

УДК 371.3

https://doi.org/10.33619/2414-2948/113/58

ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ В ЭПОСЕ МАНАС

©Толонова Г. Б., ORCID: 0009-0008-8428-136X, Ошский государственный университет, г. Ош, Кыргызстан, g.t.b.131276@gmail.com

©Иманалиева Г. А., Ошский государственный университет, г. Ош, Кыргызстан, gimanalieva@ohsu.kg

©Абдимажит кызы Д., Ошский государственный университет, г. Ош, Кыргызстан, dinara_03222@mail.ru

NATIONAL GAMES IN THE EPIC MANAS

©Tolonova G., ORCID: 0009-0008-8428-136X, Osh State University, Osh, Kyrgyzstan, g.t.b.131276@gmail.com

©Imanalieva G., Osh State University, Osh, Kyrgyzstan, gimanalieva@ohsu.kg

©Abdimazhit kyzy D., Osh State University, Osh, Kyrgyzstan, dinara_03222@mail.ru

Аннотация. Рассматриваются национальные игры, их условия, правила, воспитательная значимость и место в обществе, описанные в эпосе «Манас». Каждый народ отличается не только своими традициями и обычаями, но и собственными национальными играми. Цели исследования: изучение и обобщение видов традиционных игр в эпосе Манас. Материалы и методы исследования: описательно повествовательный метод применялся для описания национальных игр в эпосе Манас. Проведен анализ материалов фольклорных, литературных, исторических и этнографических источников, научных трудов и исследований с целью обобщить теоретический и практический опыт о традиционных народных играх в эпосе Манас. Традиционные игры стали неотъемлемой частью жизни народа, они существовали в разные исторические эпохи, адаптировались и обновлялись в зависимости от развития общества и его потребностей, продолжая свою долгую и значимую жизнь.

Abstract. The article highlights the important role of traditional games in the culture of the people, as well as their educational significance and social role. In the epic "Manas," through the images of heroes and their interaction with the world and traditions, the characteristics of social and cultural norms are reflected, including those conveyed through games. Research purpose: to identify the types of games described in the epic, as well as generalize these types to better understand the people's traditions and values. Research materials and methods: the descriptive narrative method, in this context, not only allows for describing the game process but also delves into the cultural context that these games carry. In the epic "Manas," one can see how games serve not only as entertainment but also as a means of education, knowledge transfer, maintaining health, and strengthening social interaction among people. Thus, the aim of the research is not merely to examine games as elements of leisure, but to understand their role in preserving and transmitting cultural traditions through generations.

Ключевые слова: эпос, Манас, борьба, состязания.

Keywords: epic, Manas, struggle, competition.

Первоначальные письменные сведения о эпосе, согласно мнению известных исследователей Е. Маланова, М. О. Ауэзова, А. Н. Бернштама, В. М. Жирмунского, Б. М.

Юнусалиева, К. А. Рахматуллина и других, говорят о том, что события в эпосе «Манас» отражают некоторые исторические события периода XV-XVI веков, когда Эне-Сайские кыргызы достигали политического подъема. Это связано с тем, что в этот период Эне-Сайские кыргызы создали крупное государство, которое занимало территорию от Манчжурии на востоке до реки Иртыш на западе, от Краснодара на севере до Туркестана на юго-востоке, как это известно из истории. Поэтому вполне вероятно, что походы кыргызов против шивэйских племен, проживавших в Манчжурии, были отражены в эпосе «Манас» [1].

Основной целью Манаса является собиране и объединение кыргызских племен в единый народ. Манас говорит: Кулалы таптап куш кылдым, курама жыйып, журт кылдым 'Пойманного коршуна я превратил в сокола, из разрозненных племен я собрал народ [2]. Интересы государства и его величие – вот основная тема эпоса этого периода.

Виды народных игр прославляют высокую культуру нашего народа и имеют большое влияние на воспитание детей. В эпосе «Манас» говорится о всевозможных народных играх таких как ордо: «Ажыбай, Кыргыз чалдары/Ордого башчы коюшкан...» Кыргыз издавна играли в ордо племенем или деревней [3].

