

ATLI SAVAŞ OYUNLARI

A. Giriş

Əski çağlardan türklər arasında fiziki tərbiyəyə yönəlmiş xüsusi oyunlar olmuş, uşaqların oyunlarından böyüklərin rəqslərinə qədər hər oyunda az və ya çox dərəcədə hərbi mahiyyətli elementlər olmuşdur. Özəlliklə əski zamanlardan dünyanın hər yerində, konkret olaraq Qarabağda nizə, mizraq və ox atmaqla, qılınc oynatmaqla, güləşmə, atçapma, qurşaq-tutma və s. ilə bağlı oyunlar olmuşdur. Yallı, halay tipli oyunlar da ritual tərkibi ilə bərabər hərbi xarakterli olmuşdur. Ümumilikdə savaşı xarakterli oyunlar eyni zamanda ritual mahiyyətlidir. Belə ki, savaşı təməlinə ritual vardır.

Oyunun həm ritualla, həm də əski yaşam qanunları ilə təyin olunan bir növü də savaşı oyunlarıdır. Savaşı oyunları hər kəsin oynaya biləcəyi bir oyun olmayıb, fiziki və zehni cəhətdən sağlamlığı, hazırlıqlı olmaları ilə seçilənlərin oyunudur. Ancaq bir zamanlar türklərin ən çox sevdiyi və bacardığı savaşı oyunlarından bir çoxu tarixin qaranlıq dolanbaclarında itib-batsa da, bəziləri günümüzdə qədər gəlib çatmış, bəziləri də simvolik şəkil alaraq digər idman oyunlarının ünsürünə çevrilmişdir. Harada yarış, güc göstərisi, çeviklik, güləş, qaçış, oxatma, qılınc oynatma varsa, bunların hamısı təkmilləşmiş, oyun ünsürləri ilə zənginləşdirilmiş, müəyyən qaydalara salınmış savaşı oyunlarıdır. Bütün atlı oyunlar – Cirit, Sürpapaq, Çovqan, Gökbörü, Cıdır da modernləşdirilməsinə, əyləncə

* AMEA Folklor İnstitutu, “Müasir folklor” şöbəsinin müdiri, filologiya üzrə elmlər doktoru, fuzulibayat@yahoo.com

yarışına çevrilməsinə baxmayaraq savaşı oyunlarıdır. Savaşın başlıca özəlliyi yarışmaqdır. Həm də yarış olan yerdə oyun vardır. Savaş oyunları kimin güclü, kimin gücsüz, kimin bacarıqlı, çevik, kimin zəif olduğunu təyin etmək üçündür.

Savaş oyunları bir sınaq oyunudur. Gücü, dözümlü, zəkani, bacarığı, manevr etmə qabiliyyətini, çevikliyi yoxlamaq üçün oynanılan oyundur. Bunun ən tipik örnəyinə “Dədə Qorqud” oğuznamələrində rast gəlirik. Buğacın boğa ilə güləşi, Qanturalının üç vəhşi heyvanla savaşı da sınaqdır. Qanturalı Sarı donlu Selcan xatunla evlənmək üçün üç heyvanla savaşmalı olur. Oyunu uduzmaq ölməyə, qazanmaq da Selcan xatunla evlənmək kimi mükafata sahib olmağa adekvatdır. Oğuznamədə Qanturalının üç heyvanla müsabiqəsi birbaşa oyun adlanır. Həm də oyun insanla heyvan fərqi ortadan qaldırır, heyvanlar da insanlarla yarış səhnəsinə gətirilir.

Azərbaycanda xəncərli, qalxanlı rəqslər də savaş rəqsləridir. Eyni zamanda rəqs edənlərin xəncərdən istifadə etməsələr belə, onu bellərinə taxıb oynamaları əski savaş rəqslərinin bir qalıntısıdır.

Bir məsələyə də aydınlıq gətirmək lazımdır. Atlı oyunlardan Papaq oyunu, Dəsmal oyunu, Keçipapaq oyunu, Çoban oyunu, Baharbənd, Sürpapaq, Qıza çat və s. ya tərəkəmə oyunları (Qarabağ 2012, 171-172), ya da çoban oyunları adlandırılmışdır. Azərbaycan folklorunda və oyunla məşğul olan tədqiqatçıların yazılarında isə bu oyunlara oyunda əsas iki tip iştirakçı: atlı və at iştirak etdiyinə görə atüstü¹ oyunlar deyil-

¹ Atüstü termini heç də uğurlu termin deyildir. Dilimizdə atüstü sözü başdansaovma, tələsik görülən, necə gəldi, qeyri-ciddi, keyfiyyətsiz mənasına gəlir (Azərbaycan dilinin izahlı lüğəti 2011, 162). Doğru termin atlı oyun olmalıdır.

mişdir. Əslində doğru termin atlı oyun olan bu oyunların böyük əksəriyyəti həm Azərbaycanda, həm də bütün türk dünyasında əskidən bu günə qədər savaşı oyunları olmuşdur. Belə ki, bu oyunlar öz xarakterinə və tarixinə, məqsədinə və oyun strukturuna görə savaşı oyunları qrupuna aid edilməlidir. Əski türklər gənc döyüşçüləri savaşı hazırlamaq üçün atlı və qismən də atlı olmayan oyunlardan istifadə etmişlər. Çünki burada kollektiv üzvlərinin sayından asılı olmayaraq oyunçuların döyüşdə olduğu kimi birlikdə və fərdi hərəkət edə bilməsi, yaş və çəki fərqinin gözlənilməməsi, çeviklik, güc, taktika və s. kimi bacarıqları inkişaf etdirməsi əsas məqsəddir. O baxımdan savaşı oyunları əyləncədən daha çox həm də bir ritual tamaşadır.

1. Türk savaşıları bir oyundur

Tarixə savaşıçı millət kimi daxil olan, qurduqları imperiyaları, böyük dövlətləri ilə bilinən türklərin o zaman üçün inkişaf etmiş ordu sistemi, savaşı taktikaları, güclü döyüşçüləri vardı. Hər nə qədər qan tökmək, öldürmək kimi görünsə də savaşı həm bir sənətdir, həm də kollektiv və fərdi döyüş oyunudur. Oyunu yaxşı oynayan, qabiliyyəti, çevikliyi, gücü, bacarığı ilə seçilənlərin yarışı qazandığı kimi savaşıda da güclü olan, onu yaxşı bilən həyatda qalır, fəlsəfəsi türk savaşı oyunlarının əsasını təşkil edir. Türklərin at minməkdə, ox atmaqda, nizə tullamaqda, qılınc oynatmaqda, təkbatək döyüşdə göstərdikləri məharət qaynaqların xəsisliyinə baxmayaraq, yenə də bugünə qədər gəlib çatmışdır. Savaşı oyunlarında bütün bu silahların yerini ağacdan, dəridən hazırlanmış silahlar tutur.

Əski türklər savaşıda da oyun kimi baxdıqları üçündür ki, Qurd oyunu adını verdikləri döyüş taktikasında düşmənlə

qurdun ovu ilə oynadığı kimi oynayırdılar. Komanda şəklində oynanılan savaş oyunlarından biri təbii ki, əski və orta çağ türklərinin meydan döyüşündə çox istifadə etdikləri Ülkər çərik və ya Qurd oyunudur. Tarixin bilinən çağlarından türklər düşməyə az qüvvə ilə qalib gəlməyi məhz bu savaş taktikasından istifadə etməklə həyata keçirə bilmişlər. Bu savaş oyunu tarixi əks etdirən dastanlarımıza da keçmişdir. “Koroğlu” dastanında Koroğlunun “qurd oyunun aralığa salanda”, “adım qurd oldu, qurd oldu” deməsi və s. bunu açıqca göstərir:

Bizim təkənin bəyləri
Girər meydana mərd olu.
Öluncə meydandan dönməz,
Ağzı qanlı Boz qurd olu.

Sarp qayada yurd olmaz,
Müxənnətə söz dərd olmaz.
Çaqqal əniyi qurd olmaz,
Genə qurd oğlu qurd olu (Koroğlu 1999, 61).

Və ya Ü.Kaftancıoğlu variantında:

Ben Koroğlu kara taşı delerim,
Bir vuruşta yedi yiğit bölerim,
Bozkurt gibi sürülere dalarım,
Koyunların, kuzuların melensin.

(Kaftancıoğlu 1979, 108).

Türklərin savaş oyunları onların məskunlaşdığı bölgələrdə bəzi coğrafi özəlliyə və tayfaların çarpazlaşmasına görə fərqlilik göstərmişdir. Məsələn, savaş oyunları Azərbaycan ərazisində müxtəlif türk tayfalarından: xəzərlərin, hunların,

oğuzların, qıpçaqların məskunlaşma və qaynayıb qarışma dövründən başlayıb sonrakı bütün tarixi inkişaf boyu formalaşma mərhələsi keçirmişdir.

Sosial-siyasi tarixin məhsulu kimi savaşı oyunları da müdafiə mahiyyətində olan dairələrin içində dayanan oyunçu və ya oyunçuların düzülüşü ilə xarakterizə edilir. Atlı dəstələrin sırası və nəhayət, oyunçuların çovqan, sopa, kəmənd, taxtadan hazırlanmış ox-yay və qılınc kimi vasitələrdən istifadəsi baxımından türklərin hər zaman savaşa hazır olmaları ilə bərabər ən ciddi olanı da oyuna çevirə bildiklərindən, savaşı da əyləncəyə çevirdiklərindən xəbər verir. Bir əyləncə, bir idman özəlliyi daşmasına baxmayaraq savaşı oyunlarında cəsarət, dözümlülük, çeviklik, kollektiv və fərdi hərəkət qabiliyyəti, düşməni məğlub etmək taktikası və nəhayət, rəqibi bağışlaya bilmək, aman diləyənməyə aman vermək və s. kimi xüsusiyyətlər də aşılır.

Ümumi şəkildə savaşı oyunları həm atlı, həm də atsız oynanmaqla iki yerə ayrılır. Atsız oynanan bəzi savaşı oyunları müdafiə xarakterli olub, çənbər daxilində və ya savaşıda olduğu kimi mühasirə vaxtında özünü qoruma, mühasirədən çıxma özəlliyini əks etdirir. Bunlardan bir çoxu çəkilən dairə daxilində oynanılır ki, burada dairəni qala kimi başa düşmək doğru deyildir². Dairə içində oynanılan bu tip oyunlardan

² Dairəni, çəkilən cizgini qala kimi təqdim etmək Azərbaycan tarixçi və etnoqraflarının, onların təsiri ilə ədəbiyyatçıların, dilçilərin, folklorçuların hakim görüşü olaraq uzun illərdən bəri davam edən oturaq-əkinçi mədəniyyət heyranlığı, qonar-köçərliyi bilməmək və ya ona Avropasentrik nəzəriyyə ilə baxmaq nəticəsində ortaya çıxmışdır. Biz, dairə və cizgi içində oynanan oyunlara əcdadımız olan əski türklərin müdafiə oyunları kimi baxdıq. Oyunun xarakteri, strukturu və məqsədi də bunların müdafiə oyunu olduğunu göstərir.

