

# АСЫҒЫҢЫЗ АЛШЫСЫНАН ТҮССІН !!!

(тарихи-этнографиялық эссе)

БЕКЕТ ҚАРАШИН



ПУСТЬ ВАШ  
АСЫК ПАДЁТ  
НА АЛШЫ!!!

(историко-этнографическое эссе)

*Адамдардың тарихи зердесі қандай қысқа! Дегенмен олар өткенін ұмытпайды. Әрине, топырақпен топырақ болып кеткенді емес, сөз, зат, аңыз-әпсана, салт-дәстүр күйінде жеткен жәдігерлерін шашылған моншақты тергендей, не болмаса, жерге жайылып түскен асықты талап алғандай...*

*Адамдар көнеден жеткен мұраны уақыттың салған ізінен, сырт көзге ақиқатын жасырып көмкерген шаң-тозаңнан да аршып алуға дәрменді!..*

*Как коротка историческая память! Но она всё же хранит прошедшее, но не сгинувшее былое, «опредмеченное» в словах, вещах, легендах и мифах, обычаях и традициях народов.*

*Её-то можно и нужно восстанавливать. По разбросанном, как бисер или асыки, крупицам. Очищая от налётов времени и забвения, лжи и наветов.*



Адамзаттың бір жұмбағы деп асықты, кәдімгі қара сирақ балалар күні ұзақ ойнайтын сүйекті айтуға, әбден болады. Асық ойынының (орыстарда –«бабки») түрі, ережесі, шарты әралуан.

Кезінде халық шығармашылығынан туған бұл ойынның астарлы мағынасы, ұрпаққа жеткізер ақпараттық күші, коды болған. Асық ойынын халық салт-дәстүрлерін жалғастырушы құрал деп те қарауға болады.

Қазір асық ойнау қалып барады. Бүгінгі балалар оның осындай құдыретін түйсіне алмайды. Оны баланың бойына сіңіретін ересектер де азайып барады, тіптен, «балама сақасы мықты қой керек» деп іздейтін қазақ та қалған жоқ.

Ендігі жерде келер ұрпақтың бойына ұлттық болмысты сіңдіру үшін, олардың бекімеген жүйкесін қорғау үшін бізге «ұлттық ойындардың» компьютерлік нұсқасын жасау қажет. Балаларымыз шетелдік «ағалар» тықпалайтын «гонг-гонг баскесерлерінің», немесе, «солдат-янкилердің» қанішер ойындарын ойнап, жүйкесін жауыздықпен тоздырғанша, виртуалды кеңістікте болса да, өз ұлтының ойындарын ойнап, оның мазмұнын бойына сіңіре бергені дұрыс.

Оны айтасыздар, балалар тұрмақ үлкендердің өзі өздерінің бала кезіндегі ойындарын ұмытты. Қазір «Алшы» деген сөзге таңғалып, оны жатырқайтындарды көзіміз көрді. Мен ондай жағдаймен «Алшы» Қорын құру барысында көп кездестім. Елге бас болып жүрміз деген азаматтардың арасынан да «Алшы дегенің не, архаизм емес пе?» дегендер болды. Кеше ғана өзіміз ойнап өскен ойын еді ғой, қалай ғана тез ұмытып қалғанымыз. Енді, оны еске түсіру үшін, қайтадан ежіктеп отыру қажет екенін өкінішпен мойындаймыз.

«Асық»-малдың жіліктерін жалғастырып тұратын шағын сүйек. Ол көптеген ұлттық ойындардың атрибуты. Асық ойынында оның жатысына («бүк», «шік», тәйкі», «алшы») көп мағына беріледі.

...Одной из человеческих тайн является обычная игра в асыки или, по-русски, - бабки. Данная игра имеет разнообразнейшие разновидности, правила и предписания.

Ныне она уходит в небытие, но, как мы увидим далее, в своё же время эта забава несла в себе массу смыслов, информационных, кодовых, хранила народные обычаи и традиции, вытекая из них.

Нынешние дети уже вряд ли знают об этих играх, поскольку мало осталось тех, кто помнит и обучает их правилам, ещё меньше тех, кто разводит овец, и совсем мало тех, кто покупает целые туши, чтобы вырезать из них асыки.

Теперь впору составлять игровые компьютерные программы, дабы наши отпрыски играли хоть в виртуальные, но «национальные» игры, чем культивировать в своих душах насилие, убийство и терроризм в исполнении боевиков Гонконга или солдат-янки, которыми пичкают их большие зарубежные или отечественные дядьки.

