



KIRGIZ MİLLİ OYUNLARI

**2022
YÜKSEK LİSANS TEZİ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI**

Tuğba GÜNKAYA

**Danışman
Doç. Dr. Zhyldyz ISMAILOVA**

KIRGIZ MİLLİ OYUNLARI

Tuğba GÜNKAYA

Doç. Dr. Zhyldyz ISMAILOVA

T.C.

Karabük Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalında

Yüksek Lisans Tezi

Olarak Hazırlanmıştır

KARABÜK

Mart-2022

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	2
TEZ ONAY SAYFASI.....	13
DOĞRULUK BEYANI.....	14
ÖNSÖZ	15
ÖZET	16
ABSTRACT.....	17
ARŞİV KAYIT BİLGİLERİ	18
ARCHIVE RECORD INFORMATION	19
KISALTMALAR.....	21
ÇALIŞMANIN AMACI.....	21
ARAŞTIRMANIN KONUSU	21
ARAŞTIRMANIN AMACI	21
ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ	21
KAPSAM VE SINIRLILIKLAR.....	21
GİRİŞ.....	23
1. OYUN KAVRAMI VE TANIMI	23
1. 1. Oyun.....	23
1.1.1. Dramatik Oyunlar	25
1.1.2. Çocuk, Genç, Yetişkin Oyunları	25
1.1.3. Halk Oyunları	25
1. BÖLÜM: Türk Dünyasında Milli Oyunlar	26
1.2.1. Kırım – Tatar Türklerinin Milli Oyunları.....	26
1.2.1.1. Kaytarma Oyunu (Ağır Hava Kaytarması).....	26
1.2.2. Uygur Türklerinin Milli Oyunları	27
1.2.2.1. Söze Dayalı Oyunlar	27
1.2.2.2. Harekete Dayalı Oyunlar	27
1.2.2.3. Zekâ Oyunları	28
1.2.2.4. Meşrep Oyunları	29
1.2.3. Kazak Türklerinin Milli Oyunları	29
1.2.3.1. Eğlenceli (şaka) Oyunlar ile ve Örf-Adet veya Gelenekten Gelen Oyun-Yarışlar	31

1.2.3.2. Spor-Oyun Yarışları (Daha Çok Hareket Ettiren Oyunlar)	31
1.2.3.3. Yarış Amaçlı Oyunlar	32
1.2.3.4. Aşık Oyunları.....	33
1.2.3.5. Zeka Oyunları	33
1.2.3.6. Sosyal ve Siyasi Gelişmeleri Gösteren veya İfade Eden Oyunlar	33
1.2.4. Azerbaycan Türklerinin Milli Oyunları.....	33
1.2.4.1. Bele-Heyr Oyunu (Evet- Hayır Oyunu).....	35
1.2.5. Türkmen Türklerinin Mili Oyunları	35
1.2.5.1. Galpakdepdi Oyunu	36
1.2.6. Özbek Türklerinin Milli Oyunları.....	38
1.2.6.1. Özbek Çocuk Oyunları.....	41
1.2.6.2. Kıygır Ketti (Kartal Gitti).....	42
1.2.6.3. Ak Terak mi Kök Terak.....	42
1.2.6.4. Kal Eçki.....	42
İKİNCİ BÖLÜM.....	42
2. KIRGIZ TÜRKLERİNİN TARİHİ	42
2.1. Kırgız Adı.....	43
2.2. Kırgız Türklerinin Milli Oyunları	44
2.2.1. Kırgız Çocuk Oyunları	44
2.2.1.1. Sokur Teke Oyunu (Kör Teke Oyunu)	45
2.2.1.2. Tüyö-Tüyö Oyunu (Deve – Deve Oyunu).....	46
2.2.1.3. Kök-Sıyır Oyunu (Boz İnek Oyunu)	46
2.2.1.4. Şapka-Saklama (Börük-Caşırmak)	46
2.2.1.5. Ak Terek, Kök Terek- El Çabar – Çartek (Ak Ağaç, Gök Ağaç).....	47
2.2.1.6. Asaan Karılappay Oyunu (Yaşlı Oyunu).....	47
2.2.1.7. Butka Kişen Salmay Oyunu (Bacağı Bağlama Oyunu).....	47
2.2.1.8. Cambı Atmay (Aşık Atma Oyunu).....	47
2.2.1.9. Cip Kırkmay – Kesmey Oyunu (İp Kesme Oyunu)	48
2.2.1.10. Kaçma Top Oyunu (Kaçan Top Oyunu).....	48
2.2.1.11. Kayırmak Oyunu (Olta Atma Oyunu)	48
2.2.1.12. Kulakka Çapmay Oyunu (Kulağa Vurma Oyunu)	48
2.2.1.13. Urmay Top Oyunu (Yakar Top Oyunu)	49

2.2.2. Kız Oyunları	49
2.2.2.1. Akıyneke Oyunu (Kız Atışma Oyunu)	49
2.2.2.2. Ayaldardın Sayış Oyunu (Kadın Mızrak Oyunu)	50
2.2.2.3. Ayaldardın Küröş Oyunu (Kadınların Güreş Oyunu)	50
2.2.2.4. Kız Cariş Oyunu (Kız Yarış Oyunu)	50
2.2.3. Erkek Oyunları	50
2.2.3.1. At Çabış Oyunu (At Yarışı Oyunu)	51
2.2.3.2. Buka Tartış Oyunu (Boğa Güreş Oyunu)	51
2.2.3.3. Cılañaç Çabışuu Oyunu (Oyun)	51
2.2.3.4. Corgo Salış Oyunu (At Yarıştırma Oyunu)	51
2.2.3.5. Cöö Eñiş Oyunu (Yaya Yarışı Oyunu)	51
2.2.3.6. Er Sayış Oyunu (Erkek Mızrak Oyunu)	51
2.2.3.7. Kılıç Çabışuu Oyunu (Kılıç Oyunu)	52
2.2.3.8. Kol Küröş Oyunu (Bilek Güreş Oyunu)	52
2.2.3.9. Kök Börü/Ulak Oyunu (Oğlak Oyunu)	52
2.2.3.10. Küröş Oyunu (Güreş Oyunu)	53
2.2.3.11. Mergen Uruu Oyunu (Keskin Nişancılık Oyunu)	53
2.2.4. Kız – Erkek Karışık Oynanan Oyunlar	53
2.2.4.1. Şakek Caşırma Oyunu (Yüzük Saklama Oyunu)	53
2.2.4.2. Kız Kuumay Oyunu (Kız Yakalama Oyunu)	53
2.2.4.3. Kayım Aytışuu Oyunu (Hakaretili Atışma Oyunu)	54
2.2.4.4. Çükö Atmay Oyunu (Aşık Atma Oyunu)	54
2.2.4.5. Çikit Oyunu (Çelik Çomak Oyunu)	54
2.2.4.6. Tomolok Cıgaç Oyunu (Yuvarlak Tahta Oyunu)	54
2.2.4.7. Arkan Tartmay Oyunu (İp Çekme Oyunu)	55
2.3. Kırgız Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması	55
2.3.1. Ayakta oynanan oyunlar	57
2.3.1.1. Kız Kuumay Oyunu (Kız Yakalama Oyunu)	57
2.3.2. Atlayarak, zıplayarak oynanan oyunlar	58
2.3.2.1. Mergen Uruu Oyunu (Keskin Nişancı Oyunu)	58
2.3.3. Atma, Fırlatma, Vurma ile Oynanan Oyunlar	58
2.3.3.1. Kayırmak Oyunu (Olta Atma Oyunu)	58
2.3.3.2. Ordo Oyunu ve Oyunun Önemi	58

2.3.4. Karda ve buzda kayarak oynanan oyunlar.....	59
2.3.4.1. Muz Tebüü Oyunu (Buz Pateni Oyunu)	59
2.3.5. Vurarak ve tekmeleyerek oynanan oyunlar).....	59
2.3.5.1. Kılıç Çabışuu Oyunu (Kılıç Oyunu).....	59
2.3.6. Ağırlıkları kaldırarak ve bir yerden başka bir yere haraeket ettirerek oynanan oyunlar	59
2.3.6.1. Taş Cıldırma Oyunu (Taş Hareket Ettirme Oyunu)	59
2.3.7. At üzerinde oynanan oyunlar.....	59
2.3.7.1. At Çabış (At Yarışı).....	59
2.3.8. Teke tek oynanan oyunlar	60
2.3.8.1. Kol Küröş Oyunu (Bilek Güreş Oyunu)	60
2.3.9. Sıkıntı giderici oyunlar	60
2.3.9.1. Mıltık Menen An Uloo Oyunu (Tüfekte Avcılık)	60
2.3.10. Sözle Oynanan Oyunlar.....	60
2.3.10.1. Bat Aytuu Oyunu (Hızlı Konuşma Oyunu)	60
2.3.11. İş vaktinde oynanan ve örf adet oyunları	60
2.3.11.1. Arkan Oromoy Oyunu (İp sarma oyunu).....	60
2.3.12. Koşarak oynanan oyunlar	61
2.3.12.1. Caşınmak Oyunu (Saklambaç Oyunu)	61
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	62
3. KIRGIZ EL OYUNDARI – KIRGIZ HALK OYUNLARI	62
3.1. Basıp Cürüp Oynoluuçu Oyundarı (Yürüyerek Oynanan Oyunlar).....	62
3.1.1. Basuu (Yürümek)	62
3.1.2. Kız Kuumay (Kız Kovalamak).....	62
3.1.3. İz Tuuramay (İz Taklit Etme).....	62
3.2. Cügürüp Cürüp Oynoluuçu Oyundarı (Koşu Oyunları).....	63
3.2.1. At Oyun (At Oyunu).....	63
3.2.2. Baş Kiyimdi Alıp Kaçuu (Şapka Kaçırma Oyunu)	63
3.2.3. Caşınmak (Saklambaç Oyunu)	64
3.2.4. Cigitter Attangıla (Ata Binme Oyunu)	64
3.2.5. Cooluk Taştamay (Mendil Kapmaca Oyunu).....	64
3.2.6. Karışkır Oyun (Kurt Oyunu)	65
3.2.7. Kubalap Cetmey (Yakalama Oyunu)	65

3.2.8. Kızıl Bayrak Ak Bayrak (Kırmızı Bayrak Beyaz Bayrak Oyunu)	65
3.2.9. Tak Orun (Yer Kapmaca Oyunu)	65
3.2.10. Tuşoo Kesmey (Ayak Bağını Kesme)	66
3.2.11. Çikildek (Bebek Sopası)	66
3.3. Sekirip Oynoluuçu Oyundar (Atlayarak/Zıplayarak Oynanan Oyunlar)	68
3.3.1. Arıktan Sekirip Ötüü (Arıktan Atlama Oyunu)	68
3.3.2. Biyiktikke Uzun Kamçı Arkılıu Sekirip Ötüü (Uzun Kırbaçla Yüksekçe Atlamak)	68
3.3.3. Daraktan Sekirip Tüşüü (Ağaçtan Atlamak)	68
3.3.4. Döngö Sekirişip Çıguu (Tümseğe Atlayarak Çıkmak)	68
3.3.5. Cardan Sekirip Tüşüü (Yüksekten Atlama Oyunu)	69
3.3.6. Orompoy Tebüü (Tekmeleme Oyunu)	69
3.3.7. Tayak Menen Türtünüp Biyiktikten Sekirip Ötüü (Sopayla Yüksekten Atlama Oyunu)	69
3.3.8. Tayak Menen Türtünüp Uzundukka Sekirüü (Sopa ile Uzun Atlama Oyunu)	69
3.3.9. Taştan Taşka Sekirip Cürmöy (Taştan Taşa Atlama Oyunu)	70
3.3.10. Cambıga Sekirip Cetüü (Cambıga Zıplayarak Ulaşmak)	70
3.3.11. Beş Tumak (Beş Şapka)	70
3.3.12. Koyön Sekiriş (Tavşan Zıplaması)	70
3.3.13. Kamçı Saptan Sekirip Ötüü (Kırbaçtan Atlama)	71
3.3.14. Kızıl Ögüz (Kırmızı Öküz)	71
3.3.15. Salmoor Tegeretmey (İp Çevirme)	71
3.3.16. Tayak Menen Türtünüp Sekirip Cürüü (Sopayla Atlama)	71
3.3.17. Termelip Catkan Selkinçekten Alıstıkka Sekirüü (Salıncakta Sallanma) .	72
3.3.18. Uzundukka Sekirüü (Uzun Atlama)	72
3.3.19. Uzununan Koyulgan Uzun Kamçıdan Sekirip Ötüü (Uzun Bir Kamçıdan Uzunlamasına Atlama)	72
3.4. Aspaptardı Atıp, Taştap, Urup, İrgıtıp Cana Çertip Oynoluuçu Oyundar (Aletleri Atarak, Fırlatarak, Vurarak Oynanan Oyunlar)	72
3.4.1. Çükö Atmay (Kemik Atma Oyunu)	73
3.4.2. Balta İrgıtmay (Balta Atma Oyunu)	73
3.4.3. Bıçak Atmay (Bıçak Atma Oyunu)	73

3.4.4. Darbızdın Urugun Baş Barmak Cana Sözmöy Menen Sıgıp Biyiktikke Atmay (Karpuz Çekirdeklerini Başparmağı ve İşaret Parmağı ile Yüksekçe Fırlatma)	73
3.4.5. Cambı Atmay (Ok Atma)	74
3.4.6. Kıl Arkan Salmay (Halat Atma Oyunu)	74
3.4.7. Nayza Irgıtmay (Mızrak Atma Oyunu)	74
3.4.8. Tayaktı Alıstıkka Irgıtuu (Çubuğu Uzağa Fırlatma Oyunu)	74
3.4.9. Sozmo Atuu (Sapan Atma Oyunu)	75
3.4.10. But Menen Taştı Baştan Arı Artka Irgıtuu (Ayağı ile Taşı Baştan Arkaya Doğru Atma)	75
3.4.11. Caanı Alıstıkka Atmay (Yayı Uzağa Atma)	75
3.4.12. Cangak Çertmey (Ceviz)	75
3.4.13. Kazık Cıkımay (Kazığı Devirmek)	76
3.4.14. Kaz Ördök (Kaz Ördök)	76
3.4.15. Kanım Dat (Kanına Susamak)	76
3.4.16. Dartkam (Kemik Atma)	76
3.4.17. Kıyık Atuu (Hedefi Vurma)	77
3.4.18. Mangel Menen Uruu (Orakla Vurmak)	77
3.4.19. Mömönü Urup Tüşürüü (Meyveyi Vurarak Düşürmek)	77
3.4.20. Orto Top (Yakar Top)	77
3.4.21. Taştı Baştan Arı Artka Irgıtıp Uyaga Tüşürmöy (Taşı Baştan Geri Atma ve Daireye Düşürmek)	78
3.4.22. Tayaktı Alıstıkka Irgıtuu (Çubuğu Uzağa Atma)	78
3.4.23. Tebeteydi Biyiktikke Irgıtıp Kol Çabuu (Şapkayı Yüksekçe Atıp Alkışlamak)	78
3.4.24. Tokol Eçki (İnatçı Keçi)	79
3.4.25. Topuraktı Taş Menen Urup Çanıtuu (Toprağı Taş ile Vurup Tozutmak) .	79
3.4.26. Urmay Top (Topla Vurmak)	79
3.4.27. Urmay Uruu (Bıçak Saplama)	80
3.4.28. Üç Tapan (Üç Karış)	80
3.4.31. Irgıtılğan Taşka, Taş Irgıtıp Tiygizüü (Atılan Bir Taşa Başka Bir Taşla Vurmak)	80
3.4.32. Irgıtılğan Kesekti But Menen Tebüü (Atılan Taşa Ayak ile Vurmak)	80
3.5. Karda Cana Muzda Cılgayaktap Cürüp Oynoluuçu Oyundar (Karda ve Buzda Kayarak Oynanan Oyunlar)	81

3.5.1. Ton Cerden Taygalanıp Tüşüü (Buzlu Yerden Kayarak Düşme)	81
3.5.2. Muz Tebüü (Patenle Kaymak).....	81
3.5.3. Şangı Menen Toodan Tüşmöy (Kayakla Tepeden Aşağı Kayma)	81
3.5.4. Aska Zoo Çıguu (Kayaya Tırmanmak)	81
3.5.5. Bakanga Çıguu (Direğe Tırmanmak)	82
3.5.6. Darakka Çıguu (Ağaca Çıkmak)	82
3.5.7. Cöö Oodariş (Denge Bozma)	82
3.5.8. Eçki Oyun (Keçi Oyunu).....	82
3.5.9. Şangı Tepmey (Kayak Yapma)	82
3.5.10. Çana Tepmey (Kızak ile Kaymak)	83
3.5.11. Arkanga Çıguu (Halatla Tırmanmak).....	83
3.5.12. Döböğö Boortoktop Çıguu (Tepeye Sürünerek Çıkmak).....	83
3.5.13. Dubaldan Aşıp Tüşüü (Duvarı Aşıp Geçmek)	83
3.5.14. Çunkurdan Çıguu (Çukurdan Çıkmak)	83
3.5.15. Baş Aylanma (Baş Dönmesi)	84
3.5.16. Başı Menen Turmay (Başını Yere Değdirerek Ayaklarını Kaldırmak)	84
3.5.17. Eleçek Çeçmey (Eleçek Çıkarma).....	84
3.5.18. Cöö Cürüp Tıyın Enmey (Yaya Giderken Parayı Kapmak).....	84
3.5.19. Kerme Arkanda Basuu (İp Üzerinde Yürümek).....	85
3.5.20. Kerme Arkanda Catıp Kayra Turmay (İp Üzerinde Yatıp Kalkmak)	85
3.5.21. Kerme Arkanda Oturup Kayra Turuu (İpin Üzerine Oturup Kalkmak)....	85
3.5.22. Kerme Arkanda Selkinçek Tebüü (Salıncakta Sallanmak)	85
3.5.23. Korgondo Cürüü (Duvar Kenarında Yürümek)	85
3.5.24. Kuurdan Basıp Ötüü (Kemerini Geçmek)	86
3.5.25. Ompo- Çompo (Tahterevalli)	86
3.5.26. Selkinçek Tebüü (Salıncakta Sallanmak)	86
3.5.27. Selkinçek Tebip Catıp Cerden Taş Almay (Salıncakta Sallanırken Yerden Taş Kapmak)	86
3.5.28. Tayaktı Kol Cana But Menen Karmap Turuu (Çubuğu Ellerle ve Ayaklarla Tutabilmek)	87
3.5.29. Taşka Koyulgan Cıgaçta Turmay (Taşın Üzerindeki Tahtada Durmak)...	87
3.5.30. Tikesinen Koyulgan Cıgaçta Turmay (Dik Bir Ahşap Üzerinde Durmak)87	
3.5.31. Tegerenmey (Dönmek).....	87

3.5.32. Togolok Cıgaçta Turup, Togolotup Cıluu (Yuvarlak Ağaçta Yuvarlanmak)	88
3.6. Urup Cana Teep Oynoluuçu Oyundar (Vurarak ve Tekmeleyerek Oynanan Oyunlar)	88
3.6.1. Aşkabak Çapmay (Kabak Vurmak)	88
3.6.2. Baştık Menen Uruu (Çantayla Vurma)	88
3.6.3. Kılıç Çabısuu (Kılıç Oyunu)	89
3.6.4. Teke Çabış (Keçi Vuruş)	89
3.6.5. Kıştı Urup Sındıruu (Tuğla Kırmak)	89
3.6.6. Muş Ketti (Yumruk Vurmak)	89
3.7. Oorduktardı Kötörüp Cana Bir Cerden Ekinçi Cerge Alıp Barıp Oynoluuçu Oyundar (Ağırlıkları Kaldırarak ve Bir Yerden Başka Bir Yere Hareket Ederek Oynanan Oyunlar)	90
3.7.1. Kap Kötörüü (Çuval Kaldırmak)	90
3.7.2. Kap Turguzmay (Çanta Kaldırmak)	90
3.7.3. Köp Sandağı Adamdardı Kötörüü (Çok Sayıda Kişi Kaldırmak)	90
3.7.4. At Üstündö Kurcun Enmey (At Üstünde Heybeyi Yerden Almak)	90
3.7.5. Kız, Kelin Kötörüü (Kız, Gelini Götürmek)	91
3.7.6. Taş Cıldırma (Taş Kaldırmak)	91
3.7.7. Tayaktın Bir Uçun Karmap Cerden Kötörüü (Çubuklardan Birini Yerden Kaldırma)	91
3.7.8. Taştı Döngö Kötörüp Çıgıp Kayra Tüşüü (Taşı Bir Tepeye Çıkarıp Geri Yuvarlama)	91
3.7.9. Taştı Döngö Türtüp- Togolotup Çıguu (Bir Tepeye Taşı İterek Yuvarlayarak Çıkarmak)	92
3.8. Cekeme- Ceke Çıgıp Oynoluuçu Oyundar (Teke – Tek Oynanan Oyunlar)	92
3.8.1. Attan Oodarişuu (Atın Üstündeki Adamı Düşürmek)	92
3.8.2. Oodariş (Güreş)	92
3.8.3. Anık Ceniş (Gerçek Bir Zafer)	93
3.8.6. Korozço Uruşmay (Horoz Dövüşü)	94
3.8.7. Buttun Cardamısız Küröşüü (Ayakların Yardımı Olmadan Güreş)	94
3.8.8. Tizede Küröşüşüü (Diz Üstünde Güreşmek)	94
3.8.9. Sır Aytıruu (Sırrını Söyletmek)	94
3.8.10. Kagaç Samolet Uçurmay (Kâğıt Uçak Uçurmak)	95
3.8.11. Koyçunun Tayağı (Çoban Sopası)	95

3.8.12. Koon Üzmöy (Kavun Koparmak)	95
3.8.21. But Tepsemey (Ayağa Basmak)	96
3.8.22. Kol Menen Küç Sınaşuu (Bilek Güreşi).....	96
3.8.23. Kölgö Tüşmöy (Göle Girmek)	96
3.8.24. Koyuma Karışkır Tiydi (Koyunuma Kurt Saldırdı)	96
3.8.25. Töö Bastı (Deve Bastı)	97
3.8.26. Padişanı Taktan Kulatuu (Kralı Tahtan Düşürmek).....	97
3.8.27. Çepti Aluu (Kale Almak)	97
3.8.28. Kazıktı Közdördü Cumup Kaguu (Gözler Kapalı Kazık Çakmak).....	98
3.8.29. Küzgübü Ce Tarakpı? (Ayna mı Tarak mı ?).....	98
3.8.30. Konguroo Kayda? (Zil Nerede?)	98
3.8.31. Kıl Cipti Üzmöy (İnce İpi Koparmak)	99
3.8.32. On Çöp Oyunu (On Çubuk Oyunu).....	99
3.8.33. Sakçı (Koruma)	99
3.8.34. Sokur Bürküt (Kör Kartal).....	100
3.8.35. Tooktor Menen Koroz (Tavuk ve Horoz)	100
3.8.36. Töö Cana Boto (Deve ve Yavrusu)	100
3.8.37. Çabalekey (Kırlangıç)	101
3.8.38. Çakmak Taş (Çakmak Taşı)	101
3.8.39. Şakek Caşırmay (Yüzüğü Saklama)	101
3.8.40. Şam Şart (Mum Durumu).....	102
3.8.41. Etek Karmaşmay (Eteği Tutmak)	102
3.8.42. Buzuk Telefon (Bozuk Telefon).....	102
3.8.43. Dem Albay Turuu (Nefes Alma).....	103
3.8.44. Kimdin Ünü? (Kimin Sesi).....	103
3.8.45. Tımpıyma (Sessizlik).....	103
3.8.46. Ubakit Kañça Boldu? (Saat Kaç Oldu?).....	103
3.8.47. Emnenin Cıtı? (Neyin Kokusu?)	104
3.8.48. But Kiyimdi Taap Kiyüü (Ayakkabı Bulmak ve Giymek)	104
3.8.49. Köz Tanmay (Körebe).....	104
3.8.50. Car İzdemey (Eşini Aramak).....	104
3.8.51. Bürküt Tumşugu (Kartal Gagası)	105
3.8.52. Toktu Suramay (Tavuk İsteme).....	105

3.8.53. Tünkü Caşınmak (Gece Saklambacı)	106
3.8.54. Doybu Ce Çatırış (Dama Oyunu)	106
3.8.55. Toguz Korgool (Mangala Oyunu)	106
3.9. Erikkendi Cazuuçu Oyundar (Sıkıntı Giderici Oyunlar)	107
3.9.1. Bazar-Bazar (Pazar Pazar).....	107
3.9.2. Cip Kesmey (İp Kesme)	108
3.9.3. Oy Tabışuu (Düşündüğünü Tahmin Etme)	108
3.9.4. Taman Tuzak (Ayak Tuzağı).....	108
3.9.5. Tuzak Koyup An Uloo (Tuzakla Avlamak)	108
3.9.6. Kıltak Koyup An Uloo (Kapan ile Avlamak).....	109
3.9.7. Mıltık Menen An Uloo (Tüfekte Avlamak)	109
3.9.8. Koo Kazıp An Uloo (Kuyu Kazarak Avlamak)	109
3.9.9. Tor Cayıp An Uloo (Ağ ile Avlamak).....	109
3.9.11. Kuş Saluu (Kuşla Avlamak).....	109
3.9.12. Tayaktı Irgıtıp An Uloo (Çubukla Avlamak)	110
3.10. Söz Oyundarı (Kelime Oyunları).....	110
3.10.1. Baş Tamgası Birdey Bolgon Sözdördü Aytuu (Aynı Harf ile Başlayan Kelimleri Söylemek).....	110
3.10.2. Canılmaç (Tekerleme)	110
3.10.3. Tabışmak Aytışuu (Bulmaca Bulmak)	111
3.10.4. Uçtu-Uçtu (Uçup Gitti).....	111
3.10.5. Aytış (Atışmak)	111
3.11. Emgektenüü Cana İrim-Cırım Oyundarı (Emek vermek ve Gelenek-Görenek Oyunları)	112
3.11.1. Taar Türmöy (Kilim Sarmak).....	112
3.11.2. Belboo Çeçmey (Kemer Çözmek)	112
3.11.3. Söök Sındırmay (Kemiği Kırmak)	112
3.12. İskusstvgo Baylanışkan Oyundar (Sanatla İlgili Oyunlar).....	112
3.12.1. Ooz, Kulak, Köz, Kaş, Baş Kıymıldatuu (Ağız, Kulak, Göz, Kaş, Kafa Hareketleri).....	112
3.12.2. Karangıda Közüm Cok (Karanlıkta Gözlerim Yok)	113
3.13. Atın Üstündö Baratıp Oynoluuçu Oyundar (At Üzerinde Oynanan Oyunlar)	113
3.13.1. At Üstündö Oynoo (At Üzerinde Oynama).....	113

3.13.2. At Sekirtmey (Atı Zıplatmak)	113
3.13.3. At Çabış (At Yarışı).....	114
3.13.4. At Çaaş Baratıp İlingen Cooluktu Almay (At Koştururken Asılı Eşarp Almak).....	114
3.13.5. Corgo Salış/ (Corgo Cinsinden Atların Yarışı)	114
3.13.6. Kız Kelin Cariş (Kız Yarışı).....	115
3.13.7. Kız Kuumay (Kız Kovalama).....	116
3.13.8. Ukuruk Salmay (Döngü Koyma).....	116
3.13.9. Tıyın Enmey (Bozuk Para Kapmak)	116
SONUÇ	117
KAYNAKÇA.....	118
ÖZGEÇMİŞ	131

TEZ ONAY SAYFASI

Tuğba GÜNKAYA tarafından hazırlanan “KIRGIZ MİLLİ OYUNLARI” başlıklı bu tezin Yüksek Lisans Tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Doç. Dr. Zhyldyz ISMAILOVA

Tez Danışmanı, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı

Bu çalışma, jürimiz tarafından Oy Birliği ile Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir. 18.03.2022

Ünvanı, Adı SOYADI (Kurumu)

İmzası

Başkan : Doç. Dr. Zhyldyz. ISMAILOVA (KBÜ)

.....

Üye : Doç. Dr. Mustafa KUNDAKÇI (BAİBÜ)

.....

Üye : Dr. Öğr. Üyesi. Saidbek BOLTABAYEV (KBÜ)

.....

KBÜ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu, bu tez ile, Yüksek Lisans Tezi derecesini onamıştır.

Prof. Dr. Hasan SOLMAZ

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

DOĐRULUK BEYANI

Yüksek lisans tezi olarak sunduđum bu çalıřmayı bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı herhangi bir yola tevessül etmeden yazdıđımı, arařtırmamı yaparken hangi tür alıntıların intihal kusuru sayılacağını bildiđimi, intihal kusuru sayılabilecek herhangi bir bölüme arařtırmamda yer vermediđimi, yararlandıđım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden olduđunu ve bu eserlere metin içerisinde uygun şekilde atıf yapıldıđını beyan ederim.

Enstitü tarafından belli bir zamana bađlı olmaksızın, tezimle ilgili yaptıđım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak ahlaki ve hukuki tüm sonuçlara katlanmayı kabul ederim.

Tuđba GÜNKAYA

İmza

ÖNSÖZ

Asya'nın en eski Türk boylarından birisi olan ve tarihi Türk yurtlarına sahip olan Kırgız Türkleri hakkında bilinen bilgiler oldukça azdır. Hem Türkçe belgelerde hem de Çin kaynaklarında Kırgız Türkleri hakkında anlatılan bilgiler yetersiz kalmıştır. Ancak diğer Türk kavimleriyle karşılaştırıldığında en köklü ve geniş bilginin Kırgız Türklerine ait olduğu saptanmıştır.

Yaşamış olduğu Türk boyları arasında yetenekleri ve başarılarıyla öne çıkan Kırgız Türkleri, varlıkları ile düşmanlarına korku vermiştir. Bu nedenle Kırgız Türklerinin varlığını kendi menfaatlerine bir tehdit olarak gören düşmanlar onları yok etmek için en zayıf anlarını kollamıştır ve ele geçirdikleri her fırsatta onlara saldırmıştır. Ancak Kırgız Türkleri, tarihin hiçbir döneminde kendilerini ezdirmeye razı olmamıştır.

Tezin asıl araştırma konusu olan Kırgız Milli Oyunları'nın Tarihiçesi içinde; Kırım-Tatar Türklerinin oyunları, Uygur Türklerinin oyunları, Azerbaycan Türklerinin oyunları, Kazak Türklerinin oyunları, Türkmen Türklerinin oyunları, Özbek Türklerinin oyunları ve Kırgız Türklerinin milli oyunları anlatıldı. Bu oyunlar içinde çocuk oyunlarına, at oyunlarına, spor oyunlarına da yer verildi

Kırgız Türkleri Milli Oyunları'nın terminoloji açısından öneminden bahsedildi. Kırgız Türkleri Tarihi, Kırgız Türkleri adı üzerinde kısaca bilgi verildi. İkinci bölümde Kırgızların edebiyatında ve hayatında çok önemli bir yere sahip olan çocuk oyunlarının bir kısmı anlatıldı ve oyunlar hakkında bilgi verildi. Daha önce kimse tarafından çevrilmemiş olan Anarkulov'un "Kırgız El Oyundarı" adlı kitabı çevrildi ve bu oyunlar detaylı olarak üçüncü bölümde anlatıldı.

Bu tezin hazırlanmasında; tez konusunun başlangıcından tezin bitiş aşamasına kadar bana bilgi ve görüşleriyle yardımcı olan Sevgili danışmanım Doç. Dr. Zhyldyz ISMAILOVA hocama teşekkür ederim.

Aynı şekilde Lisans hayatımdan beri tanıdığım ve ta ki Yüksek Lisans hayatıma kadar her zaman bu yolda ilerlemem gerektiği söyleyen ve çalışmalarımı beni destekleyen çok Değerli Hocam Doç. Dr. Enver KAPAĞAN ve Doç. Dr. Mustafa KUNDAKÇI Hocama çok teşekkür ederim.

Son olarak her zaman eğitim hayatımda emeğini, desteğini, yardımını sürekli üzerimde hissettiren hakkını ödeyemeyeceğim Kıymetli babam Osman BEĞEN'e, Değerli Annem Zennure BEĞEN'e ve Sevgili eşim Yasin Enes GÜNKAYA'ya çok ama çok teşekkür eder.

Tuğba GÜNKAYA

ÖZET

Oyunlar, geçmişten günümüze dek eğlence kültürü içerisinde önemli bir yere sahiptir. Oyun hem çocukların hem de yetişkinlerin güzel vakit geçirmelerini sağlayan bir etkidir. Oyun, eğlenmenin yanında ödülü, cezayı, iletişim kurmayı, birlik ve beraberlik sağlamayı öğrenmesi açısından da önemli bir yer teşkil eder. Bu sebeple oynanan oyunlarla beraber yaşama yönelik pek çok şeyi de hayatlarına geçirmiş olurlar.

Kırgız Türkleri, Türk topluluklarında eskiden bu yana hem çocuğu hem de oyunu hayatlarının vazgeçilmez bir parçası olarak kabul etmişlerdir. Oyun, Kırgızlarda göçebe yaşamın vazgeçilmez bir unsuru olarak her zaman ön plana çıkmıştır. Oyunu oynamak, yaşatmak için birtakım gösterilere ve farklı uygulamalara başvurulmuştur. Böylelikle oyun, Kırgızlar arasında sosyal hayatın vazgeçilmez bir parçası olarak varlığını sürdürmüştür. Pek çok baskıya maruz kalan Kırgız Türkleri için oyun, yalnızca yaşamın bir parçası olarak görülmemiş, aynı zamanda da milletin geleceği olarak öngörülmüştür.

Kırgız Türklerinde çocuk oyunları, onların geleneklerini ve göreneklerini yansıtır. Kırgız oyunları: gençleri savaşa hazırlamak, onları terbiye etmek, boş vakitlerini değerlendirmede çok büyük önemi vardır. Çocuk küçük yaştan itibaren ata binmeyi, yay çekmeyi, kılıç atmayı öğrenir. Ayrıca kırgız Türkleri kendi yaşam biçimlerine, doğasına uygun olarak oyunlar oynamışlardır. Kırgızlar göçebe Türklerdir ve oynadıkları oyunlarda göçebe ve savaşçı hayatını yansıtmaktadır.

Anahtar kelimeler: Kırgız Türkleri, Kırgız Halk Edebiyatı, Oyun, Kırgız Türklerinde Milli Oyunlar, Kırgız Çocuk Oyunları.

ABSTRACT

Games have an important place in the entertainment culture from past to present. Play is a factor that allows both children and adults to have a good time. In addition to having fun, the game also has an important place in terms of learning reward, punishment, communication, unity and solidarity. For this reason, along with the games played, they have also experienced many things related to life.

Kyrgyz Turks have accepted both children and games as an indispensable part of their lives in all Turkish communities since ancient times. The game has always come to the fore as an indispensable element of the nomadic life of the Kyrgyz. Some demonstrations and different practices were used to play the game and keep it alive. Thus, the game continued to exist as an indispensable part of social life among the Kyrgyz. For the Kyrgyz Turks, who were subjected too much oppression; the game was not only seen as a part of life, but also envisioned as the future of the nation.

Children's games in Kyrgyz Turks reflect their traditions and customs. Kyrgyz games are of great importance in preparing young people for war, educating them, and using their spare time. The child learns to ride a horse, draw a bow and throw a sword from an early age. In addition, Kyrgyz Turks played games in accordance with their lifestyle and nature. The Kyrgyz are nomadic Turks and the plays they play reflect their nomadic and warrior life.

Key words: Kyrgyz Turks, Kyrgyz Folk Games, Play, National Dances in Kyrgyz Turks, Kyrgyz Kid Games.

ARŞİV KAYIT BİLGİLERİ

Tezin Adı	Kırgız Milli Oyunları
Tezin Yazarı	Tuğba GÜNKAYA
Tezin Danışmanı	Doç. Dr. Zhyldyz ISMAILOVA
Tezin Derecesi	Yüksek Lisans Tezi
Tezin Tarihi	.../.../2022
Tezin Alanı	Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı
Tezin Yeri	KBÜ/LEE
Tezin Sayfa Sayısı	132
Anahtar Kelimeler	Kırgız Türkleri, Oyun, Kırgız Çocuk Oyunları, Kırgız Milli Oyunları.

