

1. КАЖЫК

Бу ойын он эки кажыктан турар. Кем кажы колыла ойноор, онын табы. Эки колло база ойноп жат. Эки алаканыла 12 кажыкты санг өрө чачып, үезин алаканнын сыртыла ычкынбай тудуп алза, ол женүни алар. Бу учуралда ычкынбаска албаданар керек. Ол, он эки кажыктын ортозында бир темдектү ат кажык бар. Бу учуралда ат кажыкты тудуп алары учун албаданар керек. Жерге түшкен кажыктарды жуурына ой берилет. Ат кажыкты кыйалта жогынан тудар керек. Тудуп болбозо, жендирткен болуп чотолор.

Играют 12-ю костяными бабками. Их собирают в одну руку, подбрасывают вверх и ловят наружной стороной ладони. Кто поймает 12 бабок – он победитель.

Среди бабок есть отмеченная, которая считается конем. Если коня не поймал, то игрок считается побежденным.

2, КАЖЫК АТ ЖАРЫШ

Эки атту кижии жарышка барып жат. Темдектелген жерде кажыктар жер сайын жадар учурлу. Бу улус аттанг түшпезиненг ол кажыктарды терер керек. Маргаанда ой база берилет.

Два всадника подбирают разбросанные бабки, не слезая с коня. Кто больше собрал, тот победитель.

3. БОЛЧОНО

Бу ойында көп улус туружар. Бир кижии кур табар, база бир кижии кур жажыраар.

Бастыра улус жергелей, ортолоры жуук отургылаар. Тизелерин өрө көдүрип, колдоруyla кучактап алар.

Кур жажыраачы кур табаачынын көзин туйтангып ийер. Тизелерин кабыра кучактап алган улус колдорун торсукКүн эбире айланат.

Кожонгыстын учурын
Көксинге салзан, көөркийим.
Торко курын торсукла
Ай ажыра эбирет.
Табышкактын учурын
Тындап уксан, табарын.

Кур бедиреечи кижини кемнин-кемнин тизелеринин алды жаар кенетийин колдорун сугуп, курды бедирейт. Таптырткан кижини белек эдип нени-нени береле, ойыннан чыгып жат. Бу тушта кур жажырган кижини ле кур тапкан кижини жерлерин солыжат.

Же кур бедиреечинин суккан колы куру болзо, ол белек берип, ойыннан чыгар. Бу учуралда кур жажырган кижини эмди кур бедиреечи, а торсугу куру болгон кижини кур жажыраачы болор.

Ойын эки кижини артканча улалар.

Онон ары 2-3 кижини жаргыга тудар. Бир кижини жаргычыга белек кемнин болгонын көргүспей, онын ээзин нени эдерин сурап жат. Жаргычы нени айдар — ээзин оны эдер.

Алдында жаргычыларда ойыннын сөстөри болгон. Темдектезе, “бөс соксын” деп айтса, белектин ээзин отурала такымнын алдыла тулку агаштын ары-бери жылдырып, көдөниле жерге 2-3 катап жүрсө сугуп ийер. “Тоормош тартсын” десе, эжиктин

килен жаагына мандайыла түртүнип, үстинен төмөн тыркырада тартар.

Играющие садятся на корточки и образуют круг. Руки подсунуты под колени. Ведущему завязывают глаза. Другой ведущий отдает пояс сидящим. Пояс прячут, передавая друг другу под коленом. Первому ведущему открывают глаза и тот угадывает, у кого спрятан пояс. Если угадал, то сидящий выходит из игры, при этом отдает второму ведущему залог.

В случае неудачи первый ведущий выходит из игры, отдает залог. Второй ведущий становится на место первого, а сидящий игрок, у которого не оказалось пояса, становится на место второго ведущего.

Игра продолжается до тех пор, пока не останутся последние два игрока. Затем 2-3 судьи начинают продажу оставленных в залог вещей. Например, приговаривают на приготовление холста. Хозяин вещей берет палочку, несколько раз проводит под коленями и задней частью тела 2-3 раза ударяет о землю. В случае приговора возить бревна, хозяин вещей лбом проводит по доскам дверей.

4. ТАМАН ТАРТЫШ

Эки кижини удур-тедир отурып, тамандарыла тебижип алат. Кайда да бир 35-40 см. агаштын колдорун олайн-селин эдип туруп алгылайт. Бир ле уунда агаштын бойына тарткылайт. Кеин агаштын ушта тартар эмезе “өштүзин” бойынын үстине чыгара тартар ол жеңүчил болор.

Состязания по перетягиванию посредством палки 35-40 сантиметров. Победитель тот, кто перетянул на свою сторону противника.

5. КОЛ ТАРТЫШ

Бу ойын “таман тартыш” деген ойынга чала түнгей. Эки кижги байдастанып, удур-тедир отурала, колдорынан тудужып, тартыжып јат. “Оштүзин” антара тарткан кижги јенүчил болор.

Два силача садятся друг против друга по-турецки и двумя руками перетягивают друг друга.

6. ОТ ЭБИРЕРИ

Эбире отурыш эмезе туруп алган улус бойбойына учы күйдүрип койгон агажакты берижет. Айландыра өткүрген от кемнинг колына өчөр, ол кижги кожондоор.

Кожоннын бирүзи:
Алтын башту одымды
Ай өткүрбей беригер.
Күмүш башту одымды
Күн өткүрбей беригер.

Играющие становятся в круг и передают друг другу зажженную лучину. У кого в руках погас огонь, тот должен спеть песню.

7. КУР ЧАЧАР

Ойынчылар күреелей отургылап алар. Отурган улусты айландыра бир кижги базып турар. Улус күреенин ичи јаар баштангылап алган болор. Базаып жүрген кижги кемнинг-кемнинг кийнине курды эмезе бөрүкти салып ийеле, онон ары күреени эбире жүгүрип јат. Кийнине кур салган кижги тура жүгүрген бойынча байа кижиге удур жүгүрет. Туш-

ташкан јерде колдорынан тудужып, јакшылажар керек. Экү онон ары жүгүргилейт. Экилези байагы отурган кижинин јерине озо једерге чырмайгылайт. Кем озо једер, ол јерге отура түжер. Сондогон кижги курды алып, күреени айландыра базар. Онон курды база ла кемнинг-кемнинг кийнине салып, ойын онон ары улалар.

Играющие сидят на корточках лицом в круг. Ведущий ходит вокруг, бросает позади одного из сидящих игроков пояс или шапку и дальше бежит по кругу. На кого пал выбор, тот быстро вскакивает и бежит навстречу. При встрече бегуны здороваются за руки. Тот, кто прибежал первым на опустевшее место, тот садится, а игрок, который остался, продолжает игру.

8. ЈОДО ЧАЧАРЫ

Малдын сүме кабыргазын эмезе јодозын озо баштап көжөгөгө буулагылап салат. Онон уулдын јанынан бир кижги јодоны эмезе сүме кабырганы түнүк ажыра чачып јат. Айылды айландыра турган ал-камык улус јодонын учуп чыгарын сагыгылайт. Кейде јодоны јерге түжүрбей, тудуп алар керек.

Јодоны түнүктен чыгара чачып болбозо, кыстын јанынан кижги чачып јат.

Јодоны тудуп алган кижги ол јодоны челдеп, јилигин јарып јиир учурлу. Бу ок өйдө ого сый эдип тажуур аракы берилер. Той божогончо ло күндүде жүретен кижги ол.

Уулдын јанынан (карындаштарынан) кижги түнүктен јодоны чыгара чачып болбозо, айылда улуска тажуур туттурар.

башталар.

Ставится сапог в одном метре от играющих. Играющему завязывают глаза и дают небольшую палочку, которой бьют по сапогу. Кто промахнулся, тот выходит из игры. Сапог должен упасть. Игрок, заваливший сапог в метре, становится рабом, в двух метрах — зайсаном, в трех — каганом.

10. СОКОРОК

Бир кижнн сокорок болот. Оннн кӱзнн арчуулл туй буулагылап јат. Оннн бажына чокыгылап, мындый сӱстӱр айдыжат:

Торс, торс, торс,
Алдынгда алтан кулаш јылан јалат.

Мынын кийнинде балдар јер башка јӱгӱрижип, бир уунда айдат:

Кырда, кырда кузук бар,
Куу кижининг бажы бар.
Теерменде талкан бар,
Тас кижининг бажы бар.
Бисте, бисте билӱ бар,
Бичик-билик тууда бар.
Тузалуда туза бар.
Турачакта балдар бар.
Кем озо тудулар,
Оннн бажы јарылар.

Бу ӱйдӱ сокорок балдарды бедирейт. Колго тудулганы ойыннанг чыгар. Баштапкы тудулганы ойыннынг учыннда јангы сокорок болор.



Игроку завязывают глаза. Остальные стоят вокруг и дразнят его, стараясь дать щелчок по лбу. Кого поймали первым, в конце игры когда “слепой” всех переловит становится на место “слепого”.

11. СОКОРОК

Балдар кӱреелей туруп ийер. Ортозында кӱзнн арчуулл тангып салган сокорок. Балдар оны сӱслӱ чагып јат:

“Сокор ийтке ток јетпес,
Сокорокко сок јетпес!”

Сокорок бу сӱстӱргӱ “ачынып”, оны айткан балдардын бирӱзнн де болзо, тудуп аларга тап эдет. Сокорок кажы бирӱзнн тудуп алза, кӱзнн танган арчуулды ого берет. Мынайып сокорокты сокорок солыйт. Ойын калганчы бала тудулганча

улалар.

Игрок выбранный по жребью, ловит всех с завязанными глазами. Пойманный игрок становится на его место. Разрешается подсовывать “слепому” в руки подгоревшую палочку.

12. СОКОР

Бир кижининг көзин арчуулла тангып койот. Оны айландырала, божоткылап ийет. Ол арткан улусты тутат. Же ого бир кижиде көөлө сүрткен агашты ол тутсын деп, колына туттуртуп жат. Билбей, ол агашты тутса, колы көөгө уймалар. Кемди-кемди тудуп алза, жерлериле сольшкылап жат.

Игроки становятся в круг. В середине — игрок с завязанными глазами. Все хором его дразнят. Тот пытается поймать кого-либо в круге. Пойманный игрок заменяет его.

13. СОКОР КАЗЫК

Анча-мынча ыраакта эки кижиде турат. Олордын кажызынын ла алдында жалбагаш турат. Олор мечикле удур турган кижининг жалбагашын тийгизе адарга албаданар. Тийгизип ийзе, очко ойноп алар. Тийгиспезе, кийинде турган кижиде мечикти тутар. Мечик жалбагашка тийип, онон кайдыгыла барза, оны кийинде турган кижиде тудуп алза, очко болбос.

Ойында бир мечик. Олыжып-селижиш аткылаар. Мечик тудуп турган кижиде жеринде ле турала, секирбей, мечикти тудуп алза, ол эки катап адар.

Два игрока становятся друг против друга. Перед ними поставлены доски. Поочередно игроки

стараятся попасть мячом в доску противника, который старается поймать мяч. Поймавшему мяч, достается очко. Поймавшему мяч не двигаясь с места, получает право на два броска. Игрок, попавший в доску противника, получает очко.

14. АКСАК ТУРНА

Балдар эки бөлүк бөлингилейт. Онон кажызы ла бойлорына эжер табат. Мынын кийинде бастыразы келтей буттарын өрө көдүрүп, секиргилеп, бой-бойын ийиндериле түртүжет. Кем экинчи будын жерге тийгискен, ол ойыннан чыгар. Ойын онон ары улалар.

Играют две команды. По команде подбирают одну ногу и, подсакивая, стараются сбить друг друга. Кто упал или поставил на землю вторую ногу, тот выбывает из игры. Оставшийся последним игрок, становится победителем.

15. ЖАЖЫНЫП ОЙНООРЫ

Балдар эки бөлүккө бөлингилейт. Бир бөлүгиде жажынар керек, экинчи бөлүгиде бедиреер. Озо баштап кем озо качар дегенинин аайына чыгар.

Качар болуп жөптөлгөн бөлүктин балдары башка качып жүгүргилейт. Олор кайда ла жажынып калар. Жөптөшкөни аайынча бир канча ой өтсө, арткан бөлүк балдар жажынгандарды бедиреер. Бу ой өтпөгөнчө, артып калган балдар бир ле жерде турар. Жажынган баланы бедирегендердин бир-бирүзи колыла тийип ийзе, ол туттуртканы болор. Качып жүгүргөн баланы бедиреп турган улус арадап тудар аргалу. Калганчы кижиде табылганча ла бедирегилеер. Бастыра улус табылза, экинчи бөлүк жажынар.

Аяру: Жажынатан јерлер кажы киреге јетире болотонун озолондыра јоптөжөр.

Ойын башталгалакта, эки јара бөлинер.

Озо баштап эки башчы балдарды туткылап јат. Ол экүге балдар база экүден келгилеп јат. Олор экү башчыларга бойлорын аданган аттын кажызы керек деп айдат. Башчылар озо бирүзи, онон экинчизи байа экүнинг аданган аттарынын бир-бирүзин талдап алар керек. Темдектезе, бирүзи бойын чымыл, экинчизи адару деп аданган болзын. Башчы меге чымыл керек дезе, байагы чымыл болгон бала ол башчынын бөлүгине кирер, а адару дезе экинчи башчыга барар.

Бу ойынды балдар “Шпион ло пограничник” деп база ойногылап јат.

Игроки делятся на две команды. Одна команда рассыпается на заранее оговоренной территории. Через некоторое время вторая команда начинает искать игроков первой команды. Необходимо найти и задеть рукой убегающего игрока. Таким образом “ловят” всех. Затем команды меняются местами.

16. БУУРА

Бу ойыннын учурын темдектезе, 7 кижиден өрө 30-40 балага јетире ойноор аргалу болгон эди. Бастыра јуулган балдар эки бөлүккө бөлинеле, бой-бойларына удур тургулап алала, кол-колынан тудужып алала, кожондожотон, ол эки бөлүк балдардын баштапкы кожонгы:

Бууны-чууны эреген
Буурыл тайда не болзын.
Буура болуп ойногон

Бу бойыста не болзын.
Армакчыны эреген
Ак бородо не болзын.
Айгыр бөрү ойногон
Албатыда не болзын.

Ол улустын ортозынан бир эжи јок сынгар кижил ол эки бөлүк улустын баштапкы бөлүгине туруп алала, мынайда кожон баштаар:

Табыл-тубул камчылу
Табылгазы јинјилү.
Аксай-көксөй ак атту
Адазы сүрлү Анчы кел.