Да что там дети, даже взрослые забыли эти древние символы в древних играх! Когда мы с группой друзей учредили литературно-исторический культурный фонд «Алшы», у многих людей даже само слово алшы вызывало недоумение и массу вопросов. Мы тоже недоумевали: как быстро люди забыли своё былое, даже слова, которые бытовали в недалёком прошлом. Поэтому, теперь уже для того, чтобы хотя бы вспомнить эти игры, придётся начинать с элементарных вещей и названий их.

Вообще, асык,-костная щиколотка, соединяющая бедро и стопу животного,-в истории степных этносов представлял собой атрибут многих народных игр. В этих играх большое смысловое значение имели





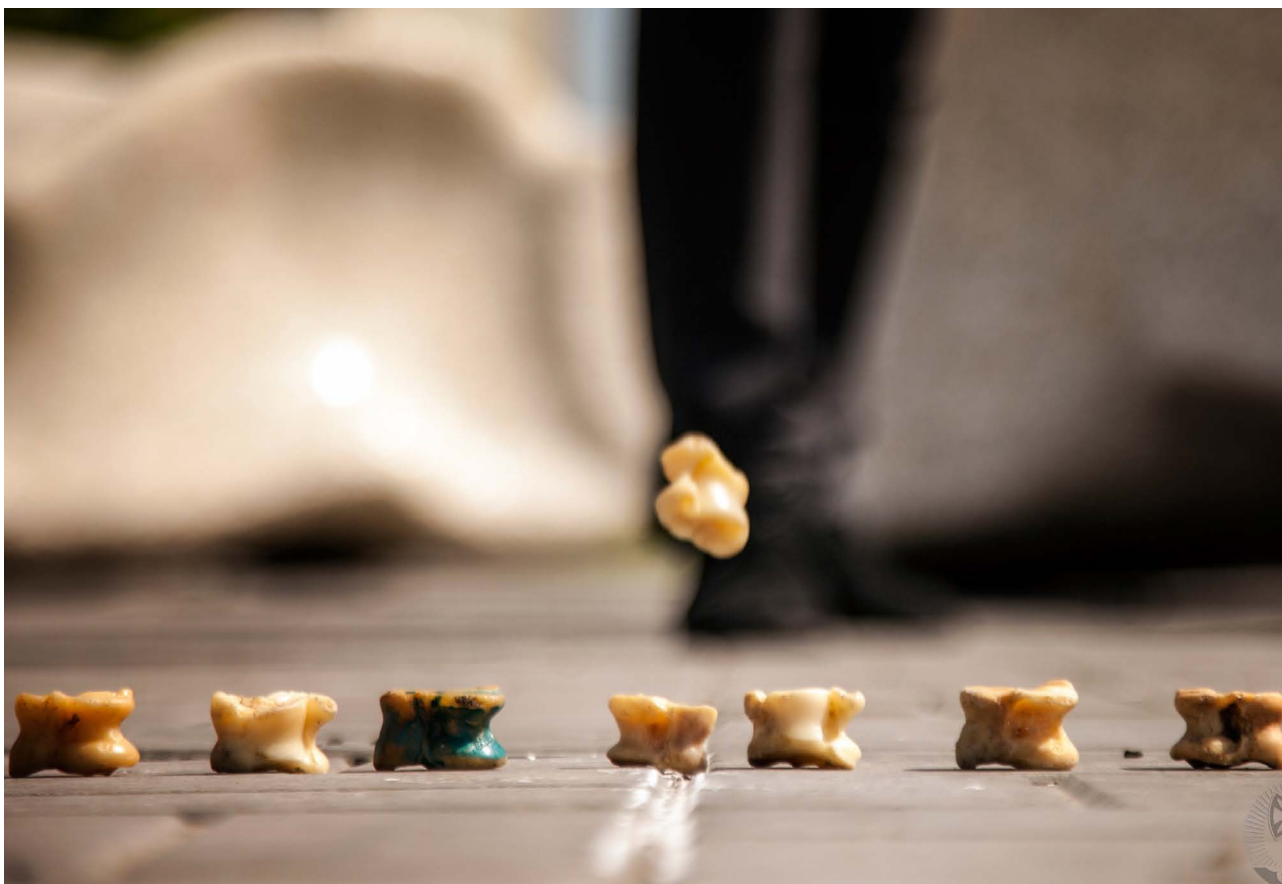


Асықтың төрт түрлі жатысына қарай оның мәртебесі арта түседі (картаның төрт түсі сияқты). Ал егер асық төбесімен, не екі «аяғымен» тік тұрса—оны «омпы» деп атайды. «Омпы»-асықтың қалыпты жағдайы емес. Ол жағымен асық өте сирек түседі. Сондықтан «омпы» ойын ережесіне көбіне қосылмайды, қосылуы өте аз кездеседі.