Azərbaycanda Dirədöymə (AFA 2011, 321) ilə Anadoludakı Kemer (Çelebi 2007, 53) eyni qaydada qrupla oynanılan, dairənin içindəki oyunçuların kəməri (qayış) qoruduğu, dairənin xaricindəkilərin isə kəməri götürməyə çalışdığı bir oyundur. Hər iki oyunun da Azərbaycanda, Orta Asiyada və Anadoluda bənzər şəkildə oynanılan müxtəlif növləri vardır. Dirədöymə oyununun Turna vurdu və ya Cızıq turnası (Məmmədova 1973, 167-168), Qayışgötdü, yaxud Qayış-qayış (AFA 2009, 407), Çizik (Özhan 1997, 25) kimi növləri vardır. Dirədöymə oyununun Anadolu variantı olan Kemerin isə, Cıza girme, Kayış, Kemer turnası növləri mövcuddur (Çelebi 2007, 155).

Əski türklərdə oğlan uşaqlarına savaşa sənətini öyrətmək üçün kiçik yaşlarından taxta qılınca, xəncərə, balta, qalxan, top və b. oyuncaqlar verirdilər ki, həm fiziki inkişafı təmin olunsun, həm də savaşa sənətini öyrənsinlər. Uşaqlar savaşa sənətini öyrənməklə həm də əyləncə ehtiyaclarını qarşılımış olurdular. Ona görə də əski türklərdə savaşa bir sənət, bir təlim, tərbiyə oyunu idi. Türklər savaşa oyunları ilə özlərini, torpaqlarını, millətini qorumağı öyrəndikləri kimi ailəni yaşatmağı da qızlara öyrədirdilər. Ailə müqəddəs, toxunulmaz olduğu üçün qız uşaqlarına daha çox gəlincik, evcik oyunları oynamağı öyrədilirdi. Qızlar insanı, xüsusən də ananı və ya körpəni canlandıran bəbəyi geydirməklə, yedirməklə çox erkən yaşlarından ana kimi qayğıkeş və diqqətli olmağı öyrənir, ev düzəltməyi təcrübədən keçirirdilər. Ona görə də türklər özünü və ailəsini, torpağını və dövlətini qorumağı oyun vasitəsi ilə erkən yaşlardan şüuraltına yeridirdilər.

Qısacası, savaşa sənət səviyyəsinə qaldıran türklərdə döyüş də bir oyundur, oyun da döyüşün tamaşaya çevrilmiş

variantıdır. Türk savaşlarının bir oyun, oyunun da bir savaş olduğuna tarixi-mifoloji kontekstdə baxıldığında savaş oyunlarının vahid bir mədəniyyətin tərkib hissəsi olduğu görülür. Türklərin Çin səddindən başlayan tarixi fəthətləri savaş mədəniyyəti, savaş əxlaqı yaratmalarına səbəb olmuşdur. Ona görə də savaş taktikaları biri-birini tamamladığı kimi, savaş oyunlaşdırən mədəniyyət də eyniləşir, biri digərinin variantı xarakterini alır. Savaş oyunlarının həm ritual, həm də əyləncə tərəfləri ortaq başlanğıcdan gəldiyi üçün çox bənzərdir, fərqlilik isə coğrafi, tarixi, sosial şərtlərlə izah edilir.

2. Qarabağda atlı savaş oyunları

Savaş oyunları türklərin atlı döyüşçülərə sahib olduqları zamanlardan inkişaf etdirilib sistemləşdirilmiş, türk dünyası və xüsusən də Qarabağda başda *Çovqan* olmaqla *Sür-papaq*, *Papaq oyunu*, *Qıza çat*, *Yaylıq*, *At üstündə güləş*, *Baharbənd* və digərləri geniş yayılmış və hər birində bir və ya bir neçə döyüş özəlliyi qorunub saxlanmışdır. Qonar-köçər türk millətinin barış zamanı hərbi hazırlıqlarını canlı tutmaq üçün istifadə etdikləri bu oyunlar, əsasən məşq xarakteri daşımaqla bərabər, oynandıqda tamaşaçıları əyləndirmək, onlara zövq vermək məqsədinə xidmət edirdi. Ümumən Azərbaycanda və Qarabağda oynanılan savaş oyunlarının təsvirinə bəzi qaynaqlarda verilən məlumatlar (Azərbaycan etnoqrafiyası 2007; Nəbiyev 1988; Aslanov 1984; Qasimov 2006; Ağayev 1992) və layihə ilə bağlı toplama materiallarına əsasən bilgiləndiriləcəkdir.

Azərbaycan, özəlliklə də Qarabağ, savaş oyunları baxımından zəngin olub burada geniş yayılan atlı oyunlardan biri də *Papaq oyunu* və ya *Papaqaldıqaç*dir. *Papaq oyunu* Qara-

bağın ən əski atlı xalq oyunlarından biridir. 8 və ya 12 iştirakçıdan ibarət olan bu oyunda bir qız da iştirak edir. Qız toxunulmaz olduğu üçün kişilərin papağını çıxarmağa çalışır. İstər qız, istərsə də digər oyunçular tərəfindən papağı götürülmüş atlı oyundan çıxmış hesab olunur. Oyunun qalibi ən çox papaq ələ keçirən atlı hesab edilir. Oyunun qaydasına görə hər bir atlı müəyyən vaxt ərzində başındakı papağını qorumaqla yanaşı başqa atlıların başından iki və daha çox papaq götürməlidir. Buna nail olan oyunçu və ya komanda qalib hesab edilir. Papaq oyunu 20 dəqiqəlik zaman ilə iki 10+10 müddətində davam edir. Oyunun birinci 10 dəqiqəlik yarısından sonra komandalar 5 dəqiqə fasilə verirlər. 20 dəqiqənin sonunda rəqib komandanın oyunçularından daha çox papaq alan komanda qalib sayılır.

Oyunda yavaş hərəkət etmək, rəqibin özünü və ya atını itələmək qadağandır. Əgər oyun heç-heçə bitərsə, ilk itirilən papağa qədər 5 dəqiqə əlavə vaxt verilir. Bu zaman da qalib müəyyən olunmasa, qalibi püşkatma yolu ilə müəyyən edirlər. Bəzi qaynaqlarda bu oyuna Oyunpapaq da deyilir. Təbii ki, savaş oyunlarının əsas məqsədi məşq etmək, xüsusən də gəncləri döyüşə hazırlıqlı vəziyyətdə saxlamaq olsa da, bu oyunlar müxtəlifliyi və fiziki hazırlıqlardan birinin önə çıxarılması ilə xarakterizə edilir. Məsələn, Azərbaycanda, xüsusən də Qarabağda məşhur olan Papaq oyununda əsas diqqət başı qorumağa və düşmənin başından papağını, dəbilqəsini götürməklə açıq başa vurulan zərbə ilə onu məhv etməyə yönəldilmişdir. Oyunun məntiqinə görə papağını qoruya bilməyən başını da qoruya bilməz.

Qarabağa məxsus, digər bölgələrdə və ya türk dünyasında rast gəlinməyən və ya az rast gəlinən atlı oyunlardan biri

də *Baharbənd* adlanır. Əsasən bahar bayramında keçirilən bu oyunda cəldlik, çeviklik, at minmə məharəti nümayiş etdirilir. Oyunun qaydasına görə at çapanlar atı sürərək üstlərindəki əşyaları – papaq, qılinc, kəmər, xəncər, çuxalarını (arxalıq) və b. şeyləri bir-bir çıxarıb, müəyyən yerlərə atır, sonra isə atı cəld geri çevirib, çapa-çapa atdığı əşyaları növbə ilə yerdən qaldırıb geyirlər. Oyun daha çox Qarabağda meşə ilə əhatə olunmuş bənd adlı düzənliklərdə keçirildiyindən ona Baharbənd adı verilmişdir. Orta Asiyada – türkmənlər, qazaxlar, qaraqalpaqlar arasında bu oyun yerə yarıya qədər basdırılmış qoçu və ya keçini sürətlə çapan atlılardan birinin qaldırması və öncədən təyin edilmiş yerə buraxması şəklində davam edir.

Heyvanların döyüşdürülməsi, orta çağlardakı cəngavər oyunları, at üstündə təkbətək döyüşlər də əslində təşkil olunmuş savaşa oyunudur. Ancaq heyvanların döyüşdürülməsi at üstündə cəngavər döyüşləri də digərlərini əyləndirmək üçün tərtiblənmiş yarışmadır. “Dədə Qorqud” oğuznamələrində əsir düşmüş oğuz ərənlərinin kafirlər tərəfindən öz qövmdaşları, daha çox qohumları ilə təkbətək savaşa zorlanması savaşa oyunlarının ciddiyyət içində əyləncəli növüdür. Təkbətək savaşa oyunları haqlını təyin etmək üçün qutsal bir oyundur və bu, biriləri üçün oyun, digərləri üçün də ölüm-qalım savaşıdır.

Bütün savaşa oyunları kimi atlı oyunlar da əslində bir əsilzadə oyunudur. Ancaq türklərdə bu oyunun zamanla çoban oyunu kimi funksionallaşması atlı oyunların, özəlliklə də Çovqan oyununun bir tərəfdən kütləviləşməsi, digər tərəfdən qonar-köçərliyin əsilzadə və kölə deyə kəskin formada ayrılmağından xəbər verir. Ona görə də döyüş oyunu əslində bütün digər oyunlarda olduğu kimi sosial statusları bərabər

olanlar arasında keçirilir. Savaş oyunu həm güc, bacarıq, həm də ağıl, bilik yarışdır.

İndiki vəziyyəti ilə at üstündə oynanılan basketbol oyununa bənzəyən *Sürpapaq* da bir savaş oyunudur. Sürpapaq oyunu təqribən 150-200 metr uzunluğunu və 60-120 metr eni olan meydançada oynanılır. Meydanın hər iki başında 3 m hündürlüyündə dirək və onun da üzərində 50 sm diametrində halqa olur. Bu oyun qoyun dərisindən olan, üstü yunlu və içi taxta yonqarı və ya samanla doldurulmuş papaqla oynanılır. Sürpapaq oyununda hər birində 4-8 nəfər atlı olan iki komanda olur. Oyunda əsas məsələ iki dəstə atlının həmin papağı ələ keçirmək üçün apardığı mübarizədən ibarətdir. Papaq oyunu kimi bu oyun da 5 dəqiqəlik fasilə ilə iki 10+10 yarım hissə ilə bərabər cəmi 20 dəqiqə davam edir. Oyun zamanı oyunçular papağı bir-birinə ötürərək nəhayət, onu dirəyin başındakı halqadan keçirməyə çalışırlar. Oyunda meydançadan çıxmaq, papağı oradan atmaq, papağı əlində 4 saniyədən artıq saxlamaq, papağı atmadan əldən-ələ vermək, rəqib oyunçunu və ya atını vurmaq qadağandır. Qaydaların pozulması halında cərimə zərbəsi təyin edilir və ya qaydanı pozan oyunçu oyundan çıxarılır. Oyunun birinci yarısından sonra qapılar dəyişilir, oyun mərkəzdən başlanır. Oyun heç-heçə qurtardığı zaman qalib komandanı müəyyən etmək məqsədilə oyuna 10 (5+5) dəqiqə əlavə vaxt verilir. Əlavə vaxtda qalib müəyyən olunmasa, hər komandaya 5 dəfə papaq atmaqla 5 metrlik cərimə zərbələri təyin olunur. Bu zaman hesab heç-heçə olarsa, hər komanda maksimum 5 dəfə olmaqla ilk itirilən papağa qədər cərimə zərbələrinin atılması şəklində davam edir. Bu halda da qalib bəlli olmasa, qalibi püşkatma yolu ilə müəyyən edirlər. Sürpa-

paq oyununda atlı döyüşçülərin gücü, çevikliyi inkişaf etdirilir, eyni hədəf uğrunda mübarizə apara bilmə taktikası yoxlanılır.

