УДК 398 (943.41.) (043.3)

Осмонова Б.А.
И.Арабаева атындагы КМУнун Тарых жана социалдык-укуктук билим берүү факультетинин магистранты
Осмонова Б.А.
Магистрантка факультета истории и социально-правового образования КГУ им. И.Арабаева
Osmonova B.A.
Master's student of the Faculty of History and Social and Legal Education of KSU named after I. Arabaev

ЧҮКӨ ОЮНДАРЫ

ИГРА В АЛЬЧИКИ

CHUKO'S GAMES

Аннотация: Бул макалада кыргыз улуттук оюндарынын ичинен чүкө оюндары каралат. Кыргыз элинде азыркы күндө унутулуп бара жаткан оюндар жана оюндардын чечмелениши баяндалат.

Аннотация: В этой статье рассматриваются игры чуко среди кыргызских национальных игр. В нем описываются игры и интерпретации игр, о которых сегодня кыргызский народ забывает.

Abstract: The article examines Chuko's games among the Kyrgyz national games. It describes games and interpretations of games that the Kyrgyz people todey forget about.

Өзөктүү сөздөр: чүкө оюндары, интеллектуалдык оюндар, көчмөндөр оюндары, саясат, спорт, маданият, коом, тарбия, эмгек.

Ключевые слова: игры чуко, интеллектуальные игры, кочевые игры, политика, спорт, культура, общество, образование, труд

Key words: Chuko's games, intellectual games, nomad's games, politics, sport, culture, society, education, labor.

Миңдеген жылдар тарыхы бар кыргыз эли кылымдар бою жыйган тажрыйбасын, өрнөктүү иштерин жаш муундарга оюн менен көрсөтүп, накыл сөздөрүн, маданиятын кылымдан – кылымга сактап жана жеткирип келишти. Көчмөндөр оюндарын ойноо жана өткөрүү менен ата- бабаларыбыздын баскан жолун даңазалап таазим этебиз. Көчмөндөрдүн рухун жүрөк түпкүрүнө сактоо менен урпактарга өткөрүп, муундардын байланышын улап, өткөнүбүзгө сыймыктанып, келечекке үмүт артабыз.

Кыргыз эли көчмөн өмүр сүрүп, сабатсыз болгонуна карабай калың калктын башынан өткөргөн өмүрүнүн элесин унутулгус кылып, келечек урпактарга белек катары сактап келишкен. Элдик оюндарда элдин ой-тилеги, үмүт - мүдөөсү, кубанычы, өкүнүчү, эрдиги, адилеттик жана теңсиздик үчүн болгон күрөшү, эркиндик менен теңдике болгон умтулуусу камтылган. [4].

Кыргыз элинде байыртадан ойнолуп ушул күнгө келип жеткен бир катар салттуу оюндар бар. Бул оюндардын кээ бири жоокерчилик замандагы талаптарга ылайык пайда болгон. Атап айтсак кыргыздын чүкө менен ойнолуучу ордо, упай, кан таламай сыяктуу оюндары жоого каршы туруунга жарактуу аскер күчүн даярдоого багытталган.

Кыргыз эли мал менен өсүп - өнгөн эл. Ошондуктан малдын чүкөсүн (каржиликтин башына ашташкан кичинекей сөөк) байыртадан эле пайдаланышкан. Кыштын узак түндөрүн чүкө ойноо менен өткөрүшкөн. Оюнда элдин ички, тышкы душмандарынан коргонуу ыкмалары, аскердик өнөрдүн элементтери (таамай атууга көнүгүү, көздүн курчтугун өөрчүтүү ж.б.), тактык, тыкандык, тез эсептей билүүчүлүк, шамдагайлык, тапкычтык, кылдаттык, чеберчилик, устаттык, кыраакылык, кыймыл, адеп сактоо сыяктуу көптөгөн учурлар колдонулат. Оюн ушунусу менен кызыктуу да, ушунусу менен баалуу. Чүкө оюндары жөнүндө элдик фольклордо, «Манас» эпосунда, жазуучулардын чыгармаларында кеңири маалыматтар бар.