Ол одожында кол-колдорынан тудужып алган улустын ортозынан Анчы деп уул чыгала, оны кожонло кычырган улусты көстөп, сыр кожонло јүгүрет:

Буузын-чуузын үзерим,
үүрин бөлип айрыырым.

Анчы — солынып турар кижинин ады.

А мында сакып турган улус кол-колдорынан бектен бек тудуныжып алган, је олор јартын билбес: буура кайдан колды үзе согор, онын учун ончозы колдорынан быжу бек тудуныжып алып, сакып турала, бу бөлүкте улусты башкарып турган кижил мынайда кожондойтон:

Буура клеет, балдарым,
Божотпогор чеденге.
Буура кирзе, чеденге
Бөлип малды апарар.

Ол жүгүрип келген кижиге көстөп келген бойынча табарала, тудунышкан колды үзүп ийзе, кийин жанындагы ас деген бөлүк улусты бойынын улузына апарып кожуп алза, жеңү омордын болор. Эмди эки бөлүк улус ончозы ойто катап эжерден туруп ийзе, кажы жанында эжиге жок сыңар артып калган кижиге катап ла кожондойт:

Табыл-тубыл камчылу
Табылгазы жинжилү.
Аксай-көксөй ак атту
Адазы сүрлү Оймок кел.
Оймок кыйгырып жүгүрет:
Буузын-чуузын үзерим,
үүрин бөлип айдарым.

Мындагы сакып турган улус үзе соктырбаска бой-бойларынан быжу бек тудунат. Оморды баштаган кижиге кожондойт:

Буура клеет, балдарым,
Божотпогор чеденге.
Буура кирзе, чеденге
Бөлип малды апарар.

Жүгүрип келген кижиге кайда табарган жеринен үзе согуп алза, кийин куйрук бөлүгин апарар, а келген бойынча тудунышкан эки колды үзүп болбозо, ол буура болуп келген кижиге буу үзүп болбогон жерине кожо үүр болуп артып калат. Онон ол сыңар арткан кижиге ойто ло катап кожондоп турган кижиге бойынын күүниле талдап, кандый бир баланын адын адап кожондоор учурлу ине. Бу ойынды кажы

келтейинде ойынды алдырткан улус жангыс кижиге артканча ойноор учурлу.

Бу өйдө жеңү алган улустын башчызы улуска жүстүк жажырат. Улуска жүстүк жажырат, жеңдирткен улустын арткан жангыс жааны ол жүстүктү белен табып алза, эки бөлүккө катап ла бастыра улусты тен үлежип алала, кажы бөлүк, ойынды баштаарга эки башчы кижиге кол-колынан тудужат, а бир кижиге ол экүнинг ортозында будынын алдына агап салат, кемизиге бойына тартып алза, ол бөлүктин улузы ойынды баштайтан эди.

Керде-марда жажырган жүстүктү таппаза, ол жеңдирген кижиге мынайда кожондоор:

Күн алдында тап чолмон,
Күн чыгарбай, ашсагар.
Күде берген малымды
Күн ажырбай, берзегер.
Ай алдында ак чолмон,
Ай чыгарбай, ашсагар.
Айдай берген малымды
Ай ажырбай, берзегер.

Ойто ло катап бастыра улусты эки бөлүккө бөлийле, ойто ло катап ойынды баштаар учурлу. Онойып тап атканча ойнойтон. Ойын башталардан ала учына жетире бу өрөгиге айдылган тоолу кожонгон башка бастыра жуулган улус үн серибестен кожондожотон учурлу болгон эди:

Ортолыкты чабала,
Обоо эдип алалык.
Ончо балдар биригип,
Ойын баштап алалык.

Жалан жерди чабала,
Жапаш салып алалык.
Жаш корболор биригип,
Жаңар баштап алалык.
Ойдык жерге от салзам,
Күйгей беди көрзөгөр.
Ойын баштап берейин,
Ойноор бедеер, көөркийлерү
Жалан жерге от салзам,
Күйгей беди көрзөгөр.
Жаңар баштап берейин,
Жыргаар бедеер, көөркийлерү
Ойдык жерге от салзам,
Онын күйбезин кайдайын.
Ойын баштап мен келдим,
Ойнобозын кайдайын.
Жалан жерге от салдым,
Онын күйбезин кайдайын.
Жаңар баштап мен келдим,
Жыргабазын кайдайын.
Ойнобосто не келер,
От аларга келер беү
Жыргабаста не келер,
Жылынарга келер беү
Ойнойлык ла ойнойлык,
Онон жакшы чай аскар.
Жыргайлык ла жыргайлык,
Жылымзу койу чай урсар.
Өлөң чай да, өлөң чай
Өткүрө кайнап калбазын.
Өскө жердин балдары
Өскөлөп айдып барбазын.
Кол-колыстанг тудужып,
Кожондожып ойнойлык,

Жен-женгистен тудужып,
Жаңарлажып жыргайлык.
Талду, талду кечүни
Талдап жүрүп кечелик.
Табарышкан өчүндө
Таң атканча ойнойлык.
Күрлү, күрлү кечүни
Көрүп жүрүп кечелик.
Көрүшкеннин өчүндө
Күн чыкканча ойнойлык.
Күн чыкканча не эдерү
Күүк деген куш эдер.
Күн чыкканча кем ойноорү
Ойноп жүрген бис ойноор.
Таң атканча не эдерү
Талтар деген куш эдер.
Таң атканча кем ойноорү
Ойноп жүрген бис ойноор.
Жаш агаштын бүриндий,
Жайканыжып ойнойлык.
Жанар куштын үниндий,
Жаңарлажып ойнойлык.
Эмил агаш бүриндий,
Ээй түжүп ойнойлык.
Эдил куштар үниндий,
Эдскилеп ойнойлык.
Арка жердин өлөңи
Такталганча ойнойлык.
Алтан эки жыламаш
Экчелгенче ойнойлык.
Меес жердин өлөңи
Такталганча ойнойлык.
Бежен эки жыламаш
Экчелгенче ойнойлык.

Кезикте буура болгон кижии мендебезе, мынайда кожондоорго јараар:

Буура болгон бу бойым
Бууны-чууны үзерим.
Бир бөлүгин бөлийле,
Күдүп јана берерим.

Играют две команды. Крепко взявшись за руки, игроки поют песни, передразнивая другую команду. Каждая команда имеет вожака, который подбегает к другой команде, и старается разорвать цепь. Если это удастся, он уводит в плен меньшую часть цепочки. Затем доходит очередь до вожака второй команды.

17. ТЕБЕК

Тебекти канча ла кижии ойноор аргалу. Кем көп тебекти тебер, ол ойынды ойноп алар. Тебекти будынын ич јаныла тебип јат. Онон башка эп-сүме база бар. Тебекти элип-селип эки будыла тебер. үчинчи эп-сүме — ол тебекти элип-селип, бир будынын ич јаныла, онон ойто сыртыла тепкени. Онызы эн ле күчи.

Тебек ойында ойноттырган улусты јободотоны база бар. Эн ле көп тебек тепкен кижиге ойноттырткан кижии алдына турала, тебекти будына чачып берет. Онызы тебекти ыраада тепсе, ойноттырган кижии оны барып экелер. Онойып канча кире тоого ас тепкен, ончо кире јоболто эдер. Је тебекке јүгүрип турган кижии тебекти тудуп алза, јоболто божоор. Ол ок кижии тебекти будыла токтодып, оны эки катап бир будыла тебеле, үчинчизин

база бир будыла тееп ийзе, байгы јенүчил кижини јободып јат. Канча кире тоолу јоболто арткан, ончо кире эдер.

Тебекти бир уунда бир канча улус ойноор аргалу. Эбире турала, бой-бойына чачыжып тебижер.

Свинцовую пуговицу с приделанным хвостиком из шерсти (тебек) внутренней стороной стопы подбрасывая на 1-1,5 метра. Побеждает тот, кто больше всех подбросит пуговицу – тебек.

18. ТАМАНДАРЫЛА ТЕБИЖЕЛЕ, ТАРТЫ-ЖАРЫ

дүк јок эки кижии кебиске отурып, буттарын чөйө тееп, тамандарыла тебижип алат. Тударга эптү, ойинен өткүре узун да, кыска да эмес агашты эки колдоп тудуп алгылайт. Бу ойыннын учуры мындый: агаштан тудуп, “өштүни” јерден өрө тартарга чырмайар керек. үч ле үчтен көп тө тоого јетире бирүзин јерден “кодоро” тартканы јенип јат.

Ойын балдарды чыйрак, капшуун, түрген ле күчтү болорына үредет.

Два человека садятся на войлочный ковер, упираются носками ног и перетягивают друг друга посредством палки. Отпустивший палку или перетянутый на сторону противника, проигрывает.

19. КӨСТӨРДИ ТУЙ ТАҢАЛА...

Көп балдар эбиреде тургулайт. Эки бала бу кругтын ортозына чыгат. Бир бала көстөрүн арчуулла тагып, экинчизин тударга сүрүжет. Экинчи бала ары-бери јүгүрип кыйгырат: “Мен мында! Мен мында!” Арткан балдар кыйгырыжат: “Тут, тут!”

Көзін тангып салган балага жөмөлтө эдип, арткандары кол чабыжат, кыйгырат. Туттурткан бала озолодо жөптөшкөни аайынча кожондоор, бижелеер эмезе кыска чөрчөк, табышкак, модор сөстөр айдар, оңон бойынын жерине балдарла кожо туруп алар. Онын ордына өскө баланы чыгарат. Женген бала круг ортодо артып, оңон ары жендиргенче ойнойт. Канча катап тудуп албаза, ойыннан чыгат. Же озо ойыннан, биеден көргүзип жат. Оңон ары өскө балдар ойноп жат. Бу ойын оогош балдардын сүүнчилү ойыны.

Играющие становятся в круг. В кругу два игрока, у одного завязаны глаза, он ловит второго. Пойманный обязан показать художественный номер, затем становится в круг. На его место выбирают другого.

20. АРМАКЧЫ

Узун кендир армакчыны чөйө тартала, эки бөлүк улуска туттурат. Түнгөй тоолу эки бөлүк жаан улус эмезе балдар армакчынын эки учынан тудуп, отура түжет. Удур-тедир отурган эки бөлүктин ортозында чертик. Бу чертиктен кажы ла бөлүк өтпөскө чырмайар учурлу. Бу ок өйдө тартыжып турган бөлүкти чертикке жууктада тартып, оны өткүрө онын кижизин тартарга албаданып жат. Кажы ла бөлүк армакчыны божотпой, ортодогы чертиктен өткүрө тартып алган кижини олжого алып, бойына кожот. Кандый бөлүк канча кирези көп кижини бойына олжого тартып алар, ол женүни алар.

Бу ойын балдарды женүге, једимге јүткиир, турумкай күүн-тапка ла ийде-күчтү, чыйрак бо-

лорына таскадат.

Играющие делятся на две группы и, сидя, начинают перетягивать аркан. Между группами проведена черта. Тот игрок, которого перетянут через черту, переходит на сторону другой команды и помогает им.

21. БӨГӨ

Койдын кажыктарын кичинек те чел јок эдип, арутап алар. Бу ойынды јангыс ла кажыкла, көп тө кажыктарла ойноорго јараар. Кажыктарды столго јайа чачып, ойногонын бөгөлөп ойногоны деп адап јат.

1. Бу ойыннын эн баштапкы, сырангай чүм јок кебери мындый:

1. Бөгөлөп ийген кажык эмезе кажыктардын кажызы ла кини төмөн болуп, көнгөрө түшсе, бөгөлөгөн кижии бир очко ойноп алар.

2. Кажыктын кини өрө болуп, чалкойто түшсе,



бөгөлөгөн кижги эки очко ойноп алар.

3. Кажык “ат” болуп тура түшсе, үч очко ойноп алар.

4. Кажык “бука” болуп тура түшсе, төрт очко ойноп алар.

5. Кажыктын жоон учы төмөн болуп отура түшсе, ол беш очко ойноп алар.

6. Кажыктын жоон учы өрө болуп отура түшсе, оны “Конко түшкени” деп айдар. Бу учуралда алты очко ойноп алар.

Көп очколор ойноп алган кижги жеңү алган деп бодолып жат. Темдектезе, эки кижги жангыс кажык-ла ойногон болзо, бирүзи бөгөлөөрдө, кажык чалкойто, кини өрө болуп түшкен. Экинчи кижинин бөгөлөгөн кажыгы кини төмөн болуп, чалкойто түшкен болзо, баштапкы кижги бир очко ойноп алган, экинчи кижги эки очко ойноп алган. Экинчи кижги жеңип алган деп бодолор.

Экинчи темдек: баштапкы кижинин бөгөлөгөн кажыгы “бука” болуп тура түшкен болзо, ол кижги үч очко ойноп алган деп айдар. Экинчи кижинин бөгөлөгөн кажыгы “Конко” болуп түшкен болзо, ол кижги алты очко ойноп алган болуп жат. Ол жеңү алган деп бодолор.

Көп кажыктарла ойнозо, олардын канайда түшкенин көрүп, кажызынын ла очкозын тоолоп, кемнин бөгөлөгөн кажыктарынын очкозынын текши тоозы көп — ол жеңү алган деп бодолор.

II. Ойыннын экинчи, эмеш чүмдү бөлүгү:

Кажыктардын тоозы бештен ас эмес болор учурлу. Же олардын тоозы он кирези болзо, ойноорго жеңил болуп жат. Онноң көп болзо, ойноорго жылбилү эмес боло берерден маат жок.

Кажыктарды бөгөлөп ийеле, олардын канайда

түжеле жаткан кебери аайынча мынайда ангылаар:

1. “Ат” болуп тура түшкен кажык учун бөгөчи 11 очко ойноп алар.

2. Кажыктын кини өрө болуп, чалкойто түжеле, бажы бойы (бөгөчи) жаар ууланып жатса, 4 очко, бажы ичкери эмезе туура ууланган болзо, 3 очко ойноп алар.

3. Кажыктын кини төмөн болуп, көңкөрө түжеле, бажы бойы жаар ууланган болзо, 2 очко, ичкери эмезе туура ууланган болзо, 1 очко ойноп алар.

4. 2 эмезе оноң до көп кажык “ат” болуп тура түшкен болзо, ол ойынчы жаан жеңү эмезе эки жеңү алган деп бодолор.

21 очко ойноп, оноң до көпти ойноп алган кижги жеңү алган деп бодолор. 42 очко ойноп алза, эки катап жеңү алган деп ангылап жат.