Асық жатысының мағынасын: 1. адам денесі мүшелерімен салыстыра отырып; 2. адамның белгілі бір жағдайдағы қалпымен; 3. оның қоғамдағы әлеуметтік жағдайымен байланыстыра бейнелеуге болады. Осы уақытқа дейін асықтың осы мағынасына этнографтар арнайы назар аударған емес. Сол себепті, бұл түсініктемелеріміз де көбіне жорамал мен болжам ретінде қарастырылуы тиіс. Бірақ болжамсыз теория тумайды. Сондықтан, асықтың ең төменгі сатысы – «шік» пен «бүктен» бастап жоғары өрмелеп көрелік...

положения асыка: «шік», «бүк», «тәйкі», «алшы». Эти четыре позиции, как четыре масти в картах, имеют свою иерархию, нарастающую важность и значение. Позиция же, которую называют «омпы» (когда асык встаёт на «голову» или «ноги», на дыбы), считается из ряда вон выходящей и не участвующей в иерархии положений, хотя иногда в играх «омпу» использовали.

Семантику этих позиций асыка можно интерпретировать, уподобляя его конфигурацию человеческому телу, связывая с положением человека в какой-либо ситуации или его местом в обществе. Сразу же отметим, что таких попыток никто из этнографов ещё не предпринимал, что многие наши рассуждения носят характер гипотез и различных версий. Но не стоит, наверное, доказывать, что теории не могут рождаться без гипотез, научных предположений. Итак, пройдемся по нарастающей иерархии позиций...









**«Шік» (шөк)** – жат, шалқаңнан түс, құла дегенді білдіреді. Түйені «шөк» деп шөгеру осы мағынаға жақын. Бұл да асықтың әлсіз жатысының бірі - шалқасынан жатқан адамның кейпін береді. Ондай адам қауқарсыз келеді, ішін жоғары қаратып жатқанынан іш, іші, шік – шалқасынан жату мағынасы туындаған. Асықтың ортасындағы шұқыр кіндік шұқырымен сәйкес. Сондықтан, «шік» дегеніміз ойда құлдырау, берілу, шарасыздық, амалсыздық сияқты ұғымдармен ассоциацияланады.

**«Шік» (шөк)** – ложись, опро кинься, пади. Версия усиливается следующим фактом: верблюда укладывают на землю командой «шөк!» («ложись!»). Это самое слабое положение асыка. Символизирует позу лежащего на спине, опрокинутого навзничь (сдавшегося, убитого), перевёрнутого вверх брюхом человека (іш - живот, ішік – брюхо, шік – лежи, выставив живот). Углубление в середине этой стороны асыка напоминает пупок в центре живота. Поэтому, стоит предположить, что здесь мы имеем знак падения, обескураженности, беспомощности, капитуляции.



**«Бүк»-іілу**, бұғу, көну мағынасын береді. Асықтың бұл жатысында тағдырдың тәлкегіне түскен, жазмышқа көнген, оны толық мойындаған, әрекеті жоқ, бүкірейіп төрттағандап құлаған, басын түсірген қауқарсыз адамның бейнесі бар. Дәлел ретінде қазақтың «бұқ», «бүгіл», «бүктіру» сияқты мағынадағы сөздерін атауға болады. Адамның мұндай жағдайы толық бағынышты құлға тән. Мүмкін, түркілермен көп араласқан орыстардың «бог» деген сөзі «бүк» (бүгіл, тағзым ет) сөзінен туындағаны рас шығар?..

**«Бүк» (бүг, бұқ)** – поклонись, смирись, прогнись, На самом деле, в данном положении асыка мы видим образ сгорбившегося, покорного, согбенного, упавшего на четвереньки и поникшего вниз головой существа. Для сравнения: казахские слова «бүг» - гни, сложи вдвое, «бүгіл» – прогнись, покорись, сложишь вдвое. Данное положение – знак рабства, покорности, смирения. Не отсюда ли слово «Бог», - «Преклонись»?





**«Тәйкі» сөзі «тай» (құлын) сөзінен емес, «тай»(тайып тұр) деген мағынадан шығады. Мысалы, тайғақ, таю, тайғанақ т.с.с. Осыдан «тәйкі» дегеніміз тайғы (тайғақ) сөзінің өзгерген түрі ме дейміз. Шынында да, асықты осы беті мұз сияқты тегіс, жылтыр келеді. Бұл – жағдайдың сенімді емес, тайғанақ, яғни, мығым емес, қолайсыз, қауіпті екендігін білдіреді. Сондықтан «тәйкі» адамның қолайсыз жағдайын, ортасы орнықсыз екендігінің бейнесі. Адамдар өз тағдырымен бетпе-бет қалған қазіргі заманда көбінің асықтары «тәйкі» тұр десек болар.**

Бұл түсініктеме көбіне асық тұрысының мағынасына сай болғанмен, қазақ тілінде «тәй-тәй» (жүр) деген етістік барын ұмытпау керек. Аяғына жаңа тұрған балаға қарата қазақ «аяғыңда нық тұрмасаң да, қадамың құтты болсын, тәй, тәй» деп тілейді. «Тәй-тәй» деген «Жүр! Жүр!» деген бұйрық райына жатады.

