1. 4 камешка лежат на земле. Один камешек подкинуть вверх и до его опускания вниз успеть той же рукой поднять с земли еще 1 камешек и поймать подброшенный. В руке — 2 камешка.

2. Подбросить оба камешка и успеть поднять еще 1. Поймать и те 2. В руке 3 камешка.

3. Подбросить 3 камешка и успеть поднять еще 1 и присоединить к тем трем, поймав их в воздухе. В руке 4 камешка.

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

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

Во всех случаях играют только одной рукой.

2-е упражнение

1. Разбросать камешки перед собой так, чтобы каждый упал отдельно.
2. Подбрасывая 1 камешек, поднять каждый раз по одному (за 4 раза — 4 шт.).
3. Разбросать камешки так же и поднять их попарно.
4. Разбросать камешки и поднять за 1 раз 3 камешка.
5. Разбросать камешки и поднять 4 лежащих камешка (отдельно) за 1 раз.

При этом, беря нужные камешки рукой, не задевать остальные.

3-е упражнение

1. Разбросать камешки.
2. Большой и указательный пальцы левой руки упереть о землю, изобразив «арку» (ворота).
3. Правой рукой подбросить 1 камешек и пока он находится в воздухе, пропустить через арку еще 1 из лежащих камешков. После этого успеть поймать подброшенный камешек.
4. То же самое проделать с двумя, а затем с тремя камешками.
5. И, наконец, пропустить через арку сразу 4 камешка.

Игра продолжается. Выполняются все более сложные упражнения.

Сбившийся при выполнении приема или нарушивший условия игры «теряет ход» и ждет своей очереди. Игру он продолжает с того приема, на котором до этого сбился.

БАШ АЙЛАНМА

Игра детей среднего, старшего школьного возраста и молодежи старшего возраста. Играют две команды, судят 2-3 человека.

Порядок игры. Около стены, забора обозначено мелом (опилками, известью) два круга диаметром по 50-60 см. Расстояние между кругами 5-6 м. В 10-15 м от этих кругов на таком же расстоянии один от другого вычерчивается еще 2 круга диаметром в 100-120 см. От каждой команды выходят по одному человеку и становятся в большие круги лицом к забору (к малым кругам). Судьи дают им в правые руки по ветке или по палочке. Игра начинается по сигналу старшего судьи, по которому участники левой рукой, продетой под правую руку, берутся за правое ухо, наклоняются вперед так, чтобы веточками достать землю у носков. По второму сигналу участники выпрямляются (положение рук не меняется) и начинают кружиться по часовой стрелке 5-6 раз (судьи ведут счет и дают знак об окончании) и сразу идут к малым кругам и бьют в круг палочками, что в правой руке, после чего освобождают левые руки. Выигрывает 2 очка тот, кто, не переступая за круг и соблюдая все другие условия, первым осалил малый круг. Кто, соблюдая все правила и условия, занял второе место, получает 1 очко. За нарушение правил и не-

выполнение условий очки не присуждаются. Если участник, не доходя до цели, упал, то он может, моментально поднявшись, дойти до финиша. При задержке — 0 очков.

Командное место определяется по большинству очков, набранных всеми участниками команды.

Примечание: 1. Размеры кругов, количество оборотов и другие условия могут быть установлены по договоренности, или организацией, проводящей соревнование, с учетом возраста членов команд.

2. Игра может проводиться отдельно и среди девушек.

Для девушек, независимо от того в смешанной или отдельной команде они играют, все условия и требования должны быть облегчены и упрощены. В частности, вместо захвата правого уха — установить прикладывание левой руки к правому плечу, или захват уха оставить, но не требовать пропуща левой руки под правую руку.

* * *

УЙЧУ

Игра для мальчиков старшего школьного возраста. Число играющих — 6-10 человек. Для игры каждый участник берет палку примерно метровой длины. Нужна также одна на всех деревянная гладкая чурка длиной 10-15 см и 5-6 см в диаметре («теленка»). Очерчивается круг радиусом 2-3 м. На линии круга на одинаковом расстоянии друг от друга копают лунки (по одной на человека). В центре круга делается одна лунка («загон») по длине «теленка».

Цель игры заключается в следующем: один из играющих («пастух») старается своей палкой подкатить и положить «теленка» в «загон». Остальные же игроки стараются палками отбить «теленка» за черту. Но «пастух» быстрым движением старается занять освободившуюся при ударе лунку, вставив в нее конец своей палки. Если это ему удастся, «пастухом» становится потерявший лунку игрок. Если же «пастуху» удастся загнать в «загон» «теленка», им становится следующий по очереди игрок.

* * *

КОЮМА КАРЫШКЫР ТИЙДИ

Участники: отдельно дети младшего, среднего и старшего школьного возраста. Число играющих не ограничивается.

