



# народные игры

Именно 21 марта, в день, когда равны день и ночь, **наступает новый солнечный цикл**, новый астрономический год, а, следовательно, закон обновления вновь вступает в свою силу. Поэтому Навруз для **тюркских и иранских** народов все равно, что Новый год для европейцев.

Позже, **при Ахеменидах (VI-IV вв. до н.э.)**, Навруз впервые получил государственный статус, превратившись из земледельческого ритуала в зороастрийский праздник и был привязан к культу Солнца и Заратустры.

Сегодня праздник Навруз – событие государственного значения и одна из главных **узбекских национальных традиций**, и, как и тысячелетия назад, он полон древнейших самобытных ритуалов и красочных обрядов.

Главное таинство происходит **в ночь на 21 марта**. Это время для приготовления главного ритуального блюда из **ростков пшеницы** – сумалака. За огромным котлом собирается вся махалля, в основном женщины: **салятся в круг, поют песни, веселятся, каждая в ожидании своей очереди помешивать сумалак**. Утром сумалак еще теплым раздают соседям, родственникам, знакомым.

Пробуя сумалак нужно обязательно загадать желание – местные жители говорят – сбудется.

В Навруз дома не усидишь! Особенно интересны народные гуляния в селах, где устраиваются традиционные состязания **копкари**, борьба джигитов, конные турниры, а также народные ярмарки, где можно купить все от сувениров до национальной выпечки.

# Аударыспак (перевертыши)



**Аударыспак** - очень забавная игра, которую обычно играют на открытой площадке, покрытой травой. В игре участвуют **два наездника**. Игрокам дают определенное время, в течение которого они должны постараться свалить друг друга. Если они не смогут этого сделать, приглашается другая пара игроков. Победивший игрок будет бороться со следующим победителем. И так до конца игры, пока не будет окончательно определен победитель.





# Байга (конные скачки)

**Байга (конные скачки)** Байга - очень известная и хорошо развитая игра в наше время. Обычно различают несколько видов этой игры:

- Той - жарыс (участвуют 1-2 годовалые жеребята),
- Кунан - жарыс (участвуют 2-3 летние жеребята),
- Топ - байга (3-4 летние и другие),
- Аламан - байга (соревнования на длинной дистанции. Марафон).

Обычно количество игроков не ограничивается. До начала игры устанавливают дистанцию скачки. Игроки должны четко знать отметку старта и финиша. В начале игры все выстраиваются на одной линии (старте). По сигналу ведущего скачки начинаются. Кто первый достигнет финиша - становится победителем байги. Ему по праву вручают щедрые **призы и подарки**.

В давние времена «керешилер»-проводники за день вперед отводили на старт игры участников соревнования. Оттуда они скакали до обусловленного места, которое называлось «Караултобе».



Ким  
Евгений



# Байга (конные скачки)



# Байга (конные скачки)



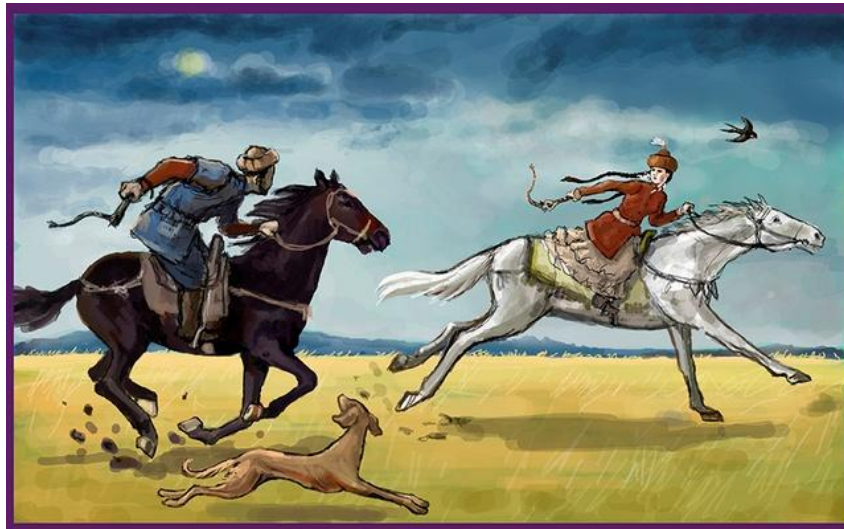


# «Кыз-куу»

«Кыз-куу» (догони, девушку) «Кыз-куу» - одна из интересных и зрелищных народных игр, которая проводится на открытой местности.

