ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ
THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Cilt: 12 Sayı: 68 Yıl: 2019
www.sosyalarastirmalar.com
Issn: 1307-9581

Volume: 12 Issue: 68 Year: 2019
www.sosyalarastirmalar.com
Issn: 1307-9581

Doi Number:
http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3926

KIRGIZLAR-KAZAKLARDA UNUTULMUŞ BİR ATLI SPOR: YİĞİT KOVALAMA•

KYRGYZS AND KAZAKHS IN FORGOTTEN A HORSES SPORT: VALIANT CHASE

Mehmet TÜRKMEN**
Sıymık ASTANBEKOV***

Öz

Kırgızlarda "Cigit Kumay", Kazaklarda "Cigit Kuu" adıyla takım halinde ve kaçma kovalama şeklinde oynanan bu oyunun, Türkiye Türkçesinde tam karşılığı "Yiğit Kovalama"dır. Unutulmaya veya yüz tutmuş olan bu atlı oyun, 1922-26 yıllarına kadar tüm Türkistan coğrafyasındaki Türk halklarında yoğun olarak oynanmıştır. Ancak bu tarihlerden günümüze oyun âtıl kalmıştır. Oyun hakkında hiç yok denecek kadar yaşanan kaynak sıkıntısını aşmak, konuyla ilgili araştırmacılara mütevazı bir kaynak sağlamak, unutulmak üzere olan bu oyunu tekrar Türklerin milli spor halkasına ekleyebilmektir. Küreselleşen dünyada nerdeyse her gün milli kültür halkalarından biri kopup gitmekte, bu durum telafisi olmayan kayıpları beraberinde getirmekte ve giderek bu konular hakkında çalışma alanı daralmaktadır. Araştırmada yiğit kovalama oyununu gün yüzüne çıkarmak ve Türk halkları milli sporlar kültürü halkasına tekrar kazandırmaktır. Çalışmada niteliksel yaklaşım içinde yer alan modellerden betimsel tanımlama ve karşılaştırma metodu kullanılmıştır. Araştırma, başta Kırgızistan olmak üzere Güney Sibirya coğrafyasını da içine alan Orta Asya Türk halklarını kapsamaktadır. Sonuç: Sovyet ideolojisinin Türk halklarının tüm geleneksel kültür unsurlarının yaşamasına tahammülsüzlüğünden, yiğit kovalama oyunu da kendisine düşen payı almış, Türkistan halklarının 1991 yılı bağımsızlığına kadar nerdeyse hiç oynanmamıştır. Bu tarihten sonra da sadece Kırgızlar ve özellikle Kazaklar oyunu tekrar canlandırma çabaları olsa da bunda başarılı olamadıkları anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kırgızlar, Atlı Spor, Yiğit Kovalama.

Abstract

In Kyrgyz, "Dzhigit Kumay" and in Kazakhs "Dzhigit Kuu" as a team and evasion of this game in the form of chase, Turkey full provision in Turkish "Valiant Chasing" is. This equestrian game, which is almost forgotten, until 1922-26, it was played extensively among the Turkic peoples in all Turkestan geography. To overcome the shortage of resources, which is almost nonexistent about the game, to provide a resource to researchers and future generations on the subject, this game is about to be forgotten, again to add to the national sports ring of the Turks. Importance: In a globalizing world, almost every day one of the national cultural circles' ruptures, this situation brings uncompensated losses, and the field of study on these issues is shrinking. Unleash the heroic chase game in research and to bring the Turkish peoples back to the national sports culture. Descriptive identification and comparison method was used in the study. The research covers the Central Asian Turkic peoples, including Kyrgyzstan and South Siberia. Conclusion: The intolerance of the Soviet ideology to the survival of all traditional cultural elements of the Turkish peoples, valiant chase game also took its share, until the independence of Turkestan in 1991, it was almost never played. Even after this date, only the Kyrgyz and especially the Kazakhs have tried to revive the game, they were not successful in this.

Keywords: Kyrgyz, Equestrian Sport, Valiant Chasing.

• Bu çalışma, KTMU-BAB-2018.GOSAUM.01 nolu, "Kırgızistan ve Türkiye'de Geleneksel Atlı Sporların Araştırılması" başlıklı projeden üretilmiştir.