Türklər əskidən atlı savaşı birliklərinə sahib olduqlarından bütün atlı oyunlar atlı savaşın bir taktik məşqidir. Qarabağda geniş yayılan *Altınqabaq* oyununda bir neçə məharət bir yerdə nümayiş etdirilir: gənclər at çapır, ox və ya odlu silahla nişan alıb hədəfi vurur, bir sözlə cıdır meydanında güclərini, çevikliklərini, bacarıqlarını göstərirlər. Altınqabaq oyununda əsas məqsəd qızıl və ya gümüş üzüyün, yaxud halqanın içindən oxu keçirməkdir. Oxu keçirən və ya keçirənlər oyunun qalibi sayılır. Daha əski çağlarda yarış üçün içi qızılla dolu qabaq asarmışlar ki, Altınqabaq adı da buradan gəlir. Bundan başqa at çapmaq, at qaça-qaça üstündən aşırılaraq ayaqlarını yerə vurmaq da bir döyüşçü məharəti sayılırdı. Belə oyunlar əsasən cıdır düzlərində nümayiş etdirilirdi.

Azərbaycanda və Qarabağda oynanılan savaş oyunlarından biri də *Qıza çat* və ya *Qız qov* oyunudur. Bu oyun Kızkuu adı altında Qazağıstanda, Türkmənistanda, Özbəkistanda, Qırğızistanda və Tacikistanda da geniş yayılmışdır. Qarabağda oynanılan *Qız qov* oyununda atlı oğlanlarla bir atlı qız yarışır. 300-400 metrlik məsafənin birinci yarısında atlı oğlanlardan biri qıza çatmalı və onu öpməlidir. Ancaq atlı oğlan qızı öpərkən onun boynundan yapışa bilməz. Çünki bu zaman qızın atdan yığılmaq təhlükəsi var. Əgər oğlan qızı öpə bilməzsə, onda məsafəni başa vurub geri qayıdanda qız əlindəki qamçı ilə oğlanı vurur. *Qıza çat* / *Qız qov* oyununda at sürmək, cəldlik, rəqibi müəyyən məsafəni keçmədən tuta bilmək bacarığı yoxlanılır.

Zamanla mahiyyətini dəyişərək daha çox bayram və şənliklərdə oynanılan savaş oyunlarından biri də *Yaylıq oyunudur*. Oyunun Qarabağ variantına görə atlılardan biri əlindəki ipək

yaylığı yuxarı qaldıraraq oyun üçün ayrılan meydançada sürətlə dövrə vurur. Digər atlılar yaylığı ondan almağa çalışırlar. Bu oyunun bir başqa adı da Gərdəkqaçırtıdır. Kənd toylarında gəlin gətirilərkən fayton yola düşdükdən sonra özünə güvənən gənc atlılar faytonun arxasında dayanaraq müəyyən olunmuş vaxtda at sürməklə yarışa başlayırlar. Hansı atlı bəy evinin həyətinə birinci daxil olarsa, qırmızı gərdəyi alıb gəlin gətirən faytonun qarşısına çıxar. Bəyin atası və ya qohum-əqrəbası qalib atlıya müxtəlif hədiyyələr verirlər. Yaylıq oyununda atı məharətlə idarə edə bilmək, yaxşı at sürmək və yaxşı at seçmək kimi döyüşçü üçün lazım olan keyfiyyətlər inkişaf etdirilir.

At çapmaq yarışı kimi başa düşülən *Cıdır oyunu* daha çox Novruz bayramı və digər el şənliklərində oynanılır. Cıdırın keçirildiyi meydan, gün və şərtlər əvvəlcədən müəyyən edilir. Cıdır üçün xüsusi diqqətlə hazırlanmış və təlim görmüş atlar seçilir. Cıdırçılardan məsafəni birinci qət edən yarışın qalibi sayılır. Ən böyük hədiyyəni o alır, qalan oyunçulara da müəyyən hədiyyələr verilir. Cıdır oyununda çeviklik, at miniciliyi, atı idarə etmə məharəti müəyyən edilir. Cıdır oyununda başlanma və qurtarma qismlərində zurnaçılar iştirak edir. Qarabağda *Cıdır* yarışları əsasən, yaz və payız fəsillərində keçirilir. Hətta Şuşada bunun üçün özəl Cıdır düzü də ayrılmışdı ki, yarışlar orada keçirilirdi.

Qarabağda atsız oynanan *Cıdır oyunu* da vardır. Cıdır oyununun bu variantına görə oyunda üçdən artıq adam iştirak edir. Hər oyunçunun papağı və xüsusi hazırlanmış 1 m 40 sm uzunluğunda dəyənəyi olmalıdır. Bundan başqa oyunda dəyirmi dirək, ağac kötüyü, balta olur və oyunun keçirilməsi üçün düz yer seçilir. Oyunçular əvvəl bir-bir əllərindəki dəyənəyi dirəyə və ya balta sapına vuraraq uzağa atmağa çalışırlar. Dəyənək

atma yarışında dəyənəyi ən geridə qalan oyunçu cəza olaraq papağını dirəyin üstünə qoyur və ya balta sapından asır. Ən uzağa düşən dəyənəyin yerində bir cızıq çəkilir və həmin cızıqdan başlayaraq digər oyunçular əllərindəki dəyənəklərini papağa atırlar. İlk olaraq papaq sahibi dəyənəyi atır. Əgər oyunçu öz papağını vura bilsə, papağını geriye götürür və oyun əvvəlki qayda ilə yenidən başlanır. Papağı dirəkdən asılan oyunçu papağını vura bilməsə, digər oyunçular onu vurmağa çalışırlar. Oyunun qaydasına görə papağı vura bilməyən oyunçu oyundan çıxır. Cıdırı ayaq üstə, yəni dəyənəyi heç bir yerə vurmada da oynayırlar. Belə halda hər dəfə yenidən cızıq çəkilir. Çünki dəyənəyi bu şəkildə atanda çox uzağa gedir və papağı vurmaq çətinləşir. Cıdırı oyunu nizə atmaq, ov vurmaq və uzaq məsafədən hədəfi nişan almaq məşqini xatırladır.

Bütün türk dünyasında olduğu kimi, Azərbaycanda və özəlliklə də Qarabağda fiziki tərbiyə, döyüş vərdişinə yiyələnmək bacarığı və sağlamlığın möhkəmləndirilməsi, hərbi hazırlıq savaşı oyunları ilə bilavasitə bağlı olmuşdur. Ona görə də nizə və ox atmaq, qılınc oynatmaq, güləş, yumruq davası və s. ilə məşğul olmaq həm atlı, həm də piyada savaşı oyunlarının ön hazırlığı olmuşdur. Bu oyunlardan ən məşhur olanı təbii ki, dözümlülüyün, gücün və digər fiziki hərəkətlərin inkişafını təmin edən güləşdir. Buna çox vaxt *Qurşaqutma* da deyilir. Bu, sadəcə iki yarışçının güləşi deyil, eyni zamanda müxtəlif akrobatik hərəkətlərin, vücut göstərilərinin nümayiş etdirildiyi oyundur. Oyun cəngi sədaları altında başlanır, oyunçular bir-birinin qurşağından tutduqlarına görə ona Qurşaqutma deyilir. Digər güc oyunlarında olduğu kimi güləşdə də qalib gələnlə hədiyyələr verilir (Novruz ensklopediyası 2008, 128). Güləş ən üst səviyyədə fiziki hazırlıq olduğundan təkbə-

tək döyüşün və digər savaq oyunlarının müvəffəqiyyətlə həll edilməsində əsasdır.

3. Digər türk xalqlarında savaq oyunları

Savaq oyunları türk xalqlarında müştərək olub bəzi texniki tərəfləri ilə fərqlənir. Ancaq bunların böyük əksəriyyətində at və atlı vəhdəti əsas olduğundan, əsas şərt savaqa hazırlıq olsa da, oyunun məqsədi atlı döyüşçünün atı ilə bütünləşməsidir.

Bu gün bir çox türk xalqlarında, tatarlarda, başqırdlarda, çuvaşlarda, altaylarda, qazaxlarda, qırğızlarda, özbəklərdə, türkmənlərdə və digərlərində bayram mərasimlərində atlı oyunlar icra edilir. Qaynaqlardan aydın olur ki, uzun məsafəyə yarışlar (Bayqa), at üstündə güləş (Sais, Oodariş), yerə basdırılan keçi cəmdəyini əldə etmək uğrunda mübarizə (Gökbörü, Koqkari, Ulak), topla oyun (Çovqan, Quy bozi) və s. oyunlar təkmilləşmiş formada müasir dövrdə də davam etməkdədir. Bunların içində Kızkuu, Çovqan, Sürpapaq, İsindi, Papaq oyunu, güc sınaq oyunları, Gökbörü, Oodariş, at yarışları – Bayqa və başqa oyunlar vardır. Bu oyunların çoxu Azərbaycanda da ya eyni adla, ya da başqa ad altında oynanır. Atla oynanılan oyunlar fərdi və kollektiv şəkildə olur. Bu oyunlarda qaliblər üçün mükafatlar da nəzərdə tutulur. Belə mükafatlandırma oyunun sadəcə əyləncə olması ilə bağlı olmayıb, ənənədən gələn bir hadisədir. Bu oyunlarda oyunun zamanı və məkanı müəyyənləşdirilir. Oyun hakim tərəfindən idarə olunur. Belə yarışlarda müxtəlif cinslərdən olan atlar iştirak edirlər. Savaq öncəsində olduğu kimi yarışa daxil olan atların yəhəri, yüyəni, tapqır, üzəngisi, quşqunu yerində olmalıdır və bunlar yarış öncəsi yoxlanılır. Atlı oyunların bir xüsusiyyəti

də ondan ibarətdir ki, bu oyunlarda iştirak edən atlar minik atları olmalıdır. Xüsusilə, yük yabılarının bu oyunda iştirakı məqsədəuyğun deyildir.

