

Эл аралык илимий-практикалык конференциянын
материалдарынын жыйнагы

**«КӨЧМӨНДӨР ЦИВИЛИЗАЦИЯСЫ: ЭПОСТУК
ЧЫГАРМАЛАР ЖАНА СПОРТТУН
УЛУТТУК ТҮРЛӨРҮ»**



**«ЦИВИЛИЗАЦИЯ КОЧЕВНИКОВ: ЭПИЧЕСКИЕ
ПРОИЗВЕДЕНИЯ И НАЦИОНАЛЬНЫЕ
ВИДЫ СПОРТА»**

Сборник материалов
Международной научно-практической конференции

**Кыргыз Республикасынын
Маданият, маалымат жана туризм министрлиги**

**Кыргыз Республикасынын Өкмөтүнө караштуу
Дене тарбия жана спорт мамлекеттик агенттигинин алдындагы
Республикалык спорттун улуттук түрлөрүн өнүктүрүү борбору**



**Министерство культуры, информации и туризма
Кыргызской Республики**

**Республиканский центр развития национальных видов спорта при
Государственном агентстве физической культуры и спорта при
Правительстве Кыргызской Республики**

**«КӨЧМӨНДӨР ЦИВИЛИЗАЦИЯСЫ: ЭПОСТУК
ЧЫГАРМАЛАР ЖАНА СПОРТТУН УЛУТТУК ТҮРЛӨРҮ»
Эл аралык илимий-практикалык конференциясынын
материалдарынын жыйнагы**

**«ДЕНЕ МАДАНИЯТЫ ЖАНА СПОРТ ЖАРЧЫСЫ» № 1 (10)
Кыргыз мамлекеттик дене тарбия жана спорт академиясы**

**Сборник материалов
Международной научно-практической конференции
«ЦИВИЛИЗАЦИЯ КОЧЕВНИКОВ: ЭПИЧЕСКИЕ
ПРОИЗВЕДЕНИЯ И НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА»**

**«ВЕСТНИК ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ И СПОРТА» № 1 (10)
Кыргызская государственная академия физической культуры и спорта**

(Булан-Сөгөттү, 6-9-сентябрь, 2014-ж.)

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ:

Мамбеталиев Канат Уркашевич	- кандидат педагогических наук, профессор, Заслуженный деятель физической культуры и спорта Кыргызской Республики, председатель совета
Турусбеков Бейшен Турусбекович	- доктор медицинских наук, профессор, академик Международной академии о природе, Заслуженный деятель науки Кыргызской Республики
Анаркулов Хабибулла Файзуллаевич	- доктор педагогических наук, профессор, Заслуженный тренер Кыргызской Республики
Кадыралиев Тургунбай Кадыралиевич	- доктор медицинских наук, профессор
Тухватшин Рустам Романович	- доктор медицинских наук, профессор, лауреат Государственной премии Кыргызской Республики
Платонова Райса Ивановна	- доктор педагогических наук, профессор, Российская Федерация
Туркмен Мехмет	- доктор философии, доцент, Республика Турция
Имамоглу Осман	- доктор философии, профессор, Республика Турция
Ишмухамедов Арип Аюпович	- кандидат педагогических наук, доцент, Заслуженный тренер Кыргызской Республики
Син Елисей Елисеевич	- доктор педагогических наук, доцент
Саралаев Марат Кыдыкеевич	- кандидат педагогических наук, доцент
Касмалиева Анара Сарыгуловна	- кандидат педагогических наук, доцент
Шевченко Татьяна Николаевна	- кандидат педагогических наук, доцент
Манжуев Станислав Харитонович	- кандидат педагогических наук, доцент, Заслуженный тренер Кыргызской Республики
Кийзбаев Мурат Сагынбаевич	- кандидат педагогических наук, доцент, Заслуженный тренер Кыргызской Республики
Мукамбетов Адылбек Абылкаирович	- кандидат педагогических наук, доцент
Бакчиев Талантаалы	- кандидат филологических наук, доцент
Абдиева Асель Кылычбековна	- технический редактор и корректор

III БӨЛҮК. СПОРТТУН УЛУТТУК ТҮРЛӨРҮ: ТАРЫХ, ТЕОРЕТИКАЛЫК ЖАНА МЕТОДИКАЛЫК АСПЕКТТЕРИ

III РАЗДЕЛ. НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА: ИСТОРИЯ, ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

