ТАРЫХ ИЛИМДЕРИ

ИСТОРИЧЕСКИЕ НАУКИ

HISTORICAL SCIENCES

Анарбаева Г.А.

КӨЧМӨНДӨРДӨГҮ «КАН ТАЛАМАЙ» ЖАНА «УПАЙ» ОЮНДАРЫНЫН ТАРЫХЫЙ МААНИСИ

Анарбаева Г.А.

ИСТОРИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ ИГР «КАН ТАЛАМАЙ» И «УПАЙ» У КОЧЕВНИКОВ

G.A. Anarbaeva

THE HISTORICAL SIGNIFICANCE OF THE GAMES «KAN TALAMAI» AND THE «POINT» (UPAY) OF THE NOMADS

УДК: 159.9:39:395.6

Көчмөн кыргыз элинин жоокерчилик замандагы тарыхый окуяларды чагылдырган “кан таламай” жана” упай” оюндарынын келип чыгуу, ойнолуу тарыхы жана бүгүнкү күндөгү эл арасындагы абалы тууралуу баяндалат. Анкени, түпкүлүктүү элибиздин ар бир улуттук оюнунун басып өткөн тарыхы, коомдук аң-сезими, психологиясы жана улуттук менталитети камтылган. Оюндардын этимологиялык аталышына токтолуу менен, ошондой эле байыркы көчмөн кыргыз элинин бул оюндарын ойноо менен кыргыз эли капилеттен сөз тапкан, карангыда жол тапкан, чеберчиликти, чечкиндүүлүктү, эрктүүлүктү, даанышмандыкты үйрөнүү максатында ойношкон. Бул улуттук оюндарды ойноо менен инсандын логикалык ой жүгүртүүсүн, математикалык эсептөөсүн, эске тутуусун, атаандашты сыйлап билүү мамилесин да өнүктүргөндүгүн белгилөөгө болот. Андан сырткары инсанды тарбиялоодо дагы улуттук оюндардын мааниси өтө чоң экендиги тууралуу кеңири маалыматтар изилдөөчүлөрдүн эмгектерине салыштырмалуу изилденди.

Негизги сөздөр: *кан таламай, упай, көчмөндөр доору, улуттук оюн, тарбиялык мааниси, толеранттуулук.*

В этой статье описывается, как игра «кан таламай» отражает исторические события кыргызов, а также говорится о возникновении игры и о его методах, о его состоянии на сегодняшней день. Статья содержит историю национальных игр, общественное сознание, психологию и национальный менталитет нашего коренного народа. Вместе с тем, что рассматриваются этимологические названия национальных игр, а также кыргызский народ, играя в эти игры, вдруг слово (мудрое решение) обрел, в темноте он глаз (зоркость) обрел. А также кыргызский народ играл в целях обучения мастерства, решимости, самоотверженности и мудрости. Стоит отметить, что эти национальные игры развивают память, логическое мышление, математическое вычисление, способность уважать вашего оппонента. Кроме того, было проведено сравнительное исследование работ ученых, связанное с тем, что национальные игры имеют важное значение в воспитании человека.

Ключевые слова: *кан таламай, очко (упай), эпоха кочевников, национальные игры, воспитательное значение, толерантность.*

This article describes how the game kan talamai reflects the historical events of Kyrgyz people, as well as the origin of the game and its methods, its status for today. The article contains the history of national games, public consciousness, psychology and national mentality of our indigenous people. At the same time, that the etymological names of the national games are considered, as well as the Kyrgyz people, playing these games, suddenly the word (wise decision) is found, in the darkness it has gained sight (vigilance). And also the Kyrgyz people played for the purposes of teaching mastery, determination, dedication and wisdom. It is worth noting that these nationnal games develop memory, logical thinking, mathematical calculation, the ability to respect your opponent. In addition, a comparative study of the work of scientists was carried out, connected with the fact that national games are of great importance in the education of man.

Key words: *kan talamai, point (upay), the era of nomads, national games, aducational significance, tolerance.*

Көчмөн кыргыз элинде кылымдар бою ойнолуп келе жаткан кан таламай жана упай оюндарынын ойнолуу өзгөчөлүгүнө жана келип чыгуу тарыхы тууралуу айтууну чечтик. Анткени, түпкүлүктүү элибиздин ар бир улуттук оюнунан басып өткөн тарыхы, коомдук аң-сезими, психологиясы жана улуттук менталитети камтылган.