Ona görə də igidliyi, cəsurluğu nümayiş etdirən bu oyunlarda at sürənin (atlığının) at sürmə məharəti, silah işlətmə qabiliyyəti yoxlanılır. Bu oyunda atlı at üstündə müxtəlif akrobatik hərəkətləri yerinə yetirir. Məsələn, sürətlə gedən atın üstündə ayaq üstə durur, yəhərdə başı üstə durub at çapır, atın qarınının altından keçir, yerdən müxtəlif əşyalar götürür və s. kimi hərəkətlər yerinə yetirir. Belə oyunlar üçün təxminən 300-400 metr məsafəlik bir cıdır nəzərdə tutulur. Bu oyunların yerinə yetirilməsi zamanı atın bürüməsi, dayanması və ya atlığının yerə yıxılması məğlubiyyət sayılır.

Türk dünyası üçün müştərək və məşhur olan atlı oyunların başında atı çapa-çapa yerdən dəsmal (pul) götürmək gəlir. Bu oyunu qazax və qırğızlar pul vahidlərinin adı ilə Tənqəlü adlandırırlar. Burada oyunda əsas element yerdən götürülən tənqədir. Bu oyun atlıdan atı sürətli və cəld hərəkət etdirmək, yəhərin üstündə yüksək manevr etmək qabiliyyəti tələb edir. Tənqəlü oyununa Azərbaycanda, o cümlədən Qarabağda da Dəsmalgötdü adı ilə rast gəlmək mümkündür. Oyun fərdi və kollektiv şəkildə oynanır. Komanda şəkildə oynandıqda hər komandada ən az üç atlı iştirak edir. Hər bir uğurlu hərəkət (dəsmalı götürmə) müsbət xal, hər bir uğursuz hərəkət (dəsmalı götürə bilməmək) mənfi xal qazandırır, yəni xal itkisinə səbəb olur. Dəsmalgötdü və ya Tənqəlü oyununda hücum və qorunma bir yerdə inkişaf etdirilir. Bəzi Orta Asiya xalqlarında bu oyunun Kume alu adı ilə bilinən variantı da var. Kume alu oyununda da atla çaparaq yerdən pulları götürmək lazımdır. Yarışda kim çox pul götürə bilirsə, o da qalib sayılır.

Daha çox qazax və qırğız türklərinin oynadığı *Timak oyunu* Qarabağda oynanılan Papaq oyununun Orta Asiya variantıdır. Ancaq Orta Asiyada oynanılan bu oyunda atlı oyunçunun gözünü dəsmalla bağlayıb yerində bir neçə dəfə dolandırdıqdan sonra onu buraxırlar ki, gedib dirəyin başındakı papağı qırmancla vurub yerə sala bilsin. Əgər atlı oyunçu bu tapşırığı yerinə yetirə bilirsə, qalib olur, əgər yerinə yetirə bilmirsə məğlub olur və oyunun şərti nədirsə, onu qəbul etməli olur. Təbii ki, bu oyunun atsız variantları da olmuşdur. Xüsusilə, gözübağlı bir işi yerinə yetirə bilmək üçün gəncləri fiziki baxımdan fiziki (başı dönməmək, səndələməmək) və diqqətli olmağa hazırlayan belə oyunlar çox olmuşdur. Atlı həyat tərzi-nin mövcud olduğu mühitlərdə isə bunun bəzi variantları qorunmuşdur.

Orta Asiyada, özəlliklə də Qazağıstanda və Qırğızıstanda geniş yayılan oyunlardan biri də Kızkuu, *Kızkumay* adlanan oyundur. Bu, Qarabağda Qız qov, Qıza çat adı ilə bilinir. Sadəcə olaraq fərq birində qıza çatıb onu öpməkdirsə, digərində oğlanın qızın əlindəki dəsmalı almasıdır. Həm də Orta Asiya variantında bir neçə cütlük iştirak edir. Burada atlı oğlanlar və qızlar iştirak edirlər. Atlı qız öndə getməli, atlı oğlan isə arxadan ona çatmalıdır. Əgər oğlan ona 300-400 metrlik cıdır məsafəsində çata bilməsə, geriye doğru qız oğlanı qovur və oğlana çatdıqda onu əlindəki qamçı ilə vurur. Bu oyunun variantları çoxdur. Oyun komanda ilə oynanılır. Bu oyunda hər komandadan 2-3 cütlük iştirak edir. Atlı qız üçün iki at boyu qədər ara məsafə verilir ki, o öndə getsin. Oyunda at sürmək məharəti, geyim, oyunçu rolunun mahir ifası, atın görünüşü, ara məsafəsində çevik hərəkətlər və s. qiymətləndirilir.

Orta Asiya türkləri arasında oynanılan atlı oyunlardan biri də Boz qurd oyunudur (Kokpar). Özündə arxaik ritual elementlərini qoruyan bu oyun bozqurd savaşı taktikasının oyunlaşdırılmış variantıdır. Ancaq indiki halı ilə Kokpar oyunu 50-60 metr məsafədə bir ağacdan asılan keçə cəmdəyini bir dəstə atlının götürməyə çalışması şəklində cərəyan edir. Bu oyun-yarışda hündür ağacdan asılan keçini götürə bilən qalib olur. Kokpar oyunu atsürmə vərdişlərinin gücləndirilməsinə, çevikliyin inkişafına kömək edir.

Orta Asiyada güc və at miniciliyi məharətinin göstəricisi olan Audarsıpak adlı bir oyun da var. Bu oyuna Azərbaycanda rast gəlmədik. Audarsıpak oyunçuların at sürərək birbirinə mane olmasına, digərlərinin maneəni aşmasına, bir başqasının yolunu kəsməyə yönəlmiş savaşı oyunlarından biridir. Burada atlı ilə bərabər atın da güc və hünər sahibi olması əsasdır.

At çapma, at yarışı həm hücumda, həm də geri çəkilmədə qonar-köçər xalqların savaşında əsas şərt olmuşdur. Orta Asiyada Bayqa və ya Alaman bayqa oyunu uzun məsafəli at yarışıdır. Bayqa və ya Alaman bayqa oyunu əlamətdar günlərdə, böyük bayramlarda təşkil olunur. Yarış məsafəsi çox uzun olduğundan hər at bu yarışa davam gətirə bilmir. Ona görə də oyunda əsas məsələ atın seçilməsidir. Məsafənin uzaqlığı, atın dözümlülüyü və sürəti oyunun əsas məqsədidir.

Beləliklə, türk dünyasında geniş yayılan savaşı oyunlarından bir qisminin itib-batdığı, bir qisminin məzmununu dəyişdiyi, bir qisminin də olduğu kimi günümüzdə qədər gəldiyi aparılan araşdırmalarla təsbit edildi. Bu oyunlar qonar-köçər millətin savaşı oyunları olub Balkanlardan başlayaraq Qarabağ da daxil olmaqla Sibirə qədər geniş bir ərazidə eyni və ya dəyişik variantlarda oynanılır və oynanmağa da davam edəcəkdir.

4. Atlı savaşı oyunu kontekstində Qarabağda Çovqan

4.1. Ön söz

Çovqan atlı savaşı oyunu olub türk dünyasında geniş yayılmış, öncə saraylarda döyüşçülər yetişdirmək üçün oynanılmış, sonra da açıq havada xalqın, özəlliklə də çobanların oynadığı oyuna çevrilmişdir. Əslində nə zaman yarandığı məlum olmayan Çovqan komanda formasında oynanılan atlı savaşı oyun növüdür. Çovqan oyunu türklər tərəfindən kəşf edilən bir savaşı oyunudur. Oyun açıq havada iki komanda arasında oynanılır. Oyunun qaydasına görə atlılar əllərindəki ağaclarla (çovqanla) keçdi dərisindən və ya daranmış yundan hazırlanmış topu rəqib komandanın qapısından keçirməlidirlər. Türklər köçlərlə bu oyunu Orta Asiyadan Qafqazlara və Anadoluya gətirmiş və burada bir saray oyunu səviyyəsinə qaldırılmışlar. Böyük ehtimalla Çovqan oyunu və onun qaydaları haqqında Kaşqarlı Mahmud “Divani Luğat-it-Türk” adlı məşhur Sözlüyündə “tuldı” maddəsində bilgi vermişdir: “Ər topıknı adhrı bilə tuldı (Adam, topu çatal dəyənəklə vurdu). Bu, bir türk oyunudur; belə oynanır: Oynıyanlardan birisi, oyunun öz tərəfində başlamasını istədiyi zaman, yuxarıda deyildiyi şəkildə topa vurur. Bu oyunda kim qüvvətli vurarsa o, oyuna başlamış olur. Dəmir çomaq oyununun vurmasında da belə deyilir” (Kaşqarlı 1998, 22-23). Kaşqarlı Mahmuddan sonra ən geniş məlumatı Övliya Çələbi “Səyahətnamə” əsərində vermişdir. Çovqan oyununda əsas məqsəd oyunçunun at üstündə hərəkət qabiliyyətini inkişaf etdirmək, onu savaşa hazırlamaqdır. Çovqan oyunlarında oyunçular kollektiv və fərdi hərəkət manevrasını öyrənir, bədənlərini, özəlliklə üst tərəfini durmadan hərəkət etdirdikləri üçün fiziki cəhətdən

savaşa hazır vəziyyətə gətirirlər. Çovqan oyunçuları oyunda güc və çeviklik nümayiş etdirdikləri kimi, gözləri qədər zehinləri də sürətli çalışmağa məcbur olur. Bir sözlə, Çovqan savaşa olduğu kimi oyunçuların döyüş taktikasına yiyələn-mələrinə yardımçı olur.

Bu gün Orta Asiya türkləri Çovqan deyil, qismən ona bən-zəyən, ancaq həm məzmunu, həm də forması baxımından fərqlənən Gökbörü oyunu oynamaqdadırlar. Məqsəd yenə də gənc-ləri həm fiziki, həm də taktiki baxımdan savaşa hazırlamaqdır.

Bu oyun daha konkret şəkildə minillər boyunca Azərbaycandan, Orta Asiya, İran, Türkiyə, İraq və digər qonşu ölkələrdə məşhur olmuşdur. Örnəqalada aparılmış arxeoloji qazın-tılar zamanı tapılan şirli qab üzərində Çovqan oyununun təsvir edildiyi rəsm bu oyunun IX əsrdə Beyləqan şəhərində yayıldığını əyani sübut edir. Çovqan oyunu haqqında ən əski qaynaq farsca olanlardır. Bu oyun Orta Asiyada yaşayan türklər arasında çox yaygın olmuşdur. O, polo və qolf oyunlarının yaranmasında mühüm rol oynamışdır. Hətta qaynaqların verdiyi məlumata görə Çovqan XII yüzildən etibarən İslam dünyasının o zamankı dini və mədəni mərkəzlərindən biri olan Bağdadda, Ön Asiyada oynanmağa başlamış, o tarixdə Bağdadda, Orta Şərqi ölkələrinin atçaparları arasında tarixdə ilk beynəlxalq Çovqan yarışları da keçirilmişdir. Orta çağ miniatürlərində Çovqan oyununun təsvir edilməsi, qaynaqlarda onun keçirilmə qaydaları haqqında məlumat verilməsi, yazılı ədəbiyyatda Çovqanın rəmzləşməsi bir daha bu oyunun saraydan xalqa qədər geniş kütlə arasında yaygın olduğundan xəbər verir. Bunu Çovqan oyununu rəsm edən miniatürlər də təsdiqləyir.