ARCHIVE RECORD INFORMATION

Name of the Thesis	Kyrgyz Folk Games
Author of the Thesis	Tuğba GÜNKAYA
Advisor of the Thesis	Assoc. Prof. Zhyldyz ISMAILOVA
Status of the Thesis	Master Thesis
Date of the Thesis	.../.../2022
Field of the Thesis	Turkish Language and Literature
Place of the Thesis	KBU/LEE
Total Page Number	132
Keywords	

KISALTMALAR

C : Cilt

Çev. : Çeviren

Cm: santimetre

m.: metre

Kg: kilogram

s.: sayfa

S: Sayı

vb.: ve benzeri

vs.: vesaire

MÖ.: Milattan Önce

K.K: Kaynak Kişi

NC: Nadirbek Corakoziyev

ÖBF: O'zbek Bolalar Folklori

ÖE: O'zbek Etnografiyasi

ÖTİL: O'zbek Tilining İzohli Lug'ati

TCO: Türk Cumhuriyetlerinde Çocuk Oyunları

ÇALIŞMANIN AMACI

Anadolu Coğrafyasında yer alan ‘‘Kırgız Türklerinde Milli Oyunlarla’’ ilgili bilgilerin yetersiz olması sebebiyle bu konu tez konusu olarak seçilmiştir. Amacımız bu bilgileri ilgili kaynaklardan bularak korumak, alan sahasında çalışma yapacak olan kişilere kolaylık sağlamak, ışık tutmak ve yardımcı olmaktır.

ARAŞTIRMANIN KONUSU

Tezimizin konusu; ‘‘Kırgız Milli Oyunları’’ başlıklı olup Kırgız Türkleri ve Anadolu Coğrafyasında yer alan diğer devletlerin oyunları araştırıldı akabinde oyunlar hakkında bilgi verildi. Aynı zamanda bu çalışmada köklü ve zengin bir geçmişe sahip olan Türk Milleti’nin oyun gelenekler ve sahip olduğu güzellikler tüm yönleriyle ortaya konulmuştur.

ARAŞTIRMANIN AMACI

Kırgız Türklerinin ve Anadolu coğrafyasında bulunan devletlerin oyunları araştırılıp oyunların tespit edilmesine yönelik bir çalışma amaçlanmıştır. Bu çalışmada amaç sadece Türkiye Cumhuriyeti sınırlarında yer alan oyunları değil Anadolu Coğrafyasında yaşayan Kırgız Türkleri, Azerbaycan Türkleri, Uygur Türkleri, Kazak Türkleri, Türkmen Türkleri, Özbek Türkleri ve Kırım-Tatar Türklerine ait olan oyunları anlatmak, motifleri tanıtmak bunlarla ilgili bilgi vermek ve bu eksikliğe dikkat çekmektir.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Çalışmamız iki aşamayla gerçekleştirilmiştir. İlk olarak yazılı araştırmalar yapılmıştır ve konu hakkında bilgiler elde edilmiştir. İkinci aşamada ise yapılan araştırmalar ve çevirimizle tezimiz yazılmıştır. Çalışmalarımızda doğru bilgi ve kaynaklara ulaşılmış alan incelemesine uygun bir şekilde sınıflandırılmaya çalışılmıştır.

KAPSAM VE SINIRLILIKLAR

Çalışmamızda materyal olarak Anarkulov’un ve Aymira Marat Kızı’nın araştırmalarından, sınıflandırmalarından faydalanıldı. Daha önce bu konuda hiçbir çalışma yapılmamıştır. Milli oyunları; çocuk oyunları, at oyunları, yarış oyunları, spor oyunları gibi pek çok oyun başlıkları altında anlatıldı. Kırgız Türklerinde milli oyunlar daha çok çocuk oyunlarından oluşur ancak Kazak Türklerinde ise milli oyunlar daha

çok at ile oynanan yarış oyunları ile bilinir. Bu yüzden Anadolu coğrafyasındaki Türklerde oyunlar aynı kategoride ve sınıflandırma altında değildir. Bu milli oyunlar kimisinde at oyunları ile ön plandadır kimisinde ise çocuk oyunları ve yarış oyunları ile ön plana çıkmıştır.

Tezimiz makaleler, kitaplar ve çevirilerle sınırlandırılmıştır. Çalışma tamamen Kırgız Türkleri Oyunları, Uygur Türkleri Oyunları, Kazak Türkleri Oyunları, Azerbaycan Türkleri Oyunları, Kırım-Tatar Türkleri Oyunları, Türkmen Türkleri Oyunları, Özbek Türklerinin oyunları ve motifleri ile sınırlıdır. 3. Bölümdeki oyunları Anarkulov'un "Kırgız El Oyundarı" adlı kitabından kendi çevirimle sundum.

GİRİŞ

1. OYUN KAVRAMI VE TANIMI

1. 1. Oyun

Oyun oynamak ve oyun kelimeleri, aynı anda pek çok aktiviteyi kapsayabilmektedir. Çocukların oynadığı oyunlar, dans, gösteriler, spor müsabakaları bunların hepsi oyun kelimesi ile anlatılır. Oyun sözcüğünün Türkçenin en eski sözcüklerinden biri olduğunu kaynaklar göstermektedir. (And, 1974: 25).

Bu söylemlerden yola çıkılarak oyun kelimesi, günlük yaşam içerisinde birçok değişikliklere rağmen günümüze kadar süregelmiş, pek çok anlam zenginliğine ve değişikliğine uğramış ve yaşam içinde de kalma şansı bulan nadir kelimelerden olmuştur. Oyun oynamak insanın fitratında var olan bir duygudur. İnsan oyun oynarken istemsizce kendinden geçme duygusuna sahiptir. Böylelikle bütün yetenek ve hünerlerini ortaya koyabilir. Duygularını, hislerini ve düşüncelerini en iyi bu şekilde ifade edilebilir.

Oyun kavramının çeşitli anlamlara geldiği gibi oyunun çok yönlü tanımları yapılmıştır. Oyun, sanatla iç içe olup onunla hareket eder. Şen bir latife, coşkulu ve neşe saçan bir hareket, galilik taslama oyun hududu içerisinde. İnsanlar bunu yaparken kendinden geçer, ruhunu tazeler, sıkıntısını giderir ve kendini oyunun akışına vererek kendisiyle birlikte başkalarını da eğlendirir. (Koşay, 1939: 87).

Türkçe olan ‘‘oyun’’ kelimesi diğer tanımlamalardan, bakış açılarından çok daha farklı anlamlarla ifade edilmiştir. Türkçede oyun ve oyun oynamak sözcüğünün çeşitli anlamları vardır. Çocuk oyunları, danslar, tiyatro gösterileri, sporla ilgili oyunlar hep oyun sözcüğü ile karşılanır. Tanzimat dönemi edebiyatında Batı Tiyatrosu’nun Türk Edebiyatına girmesiyle Namık Kemal gibi yazarlar oyun sözcüğünü tiyatro metni anlamında kullanmıştır. Bunların dışında; oyun havası, oyun alanı, oyun etmek, oyuna gelmek, oyun kâğıdı gibi anlamları da vardır. (And, 1974: 24).

Oyun konusunda bilinen ilk çalışmayı, Hollandalı araştırmacı Johan Huizinga 1938 yılında yayımlamış olduğu Homo Ludens adlı çalışmasında açıklamıştır. (Huizinga, 1995). Huizinga oyunun tanımını şöyle açıklamıştır: ‘‘Oyun; özgürce oynanan, ama belirlenmiş kurallara göre hareket edilen, bir amaca yönelik olan, sevinç ve gerginlik duygusuyla ‘‘alışılmış hayat’’ tan ‘‘başka türlü olabilmek’’ bilincini taşıyan özgür bir eylem ve faaliyettir’’.

Oyun, çalışmaya tabii olmadan, zorlanmadan, insanın keyfine göre istediği zaman diliminde oynadığı tıpkı çocukların istediği zamanda oynadığı oyunlar gibidir. Oyun oynamak insanın kendi doğasında, fitratında var olan bir şeydir. İnsan bu fitratında var olan duyguları bedeni ve ruhuyla ortaya koyabilir. İnsan oyun oynarken bu duyguları mutlu bir şekilde ifade eder. Bütün hünerlerini, yeteneklerini ortaya çıkarır. İçindeki duygu ve düşüncelerini en güzel bu şekilde dışa vurur.

Bunlardan yola çıkarak oyun sözcüğüyle dans, tiyatro gibi oyun türlerinin şaman kökeninde oynanan oyunlar olduğunu dile getirebiliriz. Oyun sözcüğü, Türkçenin en eski sözcüklerinden biridir. Yapısı bakımından ilk olarak oy-un olarak ayırabiliriz. –(un) eki aynı zamanda fiilden isim yapma ekidir. Oyun’ un bu şekli eski metinlerde farklı anlamlara gelecek şekillerde ifade edilmiştir. (And, 1974: 25).

Metin And’ın tanımına göre Türkçede ‘oyun’ sözcüğü anlamı ve incelenmesi bakımından başka dillerdeki tanımlamalara göre çok farklıdır. Türkçe ’de oyun sözcüğünün pek çok anlamı vardır. Çocukların oynadığı oyunlar, dans oyunları, gösteri oyunları, kâğıt oyunları, spor oyunları, şans oyunları gibi bütün oyunların hepsi oyun sözcüğüyle anlatılır.

Oyun sözcüğü; bu kavramların haricinde başka dillerde çok daha farklı anlamlara gelmektedir. Orta Asya Şamanları ’nın çeşitli adlarında, örneğin; Yakutların kullandığı ad Türkçe bir ad olan ‘oyun’ ’dur. Onlarda Kadın Şaman’a Orta Oyun denilirdi. Yüce şamana ise Uluhan Oyun denilirdi. Aynı zamanda oyun sözcüğü sadece şamanlar için kullanılmazdı bunun yanında Türkistan’da şaman törenlerinin hepsi için oyun sözcüğü kullanılırdı. Oyun sözcüğünün Türkçenin en eski sözcüklerinden birisi olduğunu kaynaklar desteklemektedir. (And, 2004: 36).

Türker Eroğlu’nun tanımına göre Mithosun, ritüelin, dilin kaynağında da oyun yer almaktadır. Sanat, hukuk, ilim, gibi medeni hayatın başlıca uzuvlarında da ‘mithos’ ve ‘ritüel’ yer almaktadır. Sonuç olarak bu söylenenlerin tümü oyun kavramından meydana gelmiştir. (Eroğlu, 1999: 6).

Oyun kavramı ilkel toplumlarda büyü ve törenlerde de kullanıldığı bilinmektedir. Burada oyun kavramıyla amaç bolluk ve bereketi işaret etmektedir. Pek çok tanımın yapıldığı büyü ve tören kavramlarının köy seyirlik oyunlarının da ortaya çıkmasına neden olmuştur. Anadolu’da oynadığı gibi dünyanın pek çok yerinde oynanmakta olan köy seyirlik oyunlarının kökeni de ilkel toplumlara dayanmaktadır. (Şener, 1993: 24).

Müzikli, danslı, türkölü oyunlar ise köy seyirlik oyunları bünyesinde Erman Artun tarafından sıralanmıştır. Bu oyunlar genellikle seyirci için oynanan oyunlardır. Köy düğünlerinde, atışmalarda komik unsurlarla taşlanmaktadır. (Artun, 2004: 201).

Türklerde oynanan oyun türleri ve hayatlarında önemli bir yer edinen oyunlar aşağıdaki gibidir:

1.1.1. Dramatik Oyunlar

- a) Kız kaçıırma (Kız kaçıırma)
- b) Ölüp dirilme (Kız kaçıırma)
- c) Günlük hayattan sahneler (Kaynana – gelin)
- d) Esnafılık oyunları (Doktor oyunu)
- e) Hayvan taklitleri (Deve oyunu)
- f) Tarımla ilgili oyunlar (Sığıır gütmme)
- g) Efsane ve masal oyunları (Köroğlü)
- h) Çoban oyunu (Kurt dolaştırma)

1.1.2. Çocuk, Genç, Yetişkin Oyunları

- a) Âşık oyunları
- b) Yüzük oyunları (yüzük – fincan oyunu)
- c) Değnek oyunları (cirit – değnek oyunu)
- d) Atlama – sıçrama – sekme oyunu (uzuneşek, birdirbir oyunu)
- e) Saklama – saklanma oyunu (saklambaç oyunu)
- f) Şaşıırma şaka oyunları (dilsiz)

1.1.3. Halk Oyunları

- a) Halay
- b) Bar
- c) Horon
- d) Yallı (And, 1974: 27).

1.BÖLÜM

Türk Dünyasında Milli Oyunlar

Türk topluluklarında oynanan oyunlar, toplumun özelliklerini ve milletin geleceğini temsil etmektedir. Toplumun uygun kimlik kazanımını sağlayan oyun, aynı zamanda toplumun değerlerini yansıtan bir ayna özelliğinde olduğu görülmektedir. Oyun, çocuğun dünyayı anlamlı kılmasını sağlayan öğrenme yolu olarak da tanımlanabilmektedir. Oyun sayesinde hem çocuk hem de yetişkinler kendini yaşama hazırlamaktadır. (Tuğrul, 2010: 187-220).

1.2.1. Kırım – Tatar Türklerinin Milli Oyunları

Günümüzde oynanan halk oyunlarının nerden geldiğini, nasıl başladığını araştıran kişiler, bulunan kaynaklar bu bilgilerin kulaktan kulağa bugüne ulaştığının göstergesi olduğunu söylemişlerdir. Kırım Türklerinin oyunlarını geleneksel kıyafetleriyle ve halk arasında anlatılan efsanelerden, hikâyelerden yola çıkarak hatırlıyoruz. Halk oyunlarında, toylarda(düğünlerde), bayramlarda, gösterilerde, sergilerde, kutlamalarda coşkulu ve neşeli bir şekilde oynanmaktaydı. Efsaneler bu şekilde sadeliğini koruyarak günümüze gelmiştir.

Kırım Türklerinin bilinen Halk oyunlarını ilk defa halka sunan ve sahnede gösteren meşhur Kırım sanatçısı Hayri Emirzade'dir.

Oyunlar şu şekildedir:

- a. Ağır hava kaytarması. (Otar, 2001).
- b. Çoban oyunu. (Agat, 1984: 10).
- c. Yavlık (mendil) oyunu, (Cemilev,1984: 25).
- d. Yüksek minare oyunu. (Şen, 1988: 39).
- e. Çiftetelli oyunu. (Agat, 1987: 100).
- f. Bardak oyunu. (Agat, 2002: 66).

1.2.1.1. Kaytarma Oyunu (Ağır Hava Kaytarması)

Kırım-Tatar Türklerinin en başta gelen oyunlarından biridir. Halk arasındaki adı 'Karşılama' dır. Yüz yüze bakarak oynanan oyun anlamına gelir. Bu oyun oynanırken oyuncular karşılıklı olarak birbirlerine bakarak ve başlarını öne eğerek birbirlerini selamlarlar. Kız ve erkeklerin bir arada oynadığı oyun olmakla beraber kız ve erkeğin

tek başına oynadıkları eğlenceli oyundur. Genellikle düğünlerde ve eğlencelerde oynanır. Kaytarma adı Kırım'da bölge adı olarak da kullanılmıştır. Limana Kaytarması, Bahçesaray Kaytarması örnek verilebilir. (Otar, 2001: s.8).

1.2.2. Uygur Türklerinin Milli Oyunları

Oyun kelimesi, Uygur Türklerinde eğlenmek ve dinlenmek üzere yapılan aktivite olarak bilinmiş, kendi aralarında ve grup içerisinde yarışmak ve rekabet etmek üzere oynanmıştır. Oyun Uygur Türkleri için insanları eğlendirmek, gönül almak ve gülünç sözlere dayalı aktiviteler olarak tanımlanmıştır. (Uygur Tininiñ İzahlık Luğiti, 1996: 693). Uygur kültüründe oyunlar, büyük ve çocuk oyunlarından müteşekkil genel oyunlar, halk oyunları ve meşrep oyunlarını kapsayan oyunlardan oluşmaktadır. (Abliz, 2009: 7-9).

Oyunlar şu şekildedir:

- a. Söze dayalı oyunlar,
- b. Harekete dayalı oyunlar,
- c. Zekâ oyunları,
- d. Meşrep oyunları,

1.2.2.1. Söze Dayalı Oyunlar

1.2.2.1.1. Münğüz Münğüz Oyunu

Münğüz Münğüz (boynuz boynuz) bir çeşit çocuk oyunudur. Bu oyunda çocuklar, ırmağın kenarına gelip dizlerini bükerek otururlar. Bacaklarının arasını ıslanmış olan kumla doldururlar. Sonra elleriyle şap şap kuma vururlar. Çocuklardan birisi ebe seçilir ve münğüz münğüz der ve çocuklarda ebeye ne münğüz? (Hangi münğüz) diye sorarlar. Ebe boynuzlu olan hayvanları saymaya başlar. Çocuklarda ebeden duyduklarını tekrarlarlar. Ebe onları şaşırtmak için söylediği boynuzlu hayvanların içine boynuzsuz olan deve ve eşek gibi hayvanları da söyler. Eğer çocuklardan biri bu hayvanların ismini veya boynuzsuz bir hayvanın ismini söylerse o çocuk ırmağa atılır. Münğüz oyunu günümüzde halen Uygur Türkleri tarafından oynanmaktadır. (Atalay, 1985: 363-364; Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015: 495).

1.2.2.2. Harekete Dayalı Oyunlar

Çelik Çomak Oyunu. (Atalay, 1985: 22-23; Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015:240).

Ceviz Oyunu. (Böreyar ve Yoldaş, 1990: 106-109; Uyğur Halk Oyunliri, 2006: 221).

Aşık Oyunu. (Ercilasun ve Akkoyunlu, 2015: 294).

Karagunı Oyunu. (Atalay, 1985: 243).

Bandal Oyunu. (Böreyar, 2003: 12-14).

Çengli Mengli Oyunu. (Atalay, 1985: 379).

1.2.2.2.1. Ceviz Oyunu

Uygurlar ceviz oyununa ‘‘yanak oyunu’’ veya ‘‘yanak tokuřturuř’’ derler. Bu oyun daha çok Ramazan Bayramı ya da Kurban Bayramı’nda erkek çocuklar tarafından oynanır. Oyun başlamadan önce oyuna ilk önce hangi oyuncuların başlayacağı oyuncular tarafından belirlenir. Cevizleri koymak için önce bir çukur kazılır. Nereye atıř yapılıcaksa o oyuncunun olduđu yere daire çizilir. Oyun oynanırken oyuncularda seyircileri izlemek için beklerler. Çukur kazılan yere atıř yapmak için cevizler dizilir. Cevizler üst üste dizilir. Oyuncu, üst üste dizilen cevizleri çukura düşürmeye çalışır. Eğer oyuncu cevizlerin hiçbirini çukura düşüremezse başka bir oyuncuyla yer deđiřtirir. Bu oyuncu cevizleri düşürebilmeyi başarırsa oyunun galibi olur. Elindeki cevizi biten oyuncu oyunu kaybeder. (Böreyar ve Yoldaş, 1990: 106-109; Uyğur Halk Oyunliri, 2006: 221).

1.2.2.3. Zekâ Oyunları

1.2.2.3.1. Köçürme Oyunu

Günümüzde bu oyun ‘‘mangala’’ oyunu olarak bilindiđi ve kökeninin Orta Asya’ya kadar dayandıđı söylenmektedir. Uygur Türklerinde bu oyun ‘‘saka oyunu’’ olarak bilinmektedir. Bu oyun, çocukların en sevdiđi oyunlar arasında yerini almıřtır. Oyuncular iki gruptan oluşur. Oyunu oynamak için düzlük bir alana giderler. Kayısı çekirdeđi, řeftali çekirdeđi veya ceviz ile oyunu oynamaya başlarlar. Çizdikleri çizginin üzerine her adımda iki ceviz ve iki çekirdek koyarlar. Bu duruma ‘‘gen’’ adını verirler. Sonra bu genin üzerine ‘‘saka’’ yı yuvarlarlar. Eğer attıkları gen sakanın üzerine düşerse aynı oyuncu oyunu oynamaya devam eder. Bu şekilde genlerin tümüne sakayla vuran oyuncu oyunun galibi olur. Ancak hiçbir şekilde vurmayı başaramazsa oyuncu bu defa oyunu diđer oyuncu oynamaya başlar. Oyunun döngüsü bu şekilde devam eder. (Uyğur Halk Oyunliri, 2006: 88-89).

1.2.2.4. Meşrep Oyunları

Meşrep Oyunları, Uygur Türklerinin gelenek ve göreneklerini, kültürel mirasını yansıtmayı, kültür bilincini nakşetmesi, her ülkenin milli sınırları içerisinde sahip olduğu kendi kültürünü bu oyunlarla yaşaması bağlamında birtakım özellikler göstermektedir. Aynı zamanda oyunların hepsi aynı yerde oynanmamaktadır. (Abliz, 2009: 25-34).

Meşrep oyunları da kendi aralarında üç bölüme ayrılmaktadır:

Kızıkçılık (Eğlence) Oyunu

Dala Oyunu (Rekabet-Mücadele Oyunu)

Ceza Oyunu (Abliz, 2009: 25-34).

1.2.2.4.1. Ceza Oyunu

Ceza oyunlarındaki asıl maksat oyunun kurallarına uymak, oyunun düzenini bozmamak, oyunda verilen süreyi güzelce ve eğlenceli bir şekilde değerlendirmek amacıyla oynanan, eğitici ve öğretici işlevi olan komik ve gülünç anlar sağlayan oyunlar arasındadır. (Davut ve Abliz, 2015: 168).

Oyun oynanmaya başladıktan bir süre sonra oyunda aksiyonu arttırmak için ceza oyunları verilmeye başlanır. Cezaların verilme sebebi ise daha çok oyunun kurallarına uymama maktan ve düzenini bozmaktan kaynaklanır. Bu tür davranış ve hareketler uygun oynamayan oyunculara “günahkâr” olarak adlandırılır ve cezalandırılır. (Rahman, 1996: 143-144).

1.2.2.4.2. Kızıkçılık (Eğlence) Oyunu ve Dala (Rekabet) Oyunu

Bahşi, Dahan (Efsuncu) Oyunu

Oyun, bir bahşi bir hasta ve üç tefçi ile oynana 5 kişiden oluşur. Oyunda oynayan kişilerin hepsi erkek oyuncudan oluşur. Ancak hasta rolünü oynayacak erkek oyuncu kadın kılığına girer. Bütün hazırlıklar bitince bir yünlü ipin ucuna tuğ (Bayrak) takılır. Bahşi bir yandan dua okurken bir yandan da cin çağırmaya başlar. Elindeki hançeri hastaya saplamaya başlar. Hasta garip hareketler yapmaya başlar. Diğer oyuncular tuhaf, komik hicivlerini söylemeye başlarlar. (Davut ve Abliz, 2015: 270; Muhammet, 2009: 253-254).

1.2.3. Kazak Türklerinin Milli Oyunları

Kazak Türkleri, Orta Asya coğrafyasında köklü bir geçmişe ve zengin bir kültüre sahip olan bir millettir. Kazak Türkleri, yaşamları boyunca milli ve dini günlerini hep

kutlayarak geçirmişlerdir. Düzenledikleri eğlenceleri de ‘toy’ olarak adlandırırılar. Bu eğlencelerde farklı farklı oyunlar oynanırdı ve yarışlar düzenlenirdi. Oynanan oyunlar bir yandan nesilden nesille çoğalıırken bir yandan da milli bir kimliğe dönüşmüştür. (B. Töteyanev, 1994: 11).

Burada bahsedeceğimiz oyun-yarışlarından belli bir kısmına yer verdik. Hepsinden bahsetmemiz mümkün olmadığı için sadece at üzerinde oynanan oyun-yarışlarından bilgi vermeye çalışacağız. At üzerinde oynanan oyunlar insanda bir üstünlük hissi hissettirmekte ve bağımsızlık duygusunu taşımaktadır. Bu sebeple de insanda bir güç göstergesi gösterir. Aşağıda At üstünde oynanan ve birbirleriyle pek çok benzer yanları olan yarış-oyunlarının özellikleri verilmiştir. Bu benzerlikler aşağıdaki gibidir:

a. Yapılan yarışlar genellikle spor salonlarında, açık, düz arazilerde oynanmaktadır. (Yarışlar özellikle engebeli arazilerde oynanır.)

b. Bu sebepten dolayı bu tür yarışlar günümüzde spor oyunlarının kategorisinde yer almaktadır.

c. Bu oyunlar yaşlı insanların ve saygıdeğer kişilerinin duaları ile başlar.

d. Bu yarışların hepsi insanda bağımsızlık duygusunu güçlendirir.

e. Oynanan at yarışları genç kesimlerin oynadığı oyunlar olarak kabul edilir.

f. Oyunda erkek oyuncular yer aldığı kadar kız oyuncular da oynayabilir.

g. Yarışı yürüten, düzenleyen bir yönetici varır. Yöneticinin hareketiyle yarış başlar.

h. Yarışa kendine güvenen ve atına güvenen her oyuncu katılabilir. Herhangi bir kısıtlama yoktur.

i. En fazla 10 ile 20 arasında yarışçı oynayabilir.

j. Yarışçılar işi bilen usta oyunculardan oluşmaktadır.

k. Bu yarışın temel amacı gençleri eğitmektir ve geliştirmektir.

l. Yarışlarda oyuncuların giydiği kıyafetler Kazak Türklerinin milli kıyafetleridir. Giyilen kıyafetler rahat esnek ve bol kıyafetler olarak tercih edilir. Seçilen kumaşlar kaliteli kumaşlardır. Çünkü oyunda yırtılma olasılığı yüksek olduğundan dolayı kaliteli kumaşlar tercih edilir. Erkek oyuncuların giydiği kıyafetler şu şekildedir: erkekler başlarına kalpak ve pamuklu kumaştan yapılmış örtü takarlar, üzerlerine jeyde kezekey, çapan jalan sım ve ayaklarına etik gibi giysiler giyerler. Kız oyuncular ise,

başlarına b6rik izerlerine jelpir g6ylek, ceket, ayaklarına Őettik k6kseviri gibi giysiler giyerler. (B. Hiyanet, A. Sujinova, 2007: 254).

Kazak T6rklerinin oyunlarında, 6nemli g6n ve t6renlerinde oynadıkları yarıŐ-oyunları olduk6a fazladır. Kazak T6rklerinin oynadığı yarıŐ-oyunlarının hepsi altı grup i6erinde toplanmıŐtır. Őu Őekildedir:

- a. Eđlenceli (Őaka) ve 6rf-adet veya gelenekten gelen oyun-yarıŐlar,
- b. Daha 6ok hareket ettiren spor yarıŐı t6r6ndeki oyun-yarıŐları,
- c. YarıŐ ama6lı oyun-yarıŐları,
- d. AŐık oyun-yarıŐları,
- e. D6Ő6nceye dayalı veya zekâ oyun-yarıŐları,
- f. Sosyal ve siyasi geliŐmeleri g6steren veya ifade eden oyun-yarıŐları. (E. Sađındıkov, 1991: 13).

1.2.3.1. Eđlenceli (Őaka) Oyunlar ile ve 6rf-Adet veya Gelenekten Gelen Oyun-YarıŐlar

Bu t6r oyunlar iki gruptan oluŐup oynanan oyunlardır. Oyunlar oynanırken hareketli ve s6zl6 bir Őekilde oynanıp yarıŐırlar. B6yle yarıŐ-oyunlarında t6rl6 t6rl6 Őarkılar, maniler s6ylenir, g6l6n6 atıŐmalar yapılır. (E. Sađındıkov, 1991: 18-50).

Tokız Ayak, Boran, Tokız Tabak, Jar-Jar, Kız Kade, Kuzem Alu, Davusta Atındı Aytam, İnemdi Tap, BetaŐar, Bastangı, Sikırlı Tayak, Őertpek, Aydap Sal, MırŐ-MırŐ, Karamırza, Mondanak, Han Jaksı Ma? K6rŐ6 Oyunu, Baltam Tap, Kim Őertti, 6yimnin 6stindeki Kim? K6k Siyır, Jıldırt-Jıldırt, T6ye-T6ye, Koy-Bagu, Tın-Salu, Esimde, Aks6ek, Kıskulak.

1.2.3.1.1. Jar-Jar Oyunu

Kız uzatu d6đ6n6nde kızlar ve erkekler (bay ve bayanlar) arasında s6zl6 Őarkı yarıŐması d6zenlenir. 6z yurduyla vedalaŐan gelini yeni eve uđurlama s6recinde s6ylenir. Jar-jar s6z6n6n sık tekrarlanması “iki aŐık”, “yeni evlenenler” anlamına gelir. Kız uzatu d6đ6n6nde deđil damat tarafından yapılan d6đ6nde s6ylenen Őarkıdır.

1.2.3.2. Spor-Oyun YarıŐları (Daha 6ok Hareket Ettiren Oyunlar)

Genellikle spor yaparak, koŐarak veya yarıŐ alanlarında atlarla oynanan oyunlardır. Bu t6r oyunlar kovayarak, yarıŐarak takım halinde oynanan oyunlardır.

Ak Terek, Ak Serek-Kök Serek, Oramal Tastav, Belbey Tastav, Aygölek, Topsa Dop, Jayavu Yarış, Aye Tayak, Kap Kiip Jarısu, Kargımak, Kırıkayak, Ulek pen Taylak, Ak Sandık, Kök Sandık, Kim Turtti?, Uştı-Uştı, Burkit, Sak Kulak, Sen Tur Sen Çık, Tavkıraydan, Kanköbelek, Kögi Gök, Marlamkaş, Ay Kulak, Dop Tebu, Alakuşık, Üy Altında Kol Agaş, Del Basu, Kazan Dop, Kızmay Dop, Etek-Etek, Kökpar, Tımak Uru, Tartıs, Kara Siir, Kındık-Sandık, Kazakça Kures, Jigit Kuu, Kız Kuu, Üç Orındık, Tenge Alu, Kart-Kurt, Oşak, Tutkun Alu. (Sagındıkov, 1991: 18-50).

1.2.3.2.1. Jigit Kuu

Jigit Kuu oyunu, düz, engebesiz geniş bir alanda oynanır. Oyun en fazla 10 ile 20 kişiden oluşur. Bu oyun gençlerin oynadığı oyun olarak bilinir. Tüm oyuncular yarışa kendi atlarıyla katılır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Her gruptan iki oyuncu çağrılır ve her birinin eline bir kuşak verilir. Liderin işaretiyle yarış başlatılır. Önceden belirlenen mesafeye diğer takımın oyuncusunu düşürmesi gerekir. En fazla kuşak toplayan oyuncu ve takımına puan kazandıran oyuncu oyunun galibi ve kazananı olur. (E. Köpiş, R. Rahımbek, 2001: 41).

1.2.3.3. Yarış Amaçlı Oyunlar

Yarış amaçlı oynanan oyunlar daha çok atlarla yarış alanlarında oynanan oyunlardır.

Jigit Kuu, Kız Kuu, Tumak Kuu, Kökpar, Avdarıspak, Tuyge Jarıs, Beyge, Kazakşa Kures, Arkan Tartıs, Jayav Jarıs.

1.2.3.3.1. Kökpar (Gökbar)

Kazak Türklerinin atla yaptığı yarış oyunlarının en başında gelir. Bu yarış-oyunu geniş, dümdüz uçsuz bucaksız bir bozkırda oynanır ve kahramanlık duygusu yaratan bir yarıştır. Kendine güvenen her genç, becerikli aklı başında atına güvenen tüm oyuncular yarışabilir. Bu yarış cesaret gerektiren, babayığitlerin oyunudur. Bu oyun atla oynamakla birlikte yaya olarak da oynanabilir. Atla oynanan türünü daha çok genç ve orta yaş kesim oynar, yaya olarak daha çok çocuklar oynar. Bu oyun, iki takım halinde oynanır. Oyuncular 10-25 kişiden oluşur. Tüm oyuncular kendi çizdiği çizgide durur. Bu çizgiden belli bir mesafede daire çizerler ve bu dairenin ortasına boynu kesilmiş, içi boşaltılmış, bir kuzu, koyun, sahanın ortasına bir yaşlı veya sözü geçen biri tarafından atılır. Bu koyunun alınıp götürüleceği yer işaretlenir oraya bir direk dikilir ve bayrak

asılır. Yarışı başlatacak olan kişinin hareketiyle oyun başlar. Yarışan oyuncular at sırtından düşmeden yere eğilerek koyunu işaretlenen yere götürmeye başlarlar. Diğer yarışan oyuncular koyunu atıyla kim aldıysa onun peşinden almak için koşar. Ortalık toz dumana karışır. Takımlardan hangisi koyunu istenilen yere götürürse o takım kazanır. (J. Ergalieva, N. Şakuzadaulı, 2000: 87).

1.2.3.4. Aşık Oyunları

Tas Kala, Han, Alşı Oyunu, Ketsin Bir, Bes Tas, Atkabil, Kumar, Ketsin Bir, Han Talamay.

1.2.3.5. Zeka Oyunları

Zekâ oyunları düşündürmeye yönelik sorular sorularak ve zihni düşünmeye sevk ederek oynanan oyun türleridir.

Neşe Eşmek, Neşe Erkeş? Avızşa Yesep, Özüm de Kur Kalmadım, Üş Edil, Söz Menisin Baykayık, Alımbek Kanday Edis Jasadı, Üş Amanat, Mugalim Keldi, Kız Esebin Tavıp Kör, Kay Kolımda? Oylanganını Tabam, Şot Tasın Tabu, Torgay men Butak, Tört Jırma, Mın Kolda Neşe Bakayşak Bar? Söz Tabu, Doybı Oyunı, Dokız Kumalak Oyunı. (Sagındıkov, 1991: 355).

1.2.3.6. Sosyal ve Siyasi Gelişmeleri Gösteren veya İfade Eden Oyunlar

Han Jaksıma, Kaharlı, Banu, Ujımak-Tozak, Mırş-Mırş.

1.2.4. Azerbaycan Türklerinin Milli Oyunları

Azerbaycan oyunları, kültürel ve ahlaki değerlerin yansımada çok önemli bir yere sahiptir. Pek çok oyun söyleniş ve oynanış bakımından farklı adlarla bilinmektedir. Bu tür oynanan oyunlar daha çok gençlerin ve çocukların oynadığı oyunlar arasındadır.

Oyun kelimesinin anlamı için de Türkiye Türkçesi ve Azerbaycan Türkçesi Sözlüklerinin ilk maddesinde hemen hemen aynı açıklamalar yapılmıştır. Azerbaycan Dilinin İzahlı Lüğeti'nde oyun:

Eylenmek ve vaxt keçirmek üçün bir neçe adamın (esasen uşaq) arasında icra olunan müxtelif eyence, meşgele Qaçdı tutdu oyunu. (Azerbaycan Dilinin İzahlı Lüğeti, C. II, Çıraq, Bakı 1999, s. 82.).

Türk Dil Kurumunun yayımladığı Türkçe Sözlük'te oyun için: Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence olarak tanımlanmıştır. (Azerbaycan Dilinin İzahlı Lüğeti, C. II, Çıraq, Bakı 1999, s. 82.).

Oyun zevk için yapılan bir eylem olmanın dışında kuralı ve ciddiyeti, belli mekânları ve zamanı olan bir özelliğe sahiptir. Türk ve dünya araştırmacıları oyunun tanımını ve yapıları, özellikleri, çeşitleri bakımından birçok araştırmalar yapmıştır. Çeşitli olmasından dolayı yapılan açıklamalar ve sınıflamalar da farklıdır. Azerbaycan halk edebiyatında oyunla ilgili yapılan sınıflandırma içerikleri ve konusu bakımından çok zengindir. Değişik özellikleri barındıran oyunları A. Nebiyev aşağıdaki gibi sınıflandırmıştır:

- a. Rəqs daxili oyunlar;
- b. Mərasim oyunları;
- c. Məişət oyunları;
- d. İctimai məzmunlu oyunlar;
- e. Uşaq oyunları. (A. Nebiyev, 1988: 135).

