



КАЗАХСКИЕ ИГРЫ



Джаяу-тартыс

Число участников: от двух и более.

Место игры: небольшая, ровная площадка.

Пособие для игры: длинный ремень или веревка (7-8 м.) с завязанными вместе концами. Описание игры: встав на четвереньки, головами в противоположные стороны, "противники" одевают ремень (веревку) так, чтобы он проходил через шею и подмышки (под руки). По свистку или команде руководителя каждый из игроков устремляется вперед с тем, чтобы утянуть "противника" в свою сторону на определенное заранее расстояние.

Примечание 1: после первого перетягивания можно произвести перемену местами.

Примечание 2: победителем считается игрок, дважды перетянувший "противника", если оба игрока одерживают по одной победе, перетягивание устраивается еще один раз — третий и победителем считается тот, кто одержит победу в этот последний, решительный раз.

Бурук-тепек

Число участников: от 2 до 30 человек.

Место игры: лужайка, площадка, поле и т.д.

Описание игры: все участники игры становятся шеренгой (в один ряд) и по очереди бросают вперед малые мячи или камни (одинакового объема, веса). Бросивший ближе всех обязан собрать мячи (или камни) и раздать их остальным участникам.

Кто трижды бросит мяч (или камень) дальше всех, выбывает из игры и считается первым победителем. В таком же порядке устанавливают второго и третьего победителя и на этом заканчивают игру.

Примечание 1: игра "Бурук-тепек" широко распространена среди казахской молодежи, особенно на пастбищах.

Примечание 2: дальность броска измеряется от его места (обозначенного чертой) до первого прикосновения мяча к земле или места падения камня.

Казан

Число участников: 3-10 человек.

Место игры: спортивная площадка или поляна, в зимнее время — на льду.

Пособие для игры: палки (по количеству участников) и деревянный шар, радиусом в 7-10 см. (можно — молотки от крокета и крокетный же шар).

Описание игры: очертив круг, играющие становятся на черту в равном один от другого расстоянии и выкапывают перед собой небольшие ямки, а также — одну ямку в центре круга. Исключение составляет водящий, начинающий игру, который находится с шаром (на земле) за кругом.

Водящий палкой (или молотком) старается провести шар в центральную ямку, выбирая для него путь в любом месте между играющими. Те, в свою очередь, стараются своими палками отбить шар за круг.

Если бьющий по шару участник игры не сумел ударить по нему и занять свою ямку (для этого нужно поставить в нее одним концом палку), ее занимает (тем же способом) водящий. Проигравший игрок становится водящим и игра начинается сначала.

Если водящему удастся ввести шар в центральную ямку, все участники игры должны быстро поменяться местами. Во время перебежки водящий старается занять чью-нибудь ямку. Игру возобновляет участник, оставшийся без места (без ямки).

Бурук-тепек

Число участников: от 2 до 30 человек.

Место игры: лужайка, площадка, поле и т.д.

Описание игры: все участники игры становятся шеренгой (в один ряд) и по очереди бросают вперед малые мячи или камни (одинакового объема, веса). Бросивший ближе всех обязан собрать мячи (или камни) и раздать их остальным участникам.

Кто трижды бросит мяч (или камень) дальше всех, выбывает из игры и считается первым победителем. В таком же порядке устанавливают второго и третьего победителя и на этом заканчивают игру.

Примечание 1: игра "Бурук-тепек" широко распространена среди казахской молодежи, особенно на пастбищах.

Примечание 2: дальность броска измеряется от его места (обозначенного чертой) до первого прикосновения мяча к земле или места падения камня.

Айгулек

Число участников: от 10 до 20 человек.

Место игры: площадка, двор, лужайка.

Описание игры: участники игры делятся на две группы и встают, держась за руки, двумя шеренгами, одна против другой. Расстояние между шеренгами — 10-15 м. . Одна из групп, — назовем ее группой "А", — начинает игру, обращаясь к группе "Б" со словами:

— "Айгулек, айдын-кузедснгулек, темирчиден, дем чигарузенгиден майчигар актеректен кок терек: минда саган ким керек?"