Ендеше, бұрындары «тай» дегеніміз құлынның жалпы атауы емес, жаңадан туылған құлынға қаратыла айтылатын сөз болса керек. Себебі, оның орнынан тез тұрып, тез аяқтанып, қасқырға жем болмай тұрғанда тайып тұруын тілеген адамдар құлынға «тай» деп ырымдап айтуы – шындықтан алыс емес....

**«Алшы» - «ал» деген бұйрық райы етістігінен және «шы» деген әрекетті жасаушыны білдіретін қосым жалғаудан тұрады. Мұнда асық ойыны мен адамның біртұтастығы берілген.**

**«Тайкі» (тәйкі) - не от жеребёнка (тай), а от глагола-императива «тай» - убеги, ускользни, исчезни. Для сравнения: тайғақ - скользкий, мұз тайғақ – гололёд. Отсюда слово тәйкі надо считать искажённым вариантом слова тайғы (скользкость). На самом деле, эта сторона асыка гладкая, как лёд, олицетворяет неустойчивость, скользкость, неудобство, неопределённость, опасность, шаткость. Соответствует положению человека в неблагоприятной обстановке, его неустроенности в обществе.**

Такое прочтение объясняет, казалось бы, междометие, но на самом деле, - глагол «тәй-тәй», которым сопровождают только что вставшего на ноги ребёнка. Видимо, в данном случае в этот обычай вкладывается следующий смысл-пожелание: «Хоть ты ещё неустойчив на ногах, но желаем тебе не только ходьбы, но и стремительного бега» (тай здесь - повеление – «побеги стремительно»).

Из этого же посыла можно также сделать вывод, что первоначально словом «тай», обозначали не просто жеребёнка, а жеребёнка только что родившегося, но ещё непрочно вставшего на ноги. Ему надо было как можно быстрее подняться и тут же скакать, дабы не оказаться в зубах волков. Ему тоже желали удачного побега, выражая пожелание одним словом: тай (ускользни).

**«Алшы» - от глагола повелительного наклонения «ал» (возьми, получи, подбери, приобрети, захвати, завойуй) + аффикса «шы» (постфикс, обозначающий деятеля, субъекта, творца). В таком случае это слово на самом деле доказывает символическое отождествление игровой кости с**







**«Алшы»** - «ал» деген бұйрық райы етістігінен және «шы» деген әрекетті жасаушыны білдіретін қосым жалғаудан тұрады. Мұнда асық ойыны мен адамның біртұтастығы берілген.

«Алшы» дегеніміз асықтың түсуі ғана емес, ол санада «алушы», «жеңуші», «жаулаушы» т.с.с. мағына туғызады. Мысалы, кіші жүзде алшын атты ру бар. Бұл ру шегаралық аймақта орналасқандықтан, олар үнемі жаугершілік жағдайда өмір сүріп, жиі-жиі қақтығыстарға барып отырған.

Сол себепті, мен алшын руының түбі мүмкін «алшыдан» шығатын болар деп есептеймін. Олар жерін қорғау барысында көбіне жеңіске жетіп отырған дейді көнекөз қариялар...

Шынтуайтында, Кіші жүздің ру, тайпалары тарихи тұрғыда өзге халықтар мен ұлыстардың жеңімпаздары мен жаулап алушылары, жауынгері, сарбаздары, әскерлерімен теңдестірілген. Содан болар, қазақ «кіші жүзге найза беріп жауға қой» деп бекер айтпаған! Одан әрі тереңдей келе, Алаша хан мен ұлтымыздың көне аты Алаш сөзінің түбірі асықтың «алшысымен» байланысты деп санаймыз. Сонда бүгінгі қазақтар бұрынғы мағынасында жаулаушы, алушы, аулаушы, яғни, жауынгер деген атты иемденген халықтың тікелей мұрагері болып шығады. (құс атаулыға қырғидай тиетін «лашын» да осы түбірде).

**«Алшы»** - от глагола повелительного наклонения «ал» (возьми, получи, подбери, приобрети, захвати, завоюй) + аффикса «шы» (постфикс, обозначающий деятеля, субъекта, творца). В таком случае это слово на самом деле доказывает символическое отождествление игровой кости с человеком.

