



ON KYRGYZ GAMES AND ENTERTAINMENTS (BASED ON MATERIALS FROM THE DEPARTMENT OF MANUSCRIPTS AND PUBLICATIONS OF THE NATIONAL ACADEMY OF SCIENCES OF THE KYRGYZ REPUBLIC, NO. 134 (342), COLLECTED BY THE GENEALOGIST AND MANASCHI AKTAN TYNBYBEKOV)

Arstanbek Ilebayev

PhD in History, Associate Professor

Osh State University, Kyrgyzstan

Email: ilebaev@yandex.ru

Osh, Kyrgyzstan

ABOUT ARTICLE

Key words: games, entertainment, fun, manuscripts, household, boys, archives.

Received: 10.12.24

Accepted: 12.12.24

Published: 14.12.24

Abstract: This article, based on materials from the Manuscripts and Publications Department of the National Academy of Sciences of the Kyrgyz Republic, presents the traditional games and entertainments of the Kyrgyz people. The materials examined are stored under the following numbers: 320, 342, 359, 394, 506, 527, and 528. Most of these have been published in periodicals and specialized literature and have been used in coursework, theses, master's papers, and other scholarly works. The study is built on information collected by the "manaschi" (epic storyteller) and genealogist Aktan Tynybekov, housed under the double code 134 (342) in the Manuscripts Department. The materials provided by the author have been systematically categorized into the following subgroups: a) equestrian games and competitions; b) domestic games and entertainments; c) games involving the use of ankle bones (alchiks). Due to space limitations, the article omits materials related to domestic games and focuses on equestrian games, competitions, and games with "alchiks". The article supplements and comments on the manuscript author's work by highlighting analogs of Kyrgyz games among other peoples. The rules for conducting games and competitions are described in detail, including the roles of participants and organizers, such as announcers, judges, trainers, and spectators. Tools and other essential details required for the games and competitions are also described.

Possible historical roots of the games' origins are explored. Many archival records have expanded the list of traditional games and entertainments and have been introduced into academic circulation.

**QIRG'IZ O'YINLARI VA KO'NGILOCHAR MASHG'ULOTLARI HAQIDA
(QIRG'IZISTON RESPUBLIKASI FANLAR AKADEMIYASINING QO'LYOZMALAR
VA NASHRLAR BO'LIMIDA SAQLANAYOTGAN 134 (342)-SONLI MATERIALLAR
ASOSIDA, SANJIRACHI VA MANASCHI AKTAN TINIBEKOV TOMONIDAN
TO'PLANGAN)**

Arstanbek Ilebayev

Tarix fanlari nomzodi, dotsent

O'sh Davlat Universiteti, Qirg'iziston

Elektron pochta: ilebaev@yandex.ru

O'sh, Qirg'iziston

MAQOLA HAQIDA

Kalit so'zlar: o'yinlar, ko'ngilochar mashg'ulotlar, zavqli o'yinlar, qo'lyozmalar, kundalik hayot o'yinlari, olchiklar, arxiv materiallari.

Annotatsiya: Mazkur maqolada Qirg'iz Respublikasi Milliy Fanlar Akademiyasining Qo'lyozmalar va nashrlar bo'limida saqlanayotgan materiallar asosida qirg'iz xalqining an'anaviy o'yinlari va ko'ngilochar mashg'ulotlari yoritiladi. Hozirgi vaqtda 320, 342, 359, 394, 506, 527, 528 raqamlar ostida saqlanayotgan qo'lyozma manbalar o'rganilgan. Asosiy e'tibor mashhur manaschi va sanjirachi Aktan Tinibekov tomonidan yozib qoldirilgan, qo'lyozmalar bo'limida ikki xil shifrlanishda (134 (342)) saqlanayotgan materiallarga qaratilgan.

Mazkur materiallar quyidagi kichik guruhlariga ajratilgan va tizimlashtirilgan: a) ot o'yinlari va musobaqalar; b) kundalik hayotga oid o'yinlar va ko'ngilochar mashg'ulotlar; v) olchik bilan bog'liq o'yinlar. Maqolada ot o'yinlari va olchikli o'yinlar alohida yoritilgan bo'lib, qo'lyozma muallifining fikrlariga sharhlar va izohlar berilgan holda boshqa xalqlar o'yinlari bilan qiyosiy jihatlari keltirilgan.