Çovqan oyununun da, türk dünyasında təşəkkül tapmış digər oyun növləri kimi, dünyanın daha uzaq regionlarına

yayılmasında və inkişaf etdirilməsində ingilislərin rolu böyük olmuşdur. Belə ki, XVI yüzildə Baburilərin Hindistana gətirdiyi Çovqan oyunu orada ingilislərin gəlişinə qədər oynanan əsas savaşı oyunu olmuşdur. “Çovqan yarışlarının Azərbaycanda çox qədimdən məşhur olduğu faktlarla təsdiqlənir. “XIX əsrdə Hindistandan İngiltərəyə gətirilən bu oyun getdikcə inkişaf etdirilmiş, yeni qaydalar əsasında Amerika və Avropa ölkələrində yayılmağa başlamışdır. Məhz ingilislərin təşəbbüsü ilə bu oyun “polo” adı altında ilk dəfə 1900-cü ildə Parisdə keçirilən II Olimpiya Oyunlarının proqramına daxil edilmiş, beləliklə, Qərb sivilizasiyasında bu ad təsbit edilmişdir. Parisdə üç ölkənin 5 polo komandası iştirak etmişdir” (www.portal.azertag.az/node/1217#/VEzv4yKsUgs:_Novruz bayramı ensklopediyası 2008, 57).

Çovqan hər nə qədər savaşı xarakterli oyun olsa da, digər top oyunları kimi sadəcə oynayanların öncə fiziki hazırlığını, sonra marağını, zövqünü oxşamaq üçün deyil, həm də tamaşa edənlərin əyləncə dünyasını doldurmaq üçün oynanılmışdır. Müasir dövrdə böyük bir ticarətə, iqtisadi gəlirə çevrilmiş futbol uşaqların, yetkinlərin, böyüklərin bir zamanlar fiziki hazırlıqlarını göstərmək və boş vaxtlarını yaxşı keçirmək vasitəsi olmaqdan çoxdan çıxmışdır. Top oyunlarının qədim Misirdə və Ön Asiyada oynanıldığı haqqında qaynaqlarda məlumatlar var (Delemen 2013, 11). Çovqan da indi oynandığı yerlərdə bir yarış, əyləncə, bəzən də mərc oyunu mahiyyəti almağa başlamışdır.

4.2. Oyunun adı və oynanma qaydaları haqqında

Çevqan, Çövgən, Çögən, Çöngən, Çevgən, Çevqan, Bandal, Çukanyon, Tubuk, Quy bozi, Tüy kimi adlarla adlanan Çovqan atlı oyunu ümumi halda savaşı oyunları sırasına

daxildir. 1631-ci ildən başlayaraq Anadolunu, Rumelini, Macarıstanı, Polşanı, Avstriyanı, Almanıyanı, Hollandıyanı, Rusıyanın cənubunu, Qafqazları, İrannın bir hissəsini, Suriyanı, İraqı, Misiri və Hicazı əlli ilə yaxın bir müddət içində gəzmiş Övliya Çələbi on cildlik “Səyahətnamə”sində Çovqan haqqında da bilgi vermişdir. “Səyahətnamə”dən Quyu Çevqan adlanan bu oyunun, əsasən, saraylarda oynandığını, bir çox halda padşahın da iştirak etdiyi bir savaşı hazırlığı oyunu olduğunu öyrənmiş oluruq.

Çovqan sözü “çovutmaq” – ağacı yelləyərək topa vurmaq, “cövlan” – atın oynaması, çaparaq şahə qalxması mənalarını daşıyır. Bir başqa etimoloji izaha görə çovqan / çevkan sözü “çəlmək, çevirmək” feilindən gəlir, mənası topu ağacla vurmaq, komanda yoldaşına ötürməkdir. Bu terminin başqa açıqlamaları da vardır. Oyunun digər adı – “Çovqan” isə yenə əski türk sözü olan çovğun, boran, tufan mənasını, yəni atlı-at cüt-lüyünün qeyri-adi hərəkətlərini – “tufan qoparması”nı özündə əks etdirir. Çovqan başı əyri çubuq, ucu əyri dəyənək, çəlik, çəkə, kəkə, soğulcan, suyun, havanın çərişi, cünbüşü, təlatüm, dalğa, daşqın, dolğun və s. mənalarını da bildirir. Qısacası, Çovqan “çomaq” və “çubuq” sözlərinə daha yaxındır və etimologiyasının da türkcə çomağa dayandığı semantik-funksional baxımdan doğru görünür.

Çovqan oyunçusuna “çovqanbaz”, çovqanla topu vurana “çovqanzən”, komandalara xidmət edənlərə isə “çovqandar” deyilirdi. Bu oyun haqqında Kaşqarlı Mahmudun müasiri Yusuf Balasaqunlu da elçilərin vəsflərindən danışarkən bilgi vermişdir. Səfəvi və Osmanlı sarayında da xüsusi olaraq məşq etmiş Çovqan oyunçuları vardı.

Orta Asiyadan Balkanlara qədər geniş bir ərazidə əski zamanlardan bugünə qədər oynanılan Çovqan, ucu əyri ağaca deyilir və 10-15 sm. həcmində olan toplarla, bəzən də çevrəsi 38-41 sm. arasında dəyişən toplarla at üstündə oynanır. Bu oyun iki komanda arasında oynanılır və oyunçular əllərindəki ucu əyri ağacla – ona çovqan deyilir, topu rəqib komandanın qapısından keçirməyə çalışırlar. Ən çox top atan komanda qalib sayılır. Bəzi ölkələrdə ağacın ucuna tor bağlayırlar və topu bu tora salıb onu qapıya atırlar. Qapıya yeddi top atan komanda qalib hesab edilir. Ağacın uzunluğu 120-150 sm. olur. Toplar söyüd, ya da başqa ağaçdan düzəldilmiş olur. Oyun meydanının uzunluğu 240 (200 də ola bilər), eni isə 160 m. (120 m. də ola bilər) arasında olur. İki sütun arasında olan qüllələr 5-6 və ya 3 m. genişliyindədir.

Qapı dirəkləri bəzəkli, rəngli ağac sütunlardan və ya daşdan da ola bilər. Osmanlı dövründə daha çox mərmər sütunlardan istifadə edilmişdir (Kunter 1938). Hər komandada 3-dən 10-a qədər oyunçu ola bilər. Çovqan oyunu iki hissəlidir və hər hissə 20 (bəzən 15 dəqiqə də olur) dəqiqə davam edir, birinci hissə ilə ikinci hissə arasında 10 dəqiqə fasilə verilir. Qapıdan keçən hər topdan sonra futbolda olduğu kimi oyun meydançanın ortasından başlayır. Hər komanda fərqlənmək üçün fərqli rəngdə paltar geyir. Atlıların xüsusi geyim formasına papaq, çuxa, at minmək üçün gen şalvar, uzunboğaz çəkmə daxildir. Oyunçular eyni formadan, eyni uzunluqda olan çomaqdan istifadə edirlər. Çovqanın sərt qaydalarından biri qapı çərçivəsindən cərimə meydançasına daxil olub topu qapıya vurmağın yasaqlanması, oyun xəttindən kənara çıxmaq, oradan top vurmaq, atı və ya oyunçunu vurmaq qadağandır, digəri də geyim qaydalarına əməl etməyənlərin,

kobudluq edənlərin meydanıdan birdəfəlik və ya 2 dəqiqəlik xaric edilməsidir. Çovqan oyununda bir baş, iki də yan hakim olur. Baş hakim isə meydanı at üstündə müşayiət edir.

Buna baxmayaraq, Çovqan oyununun qaydaları bütün ölkələrdə və zamanlarda sabit, dəyişməz olmamışdır. Məsələn, Övliya Çələbinin “Səyahətnamə” (XVII əsr) adlı əsərindən alınan məlumata görə türklərin oynadığı Çovqan oyunu belədir: oyun sahəsinin hər iki tərəfinə sütunlar qoyulur, bu bir növü qapını əvəz edir. Komandalar bu qapıların arxasında toplanırlar. Övliya Çələbinin təbirincə sütunların arxasında ordu kimi düzülürlər. Oyun sahəsinin ortasına ağacdan düzəldilmiş böyük bir top qoyulur. Oyun başlayınca hər iki komandadan bir atlı irəli çaparaq əllərindəki ağacla ortadakı topu öz qapılarına doğru aparmağa çalışırlar. Hər komandadan yenə də iki atlı ortaya çıxıb komanda yoldaşlarına yardım edir. Öz qapısına ən çox top atan komanda oyunda qalib gəlir. Çovqan oyununda atlar xüsusi olaraq yetişdirilmiş atlardır. Çovqan çox təhlükəli bir oyundur (<http://www.msxllabs.org/forum/diger-sporlar/366262-cevgan-oyunu-hakkında-genel-bilgiler>).

Bəzi qaynaqların verdiyi bilgiyə görə, Çovqan həm atla, həm də atsız, həm qoşa qapı, həm də tək qapı ilə oynanılır. Qapı tək olduqda o meydanın ortasına qoyulur, qoşa qapılar isə meydanın uclarına yerləşdirilir. Ancaq daha çox atlı və qoşa qapılı Çovqan oyunu yayılmışdır. Topun həcmi 10-15 sm. olur. Çovqan topu sərt keçədən, şimşir və ya söyüd ağacından düzəldilir. Çovqanın uzunluğu təqribən 130 sm-dir (Kunter 1938, 57). Çovqan, Osmanlı sarayında oynandığından bir əsilzadə oyunudur və mehtər musiqisi altında oynanılır. Azərbaycanda daha əskilərdə bu oyun cəngi havası ilə oynanırdı.

Çovqan oyununda hər yaşdan oyunçu iştirak edə bilər. Əsas şərt fiziki cəhətdən sağlam, çevik, oyunu bilən, yaxşı at minicisi olmaqdır. Bu da onun bir savaq oyunu olduğunu isbatlayır. Belə ki, savaqda rəqibi yaşına, fiziki özəlliyinə görə seçmək mümkün olmadığından Çovqanda da istənilən anda güc və çeviklik göstərə bilmək, həyatda qalmağa adekvatdır. Oyunun məqsədi minicilik məharəti və pəhləvan kimi qüvvətli olmağı tələb edir. Əsas məsələ güclü və qüvvətli olanları savaqda hazırlamaqdan ibarətdir.