Акунов А. «Салбуурун»: ата мурасын жандандыруу.....	97
Бабаков А. Особенности межэтнических отношений борцов на соревнованиях разного масштаба.....	100
Байзакова Н., Молдахметова А., Ерубасева К. Казахские национальные виды спорта: современное состояние и перспективы развития.....	104
Бегалиева А. Этноспорт как ресурс культурного туризма Кыргызской Республики.....	108
Вишнякова Н., Незбудей В., Кириенко С. Роль национальных видов спорта в гражданско-патриотическом воспитании молодежи.....	111
Исмаилов М., Абдуллаев М. Салып бермей ордо оюнунун эрежеси.....	114
Кийзбаев М., Нурсейитов А. Тогуз коргоол оюнунда үйлөрдүн аталыштары.....	118
Мамбетов З., Азизбаев С. Эгемендүү Кыргызстандагы спорттун улуттук түрлөрүнүн өткөрүлгөн орчундуу мелдештери жөнүндө.....	124
Местникова С. Использование элементов упражнений национальных видов спорта как средство развития скоростно-силовых качеств юных боксеров.....	128
Молдалиева Г., Каниметова К., Алымкулова А. Физическое развитие юниоров национального вида борьбы «Кулатуу».....	131
Румин А. Хапсагай – пути развития на примере родственных видов борьбы.....	135
Садыкулов З., Үтүров Э. Унутта калган улуттук оюн – упай.....	137
Султанмуратова Н. Тогуз коргоол оюнундагы жеңишке жетүү үчүн оюндун аягында, негизги жолду тандап алуу.....	139
Тарасов А., Кожурова Н. Педагогическая мастерская им. профессора Валерия Пантелеймоновича Кочнева по национальным видам спорта Республики Саха (Якутия) Российской Федерации.....	143
Турусбеков Т., Кочкоров С., Асанбаев У. Кулатуу күрөшүнүн тарыхы.....	145
Чукров Н. Отслеживание и динамика системы правил национальной борьбы хапсагай.....	147
Эрбалтаева Н. Кыргыз улуттук оюндары таалим-тарбия берүүнүн каражаты катары көрсөтүлгөн адабияттарды талдоо.....	151

IV БӨЛҮК. УЛУТТУК (САЛТТУУ) ДЕНЕ ТАРБИЯ: ТАРЫХ, ТЕОРЕТИКАЛЫК ЖАНА МЕТОДИКАЛЫК АСПЕКТТЕРИ

IV РАЗДЕЛ. НАЦИОНАЛЬНАЯ (ТРАДИЦИОННАЯ) ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА: ИСТОРИИ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

Абдуллаев М. Ордо оюнун окутуу усулун изилдөө.....	155
Абдыбекова Н. Англис тили сабагында улуттук спорттун түрлөрү жана «Манас» эпосун окутууда сүйлөө кебинин стратегияларын колдонуу.....	159
Айтиалиева Т. Кыргыз улуттук оюндарынын «Манас» эпосунда чагылдырылышы.....	163
Алимханов Е., Онгарбаева Д., Мадиева Г. Роль и место национальных видов игр в развитии цивилизации кочевников и зарождении олимпийских игр древности.....	167
Алымова А. Традиционные игры кыргызов в трудах зарубежных путешественников.....	169
Арзыбаев Т. Кыргыз улуттук оюндарынын тарбиялык мааниси.....	174
Арыкова Ч., Карасаева А. Механизмы формирования потенциала здоровья школьников этническими играми кыргызов.....	177
Байзакова Н., Сеницына И., Фролова Т. Проведение казахских подвижных игр как универсального средства физического воспитания.....	183
Балтабаев О., Мукамбетов А. Истоки кыргызских национальных игр и их воспитательное значение.....	187
Гуляев М., Кочнев В. 90 лет физкультурному движению в Якутии.....	190
Кожурова А. Этнокультурный потенциал развития ценностного отношения младших школьников к этническим традициям в условиях поликультурной среды.....	194
Кожурова Н. Развитие физических качеств человека с помощью традиционных настольных игр хабылык и хаамыска.....	198
Кызалаков Ж. Көчмөн кыргыздардын салттуу мергенчилигин жандандыруу.....	200
Мийзамов М., Боркошев М. Окуучуларды элдик спорттук оюндар аркылуу социалдаштыруу.....	204
Мукамбетов А., Балтабаев О. Пути использования кыргызских народных игр и национальных видов спорта в учебном процессе.....	207
Павлова Е., Павлова В. Подвижные национальные игры в духовно-нравственном развитии школьников поликультурной среды.....	209
Саралаев М., Мамбетов З. Кыргыздын улуттук дене тарбиясынын каражаттарынын классификацияга бөлүнүшү.....	215
Сыдык у. Н. Нанесение с помощью лазерных технологий персонажей из эпоса «Манас» на кожаные поверхности.....	220
Тукеев Э., Самудинов К. Кожомкулдун балбандыгы, баатырдыгы, эрдиги.....	223
Черкешбаева Г., Мурзагалиева С. Особенности проведения казахских национальных игр в старших классах по предмету «Физическая культура».....	226

КАЗАХСКИЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ СПОРТА: СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

Байзакова Н., ст. преподаватель, Молдахметова А., ст.преподаватель, Казахский национальный университет им. Аль-Фараби, Ерубаева К., учитель физкультуры, Жамбылский район, Алматинская область, Республика Казахстан

Ключевые слова: алтыбакан, жамбы ату, тогызкумалак, лунки, шарики, туздык.

У казахского народа есть очень много различных национальных игр, проявляющих чаще всего состязательный характер. Есть испытания и на силу, и на выносливость, и на смекалку, и на умение держаться в седле, и на меткость, и на быстроту реакции. По многим из них проводятся официальные соревнования. Вот некоторые из казахских игр:

- Казахская национальная игра - Сбивание тымака

- Казахская национальная игра - Качели «Алтыбакан»

- Казахская национальная игра - Кыз куу (Догони девушку)

- Казахская национальная игра - Кокпар

- Казахская национальная игра - Аударыспақ

- Казахская национальная игра - Байга

- Казахская национальная игра - Аламан байга

- Казахская национальная игра - Жорга жарыс

- Казахская национальная игра - Жамбы ату

- Казахская национальная игра - Казан

- Казахская национальная игра - Тогызкумалак

Казахская национальная игра – «Сбивание тымака»

Сбивание тымака - это казахская национальная игра, принять участие, в которой может каждый, умеющий держаться в седле и имеющий лошадь. Согласно условий игры в землю вбивается шест, высота которого не превышает рост наездника. На верхушку шеста надевается головной убор - тымак. Наезднику показывают и дают запомнить, где находится тымак. После этого наезднику завязывают глаза и раскручивают, после чего отпускают со словами: "Попробуй, сбей тымак!". Наездник берет в руки камчу и пытается сбить тымак. Если с трех попыток ему это не удастся, он может исполнить песню в обмен на еще три попытки сбить тымак. У кого быстрее всех, то есть с меньшего количе-

ства попыток получился сбить тымак - тот и победитель.

