

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.

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.

ОХОТА С БЕРКУТОМ



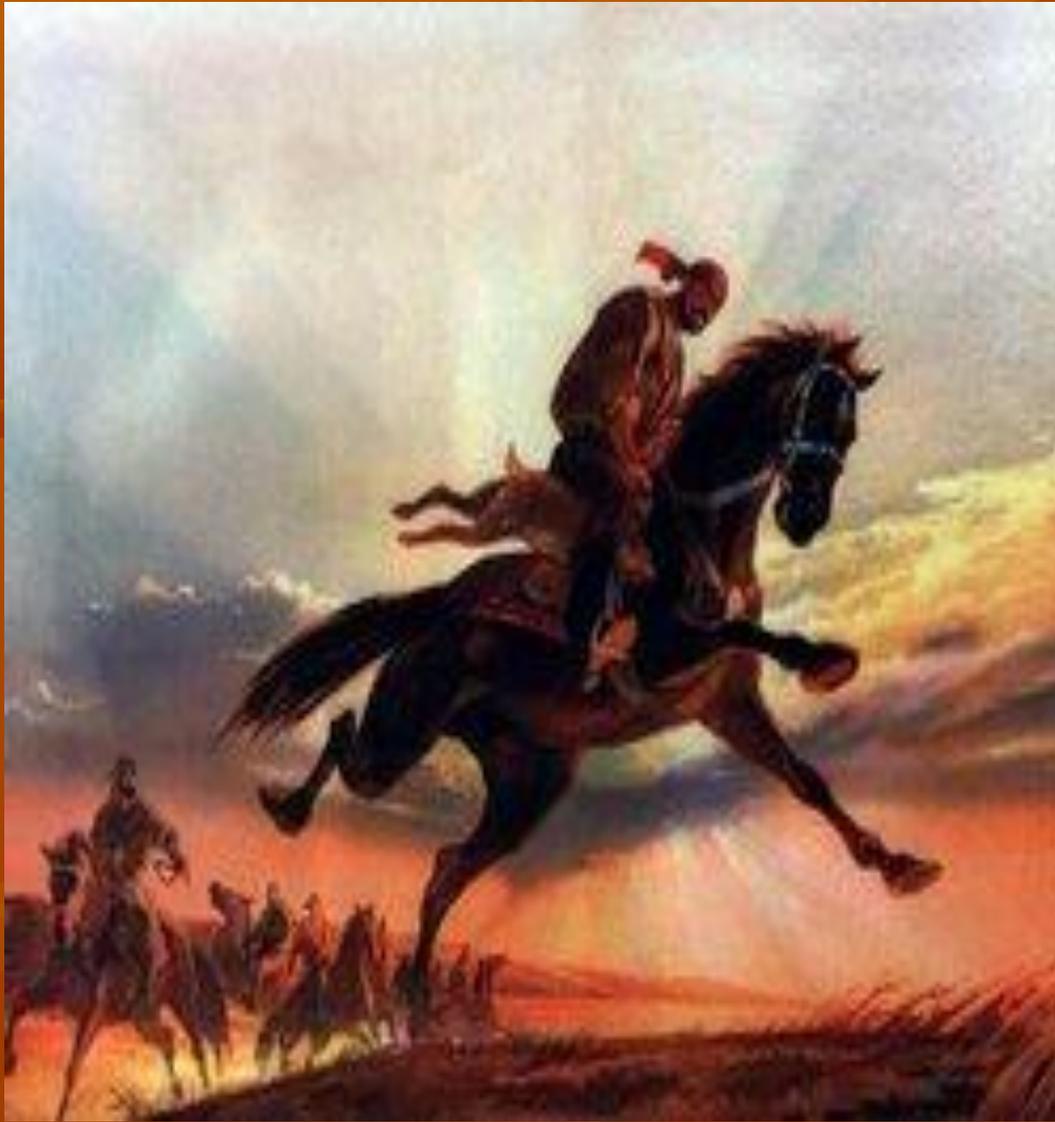
В лунную ночь за аулом устанавливают качели - алтыбакан. Это место, где к вечеру собиралась молодежь петь песни и веселиться. На алтыбакане катаются поочередно парами - парень и девушка. Присутствующие запевают популярные песни, шутками и озорными замечаниями подбадривают молодых, находящихся на качелях.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

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.