Ойноор тушта тың кичеенип, ажарулу таскайтан керектери мыңдый:

а) Кажыктарды бөгөлөөрдө, олар “конко” эмезе “ат” болуп, эмезе “бука” болуп түшсин деп кичееп жат. Онойдо бөгөлөөргө, жаан таскаду ла эп-сүме керек.

Ол таскадуга ла эп-сүмеге кажы ла кижги ойноп турган өйдө там ла таскап, бойы алдынан үренип алар. Кажыктарды ууштап тударын, канайда араайынан жайа чачарын бойынын тангынан эп-сүмези аайынча билип алар.

б) Беш кажык 21 очко ойноп аларга энг керектү кичеемел бир кажык, оноң до көп кажыктар “ат” болуп тура түжер эдип бөгөлөөри болуп жат. Арткан кажыктар кини өрө болуп, чалкойто түжерине ама-дап бөгөлөйтөни база керектү кичеемел болуп жат.

в) Беш кажыктын бирүзи тура түшсе, 11 очко, арткан төрт кажык өрө айдылганы аайынча

көңкөрө лө чалкойто түшкен болзо, ойынчы 21 очко ойноп алала, женип алган деп бодолып жат.

Играющие подбрасывают бабки (обычно берут кости барана или косули) вверх и считают очки от расположения упавших косточек. Каждое положение костей имеет свое название и имеет определенное количество очков. Наименьшее очко у кости, упавшей плашмя. На “ребро” — больше очков, на “голову” — наибольшее количество очков.

Игра имеет похожие варианты.

22. АНЧЫ ЛА ЭЛИКТЕР

Жерге жаан тегерик эттире журап жадылар. Ичинде эликтер, тыштында — анчылар. Анчылар тегериктин эки жанына туруп, тоолокко эликтерди аткылайт. Кемге тийер, ол ойыннан чыгар. Ончо эликтерди адып салза, ойын токтоор.

Ойыннын ээжизи: анчылар болуп, жөптөшкөни аайынча, ол эмезе ойыннын учында арткан калганчы эки элик болор аргалу.

Элик тоолокты тудар аргазы бар. Туткан кийинде анчыны тегериктин ичинен адар. Тийзе, анчы — элик, элик — анчы болуп солынгылаар.

Ажару: алдында тоолокты уйдын түлөп түшкен түгинен суулап ла толгон эткилейтен. Ол тоолокты “топ” дешкилеер.

Выбирают двух охотников, которые становятся с двух сторон большого круга. Охотники “стреляют” мячом в ребят-косуль, которые находятся в большом круге. Кого задела мячом, тот выходит из игры. Косули могут поймать прилетевший мяч и уже сами “стреляют” в охотника. Охотник, в которого попал мяч, сам становится косулей и вхо-

дит в круг, а стрелявший, становится охотником. Косулям выходить из круга, а охотникам заходить в круг запрещается. Играют до тех пор, пока не “перестреляют” всех косуль.

23. КОЛ үзүш

Ойноп турган улус эки жара бөлингилеп жат. Колдорынан тудужып, эки бөлүктүн улузы бойбойына удур коружип, туруп алгылайт.

Бир бөлүктүн улузынын ортозынан бир кижин экинчи бөлүккө баштанып кыйгырат:

Табыл-тубыл камчылу

Табылгазы жинжилү.

Актай-көктөй ак атту

Адазы сүрлү...(кемнин-кемнин ады адалат) бери кел!



Адын адаткан кижн сыр жүгүрикле келип, удур турган улустын тудунышкан колдорын үзе согорго албаданар.

Курды үзүп албаза, олјодо артып калат. үзе согуп ийзе, курдын ас јанын олјого апарып, бойынын курына кожот. Мынайып кем олјого көп улус алар, ол ойноп алат.

Олјого барбай, ас артып калган улус кезикте мынайда кожондоор:

Олјого барган албаты
Ойто качан келетенү
Ойылып калган ойдык јол
Ойто качан бүдетенү
Айдуга барган албаты
Айланып качан келетенү
Казылып калган кара јол
Качан ойто бүдетенү
Катуга барган албаты
Качан ойто келетенү

Две группы становятся напротив друг друга. Играющие берутся за руки и образуют цепь. Одна группа выбирает кого-то из противников и зовет к себе. Тот с разбегу старается разорвать цепь. Если это удастся, он уносит в плен меньшую часть цепи. Если же не удастся разорвать цепь, остается в плену и помогает противнику. Затем противоположная сторона выбирает игрока-противника и зовет его к себе. Побеждает группа, захватившая наибольшее число пленников. Проигравшие поют песню о возвращении пленников.

24. ТЕМЕНЕ КАЗЫШ

Бир кижн темене казаачы, артканы — энези ле балдары. Темене казаачы чөмчөйө отурала, јерди казаачы болот.

Энези: Јерди не казадынү

Темене казаачы: Темене бедиреп.

Энези: Темене сеге не керекү

Темене казаачы: Таар көктөөргө.

— Таар сеге не керекү

— Таш сугарга.

— Таш сеге не керекү

— Сенин балагнын бажын чабарга.

— Менин балам нени эткенү

— Сенин балаг бу кире (колло көргүзер) чеден ажыра калыган.

— Андый болзо, јети көлди јети айланып, алтын чечек экелип бер. Ол тушта баламды берерим.

Темене казаачы улусты айландыра јети катап базып јат. Артканы тоологылап јат. Онон темене казаачы алтын чечекти энезине экелип јат.

— А бу алтын чечек эмес, ийттин богы турбай. Энези онойдо айтса, бастыра балдар түкүргилеп јат. Темене казаачы ачынала, балдарды тудуп јат. Эн учында энезин тудар. Балдар качып жүгүргилеер.

Один игрок — искатель иголки, остальные — мать с детьми. У искателя спрашивают:

— Что делаешьү

— Ищу иголку.

— Зачемү

— Чтобы шить мешок.

— Зачем тебе мешокү

— Чтобы камень таскать.

— Зачем тебе каменьү

— Твоих детей по голове бить.

— Что тебе плохого сделали детиү

— Они перепрыгивали через изгородь (показывает рукой).

— В таком случае обойди семь раз вокруг семи озер. Принеси золотой цветок. Тогда отдам ребенка.

Искатель семь раз обходит играющих, те громко считают. Затем приносит золотой цветок матери детей.

— Э-э, это же не золотой цветок, а опорожнения собаки (все смеются и громко плюются). Искатель сильно сердится и начинает ловить детей, а затем — их мать.

25. ЧЫЙРАГЫН КӨРГҮЗЕРИ

Он колыла сол будын, сол колыла он кулакты тудала, жерден бөрүкти эмезе бөрүктин үстине салган темир акчаны тиштеп алар.

Правой рукой берутся за левую ногу, левой рукой берутся за правое ухо и стараются поймать зубами монету, лежащую на шапке.

26. БӨКӨЗИН КӨРГҮЗЕРИ

Бир кижичалкойто жадар. Экинчизи буттарынын бажына отуруп, такымынан тудуп, кижини көдүрер учурлу. Кижичалкойто бөс, түп-түс болор.

Силач садитса на ноги лежащего человека и пытается поднять руками просунув их под колени.

27. БӨРҮК АЛАРЫ

Бир кижичалкойто тайанала отуруп. Онон кайра бөсүлүп, жерден бөрүкти эмезе өскө бир немени тиштеп алар.

Играющий пытается через голову схватить зубами лежащую шапку.

28. АГАШКА ЧЫГАРЫ

Уулдар кандый бир барбак агаш таап алала, агашка кем озо чыгар деп маргышкылап жат.

Участники состязания соревнуются по скоростному лазанию на дерево.

29. СӨӨК СЫНДЫРАР

Лодонунг эмезе карынын сөөгин колло сындыра согор маргаандар болгон. Жөптөшкөни аайынча жөнүчил арткандарын шабылаар аргалу.

Соревнуются по разбиванию костей лопатки или берцовой кости пальцами. По договоренности победитель может ставить щелчки побежденным.

30. ТАШ ТАШТААРЫ

Күчин ченеп көрөргө, бөкө улус болчок ташты баш ажыра чачкылайтан. Кем ыраак чачар — ол жөнүчил.

Таш чачатан база бир маргаан — ол жаан болчок ташты турган аттын ээри ажыра чачатаны. Бу ташты кем тизеге жетире көдүрген, кем көксине жетире — онызы кижинин бөкөзинин кирези.

Соревнуются по поднятию больших камней: поднятие до уровня груди; поднятие и бросание через оседланного коня; бросание через себя.

31. МЫЛТЫК ОКТООРЫ

Эки кижичалкойто маргышп жат. Бирүзінде кырлу мыл-

тык. Экинчи кижги айылды айландыра жүгүргенче, мылтыкту кижги мылтыгын октойло, адыш ийер керек.

Соревнуются два человека. Пока один бежит вокруг аила, другой должен зарядить ружье и выстрелить.

32. ТОС ОЙОРЫ

Кайыңнын калын тозын камчыла бир ле согуштан ойо согор керек. Тосты жүдурукла да ойо жүдуруктаар маргаан болгон.

Берестяную плоскость разбивают плетью или кулаком.

33. ШАБЫ

Койдын жарынын шабылап ойо соготоны база бар. Бир ле шабыдан жарынды ойо согуп ийер керек. Бир кижги ойо согуп болбозо, экинчизи баштайт.

Баранью лопаточную кость разбивают щелчками (оттягиванием назад большого пальца).

34. ЖҮГҮРИШ

Лобош аттын куйругынан тудунала, кем ыраак жүгүрер деген маргаан база бар.

Выбирают спокойную лошадь. Бегун берется за хвост лошади, всадник пускает коня вскачь. Бегун, пробежавший дальше всех, становится победителем.

35. “АЙГЫР ЛА БЕЕ”

Кезик жерде бу тойдын белгелү де учурлу ойынын куча ла кой деп адагылайт. Той көндүгө берзе, айылдын ичинде жуулган улустаан бир кижги — “айгыр”, бирүзи “бее” болот. Олор экү отты айландыра жүгүрер. “Айгыр” беени сүрүжип, ого калып турган болор. “Бее” болгоны тепкиленип, окпыранып “мантаар”. “Айгыр” болгон кижги кайылткан үсле айылдын тегелдейлерине, карачыларына үс чачар, үсле сүртер. Турган улусты үсле, оттон күлди алган бойынча жүзин уймаар. Уймааткан кижги жакшы жүреринин белгези.

Бу ойынды төрт тө кижги ойноор аргалу. Кезикте “айгыр” той эткен уулдын төрөөндөринен, “бее” кыстын төрөөндөринен алынат.

Во время свадьбы внутри аила “кобыла” убегаёт, а “жеребец” догоняет её. У жеребца на руках масло, он может попутно обмазывать лица людей маслом. Допускается брать золу и так же обмазывать других. Если “жеребец” догоняет “кобылу”, то она старается отбиться, а он, подражая жеребцу, громко “ржет”. Для человека, которому обмазали лицо, это хороший знак, связанный с плодородием, достатком.

36. СУРУК-СУРУК

Бир кижги сабарларынын баштарын бой-бойына айыл эдип тудуп алар. Экинчи кижги ус сабарыла эргек ле ус сабарлардын үйдине сугуп сураар:

— Кирейин беү — дезе,

— Эжелү-сыйынду баш тарап јат. — деп, айылдын ээзи айдар.

Ус сабардын үстинен, ортон сабардын ортозынан кирер.

— Мынан кирейин беү
— Агалу-ийиндү ок-саадак белетеп јат.
— Мынан кирейин беү — деп, үчинчи тежиктен сурайт.

- Койдын одоры.
- Мынанү
- Бозунын јадыны.
- Мынан кирзе кандыйү
- Уйдын одоры.
- Мынанү
- Уйдын јадыны.
- Бу үйттен кирзеү
- Мында ангнын турлузы.
- Мынан кирзеү
- Јылкынын одоры.
- Бу үйтте не барү
- Айыл.
- Бу тежикте не барү
- Ат туратан јер.
- Бу үйтте неү
- Мылтык салатан јер.

Калганчы эрмекти айтса ла ус сабарды чыгара тартар, оноң өскө сабарлар каталыжып, тудуп алар.

- 1) эжелү-сыйынду баш тарап јат
- 2) агалу-ийиндү ок-саадак белетеп јат
- 3) койдын одоры
- 4) бозунын одоры
- 5) койдын јадыны
- 6) бозунын јадыны
- 7) уйдын одоры
- 8) уйдын јадыны
- 9) ангнын турлузы
- 10) јылкынын одоры

- 11) айыл
- 12) ат туратан јер
- 13) мылтык салатан јер

Один игрок соединяет пальцы напоподобие аила. Другой пытается просунуть палец в образовавшиеся отверстия между пальцами. Его пускают, мотивуя тем, что заняты разными видами скотины. На самом верху просится сесть на верхушку аила. Тут первый игрок старается схватить за палец, тот успевает убрать его

37. ЈҮСТҮК ТАБАР.

Балдар јергелей-јергелей отулар. Ойын баштаар кижии јүстүкти ол јергелей отурган улустын кайда бир јеринде сугуп салар. јүстүк табар кижини ол өйдө көзин бөктөөр, ол эмезе тышкары чыгарып салар. јүстүк бедиреер өйдө, јүстүкти бедиреер кижии көзин ачала, бедиреер. Ол тушта бир кожончы кижии озо баштап араайдан кожондоор, качан бедиреечи јууктап ла келзе, јүстүкке, ол тын кожондоор. Ол эмезе гармошка ба, айса балалайка ба ойноор. Качан бедиреечи үгечти (јүстүкти) таап болбозо, оноң калым алар, је таап алза, ол тапкан кижизиле (сыргалјызыла) коштой отулар.

Калым ойын баштаар кижиге берени, ойын качан учына чыга берзе, үч кижиден јаргы эдер. Ойын баштаачы - јааны болор: «бу бурулу кижиге кандый јаргы берер» дезе, озор тескери баштанып айдар, јаргылаар: кожондозын деер, ол эмезе бијелезин, сыргалјызын тапсын, энезинин киндигин чөйзин деп ле о.ө.

Ойын баштаар кижии бастыра ойында турушкан улустан калым аларга албаданар.

Один игрок отворачивается от всех, другой прячет колечко в руках одного из сидящих игроков. Играющие держат руки соединенными ладонями (как при молитве). Первый игрок поворачивается и угадывает, у кого спрятано колечко. В случае неудачи платит калым, а если угадал, садится рядом с “невестой”.

В конце игры разыгрывается калым.

38. КАЖЫК

Сака — кажыктардын эң ле жаанын талдап, оны кажык эдип алар. Ортозына корголжын да уруп аларга жараар.