Мисалы, “Кан таламай” өзүнүн келип чыгуу тарыхы жагынан өтө байыркы оюндардын катарына кирет. Оюнга “кан таламай” деп бекеринен ат коюлган эмес. Байыркы заманда кан өлсө, анын ордун баса турган, ишин уланта турган аркасында мыкты кишиси (иниси же баласы) болбосо, ал кандын малмүлкүн талап, аялына чейин олжолоп кеткен жана кыргыз элинин жоокерчилик замандагы турмушу - уруш, талаш, согуш окуяларына жык толгондугу бизге тарыхтан белгилүү. Айрыкча “Манас” эпосунда.

Өткөн доорлордо согушта жеңилген кандардын байлыктарын колдун санына карай, камчыга ченеп бөлүп, талап кетишкен.

Ойнолуу эрежесине токтолсок, “кан таламайдын” упай оюнуна окшоп кеткен жерлери көп. Муну жеке эле уландар ойнобостон, кыз-келиндер да ойногон учурлар болот. Команда менен ойнолот, ар биринде экиден, үчтөн киши болот. Чүкөнүн санын ойногон кишилер өздөрү белгилейт. Чүкө канчалык көп болсо, оюн ошончолук кызыктуу болот. “Кан таламай” кийиз үстүнө ойнолот.

Кан чоң чүкөдөн тандалып, башка чүкөлөрдөн айырмаланып турушу үчүн кызыл боёкко боёлууга тийиш. Оюн башталар алдында чүкө калчанат. Кимдин чүкөсү консо, чүкөнү ошол калчайт. Чүкө калчанып жатканда, оюнчулар кандын кандай түшөрүн акмалап карап турушат да, эгер кан таа түшсө, оюнчулардын баары чүкөнү талап киришет. Ар ким чүкөнү көп талап алууга аракет кылат.

Кан бир жолу талангандан кийин, оюнчулар алган ашыктарды эсептешет да, канды алган тараптын чүкөсү канча болсо, оюнга ошончо чүкө салынып, кан жолдошу делип, бир чүкө ашык салынат. Кан алган жак чүкө калчайт. Таа түшпөсө чүкө атуу башталат. Оюнчулардын эки тарабы тең кийиктерин алат. Үч чүкө алынгандан кийин, кан атылат. Эгер канды атууга мүмкүн болбой, ал көп шыктын курчоосунда калса, канды атууга жол ачыш үчүн, дагы эки чүкө атууга руксат кылынат.

Чүкө атып жаткан оюнчу, канды атып алмайынча: беш чүкөнү оң колунун алаканында кармап турууга тийиш. Канды атып алгандан кийин гана колундагы чүкөлөр менен канды белгилүү жерге коюуга руксат кылынат.

Кан менен чүкөнү атууга руксат жок, кан чүкө менен атылууга тийиш. Эгер эки тараптын атып алган чүкөлөрүнүн саны бирдей болсо, утуш канды алган тарапка тиешелүү болот [2, 65-66-бб.].

Мисалы, баатырлардын, айыл аксакалдарынын, жол башчыларынын жол боюнда же үй ичиндеги кеңештери, талкуусу, кырдаалдын абалына карата талашып, тартышкандыгы байыркы элдик оюндардын бири “Упай” оюнунда чагылдырылган.

Бул оюнда эң биринчи көзгө уруна турган нерсе, оюндун бардык катышуучулары (эки жана андан ашык) өз катаралары менен ойлонуп жаткан чүкөлөрүн ортого калчап, аны бир нече басымдарга бөлүштүрүп, ар кайсы жерге коюп кайра чогултуп, бирден атып, көп чүкө алууга аракет кылгандыгы [3, 48-б.].

Ушул көрүнүш менен “ал оюнчу жанында отурган башка оюнчуларга (кеңешменин башка катышуучуларына) кырдаалдын талабына карата өз оюн түшүндүргүсү, калчаган чүкөлөрдү басымдарга бөлүштүрүү менен куралдуу күчтөрдү кандай кылып бөлүштүрүү керектигин, чүкөлөрдү таамайлап так атуу менен кимди кайсыл жакка жиберүү зарылдыгын, чабуулду кайсыл топтон баштоо ийгиликтүү боло тургандыгын ж.б. ой максатын чүкөлөр аркылуу көрсөтүп, айтып, беркилер менен өз оюн бөлүштүргөндүгүн көрөбүз. Ал эми калган оюнчулардын ушул эле тартипте оюнду улантуусу де өз катарында бир канча бөлүккө бөлүнгөн чүкөлөрдү бир топко бириктирип, баарын кошуп, оюнчулардын ортосуна чачырата калчап, эң мурун “ханды атып”, андан кийин жайнаган көп чүкөлөрдү өтө кылдаттык менен бирден терип атышкандыгы кеңешмеге катышкан ар бир согуш жетекчисинин, билермандардын пландарынын канчалык даражада туура экендигин текшергендик же өз ойлорун аныктап көрсөткөндүк, ортого талкууга койгондук болуп эсептелген.