Чүкө салган баштык - тулуп, койдун чүкөсү - койгут (кээде аркардын кичирээк сакасы да койгут делет), эликтики - элик бапый, тоо теке, аркар, кулжаныкы - сака, эчкиники чыймыт, уйдуку - томпой, доңкей деп аталат. Абалак - мүйүздөн төрт кырдуу жасалып, негизинен ордого гана колдонулат. Чүкө оң, сол болуп бөлүнөт. Конушуна жараша алчы, таа, бөк, чик деп айтылат. Семиз койдун чүкөсү салмактуу келип, даана атылат. Ал эми арык малдын чүкөсү жеңил болот, атканда башка чүкөгө жөлөнүп шыйкы туруп калышы мүмкүн. Упайда үч чүкө бир басым, ордодо бирдин учу беш чүкө болуп эсептелет.

Чүкө оюндарынын 20дан ашык түрү белгилүү. Алар негизинен экиге бөлүнөт: отуруп ойнолуучу оюндар (чүкө калчамай) жана басып жүрүп ойнолуучу оюндар (чүкө атмай).

Отуруп ойнолуучу оюндар: упай, кан таламай, жеп кетти, канымдат, сасыткы, учум, ачакей-жумакей, чүкө өкчөмөй ж.б.;

Басып жүрүп ойнолуучу оюндар: ордо, үч тапан, өлдү, жедирмек, келиш, кыйыр, кең, опол, пари ж.б. кирет.

Чүкө оюндарынын төрөсү - ордо. Ордо кыргыз элинде гана учураган оюн. Анда кыргыз элинин тарыхый турмушу кеңири камтылган. Ордодо кыргыздардын күнүмдүк жашоо-турмушу, ички жана тышкы душмандары менен болгон мамилеси сыяктуу көптөгөн маселелер чагылдырылган. Оюнчулардан өтө чеберчиликти, машыккандыкты талап кылган татаал оюн. Ордо байыркы кыргыз элинин хан ордосун элестетип, элди биримдикке чакырат, ошондой эле аскердик өнөргө үйрөтөт.

Ордонун үйдө - кийиз үстүндө ойнолгон түрү упай. Бул оюндар дүйнө элдеринин эч биринде жок. Чүкө оюндарында жергиликтүү өзгөчөлүктөр өтө эле көп, ал түгүл бир эле оюнду ар башка жерде ар башкача атаган же ар башкача эреже менен ойногон учурлар да кездешет.

Кыргыз эл жазуучусу Түгөлбай Сыдыкбековдун «Көк асабасында» төмөнкүчө айтылган: «... Кызылга, көккө, сарыга боёлгон ашыктарды уул үймөктөп чачып салчу. Анан ал ашыктарын түскө бөлүп: сарысын «табгач», кызылын «түрк», көгүн «кыргыз» уулу деп, үч топту үч тарапка жайнатып кулжа, теке сакаларды кол башы деп алдыга жылдырып... «Чабыш» оюнун ойногон эрке талтаң уулдар азыр керегеде илинген тулубун карап, андагы чүкөсүн сагынып, ыйлагысы келет...»

Чүкө оюндарынын байыркылыгы «Манас» эпосунан да көрүнөт. Манастын ашык ойногондугу, ордо аткандыгы айтылат. Чүкөнү мурда ашык, эңке деп да аташкан.

Ордо – кыргыз эли ордо оюнун тээ байыртадан бери эле уруу – уруу же айыл – айыл болуп ойноп келишкен. Кыргыз элинин ордо оюну алгач “Манас” эпосунда ойнолгондугу кеңири белгилүү:

“Ажыбай, Кыргыл чалдары,
Ордого башчы коюшкан.
Бир туугандай болушкан.

Ажыбай жагы оодарыш,
Чүкөнү алды, ханды алды
Кыргыл чал жагы кур калды" – деп айтылат.

Ордо ойнолуучу жер күн мурунтан шыпырылып, кары күрөлүп, айлана-чөйрөсү тазаланат. Ордо ойнолуучу жерге какырбайт, түкүрбөйт, адепсиз ойлор айтылбайт, улуу-кичүүнү сыйлоо даана байкалат. Ордо ойноп жаткан ар бир адам өзүнүн адептүүлүгүн көрсөтүүгө аракеттенет. Ордо оюну аркылуу жаштарды күчтүү, эрктүү, шамдагай ошондой эле эрдик көрсөтүү мүнөздөргө тарбиялайбыз. Мына ушундай тарбиянын жактарын терең түшүнгөн адамга ордону кыргыз элинин "Асман алдындагы мектеби" десек жаңылыштык болбос эле [3: 143-б.].