Çovqan oyununu Çöğən formasında əski bir türk idmanı adlandıran və bu oyunun iranlılarda çevgan, Bizanslılarda çukanyon adı ilə oynandığını söyləyən C.Atabeyoğlu “oyunun tibetçəsi Pulu olup, top deməkdir” – deyə yazır (Atabeyoğlu 1991, 123). Səlib yürüşləri zamanı Xaçlılar Qüdsdə Böyük Səlcuqlular dövlətinin davamı olan türk Atabəyliklərinin (1127-1259) əsgərlərinin boş vaxtlarında Çovqan oynadıqlarını gördülər və savaqda hazırlıq üçün oynanılan bu oyunu ilk dəfə burada görərək öyrəndilər. Hətta Xaçlılara ağır zərbələr vuraraq Qüdsü xaçlı işğalından qurtaran türk Eyyubi dövlətinin sultanı, Yaruklu türkmənlərindən olan Səlahəddin Eyyubi Hələb və Şamda Çovqan üçün “Gök Meydan” adı verilən geniş yarışma sahələri ayırmışdı. Daha sonra ingilislərin Hindistanı işğalları zamanı (1764) Hindistanda Babur dövləti hökm sürürdü və burada da ingilislər türklərdən Çovqan oyununu öyrənərək öz ölkələrinə apardılar və polo adı ilə əsilzadələrin oynadığı bir oyun halına gətirdilər. Bundan başqa qıpçaq və avar kimi Avropada hökm sürmüş türk dövlətləri də bu idman növünün qərbə aparılmasında böyük rol oynadılar (Kunter 1938). Bu oyun İlxanlılar, Teymurlular, Qaraqoyunlular, Ağqoyunlular, Baburilər, Kələmənlər, Səlcuqlar və Osmanlılarda yaygın

olaraq oynanırdı. Çovqan Uzaq Şərqdə, Çin və Yaponiyada da önəm qazanmışdır. Çinlilər bu oyuna chui wan (topa vurmaq) deyirdilər.

4.3. Ədəbiyyatda və mifologiyada Quyu Çovqan

Ümumən klassik ədəbiyyatda, konkret olaraq təsəvvüf ədəbiyyatında geniş işlənmiş poetik fiqurlardan biri Çovqandır, digəri də Quydur. Çovqan divan şairləri üçün ilham qaynağı olmuş, bir çox bədii ifadə vasitələrinin elementinə çevrilmişdir. Türk divan və təsəvvüf ədəbiyyatında isə Quy, Çovqan simvollaşdırılmışdır. Ağac, yəni çovqan sevgiliylə, quy, yəni top da aşıqla eyniləşdirilmişdir. Şairlər savaştan bəhs edən şeirlərində atın zərif ayaqlarını çovqana, topu isə müharibədə ölən insanların kəllələrinə bənzətmişlər. Bunu Yunus Əmrənin aşağıdakı beyti də sübut edir:

Erenler meydanında yuvarlanır top idim,
Padişah çevganında kaldım ise ne oldu?

Həm fiziki hazırlığı – qol gücü, çeviklik, taktika qurmaq qabiliyyəti, komanda ilə hərəkət manevrasını, atla bütünləşməyi öyrədən Çovqan oyunu sadəcə oyun kimi qalmamış, klassik ədəbiyyatımızda, xüsusən də türk və farsdilli ədəbiyyatda simvola çevrilmişdir. Bəzi divan şairləri isə Çovqandan sadəcə oyun kimi bəhs etmişlər. Məsələn, farsdilli ədəbiyyatda, xüsusən də Nizami Gəncəvidə Çovqan oyunu haqqında məlumat verilmişdir. Farsdilli ədəbiyyatdan başlayaraq XIX yüzilə qədər o, bu və ya digər şəkildə poetik fiqur kimi işlədilmişdir. Mütəsəvvüf şairlər “quy” və “çovqan” sözlərini dini-təsəvvüfi mənada işlətməmiş, hətta “Quyu Çevqan” adlı məsnəvilər də yazmışlar (Karabey 2012, 82).

Zülfünə başın top edibən qoydu Nəsimi,
Zülfün sözünü dünyada *Çovqan* dəxi bilməz.

Çovqan oyununda istifadə edilən topa quy deyilir. Çovqan isə topu vurmaq üçün istifadə edilən ucu əyri ağacın adı olduğuna görə ədəbiyyatda o, göndərən, idarə edən vəziyyətindədir. Belə ki, topu torpağın üstündə hərəkət etdirməyə də şütdəmə deyilir. Ona görə də şeirdə çovqan (sevgili) quyu (aşıqı) idarə edəndir. “Bundan başqa sevgilinin qaş və zülfü də, uclarının əyri olmasına görə çovqana bənzədilir. Təsəvvüf ədəbiyyatında çovqan Allahın əzəli iradəsini, top da insanı təmsil edər” (Pala 2000, 96). Məsələn, Əhməd Paşanın bir beytində başın top, zülfün də çovqan rəmzi olmasına işarə vardır:

Dedim, ağlarkən başını top eylə çevgan zülfü,
Dedi, çevgan göstəridim sənə baran olmasa.

Ancaq divan və təsəvvüf ədəbiyyatında Quyu Çovqanın bənzətmə fiquru olması daha genişdir. Belə ki, quy sevgilinin üzü, çənəsi, gözəlliyi, aşıqın könlü, canı, başını da simvolizə edir. Çovqan da sevgilinin saç, kəkili, qaş yerinə işlədilir.

Çovqanın əsas ünsürü atdır. Həm də cins atlardır. Türkmən atları, ərəb atları, Qarabağ atları Çovqan yarışlarının əsas elementidir. Həm təsəvvüf, həm də divan ədəbiyyatında quy və çovqan qədər poetik fiqur olmamışdır. Ancaq at mifologiyada dünya modelinin əsas ünsürüdür. Belə ki, həm kosmoqonik, həm də esxatoloji miflərdə at yaratma və son element kimi çıxış edir.

Qazax türklərinin atla bağlı miflərində deyilir ki, səmada Dəmir Kazık, Akbozat, Gökbozat, Yeddi Karakşı (yeddi oğru) adlı dörd ulduz toplusu var. Bunlardan Akbozat və Gökbozat Dəmir Kazığa bağlı vəziyyətdədir. Yeddi Karakşı isə Akbozat və Gökbozatu oğurlamaq üçün fürsət axtarır. Təbii ki, bütün

gecə bu iki atı oğurlamaq üçün gözləyən Yeddi Karakşi məqsədinə çatacağı anda Günəş doğur. Yeddi Karakşi məqsədinə çata bilmir. İnanca görə əgər iki at oğurlansa, qiyamət qopar, dünyanın sonu olar (İbrayev 1995, 320-321). Mifologiyada atla oynanılan oyun dünyanı modelləşdirməyin ən yayqın növüdür. Əslində at yarışlarındakı hərəkətlilik dünyanın dinamikliyini simvolizə edir. At kosmosun, Yeddi Karakşi isə xaosun rəmzidir.

4.4. Quyu Çovqanla bağlı yasaqlar

Övliya Çələbi müsəlman ərəblərin Çovqan oynamadığını, bunun yasaq edildiyini Yezidin Kərbəlada şəhid edilən İmam Hüseynin kəsilmiş başı ilə Çovqan topu kimi oynadığına bağlayır. Övliya Çələbi “Səyahətnamə”də Çovqan oyunundan danışarkən bu hadisəni belə izah edir. Dəşti Kərbəlada İmam Hüseyin şəhid edilib kəsilmiş başı Şamda Yezidin sarayına gətirildikdə Yezid hamamdan çıxıb atına mindi, əlindəki çovqan ilə Hz.İmam Hüseyin başına vura-vura oynadı və ədabazlıq etdi. Sonra Yezid İmam Hüseyin kəsilmiş başını on min əsgərlə Misir mülkünə göndərirdi ki, baxın biət etdiyiniz İmam Hüseyin başı budur. Misirdə Yezidə biət edənlər də İmamın başını ayaqlar altına atıb payıml etdilər. İndi onların nəsillərindən olanların hamısının ayaqları şişgin tuluğ kimidir. Yezidin əsgərləri də “gəlin başı Çovqan topu edib onunla oynayaq” – dedikdə, Misir məliyi qızıl pul verib İmam Hüseyin başını aldı və dəfn etdi. Hətta Yusuf Səlahəddin Əkrad bu qəbirin üstündə bir məscid, təkkə və mədrəsə tikdirdi. Bu qəbir bu gün də ziyarət edilir. Və Şahi Şühədanın Dəşti Kərbəlada şəhid olduğu günə müsəlman aləmində Yevm-i Maktəl və Yevm-i Aşura deyirlər. Ona görə də Yezid İmam Hüseyin

başı ilə oynadığı üçün Misirdə və Rumda top ilə Çovqan oyunu oynamaq qadağan edilmişdir. Ərəblər bundan xəbərdar olsalar da, türklər və əcəmlər bundan xəbərsizdirlər və ona görə də Çovqan oynayırlar (Eвлиya Çelebi 2001, 86-87).

Bu izah ərəblərin Çovqanı bilmədiklərinin, türklərin isə Çovqanı əskidən oynadığının və bir türk savaşı oyunu olduğunun dini variantıdır.

5. Güc və manevr oyunları (Gökbörü, Tomak, Matrak və Cirit)

Savaş oyunlarından güləş, bilək yarışı, cıdır, cirit, oxatma, qılinc oynatma və s. vasitəsilə güc, çeviklik, at miniciliyi yoxlanılır. Savaş oyunlarının əksəriyyəti təbii ki, atla birbaşa bağlıdır. Atlı savaş oyunlarının ən geniş yayılanı Çovqan və ya Orta Asiya türklərinin Gökbörü adlandırdıqları oyundur. Bu oyunlar ona görə çox yayılmışdır ki, onlarda bir neçə savaş qabiliyyəti – ox atmaq, atı məharətlə idarə etmək, fiziki güc, çeviklik, rəqib döyüşçüləri yaxşı görə bilmək və s. bir yerdə göstərilir. Buraya savaş üçün əhəmiyyətli olan taktika, atlıların düzülüşü, komanda oyunu və s. əlavə etsək Çovqanın və ya Gökbörünün yaygın olmasının səbəbləri aydın olar. *Gökbörü* oyunu haqqında hətta əski türk dastanlarında da məlumat verilmişdir. Bu da oyunun əski və orta çağ üçün məşhur olduğundan xəbər verir. Gökbörü oyununa görə iki dəstə kəsilərək icalatı çıxarılmış və yerinə saman doldurulmuş oğlağı qaparaq onu əvvəlcədən müəyyən edilmiş yerə buraxmalıdırlar. Əgər bu oyun iki qrup arasında oynanılırsa, o zaman qrupun oyunçusu oğlağı alıb hədəfə doğru çapanda digərləri rəqib oyunçuları oğlağı aparan yoldaşlarına yaxınlaşmağa qoymurlar. O zaman

yəhərinin üstündə oğlaq olan oyunçu nisbətən rahat hərəkət edə bilər. Oyun fərdi şəkildə oynandıqda oğlağı alan oyunçu mey-dandakı bütün atlıların hücumuna məruz qalır.

Hər nə qədər hər türk xalqında bir az fərqli şəkildə oynansa da, Gökbörü oyununun mahiyyəti eynidir. Gökbörü oyununda atlılardan biri sürətlə atını çaparaq yarıya qədər yerə basdırılmış oğlağı çəkib çıxarır, onu yəhərin üstünə qoyaraq ayağı ilə möhkəm tutur və atını müəyyən edilmiş yerə doğru sürür. Qalan atlılar onun arxasınca düşürlər. Oyunçular oğlaq olan atlıdan oğlağı almağa çalışırlar. Oyunda atlını vurub atdan salmaq, oğlağı çəkib almaq və s. kimi güc və çeviklik tələb edən qabiliyyətlər tələb olunur. Atdan düşürülən oyunçu oyunu tərk edir (www.bilinmeyenturktarihi.com/gokboru-oyunu).