Группа "Б" отвечает:

— "Айгулек, айдын-кузедонгулек, темирчиден, дем чигарузенгиден майчигар актеректен кок терек минда бызге (имя или фамилия) керек?" Или:

"А" — "Цепи раскуйте!"

"Б" - "Кого?"

"А" называет имя или фамилию участника игры из противоположной группы.

Названный игрок бежит к противоположной группе с тем, чтобы прорваться сквозь ее шеренгу, расцепив руки тех или иных "противников". Если это ему удастся, он берет одного из "противников" и с ним возвращается обратно, если нет — остается в группе "противников".

Лак-устау

Число участников: 3-5 человек/

Место игры: площадка, большой двор, сад, лес.

Описание игры: на территорию, выбранную для игры, выпускается козленок. Нужно его поймать. Игрок, поймавший козленка первым, должен его доставить на установленное руководителем место.

Примечание: Эта игра составлена на основе казахской игры "Токтыалу", в которой всадник старается поймать и взять с земли к себе в седло свободно пущенного козленка.

Жигит-куалау

Число участников: от 10 до 30 человек.

Место игры: спортивная площадка, двор, большая комната.

Описание игры: участники игры делятся на две группы. Обе группы встают на обозначенную на земле прямую линию. Затем в 15-20 метрах от этой линии отмечают на земле вторую — такую же, как и первая, линию, поставив на концах ее 2 флажка.

Руководитель (организатор), вызвав из каждой группы по игроку, дает одному из них бэльбеу (кушак или полотенце).

По условленному знаку, счету или свистку руководителя оба игрока бегут ко второй линии, отмеченной флажками, причем игрок с бэльбеу осалит другого до тех пор, пока тот не достигнет второй линии. Достигнув этой черты, первый игрок бросает бэльбеу на землю, а второй схватывает его и старается настигнуть (осалить) своего бывшего преследователя, убегающего обратно к первой линии. Если это ему удастся, он считается победителем, если нет — побежденным. После вызывают следующих двух игроков и игре, продолжается.

Алармаж

Число участников: от 5 до 20 человек.

Место игры: большая комната, площадь или двор.

Описание игры: участники игры становятся в затылок, друг за другом, и затем каждый из них берет за пояс стоящего передним игрока. Водящий встает лицом к игроку, возглавляющему цепь, и по команде или счету руководителя забегает то с правой, то с левой стороны цепи, стараясь поймать (осалить) последнего в цепи игрока.

В случае успеха, он становится первым в цепи, а пойманный — водящим и игра продолжается.

Примечание: игра "Аларман" помещена в некоторых сборниках под названием "Волки и овцы".

Чет-тастау

Число участников: от 10 до 30 человек.

Место игры: большая комната, площадка или двор.

Описание игры: разделившись на 2 группы, играющие становятся двумя шеренгами лицом друг к другу. Расстояние между шеренгами — от 5 до 10 метров. Руководитель вручает любому из играющих орамал (полотенце). Тот идет к противоположной группе играющих, заходит за нее и кладет орамал к ногам одного из "противников", стараясь сделать это возможно незаметнее. После этого он бегом возвращается на свое место, а "противник", к ногам которого положен орамал, должен догнать его и осалить орамалом. Если "противник" "зевает", то-есть не берет полотенца до тех пор, пока положивший его не возвратится на место, он идет в противоположную группу. Если ему удастся осалить того, то орамал остается у него и осаленный переходит в его шеренгу.

Тартыс

Место игры: площадка или лужайка.

Описание игры: два всадника выезжают навстречу друг другу и стягивают один другого с седла. При первом же прикосновении одного из участников какой-либо частью тела к земле, ему засчитывается поражение.

На игру дается 15-20 минут.