O'yin va musobaqalarning o'tkazilish qoidalari, qatnashchilari hamda ularni kuzatib boruvchi va tashkil etuvchi shaxslar – jarchilar, hakamlar, murabbiylar, muxlislar haqida batafsil ma'lumot berilgan. Shuningdek, o'yinlarda foydalanilgan asbob-uskunalar, zarur anjomlar, ularning tarixiy ildizlari va kelib chiqish manbalari ochib berilgan. Ko'plab arxiv manbalari orqali qirg'iz xalqining o'yin va ko'ngilochar madaniy merosi to'ldirilgan va ilmiy muomalaga kiritilgan. Ularning aksariyati davriy matbuotda, maxsus adabiyotlarda e'lon

qilingan bo'lib, kurs ishlari, bitiruv malakaviy va magistrlik dissertatsiyalarida keng qo'llanilgan.

О КЫРГЫЗСКИХ ИГРАХ И РАЗВЛЕЧЕНИЯХ (ПО МАТЕРИАЛАМ ОТДЕЛА РУКОПИСЕЙ И ПУБЛИКАЦИЙ НАН КР, ЗА № 134 (342), МАТЕРИАЛЫ СОБРАНЫ САНЖЫРАЧЫ И МАНАСЧЫ АКТАНОМ ТЫНЫБЕКОВЫМ)

Арстанбек Илебаев

к.и.н., доц.

Ошский Государственный Университет, Кыргызстан

E-mail: ilebaev@yandex.ru

Узбекистан

О СТАТЬЕ

Ключевые слова: игры, развлечения, забавы, рукописи, бытовые, альчики, архивы.

Аннотация: В данной статье на основе материалов Отдела рукописей и публикаций Национальной академии наук Кыргызской Республики, приведены традиционные игры и развлечения кыргызского народа. В настоящее время изучены материалы, хранящиеся под номерами: 320 – 342 – 359 – 394 – 506 – 527 – 528. Данная работа построена на информации данной манасчы и санжырачы Актаном Тыныбековым, хранящиеся в Отделе рукописей под двойным шифром 134 (342). Приводимые материалы систематизированы в подгруппы: а) конные игры и состязания; б) бытовые игры и развлечения; в) игры с применением альчиков. В статье приведены конные игры и состязания, а также игры с применением альчиков. Дополняя и комментируя автора рукописи, в статье приводятся аналоги кыргызских игр у других народов. Широко и подробно описаны правила проведения игр и состязаний. Участники и сопровождающие игру и состязания: глашатаи, судьи, тренеры, болельщики. Используемые инструментари, и другие детали необходимые в игре и состязании. Возможные исторические корни возникновения игры. Многие архивные данные дополнили список традиционных игр и развлечений, и введены в научный оборот. Большинство из них опубликованы в периодической печати, специальной литературе, использованы в курсовых, дипломных, магистерских и др.

Рассматривая традиционную игровую культуру кыргызского народа, важным моментом стало изучение источников и материалов по играм и развлечениям. Были прослежены: художественная литература, документальные и художественные телевизионные материалы. Малые и большие эпосы народа, в том числе богатырский эпос “Манас”, в различных вариантах сказителей. Специальная литература по данной теме, научно-исследовательские работы. Материалы ЦГА КР., материалы Отдела рукописей и публикаций Национальной академии наук КР. В начале наших исследований данный отдел носил название “Рукописный Фонд Отделения Общественных Наук” (РФООН). Материалы данного отдела изучаются, к настоящему времени изучены найденные материалы под номерами: 320 – 342 – 359 – 394 – 506 – 527 – 528.

В данной статье предлагаются материалы из дела № 342, которое имеет двойной шифр №134 (342), собранные манасчы (сказитель эпоса «Манас») и санжырачы (знаток генеалогии родоплеменного состава) Актаном Тыныбековым. [1. №. 134 (342)]. Дата в рукописи стоит 1946 г., возможно это дата сдачи материалов в фонд академии наук республики. Надо отметить, что материалы, собранные этим старейшим знатоком жизни и быта кыргызского народа, являются хорошим источником при изучении непроектной деятельности народа. Следует подчеркнуть, материалы, в большинстве своём носят субъективно-описательный характер. Упомянув 50 видов игр и развлечений, он описал правила 44 видов. Выделив «өргүтүп тамаша салу» как игру, возможно сделал опisku, данное выражение можно перевести дословно, как: “отдыхающее развлечение устроил”, которое не подпадает ни в категорию игры, ни в категорию развлечения. [3. С. 99; 200]. В рукописи описаны:

- 11 видов конно-спортивных игры и состязаний;
- 29 видов бытовых игр и развлечений;
- 6 видов игр и развлечений с применением альчиков.

