Омурбеков А.М., Дүйшөбаев К.С., Абдраимов А.Б.

«УПАЙ» ЖАШТАРДЫН ОЙЛОНУП ОЙНООЧУ ОЮНУ

Омурбеков А.М., Дүйшөбаев К.С., Абдраимов А.Б.

«УПАЙ»-ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ МОЛОДЕЖНАЯ ИГРА

A.M.Omurbekov, K.S. Duyshobaev, A.B. Abdraimov

"UPAI" - INTELLECTUAL YOUTH GAME

УДК: 371.370.179.1

Олтуруп ойнолуучу улуттук Упай оюнунун келип чыгуу жана өнүгүү тарыхы, ошондой эле толукталган жаны ойноо эрежелери жөнүндөгү баяндамасы толук чагылдырылат.

Негизги:сөздөр: *упай, оюн, ойлоо, кыймыл, эсептөө, саноо, жыйынтык чыгаруу*

В статье исследуются древние правила национальной игры «Упай» и их история возникновения, а также вариант данной игры на современном этапе.

Ключевые слова*: очко, игра, думать, движение, вычислять, считать, подвести итог*

In this article offered ancient rules of the national game "Upay" and their history of emergence, and also new perfect option of game at the present time.

Key words*: point, game, to think, motion, to calculate, consider, bring a result*

«Упай» оюну кыргыз элинин унутулуп бара жаткан Манас атабыздан калган элдик оюн болуп саналат. Байыркы көчмөн кыргыз эли бул оюнду күндүз да түнү да тегиз, түз жайылган шырдактын, же ала кийиздин үстүндө ойноп келишкен. Бул оюнду ойноо менен кыргыз эли капилеттен сөз тапкан, карангыда жол тапкан чеберчиликти, чечкиндүүлүктү, эрктүүлүктү, даанышмандыкты үйрөнүү максатында ойношкон. Оюн адамдын ойлонуусун, эсептөөсүн, эске тутуусун, атаандашты сыйлай билүү мамилесин өнүктүрөт. Оюнду жекеме -жеке же топ-топ болуп алдын ала берилген билдирмелердин негизинде ойнолот. Оюн учурунда оюнчуларды алмаштыруу, талаш тартыштарды чечүү маселелери калыс аркалуу чечилет. Ал эми катышуучу оюнчулар же командалар жөнүндөгү билдирүүлөр бир күн мурун уюштуруучу топко тапшырылган болот.

Оюнга колдонулуучу каражаттар

Оюнга керектүү каражаттар болуп бир кылка тазаланган ак же кызыл, кээде сары, көк түстөгү айтор бир кылка койдун чүкөлөрү колдонулат. Эки оюнчу же атаандаш эки тарап ал чүкөлөрдөн башка түстөгү бир чүкөнү калыстын көзүнчө белгилеп, аны хан болсун деп макулдашышат.Эгерде калчана турган чүкөлөрдүн түсү көк болсо кызыл чүкөдөн бирөөн хан кылып тандап алса болот. Демек, салт боюнча хан шайланат. Андан кийин дагы бир чүкөнү хан жолдошу деп белгилешет ал үчүн сары түстөгү чүкө алса оюндун көркү ачылат. Андан кийин эки тарап канча басымдан ойнойбуз же ортого канча чүкө салабыз деп чечишет. Макулдашуу боюнча хандан башка чүкөлөрдүн санын эки тарапка тен бөлүү менен 10 басымдан ойноого макулдашкан болсо анда ортого хандан башка 60 чүкө салыныш керек. Оюнда 3 чүкө 1 басым деп аталат.Саат же секундомер, жана оюндун жүрүш тартибин жазып туруучу токтом кагазы, калем сап колдонулат. Ошондой эле калыс оюн учурундагы одоно тартиптерди жөнгө салуучу алдын ала даярдалган бир башы сары түстөгү бир башы кызыл түстөгү карандаш сымал таякча колдонулат. Оюнчулар сезонго жараша кадимки эле түстүү спорттук кийимдерди кийинишет. Ошондой эле оюн өтүүчү жерге улуттук шырдак же ала-кийиз, азыркы учурдагы заманбап палас төшөлөт.

