

С.В.Шушарджан подчеркивает необходимость защиты населения от психического воздействия такой музыки, о чем уже заявили ученые нескольких стран мира. Это особенно должны учитывать в процессе работы школьные преподаватели физической культуры, детские тренеры. Музыкальное и спортивное образование взаимосвязаны, их роль в формировании психического состояния человека не вызывает сомнения. Музыкальное образование в школе, использование соответствующий музыки в высших учебных заведениях, и особенно в спортивных, должно оказать существенное влияние на психологическое, духовное и физиологическое состояние спортсменов, детей, молодежи и других групп.

Стоит только задуматься, как много музыка в себе несет функций, о которых мы даже и не подозреваем. Сколько тайн загадочного прошлого она нам несет в своих мелодиях. Музыка – это и способ познания загадочного мира, и способ релаксации, и многое, многое другое. Прос-

то, к сожалению, мы забываем об этом в суете серых будней.

ЛИТЕРАТУРА

1. Жеребцов А.В. Физкультура и труд. М., 1986.
2. Популярная медицинская энциклопедия. М., 1981.
3. Аристотель. Поэтика. М., 1957.
4. Античная музыкальная эстетика. М., 1960.

Түйіндеме

Аталмыш мақала музыканың денсаулыққа және адамның дене тәрбиесіне деген әсері және өткір мәселесіне арналады.

Тақырып өзекті дене тәрбиесінің мектепте және жоғары оқу орнында пайдалануы мүмкін.

Conclusion

This article is about the history of music as nay of world's condition. It gins out the main aspects of the music in sports.

Русских А. С., старший преподаватель
Костанайский государственный педагогический институт

МНОГООБРАЗИЕ КАЗАХСКИХ НАЦИОНАЛЬНЫХ СПОРТИВНЫХ ИГР

Игра – исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственной человеку. Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, средством спорта. Игры являются сокровищницей человеческой культуры. Огромно их разнообразие. Они отражают все области материального и духовного творчества людей. Естественно, что изучением игр занимались и занимаются многие отрасли знаний: история, этнография, антропология, педагогика, теория и методика физического воспитания и др.

Понятие «игра» включает в себя множество различных форм игрового фольклора, каждая из которых, в конечном счете, способствует всестороннему раз-

витию детей: физическому, психическому, умственному. Подвижная народная игра является той разновидностью игрового фольклора, преимущественная ориентация которой заключается в активизации двигательной деятельности.

Игры и праздники во все времена имели огромное общественное значение. Возникновение их относится к далекой древности, в своем развитии они прошли ряд последовательно сменявшихся форм, соответствовавшим общественным отношениям и хозяйственной деятельности народа.

Игры и развлечения выполняли всегда и общественные функции, такие как воспитательные, военно-спортивные, ритуальные, зрелищно-эстетические, коммуникативные [1] и так далее. Широкою

и универсальную функцию выполняли военно-спортивные игры, связанные как с военным бытом (войны, набеги, столкновения), так и с хозяйственной деятельностью общества. Такими играми были сайыс, аударыспак, жамбы ату, алтын кабак, скачки, курес и так далее.

Часть игр и развлечений несли ритуальную и обрядовую функцию, входящих в систему поминальных и погребальных церемоний, а также брачных. Многие из них впоследствии утратили свою первоначальную суть, развиваясь и перерождаясь. Примером может служить аламан байга, кокпар [2].

В условиях борьбы за независимость и суровой кочевой жизни у казахского народа сложилась самобытная система физического воспитания. В основе её лежали национальные виды спорта и подвижные игры. Их состязательный характер способствовал развитию у молодёжи силы, ловкости и выносливости, воспитанию храбрости, мужества и других качеств, необходимых кочевнику-шаруа и воину-сарбазу. Особенно большой популярностью пользовались конно-спортивные игры. Конь составлял подвижную основу кочевого хозяйства и являлся олицетворением красоты, чистоты и скорости. В конно-спортивных играх он, вместе с всадником-джигитом, участвовал в активном двигательном процессе.

В больших праздниках и торжествах победителям по борьбе, по скачкам, акынам вручалась «байга» – приз, дар. Уровень праздника или торжества можно определить по размеру байги. Самая главная байга назначалась сильнейшему борцу или быстрому скакуну. На скачках назначалось наибольшее количество байги – много скота и имущества. Байга распределялась по следующему принципу: самому первому скакуну – 3 доли, потом 2, потом 1, таким образом, величина приза уменьшалась.