Правила:

1. Не разрешается иметь бичи.
2. На оседланной лошади должно быть не менее трех подпруг.
3. Не разрешается иметь какие-либо украшения, могущие нанести повреждения участникам.
4. Не разрешается стаскивать противника за голову, шею, одежду ноги.
5. Игра начинается, приостанавливается, когда это необходимо, и кончается по свистку руководителя (судьи).

Примечание 1: при нарушении правил одним из участников руководитель останавливает игру (подав свисток) и делает предупреждение нарушившему правила участнику. При повторении нарушения правил или грубом поведении игроков судья прекращает игру и засчитывает игроку нарушившему правила, поражение.

Примечание 2: в игре "Тартыс" участвуют исключительно мужчины, не моложе 18 лет.

Ат-устинен тартыс

Число участников: 1 верховой и от 3 до 5 пеших мужчин.

Место игры: площадка размером не менее 30x20 м. (при условии незначительного количества играющих).

Описание игры: находясь на площадке, строго ограниченной размерами, всадник должен продержаться в течение определенного времени (15-20 минут) верхом на лошади, что ему удается с трудом, а иной раз и совсем не удается, так как остальные участники игры (пешие) в это время стараются снять его с лошади.

Правила:

Не разрешается:

1. Иметь на лошади украшения (бляхи, пряжки, кольца и т.п.) могущие причинить повреждения участникам.
2. Иметь бичи.
3. Наносить удары.
4. Иметь на лошади менее трех подпруг.
5. Стаскивать всадника за одежду, голову, волосы.
6. Садиться верхом на лошадь двум, трем и больше участникам игры.
7. Продолжать игру после свистка судьи (руководителя).
8. Проводить игру "Ат-устинен тартыс" больше указанного времени, а также проводить ее дважды подряд с одними и теми же участниками.

Джаяу-тартыс

Число участников: от двух и более.

Место игры: небольшая, ровная площадка.

Посobie для игры: длинный ремень или веревка (7-8 м.) с завязанными вместе концами. Описание игры: встав на четвереньки, головами в противоположные стороны, "противники" одевают ремень (веревку) так, чтобы он проходил через шею и подмышки (под руки). По свистку или команде руководителя каждый из игроков устремляется вперед с тем, чтобы утянуть "противника" в свою сторону на определенное заранее расстояние.

Примечание 1: после первого перетягивания можно произвести перемену местами.

Примечание 2: победителем считается игрок, дважды перетянувший "противника", если оба игрока одерживают по одной победе, перетягивание устраивается еще один раз — третий и победителем считается тот, кто одержит победу в этот последний, решительный раз.

Ксы-котеру

Участвуют мужчины не моложе 18 лет.

Описание игры: игра проводится на разостланном ковре, войлоке (кошме) или брезенте. Один из участников ложится на спину, вытянув ноги вместе, а руки положив за голову или держа их прямо, прижатыми к туловищу. Вторым участником садится, согнув колени и подведя руки под ноги лежащего на полу, как указано на рисунке, а затем старается поднять его на ноги (подымаемый участник игры должен держать тело в напряжении).

Ксы-котеру (второй вариант)

Возраст участников — с 18 лет.

Описание игры: проводится так же, как и предыдущая, с той разницей, что один из участников садится на пол "по-турецки", держа руки у своего пояса, а другой берет его подмышки, пропуская правую свою руку под левую руку сидящего и левую руку под правую руку того. При таком положении нужно поднять "противника" к себе на спину так, чтобы он был обращен лицом в противоположную сторону.

Кындык-сандык

Описание игры: участвующие в игре разбиваются на пары. Встав спиной друг к другу, два участника игры отводят руки назад за корпус и сцепляются в локтевых суставах.

После этого они стараются перетянуть друг друга, каждый наклоняя корпус вперед с тем, чтобы поднять "противника" к себе на спину и продержаться в таком положении на протяжении заранее обусловленного времени. Затем на победителя выходит другой участник игры и так далее (до тех пор пока не выявится победивший, всех остальных или оставшийся победителем в последней схватке).