В статье из-за ограниченности размеров материала, рассмотрены игры и состязания с участием коня, а также игры с применением альчиков. В отличие от автора рукописи, приводимые игры и развлечения даны в алфавитном порядке, с уточнениями и комментариями.

I. Конно-спортивные игры и состязания.

Айгыр чабыш – этот вид состязаний бытовал у народа ещё в древние времена. Дистанция была небольшой. Для потехи и зрелищности на горячих жеребцов сажали молодух, которые должны были справиться с норовом жеребца, и преодолеть расстояние от старта до финиша. [1. С. 33]. Помимо поединков мужчин, устраивались поединки женщин на пиках аялдар сайышы, которые имели более развлекательный характер но, несмотря на это, женский эр сайыш собирал много зрителей, отличался упорством и зрелищностью. Для

победителей женского турнира призом являлась одна лошадь. По историческим сведениям эр саыйш в последний раз был проведён в 1912 году на поминках Шабдан баатыра. [1. С. 13].

Одним из видов конных состязаний был байтал чабыш, это скачки на ещё не жеребившихся кобылицах. Возможно, по причинам селекции, скачки на кобылах не приветствовались. До настоящего времени в кыргызском фольклоре существует притча, где говорится: «Байтал чыкса, байге жок», что в переводе означает, «если кобыла первой пересечёт финишную черту, то ей не видать приза». Но в ранний период жизни у кыргызов скачки на кобылах пользовались успехом. Бытовали скачки по возрастным категориям лошадей. [1. С. 39]. Военно-прикладной характер имело состязание жамбы атмай. У древних кыргызов существовало высокая военная организация. Преимущественно состоящая из лучников на лошадях. Жамбы – кожаный мешочек, куда вкладывался приз соревнований. Жамбы, юань бай – слово китайского происхождения, означающее слиток драгоценного металла. [1. С. 143].

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

передавалось из уст в уста. В настоящее время этот вид состязаний не проводится. [1. С. 16].

Көк бөрүү, улак тартыш, это вид конно-спортивной игры с тушей козла, до настоящего времени популярно среди народа. Проводится по различным праздникам и фестивалям. [1. С. 33]. Скачки на лошадях до трёх лет на дистанцию 5–7 км, называются кунан чабыш. Эти скачки выявляли будущих скакунов. У кыргызов существовала поговорка, отмечающая достоинства кунана: «Атка бербес кунан». На скачках кунанов первый приз был небольшим – один жеребёнок 2 лет. [1. С. 126].

Конно-спортивная игра кыз куумай проводилась на больших торжествах и отличалась особым азартом. В ранний период в кыз куумай принимали участие келин кесек – молодухи, кыз кыркын – девушки из рода невесты, жигит жалан – молодые парни из рода жениха. Непосредственное участие принимали жених и күйө жолдош – дружка, невеста и жене (сноха) со стороны невесты. Молодые женщины и девушки пешими собирались группой приблизительно в 50 м от старта, через некоторое время к ним выезжала кыз – невеста на богато убранном коне, сбруя из серебряных бляшек, в ярком национальном костюме, сопровождаемая жеңе-снохой. Чуть поодаль от них у линии старта собирались празднично одетые молодые мужчины. Выждав определённое время, к ним выезжал в сопровождении дружки богато одетый жених. Калыс киши – судья, уже подготовив место скачек, встречал их, объяснял правила состязаний, после чего давал старт. Первыми на финиш выходили невеста в сопровождении снохи, которая должна была помешать жениху догнать невесту, и жених в сопровождении дружки, который должен был, наоборот, помочь жениху догнать невесту. Для невесты подбирался лучший конь и она, с опережением во времени и в расстоянии, начинала скачку первой. Роль жеңе (снохи) сводилась к тому, чтобы оберечь невесту, но по определённым правилам: не пересекая дорогу скачущей лошади, не нанося ударов ни молодому человеку, ни его лошади. После чего на дистанцию выходил жених, его задачей было догнать девушку. Если жених догонял невесту, он брал узду её коня в руки, спешивался, что говорило о том, что он выполнил обряд и имеет право жениться на ней. Дистанция составляла примерно 2–4 км. Если не догонял, то для них давался новый старт, но уже невеста должна была догнать жениха, здесь они стартовали вместе. Если невеста догоняла жениха, то осыпала его градом ударов камчой. Особым позором считалось, когда она сбивала головной убор жениха. После этого на старт выходили все желающие, без ограничения возраста. Каждый победитель получал приз. Особо смелые парни, догоняя невесту, не только целовали её, но и умудрялись потрогать за грудь. Некоторые пары, договорившись, скакали прочь от посторонних глаз, и часто возвращались поутру следующего дня. Жених или мужчины из его свиты могли брать коня только из своего рода, а сторона невесты могла обратиться к родичам жениха, и они не смели им