Отсюда слово алшы не просто положение асыка, а определение субъекта, которое можно перевести через словосочетания: «Человек приобретающий», «Человек завоёвывающий», «Человек захватывающий», «Человек покоряющий».

Не отсюда ли обобщённое наименование всех родов-племён западных казахов–Алшын, синоним Младшего Жуза?

На самом деле, племена и роды Младшего Жуза исторически отождествляли с воинами, бойцами, ратниками, победителями и покорителями других этносов и народов. Непроста же выдумали пословицу: «Кіші Жүзді, найза беріп, жауға қой» -«Младшежужью дай копьё, и поставь колоть вражьё»... С этим этнонимом каким-то образом связан обобщённый синоним казахов–Алаш («Алты Алаш»), а также-образ мифического общеказахского хана Алаша. Этноним Алшын часто переводят в значении слова «убийца». Но из контекста наших рассуждений более подходит термин «воин», «ратник-завоеватель», «боец-защитник», «хищник».

В последнем значении слово алшын может вытекать в итоге слогового палиндрома из слова лашын (хищная птица, сокол-кречет).









Сөзіміз дәлелді болу үшін қазақтың «хан талапай» ойынын мысалға келтіруге болады. Оның мағынасы қандай? Көп асықтың ішінен бір асық қызыл түске боялады. Ол - әмірі күшті ханның бейнесін бейнелейді. (Бұл жерде «қан» (қызыл түс) сөзінің де қатысы бар екенін ескеру қажет).

Ойыншы қос уыс асықты жерге шашады. Бұлай ету хан-асық алшысынан түспейінше жалғаса береді. Хан-асық алшысынан тұра қалғанда, оны аңдып отырған ойыншылар «талапайлап» бас салады.

Мақсаттары—асықты көбірек алып қалу. Кімнің асығы көп болса сол жеңіске жетті деп саналады. Асығы көп ойыншы ұтылғандарға өз қалауын орындатады, яғни, әмірін жүргізеді. Былай алып қарағанда өте қарапайым ереже. Бірақ осы қарапайымдылықтың ар жағында терең мағына жатыр. Мені осы ойынға әжем үйреткен болатын Бірақ әжем де сол мағынаны білмеген-ді.

Ол мағынаны ойынның шығу тарихына көз жүгірткенде ғана ұғуға болады. Иә, менің әжем тарихшы емес еді...

Барлық халықтардың тарихында соғыста жеңіспен келген олжаны бөлу кездеседі. Олжа дегеніміз алтын-күміс, қару-жарақ, ыдыс-аяқ, киім-кешек, мал ғана емес, олардың қатарында бойларында күш қуаты мол адамдар да болады.

Бұл жағдайды ханның жеңісі, яғни, алшысынан тұрғаны деп бағалау керек те, қалған асықтарды барлығын жеңілген жаудан түскен олжа деп санау керек.

Енді, осы қолға түскен олжа соғыста ерлік көрсеткен хан әскері (ойында - ойыншылар) тарапынан талапайға түсуі тиіс.

«Талапай» дегеніміз жеңілген бейшараларды құл ету мақсатында бөліске салу, егер олардың арасында ақсүйек тұқымы

Верность хода наших рассуждений подтверждается одним из вариантов казахских игр в асыки под названием «Хан талапай». В чём суть этой игры? Один из асыков красится в красный цвет, олицетворяя собой хана-правителя (омоним слова хан – кровь; совпадает по цвету с «одеванием» асыка-властелина).

Вместе с «ханом-асыком» берут в ладони горсть асыков естественного цвета и разбрасывают эту горсть по полу. Метают эту горсть до тех пор, пока «асык-хан» не выпадает на позицию «алшы».

В этот момент игроки набрасываются на кости, разбирают их, как можно больше. Победителем игры считается тот, кто успел подобрать самое большее количество асыков. Вроде бы простые, если не сказать примитивные правила. Но за простотой их кроется его Величество Смысл. Меня этой игре научила бабушка, но тогда она и сама не понимала спрятавшуюся за формой содержание.

Семантику данной игры можно восстановить, привлекая исторические данные.

Как известно, почти у всех народов бывал обычай присвоения военных трофеев. К трофеям относились не только оружие, транспорт, снаряжение, но и люди (женщины, дееспособные мужчины).

Стоит предположить, что в данном случае, когда «хан-асык» выпадает положением алшы, тогда он считается победителем над окружающими его вражескими силами (остальная часть горсти).

Эти поверженные враги подлежат акту захвата (талапай) со стороны воинов, участвовавших в сражении (в игровом варианте – игроков).

Талапай—насильственное распределение, захват, «раздрай» побеждённых с целью приобретения рабов, а если пленники





болса, онда оны мол байлыққа айырба-стау. Сондықтан «талапай» сөзінің түбірі «тала» дегеннен шығады. «Тала» - бас салу, жұлқу, қолға іліккенді қымқыру сияқты мағыналарды береді. Тарихта бұған мысалдар жеткілікті, біз соның бірін ғана айтайық.