Те, которые выигрывали скачку, не могли считать выигрыш только своим. Это обычай щедрости, великодушия, мужества. Поэтому основная часть байги посвящалась покойным, аксакалам, а оставшаяся часть распределялась между

друзьями, товарищами. Великий акын Ахан Сера воспевал этот обычай в своем бессмертном творчестве.

Борцам тоже назначалась большая байга. Им дарили верблюдов, накрытых коврами, а акынам дарили чапаны и скакунов.

Байга – это приз победителям, но иногда скачки называют байгой. Это скачки на короткие и средние дистанции на местности, кроссовый пробег с общим стартом. Как казахское национальное состязание, в прошлом байга проводилась практически на всех праздниках и была доступной для всех. Она устраивалась на ровной местности по прямой, с поворотом или по замкнутому кругу. Соревнования проводились на следующие дистанции: от 1,2 до 2 км для лошадей не моложе трех лет, от 2,4 до 4,8 км для лошадей до четырех лет, от 5 до 8 км для лошадей в возрасте до пяти лет и старше (собственно байга). Классификационные дистанции современной байги – 7,12 и 16 км. Байга на 7 км вошла как обязательная дистанция на конных спортивных соревнованиях, проводимых на базе конезаводов.

Аламан байга – скачка на длинные и сверхдлинные дистанции (25, 50, 100 км), до сих пор является одним из самых древних и популярных состязаний. Зарождение ее связано с кочевым бытом, необходимостью подготовки лошадей к длинным переходам, особенно в военное время. Аламан байга является первым и основным видом программы крупных народных празднеств, особенно поминок. Состязания проводились в степи по прямой, изобилующей естественными преградами, без ограничения количества лошадей, их породы. По мере приближения наездников к финишу выкрикивали родовые кличи (уран), по которым зритель узнавал победителей скачки. Огромное значение имело тактическое мастерство спортсмена. Нередко побеждал не тот, у кого более резвая лошадь, а тот, кто умеет тактически правильно провести состязание, быстро оценить обстановку, хорошо готовить лошадь к скачке, распределять её силы на дистанции.

Жорга жарыс – состязание на иноходцах, его дистанция устанавливалась по прямой, и в естественных условиях составляла от 2 до 10 км. Классификационные дистанции – 2-3 км для женщин и 4-6 км для мужчин.

Жорга жарыс – своеобразный вид скачек для лошадей, владеющих особой поступью, мягкостью, ритмичностью в своей ходьбе и беге. Бег иноходью был наследственным, и за природную мягкость и ритмичную поступь такие лошади очень ценились. Иногда способности иноходца развивали у лошади раннего возраста, если у них имелись задатки. Этим занимались специальные мастера (жоргашы).

При иноходи правая передняя и правая задняя (левая передняя и правая задняя) ноги лошади выносятся вперёд одновременно. Во время состязаний хорошие иноходцы никогда не переходят на обычный бег. За каждое нарушение этого правила иноходцы штрафуются; после третьего нарушения снимаются с соревнования. Обычно принято, что в состязаниях иноходцев участвуют наездники-девушки и молодые женщины в праздничных национальных костюмах.

Кокпар – это конно-спортивная борьба всадников за овладение тушей козла; название в переводе с казахского означает «серый волк». Кокпар тарту известен у русского народа как козлодранье. До нас дошло только название «серый волк», а форма и содержание игры изменились в соответствии с социально-экономическими условиями жизни.

Исторически существовало два варианта игры. Наиболее распространенным является жалпы-тартыс, когда в игре участвует большое количество всадников, борющихся за овладение тушей. Другой вариант – дода-тартыс, когда борьба идёт между группами, состоящими из определенного количества всадников. Цель – первыми донести тушу козла до условленного места. По сигналу судьи каждый старался захватить тушу, остальные бросались в погоню, чтобы вырвать добычу [3].

До 1958 кокпар проводился на праздниках, на отгонах, в аулах без утверж-

дённых правил. С 1958 г. соревнования проводятся на скаковой дорожке ипподрома. Продолжение игры 5-15 мин. На Первых Всесоюзных конно-спортивных соревнованиях кокпар был включен как один из основных видов программы состязаний.