Игроки становятся в колонну по одному. Каждый обеими руками берется за талию впереди стоящего. Один из участников — «волк» стремится кого-нибудь схватить и утащить из колонны. Но первый — головной в «стаде», т. е. в колонне в роли чабана старается оберегать «стадо». Если кто-либо оторвал руки, — он пойман, переходит в «логово» волка и остается там до конца игры.

Победителями считаются те, кто в течение определенного времени, не поддавшись «волку», остались на месте.

Волк же считается выполнившим свою функцию, если за это же время он выполнил установленную «норму». Побежденные исполняют какое-либо задание (спеть, сплясать, рассказать).

* * *

МАНГЕЛ УРУУ

Это детская игра во время сбора топлива. Сбор топлива: веток, кустарника, колючек и других грубостебельных трав при кочевом образе жизни, да и в аилах, в безлесных местах, — был почти ежедневным занятием детей-подростков. Мальчики, взяв в руки мангел, — серп без зазубрин и волосаную веревку, — отправляются в поле. Вот, наконец, связки полны, можно отправляться домой. Но разве пойдут они, не поиграв в мангел!

Хорошо, что поблизости растет сладкое съедобное растение «кемирчек», или «бээ эмчек» (кобылье вымя). В ряд ставится по стеблю на человека. Ребята по очереди бьют мангелом так, чтобы он срезал сладкий стебель. Иногда ставкой служат собранные дрова. Проигравшего друга не обижают, посмеются над ним, а дрова оставят ему, или снова все вместе наберут ему дров не меньше, чем было.

Девочки в этой игре участвуют очень редко, предпочитая больше наблюдать, дружно восхищаясь и одобряя удары ловких, сочувствуя неудачникам.

* * *

КУЛАККА ЧАПМАЙ

Две команды мальчиков или девочек среднего школьного возраста выстраиваются друг против друга. Состав команды произвольный, но лучше — не более 8-10 человек. Водящий подбрасывает вверх над игроками или подальше в сторону носовой платочек, завязанный узелком.

Команды стремятся поднять платочек и передать его судье. При этом разрешается платочек передавать из рук в руки или бросать (пасовать) своему товарищу. Игрок, которому удалось отнять у соперника платочек, прежде чем передать платочек партнеру или судье, должен осалить соперника платочком по уху («расписаться» в получении).

Судья, чтобы осложнить игру, все время передвигается по игровой площадке (его задерживать никто не имеет права).

Игра заканчивается тем, что игроки-победители (или только капитан) платочком по одному разу бьют побежденных по ушам.

Чтобы играющие не увлекались возможностью осалки по ушам, рекомендуется проводить игру под наблюдением кого-либо из старших.

* * *

ЧАБАЛЕКЕЙ

На юге республики — Чайвеке. «Чабалекей» — игра мальчиков среднего школьного возраста. Иногда играют и смешанные группы. Она больше бытует на юге Киргизии, в частности — в Алайской долине.

После жеребьевки один из участников — «чабалекей» («ласточка») — садится в центр круга (скрестив и поджав под себя ноги). А другой — «сторож» — ходит около него на четвереньках, оберегая его от нападения остальных участников, которые стараются руками слегка осалить чабалекея. Сторож в свою очередь, отбивая нападение, старается руками или ногами задеть нападающего. Если это удастся, задетый становится сторожем. Игра продолжается. Чабалекея сменяют по договоренности через 2-3 сторожа.

Как и во многих других играх, в этой игре порядок и условия часто определяются по договоренности. В частности, в зависимости от состояния площадки и т. п. «сторож» не обязательно должен стеречь стадо на четвереньках.

* * *

ОРОМПОЙ ТЕБУУ

«Оромпой тебуу» — игра для мальчиков. Играют без обуви или в легких тапках.

Мальчики снимают с себя верхнюю одежду и кладут ее, образуя круг. Одна группа располагается внутри круга. Вторая группа нападает с целью взять (в крайнем случае задеть ногой) одну вещь. Первая группа, защищаясь, скачет на одной ноге, стараясь пнуть нападающих.

Не разрешается хватать соперника за ногу, ударять с целью причинить боль.

Команды меняются местами по договоренности. Счет ведут судьи или капитаны.

Это несложная, но веселая, подвижная игра.

Способствует развитию движения, равновесия, ловкости, внимательности. Сейчас вместо одежды кладут другие мягкие предметы. В некоторых районах республики существуют искаженные варианты этой игры. Например, кто первым добежит до финиша на одной ноге, кто на одной ноге догонит соперника, убегающего также на одной ноге.

* * *

БҮЙҮРМӨ или УУРТКА ЧЕРТМЕЙ

«Бүйүрмө» — своеобразная игра мальчиков в альчики. Проводится она на чистой, ровной площадке. Количество участников не ограничено, но лучше 8-10 человек. Посредине круга в один ряд ставятся альчики (по одному на каждого участника). Величина круга определяется по договоренности, но обычно 6-8 м в радиусе. Путем жеребьевки определяется очередность удара.