Başka bir sınıflandırmada ise Azad Nebiyev “El nəğmələri xalq oyunları” adlı kitabında sınıflandırma yaparak bu oyunlar hakkında bilgiler vermiştir. Yetenekli kişiler arasında yapılan oyunlara örnek olarak da Azerbaycan’da yapılan “meydan tamaşaları”nı gösterebiliriz. Kahramanlık ve cengâverlik oyunları diye adlandırabileceğimiz “meydan tamaşaları” günümüzde idman yarışlarına vesile olmuşlardır. “Meydan tamaşaları” şunlardır:

- a. Cıdır tamaşaları;
- b. Zorxana tamaşaları;
- c. Əyləncə tamaşaları;
- d. Qaraçı tamaşaları;
- e. Fərdi tamaşalar. (Azad Nebiyev, 1988: 83-96).

Meydan tamaşalarında daha çok tercih edilen “Cıdır tamaşaları”dır. Hatıralarını anlatan yaşlı bir amca kendi düğününde “cıdır yarışı” yapıldığını ve gençlerin çok eğlendikleri bilinir.

“Cıdır tamaşaları” genellikle emek bayramlarında, ilkbaharda oynanırdı. Burada gençler hünerlerini gösterirler, aynı zamanda eğlenirler. Bu oyunları daha eğlenceli etmek için engel üzerinden atlama, ok atma, kılıç oynatma, kemend atma gibi çeşitli oyunlar oynarlar.

Zorxana tamaşaları” ilk olarak açık alanda, yeşil otlar üzerinde oynanır. Daha sonraları daire biçiminde alanın dört tarafına ağaçlar dikilerek sicimle halkaya alınır.

Güreş alanı çizgiyle belirlenir. Güreşen yarışmacı eğer ipe dokunsa elenerek oyunu kaybetmiş olurdu. Ayağı çizgiden dışarı çıksa oyun tekrardan başlatılırdı.

Aşağıda Azerbaycan'da bugün daha çok köy ve kasabalarda bazen de bayramlarda Türkiye'nin farklı illerinde oynanan oyunlardan bahsedeceğiz.

Bu oyunlar şunlardır:

- a.Yumurta tokuşturma oyunu (döğüşürme); (Oğuz- Ersoy, 2005: 142).
- b.Hancarı Oyunu (BirdirBir Oyunu); (Celalzade, Ağdaş, K.K.).
- c.KendirPas Oyunu (İp Atlama Oyunu); (Celalzade, Ağdaş, K.K.).
- d.Zübbe Zübbe Oyunu (Deve Cüce Oyunu); (Azerbaycan Folkloru Antologiyası III, 2000: 734).
- e.Bele-Heyr Oyunu (Evet- Hayır Oyunu); (Celalzade, Ağdaş, K.K.).
- f.Lal Dinmez Oyunu (Tıp Oyunu); (Aslanov, 1984: 127).
- g.Say Saymag Oyunu (Bom Bom Oyunu); (Ahundov, 1994: 203).
- h. Ortada Kaldı Oyunu (Yakar Top Oyunu); (Özhan-Muradoğlu, 1997: 32-33).
- ı.Sıçan-Pişik Oyunu (Kedi-Fare Oyunu); (Ahundov, 1994: 201).
- i.Stula Oturma Oyunu (Sandalyeye Oturma Oyunu); (İbrahimli, Bakü, K.K.).
- j.GizlenPaç Oyunu (Saklambaç Oyunu). Azerbaycan Folkloru Antologiyası, 2003: 403-404).

1.2.4.1. Bele-Heyr Oyunu (Evet- Hayır Oyunu)

Bu oyun iki oyuncu ile oynanır. Oyunda şaşırtmaca ön plandadır. Oyunda oyuncular birbirlerine cevabı "bele" yani "heyr" (hayır) olan sorular sorarlar. Oyuncular sorulan soruya "he" (evet) cevabını verirse oyunu kaybeder. Oyun başlamadan önce kaybedince birbirlerine verecekleri hediyeyi kararlaştırırlar. Kazanan oyuncu belirlenen hediyeyi alır. (Celalzade, Ağdaş, K.K.).

1.2.5. Türkmen Türklerinin Mili Oyunları

Türkmen Türklerinin oyunları çoğunlukla fiziksel güce dayalı oyunlardır. Oyunlarda sert bir nesne olarak daha çok kırbaç tercih edilmiştir. Milli ve dini bayramlarda, özel günlerde oynanan bu oyunlar sık oynanmakla beraber oyun bitiminde ödüllendirme de yapılmaktadır.

Türkmen çocuklarının millî bayramlarda, düğünlerde, büyüklerin cuma günleri yaptığı ve adına geştek denilen sohbet etmek için yapılan ev toplantılarında oynadıkları

belli oyunlar vardır. (Gice gice geç, dürre padişah, açar yitti gibi). Türklerin millî oyunu olan aşık oyunu Türkmenler arasında yavaş yavaş unutulmaya başlanmıştır.

Gizlenmeşik, guklampeçek Türkiye’de saklambaç oyununa benzer oyunlardır. Galpakdepdi, ak derek- gök derek, likkiş likkiş gibi oyunlar daha çok fiziksel kuvvet ya da beceri içeren oyunlardır. Türkmen çocukların oyunlarda oyun malzemesi olarak boncuk, misket, çakıl taşı, hurma çekirdeği, porselen ya da cam kırığı, aşık kemiği, atkı, çarşaf, anahtar gibi malzemeleri kullandıkları görülmüştür.

Türkmen oyunları aşağıdaki gibidir:

- a. Galpakdepdi Oyunu;
- b. Ak Derek-Gök Derek Oyunu;
- c. Likkiş-Likkiş Oyunu;
- d. Huçça Oyunu;
- e. Moncuk (Boncuk) Oyunu;
- f. Aşık Oyunu;
- g. Gizlenmeşik oyunu (Saklambaç Oyunu);
- h. Beş Taş Oyunu. (Cengiz, 1998: 287-296).

1.2.5.1. Galpakdepdi Oyunu

Galpakdepdi oyunu daha çok düğünlerde ve bayramlarda oynanan bir oyundur. Düz ve yeşillik bir alanda oynanan oyun yerden yüksek bahçenin bir yerine şapka, bez gibi eşyalar asılır. Bu eşyaları çocuklar asıldığı yerden almaya ve düşürmeye çalışırlar. Bunları almayı başaran çocuğa hediyeler verilir. Bu oyunun diğer adı ‘‘yağlıga tovusmak’’ (yazmaya zıplamak) oyunu olarak bilinir. Türkmenistan Türklerinin geçmişten beri oynadıkları bir oyundur. (Baratova, 2015: 145).

1.2.6.Özbek Türklerinin Milli Oyunları

Oyunlar oynandığı coğrafyanın; tarihini, sosyal hayatını, sözlü edebiyatını, gelenek ve göreneklerini, dini inançlarını, hayata bakış açısını ve sayamadığımız pek çok unsurlarla birleşerek kültürel zenginliği ortaya koyan ürünlerdir. Oyun, kültürün içinde hatta kültürden de önce var olan, kültüre eşlik eden, içinde yaşanılan zamana karşı yaşayan bir olgudur. (Huizanga, 2017: 20). Özbek kültüründe de oyun ve çocuk eğlence kültürünün nesilden nesile aktarılmasını sağlayan, eğlence kültürünü ortaya koymaya çalışılması açısından son derece önemlidir. Özbek oyunları ve tanıtımı için Türkiye’de ve Özbekistan’da araştırma konusu olmuştur. Bu alanlarla ilgili yayınlanmış bilimsel çalışmalardan faydalanılmıştır. (Jahongirov 1975: 88-118; Ru’stamov 1991: 42-48; Özhan ve Muradoğlu 1997, Corakoziyev 2015: 254-258).

Özbek çocuk oyunlarının literatüre kazandırılması için Türkiye’de ve Özbekistan’daki çocuk oyunları ile ilgili araştırma ve tasnif çalışması yapılmıştır. Burada oyunun işlevi, oyundaki hareket, oyunun niteliği, oyun aracı, oyuncular, oyun tekerlemesi, oyun yeri, oyun zamanı, oyunun düzeni vs. gibi tasniflerin büyük kısmında sınıflandırma yetersizliğini ortaya koyma amaçlanmıştır. (And, 2016: 241; Özdemir, 2006: 98-99).

Özbekistan’daki çocuk oyunları ile ilgili tasnif çalışmaları (Corakoziyev, 2015: 255-257). Tarafından incelenmiş ve elde edilen malzemeye göre çocuk oyunlarını sınıflandırmada kullanılacak en uygun ölçütün “*oyundaki hareket (eylem biçimi)*” olduğu sonucuna varılarak şöyle bir tasnif yapılmıştır:

I. Ezgili Oyunlar (Danslı-Türkölü Oyunlar)

Késäk Qoydi; (ÖBF, 104).

Därrä Sâldi; (ÖTİL1 569; ÖBF 104).

YaşlamYaşlam; (ÖBF, 104).

Çucvara Kaynaydı; (TCO, 89).

Eşik Eşik. (TCO, 89).

II. Dramatik-Taklidi

a. Günlük Faaliyetlerle İlgili Oyunlar

Ávutmäçâq; (ÖTİL3, 81).

Hamam piş; (TCO, 91).

Çopân Bilän Şağal; (ÖBF, 117).

Ninäci; (ÖBF, 116).

Kavun Kavun; (TCO, 93).

Xäläm Méhmängä Kéldi; (ÖBF, 116).

Kourçak; (TCO, 94).

Ätä-Änä. (ÖE, 45).

b. Törensəl Oyunlar

Bayçiçek; (TCO, 102).

Yağmur Yagalak; (TCO 101, TCO 101-102).

Ya Ramazan; (TCO, 100-101).

Suhatun. (TCO, 99).

c. Meslek Taklidi Oyunlar

Berber (Sartaraş); (TCO, 86-87).

d. Hayvan Taklidi Oyunlar

Horoz; (TCO, 91).

Åşhoräkäm Käptär; (ÖBF, 104).

Kartal Gitti (Kıygır Ketti); (TCO, 91).

Pagmak Kuçuk. (TCO, 97).

III. Dilsiz-Şaşırtma-Tahmin

Dim Dim (Äğız Bâylaş, Güldür-güp); (ÖTİL1 619; ÖE 44).

Quşimbâşi; (ÖBF, 87-88, 103; EÖ, 48).

Sözlü Tâpişlär; (ÖBF, 107).

Qârä Kördim; (ÖBF, 106).

Ben De (Menham). (TCO, 86).

IV. Beceri-Hız-Güç

a. Araçlı Oyunlar

a.1. Atlama-Sekme-Sektirme

Ärgimçaq, (Yälkü, Halyinçäk, Erkan); (ÖBF 114; TCO, 91).

a.2. Atma-Kapma

Küçuk; (TCO, 97).

a.3. Çekme-Bırakma

Aşık Vurdu; (TCO, 83).

a.4. Çevirme-Döndürme

Döndürek; (NC, 257).

a.5. Çukura/Çizime Sokma

Käl Eçki; (ÖBF, 112).

a.6. Dengede Durma

İnnänä (İnnänäpâpiş; (ÖBF, 114).

a.7. Eğilme.

Al Almaydı Şuginana; (TCO, 83).

a.8. Patlatma

Paqnaq; (ÖTİL3, 244).

a.9. Saklama-Saklanma-Bulma

Äci Äci; (ÖTİL1 44; ÖTS 23).

a.10. Uzatma-Çekme

Çilim Çitti; (TCO, 88).

a.11. Yontma

Qârbâbâ; (ÖTİL1, 292).

a.12. Yüzme-Yüzdürme

Su Dibinden Tal Almak

(Su Tegiden Dal Alış). (TCO, 99).

b. Araçsız Oyunlar

b.1. Atma-Kapma

Kulak Çekmek (Kulak Çözdü); (TCO, 96).

b.2. Güreşme

Kürâş; (ÖBF, 87-88).

b.3. Kaçma-Kovalama

Bir Bâläm Bâr, Âlälmäysän; (ÖBF, 115).

b.4. Koşma-Bağırma

Âk Téräk mi Kök Téräk Oyunları; (ÖBF 87-88, 109-111).

b.5. Saklama-Saklanma-Bulma

İtib Kétidi; (ÖBF, 107-108; ÖE, 46).

b.6. Sırta Binme

Mindi-mindi; (ÖTİL2, 596).

b.7. Tutma-Kaldırma-Koparma

Sebze Kopardı (Havuç Kopardı-Gaşır Kopardı); (TCO, 98).

b.8. Yüzme-Yüzdürme

Çümürdi qaçdi; (ÖBF, 115).

1.2.6.1. Özbek Çocuk Oyunları

Özbeklerde çocuk oyunlarının beceriye, hıza ve güce dayanan oyunların sayıca fazla olması dikkati çekicidir. Hız ve çeviklik gerektiren oyunların fazla oluşunu, göçebe hayat süren ve hayvancılıkla uğraşan halkın yaşam tarzıyla ilişkilendirmek mümkündür. Doğa koşullarında hayatta kalmak zorunda olan halk için hız, beceri ve güç vazgeçilmez öğeler olduğu muhakkaktır.

Bunun yanında dramatik nitelikteki oyunlara baktığımızda ise Özbeklerin yaşam tarzlarını, inançlarını yansıttığını görmekteyiz. Kal Eçki, Kartal Gitti ve Ak Terak mi Kök Terak oyunlarına benzeyen birçok oyundaki söz ve eylemler bize şaman kültürü, göçebe hayat ve hayvancılık, savaş teknikleri gibi sosyal hayata dair birçok veri sunmaktadır. Denilebilir ki oyun ve oyuncak isimlerini tespiti sadece çocuk eğlence kültürünü açığa çıkarmamış, oynandığı kültüre dair yeni bir pencere açmıştır.

1.2.6.2. Kıygır Ketti (Kartal Gitti)

Yirmi-otuz oyuncuyla oynanan bu oyunda oyuncular eşit sayıda iki gruba ayrılırlar. Daire şeklinde ayrı ayrı oturan grubun birinden bir oyuncu diğer gruba doğru çıkar. Bunun adına "Kıygır" denir. Diğer gruptan da bir oyuncu çıkar. Bunun adına da avcı denir. İki grubun oyuncuları hep bir ağızdan "Kartal kaçtı, kartal kaçtı" diye bağırlar. Avcı kartalı kovalayıp tutmaya çalışır. Kartal da kaçarken kollarıyla uçuş hareketleri yapar. Avcı kartalı tutarsa sırtına biner. Kartal yakalanmazsa avcı da kendi yerine gider, sonra başka iki oyuncu oyuna bu şekilde devam eder. (Özhan, 2005: 92).

1.2.6.3. Ak Terak mi Kök Terak

Bu oyun Türkiye'de Kol Kırmaca, Menekşe, Mendilim Dört Köşe, Menekşe Mendilim Düş, Menekşe Mendilim Yere Düş (Özhan, 2005: 151,169). Adlarıyla bilinen oyunlara benzemektedir. Türk Dünyasında da ortak isimlerle anıldığı görülür. Oyuncular iki gruba ayrılırlar ve bir çizgi boyunca karşılıklı dizilerek el ele tutuşurlar. Gruplardan bir şu tekerlemeyi söyler:

"Åk trk mi-kk trk Ak terak mi kk terak
Bizdn sizg kim krk Bizden size kim gerek
Sizdn bizg Őhid krk" Sizden bize Őhide gerek

İsmi söylenen oyuncu karşı tarafa koşar ve ele ele tutan iki kişinin ellerini ayırıp halkayı çözmeye çalışır. Çözerse o oyuncuyu kendi grubuna götürür, çözemese kendisi esir olarak bu grupta kalır.

1.2.6.4. Kal Eçki

Hayvancılıkla uğraşan bölgelerde oynanır. 4-5 çocuk elinde sopayla 10-12 metrelik bir daire oluşturup, elindeki sopanın ucunu açılan (eşeleyerek) çukura dikerler. Fakat bir çocuğun çukuru yoktur. O elindeki bezle uzaktan topu yuvarlayarak geliverir. Aslında bu top “*kel keçi*”, açılan küçük çukur ise “*çeşme*” dir. Kel keçinin sahibi, keçisini sulayacağı çeşmeye getirir. Fakat çeşmenin sahibi temiz çeşmeden su içirmemek için, onun yaklaşmasıyla sopayı kenara doğru vurur, kendi “*güçsüz*” diye, başka çeşmeyi koruyan çocuğun çukuruna sopasını diker. Bu vakte kadar da çocuklar da hızlı bir şekilde birbirlerinin çukurlarını değiştirebilmeleri gerekir. Kel keçinin sahibi fırsattan istifade çeşmelerden birini sahiplenmeye çalışır. Eğer sahiplenirse, çeşmesiz kalan çocuk kel keçiyi sürüp getirmeye çalışır. Alıp getiremezse, yine kendi uzağa kaçıp giden keçisini bulup, çeşmeler tarafına sürüp getirir. (Jahongirov, 1975: 109-111).

İKİNCİ BÖLÜM

2. KIRGIZ TÜRKLERİNİN TARİHİ

Kırgız Türkleri, Türk boylarının en eski kavimlerinden biridir. Çin kaynaklarından alınan bilgiye göre Kırgız Türkleri, MÖ.3. yüzyılda kurulmuştur. Kırgız devletinin ilk adı Çin kaynaklarında “Ki-Ku, Kie-Ku” olarak geçmiştir. (Saray, 1993: 15). MÖ.2. yüzyılda Kırgız Türkleri, Büyük Türk İmparatorluğunun içine girmiştir. Ancak Hun İmparatorluğu’nun yıkılmasından sonra Kırgız Türkleri 4.yüzyılda kendilerine büyük bir devlet kurmuştur. Kurulan bu devlet, Çin kaynaklarına göre “Hakas Devleti” olarak bilinmiştir. (İnan, 1987: 37).

Kırgız Türkleri, 6.yüzyılda Göktürk Devleti’nin himayesi altına girmiştir. Ancak Kırgız Türkleri, Göktürlere asla boyun eğmemişlerdir. Her seferinde başkaldırmışlardır. 8.yüzyılda Kırgızlar, Uygur Türkleriyle bir araya gelerek Göktürk devletine son vermişlerdir. Ancak aradan çok süre geçmeden Kırgız Türkleri, Uygur Türklerini yıkarak Kırgız devletini kurmuşlardır. Ancak bu devlet 9.yüzyılda Kara Hitaylar tarafından yıkılmıştır. (İnan, 1987: 37).

Kırgız devleti yıkıldıktan sonra Kırgız Türkleri, 10.ve 12.yüzyılda Karahanlı devletine dâhil olmuşlardır. Aynı yıllarda İslam dinini kabul etmişlerdir. İktisadi ve kültürel faaliyetlerde bulunmuşlardır. 13.yüzyılda Kırgız Türkleri, Moğol istilasına uğramıştır. Daha sonra Çağatay devletinin hâkimiyeti altına girmişlerdir. Kırgız Türkleri, 16.ve17.yüzyıllarda Kalmuk ve Moğollarla mücadele etmişlerdir. Manas Destanı’nın önemli bölümleri bu mücadeleye dayanıp anlatılmıştır. Kırgız Türkleri, 1860-1881 yılında Ruslar tarafından işgal edilmiştir. (Karadavut, 2006: 2).

1916 yılında Kırgız Türkleri, çarlık hükümetine karşı ayaklanma başlatmıştır. Ancak bu ayaklanma Ruslar tarafından kanlı bir şekilde bastırılmıştır. Yaşanan bu kötü olay karşısında Kırgız Türklerinin çoğunluğu Doğu Türkistan’a göç etmişlerdir. 20.yüzyılın başında verilen zafer mücadelesiyle 1918 yılında kurulan Türkistan özerk vilayetinin bir parçası olarak kurulan Kırgız Devleti, Bolşeviklerin Türkistan’ı işgal etmesiyle, Türkistan Cumhuriyetiyle birlikte Rusya Federasyonu’na bağlanmıştır. Kırgız devleti, Sovyetler Birliği’nin yıkılmasından sonra diğer Türk devletleriyle beraber 31 Ağustos 1991’de bağımsızlığını ilan etmiştir. (Özkan, 1997: 82).

2.1. Kırgız Adı

Eski Çin, Yunan, Arap, Göktürk, Çağatay ve Moğol kaynaklarında yer alan ‘‘Kırgız’’ boy adı ile ilgili oldukça araştırma ve deęerlendirme yapılmıřtır ancak hibir sonuca varılamamıřtır. Kırgız adı eski Çin kaynaklarında Hakas ve Keges olarak gemiřtir. Ruslar ise bir sre Kazaklara ‘‘Kırgız’’ diye nitelendirmiřtir. (zkan, 1997: 82).

Bazı arařtırmacılara gre Kırgız kelimesinin anlamı efsanelere dayandırılmaktadır. Radloff’un tespitine gre ‘‘Kırgız’’ kelimesi ‘‘kırk kız’’ anlamına gelmektedir. (Ligeti, 1925: 235). Vambery’e gre bu isim ‘‘kır’’ ile ‘‘giz’’ (gez) kelimelerinden oluřmuřtur. Anlamı ise ‘‘kır gezen’’ anlamına gelmektedir. ‘‘Moğolistan Trk Kavimlerine Ait Bir İcmal’’ adlı makalede ise ‘‘Kırgız’’ kelimesi ‘‘kırk’’ ve ‘‘yz’’ kelimelerinden meydana geldiđini sylemektedir. (Buran-Alkaya, 2013: 317).

‘‘Kırgız’’ adı Çin kaynaklarında ise ‘‘Kien-ku, K’i-kıu, Kie-kou’’ řeklinde gemektedir. Kktrk’e yazılmıř metinlerde ‘‘Kırkız’’, Tibete kaynaklarda ise ‘‘Girkis’’ řeklinde gemektedir. (Gme, 2011: 5). Bunlara rnek olarak ‘‘Kırk Oğuz’’, ‘‘Kırk kız’’, ‘‘Kır’’ ile ‘‘Giz’’, ‘‘Kırk Yz’’, ‘‘Kırku’’ (kırmızı yz) adlandırmasına dayanan hikyede Kırgız adıyla ilgili birkaç efsane řoyledir:

Alga Han’ın kızı olan Ayganıř, Erkin adında bir yiđitle evlenmiřtir. Onların ocukları olur ve adını Kırgız koymuřlardır. Kırgız bymřtr ve Issık Gl, uy blgesindeki dađları kendine yurt edinmiřtir. Kırgız Han’ın Karahan adında bir ođlu olmuřtur. Karahan’ın ise Oğuz adında bir ođlu olmuřtur. Kırgızlar bu efsaneye dayanarak kendilerinin Alga Han’ın soyundan geldiklerini ne srmřlerdir. Buradan da soylarının Oğuz Kađan’a dayandıđını sylemiřlerdir. (Akmataliev, 2004: 18-23).

Bařka bir arařtırmacı olan orotegin’e gre Kırgız kelimesi ‘‘kırk’’ ve ‘‘yz’’, kırk ehre anlamında, ‘‘kırk’’ ve ‘‘er’’ kelimesi kırk er anlamında ve ‘‘ođul’’ eki olan ‘‘ız’’ ‘‘kızıl’’ anlamına geldiđini sylemektedir. (orotegin, 2002: 754).

Deverya ise ‘‘Kırgız’’ adının Çin kaynaklarında ‘‘Kırkkız’’ szne denk gelen ‘‘kien kun’’ anlamına geldiđini sylemektedir. (Ligeti, 1925: 236). Bařka bir arařtırmacıya gre ‘‘Kırgız’’ adının Kırk Oğuz sznden oluřup ‘‘Kırkkız’a dnřtđn ve anlamının ise ‘‘bař eđdirilemez, ldrlemez’’ anlamlarına geldiđini sylemektedir. (zkan, 1997: 82).

2.2. Kırgız Türklerinin Milli Oyunları

Kırgız Türklerinde oynanan oyunların çoğu halkın ve o dönemin kendisine ait olan gelenek ve göreneklerini yansıtır. Oyunlar insanın geçmişini yansıtan ürünlerden sayılır. Yaş aralıkları sınırlı olmayıp hem çocukların hem de genç ve orta yaşlı grupla oynanan oyunları vardır. Bunun yanı sıra oynanan oyunlar onların manevi, ruhsal, bilinçsel gelişimini yetenek ve eğitimlerini, geleneklerinin devamı sayılır. Kırgız oyunları, içinde bulunduğu toplumun kültürünü yaşattığı, geleneksel yaşamlarının bir yansıması olduğunu ve bireyi çeşitli aktivitelerle eğitip, yetiştirme gibi amaçlarla oynandığını belirtir. Bu bölümde Kırgız Türklerinin önemli bir bünyesini oluşturan oyunlarından bahsedilecektir. (Yudahin, 2011: 604).

Bazı Kırgız edebiyatçılarının çalışmalarında şöyledir:

- a. Çocuk oyunları (5-15 yaş arası),
- b. Kız oyunları (15 yaş üzeri),
- c. Erkek oyunları (15 yaş üzeri),
- d. Kız-Erkek karışık oynanan oyunlar (15 yaş üzeri). (Marat Kızı, 2010: 1).

2.2.1. Kırgız Çocuk Oyunları

Çocukların olduğu her yerde oyunda onlarla gider. Çocuklar kendini her yerde belli eder. Genç, yetişkin kim olursa olsun çocuk kendini tüm yönleriyle onlardan ayırır. Çocukların düşünceleri, hareketleri, dünyayı algılama şekilleri, bakış açıları yetişkinlere göre farklıdır. Çünkü çocuklar, kendi duygularıyla, hayalleriyle olayları değerlendirirler. Bunlardan yola çıkarak çocukları diğerlerinden ayıran en temel yönü ve ihtiyacı olan tek şey oyundur. Kırgız Türklerinde oynanan çocuk oyunları onların geleneklerini ve göreneklerini yansıtmaktadır. Çocuk oyunları insanların geçmişinde önemli izler taşıyan, kanıtlayan oyunlar ürünlerden sayılır. Kırgız Türkçesinde kullanılan "oyun" kavramı K. Yudahin'in Kırgız Sözlüğü Kitabında şu şekilde ifade edilmiştir: "şaka, oyun, eğlence" Sözlükte geçen anlamı doğrulayacak olursak hali hazırda Kırgız Türklerinde oyun kelimesi "oynoo" oynamak, oyun zook "eğlenmek", "tamaşaloo" şakalaşmak cümleleriyle ifade edilir. (Yudahin, 2011: 604).

Ancak zamanla çocuk oyunlarının yavaş yavaş unutulmaya yüz tuttuğu bir gerçektir. Önceleri Kırgız Türkleri düğün yapacakları zaman hem kız çocuklarını hem de erkek çocuklarını düğünlerine çağırırlarmış ve oyunlar oynanması için hazırlıklar

yapılmış. Kızlar kendi aralarında oyunlarını oynar, erkekler kendi aralarında oyunlarını oynamak üzere gruplara ayrılırmış. (Babulov, 1982: 52).

Çocuk oyunları Kırgız edebiyatında önemli bir yere sahiptir ve "baldar oyunu" olarak ifade edilir. Baldar oyunu küçük yaştaki çocukların kendi zevk ve isteklerine göre şekillenen oyunlardır. (Marat Kızı, 2010: 1).

Ak terek, kök terek

Asan Karalappay

Butka Kişen Salmay

Cambı Atmay

Cip Kırkmay/kesmey

Kaçma Top

Kulakka Çapmay (Marat Kızı, 2010).

Çocuk Oyunları

Kör Teke Oyunu (Sokur Teke Oyunu). (Divaev, 1995: 58).

Tüyö-Tüyö Oyunu (Deve-Deve Oyunu). (Divaev, 1995: 59).

Kök-Sıyr Oyunu (Boz İnek Oyunu). (Divaev, 1995: 59-60).

Börük-Çaşırmak Oyunu (Şapka-Saklama Oyunu). (Divaev, 1995: 61).

Ak Terek, Kök Terek – El Çabar – Çartek Oyunu (Ak Ağaç, Gök Ağaç Oyunu).

(Kasen, 2014: 11).

Asaan Karılappay Oyunu (Yaşlı Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 66-68).

Butka Kişen Salmay Oyunu (Bacağı Bağlama Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 66-68).

Cambı Atmay Oyunu (Aşık Atma Oyunu). (Anarkulov, 1981: 30).

Cip Kırkmay Oyunu (İp Kesme Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 66-68).

Kaçma Top Oyunu (Kaçan Top Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 66-68).

Kayırmak Oyunu (Olta Atma Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 225).

Kulakka Çapmay Oyunu (Kulağa Vurma Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 66-68).

Urmay Top Oyunu (Yakar Top Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 226).

2.2.1.1. Sokur Teke Oyunu (Kör Teke Oyunu)

Sokur Teke'nin kelime anlamı "kör keçi" dir. Oyunda tüm çocuklar bir araya gelir, yere oturup bacaklarını uzatırlar. Oturduktan sonra tüm çocuklar diz kapağını ovalamaya başlarlar ve hep beraber "ov, ov" diye seslenirler. Ansızın bütün çocuklar ayağa kalkar ve kalkarken diz kapağını tutmayan çocuğun gözleri bağlanır. Gözleri

bağlanan çocuk diğer çocukları kovalamaya ve tutmaya çalışır. Çocuk hangi arkadaşını yakalarsa onun adını mutlaka söylemelidir. Eğer adını bilirse yakalanan çocuk kör keçi olur, çocuğun gözleri bağlanır ve diğer çocukları yakalamaya çalışır. (Divaev, 1995: 58).

2.2.1.2. Tüyö-Tüyö Oyunu (Deve – Deve Oyunu)

"Tüyö-tüyö" bir deve oyunudur. Oyunda çocuklar iki gruba ayrılır. Bu grubun yanında başka bir grup daha vardır. Bu grup develerin olduğu gruptur. Birdenbire çocuklar koşmaya başlarlar ve develerin oluşturduğu gruba saldırarak bu gruptan çocuğu yakalarlar. Çocuk yakalanınca "deveciği yakaladık" diye bağırırlar. Bu yakalamaca grupta son bir deve kalana kadar sürer. Yavrusuz kalan deve ana ağlamaya başlar ve Allah'a dua etmeye başlar. Gruptaki çocuklar deve ana 'nın son deveciğini çalarlar. Deve ana Allah'a tekrardan dua eder. Çocuğunu bulamayan deve ana ağlar. Deve anayı ağlayarak gören çocuklar onlara yaklaşır ve bir şeye ihtiyacı olup olmadığını sorar. İhtiyaçlarını söyleyen çocuklar istediklerini alırlar. Oyun bu şekilde devam eder. (Divaev, 1995: 59).

2.2.1.3. Kök-Sıyr Oyunu (Boz İnek Oyunu)

'Kök-Sıyr' 'ın kelime anlamı boz inek demektir. Oyunda tüm çocuklar bir araya toplanır ve dizilirler. Çocuklardan birisi boz inek olur ve diğer çocuklara yaklaşarak: buzağılarını kaybettiğini söyler. Çocuklar ise: buzağılarını köpeklerin yediğini söyler. Bunun üzerine boz inek çocuklara önündeki dereyi nasıl geçeceğini sorar. Zıplayarak dereyi geçeceğini söylerler. Fakat çocuklar buzağının nerede olduğunu bilirler ancak boz ineğe yerini söylemezler. Böylece inek kaybettiği yavrusunu bulamadan oradan gider. Çocuklar buzağıya biraz yemek, elbise vererek onu gönderirler. Buzağı eve gider. İnek ise onu o kadar çok aradıktan sonra buzağıyı evden kovar. Evden kovulan buzağı tekrardan çocukların yanına döner. Ondan sonra inek de onların yanına gider ve onların hepsini kovalar. Oyun bu şekilde sona erer. (Divaev, 1995: 59-60).

2.2.1.4. Şapka-Saklama (Börük-Caşırmak)

'Börük-Caşırmak' bir şapka saklama oyunudur. Börük Kırgız Türklerinin hayvan derisinden yapmış oldukları kalın bir şapka türüdür. Bu oyunda erkekler iki gruba ayrılır. Kura atılarak bir grubun temsilcisi şapkasını saklar ve diğer grubun oyuncusu şapkayı bulmaya çalışır. Şapkayı bulamadığı sürede ceza alır. Şapkayı

bulamayan çocuğun gözleri bağlanarak diğer grubun oyuncularından bir çocuk onun alınına dokunur. Arkadaşları ona kimin dokunduğunu sorarlar. Eğer çocuk doğru cevap verirse şapkayı saklama hakkı ona geçer. (Divaev, 1995: 61).

2.2.1.5. Ak Terek, Kök Terek- El Çabar – Çartek (Ak Ağaç, Gök Ağaç)

Oyuncuların sayısı 20-30 kişiden oluşur. Oyun, kız – erkek karışık bir şekilde oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Karşılıklı dizilerek el ele tutuşurlar. Grup oyuncularından birisi elini aşağı yukarı kaldırıp maniler söyleyerek diğer takımdan bir oyuncu seçer. Seçilen oyuncu karşı taraftaki oyunculara doğru koşar ve onların ellerinin arasından geçmeye çalışır. Eğer ellerinin arasından geçmeyi başarırsa iki oyuncuyu da kendi grubuna katar. Geçmeyi başaramazsa karşı tarafa geçmiş olur. (Kasen, 2014: 11).

2.2.1.6. Asaan Karılappay Oyunu (Yaşlı Oyunu)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişiden oluşur. Oyun, kız – erkek karışık bir şekilde oynanır. Oyunda eşya olarak cooluk (başörtüsü) kullanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. İki gruptan da birer oyuncunun gözleri bağlanır. Bu oyunculardan birisi ‘‘Asan karı’’ der diğeri ise ‘‘lappay’’ diyerek ona karşılık verir. Böylece oyuncuların biri diğerinden kaçmaya çalışır birisi de onu yakalamaya çalışır. Oyuncuyu yakalayan kişi puan kazanmış olur. (Marat Kızı, 2010: 66-68).

2.2.1.7. Butka Kişen Salmay Oyunu (Bacağı Bağlama Oyunu)

Oyuncuların sayısı 15 – 20 kişiden oluşur. Oyun, kız – erkek karışık bir şekilde oynanır. Oyunda alet olarak cooluk (başörtüsü) kullanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyunu yöneten bir hakem vardır. Hakem oyuncularının birinin ayağını başörtüsüyle bağlar. Hakemin işaretiyle beraber iki grubun da oyuncuları ayağı bağlı olan oyuncuya dokunmak için koşarlar. Ebe olan oyuncunun ayağına dokunan son oyuncu hakem tarafından ayaklarından bağlanır. Oyuncusu en fazla ebe olan grup oyunu kaybetmiş olur. (Marat Kızı, 2010: 66-68).

2.2.1.8. Cambı Atmay (Aşık Atma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 15 – 20 kişiden oluşur. Oyun, kız – erkek karışık bir şekilde oynanır. Oyunda alet olarak top, taş kullanılır. Oyuncular iki gruba ayrılırlar. Oyun alanına 7 taş üst üste gelecek şekilde dizilir. Grup oyuncularından biri belli bir mesafede durur, diğerleri ise taşın arka tarafında durur. Uzakta bekleyen oyuncular topa taşları devirmeye çalışırlar. Devrilen taşları oyuncular eskisi gibi yeniden dizerler. Diğer

grubun oyuncularını da taşları dizilen oyuncularını engellemek için topla kovalamaya çalışırlar. Topla yanan oyuncu oyundan çıkar. Taşların hepsini eksiksiz dizilen ya da oyuncuların hepsini topla vuran oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1981: 30).