Римді құрған кезде оны құрушылар арасында әйелдер болмаған-ды. Оларға халық санын көбейту қажет болып, айлакер Ромул өте құйтырқы амалға барды. Ол жергілікті сабиндіктерді мерекелік қонаққа шақырып, мереке кезінде олардың әйелдерін ұрлауға сыбайластарымен келіседі. Шартты белгі ретінде Ромул «талассио» немесе «талассий» деп айқайлауы тиіс. Ромул қызыл жамылғысын ашып тастап осылай айқайлағанда, римдіктер сабиндердің әйелдерін тарпа бас салады.

Ежелгі Рим және Грек тарихшылары Плутарх, Тит Ливий осы сөздің мағынасының төркінін табуға қанша тырысқанымен таба алмады. Себебі, бұл сөздің мағынасы түркі тілінде жатқан еді—тала, талас, таласу, талапай. Талас дегеніміз—пікірталас, жарыссөз, араздық. Таласу— пікірталастыру, таласу, бір бірінен бірнәрсені тартып алу, ұмтылу, араздасу. Олар да түркілер сияқты әйелдерді талап алды. Қандай ұқсастық!

Олай болатын да жөні бар. Себебі, ежелгі Рим империясының қалаушылардың негізін осының алдында гректерден қирай жеңілген Азиядағы Троя қаласының қашқын-қорғанысшылары қатарынан болатын. Жеңілістен кейін босқанға ұшыраған бұл жауынгерлердің әйелсіз қалулары да сол себепті. Ал Ромулдың жамылғысының қызыл түсті болуы — оның түркілік танымдаға ханды даралайтын түсті (қызыл) қабылдағаннан еді. Ендеше, қазіргі ойындағы асықты қызылға бояу—сол дәуірлердің жаңғырығы деп жорамалдауға болады.

Тарихшылардың Ромулдің әйгілі «талассио» сөзін түсіндіре алмағандығы да содан: олар (тарихшылар) ежелгі Римді

знатного происхождения, - возможности выкупа. Талапай происходит от слова тала - разбирай, захватывай, унеси в зубах. Следовательно, победителем игры становится тот, кто захватил добычи больше всех. Исторических примеров тому не счесть. Приведу всего лишь один из них, но претендующий на сенсацию.

При основании Рима у первых римлян женщин не было. Чтобы увеличить численность народа, Ромул придумал хитрый ход. Он пригласил в гости сабинцев, автохтонов этих земель, на праздник, во время которого решил похитить у них женщин. Сигналом к похищению, по словам древних историков, было слово «талассио!» или «талассий!», которое выкрикнул Ромул, распахнув свой красный плащ, после чего римляне набросились на сабинских женщин, и стали разбирать их.

Греческие и римские историки древности (Плутарх, Тит Ливий и др.) пытались перевести смысл этого слова, но так и не сумели это сделать. А ведь оно-то—вариант тюркских слов тала, талапай, талас, таласу! Талас это—спор, дебаты, грызня. Таласу—спорить, оспаривать, отбирать друг у друга что-то, претендовать, грызться. Точно так же за женщин грызлись, спорили, отбирали их друг у друга. Поразительный факт!

Но он вписывается в общий контекст истории, так как первые римляне были людьми Востока, то есть осколками поверженного греками азиатского города Троя. Поэтому эти воины оказались на чужой земле без женщин. А красный цвет плаща Ромула даже в то время был цветом одежды царя, хана! Окрашивание асыка-хана в красный цвет— отголосок давно минувших дней и забытой традиции.

Историки слово это не смогли объяснить, интерпретировать, комментировать, потому что, по всей видимости, не предпо-



құрған трояндықтар мен албандықтарда (Ромул–албандық) түркі сөздері кездесетінін қаперіне алмаған. Ал көне латын және грек тілінде бұл сөз кездеспейді. Олар Ромулдың бөтен тілде тағы қандай сөздер білетінін де ескермеген. Бұны ғылыми шектеулік десе болады, бірақ, ол, енді, өз алдына бөлек тақырып...

Біз асық ойындары мен ережелері түгелдей дерлік жойылып кетті десек, бәлкім, қателесерміз. Біз, тек, осы ойының негізінде жатқан символдар мен кодтар, яғни, сол замандардағы қоғамдық құрылым мен адамдардың қоғамдық функцияларын көрсететін шартты белгілер ұмытылған деп айтамыз.