Ранее авторами были рассмотрены проблемы развития критического и творческого мышления учащихся при преподавании эпоса «Манас» в специальных профессиональных школах с целью уделить внимание построению связей между предыдущими знаниями, чтобы понять новые [4].

Наиболее древним из военизированных видов состязаний является эр сайыш – единоборство всадников на пиках. В этом виде состязаний участвовали бесстрашные воины, не боящиеся смерти. Суть поединка состояла в том, чтобы на полном скаку ударом пики выбить соперника из седла. Во время эр сайыш часто проливалась кровь, так как вплоть до середины XIX в., по данным историков, воины выходили на поединок с боевыми пиками. В последующем, эр сайыш стали включать в программу только больших годовых поминок в честь известных и знатных людей, который «принимал характер ритуального единоборства, целью которого была гибель одного из участников» [5].

Ордо – одна из самых распространенных игр кыргызов, дошедших с древних времен до современности. Само слово «ордо» означает «ханская ставка, ханский дворец». Игра воспроизводит бой за захват ставки. Ордо представлял собой некую военную карту, с помощью которой воины обучались тому, как можно победить врага. Нарисованный на земле круг означал территорию государства, и соперниками вырабатывался план сражения. Выбивание хана означало свержение с трона правителя (clck.ru/3LRzdx).

Кок-бору (кёк-бору) – кыргызская национальная спортивная игра, которую можно назвать футболом на лошадях (Рисунок 1). Только мячом в такой игре является... козлиная туша. На кыргызском языке «кок-бору» означает «синий волк». В древности это означало, что группа крепких джигитов на лошадях гналась за волком. Самый быстрый всадник догонял зверя, убивал его дубиной по голове и клал волка поперек седла. А другие всадники пытались отнять у мужчины его добычу (<https://goo.su/DSwN>). Эта игра описана русским учёным Н. В. Сорокиным: «Козёл беспрестанно взлетал в воздух и переходил от одного кыргыза к другому. Поймавший круто поворачивал лошадь, мчался в другую сторону [6].

После большого угощения начинаются народные игры и состязания, описываемые в присущей эпосу яркой форме. На поминках Кокетея устраивалась поясная борьба куреш. Борьба проводилась на добровольной основе. С каждой стороны выбирались сильные богатыри и боролись без ограничения веса борцов и времени. Приз победителю в борьбе был определен по эпосу в 600 лошадей и сто верблюдов. Здесь борьба происходит не только за

овладение призом, но и за сохранение чести своего племени и рода. Со стороны калмыков выходит великан Джолой [7].



Рисунок 1. Традиционная игра Кок бору

Знаменитыми состязаниями наших предков являются скачки – ат чабыш и состязания на иноходцах жорго салыш. Скачки у киргизов проводились на длинные дистанции – 40–50 км. Трасса для скачек была не подготовленная, естественная. Обычно скачки проводились вверх по течению рек – на берегу [8]. Скачки проводили на различных народных праздниках, для них отбирали резвых и выносливых лошадей, способных выдержать дальние расстояния. Победитель получал в награду драгоценности или скот. Помимо скачек, в которых лошади бегут обычным стилем, также проводились скачки среди иноходцев. Иноходь (жорго) – бег в два темпа, когда ноги животного поднимаются и опускаются на землю попарно. Лошадь при этом беге как бы переваливается, с одной стороны, на другую, слышно лишь два удара копыт (<https://goo.su/ei1Xgt>).

Эр эниш – традиционная кыргызская борьба всадников (Рисунок 2). Эта дисциплина была порождена военными нуждами и служила военным целям. Залогом победы в эр эниш являются как умения и сила всадника, так и его лошади. Конь для эр эниш должен быть тяжелым и сильным, обладать устойчивостью, маневренностью, спокойным нравом, безукоризненным подчинением всаднику и выносливостью (<https://goo.su/ltQuk>).

Тогуз коргоол – значение игры для кочевых тюркских народов, в том числе и кыргызов, заключается в том, что воинственный народ в мирное время играл в тогуз коргоол и развивал свои способности военно-стратегического мышления. В основе игры лежит завоевание войск, богатства и имений врага. При этом, каждый коргоол символизирует одного воина (<https://clck.ru/3LRzd3>).