"Ордо" оюну жөнүндө Белек Солтоноев өзүнүн "Кызыл Кыргыз тарыхы" аттуу эмгегинде баалуу маалыматтарды берип оюндун түпкүрүндө жаткан согуш жаатына тиешелүү чечмелөөлөрдү келтирип, оюндардын ичинен ордо оюну кыргыздардын эң биринчи жакшы көргөнү жана көп ойногону болгондуктан, "ордо атыш оюнунун чыгышына согуш дарты болгон себептен аны толук көрсөтүп жаздым", - деп түшүндүрмө берет. Белек Солтоноев ордо оюну - башка элде болбостон, жалгыз кыргызда болуп, мурунку замандагы согуш жөнүндө мындай чечмелейт.

1. Тегерек чийгени – бул шаарды, анын четин билгизгени;
2. Дал ортосу – борбор жаки жыйырмак (Туу Түбү);
3. Калың чүкөнү тигип ортосуна абыдан бир чоң чүкөнү жаки ордодон оңой менен атып чыгара албай турган кылып, чүкөнүн сыныгын коюп, аны "кан" деген. Бул аныгында "кан" жаки туу түбү;
4. Хандык тегерете чүкө бөгүнөн тигилет. Тигилген чүкөнүн саны оюнчулардын санына жараша болот. Ар бир кишинин 3 оюнуна 5 чүкө салынат. Ханды тегерете коюлган көп чүкө - хандын аскери болот;
5. Ордо атуучулар эки тарап болуп, сол чүкөдөн тандап ат калчашып, чүкөсү конгону биринчи кезекте атат. Бул күчтүү жоонун Калаага чабуул кылганы;
6. Ар бир ордо атуучуга 5 чүкө тийиш болуп, үч аткан оюнга ээ болгону, беш аскердин үчөө согушка киргени;
7. Чийинден өтпөстөн атканы – сепилдин коргонуна кирбей атышканы;
8. Аткан чүкөсү чийинден чыкпаса – оюнчунун аткан оюну өтөт, - бул согушка кирип өлгөнү;
9. Аткан чүкөсү чийинден чыгып турса, оюну өлбөстөн ата берет, - бул беттешкен жоосун өлтүрө берген сыяктуу;
10. Чийинге жакын келген чүкөнү казайт (казамак), жекеге чыккан же кароолго чыгып келген жоону өлтүргөнү;
11. Атылган чүкөсү чийинден чыгып, томпою чүкөгө жакын жатып калса, бир бутун тамандап чүкөнү отуруп тебүү: аты өлүп, жоо менен жөө согушуу, жаа менен эмес, колмо-кол согушуу;
12. Черткен кишинин сыртында – чүкө калган болсо, оюнчу жыдыйт- оюну өлөт: жоо сыртынан курчап кеткени;
13. 13. Бир жаки үч чүкө черткен соң ханды чертишке уруксат, - хандын кароолун өлтүрүп ханга кол салганы;
14. Четке чийинге жакын келген чүкөнү кайра тооруп алат. Муну "тоорумак" дейт, - четке келген жоону кайта байлап кеткени, четтеп жалгыздап жүргөндү өлтүрмөгү;
15. Беш чүкө, үч атканга жарайт, - беш аскердин үчөө согушта, экөө кошто болгону;

16. Үч чүкө эки атканы жарайт, - үч аскердин экөө согушта, бири кошто болгону;
17. Бир чүкө бир атканы жарайт, - жоодон кырылып бир киши калса да согушу;
18. Бир жактын теңинен көбүнө оюн жетпей калса, калганы чокондосо, жеңилгенге эсеп, - көбү кырылып, аттан ажырап, жөө калганда жеңилгени;
19. Ханы бар жакта бир чүкө, бир оюну болсо да жеңилбестен атышат, - хан өлмөйүн, жаки колго түшмөйүн жеңилбегенге эсеп;
20. Томпою чүкөгө тие жатып, томпойду аларда чүкө кыймылдап калса, - жоо өлбөстөн аман калып, атуучуну өлтүргөнү;
21. Хан ордодо турганда, ханга бет алдыра атат, - бул болсо чекеге жалгыздап келген жоону өлтүргөнү мисалында: [1: 208-б.].