Кара-сиир

Число участников: от 10 до 30-40 человек.

Описание игры: намечается центральное место, откуда и начинается игра. Один из участников ее убегает и скрывается невдалеке, положив близ себя шапку или какой-нибудь другой предмет, который обязан защищать (не давать другим игрокам брать его). После этого остальные участники игры рассыпаются в разных направлениях для поисков скрывшегося. Нашедший его должен взять шапку (или другой предмет, положенный укрывшимся на землю) и доставить к центральному месту игры — к руководителю. После этого игра начинается сначала

Аксуек

Число участников: от 5 до 50 человек.

Место игры: кустарники, лужайка или поляна, заросшая высокой травой, сад.

Время игры: лунная, светлая ночь.

Пособие для игры: большая (15-20 см.) кость или такой же длины палочка, окрашенная в белый цвет.

Описание игры: один из участников игры (по жребию) берет кость (или палочку) и бросает ее в любую сторону. Остальные бегут по направлению, в котором брошена кость (палочка), и разыскивают ее. Нужно отыскать брошенный предмет и взять его так, чтобы другие участники игры, по возможности, не заметили этого, а затем доставить его туда, откуда он был брошен. Именно — незаметно. В противном случае его могут отобрать другие участники игры. В последнем случае участник игры, отобравший кость (палочку) у нашего товарища, в свою очередь так же стремится доставить ее к центральному месту, чтобы закрепив за собой победу. После того, как кость (палочка) доставлена на место, игра начинается с начала.

Аксуек (Второй вариант)

Начальный бросок делается так же, как и в первом варианте, но на месте, где один из участников игры находит кость (палочку), он объявляет: "Нашел!"

После этого на место, где найдена кость (палочка), собираются все участники игры и нашедший начинает игру сначала, бросая кость (палочку) в любую, по своему усмотрению, сторону.

Таяк-оина (Таяк-джугурту)

Число участников: от 5 до 15 человек.

Пособие для игры: копье или длинное удилище. Описание игры: играющие по очереди берут копье и бросают его в рыхлый снег так, чтобы оно прошло некоторое расстояние в снегу. В том месте, где оно выйдет из снега, делается отметка.

Когда все участники сделают по броску, определяют самый дальний бросок, засчитывая выигрыш тому, кто этот бросок сделал.

Примечание: эту игру можно проводить и в летнее время — на пруду, на озере или на других водоемах, где вода находится без движения; метать копье следует при этом так, чтобы оно проходило некоторое расстояние скрытым в воде. Выигравшим считается также тот, кто сделает самый дальний бросок.

Аккала

Число участников: до 30 человек.

Место игры: двор, площадка со снегом.

Описание игры: все участники игры делятся на несколько равных по численности групп (можно иначе — каждый участник играет отдельно). По заданию руководителя, играющие делают из снега макет города — Небольшая модель города, воспроизведение ого в уменьшенном виде, с его улицами, домами одноэтажными и многоэтажными и т.п., стремясь сделать его возможно быстрее. Затем все участники игры, во главе с руководителем, определяют, кто скорее и лучше других выполнил задание.

Соккуртеке

Число играющих от 10 до 40 человек.

Описание игры: играющие образуют круг и стоят, обратившись лицами в его середину. Три-четыре человека находятся в кругу, причем одному них завязывают глаза платком или косынкой. Находящиеся в кругу игроки прикасаются поочередно к игроку с завязанными глазами, подходя к нему с разных сторон, а тот должен угадать, кто его коснулся, назвав фамилию или имя. Опытному завязывают глаза и игра продолжается.

Если игрок с завязанными глазами ловит одного из участников игры, находящихся в кругу то не отгадывая, кого поймал, он снимает с себя повязку и связывает глаза пойманному.

Примечание: не завязывать глаза одним и тем же платком (косынкой), а иметь для игры несколько платков или косынок.