отказывать. [1. С. 52].

Оодарыш, это состязание причисляется к традиционным видам народных развлечений, имеет глубокие исторические корни, в древности носило военно-прикладной характер. Состязания по оодарыш проходили на аш (поминки) и той (празднества), между забегами лошадей. Оодарыш требовал от участников большой силы и ловкости, а также умелого управления конём. Цель состязания – стащить или свалить своего противника с лошади, чтобы он какой-то частью тела коснулся земли, при этом особым успехом у публики пользовался приём, когда участник состязания вытаскивал соперника из седла и сажал его поперёк на холку своего коня, либо пытался свалить его вместе с конём. В начале схватки на арену выезжал жарчы с комузом в руках и в импровизированной форме представлял участников соревнования, из какого рода, племени, представлял знаменитых и известных людей этого рода, перечислял победы борца, его достоинства, на каких знаменитых скачках участвовал, с кем встречался, сколько имеет побед. Также в импровизированной форме напоминал правила соревнований. После представления под звуки военного марша выезжали сами участники, одетые в кожаные штаны кандагай или жаргак шым, на ногах сапоги өтүк, также из кожи, верхняя часть тела оставалось голой. На голове завязывался платок узлом на затылке, в зубах камчы. Штанины кандагай опускались поверх голениц сапог и плотно завязывались в нижней части кожаным ремешком канжыга (тороки). В зимнее время на тело поверх нательного белья одевался короткий чепкен, сшитый из плотной материи, сотканной из верблюжьей шерсти, который имел узкие короткие рукава чуть ниже локтя и ворот, зашитый вовнутрь. Иногда штаны и чепкен шили из кожи горного козла. Полы чепкена закручивались вокруг повода, сделанного из толстого волосяного аркана – чылбыр и заправлялись в штаны, которые закреплялись на поясе с помощью кожаного ремня – бугу ычкыр – гашник, сделанный из кожи оленя. На голову одевался топу – во время тоев (праздников), и завязывался платок – во время аш (поминок). Иногда полы чепкена в штаны не заправлялись, тогда они были выше колен, его подпоясывали кур (ремень) сделанной из кожи или шерсти, за которую удобно было браться во время поединка.

Особо подбирался конь борца. Для этого использовались тяжеловесные лошади чыган ат, чувствовавшие седока и накал борьбы. Использовалось обычное кокон ээр или широкое седло кушбаш ээр, обеспечивающее прочную посадку и не сковывающее движения, оно было обтянуто выделанной верблюжьей кожей, седельный коврик не применялся. Седло закреплялось двойной подпругой кош басмайыл, которые располагались одна над другой и крепились в средней части ленчика седла, сзади к луке седла приторачивалась бөктөргө – поклажа, за которую во время борьбы участник цеплялся ногами; ее делали из свёрнутого в рулон конского потника и седельного коврика, иногда применялся рулон выделанной

коровьей кожи.

Сбруя использовалась облегчённого типа, в полном комплекте. Чёлка коня заплеталась, хвост в средней части завязывался узлом. Иногда под седло клали шалча (тонкая попона), без войлочной подкладки. Правила не отличались особой строгостью, но существовали определённые разрешённые и запрещённые приёмы. Разрешалось хвататься за штаны, браться за голову, шею, упираться в корпус коня или ленчик его седла. Особо умелые, не отпуская поводья своего коня, что считалось нарушением, пересаживались на коня соперника и уже оттуда пытались его свалить. Также можно было захватывать руки соперника двумя руками, с выкручиванием суставов, захватывать ноги, рёбра. Одним из эффективных приёмов был такой, когда борец, захватив руку соперника, прижимал её к луке седла и, пришпорив коня силой его движения, выдёргивал соперника из седла. Некоторые борцы выбивали стремяна из-под ног соперника. Запрещалось бить коня соперника, наносить удары. Нельзя было хвататься за волосы, уши, за сбрую, седло и шею коня как своего, так и соперника, дёргать нагайку, зажатую в зубах, менять коня, смазывать тело жиром. В борьбе больше использовалась сила рук и ног. За пассивное поведение засчитывалось поражение.