Казахская национальная игра – Качели «Алтыбакан»

Качели "Алтыбакан" - это одно из неизменных развлечений любого казахского торжества или праздника, а также любимое место встречи молодежи, где можно было петь песни и веселиться. Для установки качелей использовались шесть бревен высотой 3-4 метра, широкая перекладина и три аркана. На качелях "Алтыбакан" качались по двое, чаще всего юноша с девушкой. Остальные присутствующие пели песни, шутили, озорными замечаниями подбадривали молодых, находящихся на качелях.

Казахская национальная игра – «Кыз куу» («Догони девушку»)

Согласно древнему обычаю, бытующему еще в сакских племенах, прежде чем юноша женится на девушке, он должен был доказать свое мастерство наездника, умение держаться в седле. Обычай требовал, чтобы джигит, претендующий на руку и сердце девушки, догнал свою невесту на резвом скакуне. Для этого на народных собраниях или на праздниках затевалась игра "Кыз куу". Для этого девушка и юноша верхом на лошадях выходили на поле. По сигналу хозяина торжества девушка стегнув коня вырывалась вперед, а парень верхом на своем скакуне пытался догнать ее и поцеловать. Если ему это не удавалось, то уже ему приходилось скорее скакать от девушки, так как в таком случае девушка догнав его начинала что есть силы стегать его камчой. Все это превращалось в веселое и увлекательное зрелище для всех собравшихся.

Казахская национальная игра – «Кокпар»

В казахской национальной игре "Кокпар" принимали участие жигиты аулов, соседствующих по пастбищу. К состязанию готовились заранее, так как это было состязание и на силу, и на ловкость, и на выносливость, и на умение держаться в седле. В день соревнований все участники и зрители собирались на поле. На расстоянии 50-60 шагов от соревнующихся бро-

салась туша козла и начиналась борьба за кокпар, которая могла продолжаться с обеда до вечера. Борьба велась верхом на лошадях. Тот аул, у которого в итоге борьбы окажется кокпар - тот и победил. Затем джигиты с гордостью ездил по наиболее уважаемым дворам аула с "боевым трофеем" кокпаром и жители поздравляли их и дарили подарки. История казахской национальной игры "Кокпар" имеет далекие корни, когда казахи вели кочевой образ жизни. «Кокпар-кокбори» в переводе на русский означает "серый волк". Волки были самыми злейшими врагами для кочевников, так как они могли наносить большой ущерб скоту. Соответственно убить волка было большой удачей и радостью. Голову хищника преподносили главе рода, а тушу на растерзание собравшимся. Соответственно нередко возникала борьба между жигитами, кому же нести голову. Так подобная борьба превратилась со временем в игру. Волка иногда стали заменять тушей обезглавленного козла.

Существуют два варианта «Кокпар». В первом варианте в борьбе принимают участие жигиты с двух разных аулов, и борьба за тушу ведется между аулами. Такой вариант борьбы называется дода-тартыс. А во втором варианте борьба за тушу может вестись жигитами одного аула между собой. В таком случае победителем будет один жигит, и борьба в таком случае называется жалпы-тартыс. Кокпар пользуется большой популярностью и в наши дни.(1)

Казахская национальная игра – «Аударыспак»

Казахская национальная игра "Аударыспак" - это одна из самых зрелищных, интересных и захватывающих игр. Аударыспак - это борьба на лошадях, в которой принимают участие самые лучшие наездники, ведь борьба на лошадях требует исключительной выносливости, силы, ловкости и отличного умения держаться в седле. Суть борьбы заключается в том, что двое всадников верхом на лошади соревнуются в том, кто из них сможет стащить противника с лошади. Тот, кому это удастся, тот и считается победителем.

Казахская национальная игра – «Байга»

Казахская национальная игра "Байга" - это конное состязание наездников. Всадники соревнуются, кто из них быстрее доскачет до намеченной цели. Байга проходила на ровной местности по прямой, с поворотами, или же по замкнутому кругу. Участвовать в ней можно было даже на обыкновенной кляче.