Оюнду уюштуруу жана жүргүзүү тартиби жана жай эркин ойноо түрү

Жекеме жеке мелдешке хан менен 60 чүкө тандалгандан кийин эки оюнчу чүчү кулак тартышат. Ал үчүн оюнчулардын кимиси улуу боло турган болсо ал оюнчу биринчи болуп жалпы чүкөлөрдүн ичинен бир чүкөнү ат кылып тандап алат да калыс адамга берет.Андан кийин экинчи оюнчу ат алат. Калыс ал чүкөлөрдү колуна алуу менен атаандаш эки оюнчуну жалпыга тааныштырат да эки чүкөнү ортого калчайт. Чүкө калчоодо кимдин чүкөсү биринчи алчы, таа же онко туруп калса ал чүкөнү жалпыга көргөзүү менен кимдин аты тургандыгын жарыялайт жана ошол оюнчуга оюнду баштоо укугун ыйгарат. Оюнду баштоочу оюнчу белгилүү болгондон кийин ойноо убактыларын белгилешет да оюндун башталышы жана бүтүү убактылары токтомго жазылат. Азыркы учурда жекеме жеке ойноо үчүн 90 минута убакыт берилет. Ал эми оюнчулар эки оюнчудан түзүлсө б.а. командалык мелдеште 120 минута убакыт коюлат. Андан кийин оюн ойнолуучу аянтчаны дагы бир жолу даярдоо менен атайын даярдалган шырдак же ала кийиз салынат. Азыркы учурда заманбап палас төшөлүп келе жатат.Баштоочу оюнчу чөкө түшүп отуруу менен эки алаканын кенен жайып жердеги чүкөлөрдү кочуштап алат, колуна батпай калган чүкөлөрдү атаандашы анын колуна ханды кошо толтуруп берет. Ал алаканга толтурулган хан менен кошо 60 чүкөнү шырдактын үстүнө жаа чачат.

Эгерде чачылган чүкөлөрдүн арасынан хан чүкөсү таа туруп кала турган болсо, анда чачылган чүкөлөрдү ойноп жаткан оюнчулар таламайга