Один из своеобразных национальных видов спорта, встречающийся у народов Средней Азии, Казахстана, Кавказа, требующий от участников предельной скорости, ловкости, искусного и отважного управления конем. Вид спорта типа джигитовки. Смысл игры состоит в том, чтобы всадник на полном скаку должен поднять положенную на землю монету, а иногда и несколько монет, расположенных в одинаковом интервале. Всадник на полном ходу лошади, быстро наклонившись вниз, поднимает то слева, то справа один за другим монеты, завязанные в платочки. За каждую неудачную попытку засчитывается штрафное время. Тот, кто сумеет в одном заезде взять большое количество платков, считается победителем.

Кыз-куу («догони девушку») – народная конно-спортивная игра, проводится на скаковой дорожке ипподрома, на дистанции 300-400 м. Своими корнями она уходит в глубокую древность, когда девушки были воинами и наездницами. Они предъявляли избранникам ряд условий, в том числе состязания по скачкам. В случае победы воин имел право жениться на побежденной девушке.

В видоизмененной форме дошли до нас несколько вариантов этой игры, проводимых во время свадьбы и иных торжеств. Игра проводилась на открытом поле на определенной дистанции. На старте ставится два передвижных флажка в 10 м. друг от друга. У первого флажка стартует девушка. Пересечение линии флажков девушкой даёт право джигиту догонять её. В конце поля устанавливали контрольный поворотный столб или мету.

Для удобства нужно подряд пропустить все пары в одну сторону, последовательно одна за другой. Затем обратно в том же порядке, только наоборот – девушке предоставляется право догонять джигита.

По условиям игры девушка должна ударить плетью джигита и пуститься вскачь, чтобы первой доскакать до поворотного столба, а джигит – догнать ее. Если джигит догонял ее до линии поворота, то, как победитель имел право обнять и поцеловать девушку. Если же он не догонял девушку, то на обратном пути, подстрекаемая зрителями, она догоняла неловкого джигита и наносила ему многочисленные удары плетью. Подобные неудачи ложились позором на наездника, требовалось долгое время, чтобы забыли о ней.

Сайыс – единоборство всадников на пиках, представляет собой одну из старинных военизированных игр, устраиваемых только на особо крупных торжествах. Встречается она и у киргизов.

Бойцы для поединка выставлялись из различных родов или между соседними народами, как, например между казаками и киргизами на юге Казахстана. Участники снаряжались необходимой экипировкой, вооружались длинными деревянными копьями с тупым концом. Цель поединка – выбить соперника из седла или нанести ему тяжёлый удар, чтобы он не мог продолжить единоборство. Нередко бывали смертельные случаи, а накалённые страсти приводили к серьёзным столкновениям между родами. Впоследствии это игра была запрещена царской администрацией.

Жамбы ату – это стрельба из лука или из ружей на полном скаку в мишень. Происхождение этого вида состязаний связано с военно-прикладным искусством, сохранившимся вплоть до XVIII в. Стрельба из лука в цель – это распространённый вид спорта в дореволюционном Казахстане. Среди казахов было много метких стрелков, так как меткость наряду с силой, ловкостью и смелостью считалась неотъемлемым качеством настоящего джигита.

Стрельба из лука имела несколько вариантов: стрельба стоя на земле, стрельба сидя верхом на лошади и стрельба на скаку. В последнее время наиболее популярной стала стрельба стоя на земле. Целью для стрельбы служит

«жамбы» (серебряный диск), который подвешивают на тоненькой верёвке из конских волос к перекладине высокого столба. Попасть в цель удаётся редким стрелкам. Наиболее рациональным считается способ прицеливания в верёвку. В этом случае нужно точным попаданием перебить ее, чтобы висящий диск упал на землю. Современные профессиональные соревнования по жамбы ату проводятся по правилам, учреждённым Госспорткомитетом КазССР. Они предусматривают конную скачку с метанием копья в цель (вместо стрельбы из лука).

Аударыспак – борьба на лошадях с целью сбросить соперника с седла. В игре участвовали только зрелые мужчины, обладающие большой физической силой, ловкостью, выносливостью и умело владевшие конем. Обычно такие силачи выставлялись на состязание от имени целого аула и рода.

Большой популярностью в народе пользовалась борьба казахша курес, разновидность которой встречались и у других народов Средней Азии. Видимо, первоначально все виды борьбы были порождены необходимостью рукопашной схватки во время близких боёв.