Джар-джаау

Нужно стать у стены так, чтобы касаться пола только обеими кистями и ступнями ног, затем, перегибаясь всем корпусом вверху и назад — к стене, коснуться ее носом.

Иыршим

Число участников: до 20 человек.

Пособие для игры: чистая пробка, разрезанная на несколько пластинок.

Описание игры: играющие становятся или садятся кружком, все, кроме одного, которого просят удалиться. После этого любому из участников в игре дается пластинка (пробковая) и он кладет ее в рот. Удаленного игрока приглашают возвратиться в круг. Все стоящие (сидящие) кружком участники игры произносят: "мыршим, мыршим, мыршим" и т.д. В это время находящийся в кругу игрок должен узнать, у кого находится пластинка, для чего ему предоставляется право подходить к каждому участнику и прислушиваться, как он произносит слова. Угадав, он занимает место товарища, державшего во рту пластинку.

Корше (сосед)

Число участников: нечетное.

Описание игры: играющие делятся по парам и расходятся по комнате. Оставшийся без пары игрок подходит к любой из пары и задает вопрос: довольны ли вы своим соседом? Если спрошенный отвечает "недоволен", спрашивающий занимает его место. Если спрошенный отвечает "доволен", ему предлагают что-нибудь выполнить — песню, танец и т. п.

Сокуртеке

Описание игры: из числа играющих одному завязывают глаза и предлагают ему пройти вперед определенное количество шагов, повернуться кругом и возвратиться на прежнее место.

Примечание: можно усложнять игру, давая указание пройти определенное количество шагов не только вперед, но и затем вправо или влево.

Интериспек (вытолкни из круга)

Кто еще хочет испытать силу? Приглашает игра «Интериспек». Надо начертить круг. Лучше побольше: тогда интереснее и труднее борьба. Задача — вытолкнуть всех из круга и стать победителем. Ну, кто кого? Быстрее можно победить, если прыгать на одной ноге. Коснулся второй ногой земли — поражение.

Жаяу тартыс (кто сильнее)

Отличный способ померяться с кем-нибудь силой. Два игрока встают к друг другу спиной. На плечи необходимо повесить веревку и пропустить ее под мышками. Концы веревки связаны, а узел находится между игроками. Раз, два, три! На счет три, игроки одновременно тянут друг друга, каждый в свою сторону. Сильный обязательно перетянет слабого за отметку, которую сделали на земле еще до начала игры.

Посвящение в наездники

Когда мальчику исполняется 4-5 лет, его посвящают в наездники. Для него делают ашамай-ер (специальное седло из дерева). Выбирают самого спокойного жеребенка-трехлетку и сажают на него ребенка. Отец водит коня по всему аулу для того, чтобы малыш поприветствовал всех людей. Женщины бросают шашу (подарки и сладости). Оседлав своего первого коня, мальчик по праву может считать себя мужчиной.

Тумалак-Агаш (Деревянный шар)

Игра в тумалак –агаш состоит в следующем: выкапывается небольшая ямка. Рядом с ней стоит игрок с палкой в руках, а другой гонит палкой шар к яме. «Хранитель» ямы старается не подпустить его к яме. Игра идет до тех пор, пока шар не закатиться в яму. После этого роли меняются.

Кызыл-коныз (Красный жук)

Как казахи называют божью коровку? Кызыл коныз (красный жук) или ел кайда кошеды (куда направляется кочевье), по названию детской игры. В прошлом в казахских степях любили эту игру. Раньше казахи-кочевники летом часто переезжали с места на место, кочевали. Во время сборов ребята начинают игру. Божью коровку, красного жучка с черными точками, сажают на ладони, пускают по руке вверх, она ползет. Дети дружно спрашивают «Куда направится кочевье?». Жучок улетает. Дети радостно кричат: «Вот куда направится аул!». Другая божья коровка предсказывает иную сторону. Споры разгораются. Чей жучок умнее? Кто правильно угадал? И вот аул трогается в путь. Споры прекращаются. Все узнают победителя. Он, гордый, герой дня!