В игре участвуют два наездника - девушка и джигит. Устанавливаются две отметки - старт и финиш. Наездник должен стоять **у первой отметки**, а наездница - позади, на расстоянии десяти шагов от него. По сигналу ведущего наездница должна помчаться по направлению ко второй отметке. Когда она достигает наездника, он устремляется вслед за ней. Если наезднику удастся ее догнать, ему предоставляется право обнять и **поцеловать девушку**.

Достигнув рубежной линии, они скачут в обратном направлении, но теперь наездница пытается догнать джигита и если ей это удастся, она стегает джигита плеткой.













САМУРЫК  
КАЗЫНА



# КУРАШ

**Кураш** (в переводе – «достижение цели честным путем») – вид национальной борьбы на поясах, традиционный у тюркских народов. Этот вид единоборства появился на территории современного Узбекистана предположительно около **трёх с половиной тысяч лет назад**. В древнем легендарном **эпосе Алпымыш** кураш упоминается как самый распространенный и любимый вид единоборств. А историк и **философ Геродот** подробно описывал кураш в своем труде «История» среди прочих обычаев и традиций древнего Узбекистана. Авиценна считал этот вид единоборств полезным для здоровья не только тела, но и духа, а **Тамерлан ввел кураш в программу физической подготовки и самообороны для солдат своих непобедимых войск**. Кроме того, поединки проводились перед крупными сражениями: в них сходились единоборцы враждующих сторон. Бывали случаи, когда по окончании таких поединков командующие войск заключали перемирие и отменяли битву.

Кураш был не только видом единоборства, но и общественным развлечением на различных торжествах и праздниках. Шли годы, но кураш не терял своей народной популярности, оставаясь одной из самых любимых и почитаемых традиций среди народов Узбекистана.

На протяжении многих веков правила, а также **техника, традиции и философия борьбы** кураш передавались из поколения в поколение. Но попыток систематизировать, а также обобщить всю информацию о кураше не предпринималось, ведь всеми необходимыми знаниями и так владели в каждой семье. Кроме того, кураш никогда не покидал пределов **Центральной Азии**.

И только **в 1980 году Комил Юсупов**, мастер по курашу, дзюдо и самбо, начал проводить исследования, которые через десять лет привели к **созданию универсальных правил кураша**. Тысячелетние традиции были тщательно изучены и на их основе были определены **весовые категории, терминология и жесты, продолжительность поединка, форма для борцов и судей**. Словом, всё, что было необходимо для того, чтобы превратить древнюю народную забаву в современный вид спорта.





**Кураш** (в переводе – «достижение цели честным путем») – вид национальной борьбы на поясах, традиционный у **тюркских народов**, который официально включен в мировую сеть неолимпийских видов спорта и поддерживается ЮНЕСКО.



# Кокпар

**Кокпар** - игра с участием группы всадников. В начале игры все они выстраиваются на одной заранее вычерченной линии. На расстоянии примерно 50-60 шагов бросают **кокпар** (тушу козленка). По сигналу ведущего игроки стартуют. Кто первым возьмет кокпар, тот должен оторваться от всех остальных. Отставшие, в свою очередь, должны постараться догнать лидирующего и отобрать у него кокпар. Так продолжается до тех пор, пока участники игры не достигнут финиша. Кто первым доедет до него с кокпаром - тот и становится победителем, а кокпар он оставляет себе. **Каждый регион имеет свои правила игры в кокпар.**

Когда в кокпар играют два аула или две группы, выигрывает тот аул или та группа, игрок которой первым достигнет финиша. Для желающих продолжить игру приносят другой кокпар. Так иногда кокпарчи, увлекшись игрой, на несколько дней отлучались от родного аула. А в некоторых местах условием игры является проведение ее до наступления ночи.













Для купкари наездники надевают **защитные шлемы, стеганные ватные халаты и штаны**. Поскольку во время соревнований джигиты, войдя в азарт, наносят друг другу удары **кнутом**, что не запрещено правилами состязания, то такая экипировка очень выручает всадника.





Коня выбирают сильного, выносливого и низкорослого. Низкорослого – затем, чтобы было легче **подбирать тушку животного с земли**, ведь в пыли борьбы она часто падает на землю.