Сол шартты белгілерді тауып, жарыққа шығарсақ қана біз өзіміздің түп тегіміздің салт-дәстүрін, дүниетанымын, олар кезінде нені арман тұтқанын ұғар едік... Сол арқылы тек далалықтардың ғана емес, басқа да этностардың да. Мысалы, Тутанхамон мәйітханасынан табылған асық нені білдіреді?

Ал орыс балалары айтатын «бабки» сөзі ше? Олардың «бабки» дегеніне қарап, асық ақшаның орнына жүрді ме деп ойға қаласың. Осы жағынан қарасақ, онда сүйек ойынын үлкендер әрқашан да ақшаға ойнағаны еске түседі... Осы сияқты жұмбақтарды шешсек, біз өзіміздің жоғалтып алған тарихи жадымызды қалпына келтірер едік. Ұлт, халық ретінде негізімізді тереңдете түсер едік.

Мысалы, біздің кезімізде асық 1 тиын тұратын, ал салмақты, қолайлы сақа (кейде қорғасын құйылған) 3 тиыннан 5 тиынға дейін бағаланатын. Асықтар-барлық ойында жеңіске жетуге тиісті, ал жеңіліске ұшыраған жағдайда сатып алу немесе ақшаға алмастырылуға тиісті текшелер болып табылады.

Осы бір жұмбақтарды шешудің өзі бізге ең болмағанда жоғалған тарихи зерденің, бұйымдарды таңбалайтын жекелеген сөздердің немесе олардың аттарын оқу

лагая присутствия тюркского языкового элемента у троянцев и альбанцев (род Ромула), пытались искать его корни только в греческом или латинском языках, где его попросту не было. Как не было и других слов из лексикона Ромула. Но это уже другая тема...

...Мы были бы неправы, если бы стали утверждать, что игра в асыки, её виды и разновидности, правила игры утеряны навсегда. Мы лишь утверждаем, что утеряны вложенные когда-то в эти игры древние символы и коды, олицетворявшие социальное устройство и общественные функции людей прошлого.

Раскрытие этих тайн поможет нам восстановить, возродить древние слова, обычаи и традиции, мировоззрение, идеалы наших предков. Причём, не только степных народов, но других этносов. Как, например, понять, чем объясняется асық, найденный в гробнице Тутанхамона?

Или упомянутое нами слово «бабки»? Русские ребяташки, с кем мы играли в детстве, называя асыки асиками, упорно хранили и употребляли исконно русское слово бабки. Откуда это? Даже одно это слово настораживает: не являлись ли когда-то асыки денежным эквивалентом? Ведь в обыденном языке мы до сих пор называем деньги бабками, т.е. словом, попавшим в разряд арго. Люди старших поколений помнят, как, играя в эти кости, они в принципе играли на деньги.

Например, в наше время асық стоил одну копейку, а увесистая, удобная бита (иногда залитая свинцом) оценивалась от 3 до 5 копеек. Асыки представляли своего рода фишки, которые во всех играх надо было выигрывать, а, проиграв, - покупать или обменивать на деньги.

Раскрытие даже этих загадок вернуло бы нам хотя бы часть утерянной исторической памяти, отдельных слов, обозначающих предметы, или сами предметы по-



арқылы бұйымдардың белгілі бір бөлігін қалпына келтірер еді.

Мысалы, көкпар деп аталатын ұлттық ойынды бәрі біледі. Қазіргі «көкпар» деп жүргеніміздің төркіні «көк бөріде» жатыр. Алайда егер ойға шомып қарасақ, ойын атауы өзінің анықтаушына (атрибутына) сай келе ме? Атауы бойынша ойын «көк бөрі» (сивый волк) тіркесі арқылы оқылады. Түптеп кезеңдерінің сөздері: «көк бөрі»-«көк бөр» (жіңішке «і» дыбысының түсіп қалуы-заңды әрі жаппай құбылыс)-«көк пәр» («б» және «п» дыбыстары өзара сабақты)- көкпар.

Кезінде ат құлағында ойнаған жігіттер ешкіні емес, көк бөріні тартқан. Ал енді оны қандай ынжық ешкімен алмастырғанын ешкім білмейді де. Ғайыптан уақыт орнын ауыстырса «көк ешкіні» тартқылап жүрген бүгінгі жігіттерді көріп «көк бөріні» созған сол заманның жігіттері күлер ме еді, әлде намыстан жарылып қаһарланар ма еді? Кім біледі?.. Бұдан біз тарихи зерденің қандай қысқа екенін байқаймыз.

Бірақ тарихи зерде өте қысқа, ол өзінің әуелгі кодын, символын, белгісін ұмытқанын сайын, бүгін көкпардың «көкешкі» деп аталып кетуі де ғажап емес...