Байга (скачки)

Абай – классик казахской литературы XIX века, в своих произведениях очень часто упоминает байгу. «Без борьбы байги не бери», - писал он. Это значит, прекрасно владей искусством верховой езды, будь безукоризненно честным и благородным в поединке. И сегодня в аулах (казахская деревня) детская игра «Байга» очень любима, бегут ребяташки на длинные и короткие дистанции: Чудо - кони - хворостинки. Кто обгонит на тропинке? Кто обскачет на дороге? У кого быстрее ноги!

Сбивание тымака

Шест, высотой не превышающей всадника, втыкают в землю и надевают на его верхушку головной убор - тымак. Участнику игры показывают место, на котором установлен тымак, затем плотно завязывают глаза и дают в руки камчу. После этого наездника крутят на одном месте и отпускают со словами: «Ну-ка теперь иди, сбей тымак». В случае, если игрок не сбил тымак с трех попыток, он может, по разрешению ведущего, исполнить песню или импровизацию, что дает ему право вновь принять участие в состязании. Количество участников игры не ограничивается, испытать удачу может каждый, у кого есть верховая лошадь.

Охота с беркутом

Наиболее распространенный у казахов вид охоты - охота с беркутом. Из поколения в поколение потомственные охотники-беркутчи передают по наследству секреты своего мастерства, вековые традиции выращивания и обучения беркута. Эта величественная и грозная птица способна одолеть в жестоком поединке даже лисицу и волка. Кульминационный миг нападения беркута на добычу, ожесточенная борьба крылатого хищника и его жертвы способны вызвать у охотника неподдельное волнение и истинную гордость.

Алтыбакан

В лунную ночь за аулом устанавливают качели - алтыбакан. Это место, где к вечеру собиралась молодежь петь песни и веселиться. На алтыбакане катаются поочередно парами - парень и девушка. Присутствующие запевают популярные песни, шутками и озорными замечаниями подбадривают молодых, находящихся на качелях. Для установки алтыбакана необходимо шесть бревен 3-4 м высотой, широкая перекладина и три аркана.

Кыз куу

По свидетельству историков, еще в сакских племенах одним из условий женитьбы был обычай, который требовал, чтобы жених догнал невесту. Во время народного собрания или праздника юноши и девушки верхом на лошадях выходят в поле. По знаку хозяина торжества, стегнув коня, девушка срывается с места, а юноша бросается ее догонять. Если юноша не сможет настигнуть и поцеловать наездницу, то он должен развернуться и стремительно скакать обратно. Если же девушка догонит джигита, то начинает что есть силы стегать его камчой. Эта игра напоминает своеобразный спектакль - собравшийся народ наблюдает за событием, словно происходящим на сцене.

АЛТЫ-БАКАН (Казахская качель)

Для устройства качелей "алты-бакан" необходимо иметь 6 шестов длиной 3,5-4 метра каждый и 3 толстых, прочных веревки. Три шеста, отступя 50-70 см. от вершины каждого, связываются и ставятся как треножник. То же проделывается с тремя другими шестами.

На треножники следует положить крепкую перекладину, прочно укрепить ее, и привязать к ней концы трех веревок. Две веревки привязываются на совершенно одинаковом уровне от земли, а третья — гораздо ниже.

Тымак-уру

Участнику игры показывают шест с надетой на него шапкой, затем завязывают ему глаза платком или косынкой, подают бич и подводят к лошади. Игрок с завязанными глазами должен сесть на лошадь, поехать по направлению к шесту и сбить с него шапку.

Правила:

1. Верхний конец шеста должен находиться на уровне руки всадника.
2. Ехать можно только шагом.
3. Дистанция не должна превышать 30 метров.

Примечание: необходимо иметь несколько платков (косынок).

Туе-байляу

В землю вбивается кол с таким расчетом, чтобы на поверхности осталось не менее 70-80 см. Затем к колу привязывают: лошадь, верблюда, корову или козла, причем длина веревки должна составлять 4-5 метров.