Существует шуточный вариант игры "Байга". В данный вариант игры могут играть дети. Игроки разбиваются по парам. Один из пары становится "конем", другой - "наездником". "Конь" встает спереди от "наездника" и запрокидывает руки вверх и назад, так чтобы "наездник" мог ухватиться за них своими руками. Все пары ("конь"+"наездник") встают вдоль линии и по сигналу "старт" бегут к намеченной цели - платку. Та пара, которая успеет быстрее всего достичь цели - побеждает. (1)

Казахская национальная игра – «Аламан байга»

Казахская национальная игра "Аламан байга" - это испытание не только наездников, умения держаться в седле, а главным образом - это испытание для лошадей. Аламан байга - это конное состязание, скачки на длинные и сверхдлинные дистанции. Исторические корни этой игры основываются на необходимости казахов готовить лошадей к длинным переходам во время перекочевки на новые места, а также отбора самых выносливых и сильных скакунов для улучшения породы. Так постепенно «Аламан байга» стала неотъемлемой частью больших праздников. Иногда во время таких вот соревнований некоторые лошади не выдерживали нагрузки и погибали, не дойдя до финиша или падали от усталости, ломая ноги. Известно, что наездники перед скачками, для того, чтобы защитить своих скакунов от сглаза заплетали им хвост и гриву в косы и вплетали в нее перья филина или амулеты от сглаза, а также старались никому не показывать скакуна, держа его под попоной.

Казахская национальная игра – «Жорга жарыс»

Казахские девушки, будучи отличными наездницами, так как также как и юноши с детства приучались держаться в седле, любили участвовать в конных соревнованиях на иноходцах, называемых "Жорга жарыс". Иноходцы владели особой поступью, мягкостью, ритмичностью в ходьбе и беге. Во время состязаний иноходцы не должны были переходить на обычный бег, за это мог быть наложен штраф или снятие с дистанции.

Казахская национальная игра – «Жамбы ату»

Казахская национальная игра - «Жамбы ату» - это состязание казахских жигитов на меткость в стрельбе из лука. Жамбы - это серебряный диск, который подвешивался на тонкой ве-

ревке из конских волос на перекладине. Задачей участников состязания было стрелой, выпущенной из лука сбить диск, чтобы он упал на землю. Существовало несколько вариантов таких состязаний - состязание могло проводиться верхом на лошадях, то есть жигит должен был попасть по диску, скача верхом на лошади, а могло проводиться состязание без лошадей, когда участники с определенной дистанции поочередно пытались сбить диск. У кого это получалось с меньшего количества попыток - тот и побеждал.

Казахская национальная игра — «Казан»

Казахская национальная игра "Казан" - это игра, в которую можно играть как летом на поляне, так и зимой на льду. В "Казан" могут принимать участие от 3 до 10 человек. Согласно условиям игры, на земле или на льду очерчивается круг. Все участники кроме водящего встают по этому кругу, а водящий за кругом. В центре круга заранее делается небольшая ямка, также по одной небольшой ямке делается перед каждым участником. Каждый участник, включая ведущего, держит в руках палку или клюшку. Также для игры понадобится деревянный шар, радиусом в 7-10 сантиметров. Водящий пытается палкой загнать шар в центральную лунку, а остальные участники игры защищают лунку своими палками и не дают ему это сделать, отбивая 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).

Особо хотелось бы остановиться на таком виде спорта как тогызкумалак:

Казахская национальная игра "Тогызкумалак"

Одной из древнейших казахских национальных игр является игра "Тогызкумалак". "Тогызкумалак" - это настольная игра на доске на логику и смекалку, призванная развивать логическое математическое мышление и выдержку. Игра принадлежит к семейству манкала, включающему такие игры как вари или калах. Хотелось бы привести слова ученого в области истории физической культуры М. Таникеева: «Не так давно казахстанскими археологами бы-

ли сделаны интереснейшие открытия, открывающие новое в истории тогыз-кумалак. При раскопках древнего поселения периода III - IV веков н.э. (Южно-Казахстанская область) ученые обнаружили различные шарики, специально выточенные для игры. В результате тщательного исследования они пришли к выводу, что шарики служили для игры в тогыз-кумалак. В это же время в 30 км от г. Джамбула (Тараз) на одной из скал Бурлинских гор археологи обнаружили рисунок, изображающий доску для игры в тогыз-кумалак. На каждой стороне доски имеется по 9 лунок, т.е. столько же, сколько имеет современная доска для игры».

Согласно правилам казахской игры "Тогызкумалак" в ней участвуют два игрока у каждого из которых на доске есть по 9 лунок (то есть всего 18 лунок, называемых "отау") расположенных друг напротив друга. Каждая лунка имеет свое название 1 - арт, 2 - тектурмас, 3 - атотпес, 4 - атсыратар, 5 - бель, 6 - бельбасар, 7 - кандыкакпан, 8 - кокмоин, 9 - мандай. Помимо этого на доске есть еще две накопительные лунки, называемые "казан". У каждого из игроков в начале игры имеется по 81 шару своего цвета, то есть по 9 шариков для 9 лунок. В основу игры положено число 9 ($9 \times 9 = 81$ и $2 \times 9 \times 9 = 162$), существовавшее у древних монголов и тюрков священным. В учёном мире её называли «алгеброй чабанов», так как в ходе игры соперникам приходится использовать все четыре основных математических действия. Игра строится не только на скорости подсчета, но и на тактике.

Главная задача игры - перекаладывая камушки в игровых лунках, собрать их как можно больше в свой «казан». Собранные камешки складываются в накопительную лунку. Игроки делают ходы поочередно. Игрок, которому выпало по жребию право первого хода, вынимает из любой лунки своего ряда все шарики, кроме одного, и переносит их слева направо, опуская по одному в каждую последующую лунку с таким расчётом, чтобы последний шарик попал в лунку противника. Если число шариков в этой лунке после окончания хода окажется чётным, то все они являются «добычей» играющего и переносятся в его казан. Право следующего хода переходит к сопернику. Если в лунках одного из игроков не останется ни одного шарика, то его соперник все шарики своего ряда переносит в свой казан. Игра ведётся до тех пор, пока один из двух игроков не наберёт в свой казан больше

81 камешка (этот игрок побеждает), либо они оба набирают 81 камешек (ничья).