Ботпонг — база ла сака ошкош, же оноң бир эмеш кичинек кажык.

Бетпек — жилинчек сөөктинг учындагы кажыклар биригип турган үйеде бетпек сөөк болор. Онын бажы үч айры. Ботпонг ло саканын эки айры. Ойын тушта эки бетпек бир ботпонгнын ордына чотолор.

Сак түшкен — саканы жүргеери чачса, ол көңкөрө түшсе, онойдо айдар.

Карак-саканы — чачса, ол чалкойто эмезе тууразынан түшсе, ол карак деп айдылар.

Бу ойынды көп улус ойноор аргалу.

39. ЭКИ КИЖИНИНГ ОЙЫНЫ

Озо баштап кажы ла кижини бойынын кажыгын тургузып жат. Кажыктардын ортозы канча кире болорун озо жөптөжип алар (өлү, сөөм, мукур, карыш, кее карыш...). Ол тургускан кажыктардын жанынан жүргеери сакаларын таштагылап жат.

Чачкан саказын чалкойто түшкен кижиде карак болгоны болор. Ол — ойыннан чыгып, ка-

жыкты ойноттырып ийгени. Же баштапкы чачкан кижинин саказы көңкөрө түшсе, онын кийинин чачкан кижинин саказы база көңкөрө түшсе, баштапкы кижини саказы түшкен жерден турган кажыктарды сакала адар учурлу. Эки кажыкты чачылта согуп ийзе, ойноп алганы болор. Же экинчи кажыкты жастыра атса, саказы сак па, карак па деп көргилеер. Сак болзо, саказы жаткан жеринен база ла катап адар. Карак түшсе, экинчи кижини ойноп жат. Экинчи кижини баштапкызынан саказын согор аргалу. Ол саканы чачылта согуп ийзе, жектеп турум деп айдала, эки ботпонгды бойына алат. Мында жөңүчил — экинчизи. Же жаныскан арткан ботпонгды чачылта соксо, жөңү кемде де эмес, кажызы ла бирден кажыкту артар. Бу тушта экинчи катап ойынды баштаар. үч кижини ойнозо, үч катап тургузар.

Ажару: соккон кижинин саказы ботпонгдорго жуук жатса (таманнан жуук болзо), ол ойто катап 2-3 кулаш ыраактан согуп жат. Анайда ок саказын жаткан жеринен ойинен озо алып ийген болзо, база ла 2-3 кулашка ыраатырып жат. (Кулаш — эки колын чөйө тудуп алза).

40. АЛТЫ КИЖИ ОЙНОЗО

Алтулазы ботпонгдор турган жерден жүргеери кажыктарын чачкылап жат. Карак болгон улус ойыннан чыгар. Сак түшкендери ойноор.

үч кижинин сакалары сак болзын.

Озо ло баштап саказы эң ыраак барган кижини согор. Бир кажыкты чачылта соксо, экинчизи согор.

Жастыра соголо, карак түшсе, ойноттырганы ол болор. Ол тушта эки кижини артар. Олордын кемизинин саказы ыраак ал согор. Чачылта согуп

алган кажыктар онын болор. Же кажыкты чачылта согуп болбой, саказы сак түшсе, ол саказын албай, экинчизин адарын сакыыр. Сака кажыкка тийген, же кажык ыраак чачылбай, бир таманнан жуук болзо, ол ойнооттырып жат. Экинчи кижичи кажыктарды бирден сокпой, нөкөринин саказын бир кулаштан ажыра чачылта согуп ийген болзо, турган кажыктарды жууп алар.

Ажару: баштап ла сакаларын жүргеери чачып турза, кемнин-кемнин саказы көдөниле отура түшсе, ол кижичи “боп!” деп кыйгырып ийер. Бу тушта ол саказын ойто такып чачар.

41. 9-10 КИЖИ ОЙНОЗО

Ойында сак түшкен сакаларлу улус артып жат. Олор сакаларын тийбей жат. Баштапкы кижичи (эн ыраагы) соголо, жастырып, саказы сак түшсе, ол ойыннан чыкпай, ойыннын учын сакыыр. Экинчизичи жазала, сак түшкен болзо, база ла ойыннын учын сакыыр. Же эки кижичи бирден эки кажык чачылта согуп алала, сакалары карак түшсе, ойыннан чыккылап жат. Калганчы кижичи жастыра соголо, саказы сак түшсе, эн ле ыраакта болгон (сак түшкен сакалу) кижичи “жектеп турум” деп кыйгырар. Ол кажыктарды бирден де согор, айса жуук жаткан саканы бир кулаштан ажыра сокконун, ол саканын ээзи ойыннан чыгар.

Керде-марда жастыра соголо, сак түшсе, карак түшкенче, катап ла согор. Же саканы кулаш ажыра соккон кижичи үч кижинин сакаларын чачылта соксо, турган кажыктарды жууп алар.

Калганчы кижинин саказынын жанына бойынын саказы сак болуп токтогон болзо, “алтам” деп кыйгырар керек. Коштой жаткан саканы ээзинен озо

кыйгырза, ол бир алтам кайра алтайла, адып жат. Же жаткан саканын ээзи озолоп, “базым” деп кыйгырып ийзе, соготон кижинин саказынын жанына өдүктин чончойыла базала, буттын бажын саканын үстине когус эдип көдүреле, таманнын алдындагы саканы алтам ажыра чачылта согор керек. Базып алган саканы алтамнан ажыра согуп ийзе, тургускан кажыктарды ончозын жууп алар.

Он кижиден көп улуска ойноорго күч, онын учун бөлинеле ойноор.

42. ЈАБАГА ЈАРЫЖАР

Койдын эки кажыгын бир колло олий-солый өрө чачып, бирүзин де жерге түжүрбей, жангыс колло экилезин тудар. Канча кире көп катап чачкан кижичи жеңүчил болуп чыгар.

Онон ары ойын улалар. Жангыс колдоп жабаганы жарыштырган кийнинде эки колдоп жарыштырар. Эки колдо кажызында ла экиден кажыктар болор. Эки колло жабагаларды жарыштырар. Кем көп катап жабаганы мантадар, ол жеңүчил болор.

43. КАЖЫКЛА ТООЛОП ОЙНОГОНЫ

Ойында канча ла кире улус туружар. Бир кижичи он кире кажыкты алала, өрө чачып, колдын тыш жаныла тозуп алар. Колдын үстинде канча кажыктар артар, олорды база өрө чачар. Кейдеги кажыктарды алаканла үстинен төмөн, айса алдынан өрө, айса жерге түшкен кажыктардын бирүзинен ал соголо, ойто кейдеги кажыктарды алаканыла үстинен төмөн тудар. Мынын кийнинде колдо арткан кажыктарды тоологылап жат. Кажыктарды алдынан өрө туткан болзо, канча кажык ончо тоо (очко) ойноп алат. Темдектезе, төрт кажык болзо, төрт тоо ойноп алган. Кажыктарды үстинен

төмөн туткан болзо, ондорло тоолоп јат. Темдектезе, үч кажык туткан болзо, одус тоо ойноп алган болор.

Кажыктарды јерде јатканын озо ал соголо, онон үстинен төмөн туткан болзо, јүстерле тоолор. Темдектезе, бу учуралда колдо эки кажык болзо, эки јүс тоо ойноп алган болор.

Ойноп турган кижии кажыктарды божогончо ло чачып јат. Темдектезе, баштапкы чачыштын кийинде колдо үч ле кажык арткан болзын. Ойноочы үч эмезе одус, эмезе үч јүс тоо ойноп алган болор. Јердеги јаткан кажыктарды тийбей, ол экинчи катап бу ла үч кажыкты чачат. Колдын сыртында эки кажык арткан болзын. Олордын бирүзин ле тудуп алган. үчинчи катап ол бир ле кажык чачар. Колдо кажык артпаза, ойын экинчи кижиге барар. Јенүчил болуп энг көп тоо ойноп алган кижии чыгар.

Бу ойынды кажыктардын ордына таштарла да ойноор аргалу.

Ајару: јөптөшкөни аайынча (ойноочылар көп болзо) кажыктарды ойноочы кижии бир ле катап чачса, ойын экинчи кижиге көчөр.

44. АЛТАМДАП ОЙНОГОНЫ

Ойноп турган улус бирден бир де токтобой, араайынан базар керек. Кажы ла алтам сайын санг өрө кажык чачып, оны тудуп, ойто өрө чачып браадар. Мынайып кем ыраак барар, ол јенүчил болуп чыгар. Токтой түшкен кижии эмезе кажыгын ычкынып ийген кижии кажыгын экинчи кижиге берип јат. Өрө чачкан кажыктын бийиги өрө суна чөйгөн колдонг јабыс болбос учурлу.

Кажыкты эки алтамнын бажында чачар. Токтой түшкен кижии бир тоозын (ончозын)

алдыртып јат. Бу ойында кажыкты јерге түжүрзе де оног ары ойноп, базып барар. Јирме алтам јерге канча кажык чачып болбос, ончо кире тоо алдыртар. Ойынчыга он кажык берилер. Ойын үч катап эбирер учурлу. Чачкан кажыктын бийиги үч метрденг төмөн түшпес учурлу. Јабыс чачкан болзо, јарым тоо айрылар. Јенүчил — энг ле көп тоо ойноп алган кижии.

45. КАЖЫК ЧАЧЫШ

Бу ойынды алты кажыкла ойногылайт. Кажыктарды јерге јайа салгылайт. Бир кижии бир кажыкты алып, өрө чачат. Онон јерден база бир кажык алып, кейдеги кажыкты ол ло кажыкту колыла тудат. Тудуп алза, бир тооны ойноп алган болор. Тудуп болбозо, ойын экинчи кижиге берилер.

Кажыкты тудуп алза, бирүзин туура салып койоло, јаткан кажыктардын бирүзин алып, кейдеги кажыкты тудат. Онойып ол јердеги јайа салган беш кажык божогончо ойнойт. Кажык божозо, ойын экинчи кижиге көчөр.

Јөптөшкөни аайынча он тоого кем озо једер, ол кижии ойноп алар. Бу ойында кажыктарды озо чачып ойноп баштаганы јаан учурлу, онын учун ойноордонг озо үлежү (жеребий) деген неме эткилейт.

46. КАЖЫКТЫ ӨРӨ ЧАЧАРЫ

Алдында бу ойынды көп сабада айылдын ичинде ойногылайтан. Кажыктарды јерге јайа салгылап алар. Ойноп турган кижии чөгөдө отурып алар. Јерде јаткан кажыктарды бирденг алып, өрө чачкылап јат. Чачкан кажыктардын бийиги керемнен (аткыстанг) бийик, түнүкке јетире болор учурлу. Өрө канча ла кире көп кажык чачарга албаданар керек.

Онон бирден түшкен кажыктарды бир колло тудуп аларга чырмайар. Тудуп алган кажыгын экинчи колына аларга жараар. Кем көп кажык тудуп алар, ол жеңүчил болор.

Беш кажыкты бирден бийиктеде ээчий-деччий чачып турар керек. Жерге түжүрбеске ойто чачып ойноор. Мында кем узак тудунар, ол жеңүчил.

Ээжизи: ойын тушта чөмчөйип отуруп, жабыланарга жарабас. Кейде жаантайын эки шагай болор учурлу, жангыс болбос.

Төрт кижги ойнозо, эки жара бөлинеле, ойноорго жараар. Жаан маргаан болзо, үч эбирип ойноор.

47. КАП САЛЫШ

Канча ла кижги ойноор. Озо баштап ойногон кижги эки алаканыла ойынчылардын бирден берген кажыктарын жайкап, жерге чачып жат. Жерге канча кажык тууразына түжер, ол кажыктарды бойына алат. Онон ары экинчи кижги ойынды улалтар. Кажыктар божозо, база катаптап ойноор.

48. АН АДЫШ

Шагайларды (кажыктарды) жерге тургускылап жат. Ортолорынын ыраагын жөптөшкөни аайынча тургузар. Бир канча алтамнан колындагы кажык-ла адар. Кажы ла кижги бир аннан тургузар.

Тиргизе аткан кижги кажыкты алат. Же мынын кийинде анды экинчи кижги адар. Кажы ла кижги көп ан адарга күжүренер.

49. ШАГАЙ ОЙЫН

Бу ойында канча ла кижги туружар. Кажы ла кижиде алаканча тегерик жалбагаш (диаметр 10 см.) ла шагайлар болор учурлу.

Ойынчылар шагайлар бирден кандый бир



жадыктын жанына тургузар. Шагайлардын ортозы 5-6 өлү болзын. Эмди ойынчылар жалбак агаштарын шагайлардан анча-мынча ыраада таштагылап жат. Кемнин агажагы ыраак болгон, ол элден озо адар. Жалбагажы канча кажыкка тийер, оны жууп алар. Тийбеген болзо, тургускан шагайын алдыртып ийген болор. Ол ойыннан чыгып жат. Онон ары агажы ыраагынан камаанду ойынчылар аткылап жат.

Кемнин агажагы шагайлардан эки алтамнан жуук болзо, онын көзин туй тангылап салар.

үч алтамнан жуук болзо, сыңар көзин буулар.

Кем-кем шагайларды сокпой, куру артып калган болзо, ол түңгей ле алдырткан деп бодолор. Же жерде шагайлар артып калган болзо, ойыннын башчызы олорды жууп алар.

Онон ары база ла бирден шагай тургузылза, ойын улалар. Мында шагайдын ордына өскө дө

неме салылар аргалу.

50. КАЖЫК

Кажы ла кижиге бойынын кажыгын тургузат. үч-төрт алтамнан бирден-бирден соккылайт. Кажыкты тийгискен кижиге ол кажыкты бойына алат. Ол жаспаганча ла согор. Кем жазып ийер, јол экинчи кижиге ачылып јат.

51. КАЖЫК

Айландыра чийү тарткылап јат. Эң ле ортозында эң јаан кажыкты тургускылап јат. Ол — Бий. Бийди айландыра кажы ла ойноп турган кижиге беш кажыктан тургузат. Олор Бийдин черүзи.

Онон айландыра јаан чийү тарткылайт. Ойноочылар ол чийүнүн тыштынан ичинде черүни сакаларыла аткылап јат.

Баштап ла аткан кижиге јасканча ла аткылап јат. Адып алганын бойына алып алат. Жазып ийзе, јолды экинчи кижиге берет.

Је саказы Бийди тийгизе аткан болзо, ол черүге барза, беш кажык кожуп, бир катап адарынан јайладылып јат.