2.2.1.9. Cip Kırkmay – Kesme Oyunu (İp Kesme Oyunu)

Oyuncu sayısı 10 -15 kişiden oluşur. Oyun, kız – erkek karışık bir şekilde oynanır. Oyunda alet olarak ip, makas, kalem, meyve kullanılır. 2-3 metre uzunluğunda olan bir ip iki tane direğe bağlanır. Bu ipe ucunda şeker, makas, kalem gibi eşyalar varken farklı uzunlukta olan ipler bağlanır. Oyuna başlayacak olan oyuncunun gözleri bağlanır, eline bir makas verilerek bulunduğu yerde döner durur. Oyuncu gözleri bağlı bir şekilde elindeki makasla ipe bağlı eşyaları keserse oyunu kazanır ve kendi grubuna puan kazandırır. Eğer kesemezse oyunu kaybeder ve puan kazandıramaz. (Marat Kızı, 2010: 66-68).

2.2.1.10. Kaçma Top Oyunu (Kaçan Top Oyunu)

Oyuncuların sayısı 20 – 30 kişiden oluşur. Oyun, kız – erkek karışık bir şekilde oynanır. Oyunda alet olarak sopa ve top kullanılır. Oyuncular iki gruba ayrılır. 30 – 40 metre uzunluğunda bir çizgi çizilir. Grup oyuncularını bu çizginin arkasına geçerler. Oyunculardan birisi topu olabildiğince uzağa atar diğer grup oyuncularından birisi de topu tutmaya çalışır. Oyuncu olarak iki kişi seçilir. Birisi topu atar diğeri elindeki sopayla topa vurmaya çalışır. En fazla grubuna puan kazandıran oyuncu kazanır. (Marat Kızı, 2010: 66-68).

2.2.1.11. Kayırmak Oyunu (Olta Atma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 10 – 15 kişiden oluşur. Oyun, kız – erkek karışık bir şekilde oynanır. Oyunda alet olarak ip, kum, torba kullanılır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Bir ipin ucuna içi kum dolu bir torba bağlanır. Oyunculardan birisi ipin ucundan tutar. Kalan oyuncular yuvarlak oluşturarak oyuncunun etrafına dizilirler. İki grubun oyuncularını da ipe dokunmamak için ipin üzerinden atlarlar. İpe dokunan oyuncu ortaya geçerek ipi çevirmeye başlar. Bu şekilde hangi grubun oyuncularını en fazla ortaya geçerse o grup oyunu kaybetmiş olur. (Marat Kızı, 2010: 225).

2.2.1.12. Kulakka Çapmay Oyunu (Kulağa Vurma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 10 – 20 kişiden oluşur. Oyun, kız – erkek karışık bir şekilde oynanır. Oyunda eşya olarak cooluk (başörtü), top kullanılır. Oyuncular iki gruba ayrılır.

Hakem elindeki topu veya top gibi sarılmış başörtüyü havaya fırlatır. Havaya atılan topu yakalayan oyuncu topu hakeme verir. Diğer grubun oyuncuları ise topu rakip oyuncuların elinden alıp hakeme vermeye çalışırlar. Topu rakip oyuncunun elinden alan kişi oyuncunun kulağına hafif bir şekilde vurur. Rakip oyuncuların kulağına defalarca vuran oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 66-68).

2.2.1.13. Urmay Top Oyunu (Yakar Top Oyunu)

Oyuncuların sayısı 10 – 15 kişiden oluşur. Oyun, kız – erkek karışık bir şekilde oynanır. Oyunda alet olarak top kullanılır. Oyuncular iki gruba ayrılır. Her oyuncu elindeki topun büyüklüğünde bir çukur kazar. Grup oyuncularından birincisi elindeki topu kazılan çukura sokmaya çalışır. Eğer top çukura girerse oyuncular kaçmaya başlarlar karşı grubun oyuncularını yakalamaya çalışırlar. Hangi oyuncu yakalanırsa oyun çukuruna bir taş atılır. Grup oyuncuları birbirlerini vurmak için yalnızca bir top atma hakkına sahiptirler. Oyuncu attığı top la rakip oyuncuyu vuramazsa kendi çukuruna top atılır. (Marat Kızı, 2010: 226).

2.2.2. Kız Oyunları

Akıynek Oyunu (Kız Atışma Oyunu),

Ayaldardın Sayış Oyunu (Kadın Mızrak Oyunu),

Ayaldardın Küröş Oyunu (Kadınların Güreş Oyunu),

Kız Carış Oyunu (Kız Yarış Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 227).

2.2.2.1. Akıynek Oyunu (Kız Atışma Oyunu)

Akıynek (Ak İynek / Akıya) kız oyunlarından biridir. Oyun 2 gruba ayrılarak oynanır. İki rakip grubun birbirlerine karşılıklı olarak sataşmalarına dayanarak oynanan bir oyundur. Oyunda iki grup birbirlerine sataşarak, laf söyleyerek ve bazen de küçük düşürerek alt etmeye çalışırlar. Örneğin;

Seni bolso köp kızdar

Sana ise tüm kızlar

Kiyimin taza kiye albas

Temiz giyinmeyen

Kiyse da taza cürö albas

Giyse de temiz tutmayan

Köynögünö süt tamgan

Elbisesine süt Damlatan

Tak bolso da köynögü

Leke olsa da elbisesi

Tazalap cuup albagan

Temizleyip yıkamayan

Tazalıkka sarañ kız dep cüröt...

Temizlik cimrisi kız derler...

(Marat Kızı, 2010: 227).

2.2.2.2. Ayaldardın Sayış Oyunu (Kadın Mızrak Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Oyunda alet olarak mızrak ve at kullanılır. Oyuncular atlarına binip birbirine doğru koşarlar ve ellerindeki mızraklarla birbirlerini düşürmeye çalışırlar. Rakibini attan düşürmeyi başaran oyuncu onun tekrar ata binmesini engeller ve elindeki mızrağı onun göğsüne saplar. Rakibini hareketsiz bir hale getiren oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 228).

2.2.2.3. Ayaldardın Küröş Oyunu (Kadınların Güreş Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Oyun çok eski bir oyundur. Erkeklerin oynadığı güreş oyununa göre daha geniş çaplı oynanan bir oyundur. Oyunda oyuncular birbirlerinin saçlarından tutarlar, boynundan tutarlar, kollarından tutarlar bunlar serbesttir. Rakibini yere düşürüp tekrar ayağa kalkamayarak hareketsiz bırakan oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 227).

2.2.2.4. Kız Carış Oyunu (Kız Yarış Oyunu)

Oyuncuların sayısı 5-6 kişiden oluşur. Oyunda araç olarak at kullanılır. Bu oyun daha önceden belli bir mesafe belirlenerek kızların atlarla belirlenen hedefe koşarak oynanmasıdır. Hedefe ilk varan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1981: 88).

2.2.3. Erkek Oyunları

At Çabış Oyunu (At Yarışı Oyunu),

Boğa Güreş Oyunu (Buka Tartış Oyunu),

Cılañaç Çabışuu Oyunu (Oyun),

Corgo Salış Oyunu (At Yarıştırma Oyunu),

Cöö Eñiş Oyunu (Yaya Yarışı Oyunu),

Er Sayış Oyunu (Erkek Mızrak Oyunu),

Kılıç Çabışuu Oyunu (Kılıç Oyunu),

Kol Küröş Oyunu (Bilek Güreş Oyunu),

Kök Börü/Ulak Oyunu (Oğlak Oyunu),

Küröş Oyunu (Güreş Oyunu),

Mergen Uruu (Keskin Nişancılık Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 233).

2.2.3.1. At Çabış Oyunu (At Yarışı Oyunu)

Oyuncuların sayısı 15-300 kişiden oluşur. Oyunda araç olarak at kullanılır. 1200-1500 mesafelik belirlenen bir alanda bitiş noktasına ilk önce varma amacıyla oynanan oyundur. İlk varan oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 228).

2.2.3.2. Buka Tartış Oyunu (Boğa Güreş Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Oyunda alet olarak ip kullanılır. Oyuncuların ikisi de 10-15 metrelik kesilmiş olan ipin arka tarafında dururlar. İki oyuncunun arasına bir çizgi çizilir. Daha sonra oyuncular ipi önce boyunlarından sonra ayaklarının arasından geçirerek birbirlerini çekmeye çalışırlar. Rakibini ilk önce çizginin öbür tarafına çeken oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 229).

2.2.3.3. Cılañaç Çabışuu Oyunu (Oyun)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Oyunda alet olarak kamçı kullanılır. Bu oyun türü oyuncuların ellerindeki kamçılarla vücutlarına vurarak oynanır. Hangi oyuncu acıya dayanamayıp oyunu bırakırsa oyun sonlanır. Bu oyun ta eskilerden beri eğlence zamanlarında oynanan bir oyun türüdür. (Marat Kızı, 2010: 230).

2.2.3.4. Corgo Salış Oyunu (At Yarıştırma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur veya ikişerli grupta oynanan bir oyun türüdür. Oyunda araç olarak at kullanılır. Önceden belirlenen bir mesafede koşu alanında ‘‘Corgo’’ cinsinden olan yani yavaş koşan atlarla oynanan bir oyundur. Atı şaha kaldırmadan hedefe ilk önce varan oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 230).

2.2.3.5. Cöö Eñiş Oyunu (Yaya Yarışı Oyunu)

Oyuncuların sayısı 15-20 kişiden oluşur. Oyuncular meydana çıkarak ayaklarını karşılıklı olarak birbirlerine uzatırlar ve kollarıyla rakibini kendine doğru çekmeye çalışır. Bu şekilde en fazla puanı toplayan oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 231).

2.2.3.6. Er Sayış Oyunu (Erkek Mızrak Oyunu)

Oyun, iki oyuncu ile oynanan oyundur. Oyunda nayza (mızrak), at araç olarak kullanılır. At üzerinde oynanan çok eski bir oyundur. Oyuncular önceden belirlenmiş bir mesafede at üzerinde birbirlerinin üzerine doğru koşarlar. Oyundaki asıl amaç rakip oyuncuyu nayza (mızrak) ile yere düşürüp tekrar ata binmesini engellemek için yine

nayzayı (mızrağı) göğsüne bastırarak hareket edemez hale getirmektir. Bu şekilde rakibini etkisiz hale getiren oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 231).

2.2.3.7. Kılıç Çabışuu Oyunu (Kılıç Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-6 kişiden oluşur. Oyun kapalı spor sahasında oynanır. Oyunda alet olarak sopa kullanılır. Oyuncular ellerindeki sopaları kılıç yerine kullanırlar ve birbirlerinin sopalarını düşürmeye çalışırlar. İlk önce sopayı düşüren oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 232).

2.2.3.8. Kol Küröş Oyunu (Bilek Güreş Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Oyuncuların ikisi de yerden yüksek olan bir düz masa üzerinde karşılıklı olarak otururlar. Dirsekleri masanın üzerinde hareket etmeyecek ve düz bir şekilde durmalıdır. Hangi oyuncu bileğini yere değdirmeden rakip oyuncunun kolunu yere düşürürse oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 232).

2.2.3.9. Kök Börü/Ulak Oyunu (Oğlak Oyunu)

Kırgız Türklerinde Kök Börü diğer adıyla Ulak oyunu; aile içerisinde sevindirici ve mutlu haberler olduğu zaman oynanmaktadır. Mesela: düğünlerde, erkek sünnet törenlerinde, erkek çocuk dünyaya geldiğinde, misafirler geldiğinde, uzun süre çocuğu olmayan ailenin çocuğu olduğunda yine çocuksuz kalmaması için dualar yapılır. Keçi, sığır, koyun, dana kesilir kökbörü verilir. Kökbörü oyunu genellikle erkeklerin oynadığı bir oyundur. Kökbörü oyunu Kırgız Türklerinin milli oyunlarından. Oyun nesilden nesille aktararak günümüze değin devam etmiştir. Kökbörü oyunu yalnızca Kırgızların değil Kazak ve Özbek Türklerinin de oynadığı bir oyundur. Sırasıyla Kırgızlar bu oyuna Ulak- Kök Börü, Kazaklar Kökpar, Özbekler ise Kökbörü demişlerdir. Oyun halk tarafından benimsendiği için düğünlerde ve merasimlerde sürekli oynanmıştır. A.A. Divaev'in görüşüne göre oyun şu şekilde oynanır: oyun 15-20 kişi tarafından oynanmakta olup başı kesilmiş bir kökbörü, küçük keçi veya dana yere atılır. Oyunu oynayan kişiler atlarından düşmeden yere bırakılan keçiyi alıyor ve kaçmaya başlıyor. Diğer oyuncular da onun peşinden atlarıyla koşmaya başlıyorlar. Oyun sürekli bu şekilde devam ediyor. Oyun alanına bırakılan avulun içine yakalanmadan keçiyi götürmeyi başaran oyuncu oyunun galibi olur. (Divaev, 1995: 21).

2.2.3.10. Küröş Oyunu (Güreş Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Güreş oyunu iki oyuncunun kollarını kullanarak yere düşürüp rakip oyuncuyu alt ederek oynanır. Oyunda yalnızca kollar kullanılır. En kısa süre içerisinde rakip oyuncuyu en fazla yere deviren oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 233).

2.2.3.11. Mergen Uruu Oyunu (Keskin Nişancılık Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Oyunda alet olarak bir sopa veya dal kullanılır. Dalın ucuna bir elma, bez veya başka nesnelere bağlanır. Oyuncular önceden belirlenen mesafeden ellerindeki sopayla dalda asılı nesnelere vurmaya çalışırlar. Düşüren oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 233).

2.2.4. Kız – Erkek Karışık Oynanan Oyunlar

Şakek Caşırmay Oyunu (Yüzük Saklama Oyunu). (Anarkulov, 1981: 97).

Kız Kuumay Oyunu (Kız Yakalama Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 238).

Kayım Aytışuu Oyunu (Hakarertli Atışma Oyunu). (Marat Kızı, 2010: 238).

Çükö Atmay Oyunu (Aşık Atma Oyunu). (Orozova, 2002: 114).

Çikit Oyunu (Çelik Çomak Oyunu). (Orozova, 2002: 124).

Tomolok Cıgaç Oyunu (Yuvarlak Tahta Oyunu). (Divaev, 1995: 62).

Arkan Tartmay Oyunu (İp Çekme Oyunu). (Orozova, 2002: 166).

2.2.4.1. Şakek Caşırmay Oyunu (Yüzük Saklama Oyunu)

Yüzük saklama oyunu, 10-15 kişi ile oynanan oyundur. Oyun alanı geniş bir alanda, sahnede, odada ve çadırda oynanır. Oyunda araç olarak yüzük kullanılır. Oyunda bir lider seçilir, oyuncular daire şeklinde dizilirler ve kafaları eğik şekilde ellerini yüzlerine kapatırlar. Lider, ortaya girer ve elindeki yüzüğü yavaşça kimseye fark ettirmeden o oyuncuların arasından birinin eline bırakır. Kimin eline bıraktığını bulan oyuncu lider sayılır ve oyun devam eder. Eğer o saklanan yüzük dediği oyuncunun elinden çıkmazsa o oyuncu ceza olarak şarkı söyler. (Anarkulov, 1981: 97).

2.2.4.2. Kız Kuumay Oyunu (Kız Yakalama Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Oyunda araç olarak at kamçısı kullanılır. Oyun kız – erkek karışık olarak oynanır. Erkek kıza yaklaştığında kızın yanağından öper. Ancak bitiş noktasına kadar erkek kıza yakalayamazsa kız erkeğe elindeki

kamçıyla vurur. Bu oyun çok eskiden beri oynanan bir oyundur. Bu oyun erkeğin kızı sevdiğini gösteren bir oyundur. Oyun oynanırken mutlaka Kırgızların milli kıyafetleri giyilir. (Marat Kızı, 2010: 238).

2.2.4.3. Kayım Aytışuu Oyunu (Hakarertli Atışma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişiden oluşur. Oyun iki gruptan oluşur. İki gruptan da birer kişi ortaya çıkar ve atılarak birbirlerini alt etmeye çalışırlar. Oyunda doğaçlama usulleri kullanılır. Rakip oyuncuyu alt eden oyuncu oyunun galibi olur. (Marat Kızı, 2010: 238).

2.2.4.4. Çükö Atmay Oyunu (Aşık Atma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 – 5 kişiden oluşur. Oyun açık ve geniş bir alanda oynanır. Oyunda alet olarak Çükö (koyun kemiği) kullanılır. Oyunun oynanacağı alana bir yuvarlak daire çizilir. Bu dairenin ortasına kemikler dizilir. Daha sonra oyuncular ellerindeki başka kemiklerle dairenin içindeki kemiklere fırlatarak dışarı çıkarmaya çalışırlar. Dairenin dışına hangi oyuncu kemikleri çıkarmayı başarırsa oyuncu oyunu devam ettirir. Diğer oyuncular ise sırasını bekler. Dairenin içerisinde tek bir kemik kalmayana kadar oyun devam eder. (Orozova, 2002: 114).

2.2.4.5. Çikit Oyunu (Çelik Çomak Oyunu)

Oyuncuların sayısı 5 – 10 kişiden oluşur. Oyunda alet olarak çomak kullanılır. Oyun iki gruptan oluşur. Oyuncuların bulunduğu alana bir daire çizilir. Elleri bulunduran sopayla çomağa oldukça uzak bir mesafeye fırlatırlar. Diğer grubun oyuncuları fırlatılan çomağı yere düşürmeden havada yakalarsa puan kazanır. Fakat tam tersi olursa çomak daireye geri sokulur. (Orozova, 2002: 124).

2.2.4.6. Tomolok Cıgaç Oyunu (Yuvarlak Tahta Oyunu)

Bu oyun bir ağaç topu oyunu olarak bilinir. Oyunun oynandığı alan bir çukur kazılır. Bir oyuncu sopa ile çukurun başında bekler diğer oyuncu ise sopa ile kazılan çukura topu sokmaya çalışır. Birisi topu çukura düşürmeye çalışır diğeri ise topu çukurdan uzaklaştırmaya çalışır. Oyunun döngüsü bu şekilde devam eder. (Divaev, 1995: 62).

2.2.4.7. Arkan Tartmay Oyunu (İp Çekme Oyunu)

Oyuncuların sayısı 10 – 20 kişiden oluşur. Oyunda alet olarak ip kullanılır. Oyuncular kendi aralarında iki grup oluşturur. Oyun alanına çizgi çizerler. Grup oyuncuları ipin başına geçerler. Grupta yer alan oyuncuların kimisi ipten çeker kimisi ipi çekenin belinden çeker. Ortada çizilen çizgiyi geçen oyuncu oyunu kaybeder. (Orozova, 2002: 166).

2.3. Kırgız Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması

Kırgız oyunları gençleri savaşa hazırlamak, onları terbiye etmek, boş vakitlerini değerlendirmede ve eğlendirmede büyük bir rolü vardır. Çocuk yaştan itibaren ata binmeyi öğrenen, yay çekmeyi, kılıç kullanmayı bilen Kırgız Türkleri kendi yaşam biçimlerine, doğasına uygun olarak oyunlar oynamışlardır. Bunların yanında halkın günlük yaşamlarını, örf ve adetlerini, gelenek ve göreneklerini, sevinçlerini, üzüntülerini, kahramanlıklarını ve dünyayı algılama gücünü yansıtır. Kırgızlar göçebe Türklerdir ve geçimlerini hayvancılıkla sağlamışlardır. Oynadıkları oyunlarda göçebe ve savaşçı hayatını yansıtmaktadır. (Aydarkulov, 1994: 7).

Kırgız oyunları pek çok araştırmacı tarafından farklı şekillerde sınıflandırılmıştır. Anarkulov, Kırgız oyunlarını on sekiz ayrı gruba ayırmıştır. Oyunlar sınıflandırılırken “ordo oyunu” üzerinde ayrıca durulmuştur ve bu oyun “aletleri atarak, fırlatarak ve vurarak oynanan oyunlar” kategorisinde yer almıştır. (Anarkulov, 1991: 6-7).

Oyunlar sınıflandırılırken Kırgızların oynadığı oyunlar ile Uygur Türklerinin, Kazak Türklerinin, Kırım Türklerinin, Azerbaycan Türklerinin, Türkmen Türklerinin ve Özbek Türklerinin oynadığı oyunlar aynı oyun başlıkları altında anlatılmamıştır hepsi farklı sınıflandırma ile verilmiştir. Oyun deyince Kırgızlarda daha çok çocuk oyunları ön plana çıkmaktadır. Koşarak oynanan oyunlar, zıplayarak oynanan oyunlar, kayarak oynanan oyunlar, vurarak oynanan oyunlar, atın üstünde oynanan oyunlar, yüzerek oynanan oyunlar, spor oyunları, yürüyerek oynanan oyunlar Kırgız Türklerinin oynadığı tüm oyunların içerisine dahildir.

Ancak Kazak Türklerinin oynadığı oyunlar içerisinde genellikle at ile oynanan yarış oyunları daha çok ön plandadır. Kazaklar oynadıkları oyunlarını yarış oyunları üzerine sınıflandırmıştır. Bu oyunlar ise eğlenceli, örf-adet veya gelenekten gelen oyun yarışları, spor oyun-yarışları, aşık oyun-yarışları, zekâ oyun-yarışları, at üzerinde oynanan

oyun-yarıřları řeklinde sınıflandırılmıřtır. Kazak Trklerinin oynadıđı oyunları anlatacak olursak bu oyunlar rnek verebilir. Diđer yandan Kırım-Tatar Trklerinin oyunları ise genellikle gsteriler zerine kurulan oyunlardan oluřmaktadıř. Oyunlar geleneksel giysiler giyilerek dans eřliđinde oynanmaktadır. Kırımlılar oyunlarını oynarken daha ok mimik, el ve hareketleriyle oynarlar. Dđnlerde, bayramlarda, trenlerde, bahar kutlamalarında oyunlarını aık alanlarda cořkulu bir řekilde sergilerler. Akabinde Azerbaycan Trklerinin oynadıđı oyunlar ocuk oyunlarıyla n plana ıkmaktadır. ocuk oyunları Azerbaycan Trklerinde olduka geniř yer kaplamaktadır. Bu oyunlar řans oyunları, sz oyunları, gece ve gndz oynanan oyunlar, aık ve kapalı alanlarda oynanan oyunlar, kız-erkek karıřık oynanan oyunlar, tařla oynanan oyunlar, topla oynanan oyunlar, deđnekle oynanan oyunlar, iple oynanan oyunlar, karıřık oynanan oyunlar, merasim ve bayramlarda oynanan oyunlar, yazın ve kışın mevsime gre oynanan oyunlardan oluřur. Uygur Trklerinin oynadıđı oyunlarda ocuk oyunlarından oluřur. Erkek ocuklarının oynadıđı oyunlar yaygın bir řekilde oynanan oyunlardan biridir. zellikle ařık oyunu ve saklamba oyunu Uygurlar arasında sevilerek oynanır. Trkmen Trklerinin oyunları yine ocuk oyunlarıyla n plana ıkmıřtır. Oyunları aık alanda ve fiziksel gçlerini kullanarak oynarlar. Dini ve milli bayramların vazgeilmez oyunları arasındadır. Atlama ve sırama oyunları, top oyunları, zekâ oyunları, kovalama oyunları, kapma oyunları, kořma oyunları, saklama oyunları, řařırtmaca oyunları farklı yař gruplarıyla oynanmakla beraber Trkmenlerin yaygın oynadıđı oyunlarıdır. zbeklerin ocuk oyunları; beceriye, hıza, gce dayanan oyunlar olduđu iin olduka dikkat ekicidir. zbeklerde hız ve evikliđi gerektiren oyunların fazla olması onların gebe yařamları, hayvancılıkla uđrařmaları ve halkın yařam tarzıyla iliřkilendirmek mmkndr.

ođunlukla ocuk oyunları Kırgız Trklerinin gemiř yařantılarını eskilerin mesleklerini canlandırır. Kırgız Trklerinde oynanan ocuk oyunlarını Aymira Marat Kızı farklı bir kategoride sınıflandırmıřtır. Aynı řekilde Anarkulov 'da ayrı bir bařlık altında sınıflandırmıřtır. Aymira Marat Kızı, "Kırgız Ulusal Oyunları" adlı alıřmasında ocuk oyunlarını (5-6 yař aralıđı); ocuk oyunları (5-15 yař arası), Kız oyunları (15 yař zeri), Erkek oyunları (15 yař zeri), Kız-Erkek karıřık oynanan oyunlar (15 yař zeri)řeklinde sınıflandırmıřtır. Anarkulov'un sınıflandırmıř olduđu ocuk oyunlarını "Kırgız Milli Oyunları" kitabından kendim evirdim ve sınıflandırdım. Bu oyunlar

daha önce hiç kimse tarafından çevrilmemiştir ve sınıflandırılmamıştır. Oyunlar aşağıdaki gibidir:

- a. Ayakta oynanan oyunlar
- b. Atlayarak, zıplayarak oynanan oyunlar
- c. Karda ve buzda kayarak oynanan oyunlar
- d. Vurarak ve tekmeleyerek oynanan oyunlar
- e. Ağırıkları kaldırarak ve bir yerden başka bir yere hareket ettirerek oynanan oyunlar
- f. At üzerinde oynanan oyunlar
- g. Aletleri atarak, fırlatarak ve çalarak oynanan oyunlar
- h. Yüz üstü sürünerek, tırmanıp engellerden geçerek oynanan oyunlar
- ı. Teke tek oynanan oyunlar
- i. Koşarak oynanan oyunlar
- j. Sıkıntı giderici oyunlar
- k. Sözle oynanan oyunlar
- l. Avlanmayı gösteren oyunlar
- m. İş vaktinde oynanan ve örf adet oyunları
- n. Hünerle ilgili oyunlar
- o. Bedeni güçlendiren oyunlar
- ö. Dengeyi koruyarak oynanan oyunlar. (Anarkulov, 1991: 8).

2.3.1. Ayakta oynanan oyunlar

2.3.1.1. Kız Kuumay Oyunu (Kız Yakalama Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Oyunda araç olarak at kamçısı kullanılır. Erkek kıza ulaşmaya çalışır ve yakaladığında kızın yanağından öper. Ancak bitiş noktasına gelinceye dek erkek kıza yakalayamazsa kız erkeğe elindeki kamçıyla vurur. Çok eskiden erkeğin sevdiği kız ile evlenmek istediğini gösteren bir oyundur. Ve bu oyun oynanırken mutlaka Kırgızlar geleneksel kıyafetlerini giyilerek oynardı. (Marat Kızı, 2010: 238).

2.3.2. Atlayarak, zıplayarak oynanan oyunlar

2.3.2.1. Mergen Uruu Oyunu (Keskin Nişancı Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Oyun yeşil bir alanda ve düz bir yerde oynanır. Oyun bir ağacın dalına şişe, elma, tahta, gibi nesnelere yerleştirilerek asılır. Önceden belirlenen yerden oyuncular eline sopayı alarak hedef alır. Asılan nesnelere düşürmeyi başaran oyuncu kazanır. (Marat Kızı, 2010: 233).

2.3.3. Atma, Fırlatma, Vurma ile Oynanan Oyunlar

2.3.3.1. Kayırmak Oyunu (Olta Atma Oyunu)

Oyuncular iki takımdan oluşurlar. Oyunda ip, kum ve torba kullanılır. Bir ipin içi kum dolu bir torba bağlanır. Oyunculardan biri ipin ucundan tutar. Diğer oyuncular daire şeklinde bu oyuncunun etrafında dizilirler ortadaki oyuncu ipi kendi ekseninde etrafında çevirmeye başlar. İki takım oyuncuları ipe değmemek için ipin üzerinden atlarlar. İpe değen oyuncu ortaya geçerse o takım kaybetmiş sayılır (Marat Kızı, 2010: 225).

2.3.3.2. Ordo Oyunu ve Oyunun Önemi

Ordo oyunu veya ordo atış olarak adlandırılan bu oyun; büyük kalabalıklarda, köylerde, boylar arasında oynanan cıyındın oyunu (topluluk oyunu) ordo oyunu olarak adlandırılmıştır. (Aydarkulov, 1994: 7).

Kırgız Türklerinin eskiden beri oynanan bir oyun olup halkın yaşadıklarını, başından geçenleri, tarihini, savaşlarını, dünya görüşlerini, en fazla içinde barındıran ordo oyunudur. Ordo oyunu yıllar boyunca tekrarlanarak bu zamanlara gelmiştir. Oyunda düşmanı yenme ve kendini müdafaa etme oyunda yer alan kuralların başındadır. Bu sebeple ‘‘savaş oyunu’’ olarak bilinen ordo oyununda oynayan kişiler basit ve sıradan insanlar değil hayatı boyunca savaşlarda savaşmış, savaşın kurallarını, yöntemlerini iyi bilen kişilerdir.

Ordo oyunu, yaşlı birinin duasıyla başlar. Oyun ikişerli gruplar halinde oynanır ve her grubun bir lideri vardır. Oyun üç defa tekrarlanır. Hangi grup çizilen çizgiden dışarı daha fazla aşık atarsa oyunu o grup kazanır ve ödülün sahibi olur. Eğer aşık çıkmazsa oyun başka bir oyuncuya geçer eğer çıkarsa oyuncu oynamaya devam eder. Bazen berabere kalındığında oyuncular arasında gerginliğe veya çatışmaya yol açabilir. (Anarkulov, 1991: 63; Aydarkulov, 1994: 10).

2.3.4. Karda ve buzda kayarak oynanan oyunlar

2.3.4.1. Muz Tebüü Oyunu (Buz Pateni Oyunu)

Oyuncuların sayısı 15 kişiden oluşur. Oyun buzlu bir zeminde oynanır. Oyuncular patenlerini ayaklarının üzerine koyar, arka arka dururlar ve oyunun gidişatı hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde kısa bir koşudan sonra düşmeden çizgiden kaçan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 80).

2.3.5. Vurarak ve tekmeleyerek oynanan oyunlar)

2.3.5.1. Kılıç Çabışuu Oyunu (Kılıç Oyunu)

Oyuncular 2-6 kişiden oluşur. Oyun spor salonunda oynanır. Oyunda dayak kullanılır. Oyuncular ellerine dayakları kılıç gibi tutar ve birbirlerinin ellerindeki dayakları yere indirmeye çalışırlar. (Marat Kızı, 2010: 232).

2.3.6. Ağırıkları kaldırarak ve bir yerden başka bir yere haraeket ettirerek oynanan oyunlar

2.3.6.1. Taş Cıldırma Oyunu (Taşı Hareket Ettirme Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda büyük bir taş kullanılır. Oyuncular büyük bir taş atarlar ve oyunun gidişatı hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde oyun, verilen süre içerisinde hemen oynanmaya başlar. Oyun, 2-3 defa tekrarlanabilir. Doğru zamanda taş yuvarlayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 111).

2.3.7. At üzerinde oynanan oyunlar

2.3.7.1. At Çabış (At Yarışı)

Oyuncuların sayısı 15-300 kişiden oluşur. Oyun açık bir alanda düz zeminde oynanır. Oyunda at, yarış aracı olarak kullanılır. 1200-5000 m aralığındaki yarış alanında bitiş noktasına ilk olarak varma amacıyla oynanan at yarış oyunudur. Bazen belirli bir zaman aralığında hedef noktaya varma şeklinde de düzenlenebilir. (Marat Kızı, 2010: 228).

2.3.8. Teke tek oynanan oyunlar

2.3.8.1. Kol Küröş Oyunu (Bilek Güreş Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2 kişiden oluşur. Bilek güreşi. İki oyuncu yerden yüksek düz bir yüzeyde ya da yerde karşılıklı olarak dururlar. Dirsekleri yere ya da masa gibi düz bir yüzeyde dik gelecek şekilde birbirlerinin ellerini kavrayarak karşı tarafa alt etmeye çalışırlar. Bileği yere ya da masaya değen kişi oyunu kaybetmiş sayılır. (Marat Kızı, 2010: 232).

2.3.9. Sıkıntı giderici oyunlar

2.3.9.1. Mıltık Menen An Uloo Oyunu (Tüfekte Avcılık)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, dağlarda, tarlalarda ve ormanlarda oynanır. Oyunda tüfek kullanılır. Avcılar, hayvanların yaşadığı yerleri arar ve geceleri yollarını bulmak ve görevler vermek için oraya giderler. Deneyimli avcılar yavaş yavaş uygun bir yere yerleşir ve hayvanların oradan geçmesini veya yakına yaklaşmasını bekler. Genç avcılar hayvanları korkutup yola sokmaya çalışır. Yanından geçen hayvanı vurmaya çalışan avcı oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 170).

2.3.10. Sözle Oynanan Oyunlar

2.3.10.1. Bat Aytuu Oyunu (Hızlı Konuşma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-4 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Lider seçildikten sonra diğerleri onun etrafına oturur. Sonra oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyunun şartlarına göre, sıra herkese geldiğinde, belirli bir süre boyunca benzer sözler söylerler. Oyun, oyuncuların istediği kadar sürer. Kazanan, en çok benzer kelimeleri söyleyen oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 173).

2.3.11. İş vaktinde oynanan ve örf adet oyunları

2.3.11.1. Arkan Oromoy Oyunu (İp sarma oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda ip kullanılır. Oyuncular ipleri alır, önlerine yerleştirir ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncular, oyunculardan birinin emriyle ipin bir ucundan karma tavanı çekmeye başlar. İpi ilk atan oyuncu oyunun galibi olur. Oyun 3-5 kez tekrar edilebilir. (Anarkulov, 1991: 177).

2.3.12. Koşarak oynanan oyunlar

2.3.12.1. Caşınmak Oyunu (Saklambaç Oyunu)

Oyuncuların sayısı 5-15 kişiden oluşur. Oyun, ormanlık yerlerde oynanır oyunun lideri seçilir, oyuncular oyunun şartları hakkında konuşur. Lider bir duvara ve ağaca yaslanarak, belirlenen yerde gözlerini kapatarak 40-50'ye kadar sayar. Sayınca daha kolay olacaktır. Oyunun lideri, saklanan kişilerden bir veya daha fazla oyuncu bulursa önlerinde bulunan oyuncuların isimlerini haykırarak bitiş çizgisine koşar. Bulunan oyuncular da liderden önce bitiş çizgisine koşmaya çalışırlar. Oyun liderinden önce bitiş çizgisine koşarlarsa ve bitiş çizgisine elleriyle dokunurlarsa yakalanan oyuncu sayısına katılmazlar ve oyunun bitmesini beklerler. Tüm oyuncular yakalandıktan sonra oyun yeniden başlatılır ve ilk yakalanan lider rolünü oynar. Oyun istenildiği kadar devam eder. (Anarkulov, 1991: 15).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. KIRGIZ EL OYUNDARI – KIRGIZ HALK OYUNLARI

3.1. Basıp Cürüp Oynoluuçu Oyundar (Yürüyerek Oynanan Oyunlar)

Yürüyerek oynanan oyunlar genellikle ayakta oynanan oyunlar olarak bilinmektedir. Yürüyerek oynamak, kovalayarak oynamak, taklit ederek oynamak bu oyun türlerine örnek verilebilir.

3.1.1. Basuu (Yürüme)

Oyuncuların sayısı 5-15 kişiden oluşur. Oyun, lider seçildikten sonra ve kalan oyuncular bir sıra halinde oynandıktan sonra kendi aralarında oyun durumuna göre oynanır. Liderin emriyle katılımcılar, düşmanı belirli bir mesafeden hızlı bir şekilde geçmeye çalışırlar. Oyunu iki kez tekrarlamak mümkündür. Bitiş çizgisine ilk varan oyunun birincisi olacaktır. (Anarkulov, 1991: 8).

3.1.2. Kız Kuumay (Kız Kovalamak)

Oyuncuların sayısı 3-15 kişiden oluşur. Oyun spor alanında oynanmaktadır. Lider seçilir, oyuncuların geri kalanı onun arkasından sıraya girer ve oyunun koşulları hakkında önceden konuşurlar. Oyuna katılanlar, oyun liderinin ayak izlerini takip ederler. Başı eğik bir şekilde yürür ve hızlanırlar. Oyuncular onu takip etmelidir. Lideri takip etmeyenler yorulur ve oyunun bitmesini beklerken oyunu terk ederler. Daha sonra başka bir lider seçilir ve oyun yeniden başlatılır. Tek kazanan bitiş çizgisine zarar görmeden ulaşan kişi olacaktır. (Anarkulov,1991: 8).