Savaş oyunlarında əsas element atdır. Ona görə də istər Çovqan, istərsə də onun Orta Asiya variantı hesab edilən Gökbörüdə at arxetipi ön plana çıxır. Dəyişik adlarla Gökbörü, Kökbörü, Kökpar, Öndül kapmaca, Kökperi, Köpkeri və s. bilinən bu savaş oyunu qırğızlarda, özbəklərdə, türkmənlərdə, qazaxlarda, uyğurlarda, qaraqalpaqlarda, əfqanlarda və hətta taciklərdə bu gün də oynanmaqdadır. Bu oyunda əsas hədəf yerə buraxılmış və ya yarıya qədər torpağa basdırılmış oğlağı atlılardan ən cəld tərپənən birinin yerdən alaraq əvvəlcədən təyin edilmiş yerə buraxmasıdır. Ancaq oğlağı alan atlını digər oyunçular təqib edərək ovu ondan almağa çalışırlar. Bu savaş oyununun qaydasına görə kəsilən oğlağın içi təmizlənilir, sonra qarnı tikilir. Onun ağırlığı əlli kiloya qədər çatır. Meydanın ortasına qoyulan oğlağı ələ keçirmək üçün atlılar ona doğru çapırlar. Ən sürətli olan oğlağı yerdən qaldıraraq yəhərin önünə qoyur, düşməsin deyə ayaqları ilə də onu möhkəm sıxmağa başlayır. Əlindəki qamçı ilə atı mahmızlayaraq

sürətlə əvvəlcədən təyin edilmiş yerə doğru çapır. Təbii ki, iki əli və ayaqları məşğul olan atlının bu şəkildə yəhərin üstündə durması və onu təqib edənlərdən yayınması, onların oğlağı dartmalarına, çəkmələrinə müqavimət göstərməsi, bir sözlə, digər atlılarla savaşıması olduqca çətindir və bu, atlıdan böyük hünər tələb edir. Əgər oyunçu oğlağı əlindən salmadan, başqa oyunçuların onu almasına imkan vermədən meydanı bir dəfə dövrə vura bilirsə, o, xal qazanmış sayılır və bundan sonra oğlağı yerə buraxır. Ən çox xal qazanan qalib elan edilir.

Bu oyunda savaşda olduğu kimi yaxşı at minmək, onu məharətlə idarə etmək, güc göstərmək, manevr etmək qabiliyyəti sınılanmış olur. Gökbörü oyunu türklərin sülh vaxtı tez-tez oynadıqları savaş xarakterli oyundur (www.turkturantarihi.blogspot.com/.../gokboru-oyunu.html). Oyunda at, atlı və oğlaq olsa da, onun Gökbörü adlanması əski çağlardan türklərin savaşda qurd taktikasından istifadə etmələrinə, savaşçıların hər birinin əcdad qurd olduğuna işarədir. Zamanla bu oyun idman xarakteri almış, ancaq döyüşçüləri savaşa hazır vəziyyətdə tutmaq məqsədindən yan keçməmişdir.

Atlı savaş oyunlarının ən çox yayılanlarından biri də *Ciritdir*. O da Gökbörü oyunu kimi Çovqanla eyniləşdirilir. Adından da görüldüyü kimi bu, bir atlı oyun olub süngü və ya nizə (cirit) ilə rəqibi vurmaqdır. Cirit çox vaxt saraylarda, hökmdarların önündə, hətta saray əyanlarının, ordu böyüklərinin, paşaların iştirakı ilə oynanırdı. Cirit komanda halında oynanılır və düşməni elə komanda halında da məğlub etməyi planlayır. Burada güc, məharətli atış qabiliyyəti, yaxşı at minmək və s. kimi qalibiyyətlər əsas şərtidir. Ancaq Ciritdə heç bir oyunda olmayan bir özəllik də vardır. O da Ciritin fəlsəfəsində rəqibi bağışlamaqdan, zəifi vurmamaqdan, yığı-

lana əl qaldırmamaqdan ibarətdir. Güclü və yaxşı at minən oyunçunun rəqibinin önünü alıb onu əlindəki ciritlə vurmaq yerinə bağışlaması bir əsilzadə davranışdır və Cirit oyununun fəlsəfəsi də elə budur. Ona görə də rəqibini öldürməyib bağışlayan, alicənablıq göstərən oyunçu xal qazanmış olur və tamaşaçıların rəğbətini qazanır.

Cirit əskidən bu günə qədər komanda halında oynanılan oyundur. Oyunda istifadə edilən silah bir metr uzunluğunda ağır və yoğun dəyənəkdir. İki komandanın oyunçuları bir-birindən 100 metr məsafədə savaşa olduğu kimi cərgəyə düzülür. Əgər komanda beş nəfərdən ibarətdirsə, savaşa olduğu kimi ona bölük, yeddi oyunçudan ibarətdirsə, ona alay deyilir. Komandaya başçılıq edən oyunçuya kolbaşı deyilir. Onun əsas vəzifəsi oyun taktikasını qurmaqdır. Kolbaşının göstərişi ilə komandadan ayrılan bir atlı irəli çıxıb rəqib komandanın bir oyunçusunu çağırır və beləliklə, oyun başlamış olur. İlk öncə irəliyə çıxan oyunçu əlindəki ciriti rəqibinə doğru atır və sürətlə geri çapmağa başlayır. Qovlayan oyunçu da əlindəki ciriti qovduğu oyunçuya doğru fırladır. Birinci komandadan önə çıxan döyüşçü oyun yoldaşını qovalayan oyunçunun arxasınca düşür və o da əlindəki ciriti rəqibə doğru atır. Cirit oyununda hədəf yalnız atlıdır. Əgər cirit ata dəyərsə, ciriti atan oyunçu oyunu tərk etməli olur. Eyni ilə xətti keçmə, atdan yıxılma, atdan enmə, ciriti ata bilməmə və s. vəziyyətlərində xal itirilir. Cirit oyununda təcrübəli və yaşlı ciritçilərdən biri baş hakim, o biri də köməkçi hakim olur. Xalları verən də baş hakim olur və onun qərarı müzakirə edilmir. Ciritin onlara dəyməməsi üçün oyunçular atın sağ və ya sol böyrünə yatır, atın qarnı altına əyilir, bəzi akrobatik hərəkətlərlə rəqibi çaşdırmağa çalışırlar. Əgər cirit oyunçuya

dəyərsə, bu, xal qazanmaq deməkdir. Ciritlər atılıb qurtarıqdan sonra ən çox xal toplayan komanda qalib gəlmiş sayılır. Oyunun qaydasına görə sonda qaliblərə mükafat verilir (www.turkcebilgi.com/cirit).

Oyunda məqsəd savaşda atlı döyüşçünün at minməyə hakim olması, yaxşı süngü ata bilməsindən ibarətdir. Özünə-məxsus qaydası olan Cirit oyunu türklərin əskilərdən oynadığı məşq xarakterli savaş oyunudur. Cirit Orta Asiyada, Azərbaycanda, Anadoluda keçən əsrə qədər ən çox oynanılan oyun olmuşdur. Bu savaş oyunu daha sonrakı illərdə bir idman oyunu xarakteri qazanmış və türklərin yaşadığı bütün bölgələrdə yayılmışdır. Ancaq bir müddət Cirit oyunu fiziki zədə almağa yol açdığından və təhlükəli olduğundan, hətta ölüm halları baş verdiyindən (Ciritdə ölənə şəhid deyilirdi) 1826-cı ildə, Osmanlı padşahı II Mahmud zamanında qadağan edilmişdir.

Bu gün Türkiyənin Ərzurum, Bayburt, Sivas, Tokat və Söğüt bölgələrində Cirit yarışları keçirilir və bu da oyunun hələ davam etdiyini göstərir (<http://cirit.nedir.com/#ixzz3E9d886po>).

Atla oynanmayan savaş oyunlarından biri də Osmanlı dönəmində icad edilən *Matrak oyunudur*. Bu oyunda qılınc oynatma sənəti aşılandığından sarayda çox məşhur olmuşdur. Oyunu riyaziyyatçı, tarixçi, coğrafiyaçı olan Matrakçı Nasuh adı ilə tanınan və Qanuni Sultan Süleyman zamanında yaşayan biri kəşf etmişdir. Oyun daha çox Osmanlı yeniçəriləri arasında məşhur olmuşdur. Əslində Matrakçı Nasuh türklərdə mövcud olan qılınc oynatma və qılınc təlimindən yararlanaraq bu oyunu qurmuşdur.

Matrak oyunu qılınc yarışması olduğundan iki adam arasında keçirilir. Ancaq oyunçular bu oyunda qılınc yerinə dəyənəklə cəng meydanına çıxırlar. Bu, çobanların Dəyənək oyununa bənzəyir. Qarabağda və Azərbaycanın digər bölgələ-

rində əskilərdə çobanların oynadığı Dəyənək oyunu Osmanlıda döyüşçülərin oynadığı Matrak oyununun bir başqa variantıdır. Matrak oyununda oyunçular dəyənəklə bərabər əllərində dəri örtüklü qalxan da tuturlar. Oyunda fiziki gücün, qılınc oynatmağın bacarığı nümayiş etdirilsə də, döyüşçülər meydana çıxdıqlarında bir-birinə təşəkkür edirlər, oyun qurtaranda isə bir-birindən vurduqları zərbəyə, bir az sərt hərəkətlərinə görə üzr istəyirlər. Bu da türk döyüşçülərində alicənablıq, rəqibə hörmətlə yanaşmaq kimi xüsusiyyətlər aşılayır. Oyun cəng havası ilə başlayıb, hakimin dur əmri ilə bitir. Oyun zamanı oyunçular əllərindəki dəyənəklə bir-birilərinin başına yavaşca vururlar. Hər vuruş bir xal hesablanır. Burada sərt vurmaq, zədələmək qadağandır. Oyun zamanı kim daha çox xal toplayırsa o, qalib sayılır. Bu, bir qılınc oynatma, taktika qura bilmə sənətidir (www.matrak.gen.tr/turk...matrak/matrak-oyunu).