52. ШАГАЙАКТАР

Ойноордон озо јерге ширдек јайар. Ширдекке үч кажык салар, олордын ортозы бой-бойынан эмеш ыраак болзын.

Төртинчи шагай ойын баштаачынын колунда болор. Ол колунда шагайды санг өрө чачып, ширдектеги үч шагайды терип алар керек. Онон түжүп келген шагайды база тудуп алар.

Өрө таштаган шагайды тудуп болбозо эмезе үч шагайды јууп болбозо, ого неме келишпес.

Је бу үч шагайды јууп, онон төртинчизин тудуп алза, ол байагы ширдектеги үч шагайды бойына јууп алар.

Ойунда 1-4 бала туружар аргалу.

Кажызы ла бойынын үлүзин салып јат.

53. БЕКПЕЙ

Ойынды бекпейле ойноор. Бу ойунга 30 кире бекпей керек. Бекпейди кийнинен үйтейле, корголјын урар. Онон кажы ла ойноочы ол бекпейди кажыкка согор. Канча бекпей жыгылаар, ончо бекпей ол кижинин болор. Кем эң озо 20 бекпей ойноп алза, ол кижиге јенүчил болор. 20 бекпейди ойноп албаза, артканын ойноттырган дарга берип ийер. Ойноп алган кижиге бойынын бекпейлерин арткандарына садар. Ол тушта ойноп јаткандар олорды садып алала, ойто ойноор.

54. ШАБЫЛАЖЫП ОЙНООРЫ

Бу ойын база кажыкка колбулу, је ойноттырган кижиге алаканын, карыларын ойноп алган кижиге тургузып берет. Ол кижиге дезе ортон сабарыла келип шабылап согор эмтир. Ортон сабарыла шабылай соксо, бир ле сокканынан кижинин алаканынан сырт јаны ич јанынан шабылаза, көгөрө беретен. Айдарда, бу ойынды шабылатпазы ла ойноп алатаны сүрекеј јаан учурлу эмтир.

55. ЭЛИК АДЫЖЫП ОЙНООРЫ

“Элик адыжып” ойнооры дегени база ла кажык адатаны. Эки кижиге, олор канча катап согор, бой-бойынын алдына, кажызы ла ойноп алар, онын јенүзи болор. Ол мактулу артар, чечен деп чотодор.

38-55. Существуют разные виды игры в баб-

ки. Для игры обычно выбирают кости барана, косули. Самым распространенным является игра в сбивание бабок. Стреляют через большой палец, стараясь сбить поставленные в ряд игровые кости. Измеряют расстояние ступнями ног. Сбивший кость, забирает ее себе. Другой разновидностью игры в кости является бросание и ловля их одной рукой. Распространенной была игра в набирание очков. Очки считают по тому, каким боком упала кость.

56. ЖЫГУ

Бу ойынды балдар кышкыда ойнойтон. Кыргыз бийик чыгала, кем эн ыраак барар деп маргыжып жыгылаар. Ол тушта чанак деп неме жок болгон. Айдарда, балдар туулактын бир келтейин суулап, тонгырып алатан.

Распространенной является катание с горы на высохших шкурах скотины. Побеждает тот, кто дальше всех скатился с горы.

57. ТАБЫШКАК-ОЙЫН

Табышкакты бу жеринин улузы чөрчөк дейтен эптири (табышкак ла чөрчөктө кандый бир неменин кеберин жажырып жат). Оны жарандырып, сүрлү болзын деп, уккан улусты жылбиркедип, оморды тилдин жаражын билзин, ого баксын деген айасту.

Табышкактын экинчи ангылузы — ойын кебери. “Табышкак таап ойноктор” ол эмезе “чөрчөктөжип жыргактаар” дежер.

Айса болзо, табышкак таап ойноордон озо карган улус озо ло баштап чөрчөктөн баштап жатканыла колбулу болор боу

— Бир ле кижиге 3-5 табышкак таптырар, табып албаза — “садып” жат. Тапшаган кижиден сураар:

— Нени аларынү

— От аларым, — дезе,

— Кардын күй — тарс эт!

— Кабырган күй — күрс эт!

— Боорын күй — борс эт!

— Көдөнинг күй — күрт эт! — деп.

Экинчиде сураар:

— Эм нени аларынү

— Кижиге аларым — дезе, айдар:

— Жодозыла жорголоп жүр!

— Карызыла камчыланып жүр!

— Кабыргазынан какпак эт!

— Ичезинен армакчы эт!

Учынды “садып” божойло, табышкактардын учурын жартап берер.

Ол тапкан кижиге учынды чөрчөк-табышкактын учурын жартап айдып беретени — бой-бойын үретсин, билзин дегенинин жаан шүүлтези салынган. үренип — үретсин деп.

Сатса: “Төнгөш аладың ба, от аларын бау Кижиге аларын бау” — деер.

— Кижиге аларым, — дезе,

— Кулагын эскин эт,

— Көзин аяк эт,

— Бажын бакрас, чөйгөн эдеер,

— Жодозыла жорголоп жүр,

— Богын бортылдадып жи,

— Кыймазын кыртылдадып жи,

— Кабыргазын какпак эт,

— Ичезин жөргөм эдип жи!

— От аларым, — дезе,

- Торс эт!
- Карс эт!
- Кардын күй!
- Көдөнийн күй!

Табышкакты качан, канайда ойноп жат:

- Табышкакты алдында түште ойнобойтон.

Улус түште иштеп жат: мал кабыраар, аракынын суузын тажыыр.

— Түнде казанды отко тургузып койоло, табышкактаар. Бу ойынды карган улустын сооды дежер, олар жылбиркеп ойноп жат. Жаш улуска мынайып ойноор деп айдып турар.

Табышкак “сатканы”:

- Киш жака керек пеү
- Кыс бала баў
- Кыс бала керек эмей аа:

Бажын — бакрас,
тумчугын — шоор,
көзин — казан,
тижиле — туткуш,
јодозыла — јорголоп,
кабыргазыла — какпы,
каарызыла — камчы,
ичегезиле — армакчы,
көдөниле — шоор эдерим.

“Садар” ойында айдар сөзи:

Карган кижиге, јүдек кижиге садар.

1. Ичезиле — кожлон эдер.
2. Кабыргазыла — канат эдер.
3. Көдөниле — шоорлодор.
4. Бажыла — казан эдер.
5. Көзиле — аяк.
6. Каарызыла — камчылан.
7. Јодозыла — јорголо.

8. Богын — боорчолоп ји.

9. Сидигин — сиркелеп ји.

Учында ол чөрчөктөрдүн учурын, каруузын айдып болбогон кижиге јартаар. “Садып” алган кысты карганак јединип, айылы јаар апарган кижиде болор. Кызычак бойын кожонло, бијеле аргадап алар аргалу.

Вечером играют в отгадывание загадок. Один задает загадки, остальные — отгадывают. Если один человек не может отгадать загадку три раза подряд, которую загадали именно ему, его “продают”. Его могут допытывать разными вопросами или предлагают другим.

Игра имеет варианты.

58. ТӨС ТАЗЫЛ

Бу ойын база чүмдү ле сүрлү болгон. Озо баштап улус Төс Тазыл болотон эн ле бөкө кижини талдагылап алат.

Төс Тазыл болгон кижиде айылдын эпши јанындагы јангыртыктап эткен бакчыр өзөкти кабыра бек кучактанып алган отура берет. Төс Тазылдын эчий-деечий кучактажып, арткан улус отура берер. Олор төс тазылды айра тартып аларга чырмайар. Онойып он табыскак кожон божобогончо, тартыжу болор.

Бу ойын јаан белгелү болгон. Төс Тазыл колун божодып ийзе, јииттердин јакшы јадары јоктын белгези. Тартышта турушкан улустын куры үзүле берзе, “јииттердин орто кеминде” јадарынын темдеги.

Играют во время свадьбы. Выбирают самого сильного. Он обхватывает столб, за ним становятся в

ряд другие и стараются оторвать от столба. Первый человек должен продержаться в течение пения (8 стихий) десяти песен. Была примета: если человек выдерживал это время, то семья будет крепкой.

59. ИЙТ ЧЫНГЫРТКАНЫ

Той тужында журтка барган кыс эдегине эттен салып, ийттерди азырап јат. Кенетийин ле кандый бир ийттин кулагынан кап алып, оны чынгыртып ийер.

Во время свадьбы невеста кормила собак и внезапно хватала их за уши, чтобы они завизжали. Сейчас этот обычай забыт.

60. КҮРЕЕ ОЙЫН

Бу ойын азий элбеде јарлу болгон. Туку 19-чы чактын баштапкы јарымында Туулу Алтайда орус шинжүчи А. М. Горохов јүреле, бу ойын керегинде мынайда бичиген: “Ойынчылар күреелей туруп алдылар. Олор бой-бойынын колдорынан тудужып, бастыра бойлорын кыймыктадып, бой-бойларынын алдына секиргилеп тургулаар. Олордын биези бу ла”.

Је А. М. Горохов јүк ле тууразынан көргөн кижии, ойынды ол ондобогон ошкош. Ойыннын чын ээжилери мындый:

Ойынчылар эки күрее эткилейт. Ичинде күрееде колдорынан тудушкан кыстар болзо, тыштындазында — уулдар. Икили ойноп баштаза, тыштында күрее күн эбиргени аайынча биејелү айланат. Кыстар дезе олорго удур айланар. Ончозы кожонкомытту. Кожон божозо ло уулдар баштарын кыстардын ортозына сугуп, колдорын айрып,

тургулап алат. Онон кожонбыла бу бир јаан күрее күн эбиргени аайынча баргылайт. Кожон божозо ло уулдар ойто башка күрее болуп тура бергилейт. Бу тушта олордын күреези ичинде байагы ошкош айланып башталат. Кожон божозо ло эмди кыстар уулдардын ортозына тургулай берет. Ойын онон ары улалат.

В начале 19 века путешественник А. Горохов писал, что алтайцы становятся в круг и взявшись за руки, прыгают, извиваясь, всем телом.

На самом деле, игра выглядела так: играющие становятся в два круга. Во внешнем круге парни, во внутреннем — девушки. Парни начинают ходить вокруг по ходу солнца, девушки наоборот. Игра идет под аккомпанемент музыкального инструмента — икили. Когда музыкант останавливает игру, парни просовывают головы под руки девушек и становятся рядом. Все вместе начинают кружиться по ходу солнца и поют песню. Когда слова песни заканчиваются, парни образуют свой круг и все начинается сначала.

61. КҮРЕЕЛЕЙ ТУРУП КОЖОНДООРЫ

Күреелей туруп кожондооры — эн ле таркаган ойын-кожон. Күреелей туруп кожондоорын анчада ла үй улус башкарып јат. Күреелей туруп кожондогоны дегени — ол курчуу эдип туруп алганы. Мында эр де улус үй улусла кожо туруп кожондожып јадылар.

Күреелей туруп кожондошсо, мындагы улустын кожонгы эн ле ајарулу, эн ле учурлу болуп јат. Кожондошкон улустын кожонгы кысты-уулды, төрөөндөрүн мактаган кожондор болуп јат, је ол ок өйдө улус көп озогы кожондорды, Алтайды, јерин,

мал-ажын мактаган кожондор болуп јат.

Күреелей туруп, јангы келинди көрөргө күүнзеп кожондожор:

Јангы туткан айлаардын
Јабузы кайда болбогой.
Јангы келген келдеердин
Јаражы кайда болбогой.
Кече туткан айлаардын
Келтеји кайда болбогой.
Кече келген келдеердин
Кеени кайда болбогой.

Јангы келинди көргөн дө болзо, көрбөгөн дө болзо, күреелей туруп кожондогон улус кыска, уулга (алыжып, той эткен балдар), олордын төрөөндөрине јакшы күүн-санаалу кожондоор. Олордын учуры күүнзеген эмезе алкыш кептү болор.

Мужчины и женщины становятся в круг или полукруг и поют народные песни. При этом все раскачиваются из стороны в сторону. Песни должны быть в смысле благопожеланий.

62. АЙЫЛ ТУТКАНЫ

Бирүзи эки колынын сабарларынын бажын бириктирип, чадыр айылга түнгей эдип, јайа тудуп алар. Экинчизи ол айылга кирерге суранып јат. Озо ло јаан сабардын ла ус сабардын ортозындагы үйттег баштаар:

- Бу јаан тежиктег кирейин беү — дезе,
- Јок, ол менин түнүгим — деер.
- Экинчи тежиктег кирейин беү — дезе,
- Јок, ол менин сарлыгымнын јадыны — деер.
- үчинчи тежиктег кирейин беү — дегежин,
- Јок, ол менин төөмнин јадыны — деп айдар.

— Төртинчизинен кирейин беү — деп суранза,
— Јок, ол менин койымнын јадыны — деер.

— Мынан кир — деп, эки колынын ортозындагы үйтке алдынан өрө кирзин деп көргүзер.

— Эмди эки колдын алдынан кирейин деп, экинчи колын сунза, ол колды капсып, тудуп алар.

Колын капсыткан кижиден сураар:

— Не келген — деп.

— Адам јыду койон адып экелген. Онын эдин кайнадарга кара алгый берзин деп сурап келдим — деп, экинчизи каруузын јандыраар.

— Аркыттын кийнинде јадыры, алаал. Эжигимнин бажында темене бар, кадалып калдын, онын јанында кату тереге тайкыл јыгыл калдын, тон тезекке тайкыл калдын, эжигимнин үйдинде сары ийдиме туттыр калдын. Кажаганнын ары јанында алмын-јилминге алдырып ийдин — деер.

Онызы: “Адып-тудуп ал!” — дейле, сөстөрдү јетире айткалакта, түрген уштылып чыгарга јат. Божонып чыга берзе, ол ойто “айыл” тудар, божодып ийгени ойто “айылга” кирерге суранар. Каптырып чыгып болбой калза, сабарларын чыт эттире јудуруктанып алган кижиден сурап јат:

— Шукшулап өлтүрейин бе, төбөлөп өлтүрейин беү — деп.

— Шукшула — дезе, сабарыла јудурукты чукчып ачар.

— Төбөлө — дегежин, јудуругыла үстинен согуп ачар. Ачылган сабарларды эмди коштой отурган балдарга үлештирер. Јаан сабардан баштаар:

— Ме, сеге төжи!

Ус сабарды:

— Ме, сеге кабыргазы.

Ортон сабарды:

— Ме, сеге жарды.
Төртинчи сабарды:
— Ме, сеге жодозы.
Чычалкайды:

— Ме, сеге жыду кара богы — дейле, ол сойдырткан кижиге берер.