** Prof. Dr., Muş Alparslan Üniversitesi & Türkiye & Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu & GOSAUM Bişkek/Kırgızistan. turkmenafsin@hotmail.com

*** Doktora Öğrencisi, Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Bişkek/ Kırgızistan.

1. GİRİŞ

Her milletin geçmişten süzülerek gelen, sosyal yapı ve yaşayıştan kaynaklanan, kısmen de coğrafi özellikleri de bünyesinde barındıran spor kültürü anlayışları vardır (Türkmen ve ark.,2006,77-94). Eski Türk göçebe bozkır kültürünün oluştuğu ve günümüze geliştiği coğrafyalarda yaşayan, göçeri ve yerleşim yerlerini, iktisadi ve sosyal hayat sahalarını buna göre tayin eden Kırgızlar, aynı zamanda ilk Türk halklarının karakteristik özelliklerini de bünyesinde en fazla muhafaza edebilen boy durumundadırlar (Türkmen ve Eseev,2019,1486-1491). Spor daha sonraları Türklerde sürnamelere bile yansımıştır (Yıldırım ve ark.,2002,26-34).Bu araştırmada Orta Asya Türk halkları milli kültürlerinin ürünü ve "kız kovalama" oyununun erkek versiyonu olan, Kırgızlarda unutulmuş, Kazaklarda unutulmaya yüz turmuş bir atlı spor oyunu olup, başka halklarda versiyonu bulunmayan "cigit kuu" oyunu incelenecektir. Türkiye Türkçesinde tam karşılığı "Yiğit Kovalama" olan oyunun adı, eylemiyle birlikte iki kelimeden oluşmaktadır. Bunlardan ilkine Kırgızlar'ın "Cigit", Kazakların "Jigit" Özbek, Türkmen ve Uygurların "Yiyit" dedikleri, Türkiye Türkçesinde de "Yiğit" olarak telaffuz edilmektedir. (Türkmen, et. al., 2017, 74) Yiğit; güçlü- kuvvetli, mert ve cesur anlamına gelmektedir ki, Türklerde ki eski "Alp" sıfatıyla örtüşebilmektedir. Konuyla ilgili veriler Kırgızlar ve Kazaklarda bulunduğu için çalışmanın merkezine bu iki Türk halkı alınmıştır. Oyunun adını tamamlayan eylemi (fiili) olan ikinci kelimesine Kırgızlar "Kumay" veya "Kuu" derler iken, Kazaklar sadece "Ku" kelimesini kullanmaktadırlar. Oyunun birinci kelimesi isim ve sıfat olan, ikincisi oyunun eylemini (fiilini) ifade eden ve iki kelimeden oluşan oyunun adına oyun adına Kırgızlarda "Cigit Kumay" veya "Cigit kuu", Kazakça ise "Jigit Ku" denilmektedir (Kim, 2013, 57).

Kadim Kırgızlar ve Kazaklar gençlerini (yiğitlerini) cesur, güçlü ve çevik görmek isterlerdi. Oyunları sadece eğlenceli değil, aynı zamanda hayati beceriler geliştirmek için bir araçtı. Rekabetçi doğaları gençlik gücü, çeviklik, dayanıklılık, cesaret, estetik ve bunların eğitiminin gelişimine katkıda bulundu. Ancak bunun yanı sıra, halk oyunlarının değeri, halkın manevi kültürünün en içten tezahür ettiği ve her bir kitle olayının şaşırtıcı bir sunum haline geldiği gerçeğidir. Gelecekte, güçlü, deneyimli savaşçılar yetişmeleriyle meşgul olmaya doğası gereği mecburdu. Çünkü sürekli hayvanlarına mera arayan bir kabile veya halk, her an başka bir kabile veya kavim tarafından saldırıya uğrayabiliyordu (Khamchiyev and et. al., 2013, 19). Çocuklar askeri işlerde, atı ele geçirerek sanatlarını geliştirdiler ve çeşitli yarışmalara ve dövüş sanatlarına aktif olarak katıldılar. Silahlarla eğitim, çeviklik ve dayanıklılık gibi sadece fiziksel özelliklerin ortaya çıkmasıyla değil, her şeyden önce uzun süren egzersizlerle elde edilen büyük miktarda fiziksel kuvvetin ortaya çıkmasıyla ilişkili karmaşık bir süreçti. Kırgızların toy kültürü, halkın gelişimi ve sürekliliği için kendisine özgü olan iktisadi yaşamı ve bu yaşamı besleyen coğrafi ortamı olan geleneksel kaynaklara dayanıyordu (Gulyaev, 2014, 533).