Подойдя к колу, тот или иной участник игры должен повернуться к нему спиной (или присесть на карточки), отвести руки за корпус и, сохраняя такое положение, развязать узел, а после этого — обвести животное вокруг кола.

Примечание: можно провести "Туе-байляу" с группой участников одновременно, причем веревки к кольям должны быть привязаны совершенно одинаково. Победителем будет считаться тот, кто первым развяжет узел.

Кепеш-алу

Один из участников игры встает на колени и опирается кистями рук на пол (землю), между его рук кладут шапку (лучше чистый платок). Второй игрок должен сесть на спину первого и, не касаясь пола (земли), достать шапку (платок) ртом, а затем принять первоначальное положение

Аркан-чалу

Бичевку или тонкую веревку, соединив ее концы, нужно продеть в рубашку участника игры, с тем, чтобы образовалась петля; концы веревки держит другой участник

Нужно, не снимая, рубашки и не перерезая бичевки (веревки), освободиться от нее.

Примечание: "Аркан-чалу" можно провести с группой игроков, причем игра начинается по команде или свистку руководителя и заключается в соревновании ее участников на скорейшее освобождение от веревки.

Ат омрауластру (Со смелой лошадью)

Число участников: от 5 до 15 человек.

Место игры: площадка, поляна.

Описание игры: участники игры верхами на лошадях выезжают на площадку, размер которой определяется в зависимости от числа участников.

Цель игры: каждый всадник стремится вытеснить "противников" за пределы площадки, обозначенные чертой

Игра кончается, когда в пределах площадки остается один всадник.

Правила:

1. Иметь бичи или прутья не разрешается.
2. Нельзя стаскивать противника с лошади.
3. Брать лошадь противника за повод нельзя.
4. Нельзя наносить удары.
5. Если лошадь того или другого участника перешла границу площадки (перешагнула за черту) двумя ногами, он считается выбывшим.
6. Игра начинается и кончается по свистку руководителя.
7. Участник, нарушивший одно из правил, из игры выбывает.
8. Возраст участников игры — не ниже 18 лет.

Аударыс (второй вариант)

Два всадника (не моложе 18 лет) выезжают навстречу один: другому и стараются перетащить друг друга к себе в седло с тем, чтобы уложить "противника" поперёк седла.

Правила:

1. Не разрешается стаскивать всадника за одежду, голову, ноги, а также иметь бичи.
2. Игра начинается, временно приостанавливается и прекращается по свистку руководителя.
3. Оседловка должна быть прочной, лошадь должна иметь не менее трех ремней (подпруг).
4. Одежда рекомендуется спортивная.
5. Схватка продолжается 30 минут, после 15 минут — пяти минутный перерыв.

Примечание: игру "Аударыс" можно проводить командами с учетом количества поражений и побед отдельных участников той или иной команды — участники игры участвуют в схватках попарно, в порядке очередности.

Муше алып кашу

Число участников: от 10 до 50 человек, в возрасте не ниже 18 лет.

Место игры: умеренно-пересеченная местность.

Пособия для игры: прочный платок с завязанными в нем одной или несколькими маленькими вещами (после игры вручаются победителю).

Описание игры: одному из участников игры (по жребию) вручается платок с завязанным в него призом. Затем всадники встают на стартовую линию и по команде или по свистку руководителя срываются с места. Игрок с платком стремится как можно быстрее достигнуть финиша (заранее намеченного пункта), а каждый из остальных игроков старается взять у него узел (платок) и также притти к указанному пункту. Кто первым прискачет с узлом (платком) к финишу, тот и считается победителем.

Правила:

1. Расстояние от старта до финиша не должно превышать 5 километров.
2. Игра продолжается не более двух часов.
3. Повторять игру с одной и той же группой участников не разрешается.
4. Одежда участников должна быть свободной и отвечать гигиеническим требованиям (лучше всего иметь спортивные костюмы).
5. Иметь бичи участникам игры не разрешается.
6. Седло должно быть без украшений (кольца, пряжки и т.п.) могущих причинить

повреждения участникам.