В игре "Тогызкумалак" возможно возникновение некоторых игровых ситуаций, которые стоит описать: Если после хода в какой-то лунке оказывается три камешка, то эта лунка объявляется «туздыком». В последующем каждый камешек, попавший в туздык, переходит в казан игрока, на чьей стороне расположен этот туздык, но игрок не может завести себе туздык на 9-ой, а также на лунке под той цифрой которой взял первым «туздык» соперник. У каждого игрока может быть не больше одного туздыка одновременно. Если после хода у одного из игроков все лунки оказываются пустыми, то он попадает в ситуацию «атсырау» (каз. «остаться без коня»). В этом случае он не может ходить, пока будет оставаться «пешим». В этой ситуации игра заканчивается, камешки противника переходят в казан противника, и производится подсчет камешков в казанах.

Игра "Тогыз кумалак" могла продолжаться по четыре - пять часов. Эта игра была популярна и в древности, когда игроки, даже не имея игровой доски, могли просто вырыть лунки для игры в земле. (2)

Мы проводим не только соревнования по тогызкумалак, но и различные семинары, конференции. В Казахстане имеется много возможностей относительно пропаганды этой игры, не только среди молодежи. К примеру, в феврале 2008 года в Алматы впервые состоялась международная конференция на тему: «Актуальные проблемы развития тогызкумалак на международном уровне», где рассматривались предстоящие задачи и цели в этом направлении. В конференции участвовали не только игроки и любители тогызкумалак, но и ученые из Казахстана, Китая, Кыргызстана, Узбекистана, Мон-

голии. Кто не смог приехать, прислал свои доклады, тексты выступлений.

Тогызкумалак - самая сложная среди игр интеллектуального спорта - основана на мировоззрении кочевников. В Праге на олимпиаде по интеллектуальным играм казахстанские спортсмены провели тренинг по этой игре. Популяризацию тогызкумалака мы начали сначала в Средней Азии, потом - в России и Европе, однако интерес к игре проявили и в Америке, и в странах Африки. Мы хотели показать всему миру, что у казахов имеется такое богатое наследие, интеллектуальная культура, которая способствует становлению и развитию человека как личности. Кроме того, пропагандируя национальную игру тогызкумалак, мы решили внести пусть скромный, но свой личный вклад в развитие человечества в целом.

Вообще стоит отметить, что значение тогызкумалак не только в том, что это интеллектуальная игра. Здесь важны также познавательные, эстетические, спортивные и даже научные аспекты. Тогызкумалак имеет и терапевтический эффект, он развивает деятельность мозга у подростков.

По "Тогызкумалак" имеется годовой календарный план соревнований, подготовленный министерством туризма и спорта Казахстана и Федерацией по тогызкумалак. Ежегодно у нас проводятся около 40 соревнований на республиканском и международном уровнях. Они делятся по возрастным категориям, отдельно проводятся соревнования среди мальчиков и девочек, женщин и мужчин. Думается, это как раз признак системного развития этой игры в нашей стране. Возможно, поэтому эта казахская национальная игра имеет не только локальное, национальное значение, но и мировое значение.

Использованная литература:

1. Тотенаев Б.О. Игры основы национальной культуры Кочевников. Алматы. Алматы, 1997.
2. Таникеев М.Т. Казахские национальные виды спорта и игры. - Алма-Ата: Казгосиздат. - 1977.

ПРОВЕДЕНИЕ КАЗАХСКИХ ПОДВИЖНЫХ ИГР КАК УНИВЕРСАЛЬНОГО СРЕДСТВА ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ

Байзакова Н., ст.преподаватель, Синицына И., ст.преподаватель Фролова Т., ст.преподаватель, Казахский национальный университет им. Аль-Фараби, Республика Казахстан

Ключевые слова: состязания, казахские игры, физические упражнения, кочевые народы, кокпар. Казахские подвижные игры занимают одно из мест в жизни подрастающего поколения. В аулах и городах среди молодежи были широко распространены игры подвижного характера. Без них не обходился ни один даже самый скромный народный праздник.

Этнографические материалы говорят о том, что в игре родители видят ключ к воспитанию детской природы. Для того и создаются разнообразные эмоциональные способы непосредственного вовлечения детей в игру — игрушки, попевки, специальные предметы (асыки, палки, шерстяные мячи), состязания и др.(1)

Даже состязания детей по борьбе проходят в виде игр, взрослые не забывают продумать все детали с целью создания условий для игр. Подготовка площадок для игр, изготовление игрушечных луков и стрел, заливание асыков свинцов (сака), чтобы придать им большой вес и многое другое делается с помощью родителей. Во время больших холодов проводятся комнатные игры в основном с использованием альчиков и камушек. Эти игры проводятся в условиях, где игра способна нести тепло родного очага, богатство народных обычаев, душевную щедрость и мудрость предков, способствуя тем самым духовному и нравственному развитию.(1)

Следующей ступенью возрастной градации являются семилетние дети. Семилетний мальчик — это уже искусный наездник, который умеет правильно контролировать все свои действия во время верховой езды. Эти же требования предъявляются и к девочкам. Говоря о физическом развитии и физических способностях девочек — наездницах, источники сообщают, что «они чувствуют себя на коне также ловко, как на своих собственных ногах». Мальчики семи и восьми лет допускались уже к участию в больших спортивных соревнованиях по байге и аламан — байге. они составляли основную группу участников тай —

жарыса (скачки на жеребейках), кунан — байги (скачки на трехлетках) и донен — байги (скачки на четырехлетках), которые проводились на более короткие дистанции.