киришет.Андан кийин оюнчу кимиси канча басым чүкө чогултканын эсептешет. Хан кайсыл оюнчуга тийсе ошол оюнчу жаны оюнду баштайт. Эгерде таламай болбой калса, жана хан алчы туруп калган болсо калыс ханды башка чүкөлөргө тийгизбей алат да атаандаш оюнчудан кайсыл жерге өкчөштү сурайт. Ал кайсы точканы көргөзсө ошол жерге ханды өкчөйт, Эгерде хан кийинки өкчөөдө алчы туруп калса кайра өкчөйт. Эгерде экинчи өкчөөдө кайра таа туруп калган болсо анда дагы таламай болот. Ал эми оюнчу чүкөлөрдү калчоодо хан бөк же чик түшүп калган болсо анда ойноп жаткан оюнчу шартка жараша ондонуп отурат да сөөмөй менен атууга киришет. Калыс чүкөлөрдүн чачылуу абалын жана хандын ачык же топтошкон абалын аныктоо менен атууга уруксат берет.Эгерде хан бир чүкөнүн астында же эки үч чүкөнүн арасында басылып калган болсо, анда оюн атаандаш оюнчуга ыйгарылат. Оюн учурунда атаандаш оюнчу ойноп жаткан оюнчунун бет мандайында тоскоолдук кылбастан карап отурса болот. Мисалы он кол менен ойногон оюнчу колунун сөөмөйү менен биринчи кайсыл чүкөнү атуучу чүкө кылса болот, анан ал чүкө менен кайсыл чүкөлөрдү кезеги менен атууга болоорун, ошондой эле ханды төртүнчү атууда кантип атаарын алдын ала аныктайт да мисалы тандалган бөк чүкөнү башка жакын бөк чүкөгө сөөмөйдү түздөп туруп атууга киришет. Калыс атуучунун сөөмөйү тике жана түз болушун көзөмөлдөйт. Себеби аткан чүкө мелженген чүкөдөн башка чүкөлөргө тийип кетпеш керек. Демек аткан чүкө бир гана мелжеген чүкөгө гана тийүүсү зарыл. Ошондой эле аткан чүкө мелженген чүкөгө тийгенден кийин ага сүйөнүп же тийип да калбашы керек. Себеби аткан чүкөнү колго алганда наркы чүкөгө кол тийип калса же кокус кыймылдап кетсе анын оюну жыдып калат. Аткан чүкө мелжеген чүкөгө дал тийгенден кийин атуучу ошол чүкөнү аткан колдун сөөмөй жана бармагы менен этият алат да ошол колдун ичине кармайт. Андан кийин экинчи чүкөнү да ошентип атууга киришет. Ошентип атуу уланат. Экинчи чүкөнү да ошол эле жол менен атып алгандан кийин үчүнчү чүкөнү атат, андан кийин гана ханды атууга киришет. Ханды атып колго алгандан кийин ал чүкөлөрдү баштыкчага же атайын дайындалган жерге коет. Кайра жаны атууну улантат.Демек биринчи оюнчу биринчи калчоодо хан менен кошо бир басым чүкө алды деп калыс токтомго белгилеп коет. Бул атыштардын туура жана так аткарылгандыгын калыс байкап туру менен токтом кагазынын биринчи сызыгына төмөндөгү көрсөтүлгөн таблица боюнча толтурат.

Таб. 1

ААА	Акматов Казыбек								
Калчоо саны	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Басым	1+хан								

Ошентип биринчи оюнчу бир басым чүкөнү баштыкчага салган болот да кийинки атууга киришет. Эгерде экинчи атуусунда кайсы бир атууда (мүмкүн биринчи же экинчи атууда) ал оюнчу жыдып калса анда оюн экинчи оюнчуга өтөт. Ошентип биринчи оюнчу өзү топтогон басымды саноо менен атаандаштан канча басым ашык же кэм экендигине күбө болуп турат. Экинчи оюнчу өз учурунда биринчи оюнчудан көп чүкө же басым алууга жана утууга аракет жасайт.Ошентип оюн уланып отуруп аягына чыгат, же оюн токтойт.Калыс оюн канчанчы минутада токтогондугун токтомго белгилейт. Оюндун акырында эки оюнчу жалпы канча басымга ээ болгондорун эсептөө менен кайсы тараптын чүкөсү аз болсо ошол тарап биринчи ортого канча басым чүкөсү бар экендигин далилдеп ортого коют. Мисалы биринчи тарап топтогон басым чүкөлөрүн ортого салат, б.а. биринчи оюнчу 3 калчоодо 15 чүкө алган болсо анда ал 3 калчоодо беш басым алгандыгын 3, 3, 3, 3, 3, жана ханды кошо ортого коют. Жалпы ортого 60 чүкө салынган болсо экинчи тараптын кампасында 45 чүкө чыгыш керек. Бирок экинчи тарап биринчи тараптын басымына жараша 5 басым гана чүкөнү ортого коет да өз баштыгындагы ашык 30 чүкөнү өз кампасына кыйып койгон болот. Хан биринчи оюнчуда болгондуктан экинчи оюнду ал баштап берет.Демек ханды кайсы тарап биринчи атып алган болсо оюн ошол тараптан башталат.

Утушту аныктоо жана упай берүү

Оюндун башында айтылгандай эки тараптын ар бири 30 чүкө салган болсо башкача айтканда ар бир тараптын баштапкы 10 басым болсо жалпы 60 чүкөнүн саны ар бир оюнда чыгып туруш керек. Эми коюлган убакыттын ичинде бшкача айтканда 34 минута ичинде канча чүкө топтошкондугун эсептөө менен оюндун жыйынтыгы төмөндөгүчө чыгарылып токтомго жазылат.