Игрок просится зайти в аил из соединенных пальцев. Его не пускают и под конец стараются схватить за палец. В случае, когда за палец схватить не удастся, игроки меняются местами, один строит аил, другой пытается зайти в него. Когда удается зацепиться за палец, устраивается “казнь”. Проигравший сжимает ладонь в кулак. У него спрашивают: “Как будешь умирать, обухом по голове или ножом в темяю”. Если обухом по голове, то кулак сверху бьют другим кулаком, если ножом в темя, то пальцами сверху “дырявят” кулак.

63. СЫРГА ЖАЖЫРЫШ

Бу ойынды көп балдар ойноор. Ончозы күреелей, бой-бойлорына жуук отургылап алар. Эки алаканын сырга көрүнбес эттире жаба тудуп, эки тизенин ортозына салып, белетенип алар.

Бир кыс отурган үүрелерин күреелей базап, сыргазын салаачы болуп турала, билдирбезинен бирүзинин колын дөөн түжүрүп ийер. Алган кыс тизезинин алдыла сырганы өскө кижиге жажырып, берип ийер, онызы оноң ары табыштырар. Колдор ары-бери жылыжып ла турар.

Оноң ончолоры колдорын чыгарып ийер. Кыс сыргазын кемде деп бедиреер. Таап алза, таптырткан кижини оның ордына турала, бойынын сыргазын жажырар. Же үч катап таппаза, ол кысты кожондодор. Ойыннын кожонгы мындый:

Ай алдында бир терек
Алтын бүри чайкалды.
Алтын башту сыргамды
Ай ажырбай беригер.
Күн алдында бир терек
Күмүш бүри чайкалды.
Күмүш башту сыргамды
Күн ажырбай беригер.

Кызычактар сыргазын бергилебей, база кожондо дежер. Ол тушта сыргазын таппаган кыс ончозын мактап кожондоор. Оның ла кийинде сырганы бергилеер. Оноң ары өскө кыс бойынын сыргазын жажырар.

Девушка, пряча отдаёт серьги сидящим в ряд игрокам. Они передают серьги друг другу и один из них оставляет их у себя. Девушка ищет серьги и народ указывает на игрока. Если угадал, игрок встает на место девушки. В случае, если три раза не угадывается где спрятаны серьги, то она должна спеть песню с просьбой, чтобы ей отдали серьги.

64. ОЙЫН

Ойынчылардын ортозында агажактар жадат. (Узуны 30 см. кире). Озо баштап кем ойынды баштаар деп аайына чыгат. Оноң кажы ла кижини беш агажактан алып, өрө чачала, алакандарын сыртыла тозуп тудар. Оноң ондо арткан агажактарды өрө чачып, ойто алакан жаныла тудуп алар. Канча агажак артар, ончо тоо (очко) алган болор. Бу тушта кем канча очко алганын тоологылар. Эң көп агажак туткан кижини арткандарын чертер.

Ойынды акчага да ойноор.

Небольшие палочки кидают вверх, ловят тыльной стороной ладони. Пойманные палочки снова подкидывают и ловят ладонями. Победитель тот, кто больше набрал палочек.

65. ИЧЕГЕ (КЫЙМА) АНТАРАРЫ

Көп улус эжерлеп, ээчий-деечий тургулап алала, колдорын бириктирип, өрө көдүргилеп алган турар. Бир кижги көндөйдүн баштапкы учынан киреле, учы жаар коркондоп барар. Ол кижги токтой түшпес, кемди де көрбөй, учураган ла бир-бир кижинин колынан тудуп, оны јединеле, көндөйдүн учына барып, ондо улусла кожо тура берер.

Көндөйлө брааткан кижги токтой түшсе, оны онон ары јангыскан ийткилеп јат. Ол јангыскан барала, учында турар. Бу тушта озо турган эки кижги бирден колдордын алдына кирип, коркондоп баргылайт.

Бу ойында јенүчил јок. Мындый ойынды Кош-Агашта да, Кемеровский областта байаттар да ойногон деп јетирүлер бар.

Игра похожа на игру “Золотые ворота”. Встают по двое взявшись за руки, и высоко их поднимают, образуя коридор, Один игрок проходит с песней под поднятыми руками, выбирает себе пару и уходит в конец ряда. Оставшийся без пары игрок заходит в коридор и так же выбирает себе пару.

66. БӨРҮК ТАШТААР ОЙЫН

Айландыра отурып алар. Бир кижги айланып-айланып турала, бир кижинин кийнине туйка салып

койот. Эки эбирип келзе, көрбөзө, оны бөрүкле сабап јат. Төрт катап эбирип келгенче, көрбөзө, көрбөгөн кижги бөрүгин берип ийер. Онон бойынын бөрүгин кожонго садып алып јат.

Ол кожондоп јат:

Јутка кийетен

Јурукту бөрүгимди беригер.

Салкында кийетен

Салбар бөрүгимди беригер.

Колым јайып сураарымда,

Кодорып бербес не болдыгарү

Алаканымды јайып сураарымда,

Алып бербес не болдыгарү

Бөрүк садып аларда, кожонг:

Эспек, эспек келди де,

Эски бөрүгим беригер.

Салкын, салкын келди де,

Салбар бөрүгим беригер.

Игроки садятся в круг. Один игрок ходит по внешней стороне круга и незаметно достает шапку из-за пазухи и кладет её позади у одного из сидящих. В случае, если сидящий не заметил того, что шапка положена за ним в течение хождения по кругу два раза, его бьют шапкой. Если ведущий игрок прошел четыре круга, то у невнимательного игрока отбирают шапку, которую он выкупает песней.

67. БӨРҮК ТАШТААРЫ

Күреелей туруп, бирүзи бөрүк чачса, күреде турган кижги јерге түжүрбей, тудар керек. Јастыра тудуп, бөрүк јерге түшсе, бойынын бөрүгин блаа-

тырып ийер. Ойын божогон кийнинде бөрүктөрин садып аларга кожондоп жат:

Түнөктүдө кийетен
Түлкү бөркүм беригер.
Салкындуда кийетен
Салбар бөркүм беригер.
Тороктуда кийетен
Торко бөркүм беригер.
түнөктүдө — салкынду күн
тороктуда — карлу салкынду күн

Игроки становятся в круг и перекидывают друг другу шапку. В случае, если игрок, кому перекинули шапку, не смог поймать ее, сам отдает свою шапку судьбе. После окончания игры все “выкупают” шапку у судьбы. Обычно поют песни или исполняют капризы судьбы.

68. БӨРҮК СУГУП ОЙНОГОНЫ

Жииттер күреелей отурып ийер. Бир жиит турала, бөрүгин кемнинг-кемнинг алдына таштайла, жүгүрер, кемнинг алдына бөрүк келген, ол кижини турала, кийнинен сүрүжер.

Игроки садятся в круг. Один из игроков оставляет позади сидящего свою шапку и убегает. Второй игрок старается догнать его.

69. СОКОРОК

Бөрүкти туйуктап ийеле, тайакту базар. Бир кижиге базып келеле: “Кок ийнек көрдин беу” — деер.

Ол кижини: “Эйе, көрдим, тошко тайкылала, өлүп калган” — деп айдар.

— Сойдын бау Нени алдыгү — деп сураар.

— Учугын алгам — десе,

— Же бажым бийтеп бер — деп сураар.

Экинчи кижиден сураза: “Жылан-бака жүрү” — дейле, жескинеле, тайагыла балдарды согор.

Игрок натягивает шапку на глаза и, ничего не видя перед собой, ходит с костью (посохом) по кругу. Останавливается перед другим игроком и просит посмотреть вшей у него на голове. Затем начинает гнаться за другими и бьет по ногам и рукам посохом.

70. БӨРҮК БЛАШ

Ойында турушкан улус жергелей, чала тегерийте отургылап алар. Бир кижини олордын алдыла ары-бери баскындап турар. Ол кенетийин ле бир кижинин бөрүгин туткан бойынча качып жүгүрер. Бөрүк алдырткан кижини оны сүрүжер. Жаба жетсе, ойын ойто ло такыптан башталар. Же канай-кунай жаба жедишпезе, мынайда кожондоп алар:

Салкынду күнде кийетен
Самтар бөркүм беригер.
Куйунду күнде кийетен
Куйчук бөркүм беригер.
Бу тушта ого бөрүк жандырылар.

Играющие садятся полукругом. Один игрок ходит перед ними, резко срывает у кого-либо шапку и начинает убегать. Второй догоняет его. В случае, если не догонит, то выкупает свою шапку песнями.

71. БӨРҮК ЖАЖЫРЫШ

Ойынчылар эки бөлүккө бөлинер. Бир бөлүк

ары көргүлөп алза, экинчи бөлүк улус бир бөрүкти жажыргылап алар. Баштапкылары ол бөрүкти табар учурлу. Таап алза, бөрүкти озор жажырат. Же таппаза, бастыразы кожондоор. Бөрүкти бойлорында да, жерге де жажыраар аргалу. Бедиреечи бөлүк экинчи бөлүктинг улузын тинтиир де аргалу.

Играющие делятся на две группы. Одна группа отворачивается, а вторая группа прячет одну шапку. Шапку можно спрятать в любом месте. Первой группе разрешается обыскивать людей.

72. БӨРҮК ТАШТААРЫ

Балдар жергелей туруп алат. Алдында ойын баштаачы. Ол балдардын алдыла ары-бери баскындап турала, балдардын кемзин-кемзин адап, ого кылындагы бөрүкти таштайт. Адаткан кижиге ого чачып берген бөрүкти тударга чырмайат. Же бөрүкти коштой турган бала тудуп алар аргалу. Бөрүкти тудуп албаза, айса оны коштой кижиге туткан болзо, ол белек берер. Ойыннын учында белек берген улуска эки-үч жаргычы “садып” жат. Кем кожонго, кем бижеле берген немелерин ойто “садыжып” алат.

Игроки становятся в ряд. Ведущий ходит взад-перед перед ними, называет имя одного из стоящих в ряду и бросает ему шапку. Тот пытается поймать шапку. Если ему это не удастся или ее поймали рядом стоящие игроки, то он отдает свою шапку. После окончания игры шапка выкупается.

73. АТ ЖАРЫШ

Жерге анча-мынча ыраакта он казык кадаар. Јөптөшкөни аайынча бир канча кажыкты эки

алакан ортозына собырып, жерге чачар. Кажы ла ойногон кижиде бойынын ады бар. Атты өңдү кажыктардан эдер. Жерге түшкөн кажыктарды тоологылап жат. Канча тоо болор, кажык чачкан кижиге ончо казыкка жылар. Онон экинчи кижиге чачар. Чапкан ат он казыкты үч катап эбирер керек. Онойып аттың ээзине 30 тоого озо једерге албаданар керек. Ат учында казыкка једеле, маңын ойто такыштан баштаар.

Тоолойтон эжилер: кажы ла кажыктагы тоо “Бөгө” деп ойындагы эжилерле түңгей. Чалкойто јатканы — 1 тоо, көңкөрөзи — 2 тоо, тууразынан јатканы — 3 тоо, јоон јанынан тургуза отурганы — 4 тоо, чичке јанына — 5 тоо. Азыј бу тоолордо кажызында ла аттар болгон: кой, бука, ат, төө...

На землю втыкаются десять кольшкков. Игроки по очереди кидают определенное количество костей. По тому, как падают кости, считают очки и передвигают своих “коней” (бабок по кольшккам). Таким образом, побеждает тот, кто три раза по кругу приходит первым по очкам.

74. КҮРЕШ

Алтайлардын эн ле сүүген маргаандарынын бирүзи күреш болуп жат. Азыјда кажы ла той-јыргал, јаан байрам күреш јогынан болбойтон. Алтай күрешчилер Монголјеринин күрешчилериле маргышканы керегинде куучындар эмдигенче ле јон ортодо тирү. Күреште бойынын эжилери бар болгон. Эн ле элбеде таркаган күреш “ачый күреш” болгон. Эмдиги өйдө алдындагы күрештинг эжилерин тuzаланып, “алтай күрештинг” эжилери тuzаланган. Бу күреш аайынча эжилерди улус билер, онынг учун эмдиги

“алтай күреш” керегинде айтпай жадыс.

75. КУРДАН ТУДУЖАР КҮРЕШ

Күрешчилер он колдорун удура-тедире ийиндери ажыра арта салып, курларынан тудужар. Сол колдоры алын жанында курда.

Бой-бойын өрө көдүрижип, айса кыйазынан жыгарга чырмайыжар. Бой-бойын озолодо жөптөшкөни аайынча тегелеерге де жараар.

76. КӨДҮРИП КҮРЕЖЕРИ

Күрешчилер курдан тудужып, жыгышпай ла бой-бойын өрө көдүрерге чырмайар. Бу учуралда кем өштүзүн бийик көдүрер, ол жеңүчил болор.

Жаңгыс колдоп то көдүрижер. Бу тушта сол колун тизезине тайанып алар.

Ажару: күрешчинин колдоры жаантайын курда болор.

77. АЧЫЙ

Күрешчилер байа ла чылап тудужып алар. Бу учуралда жаңгыс та тегележип күрежер эмес, же колун сыртында курдан тутпай, мыкыны жаар тудуп алала, кенетийин чалкойто жада түжүп, өштүни бойы ажыра буттын болужыла чачып ийер керек. Мындый эп-сүмеле жеңү алган кижини көрөөчилер анчада ла изү уткып жат.

78. КОЛДОМДОШ КҮРЕШ

Күрешчилер курдан эмес, бой-бойынын өжиндеринен тудужып, тегележип күрежер. Бой-бойын ары-бери жайкап, кенетийин жыгарга ченежер.

79. КУЧАК КҮРЕШ

Күрешчилер бой-бойын курларынан кабыра

кучактап тудужала, күрежер. Бой-бойын белинен тын жаба тартала, белин кезе тудуп ийерге ченежер. Белин сый тудала, өрө көдүрип, жерге жыга базып ийер керек.

80. КИЙИСТЕ КҮРЕШ

Токымды жайа тартала, эки күрешчи күрежет. Бой-бойын кайдан да болзо тудар. Күреште кандый ла эп-сүме тузаланат. Эки буттан өскө база бир жериле кийиске тийген кижини жеңдирткен болор. Кийистен чыгарга жарабас. Бого түнгей күреш тыва — сойондордо ло монголдордо бар. Же олардо токымнын үстинде эмес, бастыра жаланга күрежер.

Ажару: кижинин бир буды ла бир колы кийисте болзо, ол оноң ары күрежер ле. Кийиске күрешчинин үч жерин тийгизер керек.