У всех кочевых народов игры проводятся в основном на лоне природы. В природных условиях движение детей становится все более естественными и непринужденными. Ценность подвижных игр и физических упражнений, проводимых на природе, не только в том, что они основываются на различных видах жизненно необходимых движений, но и в том, что эти движения выполняются в самых разнообразных условиях и ситуациях. Умелое использование подвижных игр и различных физических упражнений с определенной последовательностью способствует тому, что казахские дети к десяти и двенадцати годам приобретают уже значительную самостоятельность, отличая при этом хорошей физической подготовкой. Они быстро бегают, хорошо лазают, метко стреляют, искусно управляют лошадью.(2)

Игры тринадцати — четырнадцатилетних подростков заметно отличаются от игр более младших. Подростки больше склонны к играм и физическим упражнениям со сложными сюжетными линиями, отражающими проявление лучших духовно — нравственных и физических качеств, создающих благоприятные условия для самостоятельной творческой деятельности и игровых движений в игровых ситуациях. Подростки уже имеют опыт игры в коллективе. В связи с ростом физических возможностей и физических способностей широко используются игры с кратковременными силовыми напряжениями. К их числу можно отнести такие игры, как жаяу — кокпар (пеший кокпар), жаяу — аударыспак (пеший аударыспак), бука — тартыс (перетягивание на четвереньках) и др.

Структура игр этой группы, имеющие спортивную направленность, отличается большей определенностью и более четкой формой. Состав команд в этих играх ограничивается числом участников, их обязанности

строго распределяются. Игры с элементами народного спорта имеют строго направленные правила, которые определяют точность двигательных действий. (2)

Среди игр и физических упражнений возрастает число таких, которые имеют собственное развлекательное значение. Это, как можно полагать, объясняется тем, что физически рост и развитие молодого организма в основном стабилизируется. Молодые люди активно включаются в трудовую жизнь. Резко возрастает потребность в активном досуге, в играх, в забавах, с помощью которых можно воспитать не только силу, ловкость, смелость, но и

находчивость, а также сообразительность и осмысление действий.

Предлагаемые казахские национальные игры, которые представляют большой интерес: это прекрасное средство физического воспитания; они многочисленны, разнообразны как по форме, так и по содержанию.

Основная задача данной работы – рекомендовать некоторые казахские народные игры для программы по физическому воспитанию, которые способствуют успешному решению поставленных задач физического воспитания: укреплению здоровья и выработке жизненно важных двигательных навыков для них.

«Кто дальше?»

Место, инвентарь. Площадка. Для игры требуются малые мячи.

Подготовка. В начале площадки чертится линия. Участники игры становятся шеренгой в один ряд.

Описание игры. Участникам игры по очереди бросают вперед малые мячи. Бросивший ближе всех, выбывает, он обязан собрать мячи и раздать их остальным участникам. Кто трижды бросит мяч дальше всех, выбывает из игры и считается первым победителем. В таком порядке устанавливают второго и третьего победителя и на этом заканчивают игру.

Правила. Бросать и собирать снаряды только по разрешению руководителя.

Педагогическое значение игры. В этой игре очень активны все играющие. Игра способствует развитию силы, ловкости и быстроты. Преимущественно вид движения в игре – метание.

Методические указания. Метание производится между юношами и девушками отдельно. Победителей устанавливают в таком же порядке.

«Слепой козел»

Место, инвентарь. Площадка. Спортивный зал. Для игры требуются платок или косынка.

Подготовка. Игроки, взявшись за руки, образуют круг. Три человека находятся в кругу, причем одному из них завязывают глаза платком.

Описание игры. Находящиеся в кругу игроки прикасаются к водящему, подходят к нему с разных сторон и должны бежать от него, чтобы тот не поймал их. Если водящий поймал одного из участников игры, находящегося в кругу, и отгадал, кого поймал, то он снимает с себя повязку и завязывает глаза пойманному игроку.

Правила. 1. Играющие не должны выходить из круга.

2. Запрещается толкать водящего и ставить ему подножку.

Педагогическое значение игры. Игра способствует воспитанию внимания и быстроты двигательных навыков. Она развивает самостоятельность, решительность и сообразительность. Игра приучает к движению и бегу с изменением направления, к ориентировке в пространстве.

Методические указания. Лучше всего проводить эту игру к концу занятия, когда надо сосредоточить внимание занимающихся и относительно успокоить их. Если в играющей группе 20 человек, лучше всего их разделить на 3-4 группы и в каждой группе проводить игру.

«Поединок всадников»

Место, инвентарь. Борцовский зал. Для игры не требуется инвентарь.

Подготовка. Играющие делятся на две равные команды и выстраиваются шеренгами друг против друга. Обе шеренги рассчитываются на «первый» и «второй» и по жребию один из них «конь», другой – «всадник».