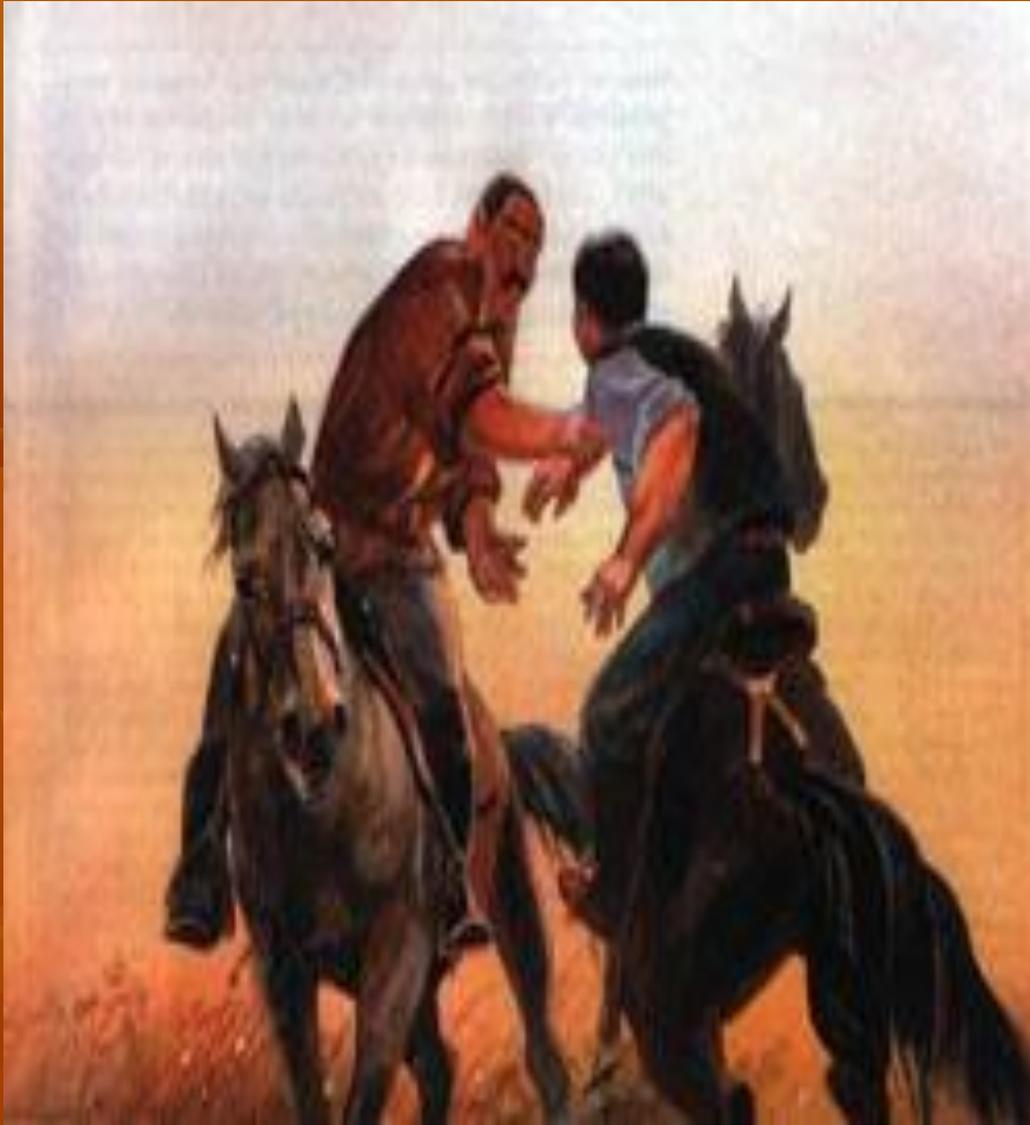


КОКПАР



В день накануне кокпара джигиты аулов, соседствующих по пастбищу, готовятся к состязанию. По команде всадники устремляются к туше козла, брошенной на расстоянии 50-60 шагов. На джигита, первым поднявшего с земли тушу, нападают соперники, стараясь догнать его и отобрать кокпар. Бывает, что завязывается настоящая схватка, которая собирает до 20-30 участников. Такой круговорот называется дода. Состязание длится с полудня до вечера, а выиграл тот, кто либо силой, либо ловкостью последним захватил кокпар. Победители, как правило, возили кокпар по наиболее уважаемым дворам, получая в благодарность различные призы и угощения.

АУДАРЫСПАК



Борьба на лошадях - одна из самых напряженных и зрелищных национальных казахских игр. Побеждает тот из всадников, кто сможет побороть своего противника и стащить его с коня. В этом состязании джигитам требуется проявить не только исключительную физическую силу и волю к победе, но и ловкость, умение удержаться в седле в самых сложных ситуациях.