81. АРТЫШ АЖЫРА КҮРЕШ

Жаан жаштары бир түс жерге жуулыжар. Жаан тегерик эдип, айландыра отурып алар. Күчтү бир жиит уул тегериктин ортозына чыгар, оноң база бирүзи курчанган чыгар. Күрештин учуры: артыш ажыра күрежер, өскөртө айтса, бир колыла штанынын ич жанынан тудар, экинчи колыла энзе (ийниси) ажыра бел ортодо штаннын ычкырынан тудужып, оноң ажыра таштажар.

82. ЖАЙЫМ КҮРЕШ

Теге-сүмеле күрежип, антара, чалкойто чачары. Жеңдирген кижини айландыра жон-албаты жөптөр болор бо, айса болбос по.

83. ЖЕН ТАРТЫШ

Бир кижини элбек тон кийип алат. Колдорун кий-



бес. Тоннын јендерин курга кожо тангылап койор. Бу тон кийген база бир кижиге кўрежер. Экинчи кижиге тонду кижининг јүк ле јендериненг тудар учурлу.

Тонду кижиге јыгылбай, бутка артса, ол јенүчил болор. Јыктыртыш ийзе, экинчи кижиге јенүчил.

Тонду кижининг колы јеннинг ичинде. Ол јүк ле көгүсле, бутла кўрежер.

74-83. БОРЬБА КУРЕШ

У алтайцев наиболее популярным видом состязаний была борьба – куреш, которая была разных видов.

Наиболее распространенным был бросок через себя, ногами упираясь в живот противника и падая спиной на землю.

84. ТАЗЫЛДУ ЈАДЫК

Тазылду јадыкты эки јара улус удур-тедире

отурып алар, эки башка улустын бириккенинде башчылары буттарынан тебижип, колдорыла тартылыжып јат. Кажызы “јадыкты” кодоро тарткан, ол јенүчил.

Две группы садятся друг против друга в ряд. Первые в ряду упираются ногами и, взявшись за руки, перетягивают противника на себя. Все другие помогают им.

85. ЈАЙА ТАРТЫШ

Бу ойында эки де кижиге, бир де канча атту улус туружар аргалу. Атту улус бой-бойларынын карыларынан тудужып, аттан јайа тартарга чырмайар.

Јенүни аттан јыгылбаган кижиге алар. Көп лө сабада бу ойынды јайдакка ойнойтондор.

Тартышкан улус јангыс ла кожо тартыжар учурлу. Эки кижиге тартыжып турза, үчинчизиге киришпес.

Всадники на конях стараются стянуть друг друга с коней. Победитель тот, кто остался сидеть на коне. Всадники — без седел.

86. ЈЕР, КЕЙ, ОТ, СУУ

Балдар эбире тургулап алат. Ортозында ойын баштаачы. Онын колында тоолок (мечик). Оны кандый бир балага чачып айдат:

— Суу.

Тоолокты туткан кижиге суунын тындузын айдат.

Экинчиге кижиге тоолокты чачып айдат:

— Јер.

Бу учуралда јердинг тындузын адаар:

Онон ары тоолокты чачып айдат:

— Кей.

Мында куштын адын адаар керек.

Онон ары айдат:

— От.

Ол тушта бастыра балдар колдорын талбындадып, айланып жүгүргилейт.

В центре круга — ведущий. Он кидает мяч одному из стоящих ребят и говорит “земля!”. Тот называет представителя животного мира, который обитает на суше. Затем мяч возвращается и отдается другому. Если ведущий говорит “вода”, то в ответ называется обитатель водной стихии, “воздух” — название птиц.

87. КАЗА БИЈЕ

Ойында көп улус туружар. Ойынчылар эки жара бөлінгилейт: бир жанында — уулдар, экинчи жанында — кыстар. Эки бөлүктө улустын тоозы тең болор учурлу. Бөлүктеги улус жергелей удуратедире көрүшкөн турар. Озо баштап уулдардын бөлүгү казалап бијелеп кыстардын алдына келет. Кажы ла јиит кыстын алдына бијелеп келеле, айлана согуп, жерге “јырс” эттире тееп ийер керек. Бастыразы бир уулла теберге чырмайар. Онон ойто бијелеп, јерине једер. Мынын кийнинде кыстар колдорынан тудужып, уулдардын алдына барала, күн эбире айлана согуп, жерге јазырада тебеле, јерине бијелеп барар.

Јерине јеткен сонгында уулдар ла кыстар эки јанынан бир уунда бой-бойларына удурат бијелеп келер. Тушташкан јерде кажы ла кыс ла уул озо онг колыла колтыктажып айланар, онон сол колыла

колтыктажып эбирижер. Онон айрылыжып, байагы турган јерине тескерлеп бијелеп баргылаар.

Јерине јеткен кийнинде ойын ойто башталат. Ойто ло уулдар келип, кыстардын алдына јерди јызырадып, онон кыстар келип, тизиреде тееп ийгилеер. Бир уунда бой-бойларына удурат келгилеер. Је экинчи учуралда кыс ла уул туштажала, колдорынан тудужып, өрө көдүргилейт. Кыстарды озо онг колынын алдыла айландырып, онон сол колынын алдыла айландырып ийгилейт. Јерине тескерлеп, бијелей барар.

Ајару: бу ойында бије турналардын бијезине чала тјнгей болор. Казалаган ошкош.

Играет группа девушек и группа парней. Количество танцующих в обеих группах одинаково. Ряд парней, танцую, подходят к ряду девушек и каждый парень перед девушкой поворачивается вокруг оси и топает ногой. Затем, танцую, уходят на свое место. Девушки повторяют те же действия. Когда



все становятся в исходное положение, оба ряда, одновременно танцуют, подходят друг другу. Каждый парень берет за руки девушку, делают круг по своей оси и, разминувшись, танцевальным шагом уходят на свое место. Действия повторяются. Во втором случае парень поднимает девушку, затем обводит вокруг себя, и все становятся в исходное положение. Танец во время этой игры похож на танец журавля.

88. ТЕПШИ БЛААЖАРЫ

Той башталып жат. Энчизин жүктенген кыстын төрөөндөри тойго жеттилер. Олорды уткып, удурат тепши тудунган үч бөкө уул барат. Тепшилерде эт, быштак. Уулдар тепшизиле келген улусты эбирип, күндүлөп жат. Келген улустын бирүзи кенетийин ле эт салган тепшини уулдын колынан ушта согорго албаданар. Ушта согуп алза, кыстын — мөри, уулдын — шооры. Блаатпаза — уулга мак.

Быштакту тепшини блаашпас. Тепшини үстинен төмөн тутпас, жүк ле алдынан өрө тудар керек.

Азыйда кыстын төрөөндөрүн атту уткып баргылайтан. Туштажу болгон жерде уулдын төрөөндөри кудаларын тепшиде эт-быштакла, аракыла уткып жат. Кенетийин кыстын жанынан айылчы тепшини туткан бойынча атка минип, той болотон жерге мантадар. Ого жаба жеткен кижиси сый алар. Једижип болбозо, уулдын төрөөндөрине уят болор.

Перед началом свадьбы родственники жениха встречают тремя чашами (тепши), подъехавших родственников невесты. Родственники невесты могут взять из рук чашу, где находится разрезанное на мелкие кусочки мясо, резким движением к себе.

Отбравший чашу, получает приз в виде ташаура с аракой.

89. БАШТЫК ЈАЖЫРАР ОЙЫН

Күреелей отурып, баштык жажырап. Бир кижиси айландыра базып, кемнинг-кемнинг кийнине сал жат. Арткан (отурган) улус бойлоры табар учурлу. Бир кижиси: “менин кийнимде баштык” — дезе, тапканы ла ол. Ойто ло катап жажырып жат.

Играющие садятся в круг. Ведущий ходит по кругу и незаметно подкладывает мешочек с песком позади одного из сидящих. Затем по команде игроки угадывают, у кого за спиной мешочек. Один из игроков должен сказать: “Мешок у меня за спиной!”. Игра продолжается в таком же порядке.

89. КЫЗЫЛ КАЛБАК.

Балдардын бирүзи - бөрү, база бирүзи - айгыр болот. Арткан балдар айгырдын кийнинен жергелей мыкындарынан тудужат.

Бөрү келип сурайт:

- Јакшы бау
- Јакшы јакшы ба.
- Тошко уй тайкылып јыгылган көрдөөр бөү
- Көргөнис.
- Нени алганаару
- Бажын, туйгактарын, куйругын, жүрегин.
- База нени алдаару
- Кызыл калбакты.
- Меге кызыл калбакты беригер.
- Јок, бербезис, бойын тудуп ал!

Айгырдын үүринин ортозында бир бала кызыл калбак болор. Бөрү оны тударга албаданар, је айгыр

ла арткандары оны тударга бербеске албаданар.

Один из играющих является жеребцом, другой — волком. Остальные играющие выстраиваются позади жеребца. Среди игроков один — красная ложка. После переговоров волк старается схватить красную ложку. Жеребец и игроки должны не подпускать волка к красной ложке.

90. КАТАМАЛ ОЙЫН.

Ойногон улус јудуруктарын салып јат: энг ле ўстинде јудуругын салган кижиге энг ле алдында јудуругын салган кижинен сурап јат:

— Менин алдымда кемү

Алдында кижиге айдып јат:

— Мен, Катамал.

ўстиндегизи каруу јандырып јат:

— Катамал болзон, адынгнын оозын ыра тарт.

Онон ол кижиге унчукпай отурып јат.

Арткандары каткымчылу неме айдып, оны каткыртып јат. Ол кижиге токтоныкпай каткырып ийзе, шабылап јат (1 ол эмезе 2-3 катап).

Играющие ставят сжатые в кулак руки друг на друга. Кто поставит свой кулак последним, спрашивает первого:

— Кто подо мнойү

— Я, Катамал.

— Если ты Катамал, то придержи повод коня!

Нижний не отвечает. Тогда другие разными шутками стараются его рассмешить. Если удается его рассмешить, то он проигрывает, ему ставят щелчки.

91. БӨРҮ ЛЕ АЙГЫР.

Алтай ичинде бу ойын текши јарлу, је Чуйдын телениттери оны «Аладоом» (байла «өлө» «Төө» деген сөстөрдөн бүткен) деп адагылайт.

Ойноочылар бөрү ле айгырды энг ле шулмус, күчтү балдардан көстөгилейт. Арткан балдар малдын үүри болгылайт.

Бөрү бүдүжин казыр эдип, малдын үүрин айландыра базып, жүгүрет, а малдын үүри айгырдан бек тудунып бөрүден качкылайт.

Бөрү тизүде энг ле калганчызын тударга чырмайт, је айгыр бербеске албаданар. Мынайда айдат: «јангыс балам бербезим, эки балам бербезим.»

Туттурган кижиге ойыннан чыгат. Бөрү онон ары тудуп барат. Ончозын туткан кийинде ойын токтойт.

Кем тизүнен бойы айрылар, капшай ла ойто тудунар керек. Айгыр бөрүни тийер, ийде салар аргазы јок.

Играющие делятся на табун во главе с матерью, их старается “съесть” животное аладоом. Мать старается не подпустить чудовище к своим детям. Аладоом ее не трогает. Поймав игрока-детеныша, аладоом дергает его и делает вид что съедает.

92. КУР ҰЗҰШ.

Көп улус түп-түңей эки бөлүкке бөлүнип, удуратедире эки кур болуп туруп алар. Анан бир курдан бир кижиге экинчи курдан кемди-кемди кычырар. Кыс кижини мынайда айдар:

Табыл-тубул камчылу,

Табылгазы јинјилү!
Актай-көктөй ол атту,
Адазы байдын үрени!
Бүдүн торко мичилү,
Бүткенек бойын бу сүрлү!
јарым торко јакалу,
јарнак бойын бу сүрлү!

Алты јанынан (кыстын адын адаар) бейин бол!

Уулды кычырза, мынайда айдар:
Табыл-тубул камчылу,
Табылгазы јинјилү!
Актай-көктөй ол атту,
Адазы байдын үрени!
Туйук киш те кийимдү,
турган бойын бу сүрлү!
Бүдүн киш те кийимдү,
Бүткенек бойын бу сүрлү!

үстүги јанынан (уулдын адын адаар) бейин бол!
Кычырткан кижии жүгүрип барала, курды үзер.
үзүп ийзе, курдын бир бөлүгин јединип апарар,
үспей калза, бойы артып калар. Онойып эки
курдын улузы бойы-бойларынан кычырыжып,
учында бирүзинде јангыс ла кижии артар.

Онон буура ла боого (балазы) болуп ойноор.

Играющие делятся на две группы и становятся
напротив друг друга цепочкой. Одна группа зовет
к себе игрока противоположной цепочки. Тот с раз-
бега старается разорвать цепь. Если это удается,
он забирает меньшую часть цепочки. Если не раз-
рывает цепь, то остается в другой цепочке. Игра

заканчивается когда в одной из цепочек остается
один человек. Затем игра плавно переходит в игру
буура (самец верблюда), когда буура защищает
своих детей от волка.

93. КӨНҮЖЕК.

Бу ойынга 20 кире тиш керек. Тиштин узуну -10
см. кире болор. Оны агаштан эдерге јараар. јаан
эмес баштыкка кумақ урала, көмөр. оны көмгөнин
кем де көрбөс учурлу. Көмүп салган кийинде,
кажы ла ойноп јаткан кижии агаш тижиле келиш-
кенче ле јерге сайар. Кумақту баштыкка кемнин
канча тижии сайылза, сайган кижии анча тишти
ойноп алар. Эң көп тиштер ойноп алган кижии
јенүчил болор.

В песке роют ямочку, туда закапывают мешок с
песком и маскируют. Играющие делают палочки
с острым концом и стараются попасть в мешок.
Побеждает тот, кто больше всех попал в мешок.

94. АТ ОЙЫН.

Озодо јангы јурт туткан јииттерге јангы айыл
тудатандар. Ол «айыл тудар күн» деп адалар. Ол
тойдон бир күн озо болор.

Айылдын эжигин той божогончо этпейтендер
(бу учуралда аланчык айыл керегинде айдадыс).

Той тужында мындый ойын болор: јангы
айылдын ичинде кыстын үүре-јелелери турар.
Уулдын нөкөрлөринин бирүзи ээрлү-атту озо
баштап айылды эбире эки-үч катап эбирип, атту
айылга кирер. Аттан түшпей ле очокты эбирип
келер. Адагашта илип койгон сыйды алар. Бу туш-
та оны кыстын үүре-јелелери, нөкөрлөри тудуп,

божотпой, үзени, үйген-ноктозын чечип аларга чырмайгылаар.