3.1.3. İz Tuuramay (İz Taklit Etme)

Oyuncuların sayısı 4-8 kişiden oluşur. Oyun, spor alanında oynanır. Oyunun lideri seçilir, diğer oyuncular sıraya girer ve oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşurlar. Liderin isteği üzerine katılımcılar uzaktan bir hayvanın ayak seslerini taklit ederler. Oyunun amacı her şekilde yürümeyi öğrenmek ve hayvanlar hakkında geniş bilgiye sahip olmaktır. Oyun istedikleri kadar sürse bile, oyunun şartlarını iyice yerine getiren oyuncu oyunun kazananı olacaktır. (Anarkulov,1991: 9).

3.1.4. Ördek Baş (Ördek Başı)

Oyuncuların sayısı 5-6 kişiden oluşur. Oyun, spor alanında oynanmaktadır. Oyuncular arka arkaya otururlar, oyunun mesafesi hakkında, oyunun şartlarından bahsederek dizlerini büküp (korkarak) çömelerek otururlar. Oyunculardan birinin emriyle, katılımcılar ördeğe basarak belirlenen mesafeden daha hızlı zıplamaya çalışırlar. Oyuncuların denemeleri 2-3 kez tekrarlanabilir. Bitiş çizgisine ilk varan kişi ördek gezintisi yapacaktır. (Anarkulov, 1991: 10).

3.2. Cügürüp Cürüp Oynoluuçu Oyundar (Koşu Oyunları)

Koşarak oynanan oyunlar koşu oyunları olarak bilinmektedir. Bu oyunlar genellikle at oyunları, yakalama oyunları, başlıkları altında olup ayakta oynanan koşu oyunlarıdır.

3.2.1. At Oyun (At Oyunu)

Oyuncuların sayısı 15-30 kişiden oluşur. Oyun spor alanında oynanır. Lider seçilir, geri kalanlar iki gruba ayrılır ve arka arkaya sıralanır. Oyunun koşulları hakkında konuştuktan sonra her gruptan iki kişi çıkar, biri ipin ucuna kravat takıp boynuna takıyor, diğeri ise diğeri ucunu arkasındaki arkadaşına veriyor o da aynısını yapıyor. Liderin emriyle oyuncular belirli bir mesafe koşmalıdır. Daha sonra sıradaki oyuncuların sırası geldiğinde biri at olur, diğeri ipini tutar ve uzak mesafeden hızla koşmaya çalışır. Oyun üç defa tekrarlanabilir. Bitiş çizgisine ulaşan ilk takımın oyuncuları kazanır. (Anarkulov,1991: 14).

3.2.2. Baş Kiyimdi Alıp Kaçuu (Şapka Kaçırma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 8-16 kişiden oluşur. Oyun spor alanında oynanır. Oyun, şapka ve bere kullanılarak oynanır. Lider seçilir, kalan oyuncular iki gruba ayrılır, 1-2 metre mesafeden birbirlerine bakarlar ve oyunun koşulları ve gidişi hakkında konuşurlar. Liderin emriyle grup oyuncularının arkasında durmalı ve şapkalarını yırtmaktan kaçınmalıdır. Şapka sahiplerine, onları bitiş çizgisine kadar kovalamayı başaran oyunculara puan verilir. Oyun, her iki tarafında istediği sürece devam eder. Kazanan, en çok puana sahip olan birinci olacaktır. (Anarkulov,1991: 14).

3.2.3. Caşınmak (Saklambaç Oyunu)

Oyuncuların sayısı 5-15 kişiden oluşur. Oyun ormanlık alanda oynanır. Oyunun lideri seçilir, oyuncular oyunun şartları hakkında konuşur. Lider bir duvara ve ağaca yaslanarak, belirlenen yerde gözlerini kapatarak 40-50'ye kadar sayar. Sayınca daha kolay olacaktır. Oyunun lideri, saklanan kişilerden bir veya daha fazla oyuncu bulursa önlerinde bulunan oyuncuların isimlerini haykırarak bitiş çizgisine koşar. Bulunan oyuncular da liderden önce bitiş çizgisine koşmaya çalışırlar. Oyun liderinden önce bitiş çizgisine koşarlarsa ve bitiş çizgisine elleriyle dokunurlarsa yakalanan oyuncu sayısına katılmazlar ve oyunun bitmesini beklerler. Tüm oyuncular yakalandıktan sonra oyun yeniden başlatılır ve ilk yakalanan lider rolünü oynar. Oyun istenildiği kadar devam eder. (Anarkulov,1991: 15).

3.2.4. Cigitter Attangıla (Ata Binme Oyunu)

Oyuncuların sayısı 6-16 kişiden oluşur. Oyun spor alanında oynanır. Oyun, kırbaç kullanılarak oynanır. Lider seçildiğinde kalan oyuncular ellerinde bir dizi kamçıyla dururlar ve oyunun şartları, gidişatı üzerinde konuşurlar. Oyuncuların lideri ‘‘oynayın yiğitler’’ diye çocuklar sürün! Diye seslenir. Ellerindeki kırbaçların emriyle atın hareketini takip ederek ve uzaktan hızla geçmeye çalışırlar. Oyun 2-5 defa tekrarlanabilir. Bitiş çizgisine ilk gelen oyuncu kazanır. (Anarkulov,1991: 16).

3.2.5. Cooluk Taştamay (Mendil Kapmaca Oyunu)

Oyuncuların sayısı 10-20 kişiden oluşur. Oyun, spor alanında oynanmaktadır. Oyun, mendil kullanılarak oynanır. Lider seçildikten sonra kalan oyuncular bir daire şeklinde yere otururlar. Oyun lideri elinde bir mendille dairenin dışında durur. Lider içeride bulunanların arkasında bir türkü eşliğinde dolaşır ve mendili arkalarına bırakır ve dolaşmaya devam eder. Arkasında oturan oyuncu, mendili fark etmezse lider geri gelir mendili alır ve fark etmeyen kişiye mendil ile vurur. Mendili yiyen oyuncu seyircilerin etrafında koşar ve yerine mutlulukla döner. Kaçan oyuncu vurulmadan lidere dönerse, oyun lideri yerinde kalır ve oyuna devam eder. Lider, kovalamayı başarır, rol değiştirir ve oyun yeniden başlar. Geride kalan mendili almak için lideri hızlıca kovalarsanız mendille sırtına vurmaya çalışır. Oyun yöneticisi daha sonra boş koltukta oturmaya çalışır ve onu teslim etmeden etrafta koşturur. Lider kovalanan oyuncudan

kaçamazsa, yine yerinde kalır, kovalayan teslim edemezse oyun lideri oyunu yeniden başlatır. Dövülmeden yerine gelen oyuncu kazanan oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 18).

3.2.6. Karışık Oyun (Kurt Oyunu)

Oyuncuların sayısı 8-16 kişiden oluşur. Oyun spor alanında oynanır. Oyun, ceket kullanılarak oynanır. Oyuncular paltolarını çıkardıktan sonra katlayarak bahçede koyun gibi sıraya dizilirler ve iki gruba ayrılırlar. Daha sonra oyuncuların yapacaklarıyla ilk grup ‘‘çoban’’ ikinci takım da ‘‘kurt’’ rolünü oynarlar. Kurtlar farkında olmadan gelir ve bir veya daha fazla ‘‘koyun’’ çalmaya çalışır. Çobanlar kurtları kovalar ve şapkalarıyla onları yenmeye çalışırlar. Yakalanan kurtlar koyunlara katılır. Oyun artık kurt veya koyun kalmayana kadar oynanır. Oyun 2-3 defa tekrarlanabilir. Oyunu kurtlar veya çobanlar rolünü oynayan oyuncu grubu kazanır. (Anarkulov, 1991: 19).

3.2.7. Kubalap Cıtmey (Yakalama Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-20 kişiden oluşur. Oyun, spor alanı ve stadyumda oynanır. Lider seçilir, kalan oyuncular iki gruba ayrılır. Gruplar arası mesafe 2-3 metredir. Oyunun mesafesi ve oyunun şartları hakkında konuşulur. Oyun liderinin emriyle, bir grubun oyuncuları kaçarken diğerleri onları kovalamaya çalışır. Oyun iki veya beş kez tekrarlanabilir. Çoğu kez kovalanan veya kaçan bir grup oyuncu kazanacaktır. (Anarkulov, 1991: 21).

3.2.8. Kızıl Bayrak Ak Bayrak (Kırmızı Bayrak Beyaz Bayrak Oyunu)

Oyuncuların sayısı 16-20 kişiden oluşur. Oyunda eşya olarak bayrak kullanılır. Lider seçilir, diğerleri iki gruba ayrılır ve 25-30 metre mesafede arka arkaya ve karşı karşıya gelir. Sıralarda birinci olan oyuncular bayraklardan birini aldıktan sonra oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Liderin emriyle, sıra kendine gelen bayrakları birer birer almalı ve bir grup rakip oyuncunun peşinden koşmalıdır. Oyun iki üç defa tekrarlanabilir. Sıradaki ilk katılımcıya bayrağı veren gruptaki son oyuncu, bayrağı tekrar veren grubun oyuncuları kazanır. (Anarkulov, 1991: 22).

3.2.9. Tak Orun (Yer Kapmaca Oyunu)

Oyuncuların sayısı 15-20 kişiden oluşur. Oyun spor alanında oynanır. Oyunda araç olarak düğüm atılmış baş örtü kullanılır. Oyuncular tek tek, ikişer ikişer durur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyunun şartlarında, katılımcılardan biri ayakta

duranları kovalamak için etrafta koşmaya başlar. Diğeri ise kaçan adamın peşinden koşarken elinde baş örtü ile sırtına vurmaya çalışır. Kaçan kişi kendisine ulaşmadan önce çiftlerden birinin önünde durabilmelidir. Üçüncüsü tek kaldığı için, daha fazla eşleştirilmiş oyuncuların birinin önünde durmaya çalışarak dairenin etrafında koşmaya başlar. Kovalayan, kaçağa mendil ile vurursa oyuncu mendili yere atar ve koşarak çiftlerin önüne geçmeye çalışır. Eski kaçak, mendili yerden kaldırır ve kaçağa yetişmeye çalışır. Oyun istenildiği kadar sürebilir. (Anarkulov, 1991: 23).

3.2.10. Tuşoo Kesme (Ayak Bağını Kesme)

Oyuncuların sayısı 5-10 kişiden oluşur. Oyun, spor alanında oynanır. Oyunda iplik, makas kullanılır. Yeniden yürümeye başlayan bebeğin bacakları ip ile bağlanır ve ayaklarının yanına makas yerleştirilir. Oyunun katılımcıları 40-50 metre uzaklıkta durur ve oyunun koşulları hakkında konuşulur. Oyuncuların birinin emriyle herkes bebeğe doğru koşar. İlk gelen oyuncu makası alır ve ipi keser. Ödül kazanan oyuncuya verilir. (Anarkulov, 1991: 24).

3.2.11. Çikildek (Bebek Sopası)

Oyuncuların sayısı 3-6 kişiden oluşur. Oyun tarla alanında oynanır. Oyunda anne sopası (1m), bebek sopası (15-20 cm) kullanılır. 1,5 metre çapında daire çizilir ve dairenin ortasında çocuk çubuğun uzunluğu boyunca yuvarlak bir delik kazılır. Oyuncular iki gruba ayrılır ve oyunun gidişatı hakkında konuşurlar. Oyunun koşullarına ve sırasına göre, bir grubun oyuncularına çemberin yakınındadır diğerleri sahadadır.

Bebek sopası dairenin ortasındaki deliğe yerleştirilir. İlk oyuncu ana çubuğun bir ucuyla çemberden kaçmaya çalışır, çocuk sopanın altına kayar, yüksekliğe fırlatır ve ana sopayla sahaya çarparken çocuk sopa tekrar yere düşer. Oyuncu, ana sopayla sopayı vuramıyorsa veya çocuk vurduktan sonra dairenin içine düşerse, oyuncunun hareketini kullanmış sayılır ve ana sopayı bir sonraki oyuncuya geçirir. Çocuğun sopası doğru bir şekilde vurulursa ve sahadaki oyuncular onu düşünmeden havada tutarsa, oyuncular rol değiştirir. Olmazsa çocuk sopaya vurur, anne çocukla sopayı çeker, çocuk sopayı annenin ucuna kadar kaldırır, yere atar ve tekrar vurur. Sahadaki oyuncular, sopayı tekerleğe atarak çocuğu indirmeye çalışır.

Atılan çocuk bir sopayla ölçülür. Örneğin, 10 çubuk bu 10 puan kaybettiğiniz anlamına gelir. Sonra aynı oyuncu ışık yanana kadar oyuna devam eder. O oyuncudan sonra sıradaki oyuncu oyuna devam eder. Böylece oyun, bir grubun oyuncuları belirli

bir noktaya ulařana kadar devam eder. Kararlařtırılan puanları alan grubun oyuncuları kazanır. Kaybeden oyuncu belirlenen mesafede kořarlar. Kazanan oyunculardan biri bebek sopasıyla anne sopasına 3 kez vurur. Örneęin, bir çocuk ilk kez 20 metre uçmak için yapıřır, ikincisi 15 metre, üçüncüsü 55 metredir. Derin bir nefes alarak ařaęıdaki kelimeleri tekrar ederler.

Beyaz zengin

Tok zengin

Utanmayan zengin

Kořucu at

Sevimli tay

Kamçılایnca yorulma

Başkasına yakalanma

At üstündeki çocuęa

Ulařabil kayaya

Kırlangıç çam-çum.

İřte buradayım! – řimdi ulařtım diye belirlenen yere varması gerek. Eęer kořan bir oyuncu tek seferde nefesini sonuna kadar tutup oraya gidebilirse kazanır. Eęer nefesini tutamazsa oyuna yeniden bařlamalıdır. Oyuncunun nefesi ikinci kez yetmiyorsa, kaybeden takım kazanan takımı sırtına alıp o mesafeyi yürüyecektir. Daha sonra oyuncuların isteęi üzerine oyun yeniden bařlatılabilir. (Anarkulov, 1991: 24).

3.2.12. Celmoguz Kempir (Yařlı Cadı)

Oyuncuların sayısı 5-15 kiřiden oluřur. ‘‘Yařlı Cadı’’ seřildikten sonra bir yer ev olarak belirlenir. Evin yeri ve oyun alanı çizilir. Katılımcılar, yařlı cadının oynadıęı oyun alanının dıřında dururlar. Oyuncular oyun alanında durur, çeřitli oyunlar oynar, dans eder ve hikayeler anlatır. ‘‘Yařlı Cadı’’ yı tekrar tekrar izler. ‘‘yařlı cadı’’ yaklařmaya bařlarsa oyuncular, yařlı cadının geldięini söyleyerek eve doęru kořarlar. ‘‘yařlı cadı’’ eve girmeden önce bir oyuncuyu yakalarsa, oyuncu yařlı cadı ile yer deęiřtirir ve oyunu yeniden bařlatır. Oyun istenildięi kadar devam eder. Bu durumda ‘‘yařlı cadı’’ tarafından yakalanmayan oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 16).

3.3. Sekirip Oynoluuçu Oyundar (Atluyarak/Zıplayarak Oynanan Oyunlar)

Atluyarak-zıplayarak oynanan oyunlar, bir yerden bir yere atluyarak, bir yerden bir yere zıplayarak ve bir yerden bir yere ıkararak, uzun atluyarak, sallanarak oynanan oyunlardır.

3.3.1. Arıktan Sekirip Ötüü (Arıktan Atlama Oyunu)

Oyuncu sayısı 5-10 kiřiden oluřur. Oyun arıkta oynanır. Oyuncular arıĝın kenarında arka arkaya dururlar ve kořarlar. Oyunun dÖnüşü hakkında konuřurlar. Oyuncuların sırası geldiĝinde biraz kořuktan sonra ukurdan atlamaya alıřırlar. Oyuncular istedikleri kadar oyuna devam edebilirler. (Anarkulov, 1991: 27).

3.3.2. Biyiktikke Uzun Kamçı Arkıluu Sekirip Ötüü (Uzun Kırbala Yüксеĝe Atlamak)

Oyuncuların sayısı 5-8 kiřiden oluřur. Oyun spor alanında oynanır. Oyunda araç olarak bir kırba kullanılır. İki kiři uzun bir kamçının iki ucunu tuttuktan sonra oyunun sırası ve kořulları hakkında konuřurlar. Kırbalar belirlenen bir yükseklikte tutulur. Geri kalanlar sıra kendilerine geldiĝinde kořarak kamçıdan atlamak zorunda kalırlar. Kırbatan atlayanlar için kamçının boyuna baĝlı olduĝu düşünülür. Oyunun galibi belirlenene kadar oyun devam eder. Kamçıdan atlamayanlar kazananı bulana kadar bekler. (Anarkulov, 1991: 29).

3.3.3. Daraktan Sekirip Tüşüü (Aĝaçtan Atlamak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kiřiden oluřur. Oyun aĝaçlık bir alanda oynanır. Dallanan aĝaç seildikten sonra kořullar ve oyunun gidiřatı hakkında konuřulur. Oyuncuların sırası geldiĝinde aniden aĝacın iřaretli dalına tırmanmalı ve aradan atlamalıdır. Aĝaçtan atlamak için en az zaman harcayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 30).

3.3.4. DÖngÖ Sekiriřip ıguu (Tümseĝe Atluyarak ıkmak)

Oyuncuların sayısı 4-8 kiřiden oluřur. Oyun buzlu bir zeminde oynanır. Oyun bařladıktan ve bitiş izgisi izildikten sonra, bařlangı izgisinde ve izgide duracaklar ve oyunun kořulları hakkında konuřulur. Oyunculardan birinin emriyle herkes zindandan atlamaya alıřır. Oyun iki veya beř defa tekrarlanabilir. Bitiş izgisine en ok ilk gelen oyuncu kazanır. (Anarkulov,1991).

3.3.5. Cardan Sekirip Tüşüü (Yüksekten Atlama Oyunu)

Oyuncuların sayısı 4-10 kişiden oluşur. Oyun bir arazide oynanır. Oyuncular uçurumun yanında arka arkaya dururlar ve oyunun gidişatı hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiğinde aniden uçurumdan atlarlar ve yerlerine geri dönerler. Oyun sekiz, on defa tekrar edilebilir. Kısa zamanda uçurumdan atlayıp yerine gelen oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 30).

3.3.6. Orompoy Tebüü (Tekmeleme Oyunu)

Oyuncuların sayısı 10-20 kişiden oluşur. Oyun spor alanında oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılır: yaklaşık bir metre mesafede arka arkaya dururlar ve birbirlerine bakarlar. Aralarında bir çizgi çekilir ve oyunun koşulları hakkında konuşulur. Birinci oyuncunun rakipleri tek ayak üzerinde zıplar ve topu sektirir. Karşı tarafın kendisine yakın olan rakipleri topa vurmaya çalışır. Oyuncular anlaşarak rolleri değiştirirler. Oyun istenildiği kadar devam eder. Pek çok kez tekme atan oyuncuların tarafı kazanır. (Anarkulov, 1991: 33).

3.3.7. Tayak Menen Türtünüp Biyiktikten Sekirip Ötüü (Sopayla Yüksekten Atlama Oyunu)

Oyuncuların sayısı 3-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda çubuk kullanılarak oynanır. Oyuncular bir engel oluşturduğunda oyunun durumu ve gidişatı hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde sol elleriyle çubuğun bir ucundan tutup diğer elleriyle koşarlar. Bir engelin üzerinden atlayamayan oyuncular oyundan ayrılacak ve oyunun gidişatına yardımcı olacaktır. Engeli başarıyla geçen oyuncular için engelin yüksekliği daha da ayarlanır. Oyunun galibi belirlenene kadar oyun oynanır. Bir sopayla iterek yüksekliğe atlayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 34).

3.3.8. Tayak Menen Türtünüp Uzundukka Sekirüü (Sopa ile Uzun Atlama Oyunu)

Oyuncuların sayısı 3-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda çubuk kullanılarak oynanır. Oyuncular arka arkaya durur ve koşullar ve oyunun gidişatı hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde, sol eli direğin üzerinde, on eli altında olacak şekilde çubuğun bir ucunu tutarlar, biraz koşarlar, çubuğun diğer ucuyla çubuğun

uzunluđuna zıplamaya alıřırlar. Oyun, oyuncuların istediđi sre devam edebilir. ubuđun uzunluđuna atlayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 34).

3.3.9. Tařtan Tařka Sekirip Crmy (Tařtan Tařa Atlama Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-5 kiřiden oluřur. Oyun tařlık alanda oynanır. Oyunda tařlar kullanılarak oynanır. Oyuncular sahada birbirinden belirli bir mesafeye tařlar yerleřtirilir ve oyunun gidiřatı ve kořulları hakkında konuřulur. Sıra oyunculara geldiđinde oyunun oynayacađı yere konulan tařlardan aniden atlamaya alıřırlar. Oyuncuların denemeleri iki veya beř defa tekrarlanabilir. Oyunun galibi, kayaların zerinden atlayan, kayaların zerine atlayan ve belirlenen mesafeyi hızla geen oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 36).

3.3.10. Cambıga Sekirip Cet (Cambıga Zıplayarak Ulařmak)

Oyuncuların sayısı 5-8 kiřiden oluřur. Oyun spor alanında, ađalık yerde oynanır. Oyunda ara olarak Cambı (*bu kelimenin anlamı Trkiye Trkesinde kle anlamına gelir. Oyunda ismi getiđi iin ben dl olarak evirdim.*) dller ađaca asılır, oyuncular ondan 10-15 metre uzaktadır. Oyuncular durum hakkında konuřurlar. Sıra katılımcılara geldiđinde aniden kořar ve sarkan dllerin zerine atlayarak elleriyle ulařmaya alıřırlar. dllere atlayanlar iin dller daha ykseđe ve daha ykseđe asılır. Bu oyun, oyunun galibi belirlenene kadar tekrarlanır. (Anarkulov, 1991: 28).

3.3.11. Beř Tumak (Beř řapka)

Oyuncuların sayısı 5-6 kiřiden oluřur. Oyun, stadyumda oynanır. Oyunda ara olarak řapka, bere kullanılır. Kořullar ve oyunun gidiřatı hakkında konuřulur. Sıradaki oyuncu diđerinden 8-10 metre uzakta durur. Katılımcı sırayla kořarak gelir ve řapkada tek bařına oturan oyuncunun zerinden atlar. Gerisi onun yznden atlar. Her řey bittikten sonra tek bařına oturan oyuncu oturur ve řapkanın stne bařka bir řapka koyar. Diđerleri kořarak gelir ve zerinden atlamaya alıřırlar. Bylece oyunun kazananı belirlenene kadar oyun devam eder. Oyundan ilk ayrılan oyuncu, oturan oyuncuyla yer deđiřtirir. (Anarkulov, 1991: 28).

3.3.12. Koyn Sekiriř (Tavřan Zıplaması)

Oyuncuların sayısı 5-10 kiřiden oluřur. Oyun spor alanında oynanır. Oyuncular son durum, dnř ve oyunun gerekleřeceđi mesafe hakkında konuřurlar.

Katılımcılardan birinin komutuyla, oyuncular iki dirseği tüpe almalı, sertçe sıkmalı, ayak parmaklarını aşağı sallamalı, tavşan gibi iki ayakla birlikte zıplamalı ve belirli bir mesafeden hızlı bir şekilde zıplamalıdır. Oyun iki veya beş defa tekrarlanabilir. Bitiş çizgisine ilk gelen oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 31).

3.3.13. Kamçı Saptan Sekirip Ötüü (Kırbaçtan Atlama)

Oyuncuların sayısı 2-6 kişiden oluşur. Oyun spor alanında oynanır. Katılımcılar kamçı iplerini alır ve oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşmak için toplanırlar. Dönüş, kamçı ipinin ucunu tutan tek ayak üzerinde olmalı ve kamçı ipten ileri geri zıplamalıdır. Oyun istenildiği kadar sürebilir. Kırbaç çizgisini bırakmadan ileri geri atlayan oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 32).

3.3.14. Kızıl Ögüz (Kırmızı Öküz)

Oyuncuların sayısı 5-8 kişiden oluşur. Oyun spor alanında oynanır. Oyuncular kırmızı öküzden 10-15 metre uzakta, arka arkaya duran kırmızı öküzü seçerler. Uzaktan bir kükremeden sonra oyuncular oyunun koşulları ve sırası hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde aniden koşarak gelirler ve kırmızı öküzün üzerinden atlamaya çalışırlar. Zıplayamayanların yerini kırmızı öküzler alır. Oyun istenildiği kadar sürebilir, kırmızı öküz rolünü oynamayan oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 32).

3.3.15. Salmoor Tegeretmey (İp Çevirme)

Oyuncuların sayısı 6-10 kişiden oluşur. Oyun spor alanında oynanır. Oyunda araç olarak ip, taş kullanılır. Lider seçilir, geri kalanlar yuvarlak oluşturur. Oyun lideri, ipin bir ucuyla bir taşı diğer ucuyla tutarak çemberin ortasında durduktan sonra oyunun şartları hakkında konuşulur. Oyun lideri yerden 20-40 cm yüksekte sapan yüksekte dönmeye başladığında oyuncular zıplar ve sapanı ayaklarının altından geçirmeye çalışırlar. Oyunculardan biri yükseğe zıplayamaz. Ve sapanı ayağının altından geçiremezse, liderle yer değiştirirler. Oyun yeniden başlayabilir ve istediğiniz kadar devam edebilir. Oyunun lideri rolünü oynamayan iplere atlayan ve ayağıyla dokunan oyuncu kazanan oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 33).

3.3.16. Tayak Menen Türtünüp Sekirip Cürüü (Sopayla Atlama)

Oyuncuların sayısı 6-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular sopalarını alıp arkaya dururlar ve oyunlar arasındaki mesafe ve oyunun koşulları

hakkında konuşurlar. Oyundaki katılımcılardan birinin komutuyla oyuncular sopalarla zıplayarak belirlenen mesafeden daha hızlı zıplamaya çalışırlar. Oyun üç veya beş defa tekrar edilebilir. Belirlenen mesafeden sopayla hızlıca atlayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 35).

3.3.17. Termelip Catkan Selkinçekten Alıstıkka Sekirüü (Salıncakta Sallanma)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun açık havada, ormanlık bir yerde oynanır. Oyunda salıncak kullanılır. Oyuncular arka arkaya durur ve oyunun koşulları, gidişatı hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde salıncağa biner salıncakta sallanır ve sallanırken uzağa atlamaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların isteği üzerine beş, on defa tekrar edilebilir. Salıncaktan en uzağa atlayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 37).

3.3.18. Uzundukka Sekirüü (Uzun Atlama)

Oyuncuların sayısı 2-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular yumuşak bir yer seçtikten sonra koşullar ve oyunun gidişatı hakkında konuşurlar. Oyuncular 15-25 metre mesafeden ayakları ile uzun zıplarlar. Oyuncuların denemeleri iki veya on kez tekrarlanabilir. Koşarak gelen ve uzun zıplayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 38).

3.3.19. Uzununan Koyulgan Uzun Kamçıdan Sekirip Ötüü (Uzun Bir Kamçıdan Uzunlamasına Atlama)

Oyuncuların sayısı 5-8 kişiden oluşur. Oyunda uzun bir kamçı kullanılır. Oyuncular döndüğünde bir seferde 10-20m. Mesafelik bir kovalamacanın ardından belirlenen kırbaçtan atlamaya çalışırlar. Bir kamçıdan atlayan oyuncular için kamçının uzunluğu uzar. Zıplamayan oyuncular, oyuna yardım edebilirler. Oyunun galibi oyun belirlenene kadar devam eder. (Anarkulov, 1991: 38).

3.4. Aspaptardı Atıp, Taştap, Urup, Irgıtıp Cana Çertip Oynoluucu Oyundar (Aletleri Atarak, Fırlatarak, Vurarak Oynanan Oyunlar)

Bu oyunlar çoğunlukla; atarak, vurarak, fırlatarak, bıçak çekerek, taş yuvarlayarak, nişan alarak keskin aletlerle oynanan oyunlardan oluşur.

3.4.1. Çükö Atmay (Kemik Atma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kemik kullanılır. 1-3 m çapında ve dairenin ortasında tek tek sıralanmış bir daire çizilir. Daha sonra oyuncular oyun sırasını belirler. Oyuncular bir çemberinin dışından ateş ederek kemiğe vurur ve kazanana kadar oyun devam eder. Oyun açıldığında sonraki kişi kazanır. Herhangi bir boşluk kalırsa, oyuncular oyuna yeniden başlar. Oyun istenildiği kadar devam edebilir. (Anarkulov, 1991: 41).

3.4.2. Balta Irgıtmay (Balta Atma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. 10 metre uzunluğunda balta atılır ve oyunun koşulları hakkında konuşulur. Sıra oyunculara geldiğinde baltalarını alırlar, bir çizgi çekerler ve biraz kovalamacanın ardından baltayı oyun alanına atarlar. Baltanın düştüğü yer işaretlenir. Oyun, oyuncuların istediği kadar sürebilir. Baltayı fırlatan oyuncu, oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 43).

3.4.3. Bıçak Atmay (Bıçak Atma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular hedefi belirledikten sonra bıçak atacakları mesafe ve oyunun gidişatı hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde işaretli yerden bıçaklarını hedefe fırlatırlar. Oyun, oyuncular kazanana kadar devam eder. Hedefi doğru atan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 47).

3.4.4. Darbızdın Urugun Baş Barmak Cana Sözmöy Menen Sığıp Biyiktikke Atmay (Karpuz Çekirdeklerini Başparmağı ve İşaret Parmağı ile Yüksekçe Fırlatma)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda karpuz çekirdeği kullanılır. Oyuncular karpuz çekirdeklerini alır, sıraya girer ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde birden karpuz çekirdeklerini baş ve işaret parmaklarının ucuyla sıkarak yüksek bir yere fırlatmaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar uzun sürebilir. Oyunun galibi karpuz çekirdeklerini baş ve işaret parmağıyla sıkarak fırlatan oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 48).

3.4.5. Cambı Atmay (Ok Atma)

Oyuncuların sayısı 2-10 kişiden oluşur. Oyun düz bir yerde oynanır. Oyunda tüfek ve yay hedef olarak kullanılır. Oyuncular 150-160 metre uzunluğunda ve 5-6 metre genişliğinde bir patikaya kurulur. Hedefi yerden 3-4 metre yukarıya 25-30 cm sola astıktan sonra oyunun şartları ve gidişatı hakkında konuşurlar. Komutta oyuncular atlarını sürerken bir yay tarafından askıya alınmış bir hedefi aniden vurmalıdır. Oyun oyuncuların istediği kadar uzun sürebilir. Ok atışı ile hedefi birden fazla vuran oyuncu kazanan olur. (Anarkulov, 1991: 50).

3.4.6. Kıl Arkan Salmay (Halat Atma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular ipi döşemek için bir ağaç dalı, kazık veya taş seçtikten sonra ipin ucunu tutarlar ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde birden bir eliyle dirseğe sarılı ipin kenarını tutar, birkaç kez hareket ettirir, sallar ve dala fırlatır. Halat kancası dala asıldıktan sonra ikincisi çekilir. Oyun istenildiği kadar devam edebilir. İpi defalarca atıp dala asan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 58).

3.4.7. Nayza Irgıtmay (Mızrak Atma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda tahta mızrak kullanılır. Uzunluğu 15-20 metre genişliği 2-3 metre gelen ve giden kesici dişlerden bir çizgi çekilir. Sonra oyuncular oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşur. Sıra oyunculara geldiğinde mızraklarını ellerine alır, biraz mesafeye koşar ve yatay çizgiye basmadan mızraklarını fırlatır. Oyun, oyuncuların istediği kadar uzun sürebilir. Mızrağı fırlatan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 60).

3.4.8. Tayaktı Alıstikka Irgıtuu (Çubuğu Uzağa Fırlatma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 5-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda çubuklar kullanılır. Oyuncular yaklaşık bir metre çapında bir daire çizer ve ardından oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde taşları tek tek alır, daire şeklinde durur ve kazanmak için geri atarlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam edebilir. Taşı yükseklere atan ve geri tutan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 71).

3.4.9. Sozmo Atuu (Sapan Atma Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kullanılan araçlar: açık ahşap, kauçuk deri, küçük taşlar. Kauçuğun bir ucunu çatalın ucuna, diğer ucunda derideki deliğe bağlayın, sonra oyuncular oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra herkese geldiğinde, bir elleriyle çatalın tabanını, diğeriyle derideki küçük bir taşı tuttular, ardından lastiği gerdiler ve hedefe ateş ettiler. Oyun istenildiği kadar oynanabilir. Hedefe birçok kez vuran ve birçok kez dokunan oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 78).

3.4.10. But Menen Taşı Baştan Arı Artka Irgıtuu (Ayağı ile Taşı Baştan Arkaya Doğru Atma)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda taşlar kullanılarak oynanır. Oyuncu oyunda bir taş seçtikten sonra oyuncular oyunun koşulları hakkında konuşabilirler. Sıra oyunculara geldiğinde topuklarına bir taş yerleştirir, bacaklarını sallar ve taşı baştan aşağı ileri geri atmaya çalışırlar. Taşların düştüğü yerler işaretlenir. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam edebilir. Taşı tepeden tırnağa belli bir mesafeden atan oyuncu, oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 47).

3.4.11. Caanı Alistikka Atmay (Yayı Uzağa Atma)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda araç olarak yaylar ve oklar kullanılır. Oyuncular kendileri için bir yay ve ok hazırlar. Sıraya girer ve oyunun koşulları ve gidişatı hakkında konuşurlar. Sıra kendilerine geldiğinde, aniden yayı alırlar ve ateş ederler. Yayı uzağa atan oyuncu oyunu kazanır. (Anarkulov, 1991: 50).

3.4.12. Cangak Çertmey (Ceviz)

Oyuncuların sayısı 2-6 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda ceviz kullanılır. Katılımcılar önce oyuna girerler. Oyuncular birer cevizlerini sıraya koyup oyunun şartlarını konuşurlar. Oyuncu kendi sırası geldiğinde belirlenen mesafede ceviz ile sıraya dizilen cevizlere vurmaya çalışır. Eğer atılan ceviz sıradaki herhangi bir bir cevize değerse o cevizi alır. Kaybeden ceviz sahibi, cevizi tekrar yere koyduktan sonra ceviz kazanan oyuncu tarafından devam ettirilir. Cevizle temas edilmezse oyun sırası rakibe geçer. Böylece oyun, istenildiği kadar uzun sürebilir. En çok cevizi kazanan oyuncu oyunu kazanır. (Anarkulov, 1991: 52).

3.4.13. Kazık Cıkmay (Kazığı Devirmek)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun kumlu bir plajda oynanır. Oyunda kazık ve taşlar kullanılır. Oyuncular kazıkları yere atarak kazıkları birbirine yakın olacak şekilde 10-15 metre mesafede sıralarlar. Oyunun koşulları ve gidişatı hakkında konuşulur. Sıra katılımcılara geldiğinde taşlarla kazıkları yıkmak zorundadırlar. Oyun istenildiği kadar devam edebilir. Kazıkları defalarca deviren oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 53).

3.4.14. Kaz Ördek (Kaz Ördek)

Oyuncuların sayısı 15-20 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda top kullanılır. Daire çizilir oyuncular iki tarafa bölünür. Oyunun koşulları ve gidişatı hakkında konuşulur. Oyun sırasında bir taraftaki oyuncular dairenin ortasına oturur. Diğer taraftaki oyuncular dairenin dışında durur. Dairenin dışındaki oyuncular çember içinde oturan oyunculara topa vurmaya çalışırlar. Bekçi topun içindekilere dokunmasını engeller. Bekçi geri dönerse veya atılan topu yakalarsa oyuncular sırayla oynar ve oyun devam eder. Oyun istenildiği kadar uzun sürebilir. (Anarkulov, 1991: 53).

3.4.15. Kanım Dat (Kanına Susamak)

Oyuncuların sayısı 6-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kemik kullanılır. Oyuncular daire şeklinde oturur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncular aşığı attıklarında yerleşim şekline göre padişah, vezir, hırsız görevini alır. Vezir hırsızın elinden tutup padişaha götürmeye çalışırken hırsız direnir. Sonra öfkeli vezir 'padişahım bu kanına susamış, sizin atları çalarken yakaladım' diye şiddetli bir şekilde cezalandırılmasını ister. Kızan padişah hırsıza ceza olarak ya şarkı söylesin ya da dans etmesini emreder. Hırsız padişahın dileğini yerine getirdikten sonra oyun devam eder. Oyun istenildiği kadar sürebilir. (Anarkulov, 1991: 56).

