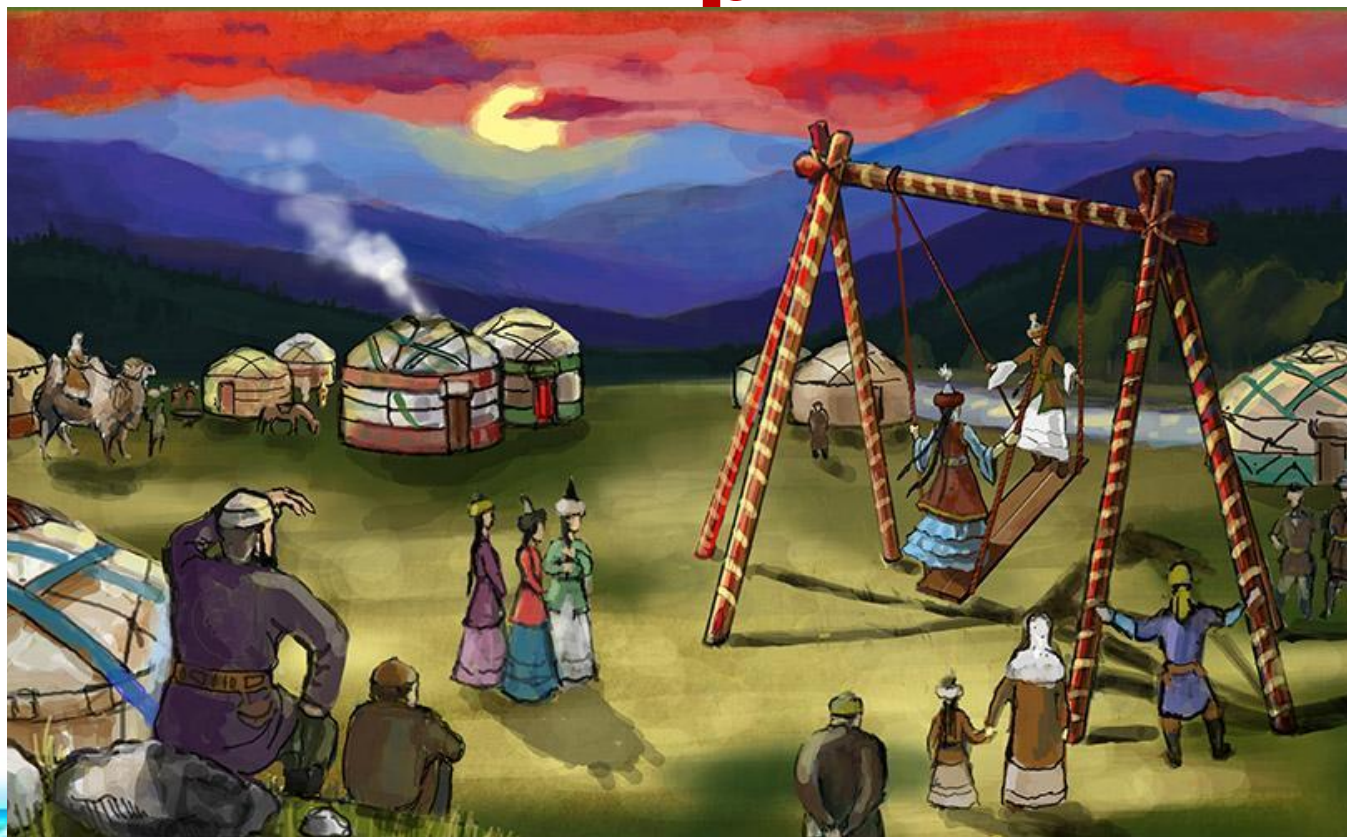


Қазақ ұлттық ойындары

Казахские национальные

ИГРЫ



Қазақша күрес —

одна из
разновидностей
борьбы.

Қазақша күрес
проводился на
всех празднествах
и напоминал
вольную борьбу,

правда, без весовых категорий. Отличительной
чертой қазақша күрес является отсутствие борьбы
в партере и производится она только на поясах и
стоя



Тогыз кумалак

интеллектуальная
настольная
игра. Для нее
использовали
четырёхугольную
деревянную доску,
имеющую 18
продолговатых лунок
(отау). Игра была
настолько популярной,



что могли обходиться без доски. Для этого участники
выкапывали необходимые лунки прямо на земле и проводили
партии. Игра называется тогыз кумалак (девяткою) потому, что
в основу 81 (9x9) и 162 (2x9x9) положено число 9, считавшееся
у древних монголов и тюрков священным числом

Ак сук (белая кость) –

развлекательная молодежная игра. Участники образуют две группы во главе со своими предводителями, и представитель одной из них по жребию забрасывает как можно дальше кость, а остальные в это время отворачиваются. Затем по сигналу все идут искать ак сук. Нашедший первым кость незаметно извещает своих и старается быстро добраться до исходной позиции. Если он благополучно добежит до места, то представители побежденной команды в качестве компенсации развлекают победителей



Алты бакан

(“шесть столбов”)
– казахские качели,
сооружались из шести
столбов, концы которых
перетягивали крепкой
веревкой, сверху
устанавливали
поперечный шест, куда
закрепляли парные
арканы для ног и сидения

Алты бакан проходил в
вечернее время. Девушка и
юноша раскачивались на качелях и при этом должны
были начать какую-нибудь веселую песню, остальные
подхватывали ее, играли на домбре.