таб.2

ААА	Акматов Казыбек ком.1								Чүкө саны	Жалпы упай
Оюн саны	1	2	3	4	5	6	7	8		
Басым	2+хан	1	1	1				-	15 чүкө+ хан	0
ААА	Эшматов Жоро ком.2								Чүкө саны	Жалпы упай
Оюн саны	1	2	3	4	5	6	7	8		
Басым	4	3	3	2	1	1	1	-	45	2

Таблицада көрүнгөндөй биринчи оюнчу Акматов Казыбек өз мүмкүнчүлүгүнө жараша 5 басым же 15 чүкө+ хан топтоо менен 0 упайга гана ээ болду. Ал эми Эшматов Жоро 45 чүкө же 15басым чүкө топтоп жалпы 2 упайга ээ болгондугу көрүнүп турат. Эгерде эки тарап берилген убакытта 30 =30 чүкөдөн топтогон болсо анда ар бир команда тен чыгуу же 0,5 упайга гана ээ болушмак. Эгерде биринчи оюнчу оюндун 60 минутасында эле шартка жараша хан менен кошо бардык чүкөнү атып алган болсо жана экинчи оюнчунун баштыгы кур жалак

калган болсо анда оюндун канчанчы минутасында оюн токтогондугун белгилөө менен уткан оюнчуга 3 упай ал эми утулган оюнчуга 0 упай жазылат. Токтомдун аягына жыйынтык упай жазылуу менен эки оюнчу тен өз колдорун коюшат.

Упай оюнунун ыкчам жана бат ойноо түрү

Оюнду ойноонун жана мелдешти тездетүүнүн жаны түрүн көргөзүп берели. Оюнду баштоо жана жүргүзүү тартиби жогорудагыдай эле башталат. Атмакчы оюнчу жалпы чүкөлөрдү жая калчап алгандан кийин атуучу чүкөнү аныктайт да болжолдоп калган чүкөлөрдүн жайгашуу абалдарын жана атуу кезегин ыкчам абалда (тез арада) жакшылап карап алат. Андан кийин биринчи чүкөнү бөктү бөк менен тааны таа чүкө менен ж.б. атат. Экинчи чүкөнү да ошол биринчи чүкө менен гана атат , ал барып тийген экинчи чүкөнү колго алат да үчүнчү чүкөнү да ошол эле чүкө менен ата баштайт. Башкача айтканда бир эле аткан чүкө менен ойноп калган болот. Оюн жыдыганча уланат. Ойноонун бул ыкмасы оюнчунун тез аракетчилдигин, ыкчамдыгын тез ойлонуучулугун, байкагычтыгын, о.э. көрөгөч-түгүн жана тактыгын өнүктүрөт.

Оюндун жыйынтык токтому 2016-ж. 25 май__10.00_башталышы 11,30 бүтүү убактысы

ААА	Оюн катары	Бас ым						Убакыт (минута)	Басым саны	Жалпы упай
Акматов Казыбек	1	12							12	1
Эшматов Жоро	1	18							18	2

1.Оюнчу Акматов К ____________
колу
2.Оюнчу Эшматов Ж ___________
колу

Калыс Курманкулов Шекербек Жанышбаевич ___________
колу

Аталган баяндама боюнча ой пикирлер жана толуктоого карата каалоо тилектер болсо төмөнкү дарекке жөнөтсөңүздөр болот. Талас шары. ТалМУ. Дене-тарбия кафедрасы

Адабияттар:

1. Мусин А.И. Кыргыз элдик оюндары Фрунзе 1974-ж.
2. Токторбаев А. Кыргыз улуттук оюндары Ош 1986-ж.
3. Омурбеков А.М. Ордону ойноп үйрөнөлү Ош 1991-ж.

Рецензент: к.и.н.,доцент, профессор ТалГУ Бообеков А.Б.