3.4.16. Dartkam (Kemik Atma)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kemikler, ipler, sopalar kullanılır. Oyuncular sahaya gelirler yerden 50 cm yüksekte sopaları yerleştirir ve bir iple bağlarlar ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde diğer oyunculardan biri kemik alır, bir elin avucuna dizer ve ipin karşısına çömelerek oturur. Elini birkaç kez aşağı yukarı kaldırdıktan sonra kemikleri atar. Atılan kemik yerleşim şekline göre istenilen şekli alırsa o kemiği kazanır ve oyuna

devam eder. Almazsa diđer oyuncu oyuna devam eder. Oyun, oyuncuların istediđi kadar uzun sürebilir. En çok kemik kazanan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 57).

3.4.17. Kıyık Atuu (Hedefi Vurma)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynar. Oyun yay, ok okları ve ip kullanılarak oynanır. İpe dizilenler asıldıktan sonra okçu mesafeyi ayarlar. Sonra oyuncular oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiđinde, aniden bir yay ile ipe asılanlara vurmaya çalışırlar. Oyun, oyuncular istediđi kadar devam eder. Yay ile birçok kez vuran oyuncu oyunun galibi olacaktır. (Anarkulov, 1991: 58).

3.4.18. Mangel Menen Uruu (Orakla Vurmak)

Oyuncuların sayısı 2-4 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kullanılan araçlar: orak, ip. Oyuncular çubukları dikey olarak tek tek yerleřtirdikten sonra 10-15 metre bir mesafeye giderler arka arkaya dururlar oyunun koşulları ve gidiřatı hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiđinde birden orakları fırlatıp sopayı indirmeye çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediđi kadar devam edebilir. Oyunun galibi ise sopayı vuran oyuncu olacaktır. (Anarkulov, 1991: 59).

3.4.19. Mömönü Urup Tüşürüü (Meyveyi Vurarak Düşürmek)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, meyve bahçesinde oynanır. Oyuncular vuracakları anı işaretledikten sonra oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiđinde işaretlenmiş olan meyveleri birer birer düşürmeye çalışırlar. Meyveyi düşüren kazanacaktır. Daha sonra, oyuncular başka bir meyveyi düşürerek oyuna devam eder. Oyuncular kazanana kadar oyu n böyle devam eder. Defalarca meyveyi düşüren oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 60).

3.4.20. Orto Top (Yakar Top)

Oyuncuların sayısı 4-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda araç olarak top kullanılır. Oyuncular iki bölgeye ayrılmıştır. Bir tarafın oyuncuları sıralanır, diđer taraf ilk tarafın her iki tarafında, onlardan 5-10 metre mesafe belirlendikten sonra, oyunun hükmü ve koşulları hakkında konuşurlar. Her iki taraftaki oyuncular ortadaki topa vurmaya çalışır. Orta seviye oyuncular, atılan topa dokunmadan

belirlenen alanı terk etmez. Orta saha oyuncularından biri topa vurursa, oyuncu oyunun sonunu bekler. Oyun ortadakiler bitene kadar devam eder. Sonra iki taraf yer değiştirir ve oyun yeniden başlatılır. Oyun istenildiği kadar uzun sürebilir. Kısa sürede rakiplerini topla yenen oyuncuların alanı kazanır. (Anarkulov, 1991: 69).

3.4.21. Taşı Baştan Arı Artka Irgıtıp Uyaga Tüşürmöy (Taşı Baştan Geri Atma ve Daireye Düşürmek)

Oyuncuların sayısı 3-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda taşlar kullanılır. Birbirinden 4-5 metre arayla iki daire çizilir ve ardından oyuncular ellerindeki taşları alarak oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyuncular geldiğinde bir yandan taşları alır, diğer çemberin arkasında durur, tepeden turnağa taşları atar ve ikinci daireye indirmeye çalışırlar. Oyun oyuncular istediği kadar devam eder. Taşı en baştan defalarca ileri geri atan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 70).

3.4.22. Tayaktı Alıstikka Irgıtuu (Çubuğu Uzağa Atma)

Oyuncuların sayısı 5-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda çubuklar kullanılır. Oyuncular yaklaşık bir metre çapında bir daire çizer ve ardından oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde taşları tek tek alır, daire şeklinde durur ve kazanmak için geri atarlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam edebilir. Taşı yükseklerle atan ve geri tutan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 71).

3.4.23. Tebeteydi Biyiktikke Irgıtıp Kol Çabuu (Şapkayı Yüksekçe Atıp Alkışlamak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda şapkalar kullanılır. Oyuncular yaklaşık 2-3 metre çapında bir daire çizer ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde, şapkayı ellerine alırlar. Daire şeklinde dururlar, havaya atarlar, ellerini çırparlar ve tekrar yere indirmeden yakalamaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam edebilir. Oyunun galibi topu yükseklerle atan, defalarca alkışlayan ve tekrar geri yakalayan oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 73).

3.4.24. Tokol Eçki (İnatçı Keçi)

Oyuncuların sayısı 10-20 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda sopa ve taş kullanılır. 40 metre boyutlarındaki bir sahanın ortasına kupa büyüklüğünde bir delik açılır ve ardından iki oyuncu ellerine sopa alır ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Birinci grubun oyuncuları, sopalarla taşları dairenin içindeki çukura itmeye veya vurmaya çalışır. İkinci grubun oyuncuları çukuru korumaya çalışır. Taşlar çukura yerleştirildiğinde, oyuncular rolleri değiştirir ve oyunu yeniden başlatır. Yani oyun, oyuncuların istediği kadar devam edebilir. Taşları defalarca deliğe sokan takımın oyuncuları kazanır. (Anarkulov, 1991: 73).

3.4.25. Topuraktı Taş Menen Urup Çanıtuu (Toprağı Taş ile Vurup Tozutmak)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda taşlar kullanılır. Sıra oyunculara geldiğinde ellerindeki taşlarla yığılan toprağı dağıtmaya çalışırlar. Oyun 2-3 kez tekrarlanabilir. Taşla toprağı dağıtan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 74).

3.4.26. Urmay Top (Topla Vurmak)

Oyuncuların sayısı 5-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda top kullanılır. Oyunun lideri seçilir, 3 metre çapında yuvarlak çizilir. Çemberin ortasına bir düz çizgi çizilir ve oyuncular her oyuncu bir topu yerleştirecek kadar bir delik kazarlar. Sonra oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncular kazdıkları çukurların yanında dururlar. Oyun yöneticisinin emriyle oyunculardan biri çemberden yaklaşık 1 metre uzaklıkta durur ve geri dönmeden durur ve topu çukurlara doğru yuvarlatır. Eğer yuvarlanan top çukurların birine düşürse oradan çıkmadan kalırsa oyuncular etrafa dağılarak kaçarlar. Topun düştüğü çukurun sahibi, topu çukurdan alır ve kaçan oyuncuların birisine topla vurmaya çalışır. Top kaçan oyunculardan birine çarparsa, topa vuran oyuncunun deliğine küçük bir taş yerleştirilir. Daha sonra top sırayla oyuncular tarafından yuvarlanır. Oyuncuların sayısı kadar taş bir oyuncunun çukuruna birikinceye kadar oynanır. Kaybeden oyuncu şarkı söyledikten sonra veya dans ettikten sonra oyun yeniden başlar. (Anarkulov, 1991: 76).

3.4.27. Urmay Uruu (Bıçak Saplama)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda bıçak kullanılır. Katılımcılar bıçak tutarak sıraya girerler. Oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde birden bıçaklarını atarlar ve saplamaya çalışırlar. Oyun istenildiği kadar devam edebilir. Bıçağı istenen mesafeye atan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 77).

3.4.28. Üç Tapan (Üç Karış)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kemik kullanılır. Oyuncular birbirinden 3-10 metre mesafede iki çizgi çizer. Hangi takımın ilk başlayacağı kemik atılarak belirlenir. Sıra oyunculara geldiğinde tek tek ikinci çizgide dururlar ve ellerindeki kemiklerle diğer çizgideki dizilmiş kemiklere vururlar. Atış üç karıştan daha uzağa düşerse atış yapan oyuncu kazanır ve oyuna devam eder. Eğer atılan kemikler üç karıştan uzağa düşmezse kemikler tekrar yerine yerleştirilir. En çok kemiği kazanan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 77).

3.4.31. Irgıtılğan Taşka, Taş Irgıtıp Tiygizüü (Atılan Bir Taşa Başka Bir Taşla Vurmak)

Oyuncuların sayısı 4-6 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda taşlar kullanılır. Oyuncular çiftler halinde olabilir ve oyunun koşulları hakkında konuşabilir. Oyuncular sırayla taş fırlatarak zemine tırmanır, biri taş atar diğeri taşa atılan bir taşı vurmaya çalışır. Sonra roller değişir. Oyun, oyuncuların istediği kadar uzun sürebilir. Atılan taşa defalarca dokunan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 78).

3.4.32. Irgıtılğan Kesekti But Menen Tebüü (Atılan Taşa Ayak ile Vurmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular oyunun gidişatı hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde birdenbire ortaklarının attığı taşları atmaya çalışırlar. Oyuncular oyuna istedikleri kadar devam edebilirler. Fırlatılan topa doğru bir şekilde vuran ve onu uzağa fırlatan oyuncu, oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 79).

3.5. Karda Cana Muzda Cılgayaktap Cürüp Oynoluuçu Oyundar (Karda ve Buzda Kayarak Oynanan Oyunlar)

Karda ve buzda kayarak oynanan oyunlar genellikle buzlu zeminden kayarak oynanan, kızakla kayarak oynanan, patenle kayarak oynanan oyunlar yuvarlanarak ve dönerek oynanan oyunlar olarak bilinmektedir.

3.5.1. Ton Cerden Taygalanıp Tüşüü (Buzlu Yerden Kayarak Düşme)

Oyuncuların sayısı 5-10 kişiden oluşur. Oyun kaygan bir yokuşta oynanır. Oyuncular birbirinin ardından kayar. Oyun, oyuncuların istediği zamana kadar devam eder. Uzak mesafeyi dondan kayan oyuncu oyunun galibi olacaktır. (Anarkulov, 1991: 80).

3.5.2. Muz Tebüü (Patenle Kaymak)

Oyuncuların sayısı 15 kişiden oluşur. Oyun buzlu bir zeminde oynanır. Oyuncular patenlerini ayaklarının üzerine koyar, arka arkaya durur ve oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyuncular geldiğinde, kısa bir koşudan sonra çizgiden kaçan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 80).

3.5.3. Şangı Menen Toodan Tüşmöy (Kayakla Tepeden Aşağı Kayma)

Oyuncuların sayısı 3-5 kişiden oluşur. Oyun dağlık bir yerde oynanır. Oyunda kayak kullanılır. Oyuncular yüksek bir yerde arka arkaya durur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiğinde, aniden dağdan aşağı kaymaya başlarlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam edebilir. Dağdan düşmeyen oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 81).

3.5.4. Aska Zoo Çıguu (Kayaya Tırmanmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, kayalık bir yerde oynanır. Oyuncular oyun alanının önünde durarak oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde, hep birlikte uçuruma tırmanırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam eder. Kayaya iyi bir şekilde tırmanan ve kısa bir süre içerisinde tırmanan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 83).

3.5.5. Bakanga ıguu (Direęe Tırmanmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kiřiden oluřur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda aęa kullanılır. Oyuncular toplandıktan sonra oyunun kořulları hakkında konuřurlar. Sıra geldięinde oyuncular tek tek dzenli bir Őekilde direęin belirlenen yerine kadar ıkarlar. Oyun, oyuncuların istedięi kadar devam eder. Tırmanma tekniklerini en iyi uygulayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 83).

3.5.6. Darakka ıguu (Aęaca ıkmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kiřiden oluřabilir. Oyun, aęalık bir yerde oynanır. Oyunda aęalar kullanılır. Oyuncular bir dal seer ve oyunun kořulları hakkında konuřurlar. Oyuncuların sırası geldięinde, aniden aęacın belirlenmiř noktasına yapıřırlar ve yere dřerler. Oyun, oyuncuların istedięi kadar uzun srebilir. Kısa srede aęacın belirlenen yerine geri dřen oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 85).

3.5.7. C Oodariř (Denge Bozma)

Oyuncuların sayısı 4-10 kiřiden oluřur. Oyun, oyun alanında oynanır. Biri at roln alır dięerini stnde tařıyan iki katılımcı vardır. Birbirlerini iterler, dengelerini bozarlar ve birbirlerini devirmeye alıřırlar. Oyuncular daha sonra rol deęiřtirerek istedikleri kadar oyuna devam ederler. Rakiplerinin defalarca dengesini bozan oyuncular kazanır. (Anarkulov, 1991: 89).

3.5.8. Eki Oyun (Kei Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-5 kiřiden oluřur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular, ubuklardan yapılmıř bacakları kullanır. Oyuncular, ubuklardan yapılmıř uzun bacakları alırlar ve oyunun kořulları ve gidiřatı hakkında konuřurlar. Oyunculardan birinin komutuyla oyuncular merdivenleri tırmanır, ayaęa kalkar ve ayarlanan mesafe boyunca hızla yrrler. Oyun, 2-5 defa tekrarlanabilir. Bitiř izgisine ulařan ilk oyuncu kazanan oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 99).

3.5.9. Őangi Tepmey (Kayak Yapma)

Oyuncuların sayısı 4-10 kiřiden oluřur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda ara olarak kayaklar kullanılır. Oyuncular sıraya girer ve oyunun kořulları hakkında konuřurlar. Sıra oyunculara geldięinde sabit bir mesafeden hızlıca zıplamaya alıřırlar.

Oyun, oyuncuların istediđi kadar devam edebilir. Belirlenen mesafeden en hızlı kayak yapan oyuncu, oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 81).

3.5.10. ana Tepmey (Kızak ile Kaymak)

Oyuncuların sayısı 3-5 kiřiden oluşur. Oyun kızaklar kullanılarak oynanır. Sıra kendilerine geldiđinde oyuncular aniden kızaklarına oturur, el sıkışır ve kaymaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediđi kadar devam edebilir. Kızađı uzaktan kaydıran oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 82).

3.5.11. Arkanga ıguu (Halatla Tırmanmak)

Oyuncuların sayısı 3-6 kiřiden oluşur. Oyun, oyun alanında ađaçlık bir yerde oynanır. Oyunda ip kullanılarak oynanır. Oyuncular ipin bir ucunu ađaca sıkıca bağlamalı, diđer ucunu yere deđmeden asmalıdır. Sonra oyunun kořulları ve gidiřatı hakkında konuşulur. Sıra oyunculara geldiđinde, kararlařtırılan řekilde ipin belirlenen noktasına çıkarlar ve yere düşerler. (Anarkulov, 1991: 82).

3.5.12. Döbögö Boortoktop ıguu (Tepeye Sürünerek ıkmak)

Oyuncuların sayısı 3-5 kiřiden oluşur. Oyun tepede geçer. Oyuncular tepenin dibinde sıra halinde otururlar ve oyunun kořulları hakkında konuşurlar. Oyunculardan birinin emriyle, oyuncular tepenin belirlenen noktasına sürünerek ıkmaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediđi kadar devam eder. Tepenin belirlenen noktasına ulaşan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 85).

3.5.13. Dubaldan Aşıp Tüşüü (Duvarı Aşıp Geçmek)

Oyuncuların sayısı 3-5 kiřiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular duvara yakın bir sırada durur ve oyunun kořulları hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiđinde, birden duvarı geçerler ve yerlerine geri dönerler. Oyun, oyuncuların istediđi kadar sürebilir. (Anarkulov, 1991: 86).

3.5.14. unkurdan ıguu (ukurdan ıkmak)

Oyuncuların sayısı 2-3 kiřiden oluşur. Oyun, ukur bir alanda oynanır. Oyuncular ukura girer ve oyunun kořulları hakkında konuşurlar. Oyunculardan birinin emriyle oyuncular ukurdan hızla ıkmaya çalışırlar. Oyun, oyuncular kazanana kadar devam eder. ukurdan ilk ıkan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 86).

3.5.15. Bař Aylanma (Bař Dönmesi)

Oyuncuların sayısı 10-20 kiřiden oluřur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunun 2-3 lideri seçilir. Duvara veya avluya iki eřit daire çizilir, mesafeleri 5-6 m gelecek şekilde duvardan 10-15 m çapındadır. Çember çizilirken oyuncular gruplara ayrılarak oyunun kořulları hakkında konuřurlar. Her gruptan bir oyuncu sırayla yere bir daire çizer. Sol eli ile sopayı, sol elin altından on kulak, sađ eli ile de on kulak tutar. Sonuna dokunmaya çalıřır. Böylece herkes yerlerine gitmekte özgürdür. Oyun istenildiđi kadar devam edebilir. Oyunun Őartlarını yerine getiren her oyuncu, takımın kazanan oyuncularını olur. (Anarkulov, 1991: 87).

3.5.16. Bařı Menen Turmay (Bařını Yere Deđdirerek Ayaklarını Kaldırmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kiřiden oluřur. Oyun, oyun alanında oynanır. Katılımcılar sıraya girer ve kořullar ve oyunun gidiřatı hakkında konuřurlar. Sıra herkese geldiđinde ellerini yere koyar, iki eliyle yere yaslanır ve ayađa kalkmaya çalıřırlar. Oyun istenildiđi kadar devam eder. Hızlı bir Őekilde ayađa kalkabilen ve kilo vermeden dengesini koruyabilen oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 88).

3.5.17. Eleçek Çeçmey (Eleçek Çıkarma)

Oyuncuların sayısı 4-8 kiřiden oluřur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda eleçek (Kadınların milli bař örtüsü) kullanılır. Katılımcılardan biri bařına eleçek giyer. Geri kalanlar 2-3 adım ötede durur ve oyunun Őartları üzerinde konuřurlar. Eleçeđi giyen oyuncu, belirlenen alanın gerisinden kaçmaya bařlar. Diđerleri onların peřine düřer ve eleçeklerini çıkarmaya çalıřır. Oyun, eleçeđi çıkaran oyuncu onu kendi kafasına giyerek oyuna devam eder. Yani oyun istenildiđi kadar devam eder. Eleçeđi en çok çıkaran oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 89).

3.5.18. Cöö Cürüp Tıyn Enmey (Yaya Giderken Parayı Kapmak)

Oyuncuların sayısı 4-10 kiřiden oluřur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda demir para kullanılır. Oyun alanının ortasına bir madeni para veya bařka bir nesne yerleřtirilir. Katılımcılar madeni paradan 1 veya 2 m mesafededir. Oyuncu sırası gelince kořar ve kořarken yerdeki parayı almaya çalıřır. Sonra geri kalanlar rol deđiřtirir ve oyuna istedikleri kadar devam ederler. Madeni parayı yerden defalarca kazanan oyuncu oyunun galibi olur. Bu oyun aynı Őekilde at üstünde de oynanır. (Anarkulov, 1991: 90).

3.5.19. Kerme Arkanda Basuu (İp Üzerinde Yürümek)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, ormanlık bir arazide oynanır. Oyunda ip kullanılır. Oyuncular iki ağaç arasında ipi çektikten sonra oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde ipe çıkıp dengesini kaybetmeden yürümeye çalışır. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam eder. Dengesini kaybetmeden ipe basan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 90).

3.5.20. Kerme Arkanda Catıp Kayra Turmay (İp Üzerinde Yatıp Kalkmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun ormanlık alanda oynanır. Oyunda ip kullanılır. Sıra oyunculara geldiğinde aniden bir ipin üzerinde durur ve sırt üstü yatarken tekrar ayağa kalkmaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam eder. İpte yatarken dengesini kaybetmeden ayağa kalkan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 91).

3.5.21. Kerme Arkanda Oturup Kayra Turuu (İpin Üzerine Oturup Kalkmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun ormanlık alanda oynanır. Oyunda halat kullanılır. Oyuncular iki ağaç arasındaki ipi çeker ve ardından oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde bir ipin üzerine otururlar ve tekrar ayakları üzerinde oturmaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam edebilir. Düşmeden dengesini kaybetmeyen oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 92).

3.5.22. Kerme Arkanda Selkinçek Tebüü (Salıncakta Sallanmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun ormanlık bir alanda oynanır. Oyun halat kullanılarak oynanır. Oyuncular iki ağaç arasındaki ipi çektikten sonra şartlar ve oyunun gidişatı hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde iki ağaç arasında bir ipe oturur, ipi elleriyle iki yandan tutar, bacaklarını yerden kaldırır ve sallanmaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam edebilir. (Anarkulov, 1991: 92).

3.5.23. Korgondo Cürüü (Duvar Kenarında Yürümek)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, kale ve duvar gibi bir alanda oynanır. Oyuncular savunmanın önünde durabilir ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde savunma yaparken dengelerini korumaya

çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediđi kadar devam edebilir. Savunmada dengesini kaybetmeyen ve hızlı yürüyen oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 93).

3.5.24. Kuurdan Basıp Ötüü (Kemerli Geçmek)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun bir hendek ve kanalda oynanır. Oyuncular arığın bir tarafında durur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiğinde, arığın bir tarafından diđer tarafına su taşıyan metal bir boru boyunca yürürler, sonra geri dönerler ve eski yerlerine dönerler. Oyun, oyuncuların istediđi kadar devam edebilir. Oyunun galibi suyu bir taraftan diđer tarafa taşıyan demir borunun ağırlığını hızla geçen oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 93).

3.5.25. Ompo- Çompo (Tahterevalli)

Oyuncuların sayısı 2-4 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Uzunluğu 2-3 m olan panolar kullanılır. Oyuncular, yerdeki taşın ortasındaki tahtayı çiftler halinde dengeleyebilir ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sonraki iki oyuncu tahtanın iki ucuna oturur ve ayaklarıyla tekme atar sonra diđer oyuncular sıra kendilerine geldiğinde oyuna devam eder. Oyun, oyuncuların istediđi kadar devam edebilir. (Anarkulov, 1991: 94).

3.5.26. Selkinçek Tebüü (Salıncakta Sallanmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyunda ip kullanılır. Oyun ormanlık bir alanda oynanır. Oyuncular ipin uçlarını ağaçlara bağlar ve oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde aniden salıncağa oturur, bacaklarını yerden kaldırır, ipi elleriyle tutar ve ayaklarıyla sallanır. Oyun, oyuncuların istediđi kadar devam edebilir. (Anarkulov, 1991: 94).

3.5.27. Selkinçek Tebip Catıp Cerden Taş Almay (Salıncakta Sallanırken Yerden Taş Kapmak)

Oyuncuların sayısı 2-4 kişiden oluşur. Oyun ormanlık bir alanda oynanır. Oyunda ip kullanılır. Oyuncular ipin uçlarını ağaçlara bağlar, yere taşlar koyar ve oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiğinde, salıncakta sallanırken aniden taşı yere düşürmeye çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediđi kadar devam edebilir. Salıncak sallanırken taşı hızla yere düşüren oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 95).

3.5.28. Tayaktı Kol Cana But Menen Karmap Turuu (Çubuğu Elllerle ve Ayaklarla Tutabilmek)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda çubuk kullanılır. Oyuncular bir daire içinde durur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde sopayı dik tutar, el ve ayaklarıyla tutar, ağırlıklarını yere değmeden korur ve ayağa kalkmaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar uzun sürebilir. Elleri ve ayakları ile sopayı tutan ve dengesini koruyan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 96).

3.5.29. Taşka Koyulgan Cıgaçta Turmay (Taşın Üzerindeki Tahtada Durmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda uzunluğu 50 cm olan bir ahşap kullanılır. Oyuncular taşın ortasına bir odun yığını koyar ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde ayaklarını tahta bir direğin iki ucuna dayayarak yere değmeden ve dengelerini kaybetmeden uzun süre ayakta durmaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar uzun sürebilir. Dengesini koruyan, ayaklarıyla yere yaslanan ve bir ağaca tırmanan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 96).

3.5.30. Tikesinen Koyulgan Cıgaçta Turmay (Dik Bir Ahşap Üzerinde Durmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda uzunluğu 30-40 cm olan bronz bir ahşap kullanılır. Oyuncular ağacın yanında birbirlerine bakarak oyun hakkında konuşurlar. Oymacıların sırası geldiğinde tek seferde dikey olarak yerleştirilmiş bronz ahşabı ayaklarınızla ve ellerinizle yere yaslanmadan dengeleyin. Sakin bir şekilde oturup konuşurlar. Oyun oyuncuların istediği kadar uzun sürebilir. Kilo vermeden uzun süre bronz ahşapta oturan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 97).

3.5.31. Tegerenmey (Dönmek)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular küçük bir çember çizer. Bu çember 34 cm'dir. Düz çizgi çekerler. Daha sonra oyunun durumu ve sırası hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiğinde, aniden doğunun

bir tarafına doğru yuvarlak oluştururlar. Sonra oyuncular diğer tarafa doğru döner. Oyun, oyuncuların istediği kadar uzun sürebilir. Tur tamamlandığında sıraya girilir. Düz bir şekilde yürüyen oyuncu, oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 97).

3.5.32. Togolok Cıgaçta Turup, Togolotup Cıluu (Yuvarlak Ağaçta Yuvarlanmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunun uzunluğu 50 cm'dir ve yuvarlak ağaçlar kullanılmıştır. Bir takım oyuncu yıkılan yuvarlak ağaçların ayaklarını altına koyup oyun ve koşulları arasındaki mesafe hakkında konuşurlar. Oyunculardan birinin sırası geldiğinde yuvarlak tahta ayaklar üzerinde ayağa kalkar, ayaklarıyla yuvarlar ve ayarlayarak mesafeyi aşmaya çalışırlar. 2-3 defa böyle devam eder. Bitiş çizgisine ilk gelen oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 98).

3.6. Urup Cana Teep Oynoluuçu Oyundar (Vurarak ve Tekmeleyerek Oynanan Oyunlar)

Vurarak ve tekmeleyerek oynanan oyunlar; çantayla vurup oynanan, kılıçla vurup oynanan, nişan alarak vurup oynanan oyunlar olarak bilinir.

3.6.1. Aşkarak Çapmay (Kabak Vurmak)

Oyuncuların sayısı 3-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda balkabağı, sopa ve eşarp kullanılır. Oyuncular kabağı işaretler yerleştirir ve oradan 6-10 m arasında oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiğinde, birden sopayı ellerine alırlar ve gözleri tanındığında balkabağına yaklaşır ve balkabağının üzerine tek bir dokunuşla vurmaya çalışırlar. Oyun, oyuncular istediği kadar devam edebilir. Balkabağına defalarca vuran oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 100).

3.6.2. Baştık Menen Uruu (Çantayla Vurma)

Oyuncuların sayısı 4-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda çanta ve eşarp kullanılır. Oyuncular çapı 5-7 m olan bir daire çizerler, çantalarına hafif giysiler koyarlar ve oyunun koşulları hakkında çiftler halinde konuşurlar. Oyuncular, sırayla çiftler halinde daireler çizerek, belirlenen zamanda bir çanta ile birbirlerine vurmaya çalışırlar. Oyuncular, ortaklarıyla dönüşümlü olarak oyunu istedikleri kadar

oyunlar. Takım arkadaşlarına çantayla defalarca vuran oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 101).

3.6.3. Kılıç Çabışuu (Kılıç Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-6 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kılıç kullanılır. Oyuncular ellerine çubukları aldıktan sonra çiftler halinde durarak oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncular birbirlerine yaklaşır, sopalarını çıkarırlar ve elleriyle birbirlerine vurmaya çalışırlar. Rakibinin çubuğunu en çok deviren oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 103).

3.6.4. Teke Çabış (Keçi Vuruş)

Oyuncuların sayısı 5-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda çubuk ve omurga kemiği kullanılır. Lider seçilir, ardından 4-5 m çapında bir daire çizilir. Omurga, dairenin ortasına batacak kadar küçüktür. Bazı çukurlar yuvaraktır. Her oyuncu, eşit mesafede kendilerine bir çukur kazar. Çukur kazmak oyunun şartı kemere tutunmaktır. Lider 10-12 m mesafede omuriliği değnek ile hareket ettirip pot dairesinin içine girdirmeye çalışır. Etrafında duran oyuncular omurgaya sopalarla vurup pot yakınına getirmemeye çalışırlar. Oyun lideri omurları dönerse veya oyuncuların izleyebileceği çukurlardan birine yaslanıp itilirse, bir sonraki oyuncu veya çukuru savunamayan oyuncuyla oturulur ve antrenmandan sonra oyun tekrar başlatılır. Omurgayı bir çubukla pot içine iten oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 105).

3.6.5. Kıştı Urup Sındıruu (Tuğla Kırmak)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda tuğla kullanılır. Oyuncular aldıkları tuğlaları önlerine koyarak konuşurlar. Sıra herkese geldiğinde, yumruklarıyla vurarak tuğla kırmaya çalışırlar. Oyun 2-3 defa tekrarlanabilir. Tuğlayı en çok kıran kişi oyunun galibi olur. (Anarkulov,1991).

3.6.6. Muş Ketti (Yumruk Vurmak)

Oyuncuların sayısı 5-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular birbirine yakın, bir daire içinde otururlar ve durum hakkında konuşurlar. Oyuncular otururlar ve birbirlerine ilginç hikâyeler anlatırlar. Birbirlerine yumruk atarak oyunu oynamaya devam ederler. Başarısız olan oyuncu kazanır, kaybeden oyuncu iyidir. Şarkı söyleyip dans ettikten sonra oyun tekrarlanır. (Anarkulov, 1991: 104).

3.7. Oorduktardı Kötörüp Cana Bir Cerden Ekinçi Cerge Alıp Barıp Oynoluuçu Oyundar (Ağırlıkları Kaldırarak ve Bir Yerden Başka Bir Yere Hareket Ederek Oynanan Oyunlar)

Bu oyunlar genellikle ağırlık kaldırarak oynanan oyunlardır. Çuval kaldırmak, çanta kaldırmak, taş kaldırmak, güreş etmek, dövüşmek bu oyunlar başlığı altında yer almaktadır.

3.7.1. Kap Kötörüü (Çuval Kaldırmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda araç olarak tahıl çantası kullanılır. Oyuncular tahıl çantasını karıştırarak oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiğinde, tahıl çantasını belirlenen yere koydular. Çantayı kaldıramayan oyuncu oyundan çıkar ve oyunu durdurur. Kendine mola verir. Oyuncuların geri kalanı çantadaki tahılı arttırdıktan sonra oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 108).

3.7.2. Kap Turguzmay (Çanta Kaldırmak)

Oyuncuların sayısı 8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda araç olarak çanta kullanılır. Oyuncular çantadan 15-25 m uzaktadır. Oyun için bir mesafede durup oyunun şartları ve koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde aniden koşarlar, çantayı kaldırırılar ve geri gelirler. En az zaman harcayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 108).

3.7.3. Köp Sandağı Adamdardı Kötörüü (Çok Sayıda Kişi Kaldırmak)

Oyuncuların sayısı 3-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular yuvarlak oluşturup, oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiğinde, ortada bir kez oyun üzerine düşene kadar üzerinde otururlar. Oyun 2-3 defa tekrarlanır. Çok sayıda insanın düşmesine izin verilmez. Ayrılan oyuncu, oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 109).

3.7.4. At Üstündö Kurcun Enmey (At Üstünde Heybeyi Yerden Almak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda araç olarak sepet(heybe) kullanılır. Dolu sepeti düzleştirin, yere koyduktan sonra oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Düşmeden eğilip heybeyi yerden kaldırmaya

çalışırlar. Hızlı ve kolay bir şekilde yerden kalkan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 109).

3.7.5. Kız, Kelin Kötörüü (Kız, Gelini Götürmek)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunun lideri seçilir, kızlara ve erkeklere ayrılır, 3-4 m uzaktan birbirlerine bakma oyunu durum hakkında konuşurlar. Önde gelen kızlardan birinden kimin eşinin olmasını istersin? Diye sorarlar. Kız beğendiği yiğidi överek onunla eksiklerini de söyleyerek “ şü uzun boylu, kara kaşlı, Kocomkul gibi güçlü, kıskanç Temirbek” diye cevap verir. Sonra kız ve yiğit başlangıç çizgisine geldiğinde yiğit bir çocuk gibi kızı elinde taşıyarak belirlenen mesafeyi geçmesi lazım. Eğer genç adam kızı düşürmeden zorlanmadan mesafeyi geçerse kız şarkı söylemeli veya dans etmeli. Eğer adam bunları yapamazsa bu şartları adam yerine getirir. (Anarkulov, 1991: 110).

3.7.6. Taş Cıldırma (Taş Kaldırma)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda büyük bir taş kullanılır. Oyuncular büyük bir taş atarlar ve oyunun gidişatı hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde oyun, verilen süre içerisinde hemen oynanmaya başlar. Oyun, 2-3 defa tekrarlanabilir. Doğru zamanda taş yuvarlayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 111).

3.7.7. Tayaktın Bir Uçun Karmap Cerden Kötörüü (Çubuklardan Birini Yerden Kaldırma)

Oyuncuların sayısı 3-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular takım halinde bir araya gelirler, ayağa kalkarlar ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncuların sırası geldiğinde çubuğun bir ucunu elleriyle tutarak yavaşça yere koymaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar uzun sürebilir. Çubuğun bir ucunu tutup diğer ucunu bükerek yerden birçok kez kaldıran ve yavaşça yerine koyan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 112).

3.7.8. Taştı Döngö Kötörüp Çıgıp Kayra Tüşüü (Taşı Bir Tepeye Çıkarıp Geri Yuvarlama)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, bir tepede oynanır. Oyunda taş kullanılır. Oyuncular, oyunda kullanacakları taşı seçtikten sonra oyunun koşulları

hakkında konuşurlar. Oyuncular sırası geldiğinde tepeye taşı çıkarırlar ve geri dönerler. Oyun, oyuncuların istediği kadar uzun sürebilir. Taşı kaldırıp hızla geri dönen oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 112).

3.7.9. Taştı Döngö Türtüp- Togolotup Çıguu (Bir Tepeye Taşı İterek Yuvarlayarak Çıkarmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun bir tepede oynanır. Oyunda taşlar kullanılır. Oyuncular taşları seçer, ayağa kalkar ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyunculardan biri liderin emriyle taşları tekerleğe iter. Oyun, 2-5 defa tekrar edebilir. (Anarkulov, 1991: 113).

3.8. Cekeme- Ceke Çığıp Oynoluuçu Oyundar (Teke – Tek Oynanan Oyunlar)

Bu oyunlar genellikle tek kişilik oynanan oyunlardır. Kişi tek başına rakibine karşı mücadele vererek oynar. Örnek olarak; bilek güreşi, diz güreşi, horoz dövüşü vb. oyunlar oynanır.

3.8.1. Attan Oodarişuu (Atın Üstündeki Adamı Düşürmek)

Oyuncuların sayısı 3-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanı, yarış pisti, mera üzerinde oynanır. Oyuncular atlarına biner, birbirlerinin önünde durur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncular birbirlerinin atlarını devirmek, boşaltmak veya dengesini bozmak için iter, çeker ve sarsar. Rakiplerini atın dengesinden çıkardıktan sonra oyuncular rakipleriyle yer değiştirerek oyuna devam ederler. Rakibini bu şekilde birçok kez dışlayan oyuncu, oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 114).

3.8.2. Oodariş (Güreş)

Yarışmaya katılanlar ve temsilciler,

19 yaş ve üstü erkekler geri dönüşte yarışacak. Yarışmaya katılanlar 4 ana kategoriye ayrılır:

1 kategori 60 kg. en hafif ağırlık,

2 kategori 70 kg. kadar hafif,

3 kategori 80 kg. orta ağırlık,

4 kategori 80 kg. ağır ağırlık.