Не-немезин блаатырып ийзе, блааткан немезин алган кижиде ле артып калар. Сыйды да блаатырып ийген чыгар. Мында уулдын ба, кыстын ба нөкөрлөрининг эпчили көрүүлөр.

Один из родственников или друзей верхом на коне заезжает в недостроенный конусообразный аил и обходит очаг. В это время, стоящие в аиле друзья невесты, отбирают у парня все, что он имеет: предметы упряжи, одежду.

95. ОПЧАА.

Ойында кыстар ла уулдар туружат. Экиден эжерлежип, кыстар ла уулдар ээчий-деечий тургулайт. Бу эжерлер ээчий-деечий бијелеп баргылаар. Озо брааткан эжер токтой түшсе, арткандары токтой берер.

Бастыра эжерлер бой-бойлары јаар бурулала, озо баштап онг колдорынын алакандарын жарс! этире тажыгылайт. Онон сол алакандарын жарс! этире тажыгылайт. Онон сол алакандарын тажып жадала, бир уунда «оп чаа!» деп кыйгырыжат.

Онон онг сабарыла бир уунда бой-бойын кезедижер. Мынын кийнинде ойто ичкери бурылгылап сыр бијеле кожондоп баргылаар. Алдындагы эжер токтой түжеле, «оп чаа!» деп кыйгырза, бастыразы оной кыйгырыжар.

Онон ойто ло бой-бойына көрүжип, бир уунда алакандарын чабыжып, «оп чааны!» кыйгырып, сабарларыла кезедижер.

Бир канча кире барып, ойто тескери јанындөөн келгилеер.

Бу ойында бијеле кожо частушкалар кожондолор. Ойноочылар алакандардын табыжы ла кыйгы бир уунда болорын кичеер.

Бу ойын 30-чы јылдарда табылган болгодый.

Парни и девушки попарно идут друг за другом. Остановившись, поворачиваются лицом к лицу и хлопают ладонью правой, а затем левой руки. Когда левые ладони хлопают, все одновременно кричат “оп чаа”. Затем указательным пальцем “грозят” и, поворачиваясь, все двигаются с плясками и танцами вперед.

96. КАЗА БИЈЕ.

Ойынга көп улус туружар. Ойынчылар эки јара бөлингилейт:: бир јанында - уулдар, экинчи јанында - кыстар. Эки бөлүкте улустын тоозы тен болор учурлу. Бөлүктеги улус јергелей удуратедире көрүшкен турар. Озо баштап уулдардын бөлүги казалап бијелеп кыстардын алдына келет. Кажы ла јиит кыстын алдына бијелеп келеле, айлана согуп, јерге јырс! этире тееп ийер керек. Бастыразы бир уула теберге чырмайар. Онон ойто бијелеп јерине једер. Мынын кийнинде кыстар колдорынан тудужып, уулдардын алдына барала, күн эбире айлана согуп, јерге јазырада тебеле, јерине бијелеп барар.

Јерине јеткен сонгында уулдар ла кыстар эки јанынан бир уунда бой-бойларына удурат бијелеп келер. Тушташкан јерде кажы ла кыс ла уул озо онг колыла колтуктажып айланар, онон сол колыла колтуктажып эбирижер. Онон айрылыжып байагы турган јерине тескерлеп бијелеп баргылар.

јерине јеткен кийнинде ойын ойто башталат.

Ойто ло уулдар келип кыстардын алдына јерди јызырадып, онон кыстар келип тизиреде тееп ийгилер. Бир уунда бой-бойына удур келгилер. је экинчи учуралда кыс ла уул туштажала колдорынан тудужып, өрө көдүргилейт. Кыстарды озо онг колынын алдыла айландырып, онон сол колдордын алдыла айландырып ийгилейт. јерине тескерлеп, бијелей барар.

Ајару: Бу ойында бије турналардын бијезине чала тјнгей болор. Казалаган ошкош.

Играет группа девушек и группа парней. Количество танцующих в обеих группах одинаково. Ряд парней, танцуя, подходят к ряду девушек и каждый парень перед девушкой поворачивается вокруг оси и топаёт ногой. Затем, танцуя, уходят на своё место. Девушки повторяют те же действия. Когда все становятся в исходное положение, оба ряда, одновременно танцуя, подходят друг другу. Каждый парень берет за руки девушку, делают круг по своей оси и, разминувшись, танцевальным шагом уходят на своё место. Действия повторяются. Во втором случае парень поднимает девушку, затем обводит вокруг себя, и все становятся в исходное положение. Танец во время этой игры похож на танец журавля.

97. ЧАЙДЫҢ БИЈЕЗИ.

I. јииттер јергелей туруп алала, колдорын куштын канаттары чылап өткөнип, талбандадып, бой-бойынын кийнинен буттарын олуй-челий бийелеп баргылайт. Олор онойдо айландыра бийелеп барар. Кажы ла айланыштын бажында кјуреени там ла кичинектедип браадар.

Кјуре кичинектеп, учында бийелерге арга јок боло берзе, јииттер јангыс јерге туруп, колдорын мыкынданала эки-үч катап айлана согуп, секиргилеп јат. Онон бије ойто ло башталат.

II. Ойын мындый ла, је јергелей улус барып јадала, эки башка калыгылап јат. Онон ойто јерине калыгылаар. Бир кижисол јаны јаар калыза, экинчиси - онг јаны јаар. Бу бийеге тјнгей «ийт јелек» деген бије-ойын болгон деп јетирү база бар. је ол ойыннын аайына чыгып болбодыс.

Молодые люди идут друг за другом, подражая танцу глухаря. Необходимо размахивать руками как крыльями. Круг должен быть спиралеобразным и постепенно сужается. Когда места не будет хватать, круг останавливается и все, держа руки за пояс, по два-три раза прыгают вокруг своей оси.

Существует другой вариант: танцующие идут вперед и по команде прыгают по одного в разные стороны, образуя два ряда прыгают образуя один ряд.

98. БУУРА.

Ойногон улус эки јара бөлинет. Кажызы ла бойынын бууразын (буказан) чыгарат. Олор сүзүжер. Сүзүжер тужынд абустагылап, јерди чапчып турар. Кемнин бууразы јенер, ого удур өскөзи де чыгар.

Бу ойында бойынын кожонгы бар. Оны јергелей турган улус кожондойт:

Энелү буура бололо,
Балазын јийтен јангы јок.

Токшын буура бололо,
Энезин јийтен јангы јок.

Буура ойын (кожон).
Табыл-тубул камчылу
Табылгазы јинјилү,
Актай-көктөй ак атту,
Адазы сүрлү Аднаш кел.

Играющие делятся на две группы. Каждая группа выбирает себе вожака – верблюда. Вожаки выходят на середину и начинают бодаться. При этом они изображают быка, мычат и ногами разгребают землю. Вместо проигравшего выводят другого.

99. БАШТЫК ЈАЖЫРАР ОЙЫН

Күреелей отурып, баштык жажырап. Бир кижі айландыра базып, кемнинг-кемнинг кийнине сал јат. Арткан (отурган) улус бойлары табар учурлу. Бир кижі «менин кийнимде «баштык» дезе, — тапканы ла ол. Ојто ло катап јажырып јат.

Играющие садятся в круг. Ведущий ходит по кругу и незаметно подкладывает мешочек с песком позади одного из сидящих. Затем по команде игроки угадывают, у кого за спиной мешочек. Один из игроков должен сказать: “Мешок у меня за спиной!”. Игра продолжается в таком же порядке.

100. АЙГЫРЛУ МАЛ БОЛУП ОЙНОГОНЫ

Бу кожон улус ортодо јарлу. је онын кожонгы бар эмтир. Айгырлу малдын тудуп јийтен бөрүзи коомой болзо, шоодып кожондоп јат:

Јабага-кулун тут јибес,
Јалаа бөрү ол эмтир.
Кулун-јабаа тут јибес,
Кураа бөрү бу эмтир.

Волк пытается съестъ лошадей и ловит их. Если волк оказался слабым, передразнивают шутливыми песнями.

101. БУУРА

Бир канча кижі күреелей туруп јат. Бир кижі тыштында, бирүзи күреенин ичинде. Күреенин тыштында ла ичинде улус оогырыжып, күрежерге белетенип турганы ол. Келин улус база күреелей туруп кожондожып јат.

Эрлен-токшун кудурып,
Энезин јиир јангы јок.
Ээрлү буура кудурып,
јелезин үзер јангы јок.

Играющие становятся в круг. Один игрок — в кругу, другой — за кругом. Они кричат и через круг стараются побороться.

102. БУУРА

Бу ойын «Айгыр ла бөрү», «Аладоом» деген ойындарга тунгей.

Эки бука болор. Бирүзининг кийнинде јергелей турган үүр. Букалар бустажар, сүзүжер. јангыскан бука үүрди тударга албаданар. Тудуп алганы онын үүринде болор. үүрдинг улузы мынайда кожондоор:

Энелү буура бололо
Балазын јийитен јангы јок.
Токшын буура бололо,
Энезин јийитен јангы јок.

Друг против друга становятся два “самца верблюда”. За одним из них «стадо верблюдов”. Одинокий “верблюд” старается поймать стоящих за вожакom других “верблюдов”. Если это удается, игрок попавший в руки чужого жожака, переходит на сторону одинокого жожака.

103. БУРА ОЙЫН.

Бура дегени төө: эки төө согужып јат. Улус күреелей туруп алат. Күреенин тыштында бир кижн, күреенин ичинде бир кижн. Тыштындагызы кирерге албаданып, ичиндегизи чыгарга. Канайып-канайып биригишсе, јаба базыжып јат. Онон озор согушпай айрылзын деп, арткандары «чөк!» деер.

Игроки образуют круг. Один игрок – вне круга, другой – внутри. Они играют в самцов – жожаков верблюдов. Первый игрок пытается зайти в круг, другой выйти. Круг их не пускает. Если они встретятся, между ними начинается борьба. Все кричат “чөк”, что означает окрик, когда гоняют верблюдов и разнимают “борцов”.

104. САБАРЛАРДЫН ОЙЫНЫ.

Бир кижн сабарларынын баштарын бой-бойына сүзүштирип тудуп алар. Экинчи кижн бир сабары-

ла озо тунүкке келер:

— Мынан кирейин беү — десе,
— Ол менин тунүгим - деер баштапкызы.
Экинчи тежиктен кирерге суранар:
— Мынан кирейин беү — деп.
— Јок, ол менин адымнын јадыны, — деер.
үчинчи тежиктен кирейин десе,
— Ол менин ийнегимнин јадыны — деер.
Тортинчи тежикке,
— Ол ийдимнин јадыны — деп айдар.
Алаканнын алдына келзе, айылдын ээзи:
— Не келдинү — деп сураза,
— Абайым јыду койон аткан, алгый сурап келзин деген — деер.

Айылдын ээзи айдар:

— Эжикте тебеен адым бар - тептирип алдын,
Сүзеен уйым бар — сүстүрип алдын,
Тудаан ийдим бар — туттырып алдын,
Алгыйды алала чык! — деп кыйгырза, айылчы кижн кенетийин сабарларды үзе согуп чыга конор керек, айылдын ээзи тудар керек.

Игрок выстраивает аил из пальцев. Другой пытается зайти в промежуток между пальцами. На верхушке после последнего отказа хозяин аила старается поймать “гостя”, тот выдергивает пальцы.

105. ИРА ЛА ИВАН АЙЫЛ ТУДУП ОЙНОГОННЫ.

Ира эки колын айыл эдип отурды. Иван келеле сурап јат (эргектин алдынан, соколдын үстинен):
Иван — Башпарак, мынан кирейин беү
Ира — Тунүгим.
Иван (соколдын алдынан, ортон сабардын

үстиненг):

— Бажы Кырлу, мынан кирейин беү

Ира — Адалу-уулду ок согып жат.

Иван (ус сабардын үстиненг, ортон сабардын ортозынан):

— Ортон Оймок мынан кирейин беү

Ира: — Эжелү-сыйынду тон кезип жат.

Иван — Обо Чечен мынан кирейин беү

Ира — Улаам.

Иван (эки алаканнын тужынанг):

— Мынан кирейин беү

Ира — Не келген, айтү

Иван — Акам жыду койон ат келен, алгый сурап кел деген.

Ира: — Аркыттын кийнинде жат, ал.

Иван — Алалдым, канайдайынү

Ира - Алган болзон, жан ары.

Иван - Адар болзон, адып ал,

Тудар болзон, тудуп ал.

Күк-күүк! - деп айдала, айылын жемиреле барар).

Ойндо Иван айыл тудар.

Ира - Мынан кирейин беү - деп ойын башталар.

Ира айылды жемиреле барза, ойын божоор.

Ира строит из пальцев аил. Иван хочет зайти, Ира его не пускает. Когда Ира так и не пустит Ивана, тот разрушает аил, затем они меняются местами.

106. “ҮЧИНЧИЗИ АРТЫК (ТУБА ОЙЫН).

Уулчактар ла кызыкчактар экүден бир тегерик эдип турар. Эжери жок кижиге кайыш курлу ойын баштаар, күүрелей турган улусты айландыра жүгүрер. Кайыш курлу кижиге оны сүрүжип

жедерге, оны кайыш курла жедип соксо, ол кайышты алала, ол ойын баштаган кижинин кийнинен жүгүрер. Ол ойын баштаар кижиге дезе, база бир эжердин алдына турза, кийинде турганы кайышла соктурбаска база жүгүрүп, база кандый бир эжерлү кижинин алдына турар жанду. Кандый ла жүгүрген кижиге кайыш соктурбаска сүүген кижинин алдына турарга албаданар. Бу ойында чыйрагын, шулмузын, онын сүүген нөкөрүн көргүзөт.

Играющие парами становятся в круг. Один игрок гоняется с поясом за другим. Тот становится впереди какой-либо пары, стоящий с наружной стороны убегающего. В случае, когда второй игрок задевает поясом убегающего, они меняются местами.

107. «ЭДЕК ТУДУЖАР» ОЙЫН.

Бу ойынды «кур үзүп» ойногонуна түнгөй эмтир. Удура-тедире эки кижиге турар, арткандары оны ээчий туруп, ары-бери тартар. Бир кижиге келип тууразынан тартар, үзерге албаданар, үзүп алза, апарар, ойто келер. Бу ойында жангыс кижиге артканча тартыжып, үзүжип ойноор эмтир. Ойыннын төс учуры: көп блаажып ойноору.

Две группы цепочкой становятся напортив друг другу и, взявшись за руки, стараются перетянуть игрока на свою сторону. Один свободный человек с каждой стороны может самостоятельно помогать первому стоящему человеку.