Очередной игрок становится на линию круга в любой ее точке и производит удар бабкой (битой). Цель игры: выбить любой из альчиков за линию круга. В случае удачи количество ударов не ограничивается. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь один из участников не выбьет за круг обусловленное количество альчиков.

Тогда все побежденные, вдохнув воздух, сложив губы, надувают щеки (бүйүрмө — сборка). Победитель же щелкает по ним пальцем (ууртка чертмей).

В последнее время начали проводить соревнования между классами, группами, начисляя победителям вместо щелчков выигрышные очки, определяя как личные, так и командные места. Такие соревнования могут быть включены в программу школьных спартакиад.

КУНАН ЧАБЫШ

Игра способствует физическому развитию детей младшего возраста. Во время праздников, тоев и массового отдыха устраиваются соревнования по бегу для мальчиков и отдельно для девочек на небольшие дистанции, без требования однообразия обуви и костюмов. Бывает, что отдельные, более уверенные в своей силе девочки соревнуются вместе с мальчиками (смешанный забег).

Победители получают призы: сладости, фрукты.

Кунан — это жеребенок двухлетка, на третьем году жизни (третьяк). Эту веселую, увлекательную игру-соревнование для малышей взрослые и называли ласково «Кунан чабыш».

Поскольку «Кунан чабыш» проводится в присутствии большого количества зрителей, а судьями являются почтенные аксакалы, уважаемые люди аила, самым большим подарком участникам является хвала судей, восторг зрителей и гордость родителей. А призами и подарками — сладостями — никого из «кунанов» — малышей не обделят.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Ф. Е. Байман, В. П. Никулин. Человек с железными мускулами. Изд-во «Кыргызстан», Фрунзе, 1967.
2. Л. П. Соколов. Физическая культура и спорт в Киргизской ССР (1917-1963 гг.).
3. Э. Тэйлор. Первобытная культура. Перевод с английского. Государственное социально-экономическое издательство. М., 1939.
4. К. К. Юдахин. Киргизско-русский словарь. Издательство «Советская энциклопедия». М., 1965.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	5	Качмай топ	63
Ат-Чабыш	7	Жип кесмей	65
Джорго салыш	11	Ак чөлмөк	65
Джамбы атмай	12	Каным, дат!	67
Улак тартыш	14	Кан таламай	69
Кыз куумай	19	Ачакей-жумакей	70
Оодарыш	21	Тырай	71
Тыйын энмей	23	Каз-өрдөк	72
Кыз джарыш, келин джарыш	24	Орто топ	72
Элечек чечмей	28	Кимдин мөрөйү	73
О сайыше	31	Ак терек-көк терек	73
Охота	31	Урмай топ	74
Куреш	37	Шабиег	75
Ордо	40	Жалт	76
Тогуз коргол	43	Дүмпүлдөк	76
Уюм тууду	46	Так орун	76
Упай	47	Конгуроо кайда?	77
Аркан тартыш	50	Томук катмай	78
Чакан атмай	51	Учту-учту	78
Анкелдек	52	Так этмек	79
Учум	52	Кетти-кетти!	79
Жоолук таштамай	53	Чикит	80
Колго тушмей	55	Топ таш	81
Ашкабак чапмай	56	Баш айланма	82
Селкинчек	56	Уйчу	83
Шерик сурамай	58	Коюма карышкыр тийди	84
Токту сурамай	58	Мангел уруу	84
Шакек жашырмай	59	Кулакка чапмай	85
Ат калля	60	Чабалекей	85
Шам шарт	60	Оромпой тебүү	86
Коон узмей	61	Бүйүрмө или ууртка чертмей	86
Коен тебиш или Бут менен эциш	62	Кунан чабыш	87
Көз таңмай	62	Использованная литература	87

О 6-92-94 70-72
M451(17)-73

Научный редактор доктор исторических наук
С. Т. Табышалиев,
рецензент канд. филологических наук
Д. М. Мукамбаев

Долен Омурзаков, Юнус Мусин

КИРГИЗСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Редактор *Э. Андрусенко*
Художник *Ю. Ким*
Худож. редактор *И. А. Ефимов*
Технический редактор *Т. Василенко*
Корректор *Л. Бондарева*

Сдано в набор 27/II-1973 г. Подписано к печати 7/VI-1973 г.
Д-02798. Бумага машиномелованная. Формат 55×84¹/₁₆,
6,5 физич. печ. л., 6,18 условн. печ. л., 5,27 учет.-изд. л.
Тираж 3000. Заказ № 741 Цена 28 к.

720461, ГСП, Фрунзе, 5, ул. Жигулевская, 102, Киргизполиграфкомбинат Госкомитета Совета Министров Киргизской ССР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли.

6-92



Издательство «Кыргызстан»; 1973