Особым позором считалось, когда соперник покидал поле схватки, его называли «чок байтал» (кобыла со стриженной холкой). Борьба на лошадях была одним из массовых видов спорта кыргызов, что, отчасти, было обусловлено его простотой и доступностью. Посмотреть оодарыш собиралось очень много народа. Образуя круг диаметром до 70 м, они располагались в 4 яруса: первые сидели на земле, вторые стояли, третьи сидели на своих лошадях и четвёртые вставали на спину своих лошадей. Схватки длились иногда до 2 часов. Тот, кто выигрывал, выкрикивая Уран – боевой клич своего рода объезжал зрителей, получал свой приз у даекчи и в сопровождении своего секунданта покидал арену схваток.

С 1952 года оодарыш включён в Программу национальных видов единоборств. [4. С. 7]. Проводится на ровной местности или ипподроме. Диаметр круга составляет 30 м. Соревнования проводятся в 3 весовых категориях. Первая весовая категория до 70 кг. Вторая – до 90 кг и третья – свыше 90 кг. Схватка длится 8 минут. Разрешается хватать за руки, ноги с целью вытащить из стремени. Участниками соревнований могут быть мужчины старше 19 лет, в особых случаях по разрешению врача допускаются участники 18 лет. За чистую победу даются 3 очка, за проигрыш 1 очко. Разыгрываются личные, лично-командные и командные соревнования. [1. С. 10].

Өпкө чабыш (таз чабыш) – в древние времена это было ритуальное действие, когда вернувшему из боевого похода или дальней кочёвки мужчине женщины айла прикладывали к голове лёгкие зарезанного по этому случаю животного. Позже это превратилось в забаву.

Эти состязания проводились во время больших тоев или поминок. Целью өпкө чабыш было

сбить страсти, которые накалялись в состязаниях: эр сайыш, аламан байге, күрөш и др. Два всадника, в большинстве случаев плешивые, оседлав своих лошадей, подпоясав себя широким ремнём, взяв в руки лёгкие животных, в сопровождение секундантов-глашатаев выходили на состязание. Нужно было ударами лёгких по голове заставить сдаться своего соперника. Если соперник покидал арену схваток или спешил, он считался проигравшим. [1. С. 18].

Тыйын эңмей – эта игра является разновидностью джигитовки. По условиям состязаний всадник на скаку, не ниже галопа, должен поднять лежащую в небольшом (2–3 см) углублении монету. В радиусе 1 м от лунки, где лежала монета, вычищалась ровная площадка, и рядом садился один из судей. Лошадь имела двойную подпругу для прочности седла, на голову завязывался платок. В случае перехода на медленный аллюр или остановки лошади в момент доставания монеты, заезд не засчитывался. Фиксировалось время от старта и до финиша, а также расстояние, которое составляло 15 м. Если всадник упадёт с лошади, разрешалось снова сесть в седло и доскакать до финиша. Каждому участнику можно было сделать 3 заезда. Победитель определялся по количеству поднятых монет. В случае равенства монет, победа присуждалась участнику, затратившему наименьшее время. Существовала другая разновидность этой игры. На той же дистанции 100 м, на определённом расстоянии раскладываются монеты. Победителем считался тот, кто больше поднял монет, затратив меньше времени. В настоящее время тыйын эңмей является национальным видом спорта. По Единой республиканской спортивной классификации 1971 года соревнования проходят на ровной местности или ипподроме. Длина дистанции равняется 150 м. [1. С. 15].

Эр сайыш поединок всадников на пиках, является одним из древнейших развлечений кыргызского народа. Исторические корни эр сайыш связывают с религиозными верованиями. Эти состязания проводились лишь на очень крупных торжествах или на поминках очень знатных и богатых людей и входили в число игр, которые составляли гвоздь программы. Поединок проходил на ровной местности размерами 100–1000 м, вокруг собирались зрители. Цель данных состязаний – выбить седока из седла. В древние времена это был обряд проливания крови на поминках. Участники поединка на пиках обладали огромным мужеством и отвагой.