Кыт – саканын таа жагын көзөп, көңдөйлөп, ага эритилген коргошун куюлат. Бул кыт куюу деп аталат. Кыт саканын таа жагын салмактандырып, арышын кеңейтет, ыргытканда, атканда, өкчөгөндө жалаң алчы конушуна көмөктөшөт. Чүкө оюндарын ойноодо балдардын бардыгында тең кыт куюлган сакалар болгон учурда гана ойногонго болот. ойноочулардын биринде эле кыт куюлган сака жок болсо, оюн кыт куюлбаган сакалар менен ойнолушу керек.

Чүкө салмай - кичинекей балдардын оюну. Оюнда эки бала койдун эки чүкөсүн алат да кармайт. Ар ким өз чүкөсүн билет. Алчы чикти жейт, таа бөктү жейт. Ошентип ойной берет. Ким “жесе”, ошол жеген чүкөнү ала берет.

Чүкө өкчөмөй - кичинекей эки бала тартип боюнча эки чүкөнү алып, бирден өкчөйт. Кимдин чүкөсү консо (бири бөк, бири чик түшсө) алып бекитет. Алып кармаган чүкөлөрү айрым болуп түшөт. Ал кармаган бала ошол айрым чүкөлөрдүн кандайын кааласа, экинчи балага тап деп айтат. Ал эки чүкөнү алып кармай баштайт. Мурунку баланын айтканын тапса, алат. Алдыңкы баланын айтканын (эки чүкөнүн биринин түшкөнүн) тапса да алат. Таба албаса, мурунку бала лат. Алган бала эки чүкөнү да алат. Ошентип ойной берет.

Упай - Кыргыз элинин байыркы оюндарынын бири. Оюн тегиз же көбүнчө кийиздин үстүндө ойнолот. Оюнга 13 жаштан жогорку 3-12 оюнчу катышат. Упай 1 кан (аркардын, кийиктин же эликтин чоңураак чүкөсү), 10 басымдан 40 басымга чейинки бир кылка чүкөлөр менен ойнолот. 3 чүкө бир басым деп аталат. Калыс оюнчуларды эки жаатка бөлөт. Эки жааттан бирден оюнчу чыгып, 7 чүкөнү кезек менен калчашат. Кайсы жаат калчаганда чүкөлөр көп консо, ошол жаат чүкөлөрдү биринчи калчайт. Жааттардын бири огун, бири кийигин алдым дешет. Аткан чүкө огу, мээлеген чүкө кийиги болуп эсептелет.

Калыс оюнду баштоого укук алган жааттын оюнчусуна чүкөлөрдү берет. Оюнчу чүкөлөрдү кочуштап туруп чачырап түшкүдөй кылып калчайт. Андан кийин адегенде канды атат. Канды аткандан кийин дагы бир басым чүкө алса кандын башы бошойт. Кан өзүнчө коюлат. Андан ары алчы менен алчыны , таа менен тааны, бөк менен бөктү, чик менен чикти алат. Оюнчу чүкөнү атса сакасы чүкөгө тийбей калса же жыдыса, чүкө атуу кезеги өнөгүнө берилет. Ортого кошулган чүкөлөр түгөнүп, улам жаңы оюн башталарда утулуп жаткан жаатта канча басым чүкө салат. Кан алган жаат оюнду биринчи баштайт.

Кийинки атып алып жаткан оюнчу бир огу менен удаалаш эки кийик атса, оюнчу кийик атып жаткан кезде экинчи бир жердеги оңко турган чүкө жыгылып калса, оюнчу чүкө атып жатканда анын өнөгүнүн колу же жеңи кийиздин үстүндөгү чүкөгө тийсе, оюнчу атып алган чүкөлөрүн колго бир басымдан жыйнабаса жыдыйт.

Упайды ойногон кезде биринчи жаат чүкөлөрдү каны менен бүт алып кетсе, чүкөлөрдү бүт бойдон атаандаш жаатка берет.

Экинчи жааттын оюнчулары чүкөлөрдү каны менен бүт алып кетишсе жандырышкан болот. Жандыра алышпаса утулушат.