Ойын жәй ғана ойын емес-адамдардың өткені мен бүгінгісінің көрінісі, біздің іс-әрекетіміздің оңайлатылған түрі.

Сондықтан ойынды тәрбие, үйрету, оқыту құралы деп қарастыру қажет.

Мен қазақта айтылатын «доп ойнаған тозар, асық ойнаған азар, қой бағып құйрық майын жеген озар» дегенімен еш келіспеймін.

средством прочтения их имён.

Например, все знают национальную игру под названием көкпар (козлодрание). Но если призадуматься, соответствует ли название игры основному её атрибуту? По имени игра читается через словосочетание «көк бөрі» (сивый волк). Этапы генезиса слова: «көк бөрі»-«көк бөр» (выпадение мягкого кратного звука «і» - закономерное и повсеместное явление)-«көк пәр» (звуки «б» и «п» взаимопереходные) - көкпар.

Прочтение слова приводит нас к пониманию и восстановлению истинной картины: конники-силачи драли когда-то не козла, а тушу волка! Стоит вообразить, что какой-то степной умник положил конец тому, чтобы лихие джигиты раздирали волка, один из главных тюркских тотемов и, прислушавшись к совету того мудреца, тушу серого разбойника заменили козлом.

Но историческая память коротка, она даже перестала читать древние символы. А теперь впору заменить название знаменитой игры, обозначив её словом «көкешкі»...

Игра не просто пустая забава, она—одна из основных видов деятельности людей прошлого и настоящего. Её можно обобщить так, как обобщали: «Что наша жизнь? – Игра...», «Жизнь – театр, а людей в ней-актёры»...

Её можно воспринимать, как процесс обучения и приобщения к делу. Даже можно представить в качестве зеркального отображения дела.

Поэтому позволю себе не согласиться с народной поговоркой, в которой выражено пренебрежительное отношение к игре: «Коль мяч гоняешь, - станешь, сух, играешь в кости, -сгинет дух, всех обойдёт простой пастух»).





Бұл сөздің астарында малшының идеологиясы көрініс тапқан. Мұнда істі ұршықтай үйіретін іскер адамның, болмаса, небір тәсілді меңгерген жауынгердің, өз ісіне мығым шебердің орны анықталмаған. Қойды кім көрінген бағар, ал өз қарсыласының жауырынын жерге кімдер тигізе алады? Әрине, жан-жақты майталман адам ғана!

Кез-келген істі қиналмай, ойнап жүріп жасауға болады. Ондай-тек ойыншының қолынан келмек. Ендеше ойыншы дегеніміз ойыннан басқаны білмейтін, өміріне жеңілтек қарайтын, көлденең көк атты біреу болмағаны да... Тіпті сүйек-асық ойнау ойындары бейімділік пен ептілікке, алғырлыққа, табыстылыққа машықтану болатын, ал ойыншылар бұл қасиеттерді кейіннен шынайы өмірде қолданатын.

Осы ойындарды ойлап тапқан біздің ата-бабаларымыз бен өз ізашарларының түпкі ойын ұмыт қалдырған ұрпақ ризашылығы үшін біз алдағы уақытта (оқырмандардың көмегімен деп үміттенемін) ұлттық ойындардың, асық ойнау ережелерін, мәдениетпен, халық тарихымен, тұрмыспен байланысты жасырысылған мағынасының ең болмаса жартысын қалпына келтіруге тырысатын боламыз.

Ал әзірге «Алшы» қорының атынан дәстүрлі ұлттық ойындарды ұмытпаған және ұмытқандарға, жарысушыларға, сондай-ақ барлық отандастарға «Асығыңыз алшысынан түссін!» дейміз.

В этой «мудрости» заключена идеология животновода, а не изворотливого делового человека, хитроумного воина или умелого игрока. Пасти овец может любой дурак, а вот переиграть своего визави, противника или врага...

Любое дело можно выполнять намного эффективнее, играючи, чем подходить к нему чрезмерно серьезно. Мастера, асы, доки своего дела всегда были кудесниками, чародеями, придавали любому делу очарование игры, выполняли его непринуждённо, творчески, а не тупо и подневольно. Даже игры в кости-асыки были упражнениями в ловкости и смекалке, хваткости и успешности, применяемыми затем игроками в реальной жизни.

В дальнейшем мы попытаемся восстановить (надеюсь, при помощи читателей) хотя бы часть народных игр в асыки, их правила, потаённые смыслы, связанные с бытом, культурой, историей народа. Чтобы благодарными были предки, придумавшие эти игры, и потомки, забывающие замыслы своих предшественников.

А пока от имени фонда «Алшы» пожелаем всем помнящим и непомнящим традиционные народные игры, всем соревнующимся, а также всем соотечественникам: «Пусть ваш асык падёт на алшы!»