Geniş yayılan savaşı oyunları, əsasən, at üstündə həyata keçirilən oyunlardır. Ancaq Matrak oyunu kimi atsız, piyada savaşı oyunları da vardır. Savaşı hazırlığı funksiyası daşıyan belə oyunlardan biri də Osmanlı saraylarında oynanılan *Tomak oyunudur*. Tomak üstü meşin, içi keçədən olmaqla uzununa tikilmiş, sonra da qadın saçı kimi hörülmüş alətin adıdır. Əllə tutulacaq tərəfi uzun, vurulacaq hissəsi isə yastı olan bu alət, yenə bir oyun aləti olan turaya bənzəyir. Tomak çuxa və ya çanta içində saxlanır. “Ləhce-i Osmani”də “ağac top, qalın top, çizmə qaloş, əldə daşınan lobut, qalın çomaq, ağac gürz” şəklində izah edilmişdir. Tomak oyununu piyadalar, ona bənzər Cirotdan adlanan oyunu isə atlılar oynayırdı. Tomak iki komandanı ibarət oyundur. Hər iki komandada da 6 adam olur. Oyun Ciritdə olduğu kimi bir-birini vurmaqdan ibarətdir. Hücüm edən oyunçu rəqibin kürəyinə vurur, müdafiə olunanlar isə

qolları ilə zərbəni dəf edirlər. Oyunun qaydasına görə bir komanda digərini məğlub olduqlarını qəbul edənə qədər vururdu (Pakalın 1993, 510). Tomak oyununda dözümlük, çeviklik, zəka əsas ünsürlərdir. Buradan anlaşıldığına görə istər Cirit, istər Tomak, istərsə də sonradan Çovqan əslində saray oyunları siyahısına alınmış, sarayın mühafizə dəstəsinin məşqi olmuşdur.

B. Son söz

Türklər tarixin başlanğıcından etibarən dünya mədəniyyət tarixinə “Atlı mədəniyyəti”, “Bozkır mədəniyyəti” adı ilə bilinən orijinal mədəniyyət gətirdilər. At belində dünyanı fəth edən türklər bu özəlliklərini qorumaq üçün çoxsaylı savaşı oyunları icad etdilər. Sayca çox, məzmunca müxtəlif olan bu oyunların əksəriyyəti unudulsa da, oynanmasa da, qeyri-maddi mədəni irs kimi savaşı oyunlarını bərpa etmək, yeni variantlarını yaratmaq milli kimliyi, milli özünəməxsusluğu qorumaq mənasına gələcəkdir. Milli savaşı oyunlarının başında gələn Çovqan oyunu, Cirit, Gökbörü atlı savaşı oyunları olub döyüşçü ilə atın vəhdəti üzərində qurulmuşdur. Qarabağda və bütün türk dünyasında oynanılan atlı və atsız savaşı oyunları silahla rəftarı, hücumu və geri çəkilməyi, mühasirəyə salmağı və mühasirədən çıxmağı öyrədən əyani vasitələrdir. Papaqaldı qaç, Sürpapaq, Cıdır, Bayqa kimi oyunlar at minməyin məharətini, çevikliyi öyrətdiyi halda, Cirit oyunu, o zamankı insanları savaşıda nizədən istifadə etməyə, Quyu Çovqan isə qılınc işlətməyə hazırlayan oyunlardı. Əskidən bu oyunlar savaşı məqsədi ilə oynanılan taktik idman oyunları olmuşdur. Hazırda bu cür oyunlar savaşı hazırlıq deyil, güc və çeviklik, bacarıq göstərmək yarışı kimi oynanılır (Karabey 2012, 83).

Ən əski təsvirlərinə Qobustan, Altay, Çin qayaüstü rəsmlərində rast gəldiyimiz savaq oyunları insanlığın Homo Sapiensdən (ağıllı insan) başlayaraq mücadilə və mübarizə əzminin məzmun, xarakter baxımından oynulaşdırıldığını, Homo Ludensin (oynayan insan) özəlliyi olduğunu isbat edir. Qayaüstü rəsmlərdə rəqs edənlərin duruşu, hərəkətləri və s. bir savaq düzenindən xəbər verir. Doğuşdan ölümə qədər yaşamı mübarizə, mücadilə, savaq içində keçən türklərin savaqla bağılı istər atlı, istərsə də piyada oyunlarının çoxluğu qövmi-psixoloji özəlliklə, milli xarakterlə bağılıdır. Hər oyun kimi savaq oyunları da seyr edənləri əyləndirmək, zövq almaq məqsədi daşınmaqla bərabər, bir də hər zaman döyüşə hazır olmağı planlayır.

QAYNAQLAR

Ağayev 1992 – Ağayev H. Azərbaycan milli xalq oyunları. Bakı: Azərbaycan Dövlət Nəşriyyatı, 1992.

Aslanov 1984 – Aslanov E. El-oba oyunu xalq tamaşası. Bakı: İşıq, 1984.

Atabeyoğlu 1991 – Atabeyoğlu C. 1453-1991 Türk spor tarixi ansiklopedisi. İstanbul: Fotospor, 1991

Azərbaycan dilinin izahlı lüğəti 2011 – Azərbaycan dilinin izahlı lüğəti. Tərtibçilər Ə.Orucov, B.Abdullayev, N.Rəhimzadə. C.1, Bakı: “Şərq-Qərb” nəşriyyat Evi, 2011.

Azərbaycan etnoqrafiyası 2007 – Azərbaycan etnoqrafiyası. III cild. Bakı: “Şərq-Qərb” Nəşriyyatı Evi 2007.

AFA 2009 – Azərbaycan folkloru antologiyası, Şəki folkloru. IV kitab. (Tərtib edənlər H.Əbdülhəlimov, R.Qafarlı, O.Əliyev, V.Aslan) Bakı: Səda, 2009.

AFA 2011 – Azərbaycan folkloru antologiyası, Loru-Pəmbək folkloru. XX kitab (Toplayıb tərtib edənlər H.İsmayılov, Ə.Ələkbərli). Bakı: Nurlan, 2011.

Çelebi 2007 – Çelebi D.B. Türkiyə və Azərbaycandakı uocuuk oyunlari ve oyuncaklarının qarşılaştırmalı incelemeſi. Yüksek lisans tezi. Muğla: Muğla Üniversitesi, 2007.

Delemen 2013 – Delemen İ. Antik çağda top oyunları / Saraydan sokağa oyun. İstanbul: Kabcalı, 2013.

Evliya Çelebi 2001 – Evliya Çelebi Seyahatnamesi. Hazırlayan Yücel Dağlı-Seyit Ali Kahraman, 4. Kitap. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001.

İbrayev 1995 – İbrayev Œ. Kazakların eski inaçlarında at / Türk kültüründe at ve çağdaş atıcılık, İstanbul: TJK. Yayınları, 1995.

Kaftancıođlu 1979 – Kaftancıođlu Ü. Korođlu Kol Destanları. İstanbul: Kültür ve Turizm Bakanlıđı Yayınları

Karabey 2012 – Karabey T. Evliyâ Çelebî Seyâhatnâmesinde Gûy u Çevgân Oyunu. Turkish Studies. Vol. 7/1, Winter, 2012.

Kaşgarlı 1998 – Kaşgarlı M. Divanü Lugat-it-Türk. Tercümesi B. Atalay, c. 2. Ankara: TDK, 1998.

Korođlu 1999 – Korođlu (Veli Xuluflu neşri). Bakı, 1999.

Kunter 1938 – Kunter H.B. Eski türk sporları üzerine araştırmalar. İstanbul: Cumhuriyet Matbaası, 1938.

Qarabağ 2012 – Qarabağ: folklor da bir tarixdir, II kitab. Bakı: Elm və təhsil, 2012.

Qasımov 2006 – Qasımov Ə. Azərbaycan xalq oyunları. Bakı: BDU neşriyyatı, 2006.

Məmmədova 1973 – Məmmədova T. Uşaq oyunları haqqında. Azərbaycan şifahi xalq ədəbiyyatına dair tədqiqlər, IV kitab. Bakı: Elm, 1973.

Nəbiyev 1988 – Nəbiyev A. El nəğmələri, xalq oyunları. Bakı: Azər nəşr, 1988.

Novruz ensklopediyası 2008 – Novruz bayramı ensklopediyası. Bakı: “Şərq-Qərb” Nəşriyyat Evi, 2008.

Özhan, Muradoğlu 1997 – Özhan M., Muradoğlu M. Türk cumhuriyetlerinde çocuk oyunları. Ankara: KB Yayınları, 1997.

Pakalın 1993 – Pakalın M.Z. Osmanlı tarih deyimleri ve terimleri sözlüğü, III c. İstanbul: MEB, 1993.

Pala 2000 – Pala İ. Ansiklopedik divan şiiri sözlüğü. İstanbul: Ötüken, 2000.

<http://az.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C3%B6vk%C9%99n> <http://portal.azertag.az/node/1217#.VEzv4yKsUgc>

<http://cirit.nedir.com/#ixzz3E9d886po>

<http://portal.azertag.az/node/1217#.VEzv4yKsUgc>

<http://www.msxlabs.org/forum/diger-sporlar/366262-cevgan-nedir-cevgan-oyunu-hakkinda-genel-bilgiler.html#ixzz2qrmET19X>

<http://www.turkturantarihi.blogspot.com/.../gokboru-oyunu.html>

www.bilinmeyenturktarihi.com/gokboru-oyunu

www.matrak.gen.tr/turk...matrak/matrak-oyunu

www.turkcebilgi.com/cirit

www.turkturantarihi.blogspot.com/.../gokboru-oyunu.html

Mounted fight games

Abstract

The majority of mounted nomadic fight games of nation deals with the dynamic lifestyle. From children games to adult dances in each game there were elements with military nature. As fight games of Turks rich and variegated, their fights are also a game. From that point the fight games beginning its development from middle ages deal with physical preparation, tactics setting, the ability of exercise building. Fight games gained the character of acrhery, throwing spear, fencing, fight on horseback by the time changed to competition, entertainment, pleasure games.

In this article fight games existing in Karabakh — Papagaldigach, Shirpapag, Baharband, Chovgan, wrestling, bludgeon fight and others are investigated, they are compared with the games of the same characters in other regions, their adequates in Turkic world are confirmed. Especially, here is learned the versions of games such as Gokboru, Jirit, Kizgu with the similar versions in Karabakh, the poetics of games is investigated. The variability of games from region to region deals with the geographical factors. The investigation of mounted fight game in all-Turkish context in Karabakh proves that their origin is the same.

Key words: fight games, mounted nomadic nation, tactics, maneuvering.

Военные игры всадников

Резюме

Большое количество военных игр у кочевого племени всадников связано с их динамичным образом

жизни. В каждой игре, начиная с детских игр и до танцев взрослых, существуют элементы в той или иной степени военного содержания. Военные игры тюрков очень богатые и разнообразные. В свою очередь, их войны тоже представляют собой игру. С этой точки зрения, развивающиеся, начиная с раннего средневековья, военные игры имели цель поддержания у солдат физической подготовленности, построения тактики, способности к маневрам. В связи с тем, что военные игры метания стрел и копий, владение мечом, в особенности, умение воевать на коне имели тренировочный характер, со временем превратились в соревновательные и развлекательные игры.

В настоящей статье были исследованы такие еще существующие военные игры в Карабахе, как Папагалдыгач, Сюрпапаг, Бахарбенд, Джидыр, Човган, борьба, бой с палками и др.; были проведены сравнения с подобного рода играми из других регионов; были выявлены адекватные игры в тюркском мире. В особенности, в Карабахе были выявлены схожие варианты таких игр, как Гёкбёрю, Джирит, Кызгу, а также была рассмотрена их поэтика. Изменчивость военных игр обусловлена географическими факторами. Исследование в общетюркском контексте военных игр всадников в Карабахе еще раз доказывает одинаковое происхождение игр.

Ключевые слова: военные игры, кочевое племя всадников, тактика, манёвры.