Эгер “упай” оюнунда согуш жетекчилеринин, айыл аксакалдарынын өздөрүнчө жыйылып алдыдагы иштерди талкуулагандыгы, талаш-тартыштары чагылдырылган болсо, ал эми ордо оюну аркылуу бул талкуунун жыйытыгы, тууралыгы эшиктеги көпчүлүккө, жоокерлерге жарыя кылынган, көрсөтүлгөндүгүн айтылып, түшүндүрүлгөндүгүн байкайбыз. “Упай” оюнун “үйдөгү ордо” деп аталгандыгын мына ушул байланыштын, ушул көрүнүштүн негизинде түшүндүрүүгө болот. Ушинтип үйдөгү “ордодо” согуштук кырдаал, көч жолу, алык-салык ж.б. маселелер талкууланса , эшиктеги “ордодо” душман менен боло турган беттешүүлөр жана ага даярдануулар машыгуулар, үйрөтүүлөр көрсөтүлгөн. Жардалып тегеректеген караламан жалпы элге ордо аркылуу кимдин кайда көчүп тургандыгы, жолу кимди ким менен боло тургандыгын жайлоо жайыты кыштоо конушу көрсөтүлүп, түшүндүрүлгөн.

Көчмөн уруулар жайгашкан территориялардагы байыркы көрүстөндөрдөн археологиялык казууларда табылган көп сандаган чүкөлөр бир кезде ушул максатта пайдаланылган. Бул чүкөлөр бардык көрүстөнөрдүн эмес, айрым бир жоокерлердин (жетекчилердин) көрүстөндөрүнөн чыккандарына караганда, бул чүкөлөр анын турмушунда колдонулган курал жарактары, буюмдары сыяктуу эле өзгөчө мааниге ээ болгон. Көп сандаган чүкөлөрдүн көзөлүп жипке тизилгендигине караганда, бул тизенчектер, “көчүп конгондо”, чабуулда жүргөндө же үстүдөн коргонууда турганда дайыма “жетекчинин” өзү менен кошо болгондугун да далилдейт.

Керектүү учурда “жетекчи” өзүнүн жан-жөкөрлөрү, билермандары менен бирдикте көчтүн каякка, кандай болуп көчө тургандыгын, чабуул же коргонуу учурунда жоокерлери (күчтүү) кандай кылып бөлүштүрүү керек деген сыяктуу башка нерселерди талкуулаганда тизинчектеги чүкөлөрдү ортого “упай” оюнундагыдай кылып чачырата калчап, чүкөлөрдү атуу, бөлүштүрүү, кошуу, кезектешип калчоо ж.б. ыкмалары менен “көрсөтмө курал” катары пайдаланылган. Арийне, археологиялык табылгалар менен кошо чыккан чүкөлөрдүн магиялык, фетиштик, ж.б. максаттар үчүн колдонулушу да мүмкүн.

Байыркы көчмөндөрдүн ат үстүндөгү турмушунда чүкөлөрдүн ушул максатта пайдаланылышы жана кийинчерээк бул көрүнүш төлгөчүлөргө, бакшыларга ж.б. диндик кызмат кылуучуларынын кызыкчылыгына өтүп кеткендиги жалаң эскинин калдыктарына жатпайт [1, 80-81-бб.].

Ал эми бүгүнкү күндөгү ойнолуучу эрежелерине токтолсок, ал кыргыз элинин унутулуп бара жаткан элдик оюндарынын бири болуп саналат. Бир кылка тазаланган ак же кызыл, кээде сары, көк түс-

төгү койдун чүкөлөрү колдонулат. Эки оюнчу же атаандаш эки тарап ал чүкөлөрдөн башка түстөгү бир чүкөнү калыстын көзүнчө аны хан болсун деп белгилешет. Эгерде калчана турган чүкөнүн түсү көк болсо кызыл чүкөдөн бирөөнү хан кылып тандап алса болот. Демек, салт боюнча хан шайланат. Андан кийин дагы бир чүкөнү хан жолдошу деп белгилешет андан башка түстөгүсү болсо жакшы болот. Эки тарап ортого канча чүкө саларын чечип алышат. Макулдашуу боюнча хандан башка чүкөлөрдүн санын эки тарапка тең бөлүү менен 10 басымдан ойноого макулдашкан болсо анда ортого хандан башка 60 чүкө салынышы керек. Оюнда 3 чүкө 1 басым деп аталат.

