Дзех Оксана Григорьевна

учитель физического воспитания

осш№3 им. Улугбека г. Шымкент

**Возрождение казахской национальной игры**

**в асыки .**

 Асык имеет глубокие исторические корни, передающиеся поколением по наследству. Эта игра известна еще со времен египетских фараонов, о чем свидетельствуют костяшки, представленные в Каирском музее. Среди казахов широкое распространение асыки получили еще в эпоху бронзы.

 Среди народа распространено не мало историй и легенд, касающихся игры в асык, они встречаются в источниках устного народного творчества казахского народа, которые являются богатством, бесценным наследием казахов. В эпических произведениях «Жерар», в лирико-эпической легенде «Кыз-Жибек».

 Национальная игра рождается в результате закономерности жизнедеятельности каждого народа. Национальные игры казахов тесно связаны с животноводством, с кочевым образом жизни. Для игры в асыки использовали косточки мелкого скота - овец и коз. Каждая игра в асыки имеет свои этапы: начало, кульминацию, победу, завершение. Есть свои правила и законы. Предусмотрены и наказания, и призы. Возможно и такое, что все отдают свои асыки победителю. Этим игра интересна. В игре в асык могут принять участие все желающие, ограничений не существует и имеет глубокое социальное значение.

 Игра в асык делится на несколько видов, каждая игра дополняет и развивает следующую, но друг друга не повторяет. Вот лишь некоторые виды игр с асыками: *омпы, уш табан, бүгип алу, көн (жоң), жарып алу, сыпырмай, туртпей, тыштырмай атан, бестас, мергендик немесе шеңбер жасап ату, хан талапай, алты табан, асық қағу, қаршу, алшы, шубырту, упай утысу, қол жоң, ат жарыстыру, қошқар соғыстыру, муз ойнақ, иирмекил, қақпақыл, сасыр, хан ойыны, аламан хан, асық табысу (асық жасыру), бук-шик, торт шукейт, шомшы, манай и т.д.*

 Игра асык (каз. *асық,* карач.-балк. *ашык,* кирг. *чүкө, ашык,* монг. *шагай,* сибтат. *шағай,* тадж. *ошуқ,* тур. *aşık,* узб. *oshiq*) распространена у всех тюркских народов Центральной Азии, а также в Монголии, Бурятии, в Республике Тыва и некоторых других странах. Основная жизнедеятельность этих народов связана с животноводством. Правила русской игры «бабки» очень похожи с правилами игры асык. Есть похожая игра и во Франции, но там играют шарами. Суть игры у всех одна и та же. С учетом того, что в асыки играют все тюрко-монгольские народы, можно утверждать, что игра в асыки-это мировая игра всех животноводов

 Асык ату — это спорт во всех его проявлениях, игру можно отнести и к интеллектуальным видам, как шахматы или тоғыз құмалақ. Здесь нужна ловкость, глазомер, координация, меткость, скорость, смекалка. Обязательно тактическое и логическое мышление. Главное не только метко и быстро бросать асыки, но и просчитать варианты на несколько шагов вперед. Одна из разновидностей асык-ату — игра «ак-жарыс» — как бы повторяет конные виды спорта, там игроки подражают жокеям, а окрашенные асыки используются вместо коней. «Ханталапай» еще называют казахским бильярдом, думаю, не надо объяснять почему. Игра «омпы» похожа по правилам на боулинг. Выходит, что асыки остаются актуальными, модными и сегодня. И, играя в них, можно с легкостью освоить смежные спортивные игры такие, как тот же бильярд или боулинг.

**Асыки** - это кость коленного сустава овцы, барана, козла, архара или крупного скота - коровы или верблюда. Кость лошади обычно не использовалась, так как ее форма отличается от остальных. Так же, как кость волка. Такие отличные по форме асыки назывались **топай**. Кости предварительно вывариваются в соленой воде или берутся из употребленной в пищу скотины.