Борьба казахша курес проводилась на всех празднествах между известными силачами. Борцам были известны разнообразные приёмы, включая подножки и подсечки, а также броски стоя и падением, повороты с рывками и зацепами. Отличительной чертой казахша курес является отсутствия борьбы в партере и производится она только на поясах и стоя.

Бег по пересечённой местности с давних времён входит в программу спортивного праздника. Этот вид состязаний пользовался большой популярностью среди беднейших слоёв населения, которые не имели возможности организовать соревнования с дорогостоящим снаряжением и крупными призами. Содержательно эти состязания почти ничем не отличаются от кросса.

Национальные виды спорта на сегодняшний день являются важной составной частью казахской этнопедагогике и этнокультуре. Они выступают как важ-

нейший механизм воспитательного воздействия не только на психоэмоциональный строй личности, но и на его физические качества, в единстве реализуя важнейшие принципы народной педагогики. Национальные виды спорта и подвижные игры – это ценнейший культурный материал, при помощи которого современная педагогика, и в частности, физическая культура может эффективно решать важнейшие задачи поликультурного, этнокультурного психофизического и духовно-нравственного воспитания.

ЛИТЕРАТУРА

1. Кукушин В.С., Столяренко Л.Д. Этнопедагогика и этнопсихология. Ростов-на-Дону, 1997.
2. Абатаев Е.Б. Народные игры казахов Южного Алтая. // [http://ru. Wikipedia.org/wiki/](http://ru.wikipedia.org/wiki/).
3. Симаков Г.Н. Советские праздники и киргизские национальные развлечения (этнографические аспекты изучения современности). Л., 1980.
4. Казахи. Алматы, 1995.

Самошкина Л.Н., доцент

Шевченко Г.В., доцент

Костанайский государственный педагогический институт

5. Казахская ССР: Краткая энциклопедия. В 5 т. Т. 3. Алматы, 1989.
6. Ооржак Х.Д. Игры народов Южной Сибири. // <http://ru.wikipedia.org/wiki/>.
7. Праздник Наурыз //Полевые материалы. Алматы, 1999.
8. Симаков Г.Н. Общественные функции киргизских народных развлечений в конце XIX – начале XX в. – Л., 1984.

Түйіндеме

Осы мақалда автор қазақтардың спорттық ойындарының өзекті мәселелеріне ұлттық этнопедагогикалық жағынан қайта зерттеуді дәлелдейді, қазақтардың ұлттық ойын қорының даму тарихын этнографиялық мәйметтері арқылы жүйестіреді.

Conclusion

The author of this article summarizes the information on the history of kazakh folk games. The article is devoted to the problems of studying of kazakh folk games as the means of forming of the rising generations and their significance in the system of kazakh, folk fund gives well-founded conclusion's of studying of kazakh sport games as one of the means of national ethno-pedagogic.

СПЕЦИФИКА РОМАНТИЧЕСКОГО ЮМОРА КАРЛО ГОЦЦИ

Традиционно о романтизме принято говорить, имея в виду немецкий, английский, французский, американский романтизм. Действительно, в этих странах романтизм оказался действенным на протяжении почти полувека. Тем не менее, в таких странах, как Дания, Норвегия, Испания, Италия, Польша романтизм также проявил себя достаточно ярко.

Чаще принято говорить о романтической иронии как одной из составляющих романтизма. Романтическому юмору почти никогда не уделяется внимание.

У романтиков был широко разработанный юмористический жанр, был особый романтический юмор – как у Шекспира в «Двенадцатой ночи» или в «Много шума из ничего». А из писателей XVIII века романтики нашли такой юмор у

итальянского поэта, драматурга Карло Гоцци. Романтики открыли старого Гоцци, которого знали только в Италии, в Венеции, где его пьесы ставили труппы бродячих комедиантов. Романтики создали ему всемирную известность. Они его всячески прославляли, считали, что он создает особый тип романтического юмора.

Смех, а не осмеяние, комедия «чистой радости». Именно такой смех они находили у Гоцци. И они были почти правы. Это комедия чистой радости, где не примешивается никакая злоба.

Романтический юмор – это игра, дерзкая забава, шутка. Романтический юмор может проявлять себя как шутка очень большого масштаба, грандиозная шутка. В античности такой юмор романтики находили в комедиях Аристофана.