7. Если игра устраивается зимой, лошади обязательно должны быть подкованными.
8. Седлать лошадь необходимо так, чтобы она имела не менее трех подпруг (ремней).
9. Не разрешается задерживать лошадь "противника" за поводья и т.п.
10. Во время игры нельзя разговаривать и кричать.
11. Во время прохождения дистанции руководителем выделяется помощник для наблюдения за исполнением правил игры.
12. Привязывать узел (платок) к себе или лошади не разрешается.
13. Лица, нарушившие хотя одно из правил, из игры выводятся.
14. Помощник руководителя имеет право приостановить игру и начать ее снова с того места, где она была приостановлена.

Джигит-куу

Число участников: до 50 человек.

Место игры: ровная, большая площадка, поле, поляна.

Описание игры: все участники игры делятся на две группы. На земле обозначается стартовая линия и затем — другая, параллельно первой на расстоянии не более километра, где устанавливается флаг на длинном древке. Руководитель вызывает двух игроков — по одному из каждой группы и вручает кому-нибудь из них бэльбеу (жгут). Вызванные руководителем всадники встают на стартовую линию и по команде или свистку руководителя устремляются вперед к флагу. Игрок, имеющий бэльбеу, старается осалить своего противника и, одновременно, быстро покрыть расстояние до флага, где бросает бэльбеу на линию черты и спешит обратно к своей группе. "Противник" поднимает бэльбеу с земли и старается догнать всадника, спешащего обратно, чтобы осалить (ударить) его. Если ему это удастся, он считается победителем, если нет — побежденным. Таким образом руководитель вызывает одну, другую, третью пару всадников, вручая бэльбеу каждый раз игроку из той группы, участник которой вышел победителем в предыдущем соревновании.

Группой победительницей считается группа, насчитывающая в своем составе большее количество победителей.

Правила:

1. Поднимать бэльбеу у флага разрешается не слезая с лошади.
2. Нельзя наносить удары по голове и лицу.
3. Нельзя держать противника за одежду.
4. Задерживать лошадь противника не разрешается.
5. Лошадь должна быть оседлана прочно и без каких бы то ни было украшений, могущих причинить участникам игры повреждения.
6. Иметь участникам бичи (камчи) не разрешается.

7. Игра должна проходить в костюмах, не стесняющих движения.
8. В халатах разрешается только выезд на стартовую линию, после того они снимаются.

Примечание: в игре могут принимать участие и мужчины и женщины, в возрасте не ниже 18 лет.

Балтам тап

Число участников: до 20-30 человек.

Описание игры: играющие, исключая водящего, образуют круг с тем, чтобы между ними не было просвета то есть становятся плечом к плечу. Держа руки за спиной, они передают друг-другу какой-нибудь небольшой предмет — мяч, коробку, спички и т.п.

Водящий, находясь в кругу, должен угадать, у кого находится передаваемый предмет. Отыскав, становится между игроками, образующими круг, а в круг идет другой игрок.

Чит-тастау

Число участников: до 30 человек.

Описание игры: участники делятся на две группы, обе группы становятся двумя шеренгами, одна против другой. Затем любой из участников игры бросает одному из игроков, стоящих в противоположной шеренге, платок, полотенце или кушак и предлагает ему что-нибудь сыграть на музыкальном инструменте, спеть, сплясать. Выполнивший задание игрок бросает платок другому опять же в противоположную шеренгу и, в свою очередь, предлагает тому что-нибудь исполнить. И так далее.

Чит-тастау (Второй вариант)

Содержание игры то же, только участники ее сидят кружком с согнутыми "потиурецки" (под себя) ногами, в центре находится игрок, который и бросает полотенце то одному, то другому из участников игры, сидящих кружком, от себя или с общего согласия давая им разные задания.