Так как основная деятельность кочевого казахского народа была связана в первую очередь с животноводством, игры в асыки были широко распространены как среди детей, так и среди взрослых. Существует множество игр с асыками. Но чтобы успешно играть в них, нужно знать виды асыков и их основные положения при выпадении.

Так же, асыки делятся по внешнему виду: старые, затертые асыки; свежие асыки, на которых еще остались кусочки мяса; обычные "рядовые" асыки; главные битки - сақа, и т.д. У каждого асыка есть своя ценность. Так, за один свежий асык можно получить два рядовых асыка, а за один сақа - два свежих асыка. За құлжаз иногда давали три асыка. Главный же асык - сақа имеет наибольшую цену. Сақа обычно берется из невареных суставов, потому что в процессе варки кость теряет в массе, что плохо отражается на ударной силе. А для большей устойчивости сақа заливается свинцом (или обвязывается медной проволкой). В древности у привелегированных ханских и султанских детей, сақа заливался даже золотом.

 **Основные положения асыков**

Существуют 4 основных положений асыков, соответствующих четырем граням кости:

1. **Алшы** - положение асыка на одном из ребер, при котором вогнутая грань асыка с углублением смотрит вверх. Первая по значимости позиция.
2. **Тәйке** - положение противоположное алшы. Более ровная грань асыка смотрит вверх. Вторая по значимости позиция.
3. **Бүк**- положение асыка плашмя, при котором выпуклая сторона смотрит вверх. Третья по значимости позиция.
4. **Шік**- положение асыка плашмя, при котором вогнутая сторона смотрит вверх. Четвертая по значимости позиция.

И три дополнительных положения: **омпы** - вертикальное положение асыка, при котором острые "рога" лежат снизу,**шоңқай**- положение противоположное омпы, и редкое положение **қынжы** (или жантай) - положение при котором асык балансирует на острой грани.



 **Общие правила игры**

У игр с асыками есть некоторые общие правила:

* все игры в асыками подразумевают участия нескольких игроков;
* положение алшы всегда наиболее выигрышное, поэтому кидая асык нужно стараться "положить" асык именно в это положение;
* очередность броска между игроками определяется жеребьевкой: игроки одновременно кидают свой биток сақа (либо один игрок собирает все битки, и выбрасывает на землю). Игру начинает тот, чей сақа выпадет в положение алшы. Если битки нескольких игроков выпадут в положении алшы, то право первого броска разыгрывается между ними.
* за единицу измерения "табан" всегда берется растояние, равное длине стопы именно бьющего игрока, тем самым соблюдая принцип справедливости.

Рассмотрим некоторые из них.

**"Уш табан" (три стопы).** Асыки выставляются в ряд - на расстоянии одной стопы друг от друга. Этот ряд называется "кон". Очередность броска определяется описанным выше правилом. Главная цель игры - выбить асыки на расстояние более чем три стопы (табан). В этом случае, игрок забирает выбитый асык себе. Если расстояние на которое улетел асык меньше чем три стопы, выбитый асык остается лежать на месте. Игра начинается со стартовой линии, но каждый последующий удар начинается с того места, куда упал сақа.

**"Хан талапай" (ограбление хана).** Это игра для самых маленьких. Игроки садятся полукругом перед ведущим. Ведущий собирает все асыки и со словами "Хан талапай!" раскидывает их перед игроками. Задача игроков - собрать наибольшее количество асыков. Игра учит маленьких детей счету.

**"Шеңбер жасап ату" (круг).** Вокруг кона чертится круг. На расстоянии 3-4 метров от круга игроки стреляют по асыкам на кону, стараясь выбить асыки за пределы круга. В случае попадания, игрок забирает себе асыки, выбитые за круг, и продолжает стрелять по асыкам в круге. Если при броске он не выбивает асыки из круга, бросает уже следующий по очереди игрок. И так до полного отсутствия асыков в круге.