В первоначальном варианте в поединках применялись железные наконечники копий, в XVII-XIX вв. вместо железных наконечников стали применять деревянные, в конце XIX в. применялись ломающиеся деревянные копыя, но, несмотря на это, в большинстве случаев поединки заканчивались смертельным исходом, не помогали всевозможные защитные доспехи – зоот. Из-за этого поединки на пиках были запрещены. Длина копья составляла 3,5 сажень (1 саржан – 2 м 13 см.), т.е. около 7 м, толщина была не менее оглобли, примерно

10-12 см. Особое внимание уделялось одежде и доспехам участников. Поверх нательного белья надевались две пары штанов кандагай или жаргак шым, сшитые из кожи горного козла архара, их туго завязывали на поясе кожаными, сыромятными ремнями. Надевалась жилетка – стёганная на вате куртка с рукавами, поверх этого одевался зоот – кожаные латы, сшитые из толстой коровьей кожи – кызыл булгары, которые закрывали грудь и спину. Зоот шнуровками завязывался на спине. Поверх зоота одевался кементай – войлочный стёганный халат с короткими рукавами на вате, к которому примешивался озёрный или речной песок. Кементай имел короткие полы, чуть выше колена, и стоячий воротник, достигавший нижних конечностей ушей, спереди он сшивался из трёх слоёв войлока. Поверх кементая одевался халат из ситца с разнообразными цветами, чтобы различать всадников.

На голову одевали тебетей, который имел тесёмки, завязывающиеся под подбородком. Во время поминок повязывали платок, завязав спереди на лбу. На ногах кожаные сапоги, поверх которых опускались штанины. Руки оставались открытыми. В некоторых случаях особо отчаянные сайишисты выходили на поединок по пояс оголённые. Очень тщательно подбиралась лошадь для всадника. Каждый участник состязания выходил на своих испытанных лошадях, которые были тяжеловесными, быстроходными и выносливыми – балбан ат или жоон ат. Тщательно подгонялось снаряжение лошади. На спину клали большой потник из толстой выделанной кожи с тонким подпотником – ичмеком. На потник клали попону из тонкой материи – шалча или ат жабуу, затем одевали седло – кушбаш ээр или калмак ээр, которое закреплялось с помощью трёх подпруг – басмайыл. Две подпруги проходили под брюхом, ближе к передним ногам, третья – өлөң (задняя подпруга) или чап өлөң – ближе к задним ногам, которую прикрепляли к задней части ленчика седла. Уздечка – жүгөн, подхвостник – куюшкан и нагрудник – көмөлдүрүк были повышенной прочности. Обязательным атрибутом снаряжения была притороченная поклажа – бөктөргө, чтобы всадник в случае необходимости мог опереться на нее, в критические моменты это делало посадку более прочной. Чёлку коня перевязывали шёлковыми нитями. Получался торчащий султанчик. Хвост в средней части завязывался толстым, плотным узлом. Лошадь подводили к участнику турнира и он без посторонней помощи садился сам в седло. Ему подавали три нагайки: одну он брал в руки, вторую вешал на переднюю луку седла, а третью зажимал в зубах за кожаную петельку-дрёму. В последнюю очередь подавали копьё.

Перед началом схватки на арену верхом на коне выезжал жарчы (глашатай). Аккомпанируя себе на комузе или кыяке (национальном музыкальном инструменте), он обращался к зрителям. После этого с противоположных сторон выезжали уже подготовленные сайышисты в сопровождении секундентов, лошадей под узды выводили почётные аксакалы. Потом в такой же форме жарчы обращался к участникам поединка, напоминая правила состязания. По правилам состязаний запрещалось наносить удары в

голову, в пах и живот. Можно было бить в грудь, в спину, руки, ноги и шею. Соперник считался побеждённым, если касался какой-нибудь частью тела земли. Первый же удар приводил к тяжёлым последствиям, кто-то оказывался вышибленным из седла. Чтобы избежать этого (что считалось большим позором), многие привязывали себя сыромятными ремнями за пояс и дрёму штанов к седлу. Проигравшего окружали его болельщики, а победитель, воздев руки к небесам, благодаря всевышние силы за подарок судьбы, галопом объезжал зрителей. Атмосфера соревнований доходила до апогея, шум радостной толпы победителя сливался с криками ярости и мщения проигравших. Жарчы выкрикивал имя победителя, из какого он аила, рода, имена знаменитых людей этого рода. Исполнялся гимн победителю: «Баракелде баатырым!». Судья – секундант, заправляющий призом, тут же его оглашал. Приз составлял несколько десятков лошадей, сотни голов крупного рогатого скота, дорогих подарков.