Her katılımcı tartıldıktan sonra kendisi için belirlenen ağırlık kategorisinde yarışma hakkına sahiptir. Tüm katılımcılar, yarışmanın ilk gününün başlamasından 2 saat önce tartılmalıdır. Her bir ağırlık kategorisindeki katılımcı sayısı yarışma yönetmeliğine göre belirlenir. Tartım, yarışma hakemi tarafından atanan komisyon tarafından yapılır. (Anarkulov, 1991: 115).

3.8.3. Anık Ceniş (Gerçek Bir Zafer)

Gerçek zafer, rakibe karşı verilen mücadeledir. Gerçek atın üzerinden düşürene 3 puan, kaybedene 1 puan verilir. Güreşçiler kendi ağırlık durumlarına göre yarışır. Her iki katılımcının puanı eşit olduğunda güreşi kazanırlar. Gerçek galibiyeti puanı yüksek olan oyuncu kazanır. Bir grubun puanı tüm oyuncuların puanıdır. (Anarkulov, 1991: 116).

Ruhsat Berilgen İkmalar (İzin Verilen Yöntemler)

- Rakibin kemerini almak;
- Rakibin elini tutmak;
- Rakibin ayağını almak için bacağına tutmak;
- Rakibin vücuduna sarılmak;
- Rakibin kolu ve vücudu ile itmek (ancak vurmayın);
- Atının boynuna sarılmak;
- Diz veya ayak bileği olan bir rakip adına tökezlemek.

Tıyuu Salıngan İkmalar (Yasak Yöntemler)

- Bir rakibi veya ismini tekmelemek, yumruk atmak, kamçulamak.
- Rakibin kafasından (yüz, boyun, saç) ve atının aletleri.
- Bir parmağı, bir eli çevirmek (bir eklemi çevirmek için rakibin ayağının eli üzengi altına koymak.

-Dizginleri rakibinizin ellerine atabilmek için kavga etmek. Oyun, düz bir yüzeyde gerçekleştirilir, daha sonra derin içi boş yerler ve diğer çeşitli öğeler dâhil değildir. Alanın yeri 40 metredir. İzleyici koltukların etrafında kenardan en az 30 metre uzaklıkta bulunmalıdır. (Anarkulov, 1991: 117).

3.8.6. Korozço Uruşmay (Horoz Dövüşü)

Oyuncuların sayısı 4-10 kişiden oluşur. Oyun spor salonunda, sahnede oynanır. Katılımcılar çiftler halinde birbirlerine bakarlar ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncular sağ bacak ve sağ bacağı, sol kolu ve dirseğın arkasını sol kolun arkasına tutar, sol bacakla zıplar, rakibin omuzlarını, karnını, göğsünü, kaçalarını iter, dengelemeye ve aldatmaya çalışır iki bacağıyla. Oyunculardan biri dengesini kaybettikten sonra oyuncular sağ ayakları üzerinde zıplayarak oyuna devam ederler. Oyuncular daha sonra elma tavan oyununu rakipleriyle yeniden başlatır. Böylece istediğın kadar sürebilir. Kazanan, taşları tekrar tekrar dengesizleştiren ve onları ayaklarının üzerine koyan oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 122).

3.8.7. Buttun Cardamısız Kürüşüü (Ayakların Yardımı Olmadan Güreş)

Oyuncuların sayısı 2-10 kişiden oluşur. Oyun, güreş odasında oynanır. Oyuncular kemerlerini bağlar, çiftler halinde durup karşılıklı konuşurlar. Oyuncular birbirlerine kemer takarlar, güreş etmeye başlarlar. Güreş, istenildiğı kadar devam edebilir. Rakipleri birden fazla düşüren oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 134).

3.8.8. Tizede Kürüşüşüü (Diz Üstünde Güreşmek)

Oyuncuların sayısı 2-10 kişiden oluşur. Oyun, oyuna alanında oynanır. Oyuncular çiftler halinde durur, dizlerinin üzerinde birbirlerine bakarak oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncular dizlerinin üzerinde durur, birbirlerinin kemerlerini tutarlar, omuz omuza düşünüp istedikleri kadar savaşmaya devam ederler. Pek çok kez rakibi yenen oyuncu, oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 134).

3.8.9. Sır Ayttıruu (Sırrını Söyletmek)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişiden oluşur. Oyun, ormanda ve tarlada oynanmaktadır. Lider seçilir, diğeri oyuncular iki gruba ayrılır ve her grubun oyuncuları kendi aralarında şifreli konuşurlar. Grupların temsilcileri lidere sırlarını anlatır. Lider daha sonra tutukluların sorgulanacağı yeri belirler. Liderin emriyle, oyuncular takımlarıyla gruplar halinde gider, birbirlerini gizler ve azarlar. Bir grubun oyuncuları uygun bir zaman bularak diğeri gruptan bir veya iki oyuncuyu döverek sorgu merkezine

götürür. Yakalanan bir oyuncu, sorgulanmadan takımının sırrını ifşa ederse, sırrın doğru mu yanlış mı olduğunu öğrenmek için lidere getirilir. Lider, oyunun sonucunun yanı sıra doğru ya da yanlış olup olmadığını takımın sırrını söyler. Böylece oyun, birbirlerinin sırlarını öğrenene kadar devam eder. Sırrı en hızlı bilen takım kazanır. (Anarkulov, 1991: 139).

3.8.10. Kagaz Samolet Uçurmay (Kâğıt Uçak Uçurmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kâğıt sayfaları kullanılır. Oyuncular kâğıtlardan bir uçak yaparlar, sıraya girerler ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde ellerinin yüksek bir dalgasıyla kâğıttan yapılmış uçaklarını yüksek ve uzağa uçurmaya çalışırlar. Oyuncuların çabası istedikleri kadar devam edebilir, kâğıt uçağı yüksek, uzun ve uzağa çeviren oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 142).

3.8.11. Koyçunun Tayağı (Çoban Sopası)

Oyuncuların sayısı 5-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda çubuk kullanılır. Lider seçilir ve oyuncuların geri kalanı yuvarlak oluşturur. Lider sopayı dairenin ortasına dikey olarak yerleştirdikten sonra oyunun koşulları hakkında tartışılır. Oyunun lideri ilginç hikâyelerden alıntılar anlatır, şarkı söyler, oyuncuların dikkatini dağıtır, sopayı bırakır ve oyuncuların isimlerini söyler. Adı geçen oyuncu sopa düşene kadar koşar ve yakalarsa, lider yerinde kalır ve oyuna devam eder. Başarısız olursa liderin yerini alır ve oyunu yeniden başlatır. Bu istediğiniz kadar devam edecek. Oyunun galibi, düşen çubuğu tekrar tekrar yakalayan oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 158).

3.8.12. Koon Üzmöy (Kavun Koparmak)

Oyuncu sayısı 8-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında ormanda oynanır. Lider seçilir, gerisi kalan oyuncular arka arkaya iki gruba ayrılır. Ayağa kalkın ve öndeki oyuncuların sırtlarından tutun. Arka arkaya ilk oyuncular bir ağaca veya bir direğe sarılır. Liderin emriyle, her gruptan bir kişi çıkar ve ayrılan zamanda rakip takımın oyuncularını kesmeye çalışır. Oyun istediğiniz kadar sürebilir. Kazanan, rakiplerini defalarca yenen oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 121).

3.8.21. But Tepsemey (Ayağa Basmak)

Oyuncuların sayısı 2-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Katılımcılar çiftlere ayrılır, birbirlerine bakarlar, ellerini arkalarına koyarlar ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Herkes birbirinin bacaklarını dengelemeye çalışır. Oyuncular birbirlerinin ayaklarını çiğnedikten sonra rakipleriyle yarışır ve oyuna istedikleri kadar devam ederler. Kazanan, rakiplerinin bacaklarını art arda çaprazlayan oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 136).

3.8.22. Kol Menen Küç Sınaşuu (Bilek Güreşi)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular çiftler halinde, karşı karşıya ve sağ elleriyle alıyor. Herkes rakiplerinin elinde koşmak için yanlarını bükerek yere dokunmaya çalışmaz. Daha sonra oyuncular sol elleriyle yarışır. Oyuncular rakiplerine geçebilir ve oyuna istedikleri kadar devam edebilirler. Kazanan, rakiplerinin ellerini tekrar tekrar büken ve yere dokunan oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 137).

3.8.23. Kölgö Tüşmöy (Göle Girmek)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında ve harman yerinde oynanır. Lider seçilir ve daha sonra oyuncu sayısına göre bir daire çizilerek iki gruba ayrılır. Oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sırayla, bir grubun oyuncuları gölün içinde birbirlerinin ellerini tutarlar ve diğerleri birbirlerinin ellerini dışarıda tutarlar. Liderin emriyle oyuncular rakiplerini yenmeye çalışır. Berabere kalan oyuncular oyunun gölün içinde veya dışında bitmesini beklerler. Oyun, istediğiniz kadar devam edebilir. (Anarkulov, 1991: 137).

3.8.24. Koyuma Karışkır Tiydi (Koyunuma Kurt Saldırdı)

Oyuncuların sayısı 6-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Bir lider (kurt) seçin ve diğer oyuncular birbirinin arkasında durur, önlerindeki arkalarını tutar ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Lider "eski tarla" rolünü oynar, sıradaki ilk oyuncu "çoban" rolünü oynar ve diğer oyuncular "koyun" rolünü oynar. Kurt" son "koyun"u aldatmaya çalışır, "süvari" yolunu kesmeye çalışır, "koyun" "koyunu" korumaya çalışır ve "koyun" "çoban"ı takip etmeye çalışır. "Kurt", "koyun"un sonuncusunu yakalarsa, "çoban" "kurt" rolünü oynayacak ve hattaki ilk oyuncu "çoban" rolünü oynayacak. "Kurt" satırın sonundaki oyunculara katılır. Böylece oyun istenilen

kanama zamanına kadar devam edebilir. Çobanın kilometre taşını iyi tamamlayan oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 138).

3.8.25. Töö Bastı (Deve Bastı)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Çapı 7-9 metredir ve oyun için bir bekçi ve iki "deve" seçilir. "Develer bir dairenin ortasında durur, birbirlerini başlarından ve kollarından tutarlar. "Muhafız" develerin yanındaki oyuncular çemberin dışında durur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Çemberin dışında duran oyuncular develere biner ve kısa bir oturuştan sonra tekrar develerden iner ve dışarı çıkarlar. Gardiyan, 11 numaralı hattın dışındaki oyunculardan "develeri" yakalamaya çalışır. Gardiyan bir veya daha fazla oyuncuyu çizgi içinde yakalarsa, yakalanan oyuncu develerle yer değiştirir. "Develerden" biri gardiyan olacak ve gardiyan diğer oyunculara katılacak. Oyunculardan biri gardiyana çarparsa, gardiyan oyuncuyu çizginin dışına itmek zorundadır. Böylece oyuncular tatmin olana kadar oyun devam eder. (Anarkulov, 1991: 139).

3.8.26. Padişanı Taktan Kulatuu (Kralı Tahtan Düşürmek)

Oyuncuların sayısı 12-16 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Lider ve "kral" yorgun ve geri kalanı iki gruba ayrıldı. Daire şişer ve "kral" ortasında oturur. Oyunun şartlarını ve koşullarını kabul ettikten sonra, bir grubun oyuncuları çemberin içinde, diğerleri dışarıda durur. Liderin emriyle çizgi dışındaki oyuncular şahı çizginin dışına (taht) çıkarmaya, çizgi içindeki oyuncular ise şahı korumaya çalışır. Belirlenen süreden veya çeltikten sonra satranç tahtası tahtadan kaldırıldığında, oyuncular rolleri değiştirerek oyunun yeniden başlamasına sevinirler. Böylece oyun 2-3 kez tekrar edilebilir. Kralı defalarca deviren oyuncu grubu kazanır. (Anarkulov, 1991: 140).

3.8.27. Çepti Aluu (Kale Almak)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Lider seçilir, bir daire çizilir ve kalan oyuncular oyunun gidişatını ve koşullarını tartışmak için iki gruba ayrılır. Bir grubun oyuncuları kalenin içinde, diğerleri dışarıda oturur. Liderin emriyle kaleye girerler ve orada duran oyuncuları çıkarmaya çalışırlar. Kalenin savunucuları onlara karşı çıkar. Kale kaldırıldıktan veya belirli bir süre sonra oyuncular yer değiştirip oyuna istedikleri kadar devam edebilirler. Kaleyi birden fazla kazanan takım oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 141).

3.8.28. Kazıktı Közdördü Cumup Kaguu (Gözler Kapalı Kazık Çakmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda balta kullanılır. Oyuncular bir yandan kazma, diğer yandan balta alır, oyun alanına oturur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyunculardan birinin emriyle oyuncular gözlerini kapatır ve mandallara olabildiğince hızlı vurmaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların takdirine bağlı olarak 2-5 kez oynanabilir. En hızlı vuran oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 142).

3.8.29. Küzgübü Ce Tarakpı? (Ayna mı Tarak mı?)

Oyuncuların sayısı 5-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunun lideri seçilir, kalan oyuncular ondan 5-6 m uzaktadır. Uzaktan bir sıraya otururlar ve oyunun koşulları ve dönüşü hakkında konuşurlar. Oyunun kurallarına göre, oyunculardan biri arka arkaya 5-6 m Uzaklara bakar ve gözlerini kapatır. Oyun yöneticisinin emriyle, normal oyunculardan biri oyuncuyu sessizce takip eder ve parmaklarıyla gözlerini kapatır. Cevap verdikten sonra, cevaba göre gözleri kapatırlar. Gözü bağlı oyuncu, oyuncuya dönmeli ve hareket etmeden gözlerini kapatan oyuncuyu işaret etmelidir. Oyuncunun doğru olduğu tespit edilirse, antrenman yaptıktan sonra oyunu yeniden başlatacak ve yeniden başlatacaktır. Bulunmazsa, oyuncular yerlerinde kalmaya devam eder. Böylece oyun, oyuncular istediği kadar devam eder. Gözlerini defalarca kapatıp doğru olanı bulan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 143).

3.8.30. Konguroo Kayda? (Zil Nerede?)

Oyuncuların 10-20 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda eşarp ve zil kullanılır. Lider seçilir ve kalan oyuncular durumu tartışmak için iki kişilik bir daire içindedir. Sıra onlara gelince ikisi ortaya çıktı, birinin gözü bir eşarba sarılı, diğerinin eline bir zil verilir. Zili tutan oyuncu, zili çalan dairenin etrafında dolaşmalıdır. Gözü bağlı oyuncu, oyunun zili çalan sesini yakaladıktan sonra, sıradaki oyuncular ortada belirir. Böylece oyun istenildiği kadar devam edebilir. Rakibini çabuk bulan oyuncu veya oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 143).

3.8.31. Kıl Cipti Üzmöy (İnce İpi Koparmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında çimende oynanır. Oyunda iplik kullanılır. Katılımcılar ipin bir ucunu bir ağaca veya direğe bağlayarak oyunun şartları hakkında konuşurlar. İsteğe göre oyun 2-3 kez tekrar edilebilir İpi kıran kazanır. (Anarkulov, 1991: 144).

3.8.32. On Çöp Oyunu (On Çubuk Oyunu)

Oyuncuların sayısı 8-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kullanılan araçlar. 20-25 cm uzunluğundadır. 10 çubuk ve 1 m uzunluğunda bir çubuk kullanılır. Lider seçildikten sonra, 1 metrelik çubuğun bir ucu yerden hafifçe kaldırılır ve kalan 10 küçük çubuk, büyük çubuğun yükseltilmiş tarafında sıralanır. Daha sonra lider 7 oyun seçer, geri kalanı katılmaz ve oyunun doğru seyrini gözlemler. Lider, kalan oyuncuları yere dokunmaktan korur. Menajer oyunculardan birini yakalarsa, rolleri değiştirirler. Oyunculardan biri yanlışlıkla ayağıyla dizilmiş çubukları tekmelerse, oyuncular her yöne koşar ve lider çubukları büyük sopanın üzerine saklamaya çalışır. Oyun lideri çubukları yeniden düzenledikten sonra çubukları arar ve saklanan oyuncuları bulmaya çalışır. Lider gizli oyuncuları takip etmeye çalışırken bunlardan biri yeniden düzenlenen çubukları tekmelerse, oyun çubukları yeniden düzenleyerek başlar. Lider tüm gizli olanları bulursa, ilk oyuncu liderle yer değiştirdikten sonra oyun yeniden başlatılır. Böylece oyun istenildiği kadar sürer. (Anarkulov, 1991: 145).

3.8.33. Sakçı (Koruma)

Oyuncuların sayısı 15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. "Muhafız" ve "hain, duvarın veya kalenin önüne yarım daire çizilir. Çizginin ortasında duvarın altında "hain" hareket etmez, "bekçi" yarım daire içinde yürür ve nargileler çizginin dışında durur. "Muhafıza" tutunmak yerine, "haini" kıyafetlerinden veya vücudunun bir kısmından yakalarlar ve onu çizginin dışına çıkarmaya çalışırlar. Oyuncular "koruyucu tahıldan "haini" kurtarırsa, "gardiyan" ve "hain" ile yer değiştirerek oyuna devam ederler. "Hain" çizgiyi yakalarsa, oyuncular koltuklarında kalmaktan ve oyuna devam etmekten mutlu olacaklardır. "Gardiyan" oyunculardan birini yakalarsa, yakalanan oyuncu "hain" in yerini alır. "Hain", "gardiyan" yerine geçer ve "gardiyan" diğer oyunculara katılır. Eğer "gardiyan" çizgi içinde iki oyuncu yakalarsa, biri "hain" ve diğer

"gardiyan" yerine geçer, oyun devam eder. Böylece oyun istenilen zamana kadar devam edecektir. En iyi "gardiyan" sahip olan oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 145).

3.8.34. Sokur Bürküt (Kör Kartal)

Oyuncuların sayısı 8-20 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında kullanılır. Oyunda atkı kullanılır. 6-8 metre çapındadır ve katılımcılar oyunun koşullarını ve düzenini tartışmak için iki gruba ayrılır. Duruma göre, birinci gruptaki oyuncuların gözlerini bağladıktan sonra, ikinci gruptaki oyuncuları çemberden ayrılmadan belirli bir süre tutmaya çalışırlar: Oyuncular daha sonra rolleri değiştirir ve oyunu yeniden başlatır. Böylece oyuncuların isteği üzerine 2-3 kez tekrar edilebilir. Çoğu zaman kartopu bir grup oyuncu tarafından kazanılır. (Anarkulov, 1991: 146).

3.8.35. Tooktor Menen Koroz (Tavuk ve Horoz)

Oyuncuların sayısı 8-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Ayağa kalkarlar ve oyun için diğer oyunculardan (tavuklardan) 10-15 m uzaklıkta bir lider (horoz) seçerler. Sıradaki horoz "horoz" uyandığını söyleyince, "horoz" kendisine "tavuk ağı" (oyuncular) çağırdığında "tavuklar" kollarını açıp aşağı yukarı sallanırlar. Horozun etrafında toplanın. "Horoz" ikinci kez "ku-ka-re-ku" dediğinde, "tavuk ağı" hızla yerine geri dönmeye çalışır. Bunun yerine son solu veya sonuncuyu yapın. Yırtacak oyuncu "horoz" ile yer değiştirir. Sonra oyun yeniden başlar. Bu yüzden kazanacağınız zamana kadar oynayın. Yerine zamanında giden oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 147).

3.8.36. Töö Cana Boto (Deve ve Yavrusu)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Katılımcılar "deve" ve "yavru" olarak seçilir. Diğer oyuncular el ele tutuşarak bir daire içinde dururlar. 'Deve' çemberinin dışında, 'yavrusu' ortasında duruyor. "Deve" öfkeyle yere bastı ve "deveyi" aramak için etrafta dolaştı. Çemberin ortasında "yavrusunu görünce, "Bo tom, bot, çabucak eve gittik" dedi ve etrafta dolaşp "yavrusunu yakalamaya çalıştı. "Boto," diye yanıtladı, "Hayır, eve gitmiyorum. "Eğer "deve" "yavrusunu yakalarsa, oyuna devam etmek için başka bir "deve" ve "yavru" seçilir. Eğer "deve" uzun süre "yavrusunu tutamazsa, oyuncular "çak", "boğaz" diyerek sinirlenen "deveyi" sakinleştirmeye çalışırlar. Ancak kızgın "deve" onları dinlemedi ve kızdı. Sonra "deve" sakinleşene kadar herkes aynı anda "Çok-şok, şok-çek" der. Devenin

dizlerini bktkten sonra oyuncular, onun yanında ellerini ırparak birbiri ardına geerler. "Deve" yakalamaya alışır. İlk yakalama bir deve, ardından bir bot roln oynar. Oyun yeniden başıyor. Bylece herhangi bir zamana kadar devam edebilir. "izmeyi" yakalayan "deve" oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 148).

3.8.37. abalekey (Kırlangı)

Oyuncuların sayısı 8-12 kişıden oluřur. Oyun, imenlikte oyun alanında oynanır. İlk nce oyun iin 2 m apında bir "kırlangı" seilir. Dairenin ortasında bir hyk inřa edilir. Ardından bir "beki" seilir ve oyunun kořulları hakkında konuřulur. "Koruyucu", "kırlangıcı" srnerek veya embere girmeden korkarak korur. Saldırganlardan birine kartopu arparsa, oyuncular rol deėiřtirdikten sonra oyun kaldıėı yerden devam eder. Oyun, istediėiniz kadar devam edebilir. "Gardiyanların bir oyuncusu ya da yakalanmayan bir oyuncusu olacak. (Anarkulov, 1991: 149).

3.8.38. akmak Tař (akmak Taşı)

Oyuncuların sayısı 10-20 kişıden oluřur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda bir eřarp ve yassı tařlar kullanılır. 7-9 metre apında oyun lideri seilir, gerisi ekilir. İki gruba ayrılırlar. emberin dıřında dururlar ve oyunun durumu hakkında konuřurlar. Oyun sırasına gre birinci gruptan giden oyuncunun gzleri baėlıdır. İkinci gruptaki oyuncuların elindeki yassı tařlar emberden ayrılmadan 2-3 adım attıktan sonra kar elde etmek iin tařları birbirine vurup biraz durur. Tanınmıř bir oyuncu kayalardan tařı atan oyuncuyu bulmaya alışır. Eėer o oyuncu tařı atan oyuncuyu bulursa, takımın puanına zafer puanı verilir. O zaman kalan oyuncuları sırayla bir daire iinde dıřarı ıkarıp oyuna devam ediyor. Grubun sonuncusu olan oyuncular birbirini bulduktan sonra gruptaki oyuncular rolleri deėiřtirir. Oyun, 2-3 defa tekrar edebilir. Puanları en yksek olan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 149).

3.8.39. řakek Cařırmay (Yzė Saklama)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişıden oluřur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda yzk kullanılır. Oyuncular bir daire iinde otururlar ve oyun iin bir lider seerler. Sonra durum hakkında konuřurlar. Katılımcılar bařlarını eėip ellerini ırttıktan sonra, lider yzė avularının arasında tutar, ellerini tm oyuncuların avuları arasındaki eklemlerden ve parmak ularından eker ve yzė birinin eline atar. Bitirdiėinde, yzė olan adamlardan birine sorar. Oyuncu ayaėa kalkar, bařını kaldırır, etrafına

bakar ve yüzüğün kime ait olduğunu söyler. Yüzük bayrağı bulunursa, şarkı söyledikten sonra yüzük sahibi oyun lideri rolünü oynar. Doğru bulunmazsa, bulamayan oyuncu şarkı söyledikten sonra oyunun lideri rolünü oynayacaktır. Oyuncunun elindeki yüzüğü alır ve oyuna yeniden başlar. Oyun, istediğiniz kadar devam edebilir. Doğru yüzüğü birden fazla bulan kan oyuncusu kazanır. (Anarkulov, 1991:150).

3.8.40. Şam Şart (Mum Durumu)

Oyuncuların sayısı 3-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular bir daire oluşturur ve koşullar hakkında konuşurlar. Çemberin ortasındaki oyuncu dışarı çıkar ve sol elin ayasını dışa doğru koyar ve sağ eli sağ yanağına, sağ koltuk altına koyar. Oyunculardan biri duran oyuncunun avucuna avucunun içi ile vurduktan sonra, arkasındaki tüm oyuncular yumruklarını sıkar, başparmaklarını kaldırır, kollarını düzeltir ve bu elle vuruyormuş gibi yapar. Kapan oyuncu, oyunculara döner ve kar haritasına çarpan oyuncuyu bir elinin başparmağıyla tanımlar. Vuran oyuncu doğru bulunursa, bulunan oyuncu çıkıp koluna ve yüzüne koştuğunda oyun başlar. Ortadaki oyuncu, kalan oyunculara katılarak oyuna devam eder. Vuran oyuncu doğru bulunamazsa, oyuncu doğru oyuncuyu bulana kadar kalır. Yani oyun, oyuncuların istediği kadar oynanır. Birçok kez alkışlayan oyuncu, doğru olanı bulan ve oyunu kazanan oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 151).

3.8.41. Etek Karmaşmay (Eteği Tutmak)

Oyuncuların sayısı 6-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. "Kurt" ve "anne" yorulurlar ve diğerleri, "annenin" eteğini tutarak oyunun koşulları hakkında konuşurlar. "Kurt" saldıran oyuncuları yakalamaya çalışır ve "anne" onları "kurt" tan korur. "Kurt" tarafından yakalanan oyuncular oyundan çıkar ve son oyuncu yakalanana kadar bekler. Oyuncu yakalandıktan sonra başka bir "kurt" ve "anne" seçilir ve oyun yeniden başlatılır. Oyun, istenildiği kadar uzun sürer. (Anarkulov, 1991: 151).

3.8.42. Buzuk Telefon (Bozuk Telefon)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişiden oluşur. Oyun sahada, salonda, sahnede, sahada yapılacaktır. Lider seçildiğinde, grubun geri kalanı bir daire içinde olacak. Lider, sıradaki ilk oyuncunun kulağına bir kelime fısıldıyor ve ardından diğer oyuncular sırayla kelimeyi birbirlerine fısıldıyor. Son oyun, ayağa kalkarak ve tüm oyuncuların duyabilmesi için kelimeyi tekrar ederek oynanır. Herkes kabul ederse, oyun yeniden

başlayacak. Eğer eşleşmezlerse, hata yapan oyuncu şarkı söyledikten veya dans ettikten sonra öne geçer. Hata yapan oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 152).

3.8.43. Dem Albay Turuu (Nefes Alma)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Katılımcılar bir daire içinde durur ve koşullar ve sıra hakkında konuşurlar. Herkes sırayla derin bir nefes alır ve uzun süre zengin kalmaya çalışır. Böylece istenilen vaat sonuna kadar devam edebilir. Uzun süre nefes almayan oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 152).

3.8.44. Kimdin Ünü? (Kimin Sesi)

Oyuncuların sayısı 5-15 kişiden oluşur. Oyun, sahada, odada, evde oynanır. Lider seçildikten sonra, ilacın geri kalanı tavan oyununun koşulları hakkında konuşmak için ondan 8-10 metre uzaklıkta sıraya girdi. Oyunun lideri diğerlerine sırtını vermelidir. Lider gözlerini kapatır ve oyunculardan biri yavaşça bir hayvan, kuş veya bir müzik aleti gibi ses çıkarır. Sonra pozisyonunu değiştirir. Oyun yöneticisi gözlerini açar, hareket etmeden her şeye bakar ve sesi kimin çıkardığını söyler. Sesi çıkaran kişinin doğru olduğu tespit edilirse, oyuncu şarkı söyledikten veya dans ettikten sonra oyun direktörü ile yer değiştirmeye başlayacaktır. Kolaylaştırıcı sesi çıkaran kişiyi bulamazsa, şarkı çaldıktan sonra oyun kaldığı yerden devam eder. Bu nedenle, herhangi bir zamana kadar sürebilir. Doğru sesi birçok kez bulan kanlı oyuncu kazanan olacaktır. (Anarkulov, 1991: 153).

3.8.45. Tımpıyma (Sessizlik)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular bir turda oturur, inek boynuzu çeker ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Katılımcılar, içlerinden birinin emriyle sessizce konuşmamaya çalışırlar. Oyun başladığında, ilk konuşan olmak için sabırsızlanıyordu. Yorgun bir oyuncu, takım için faydalı bir şeyler yapmalıdır. Kazanan, asla sessizce konuşmayan oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 153).

3.8.46. Ubakit Kaça Boldu? (Saat Kaç Oldu?)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda saat kullanılır. Katılımcılar bir daire oluşturur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra size geldiğinde herkes güneşin durumuna bakmalı ve saatin kaç olduğunu

söylemeli. Sonra saate bakarlar ve kimin doğru cevap verdiğini görürler. Doğru süreyi söyleyen oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 154).

3.8.47. Emnenin Cıtı? (Neyin Kokusu?)

Oyuncuların sayısı 5-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda taş, tahta kullanılır. Lider seçildikten sonra, geri kalanı yaklaşık 8 ila 10 metre uzaklıktadır. Uzak durun ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Lider uzağa bakıp gözlerini kapadığında, içlerinden biri bir nesne (taş, tahta) alır ve koklar. O oyuncu yerine döner. Veya rafı açın ve diğer oyunculara dönün ve onlara nasıl koktuğunu söyleyin. Eğer cevap doğruysa, değiştirilebilirler. Cevap yanlışsa, oyuncular koltuk değiştirmeyecektir. Bu yüzden istediğiniz kadar oynayın. Kazanan, kokuyu birçok kez bulan oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 154).

3.8.48. But Kiyimdi Taap Kiyüü (Ayakkabı Bulmak ve Giymek)

Oyuncuların sayısı 3-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda ayakkabı ve eşarp kullanılır. Bir daire çizilir ve oyuncular, koşulları ve oyunun gidişatını tartışmak için ayakkabılarını dairenin ortasına yerleştirir. Sıra herkese geldiğinde etrafa bakarlar ve ayakkabılarını kırmaya çalışırlar. Oyun istediğiniz kadar sürebilir. Kazanan, ayakkabılarını hızlı bir şekilde giyen oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 155).

3.8.49. Köz Tanmay (Körebe)

Oyuncuların sayısı 3-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda bir eşarp kullanılır. Oyuncu sayısına göre bir daire çizilir ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Bir sonraki oyuncunun gözünü bağladıktan sonra, oyuncular gözü bağlı oyuncuyu yakalamadan çemberden kaçmaya çalışırlar. Gözü bağlı oyuncu bunlardan birini yakalamaya çalışır. Dansçı karacayı yakalarsa birbirleriyle kan alışverişinde bulunurlar ve oyuna yeniden başlarlar. Böylece istenildiği kadar devam edebilir. Kazanan, en kısa sürede en çok oyuncuyu yakalayan oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 156).

3.8.50. Car İzdemey (Eşini Aramak)

Oyuncuların sayısı 8-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda bir eşarp kullanılır. Oyuncular çiftler halinde (erkek ve kız) dururlar ve sonra bir daire

içinde oyunun koşulları, oyunun hikâyesi hakkında konuşurlar. Bir sonraki oyuncular ortada görüldüğünde, kız (eş) genç adamın gözlerini bağlar ve onu birkaç kez yere sarar. Bunun üzerine delikanlı kıza, “Yıldız, neredesin? Bunu arar. "Jyldyz", "Cholpon, buradayım" diye yanıtladı ve devam etti. Yani adam kızı yakalayana kadar soru-cevap devam ediyor. Adam kızı yakalarsa, rolleri değiştirebilirler veya ortadaki sıradaki kız çıkıp oyuna yeniden başlar. Oyun istediğiniz kadar sürer. Ortağını çabuk bulan oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 157).

3.8.51. Bürküt Tumsugu (Kartal Gagası)

Oyuncular baş ve işaret parmaklarıyla kartalın gagasını tarif ettikten sonra, biri "kartalın gagasını", diğeri ise kaldırdığı avucunun dışıyla çimdikler ve "Kartalım yüksekten uçar" der. İkinci oyuncu, ilk oyuncunun yaptığını ve söylediğini tekrarlar. Sırayla, boylarına ulaşana kadar birbirlerinin ellerini çimdiklerler. Oyuncular daha sonra ortaklarıyla sırayla oynar ve oyunu istedikleri kadar oynarlar. Oyun genellikle rakiplerin ellerini çimdikleyerek kazanılır. (Anarkulov, 1991: 158).

3.8.52. Toktu Suramay (Tavuk İsteme)

Oyuncuların sayısı 15-25 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Lider seçilir, geri kalan oyuncular 10-15 metre arayla iki gruba ayrılırlar. Oturlar ve birbirlerine bakarlar. Her oyuncu kendi adını koyar. Diğer grubun farklı isimlerdeki oyuncularını bilmemeli. İki liderin emriyle ilk gruptan ikisi nehir kıyısına gelir, ikincisi grubun oyuncularına sorar.

-Ey iyi insanlar bu nedir?

-Bu ipliktir.

-Geçilecek yer neresi?

-Tüm topraklar.

Sonra ilk iki dalgadan biri kıyıdan diğerine atlamadan sonra ikinci grubun oyuncusu ona sorar:

-Ne istiyorsunuz kimi arıyorsunuz?

-Senden durmanı istiyorum.

-Sonra seç ama gözlerini kapat.

İlk gruptan ikisi ellerini ve gözlerini yıkadı.

Risk altındaki erkek veya kadının adını söylediler. Bahsedilen isim ikinci grupta değilse, birinci gruptan ikisi tek başlarına gruplarına dönerler. Eğer kayıp ad doğruysa

oyuna devam edilir. Bu şekilde oyun istenildiği kadar devam edebilir. (Anarkulov, 1991: 159).

3.8.53. Tünkü Caşınmak (Gece Saklambacı)

Oyuncuların sayısı 4-20 kişiden oluşur. Oyun, bahçede ve ormanda oynanır. Oyuncular iki gruba ayrılır ve her gruptan oyuncular grupları için bir isim seçebilir. (Örneğin, "Yıldız", "Uçak") ve ses sinyalinin sonra oyunun koşulları ve dönüşü hakkında konuşabilirler. Bu süre zarfında bir grup oyuncu gözlerini 'yuva' çevresine dikti. Çalışırken, ikinci grubun oyuncuları ısınır. Daha sonra ilk grubun oyuncuları çalışan gözlerini açar ve ikinci grubun saklanan oyuncularını bulmaya çalışır. Kendilerinden saklanan bir veya daha fazla oyuncu bulurlarsa, onları bulan oyuncu takımının adını bağıırır ve "Yıldız" der. O zaman tüm gizli oyuncular ayakları üzerinde durmaktan mutlu olurlar. Gizli oyuncuları bulan oyuncu yuvadan en uzak olan oyuncunun yerini belirlediğinde, kaçak oyuncular buldukları oyuncu grubunu oyuncunun bulunduğu yerden yuvadan yuvaya taşırlar. Gizli oyunculardan biri yuvaya koşar ve takımının adını bağıırırsa, aradığı grubun oyuncuları gizli oyuncuları gizli oyuncunun bulunduğu yerden taşır. Sonra oyuncular sırayla. Ve böylece uzun süre devam eder. (Anarkulov, 1991: 160).

3.8.54. Doybu Ce Çatırış (Dama Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-6 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyun da dama kullanılır. Katılımcılar, çiftler halinde, zemine veya tahtaya dama dizer ve oyunun amacını ve koşullarını tartışır. Oyun satranç kurallarına göre oynanır. Kazanan oyuncuya zafer puanı verilmez. Oyuncular, oyunun kazananını belirleyene kadar sırayla rakipleriyle oynarlar. En yüksek puana sahip oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 161).

3.8.55. Toguz Korgool (Mangala Oyunu)

Oyuncuların sayısı 2-6 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda özel yapılmış tahta kullanılır. Oyun tahtasında 18 yuva vardır ve 2 hazineden oluşur. Her oyuncunun kendi tarafı vardır. 9 yuva ve bir hazine vardır. Bir tahtada iki kişi oynar. 9 yuvanın her birinin adı ve birden ona kadar sayı sekize kadar olabilir.