**"Омпа" (омпа).** В эту игру обычно играют дети помладше. На расстоянии примерно 20 шагов нужно начертить два кона. Игроки ставят на кон свои асыки. В центре кона один асык стоит в положении «омпы». Выстроившись у черты, игроки по очереди выбивают  асыки на кону. Выбитые асыки игрок забирает себе. Тот, кому удается выбить «омпы», забирает себе все асыки на кону. Побеждает тот, у кого окажется больше всего асыков.

**"Хан ойыны" (игра хана).** В этой игре могут принимать участие от 5 до 10 детей. Ведущий игры собирает все асыки в горсть, затем бросает их перед остальными игроками, сидящими по кругу. Один из асыков, обычно покрашенный в красный цвет, является ханом. Игроки должны внимательно посмотреть, какой стороной выпал «хан». Если «хан» выпал стороной «бүк», «шік» или «тәйкі», то ведущий должен аккуратно выбить все близлежащие асыки. Выбитые асыки он забирает себе. «Хана» же можно выбить лишь самым последним асыком, который выпал той же стороной, что и сам «хан». Если ведущий случайно заденет другие асыки рукой или асыком, то право вести игру переходит к другому игроку. Если «хан» выпадает стороной «алшы», то каждый из игроков должен постараться заполучить его себе. Тот, кому попадет «хан», и будет победителем.

**"Құмар" (азарт)**. В игре участвуют не более 5-6 человек. Для игры нужны 4 асыка, покрашенные в разные цвета. Игроки садятся в круг, и по очереди бросают асыки. Цель игры - кинуть асыки так, что бы все четверо выпали одной стороной. Если асыки выпадут сторой алшы - игрок получает 4 очка, если стороной тәйке - 3 очка, бүк - 2 очка, и шік - 1 очко.

**"Атбакыл" (наездники).**Игра состоит из двух игроков. Один игрок бросает в определенном направлении свой cақа, а другой игрок должен попасть в него своим битком. Если он сумеет попасть, то первый игрок несет его на своей спине до того места, где лежит его сақа. Затем, асык кидает второй игрок, а первый старается выбить его сақа своим битко

Все игры в асыки несут в себе и воспитательную нагрузку, они учат точности и меткости. Вместе с тем у ребёнка играющего в асыки развивается и логическое мышление, ведь надо хорошенько примериться, как следует ударить в асык, либо решить, как попасть в асык, который выпал ровно и прямо, какой силы должен быть удар, чтобы выбить асык находящийся круге. Все эти вопросы он должен пропустить через свое сознание, а затем прицельно и точно ударить по асыку. И конечно нельзя не отметить, что игра в асыки развивает коммуникабельность, ведь в неё должны играть как минимум два-три человека. Игра способствует закалке ребёнка, укреплению его сознания и физической силы, помогает быстро принять правильное решение. В целом игры в асыки это не только игра, но и искусство и не просто искусство, а развивающая особым образом искусство воспитательного характера. Важно, что для игры не нужно специальной площадки и оборудования, самое главное- территория для игры должна быть обширна. В игре асык обязательно применяется «сака». Сақа - биток, самый главный, крупный и тяжелый асык. В прошлом дети кочевников использовали для «сака» асык архара. Главный асык - сақа имеет наибольшую цену. Сақа обычно берется из невареных суставов, потому что в процессе варки кость теряет в массе, что плохо отражается на ударной силе. А для большей устойчивости сақа заливается свинцом (или обвязывается медной проволокой).

В древности у привилегированных ханских и султанских детей, сақа заливался даже золотом.

Национальные игры любого народа формировались в зависимости от их трудовой деятельности и социально-экономического, территориального положения. Так, игры казахского народа были тесно связаны с природой и ее законами.

С каждым годом асық ату становится все популярнее. Сегодня в республике официально действует национальная федерация

Асык можно смело назвать общим национальным наследием всего казахского народа. В декабре 2017 года казахская игра в асык вошла в репрезентативный список нематериального культурного наследия человечества ЮНЕСКО.