Поединки иногда затягивались, происходило до 20–30 беттешүү. После каждого из них соперники начинали с исходной позиции. Желание победить доходило до того, что, сломав копыя, сломав камчы, они уже на земле продолжали в ярости вести схватку. Иногда устраивались поединки, которые носили массовый характер, правила оставались как в единоборстве. На арену схваток выезжали до 10–20 сайышистов, которые команда на команду, чаще род на род вели борьбу не на жизнь, а на смерть. Поединки на пиках регулировались народным правом – адат. В случае применения запрещённых приёмов, налагались штрафы: за удар в лицо – 60 кара мал – крупного скота – верблюд, лошадь, корова; повреждение руки – 3 кара мал; за убийство запрещённым приёмом налагался күн (вира) – плата за кровь, от 100 лошадей и больше. На эр сайыш выходили храбрые и смелые люди. Их имена остались в истории народа. [1. С. 10].

Игры с применением альчиков.

Кан таламай (разграбление хана) – возможно, его истоки восходят к древним военным обычаям кочевников, которые подвергали разграблению побеждённого врага, и отбирали имущество умершего или одряхлевшего хана, если не было достойного преемника, который мог противостоять грабителям. Само название говорит об этом – разграбление хана. В игре также отражены элементы охоты на диких зверей. Альчики называются ок – пуля, кийик – архар. Используют большое количество альчиков. Определяют «хана», им может быть альчик с яркой расцветкой или большого размера. Первый игрок рассыпает все альчики на землю. Если при этом «хан» стал на таву, все игроки начинают грабить «хана» – захватывают как можно больше альчиков. Игра начинается вновь. Если «хан» встал на айкур или упал на бок, чик или оңко (торцом, на «попа»), то игроки, по очереди, бьют щелчком одноимённым альчиком по одноимённому. При этом хана можно бить только тогда, когда выиграны три альчика, если нет возможности произвести удар по «хану» – он

оказался окружён другими альчиками – разрешается выбить ещё два альчика, чтобы открыть путь к «хану». Все выигранные альчики (3 или 5) собирают в той руке, которой наносится удар. Перекладывать в другую руку можно только после взятия «хана», выигранные альчики из бьющей руки передаются по 3 штуки. Альчик, которым бьют, называется ок, в который бьют кийик. Выигрывает тот, кто набрал больше всех альчиков. При равенстве, преимущество у того, кто выбил «хана». В начале новой игры побеждённый выставляет все выигранные альчики, победитель выставляет столько же, сколько побеждённый, остальные оставляет себе. С «ханом» ставится один лишний альчик – друг «хана». По характеру и правилу игры она напоминает игру в ордо. Известно, что ордо входила в серию чоң оюн (большие игры) и занимала особое положение в развлечениях кыргызов. К этому разряду относилась и игра кан таламай, которая была популярна среди высшего сословия. [1. С. 15].

Каным дат (хан и вазирь) – своеобразная импровизированная игра с применением альчиков. Усевшись в круг на лужайке, игроки по очереди метают свои альчики. Тот, у кого первым выпадает айкур, становится «ханом», у кого тава – «визирем». Остальные игроки продолжают метать альчики по очереди. У кого выпадает «бога», оказывается в роли вора. Визирь, схватив вора за руку, ведёт его к хану с жалобой «Каным дат» (хан выслушай меня). Возмущённый хан должен определить меру наказания. Это может быть от одного до нескольких шапалаков. [1. С. 109].

Ордо – древнейшая игра с применением альчиков. В эту игру играли на больших той, аш, могли устраивать состязания между аилами и родами. [1. С. 110].