Эгер оюндун мөөнөтү созулуп, оюнчулар теңтайлашып калышса жана уткан чүкөлөр тең болсо, анда канды алган жаат болуп эсептелет.

Үчүм - эң байыркы оюндардын бири. Оюн эки түрдө ойнолот.

Биринчи түрү. Оюн тегиз жерде, кийиздин үстүндө ойнолот. Өспүрүмдөр жашына жараша топтошуп ойношот. Оюнга үч чүкө колдонулат.

Калыс оюнчуларга таяк карматышат. Оюнду баштоо укугуна ээ болгон оюнчу үч чүкөнү калчайт. Оюнчу чүкөнү калчаганда бардык чүкөлөр бир өңчөй же алчы, же таа, же бөк, же чик түшсө, ошол оюнчу утат да өзүнүн оң жагындагы олтурган оюнчуга каалагандай жаза буюрат. Мисалы, олтурган оюнчулардын биринин күрмөсүн тазалоо, өзөнгө барып суу алып келүү, ырдап же бийлеп берүү, жомок, аңгеме айтып берүү ж.б. уткан оюнчунун буюрган жазасын утулган оюнчу аткаргандан кийин чүкө солдон оңду карай улантылат.

Эгер оюнчу чүкө калчаганда үч чүкө бир өңчөй түшпөй алчы, таа же бөк, чик аралаш болсо, анда чүкөнү калчоо кезектеги оюнчуга берилет. Ошентип, оюн улантыла берет.

Экинчи түрү. Оюн тегиз жерде, кийиздин, столдун үстүндө ойнолот. Оюнду 8 жаштан 13 жашка чейинки 10-15 оюнчу жашына жараша топтолушуп ойношот. Оюнга үч чүкө колдонулат. Калыс оюнчуларга таяк кармаштырат. Оюнду баштоо укугуна ээ болгон обнчу үч чүкөнү калчайт. Калчаганда чүкөлөр бир өңчөй түшсө (же алчы, же таа, же бөк, же чик), чүкө калчаган оюнчу “үчүм болду”,-деп чүкөлөрдү калчашын улантат. Анын калган чүкөлөрү кайрадан биринчи учурдагыдай эле бир өңчөй түшсө, анда чүкө калчаган оюнчу “менин алтым болду”, - деп чүкөлөрдү калчашын дагы улантат. Эгер калчаганда чүкөлөр алчы, таа же бөк, чик аралаш түшсө, чүкөлөрдү калчоо кезеги биринчи чүкө калчаган оюнчунун оң жагындагы оюнчуга келет. Ошентип калчоо улантылат.

Оюнчулар оюн баштаганга чейин калыс менен бирдикте чүкөлөрдү канчага чейин бир өңчөй кондурууга тийиш экендиктерин белгилеп алышат. Мисалы, жыйырма бирге, жыйырма төрткө, жыйырма жетиге ж.б. чейин чүкө калчоону белгилешет. Оюнчулардын кимиси белгиленген эсепти биринчи толтурса ошол оюнчу утат. Андан кийин уттурган оюнчулар чогуусу менен же жеке ыр ырдап, бий бийлеп берүүгө тийиш. Ушундан кийин чүкөлөрдү кайрадан калчоо оюнда жеңген оюнчудан кийинки оюнчудан башталат.

Оюнчулардын бири утканга чейин кайсы оюнчунун эсеби канча болсо, утулган оюнчу айып тарткандан кийин ошол эсеп улантылат. Ошентип, оюн улантыла берет. [2].

Кан таламай - кыргыз элинин байыркы оюндарынын бири. Оюн тегиз жерде, көбүнчө кийиздин үстүндө ойнолот. оюнчулардын саны, жашы, чүкөнүн саны чектелбейт. Калыс чукөлөрдү барабар санда оюнчуларга бөлүштүрүп берет. Ойноо кезегин түзүү үчүн оюнчулар бирден “ат” (чүкө) кошот. Калыс аларды калчайт. Кимдин аты алчы консо биринчи, таа консо экинчи баштайт. Аты конгон окуучунун аты кайра алчалбайт. Ашентип, аты конбогон оюнчулардын аттарын улам кайра калчоо менен ойноо кезеги түзүлөт.