Описание игры. По сигналу руководителя игроки «всадники» одной команды начинают стаскивать с «лошади» «всадников» другой команды. Те же сопротивляются и тоже стараются стащить нападающих на землю. Победителем считается та команда, у которой

осталось большее количество «всадников» на «лошадях».

Правила. 1. Поединок начинается по сигналу руководителя. 2. Не разрешается ставить друг другу подножки. 3. Не разрешается вновь включаться в игру «всадникам», упавшим с «лошади».

Педагогическое значение игры. Игра содействует воспитанию выносливости, быстроты в действиях. Она требует от участников наблюдательности, ответственности перед командой. Преимущественный вид движения – сопротивление, борьба.

Методические указания. Для того, чтобы все равномерно участвовали в игре, игроков после окончания поединков следует менять ролями. Учитывая, «кони» быстро устают, можно играть не до полной победы, а установить время, примерно 2-3 минуты. В этом случае выигрывает команда, сумевшая за установленное время больше стащить «наездников».

«Игра в прыжки»

Место, инвентарь. Площадка, спортивный зал. Для игры требуется рулетка.

Подготовка. На земле чертится старт для прыжков. Все играющие делятся на две равные команды и выстраиваются от стартовой черты в две колонны. В командных выбирают капитаны.

Описание игры. Капитаны команды посылают на стартовую линию по одному игроку. Игроки становятся у черты и прыгают с места вперед, как можно возможно дальше.

Там, где пятки прыгающего коснулись земли, проводят черту. Игроки становятся на место. Теперь идет следующая пара игроков и прыгает с черты, где приземлился первый игрок, там, где приземлился второй игрок с пятки, проводят черту. Затем на прыжковую линию выходит следующая пара и т. д. Выигрывает та команда, которая прыгнула дальше.

Правила. 1. При прыжке с места нельзя заступать черту, с которой прыгаешь. Если заступил, надо перепрыгнуть.

2. Если игрок упал, его приземление отмечается по ближайшему месту касания земли к начальной черте его прыжка.

3. Каждый игрок команды должен принять участие в прыжках.

4. Игроки выходят на старт по очереди или по усмотрению капитанов, но каждый имеет право прыгать один раз.

Педагогическое значение игры. В игре развиваются внимание, настойчивость, собранность. Она способствует совершенствованию и закреплению навыка прыжка в длину с места. Игра требует от играющих напряжения всех сил для защиты интересов команды. Основной вид движения в игре прыжок в длину с места.

Методические указания. Игру можно проводить с учащимися только тогда, когда они освоили технику прыжков с места. В процессе игры необходимо исправлять ошибки в выполнении.

«Перетягивание на четвереньках»

Место, инвентарь. Борцовский зал, большой игровой зал. Для игры потребуются 5-метровое полотнище, концы которого сшиты или связаны.

Подготовка. На середине зала или борцовского ковра чертится линия. Участники игры делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги, одна против другой. В каждой команде выбирается капитан.

Описание игры. Капитаны посылают по одному игроку из своих команд на перетягивание. Игроки становятся на четвереньки головами в разные стороны, надевают на плечи полотнище, центр которого лежит на линии. По сигналу руководителя оба игрока начинают перетягивать в свою сторону за линию. Кому это удастся, тот считается победителем и выигрывает одно очко для своей команды. Затем на мост выходит следующая пара и т. д. В заключении выигрывает та команда, игроки которой большее количество раз становились победителями.

Правила. 1. Каждый раз участники игры вступают в перетягивание только по сигналу.

2. Участникам игры нельзя держаться за ковер.

Педагогическое значение игры. В игре развивается способность объективной самооценки и оценки силы товарищей, а также настойчивость в достижении цели. Она содействует развитию силы, ловкости и сообразительности. Играющие отстаивают интересы своей команды в игре, что способствует развитию чувства ответственности за своей кол-

лектив, умение распределить силы игроков в своей команде. Преимущественный вид движения – сопротивление, борьба.

Методические указания. Эту игру можно проводить и без разделения на команды. В этом случае играющие по желанию выходят на соревнование по перетягиванию. Победитель остается и против него выходит новый желающий и т.д. В заключении отмечаются игроки, которым удалось большее количество раз победить.

«Стрелки»

Место, инвентарь. Площадка. Для игры требуется небольшой резиновый мяч.

Подготовка. Играющие делятся на две команды. На площадке чертится круг диаметром 15-20 метров. По жребию одна команда получает мяч и располагается вокруг круга. Другая команда располагается внутри круга.

Описание игры. По сигналу игроки, расположенные вокруг круга, начинают мячом пятнать игроков, расположенные в кругу. Запятнанный игрок выходит из игры. Игра ведется на время. Выигрывает команда, сумевшая за установленное время выбить всех игроков или больше игроков.

Правила. 1. Запятнанным считается игрок, в которого мяч попадает с лета.

2. Нельзя заступать за линию площадки.

3. Ловить мяч разрешается, но если мяч не будет пойман, то игрок считается запятнанным.

4. Нельзя бегать с мячом в руках.

Педагогическое значение игры. В игре активны все играющие. Игра способствует развитию чувства товарищества (сговор в игре с целью принятия единого решения, поддержка товарищей, согласованная работа с товарищами для достижения цели и т.п.). Игра способствует воспитанию решительности, находчивости, быстроты реакции, ловкости и быстроты в действиях. В игре также совершенствуется навык метания в подвижную цель и навыки ловли мяча.