Упай – старинная народная игра с применением альчиков. Для игры берут 16–20 басымов (комплектов) альчиков. Выбирается один альчик, отличающийся от других цветом или размерами, который выполняет роль «хана». Можно играть вдвоём или по две команды. Рассаживаются кругом на кошме или лужайке. Начинаящий игрок берёт все альчики в ладони, укладывает в центре «хана» и рассыпает их на ковёр. Первый удар производится по «хану». При попадании в цель, игрок продолжает игру, в случае неудачи – в игру вступает следующий. Удары производятся одинаковыми по положению альчиками, т.е. айкуром бьют айкур, тавой – тава и т.д. Игрок, нарушивший эти условия, лишается удара. Альчик, которым бьют, называется ок, а альчик по которому бьют – кийик. Удар наносится только одним, чаще указательным, пальцем. Начав игру и выбив «хана», игрок держит его в свободной руке или кладёт отдельно: смешивать «хана» с другими альчиками в одну кучу нельзя – игрок лишается удара. После этого он обязан выбить три альчика подряд. Альчики нужно выбивать правой рукой. Выбитые альчики игрок собирает в эту же руку, перекладывает их в другую руку он может, только выбив все три альчика. Таким образом, надо набрать половину всех альчиков, тогда «хан» считается выигранным. В противном

случае – и «хан» и альчики возвращаются на кон. Бить два раза подряд одним ок не разрешается, но по нему бить не запрещается. Игрок теряет право удара, если: ок задел после удара ещё и другой альчик, после попадания забрал по ошибке не кийик, а ок; задел чем-либо другой альчик; удар нанесён по альчику, который лежит не плотно; после удара ок ляжет на кийик; кто-либо из партнёров дотронется до выигранных им альчиков. Советоваться с партнёрами запрещается. Если проигравшая команда наберёт хотя бы один басым альчиков, игра может быть продолжена. Тогда другая команда выкладывает столько же альчиков и игра продолжается вновь. Начинает игру команда, которая выбила «хана». [1. С. 117].

Чүкө чертмей – командная игра. Один из участников собирает в ладонь у всех играющих по одному альчику и бросает на землю. У кого выпал айкур – начинает игру первым, если выпали два и более айкура – очередность разыгрывают между этими игроками выкидыванием по-новому. Тот, у кого тава, а у остальных чига или бого, начинает игру первым. На кон выставляются альчики, и начинающий игрок старается попасть своим альчиком в наиболее удобный. В случае удачи, он забирает альчик, а хозяин этого альчика выставляет новый. Если удар неудачный – ход переходит к другому игроку. [1. С. 89].

Подводя итог данной работе, следует сказать, изучение непроизводительной деятельности кыргызского народа, его традиционных игр, забав, развлечений осложняется тем, что кочевой образ жизни привёл к потере многих материальных и духовных достояний народа. Но всё же память народа, сохранившаяся в сказках, былинах, эпосах, санжыра (генеалогия) дают некоторый материал, по которым можно немного восстановить эту сторону жизни народа. Небольшие материалы сохранились в ЦГА Кыргызстана, но более можно отыскать материалы в Отделе рукописей и публикаций Национальной академии наук Кыргызской Республики. (Прежнее название Рукописный Фонд Отделения Общественных Наук).

В настоящее время изучены материалы под номерами 320 – 342 – 359 – 394 – 506 – 527 – 528. В данной статье приводятся материалы собранные манасчы и санжырачы А. Тыныбековым. Из 3-х пунктов, из-за ограниченности места, даны два пункта: конные ристалища и игры с применением альчиков. К описанным и приведённым материалам даны комментарии, сравнительная характеристика, и широко описаны правила проведения игры и состязаний, подготовка к ним, экипировка и используемые инструменты.

Список использованной литературы:

1. Тыныбеков А., Отдел рукописей и публикаций НАН КР, 1946. - № 134 (342).
2. Касен А. Кыргызские игры и развлечения. – Бишкек: Илим, 2004. – 144 с.
3. Юдахин К.К., Киргизско-русский: В 2-х кн.– М.: Сов. энцикл., 1965.– 973 с.

4. Единая спортивная классификация КР. – Бишкек, 2005. – 37 с.
5. Манас: Киргизский героический эпос. Кн. 1.– М.: Наука, 1984. – 544 с.
6. Манас: Киргизский героический эпос. Кн. 2.– М.: Наука, 1988. – 686 с.
7. Манас: Киргизский героический эпос. Кн. 3.– М.: Наука, 1990.– 223 с.
8. Манас: Киргизский героический эпос. Кн. 4.– М.: Наследие, 1995.– 766 с.