Калыс оюнчуларды ойнолуучу жерге тегерете отургузат. Башка чүкөлөрдөн өзгөчөлөнгөн белгилүү бир чүкө “кан” деп белгиленет. Оюнчулар ортого бирден чүкө кошушат. Оюнду баштаган оюнчу чогултулган чүкөлөрдү кочуштап үстүнө канды коюп чогу калчайт. Оюнчулар ынтаа коюп кандын кандай түшөрүн байкап турушат. Эгер калчаганда кан таа консо оюнчулар жерден чүкөлөрдү талап алышат. Оюнчулар чүкөлөрдү талап алганда көбүнчө канды алууга аракеттенишет. Анткени канды алган оюнчу оюнду биринчи баштайт. Эгер таа конбосо сөөмөйдүн учу менен чик менен чикти, бөк менен бөктү, алчы менен алчыны атып алат. Кан бөк болсо бөк менен, чик болсо чик менен атат. Кан алчы болсо аны

кайра үч жолу өкчөйт. Өкчөгөн сайын алчы коно берсе, хан дагы өкчөлө берет. Бир оюн аяктап, экинчи оюн башталганда кайсы оюнчунун чүкөсү аз болсо, ар бир оюнчу ортого ошончо сандагы чүкө кошот. Ханды алган оюнчу кан жолдошу (шериги) деп бир чүкөнү ашык кошот. Чүкө калчаган оюнчу чүкөнү атканда аткан чүкөсү мээлеген чүкөгө тийбей калса, же башка чүкөгө тийсе, же алып жатканда бөлөк чүкөнү кыймылдатып, же чүкөнү жерден бир жолу ала албай экинчи жолу алса, чүкө калчоо кезектеги оюнчуга өтөт, башкача айтканда жыдыйт. Ошентип, бул оюндун айрым учурлары упай оюнуна окшошуп кетет. Оюндун жүрүшүндө кайсы оюнчунун чүкөсү түгөнсө ошол оюнчу оюндан чыгат. Бирок, хан талаган убакта жерден чүкө алса кайра оюнга кошулат. Оюндун акырында чүкөсү түгөнгөн оюнчу ырдап же бийлеп берет. Чүкө калчаганда оңко туруп калса чүкөлөр кайра калчалат. Ошентип, оюн улана берет.

Ашык оюну - кыргыз эли байыртадан эле мал жандуу, мергенчиликке ышкыбоз эл болгон. Кой, уй, эчки, тоо эчки, аркар, кулжадан алынуучу ашык-томпойлор менен түрдүү ашык оюндарын ойношкон. “Манас” эпосундагы:

Алты бала чогулдук,
Нак ушу жерге жатабыз,
Ашык оюн атабыз, -

Деген ыр саптары ашык оюндар байыртадан эле кеңири колдонулганын айгинелеп турат. Ашык – чүкөнүн синоними. Ашык оюндарына: ачакей-жумакей, кан таламай, каным дат, ордо, упай, үчүм, чакан атмай, сасыткы, жеп кетти, чүкө бекитмей, ашык калчоо ж.б. кирет. Булардын ичинен айрыкча өспүрүмдөр ашык оюнун (чүкө ойноо) көп ойношот. [2: 139-б.].

Чүкө оюндары кенже курактан баштап балдарды элди, жерди, мекенди сүйүүгө, адептүүлүккө, эмгекчилдикке, акыл эстүүлүккө үйрөтөт. Атап кеткен оюндарды ойноо менен балдар көңүл ачуу менен бирге жашоо – тиричиликке жөндөмдүү болууга калыптанышат. Бул оюндар баланы тарбиялоодо рухий элдик маданияттын универсалдуу каражаты болуп, инсанга улуттук – мүнөздүк көрсөткүчтөрүн ыйгарат.

Колдонулган адабияттардын тизмеси:

1. Б.Солтоноев. Кызыл кыргыз тарыхы 1- китеп. – Б.: Мамлекеттик “Учкун” концерни, 1993. – 208 б.
2. Жусупов Кеңеш. Кыргыздын байыркы маданияты. – Б.: “Бийиктик”. 2006. 139-б.
3. Максутов Т., Байымбетов М. “Манас” эпосу элдик тарбиянын кенчи. – Б., 1999.
4. Максутов Т. Мырсабеков А. Улуттук педагогиканын негиздери. – Ош, 1996.

Рецензент: т.и.к., доцент Өмүрова Ж.К.