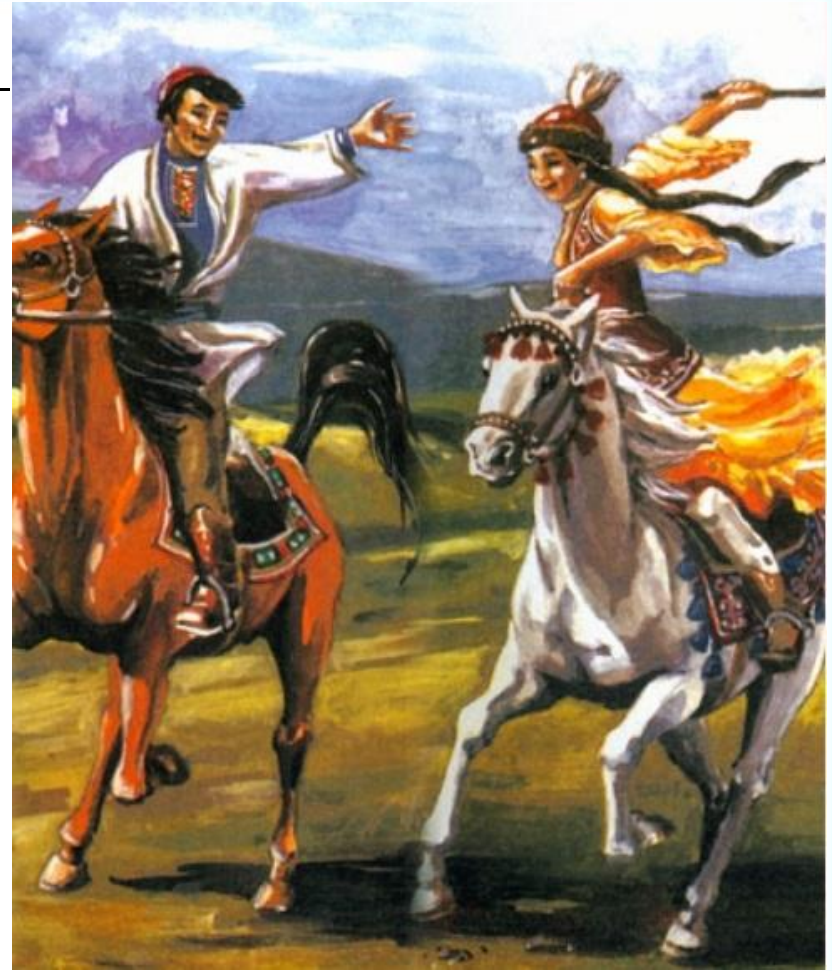


Кыз куу (Догони девушку) —

конноспортивная игра, своими корнями уходящая в глубокую древность. Игра проводилась на открытом поле на определенной дистанции. В конце поля устанавливали контрольный поворотный столб или мету. По условиям игры девушка должна ударить плетью джигита и пуститься вскачь, чтобы первой доскакать до поворотного столба, а джигит — догнать ее.

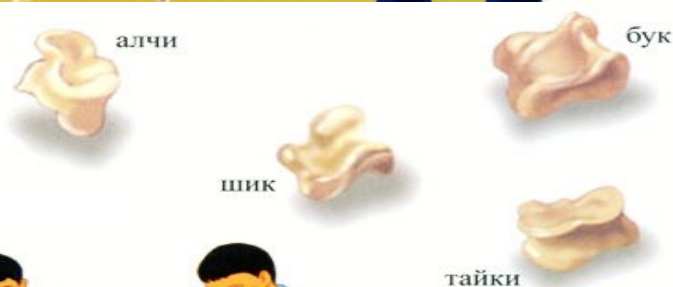
Если джигит догонял ее до линии поворота, то, как победитель имел право обнять и поцеловать девушку.

Если же он не догонял девушку, то на обратном пути, подстрекаемая зрителями, она догоняла неловкого джигита и наносила ему многочисленные удары плетью. Подобные неудачи ложились позором на наездника



Наряду с молодежными играми широко были распространены и детские игры. Самые любимые из них – альчики (асық), раскрашенные овечьи и подкопытные бабки.

Древность этой игры подтверждена археологическими данными по всей территории Казахстана



Теңге алу

(Подними монету)

один из своеобразных национальных видов спорта. Смысл игры состоит в том, что всадник на полном скаку должен поднять положенную на землю монету. Игра требует от участников определенной скорости, ловкости, искусного и отважного управления конем



Жамбы ату —

стрельба из
лука на полном
скаку в мишень.

Его

происхождение

связано с

военно-

прикладным

искусством,

сохранившимся вплоть до XVIII в.



Көкпар тарту,

известна у русских
как козлодранье.

Происхождение кокпара
имеет несколько
истоков. Существовало
два варианта игры.

В первом случае в борьбе
вдругом – две команды,

выставляемые разными аулами и родами. Цель – первым
донести тушу козла до условленного места. По сигналу
судьи каждый старался захватить тушу, остальные
бросались в погоню, чтобы вырвать добычу



Аудыраснак – борьба на лошадях с целью сбросить соперника из седла. Участвовали только зрелые мужчины, обладающие большой физической силой, ловкостью, выносливостью и умелым владением конем. Обычно такие мастера выставлялись на состязаниях от целого аула и рода



Аламан бэйге – скачка на длинные и сверхдлинные дистанции (25, 50, 100 км) является одним из древних и популярных состязаний. Зарождение ее связано с кочевым бытом, необходимостью подготовки лошадей к длинным переходам, особенно в военное время.

Аламан байга является первым и основным видом программы крупных народных празднеств