Жекеме жеке мелдешке хан менен 60 чүкө тандалгандан кийин эки оюнчу чүчү кулак тартышат. Аксакалдашып 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. Ашык калчоодо кимдин чүкөсү биринчи алчы, таа же оңко 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 да токтомго жазылат. Азыркы учурда жекеме-жеке ойноо үчүн 90 минута убакыт берилет. Ал эми оюнчулар 2 оюнчудан түзүлсө б.а командалык мелдеште 120 минута убакыт коюлат. Баштоочу оюнчу чөкө түшүп отуруу менен эки алаканын кенен жайып жердегилерди кочуштап алат, колуна батпай калган чүкөлөрдү атаандашы анын колуна ханды кошо толтуруп берет. Ал алаканга толтурулган хан менен кошо 60 чүкөнү шырдактын үстүнө жая чачат.

Эгерде чачылган чүколөрдүн арасынан хан чүкөсү таа туруп кала турган болсо, анда ойноп жаткан оюнчулар таламайга киришет. Андан кийин оюнчу кимиси канча басым чүкө чогултканын эсептешет. Хан кайсыл оюнчуга тийсе ошол оюнчу жаңы оюнду баштайт. Эгерде таламай болбой калса, жана хан алчы туруп калган болсо калыс ханды башка чүкөлөргө тийгизбей алат да атаандаш оюнчудан кайсыл жерге өкчоштү сурайт. Ал кайы 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 өкчөөдө хан бөк же чик туруп 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 маңдайында тоскоолдук кылбастан карап турса болот. Мисалы оң 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 чүкөгө сөөмөйдү түздөп туруп атууга киришет. Калыс атуучунун сөөмөйү тике жана түз болушун көзөмөлдөйт. Себеби аткан чүкө мелженген чүкөдөн башка чүкөлөргө тийип кетпеши керек. Демек аткан чүкө бир гана мелженген чүкөгө 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 кыймылдап кетсе анын оюну жыдып калат. Аткан чүкө мелжеген чүкөгө дал тийгенден кийин атуучу ошол чүкөнү да колдун ичине кармайт. Андан кийин экинчи чүконү да ошентип атууга киришет, атуу уланат. Экинчи чүкөнү да ошол эле жол менен атып алгандан кийин, үчүнчү чүкөнү атканга киришет. Андан кийин гана ханды атууга болот. Ханды атып колго алгандан кийин ал чүкөлөрдү баштыкчага же атайын дайындалган жерге коёт. Кайра жаңы атууну улантат. Демек биринчи оюнчу биринчи калчоодо хан менен кошо бир басым чүкө алды деп калыс токтомго белгилеп коёт.

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 башкача айтканда 34 минута ичинде канча чүкө топтошкондугун эсептөө менен оюндун жыйынтыгы төмөндөгүчө чыгарылып токтомго жазылат [4, 180-181-бб.].

Демек, байыркы көчмөн кыргыз элинин бул оюндарын ойноо менен кыргыз эли капилеттен сөз тапкан, карангыда жол тапкан, чеберчиликти, чечкиндүүлүктү, эрктүүлүктү, даанышмандыкты үйрөнүү максатында ойношкон. Оюн адамдын ойлонуусун, эсептөөсүн, эске тутуусун, атаандашты сыйлап билүү мамилесин өнүктүрөт.

Адабияттар:

1. Айдаркулов К. Кылымдар жаңырыгы. - Фрунзе.: Илим, 1989. - 80-81-бб.
2. Бектенов З., Мусин Ю. Кыргыздын элдик оюндары. - Фрунзе, 1978. - 65-66-бб.
3. Омурзаков Д., Мусин Д. Киргизские народные игры. - Фрунзе, 1973. - 48-б..
4. Омурбеков А.М., Дүйшөбаев К.С., Аграимов А.Б. “Упай” жаштардын ойлонуп ойноочу оюну. Республиканский научно-теоретический журнал «Известия вузов Кыргызстана», №11. - Бишкек, 2016. - 180-181-бб.

Рецензент: к.и.н., доцент Айдаркулов К.А.