Oyuncular tahtanın her iki tarafında birbirlerine bakacak şekilde otururlar. Her oyuncu 81 taş alır. Taşlar her yuvada dokuza bölünmüştür. Birinci hamle yapmak için

bir piyango tutar. İşlem, 1 ve 10 numaralı hücreler dışındaki herhangi bir hücreden başlatılabilir. İlk hareket ettirici yuvalardan birinden (dokuzuncu yuvada kalan) 8 kumalak alır ve sonraki yuvaların her birine soldan sağa (saat yönünün tersine) bir kumalak atar. Rakibin yuvasına atılan son taşlar çift sayı ise (ücret yüksek ise) yürüyen oyuncu o yuvadaki tüm taşları hazinesine götürür. Son taş rakibin yuvasına değil de rahibenin kendi yuvasına atılırsa o yuvadan çıkan taşlar kazıya alınmaz. Bu yuvada iki taş varsa ve yuvalara yerleştiriliyorsa, kesin taş sayısı rakibin yuvasındandır. Taşların sonuncusu, üçüncüyü oluşturuyorsa, hazinesine ancak bir kez alınır. Bu durumda hazineye üç peşe götürülen yuva, o taşları hazinesine götüren oyuncunun tuzu olur. Bu yuvaya düşen taşlar daha sonra yuvayı tuzağı ilan eden oyuncunun hazinesine bırakılır. Oyuncuların birinin tek bir taşı kalmamışsa, yani tümü boşsa oyun bitmiş sayılır. Bu durumda ikinci oyuncu yuvasındaki tüm taşları hazinesine götürür. Oyuncular daha sonra jürideki taşları sayar ve en çok taşı olan oyuncu kazanan olarak kabul edilir. Oyuncular daha sonra elmaları rakipleriyle kaydırır ve oyunu yeniden başlatır. Tüm sayfalarda en çok puanı alan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 162).

3.9. Erikkendi Cazuucu Oyundar (Sıkıntı Giderici Oyunlar)

Sıkıntı giderici oyunlar; yalnız kalındığında, bir işle meşguliyeti olunmadığında, vakit geçirmek, can sıkıntısını gidermek için oynanan oyunlar olarak bilinir. Bulmaca çözmek, avlanmaya çıkmak bu oyunlara örnek gösterilebilir.

3.9.1. Bazar-Bazar (Pazar Pazar)

Oyuncuların sayısı 10-20 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Liderin seçilmesinden sonra, kalan oyuncular çiftler halinde (kız, erkek) elleri birbiri ardına iki sıra halinde dururlar. Oyuncular birbirine kenetlenmiş ellerini bırakırlar. Lider ellerini kaldırır, ortada şarkı söyleyerek yanından geçerken, yoldaşını seçer, sıranın arkasına gider ve ellerini kaldırır. Kızlar erkek, erkekler kız seçer. Arkadaşsız kalan oyuncu lider olur ve oyuna tekrar başlar. Oyun liderinin söylediği şarkı beğenilmezse oyuncular ellerini kaldırır ve aşağı inerler. Selam verirler ve şarkıyı tekrar etmesini isterler. Oyun istenildiği kadar devam edebilir. Şarkıyı iyi söyleyen oyuncu oyunu kazanır. (Anarkulov, 1991: 165).

3.9.2. Cip Kesme (İp Kesme)

Oyuncuların sayısı 5-8 kişiden oluşur. Oyunda eşarp, makas, iplik ve diğer eşyalar kullanılmaktadır. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncuların arka arkaya durduğu yerde, aynı yükseklik ve yükseklikte farklı nesnelere asılır. Oyuncular daha sonra koşullar ve oyunun gidişatı hakkında konuşabilirler. Sıra oyunculara geldiğinde gözleri bağlı, ellerine makas alın, madenin etrafını 3-4 kez arka arkaya dolaşın, asılı nesnelere gidin ve nesnelere birini tek bir çabayla kesmeye çalışın. Kesilen ürünler yenilenmelidir. Ve böylece istediğiniz kadar. Kazanan, asılı eşyaları birçok kez kesen oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 167).

3.9.3. Oy Tabısu (Düşündüğünü Tahmin Etme)

Oyuncuların sayısı 5-8 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular yarım daire şeklinde oturur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncular sırayla 3-4 metre uzakta dururlar, başlarını biraz kaldırır ve bir şeyler düşünürler ve ardından seyirciye ne düşündüklerini sorarlar. Böylece oyuncular oyunu istedikleri kadar oynarlar. Doğru fikri birçok kez bulan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 167).

3.9.4. Taman Tuzak (Ayak Tuzağı)

Oyuncuların sayısı 5-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda ip kullanılır. Oyuncular oyunun koşullarını tartıştıktan sonra, sıradaki oyuncu ipin bir ucunu bir halkaya bağlar, yere yayar ve diğer ucunu tutar (ayak kapanı). Sıra herkese geldiğinde ipi tutan oyuncu, döngü boyunca yürürken tuzağın ucunu yakalamaya çalışır. Ayağı tuzakta olan kişi ile ipin diğer ucunu tutan kişi yer değiştirdiğinde oyuna nasıl başlıyorlar? O yüzden istenildiği kadar devam eder. Kazanan, yoldan geçenleri yiyecek tuzaklarıyla yakalayan oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 168).

3.9.5. Tuzak Koyup An Uloo (Tuzakla Avlamak)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, av tarlalarında, dağlarda ve boğazlarda yapılır. Daha sonra ince bir çelik tel veya ip kullanılır. Vahşi hayvanların nerede olduğunu öğrenirler, ipin bir ucuna ip, diğer ucunu da bir kayaya (mandal) bağlayarak gözyaşlarına boğulurlar. "Hayvanların", kancada asılı olan "hayvanları" döngüden geçerken yakalamaktan mutlu olmalarıdır. Sonra döngü yerine geri konur. (Anarkulov, 1991: 169).

3.9.6. Kiltak Koyup An Uloo (Kapan ile Avlamak)

Oyuncuların sayısı 1-3 kişiden oluşur. Oyun, av tarlalarında, dağlarda, ormanda yapılır. Bir tuzak kullanılır. Hayvanların yuvalarını bulurlar ve hareketlerini gözlemlerler. Kanca, kuş yuvasının ağzına takılır ve diğer ucu bir mandal veya başka bir nesneye bağlanır. Kuşlar omuzlarına girerken veya çıkarken, tuzak boyunlarına asılır. (Anarkulov, 1991: 169).

3.9.7. Miltık Menen An Uloo (Tüfekte Avlamak)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, dağlarda, tarlalarda ve ormanlarda yapılır. Oyunda silah kullanılır. Avcılar, hayvanların yaşadığı yerleri arar ve geceleri yollarını bulmak ve görevler vermek için oraya giderler. Deneyimli avcılar yavaş yavaş uygun bir yere yerleşir ve hayvanların oradan geçmesini veya yakına yaklaşmasını bekler. Genç avcılar hayvanları korkutup yola sokmaya çalışır. Deneyimli avcılarının, yanından geçen hayvanları vurmaya çalışmasıdır. (Anarkulov, 1991: 170).

3.9.8. Koo Kazıp An Uloo (Kuyu Kazarak Avlamak)

Oyuncuların sayısı 1-3 kişiden oluşur. Oyun, dağlarda, tarlalarda ve ormanlarda yapılır. Oyuncular bir çukur kazar ve onu dallar, çimenler ve yapraklarla kaplar. Avcıların kendileri avdan uzaklaşır, başka şeyler yapar ve zaman zaman ava rapor vermek için gelir. Hayvanlar barınağa gitmezlerse avcılar onları kovalar. Bazen bir keçi ya da keçi bağlayıp hayvanları ahıra götürürler. (Anarkulov, 1991: 171).

3.9.9. Tor Cayıp An Uloo (Ağ ile Avlamak)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, dağlarda ve tarlalarda oynanır. Avcılar, yırtıcı kuşların uçtuğu yerleri belirler, ayaklarını belirgin bir yere bağlar ve üzerine ağ yayar. Avcılar söylentileri daha yakından izliyor. Yırtıcı kuş, söylentileri görünce ve kendini söylentilere atınca bir tuzağa düşer. Avcı onu görünce gelin yırtıcı kuşu kafesinden çıkardı ve onu eğitmeye başladı. (Anarkulov, 1991: 171).

3.9.11. Kuş Saluu (Kuşla Avlamak)

Oyuncuların sayısı 1-2 kişiden oluşur. Oyun alanı, tarladır, bir dağdır. Avcılar gözlerini kapatır, ellerini kuşların üzerine koyar ve tepeye tırmanmalarını izlerler. Avcı, kaçan hayvana (dağ sıçanı, tavşan) doğru kuşun gözlerini açar ve onu yükseğe fırlatır.

Sonra atıyla peşinden koşar ve onu kuş veya başka bir hayvanın gününden mahrum bırakır. (Anarkulov, 1991: 172).

3.9.12. Tayaktı Irgıtıp An Uloo (Çubukla Avlamak)

Oyuncuların sayısı 1-2 kişiden oluşur. Oyun alanı, tarlalar, dağlar ve ormanlardır. Daha sonra yaklaşık bir metre uzunluğunda olan çubuklar elde sıfırdır. Avcılar sopalarını alır ve avın koşulları hakkında konuşurlar. Avcılar ellerinde sopa taşırlar ve önlerine veya uçuşa geçen kuşları sopalarla vurmaya çalışırlar. (Anarkulov, 1991: 172).

3.10. Söz Oyundarı (Kelime Oyunları)

Söz oyunları genellikle tekerleme oyunlarından, bulmaca oyunlarından ve kelime oyunlarından oluşur.

3.10.1. Baş Tamgası Birdey Bolgon Sözdördü Aytuu (Aynı Harf ile Başlayan Kelimeleri Söylemek)

Oyuncuların sayısı 3-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular bir daire içinde otururlar ve oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşurlar. Sıra kendilerine geldiğinde herkes aynı cümleyi aynı büyük harfle söylemeye çalışır. Mesela dün gece yaşlı kadın Kalman depodan bir sürü patates getirdi. İçeri gelen, siyah bir tencereye ekşi krema eklenerek bir kar tenceresinde kızartıldıktan sonra. Baktığında bir patates ve mavi bir gömlek gördü. Acı çeken Kaliman, arkadaşı Kalyicha'yı bilgilendirmeye gitti. Kalyicha aniden gelen arkadaşını beklemedi. Siyah köpek, yaşlı kadının bahçeye girdiğini görünce kaçtı. Komşusunu gören Kalyicha, köpeği kovaladı. Mırıldanan akranlar komşularına geri döndüler. En çok kelime söyleyen oyuncu kazanan oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 173).

3.10.2. Canılmaç (Tekerleme)

Oyuncuların sayısı 2-10 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular bir daire içinde otururlar ve oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşurlar. Sıradaki oyuncu bir veya daha fazla cümle söyler ve oturan oyunculardan bunları tekrar etmelerini ister. Örneğin: Alik Akimaliyev doğrudan bir gen hatasıdır.

Sarı kalem, sarı olmayanlar sarardı
Sarı ayna, sararmayalım

Sarı kız, sarı inekleri sağmak için bağlayalım
Sarı kova, tereyağı yapalım
Sarıya dönerse, inekleri tarlaya götürelim
Sarı değil mi tereyağı yendi
Sarılar sarıya dönse bile, götürmek hadi nehre gidelim.

Oyun istenildiği kadar uzun sürebilir. Kazanan, She Rick'in yaptığı hataları doğru bir şekilde tekrarlayan oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 174).

3.10.3. Tabışmak Aytışuu (Bulmaca Bulmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular bir daire içinde otururlar ve oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde bir bilmece söylerler ve diğer oyuncular buna cevap verir. Örnek, Oskon Alybaev tarafından yapılan peynirdir. Ağzımda iğne olmasına rağmen hala ağzımda onun kulağında benim kulağım. Elbise dikmiyor, arkadaşlarımla sesi, Bu ne? Her gün duyuyorum. Altın Kırbaç yoksa kaç tane olduğunu bilmiyoruz. Gece bakmıyoruz. Yağmur ve parlaklık kanatları var- gündüz saklanan, karanlıkta uçan bir fare. Birçok kez doğru cevap veren oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 175).

3.10.4. Uçtu-Uçtu (Uçup Gitti)

Oyuncuların sayısı 10-15 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Lider seçilir ve geri kalanı onu kuşatır. Lider uçan bir kuşu kaldırıp indirdiğinde ve "Uç, uç" dediğinde, diğer oyuncular ellerini kaldırır ve "Uç, uç" derler ve ellerini hareket ettirirler. Lider daha sonra başka bir uçamayan kuş (tavuk) söyleyerek oyuncuları hızla yanıltmaya çalışır. Bir kuş uçtuğunda elini kaldıran oyuncular kuş olur oyundan çıkar. Böylece istenilen vaat sonuna kadar devam eder. Hata yapmayan oyuncu kazanır. (Anarkulov, 1991: 175).

3.10.5. Aytış (Atışmak)

Oyuncuların sayısı 2-4 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular oturur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncular şarkıda birbirlerine sorular sorar ve cevaplar alırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar devam edebilir. (Anarkulov, 1991: 176).

3.11. Emektenüü Cana İrim-Cırım Oyundarı (Emek vermek ve Gelenek-Görenek Oyunları)

3.11.1. Taar Türmöy (Kilim Sarmak)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kilim kullanılır. Oyuncular oyunun şartlarını müzakere edebilirler. Oyuncuların sırası geldiğinde, yayılmış çuvalı hızla toplamaya çalışırlar. Oyuncuların denemeleri 2-5 kez tekrarlanabilir. Oyundaki en hızlı oyuncu kazanan oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 177).

3.11.2. Belboo Çeçmey (Kemer Çözmek)

Oyuncuların sayısı 10-20 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kemer kullanılır. Oyunun lideri seçilir, geri kalan oyuncular iki gruba ayrılır ve 4-5 metre mesafeden arka arkaya birbirlerine bakarlar ve oyunun koşulları ve dönüşü hakkında konuşurlar. Sıra gruptaki oyunculara geldiğinde kendilerine verilen süre içerisinde karşı takımın kemerlerini çözmeye çalışırlar. Böylece oyun 3-5 kez daha tekrarlanabilir. En çok kemeri kazanan takım çabucak kazanır. (Anarkulov, 1991: 178).

3.11.3. Söök Sındırmay (Kemiği Kırmak)

Oyuncuların sayısı 1-3 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda kemik kullanılır. Oyuncular aynı kemikleri ellerine alır ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde koordineli bir şekilde kemikleri eleştirmeye çalışırlar. Kemiği daha hızlı kıran oyun, oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 179).

3.12. İskusstvgo Baylanışkan Oyundar (Sanatla İlgili Oyunlar)

3.12.1. Ooz, Kulak, Köz, Kaş, Baş Kıymıldatuu (Ağız, Kulak, Göz, Kaş, Kafa Hareketleri)

Ağız, kulak, göz, kaş ve kafa hareketlerini kullanarak oynanan oyunlar genellikle gözleri kapatarak oynanan, kulakları tıkayarak beş duyu organını kullanarak oynanan oyunlar arasındadır.

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyuncular daire şeklinde oturur ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde ağızlarını, kulaklarını, gözlerini, kaşlarını ve kafalarını hareket ettirerek birbirlerini güldürmeye çalışırlar. Oyuncuların isteği üzerine oyun 2-5 kez tekrar

edilebilir. Ağzını, kulaklarını, gözlerini, kaşlarını ve kafasını tercihen hareket ettiren oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 180).

3.12.2. Karangıda Közüm Çok (Karanlıkta Gözlerim Yok)

Oyuncuların sayısı 20-25 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda bir eşarp ve bir sopa kullanılır. Oyuncular yaklaşık 8-10 metre çapında bir daire çizerek oyunun gidişatı ve koşulları hakkında konuşurlar. Sıradaki oyunculardan biri bir eşarp tarafından tanındıktan sonra, eline bir sopa verilir. Gözü bağlı bir oyuncu elinde bir sopayla çemberin etrafında dolaşan oyunculardan biri aşağıdaki sözlerle aya dokunmaya çalışır. Dokunursa, dokunursa iddiası yok. Karanlıkta gözüm yok.” Sopa oyunculardan birine çarparsa, birbirleriyle değiş tokuş yaparlar. Böylece istediğiniz kadar sürebilir. Kazanan, gözleri bağlı olmayan oyuncu olur. (Anarkulov, 1991: 181).

3.13. Attın Üstündö Baratıp Oynoluucu Oyundar (At Üzerinde Oynanan Oyunlar)

Bu oyunlar çoğunlukla at üzerinde yarışarak oynanan, atı zıplatarak oynanan, atı koşturarak oynanan ve atları yarıştıran oyunlar olarak bilinmektedir.

3.13.1. At Üstündö Oynoo (At Üzerinde Oynama)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun sahada, merada, yarış pistinde yapılacaktır. Oyuncular ata biner, sıraya girer ve oyunun mesafesi ve koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde atlarını yarıştırlar, atlarının üzerinde başları yukarıda dururlar, uzanırlar, altlarına girerler, aşağı inerler, geri dönerler, elleriyle yere dokunurlar ve diğer hareketleri yaparlar. Böylece oyun, oyuncular istediği kadar devam edebilir. Oyunun galibi, at sırtındaki hareketleri bilen oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 185).

3.13.2. At Sekirtmey (Atı Zıplattmak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun sahada, yarış pistinde yapılacaktır. Oyuncular kalktıktan sonra atın zıplayacağı bir yer seçer ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyuncular sırayla atın sırtına atlayarak üzerinden atlamaya çalışırlar. Oyun, oyuncuların istediği kadar sürebilir. Ondan atlayan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 184).

3.13.3. At Çabış (At Yarışı)

At yarışı, ata binme konusunda özel eğitim almış 13 yaşındaki çocuklara açıktır. 3 yaşından büyük tüm atlar yarışa katılır: kum atları. İletim mesafesi 1.200 metreden 5.000 metreye kadar olabilir. At yarışı düz bir sahada, düz yumuşak bir yolda, ip platformuna kadar yapılabilir. Oyunun kuralları ve koşulları:

1. Oyuncuların sırası jüriden kura çekilerek belirlenir.
2. Kuradan önce oyuncuların isimleri, atların yaşları ve isimleri belirtilmelidir.
3. Veterinerin izni olmadan atların oyuna girmesine izin verilmez.
4. Oyuncular uygun giysiler giymelidir.
5. Oyunda, bir oyuncu değiştirilmeden isim değiştirilmelidir.
6. Her oyuncuya kuradan sonra jüri tarafından atanan bir numara verilmelidir.
7. Oyun sırasında mesafeyi kısaltmak, atları kırbaçlamak, birbirine müdahale etmek yasaktır. Oyunun kurallarını ihlal eden oyuncular oyundan ihraç edilecektir.

Oyunun galibini belirleme:

1. Her oyuncu oyundaki yerine göre puan alır, birinciye bir puan, ikinciye iki puan vb.
2. Atlar birkaç vardiyada yarışiyorsa, yerler belirtilen zamanda işaretlenir;
3. Takım yerleri, takımın tüm oyuncularını tarafından kazanılan puanların sayısına veya harcanan zamana göre belirlenir. (Anarkulov, 1991: 186).

3.13.4. At Çaaş Baratıp İlingen Cooluktu Almay (At Koştururken Asılı Eşarp Almak)

Oyuncuların sayısı 2-5 kişiden oluşur. Oyun, oyun alanında oynanır. Oyunda bir eşarp kullanır. Düşman sahaya çıktığında oyuncular oyunun koşullarını tartışabilirler. Sıra oyunculara geldiğinde, atlarla yarışırken asılan atkıyı almaya çalışırlar. Oyuncular 5-10 kez deneyebilir. Oyunun galibi, en çok düşmanı alan oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 187).

3.13.5. Corgo Salış/ (Corgo Cinsinden Atların Yarışı)

Yarışma, jokeylik becerilerini bilen yetişkinlere açıktır. 3 yaşından büyük tüm ırklara izin verilir. Oyunun mesafesi 2000 ila 10.000 metre arasında olabilir.

Oyun düz bir daire içinde, düz bir yolda, yarış pistinde yapılacaktır.

1. Oyuncuların oyuna katılım sırası kura ile belirlenir.

2. Grup lideri, oyuna katılanların soyadını, doğum yılını ve seri numarasını görürse orijinal başvuruyu sunmalıdır. Aynı başvuruda atın doğum yılı ve cinsi de belirtilmelidir. Torunları, isimsiz isimler "bilinmeyen" olarak yazılır.

3. Veteriner hekimin izni olmadan at yarışlarına katılmak yasaktır.

4. Oyunda sadece bir katılımcı ata değişmeden binmelidir.

5. Tüm oyuncular, takımlarının aynı spor kıyafetlerini veya oyunu organize eden organizasyon tarafından belirlenen kıyafetleri giymelidir.

6. Her oyuncunun kuradan önce jüri tarafından atanmış bir seri numarası olmalıdır. Her iki ele dirseğin üstüne veya tişörtün her iki yanına giyilir;

7. Oyun sırasında mesafeyi kısaltmak veya başka bir oyuncunun adını kırbaçlamak yasaktır. Bu kuralları ihlal eden oyuncular diskalifiye edilecektir. İzin verilen hata sayısı (yorganın kayması)

EN ÇOK:

a) 3 kilometreye kadar -5 kat.

b) 3 km. 3 kata kadar.

c) 10 km, 10 defaya kadar yanılabilir. Saat 4'ten 12'ye atlama yapmak bir hata olarak kabul edilir. 13 veya daha fazla atlama yaparsa, bu basit bir koşu olarak kabul edilir ve diskalifiye edilir. 3 veya daha fazla atlama bir hata değildir.

Kazananların belirlenmesi

1. Her katılımcının oyunu kazandığı yer numaraya göre puanlar: birincisi bir puan alır, ikincisi iki puan alır, üçüncüsü üç puan alır, vb.

2. Alayı birkaç sıraya bölünmüşse, yerler belirtilen zamanda işaretlenir;

3. Takımlar arasındaki yer, tüm oyuncuların kazandığı puan sayısına göre belirlenir. (Anarkulov, 1991: 187).

3.13.6. Kız Kelin Carış (Kız Yarışı)

Oyuncuların sayısı 2-10 kişiden oluşur. Oyun sahada, yolda, yarış pistinde yapılacaktır. Oyuncular ata biner, ulusal kostümler giyer, mekânın başında sıraya girer ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Oyunculardan birinin emriyle kızlar ve gelinler atlarını yarıştıır ve işaretlenen mesafeyi hızla geçmeye çalışırlar. Bitiş çizgisine ilk ulaşan oyuncu oyunun galibi olacaktır. (Anarkulov, 1991: 189).

3.13.7. Kız Kuumay (Kız Kovalama)

Oyuncuların sayısı 2-20 kişiden oluşur. Oyun 1000 metreye kadar olan bir sahada 0yapılacaktır.Oyuncular ata biner ve bir kız ve bir erkek olarak oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra kızlar ve erkeklere gelince hemen oyunun başlangıç noktasına gittiler, kaçan kızını aldılar ve adam belli bir mesafe içinde onu kovaladı ve şapkasını aldı. Kızın sırtına dokunmak onun zaferi anlamına gelir. Kıza yetişemezse, adam oyundan çıkar. Bundan sonra, kazanan erkek ve kızlar, kazanan belirlenene kadar oyunu oynayacaktır. (Anarkulov, 1991: 189).

3.13.8. Ukuruk Salmay (Döngü Koyma)

Oyuncuların sayısı 2-3 kişiden oluşur. Oyun yaz aylarında oynanır. Oyunda döngüler kullanılır. Oyuncular ata biner, ellerine ilmek alır ve oyunun koşulları hakkında konuşurlar. Sıra oyunculara geldiğinde, daha önce işaretlenmiş atları veya tek bir döngü ile yakalamaya çalışırlar. Oyunun 2-3 kez tekrarlanabilir. Oyunun galibi, çemberi ve atları hızlı bir şekilde yakalayan oyuncudur. (Anarkulov, 1991: 190).

3.13.9. Tıyın Enmey (Bozuk Para Kapmak)

Oyuncuların sayısı 2-20 kişiden oluşur. Oyun sahada, yarış pistinde yapılır. Oyunda bozuk para kullanılmaktadır. Oyuncular, yaklaşık 1000 metre mesafeli düz, düz bir yol, oyunun başı, sonu ve sonu gibi oyunun koşulları hakkında konuşabilirler. Oyuncular, sıra kendilerine gelir gelmez bozuk parayı kazanmaya çalışırlar. Böylece oyuncuların girişimleri 3-5 kez tekrar edilebilir. Çoğu zaman, parayı kazanan oyuncu oyunun galibi olur. (Anarkulov, 1991: 191).

SONUÇ

Edebiyat sahasında yer verilmeyen, konu alınmayan ve ihmal edilen konulardan birisi de milli oyunlardır. Yüzyıllar boyunca kendine özgü gelenek ve görenekleriyle hala canlı bir yapıya sahip olan Kırgız Türklerinin milli oyunları ve diğer Türk Dünyası sahasında varlığını sürdüren Türk Devletlerini konu alan araştırmamız oldukça dikkate değer bir çalışmadır.

Kırgız çocuk oyunlarının büyük bir kısmı çalışmamızın ikinci bölümünde; çocuk oyunları, kız oyunları, kız-erkek karışık oynanan oyunlar, erkek çocuk oyunları şeklinde sınıflandırılmıştır. Çalışmamızın üçüncü bölümünde ise Kırgız Türklerinin milli oyunları başlıklar altında detaylı olarak verilmiştir. Bu oyunların hepsinde Kırgız Türklerinin gelenek ve göreneklerinden detaylar görmekteyiz. Çalışmamızda çocuk oyunlarına genişçe yer verilmesi önem teşkil etmektedir.

Kırgız Milli Oyunları, Türkiye sahasında araştırmacılar tarafından pek ilgi gösterilmemiş, inceleme, araştırma sahası olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda da Türk ve Kırgız araştırmacılar tarafından da ihmal edilmiştir. Bugüne dek oldukça kapsamlı bir çalışma yapılmamıştır. Ancak Anarkulov'un çalışmaları, Yudahin'in çalışmaları ve Marat Kızı'nın yapmış olduğu araştırmalar ve incelemeler kayda değer çalışmalardır. Anarkulov'un 'Kırgız El Oyundarı' adlı kitabında Kırgız Milli Oyunlarına oldukça yer verilmiştir. Söz konusu bu çalışma tezimiz için oldukça önemli bir kaynak görevi üstlenmiştir.

Kırgız Milli oyunlarında ve Türk Dünyasında varlığını sürdüren Azerbaycan Türkleri, Uygur Türkleri, Kazak Türklerinde at oyunları çok önemli bir yer teşkil etmektedir. Özellikle çocuk oyunları, kız-erkek beraber oynanan oyunlarda önemli yer kapsamaktadır. Bu oyunlarda oynanan oyunlar ülkelerin gelenek ve göreneklerini yansıtmaktadır.

KAYNAKÇA

- Abliz, H. (2009), *Uygur Helk Meşrep Oyunliri Hekkide Tetkikat*. Yüksek Lisans Tezi, Şincan Üniversitesi, Folklor, Urumçi.
- Agat, S. (1984), ‘‘Dünya’nın Sesi’’ DETUR; Siyaset, Turizm, Sanat ve Ekonomi Gazetesi.
- Ahundov. (1994), Ehliman, *Azerbaycan Halk Yazını Örnekleri*, çev. Semih Tezcan, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara.
- Akmataliyev, A. Andaşev. (2004), *Kırgız Adadiyatı Ensklopediyalık Okuu Kuralı* Bişkek.
- And, M. (2004), *Oyun ve Büğü*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Anarkulov, X.H. (1991), *Kırgızistan El Oyunları*, Bişkek.
- Artun, E. (2004), *Anonim Türk Halk Edebiyatı Nesri*, Kitabevi, İstanbul.
- Aslanov, E. (1984). *El-Oba Oyunu Halg Tamaşası*, İşık yayınları, Bakü.
- Atalay, B. (1985). *Divanu Lugati’t-Türk Tercümesi C. 1*, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Azerbaycan Dilinin İzahlı Lüğeti*, (1999), C. I-III, Çıraq, Bakı.
- Babulov, K. (1982), *Mezgil Sabaktarı*, Kırgızistan Basması, Bişkek.
- Baratova, M. (2015), ‘‘Türkmenistan’ın Millî Çocuk Oyunları’’, *I. Uluslararası Çocuk Oyunları Kurultayı Bildiri Kitabı*, 14-17 Mayıs Eskişehir, Pegem Akademi, Ankara.
- Böreyar, Muhammed ve Yoldaş, Yunus. (1990), *Uygurlarının Anenevi Oyunlari*, Kaşkar: Kaşkar Uygur Neşriyatı.
- Buran, A. (1999), *Çağdaş Türk Lehçeleri*, Çağ Ofset, Elâzığ.
- Cemilev, A. (1984), ‘‘Kaytarma Ansambl Oyunları’’, Taşkent.
- Cengiz, S. (1998), *Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması*, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi, Cilt:38, Sayı:1-2.
- Corakoziyev, N. (2015), ‘‘Özbek Çocuk Oyunlarının İncelenmesi’’ Mitolojik Temelleri ‘‘Döndürek Oyunu’’ I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı Bildiri Kitabı, 14-17 Mayıs/Eskişehir, Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Çorotekin, T. (2002), *Kırgızistan Cumhuriyeti, Türkler Ansiklopedisi*, C.19, Yeni Türkiye Yayınları, Ankara.

- Divaev, AA. (1995), *Tarih ve Etnoğrafya Açısından Nevruz*, Ankara.
- Ergalieva, j. N. Şakuzadauli, (2000), *Kazak Kültürü*, Almatı.
- Eroğlu, T. (1995), *Doğu ve Güneydoğu Anadolu'da Halayların İncelenmesi*, Kılıçarslan Matbaacılık, Ankara.
- Gömeç, S. (2011), *Kırgız Türkleri Tarihi*, Berikan Yayınevi, Ankara.
- Hinayet, B, A. Sujinova, (2007), *Kazak Halkının Ultık Küimderi*, Almatı.
- Huizinga, J. (1995), *Homo Ludens*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- İnan, A. (1987), *Makaleler ve İncelemeler*, 2. Baskı, Ankara.
- Jahongirov, G. (1975), *O'zbek Bolalar Folklori*. Toshkent: O'qituvchi Nashriyati.
- Karadavut, Z. (2006), *Kırgız Masalları*, Kömen Yayınları, Konya.
- Koşay, H. Zübeyr. (1939), *Etnografya ve Folklor Kılavuzu*, Cumhuriyet Halk Partisi Yayınları, Ankara.
- Köpiş, E. R. Rahimbek, (2001), *Kazaktın Toy Oyundarı*, Almatı.
- Ligeti, L. (1925), "Kırgız Kavim İsminin Menşei", *Türkiyat Mecmuası*, C. 1, İstanbul.
- Maratkızı, A. (2010), "Kırgız Ulusal Oyunları", *Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, II / 1 Ocak "Kültür Tarihimizde Yarış".
- And, M. (1974), *Oyun ve Bügü*, İş Bankası Yayınları, İstanbul.
- Nebiyev, A. (1988), *El Neğmeleri Xalq Oyunları*, Azerbaycan Dövlət Neşriyatı, Bakı.
- Otar, İ. (2001). 14 Mart Özel kütüphanesinde görüşme.
- Özdemir, N. (2006), *Türk Çocuk Oyunları I-II*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özhan, M. (1997), *Türkiye'de Çocuk Oyunları Kültürü*, Feryal Matbaası, Ankara.
- Özhan, M. (2005), *Çocuk Oyun ve Oyuncak Terimleri Sözlüğü*, Ankara: Kültür Ajans Yayınları.
- Rahman, A. (1996), *Uygur Örp-Adetleri*, Urumçi: Şıncang Yaşlar Ösmürler Neşriyatı.
- Sagındıkov, E. (1991), *Kazaktın Ultık Oyundarı*, Almatı.
- Saray, M. (1993), *Kırgız Türkleri Tarihi*, İstanbul.
- Şen, R. (1988), "Kırım Folkloru", Eskişehir Atatürk Meslek Lisesi.
- Tekin, Ş. (1973), *Uygurca Metinler 2 "Maytrisimit"*, Ankara.
- Tötenayev, B. (1994), *Kazaktın Ultık Oyundarı*, Almatı.

Yudahin, KK. (2011), *Kırgız Sözlüğü I. Cilt*, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara.

İNTERNET KAYNAKLARI

URL-1 [https://tr.wikipedia.org/wiki/Haytarma_\(halk_oyunu\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Haytarma_(halk_oyunu)) [Erişim Tarihi: 01.01.2022].

URL-2 <https://www.bitmezat.com/kirim-turklerinin-milli-halk-oyunu-coban-oyunu> [Erişim Tarihi: 01.01.2022].

URL-3 <https://www.google.com/kırım/türkleri/bardak/oyunu> [Erişim Tarihi: 20.12.2021].

URL-4 <https://kiriminsesigazetesi.com/yavluk-yavlik-mendil-oyunu> [Erişim Tarihi: 01.01.2022].

URL-5 <https://www.google.com/Yüksek/minare/oyunu/kırım/türkleri> [Erişim Tarihi: 01.01.2022].

URL-6 <https://www.google.com/çiftetelli/oyunu/kırım/tatar/türkleri> [Erişim Tarihi: 01.01.2022].

URL-7 <https://www.google.com/kırgız/türkleri/ok/atma/oyunu> [Erişim Tarihi: 05.02.2022].

URL-8 <https://www.google.com/kazak/türkleri/kız/kuu/oyunu> [Erişim Tarihi: 01.01.2022].

URL-9 <https://www.google.com/kazak/türkleri/kökpar/oyunu> [Erişim Tarihi: 01.01.2022].

URL-10 <https://www.google.com/kırgız/türkleri/güreş/oyunu> [Erişim Tarihi: 05.02.2022].

URL-11 <https://www.nationalturk.com/tr/kirgizlarin/asik/oyunu> [Erişim Tarihi: 05.02.2022].

URL-12 <https://www.google.com/kazak/türkleri/beyge/oyunu> [Erişim Tarihi: 01.01.2022].

URL-13 <https://www.google.com/türkmen/türkleri/likkiş/likkiş/oyunu> [Erişim Tarihi: 05.02.2022].

URL-14 <https://www.google.com/türkmen/türkleri/huçça/oyunu> [Erişim Tarihi: 05.02.2022].

URL-15 <https://www.google.com/türkmen/türkleri/moncuk/oyunu> [Erişim Tarihi: 05.02.2022].

URL-16 <https://www.google.com/turkmen/turkleri/beş/taş/oyunu> [Erişim Tarihi: 05.02.2022].

EKLER



Ek 1: Kaytarma (Haytarma) Oyunu



Ek 2: oban Oyunu



Ek 3: Bardak Oyunu



Ek 4: Yavlık (Mendil Oyunu)



Ek 5: Yüksek Minare Oyunu



Ek 6: Çiftetelli Oyunu



Ek 7: Caa Atuu (Okçuluk)



Ek 8: Kız Kuumay Oyunu (Kız Kovalama)



Ek 9: K k B r  Oyunu



Ek 10: Küröş (Güreş)



Ek 11: Aşık Oyunu



Ek 12: Beyge Oyunu



Ek 13: Likkiş Likkiş Oyunu



Ek 14: Huça Oyunu



Ek 15: Moncuk (Boncuk) Oyunu



Ek 16: Beş Taş Oyunu

ÖZGEÇMİŞ

1995 yılında Kabataş'ta doğdu. İlk ve Orta öğretimini Güzelyurt beldesinde köy okulunda tamamladı. Lise eğitimini Ordu ilinde devam ettirdi. 2014 yılında Kastamonu Üniversitesi, Çağdaş Türk Lehçeleri ve Edebiyatları bölümünü kazandı ve Lisans eğitimine başladı. 4 yıl burada eğitimini sürdürdü. Bunun yanı sıra yabancı dil sınavlarına hazırlandı. Kastamonu Üniversitesinden 2018 yılında mezun oldu. 2020 yılında Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı alanında Yüksek Lisans yapmaya hak kazandı. Halen burada eğitimini sürdürmektedir.

Tuğba GÜNKAYA