Преимущественным видом движения является метание мяча в подвижную цель.

Методические указания. Руководителю необходимо обращать внимание на то, чтобы играющие действовали с мячом согласованно: чаще передавали мяч друг другу и в удобный момент бросали в противника.

«Пеший кокпар»

Место, инвентарь. Ровное поле длиной 50-60 метров, шириной 20-25 метров. Для игры требуется набивной мяч.

Подготовка. В начале и в конце поля посередине очерчивается мелом два круга диаметром 1 м. Через поле проводится средняя линия. Команды выстраиваются посередине поля и в каждой из них избирается по одному вратарю. Вратари занимают место в противоположных кругах.

Описание игры. По сигналу руководителя игроки, передавая приз друг другу, должны доставить его своему вратарю. За каждое доставление приза вратарю команда получает одно очко. Победителем является та команда, которая в установленное время набирает наибольшее количество очков.

Правила. 1. Во время борьбы за мяч игроки не должны держать друг друга за одежду, ставить подножки и применять приемы борьбы.

2. Вратарю не разрешается выбегать из круга.

Педагогическое значение игры. В игре играющие приучаются организованно действовать в коллективе: организованно бегать, действовать одновременно, быстро включаться в игру. Игра способствует воспитанию у учащихся силы, решительности, быстроты и сообразительности. Преимущественным движением в игре является бег с изменением направления.

Методические указания. Необходимо следить за тем, чтобы игроки выполняли правила игры. Руководителю вести запись для определения команды – победительницы. Эта игра для юношей. (3)

Рассматривая подвижную игру в системе физического воспитания и учитывая ее связь с нравственным воспитанием, трудно не заметить существование определенной закономерности, выражающейся в достижении конечной цели – воспитание и формирование гармонично развитой личности.

Игровая этика – это те же нравственные правила и требования, которые высекают из идеи здорового и честного соперничества. Решая образовательные задачи, решаем и воспитательные, т.е. в игре воспитаются многие волевые качества: самостоятельность,

настойчивость, самообладание, выдержка и воля к победе.

Нравственная деятельность молодого поколения в подвижной игре существенно влияет на характер достижения цели. Это, с одной стороны, предъявляет участникам по-

вышенные требования в моральной устойчивости, а с другой стороны в этом заключена одна из характерных особенностей казахских игр, как важного средства в формировании конкурентоспособной молодежи. (3)

Использованная литература:

1. Анаркулов Х.Д. Игры в народной педагогике физического воспитания. Бишкек, 1993.
2. Таникеев М.Т. Казахские национальные виды спорта и игры. - Алма-Ата: Казгосиздат. -1957.
3. Асарбаев А.К., Садыков С.С., Байзакова Н.О. Народные подвижные игры как важнейшее средство физического воспитания студентов. - Алматы: Казахская академия образования им.Алтынсарина.- 2004.

ИСТОКИ КЫРГЫЗСКИХ НАЦИОНАЛЬНЫХ ИГР И ИХ ВОСПИТАТЕЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ

Балтабаев О., заведующий кафедрой, **Мукамбетов А.,** кандидат педагогических наук, доцент, Кыргызская государственная академия физической культуры и спорта, г. Бишкек

Средняя Азия и Казахстан, Поволжья, Северный Кавказ относятся к странам древнейшей культуры. Археологические раскопки свидетельствуют о том, что первобытный человек появился здесь в период палеолита. Именно в позднем палеолите появляются копьёметалки. Применение в этот период копьёметалок говорит о том, что охотничьи действия древнего человека носили сознательный характер. Подобные охотничьи орудия и устройства были известны также древним людям Средней Азии.

Кыргызская культура развивалась на основе культурных достижений родов и племен, предки которых являются общими как для кыргызского, так и для целого ряда других тюрко-монгольских народов. Формы и средства физического воспитания подрастающего поколения складывалось на протяжении тысячелетий, и были восприняты как общее достояние современными народами Средней Азии.

Поэтому в традициях физической культуры у этих народов много общего. Помимо элементов общих для игр физических упражнений тюрко-монгольских народов, национальные средства и формы физического воспитания имеют целый ряд интернациональных элементов. Это облегчает задачу внедрения национальных форм и средств физического воспита-

ния в современные международные формы. К таким элементам относятся, в частности бег, прыжки, метание, борьба, стрельба, переноска тяжестей и т.д.

Традиции кыргызской физической культуры восходят к очень древним временам, и культурному фонду предков кыргызского народа, живущих около четырех тысячи лет назад.

Кыргызский народ в своем развитии прошел трудный путь. Много раз во время вторжения и грабительских походов иноземцев кыргызы в неравной борьбе отстаивали свою землю, национальную независимость. В труднейших условиях этот народ не только устоял и отразил натиски завоевателей, но и сохранил свое единство, развил и донес до нашего времени свою многогранную культуру: песни и сказания, монументальный героический эпос, самобытное прикладное искусство, физические упражнения, игры и богатырские состязания. Возникнув в глубокой древности, физическая культура кыргызов была неотъемлемой частью жизни и быта народа. Постоянные военные набеги, которые приходилось отражать кыргызам в течение многих веков, а также кочевой образ жизни и скотоводческое хозяйства требовали от мужчин большой храбрости, силы ловкости, мужества. В этой связи многие игры но-