Кыз-куумай – верховое состязание между юношей и девушкой (Рисунок 3). Цель игры состоит в том, что юноша должен попытаться догнать девушку. Лошадь наездницы более быстрая, и трогается она с места на 5-10 секунд раньше. Если юноша сможет догнать девушку, то в награду он получит поцелуй, в противном случае, девушка ударит его плетью [(clck.ru/3LRzdp).



Рисунок 2. Эр эниш



Рисунок 3. Кыз куумай

Кыргызский народ, опираясь на кочевое существование, военное поведение и национальную уникальность, разработал подвижные игры. Эти игры описаны еще в эпосе «Манас» и дошли до нашего времени, некоторые из них претерпели изменения в зависимости от социальных условий. В основе национальных игр лежат желания, надежды, радости, мужество, сожаления, стремление к справедливости и борьба за свободу.

Список литературы:

1. Укуева Б. К., Иманалиева Г. А. Первоначальные источники об эпосе Манас // Вестник ОшГУ. 2020. №2-4. С. 165-172.
2. Юдахин К. К. Кыргызско-русский словарь. Фрунзе, 1985. 503 с.
3. Осекова Т. К. Национальные игры–школа воспитания кочевого народа // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия № 3. Гуманитарные и общественные науки. 2021. №2. С. 127-130.
4. Толонова Г. Б., Байтикова Б. Б., Бекмуратова Р. Т. Обучение народным медицинским понятиям из эпоса «Манас» методом INSERT // Бюллетень науки и практики. 2024. Т. 10. №5. С. 635-641. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/102/86>
5. Бакиров А. А. Художественное изображение военного искусства кыргызов в героическом эпосе "Манас" // Эпосоведение. 2023. №2 (30). С. 26-42.
6. Азизбаев С. С. Традиционные виды народных игр и состязаний кочевых народов (на примере культуры киргизов) // Вестник Омского университета. Серия «Исторические науки». 2020. №1. С. 187-192.

7. Тагаев М. И. Развитие физической культуры и спорта у кыргызов (исторический аспект): автореф. ... канд. пед. наук. Бишкек, 2018. 28 с.
8. Анаркулов Х. Ф. Кыргызские народные подвижные игры, физические упражнения и современность. Бишкек, 2002. 284 с.

References:

1. Ukueva, B. K., & Imanalieva, G. A. (2020). Pervonachal'nye istochniki ob epose Manas. *Vestnik OshGU*, (2-4), 165-172. (in Russian).
2. Yudakhin, K. K. (1985). *Kirgizsko-russkii slovar'*. Frunze. (in Russian).
3. Osekova, T. K. (2021). Natsional'nye igry–shkola vospitaniya kochevogo naroda. *Vestnik Permskogo gosudarstvennogo gumanitarno-pedagogicheskogo universiteta. Seriya № 3. Gumanitarnye i obshchestvennye nauki*, (2), 127-130. (in Russian).
4. Tolonova, G., Baitikova, B., & Bekmuratova, R. (2024). Teaching Folk Medical Concepts from the Epic of Manas Using the INSERT Method. *Bulletin of Science and Practice*, 10(5), 635-641. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/102/86>
5. Bakirov, A. A. (2023). Khudozhestvennoe izobrazhenie voennogo iskusstva kyrgyzov v geroicheskom epose "Manas". *Eposovedenie*, (2 (30)), 26-42. (in Russian).
6. Azizbaev, S. S. (2020). Traditsionnye vidy narodnykh igr i sostyazanii kochevykh narodov (na primere kul'tury kirgizov). *Vestnik Omskogo universiteta. Seriya "Istoricheskie nauki"*, (1), 187-192. (in Russian).

*Работа поступила
в редакцию 20.02.2025 г.*

*Принята к публикации
29.02.2025 г.*

Ссылка для цитирования:

Толонова Г. Б., Иманалиева Г. А., Абдимажит кызы Д. Традиционные игры в эпосе Манас // Бюллетень науки и практики. 2025. Т. 11. №4. С. 430-434. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/113/58>

Cite as (APA):

Tolonova, G., Imanalieva, G., & Abdimazhit kyzy, D. (2025). National Games in the Epic Manas. *Bulletin of Science and Practice*, 11(4), 430-434. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/113/58>