Победитель, первый доскакавший до финиша с трофеем, получает ценный приз. В старину это мог быть **пестрый ковер, быки, бараны и козы, отрезки дорогих тканей.**





# ДЖИГИТОВКА

**Джигит** (в переводе с тюркских языков — «молодой парень», «юноша», также «молодец») — исторически в Средней Азии и на Кавказе: наездник, отличающийся отвагою, выносливостью, стойкостью, искусством управлять конём и владеть оружием.

**азерб. igid, тур. yiğit, кирг. Жигит**

О "йигитах" в значении бойцов упоминает Бабур-наме (XVI век). Слово "джигит" упоминается и в стихотворении А.С. Пушкина "Стамбул гяуры нынче славят" (1830) На Черноморском побережье Кавказа абазинское племя носило имя «Джигеты» (джигиты).

В среднеазиатских владениях Российской империи так назывались **киргизы (в том числе и казахи) и другие кочевники**, состоявшие при русских войсках проводниками, посыльными и *разведчиками*.

Кроме того джигит — **звание**, присваивавшееся нижним чинам некоторых кавказских и туркменских частей войск.

Понятие «джигит» актуально и поныне. Оно имеет смысл, аналогичный понятию «добрый молодец», и не связано напрямую с ездой на коне.



**Джигитовка** как отдельный спортивный вид существовала до 70-х годов XX века. Шестикратным чемпионом СССР по джигитовке был выдающийся мастер Ирбек Кантемиров, представитель цирковой династии Кантемировых.

Известными мастерами джигитовки были заслуженный мастер спорта Валентин Мишин и патриарх российских каскадеров Мухтарбек Кантемиров. После 70-х джигитовку заменяет **вольтижировка**.

**В 20-х годах XX века русскую джигитовку** в Европу и Америку завезли белые эмигранты под руководством **Ф. Елисеева и В. Солодухина**. На ней был основан американский стиль «western» и комплекс упражнений «Cossack vaulting».

До белых эмигрантов, в США под именем Русских казаков выступали **Грузинские наездники из Западной Грузии, Гурии**. Впервые группа всадников в составе 10 человек под руководством “Принца” (так на западе именовали всех предводителей наездников) **Иванэ Махарадзе** присоединились к шоу Дикий Запад в 1892 году в столице Великобритании.

Про них писал известный исследователь и историк Дикого Запада Ди Браун:

“Разнообразные трюки и джигитовку в родео внесли сорвиголова казаки.

Заинтересованные этими трюками ковбои по-своему обыгрывали и показывали их Американской публике”. Гурийцев представляли казаками умышленно. Это была составная часть шоу. Так появились на свет Гурийские казаки, которые с 1892 года, в течение почти 25 лет, с огромным успехом выступали в шоу и цирках Дикого Запада. По имеющимся сведениям в Европе и Америке побывали около 150 наездников, если судить по фамилиям, почти все они были выходцами из Гурии.

Спортивный вид джигитовки возрождён в 2005 году.



## История возникновения

Джигитовка зародилась, выросла и просуществовала в природных кавалериях степных народов как вполне естественный вид верховой езды, подготовки лошади и верхового. Выезженность лошади умение действовать верхом так же комфортно как на земле, дополнительные возможности одного перед группой соперников это тот перечень, в котором джигитовка продержалась в кавалерии до середины XX века и продолжает жить в других схожих направлениях сейчас. Ещё **Ксенофонт** описывал некоторые составляющие джигитовки: умение лошади присесть для быстрой посадки в седло, другие быстрые посадки в седло, нестандартное поведение верхового и лошади во время схватки. Наиболее известное упоминание о уже сложившейся джигитовке известно из истории Рима.

По свидетельству **Диона Кассия во II-м веке нашей эры** иберийский царь Фарасман и его свита продемонстрировали **римскому императору Адриану** нестандартную езду на лошадях. Императора настолько впечатлила джигитовка, что **на Марсовом поле в Риме** была воздвигнута конная **скульптура Фарасмана**, сохранившаяся по сей день. «Цивилизованная» Европа очень мало видела и знала джигитовку. Единственным источником для этого были **племена кочевников**, которых часто принимали за мифических существ – кентавров, человеко-лошадей. Отсутствие тяжёлых сковывающих доспехов, естественное содержание лошадей и легкость езды дали джигитовке то развитие которое она никогда бы не получила в закованной в тяжёлую сталь рыцарской Европе.