Nesiller arasında kimliğin ve bağlantının korunmasına yardımcı olan *toy – aş* (*şenlik – ölüm yıldönümü*) kültürünün en önemli unsurlarından biri; halkın özgün oyunları ve geleneksel sporlardır. Doğal koşullar, Kırgız halkının tarihsel gelişiminin özellikleri, oyunlara ulusal bir kimlik kazandırdı ve onları özgün kıldı. Bu nedenle, Kırgız halkın diğer etnik gruplardan farklı özel oyunları vardı. Bununla birlikte, şimdiye kadar geleneksel spor oyunlarının tarihi, gelişimi ve dönüşümleri çok az veya yetersiz çalışılmaya tabii tutulduğu görülüyor. Bu monografik çalışma, Kırgız milli spor oyunlarından *cigit kumay* bilimsel incelenmesi için ilk aşaması denilebilir (Türkmen ve ark., 2018, 56). At göçebe bozkır Türk halklarının tarih boyunca mobil aracı olmuş, bu kavimlerinin kaderini bağladığı "ıduk" (kutsal) varlığı olmuştur. Etinden yiyecek, sütünden içki (kımız) ve kurut, derisinden giyecek ve çok çeşitli materyal, dışkısından yakacak ve gübre yaparlardı. Motorlu araçların olmadığı dönemlerde bozkır ordularını rakipsiz yapan en hızlı bir savaş aracıydı. Yılkı denilen at sürüleri uzayıp giden bozkırın en çarpıcı renkleriydi. Yabancıların gözüyle Orta Asya'da bir Türk kabilesinde olan at sürüsü, dünyanın diğer uluslarında bulunandan daha çoktu. Günümüzde hala o coğrafyalarda eskisi kadar olmasa da ihtiyaçların çok üstünde at sürüleri bulunmaktadır (Levine, 1998, 53; Teplouhov, 1929, 46).

Binicilik sporunun gelişim tarihi, Botai istasyonunun yakınındaki Akmola bölgesinde düzenlenen eski atların iskeletleriyle yapılan kazılarda birçok değerli buluntuyla doğrulanmaktadır. Bu kazıların araştırmacıları, bu mezarların varlığını MÖ 6. binyıla bağlamaktadır. Bu kazı resmen "Botai kültürü" adını verdi. Botai kültürünün özelliği, kazıların Kırgız-Kazak bozkırlarında vahşi atların evcilleştirilmesi ve bunların ataları tarafından vahşi atların kullanımı hakkında benzersiz bilgi kaynakları olmasıdır (Sokolova, 2012, 221). Tarih boyunca atla birlikte zikredilen Türkler, atı evcilleştiren ve ata ilk binen kavimler olarak gösterilirler. "*Onlar (Türk halkları) sanki at üstünde doğmuşlar, yerde yürürken zorlanırlar. Onların ömürlerinin çoğu yerden ziyade at üstünde geçer*". Çünkü at üstünde durmak, Gök Tanrı'ya yakın olmak demektir ve bu biniş bir ibadet olarak görülür (Türkmen et. al., 2007, 104). Türkler at üstünde yerler, içerler, alış-veriş yaparlar, sohbet ederler, kurultay düzenlerler, ibadet ederler ve uyurlar. Tarihin her döneminde gereksinimlerin çok üstünde at yetiştirirlerdi (Sagalayev & Oktyabr'skaya, 1990, 123). Türk-Moğol halkları üç yaşlardan itibaren kız-erkek çocukları binicilik eğitimi alırlardı. Kaşgarlının "*At Türkün kanadıdır*" deyişinin bir versiyonunu çağdaş bir kültür tarihçisi "*Kuş kanatsız, Türk atsız olamaz*" demekle teyit etmektedir. Bir başka araştırmacı "*At Türk soyluların kimlik kartıdır*" demektedir. Atın Türk tarihindeki engin ve Türk kültüründeki zengin yerini ifade eden bu tür ifadelerde bulunan çok sayıda yabancı araştırmacı bulunmaktadır (Toqtabay, 2010, 31).

At, şüphesiz ki, Türklerin en fazla önem verdikleri bir varlık olmuştur. Atın ilk ehlileştirilmesini ve bununla ilgili karakteristik atlı çoban kültürünün yaşatılmasını, kesin olarak İç Asya'da yaşayan eski Türklere kadar dayamak gerekir (Levine, 1998, 53; Rasonyi, 1996, 6). Türk halklarının sosyal yapı ve yaşayışında atın mühim bir yer teşkil ettiği bilinmektedir. Binicilik oyunları Türk halklarının sosyal yapı ve yaşayışta özellikle popülerdi. At, göçebe ekonomisinin mobil temelini oluşturdu ve güzellik, saflık ve hızın kişiselleşmesiydi. Kırgız ulusal eğlencesi (oyunlar, popüler sporlar ve eğlence) insanların kültürel mirasının bütünleyici bir parçasıdır" (Türkmen ve ark., 2007, 103). Tarihsel koşullara bağlı olarak, her millet, ruhsal üretim ve ruhsal kültür alanında tezahür eden bu halkların psikolojik yapıları üzerinde bir iz bırakan benzersiz bir gelişim yolundan geçti. El yazma, edebiyat, sanat, ekonomik yaşam, gelenekler, görenekler, törenler ve folklorik oyunları gibi. Bu folklorik oyunlardan birisi de konumuz olan "cigit kumay" oyunudur. Maalesef *cigit kumay* oyunu ne zaman ve hangi klan, kavim veya toplum tarafından ortaya çıktı ve zamanla nasıl geliştiği hakkında yeterli kaynaklara sahip değiliz. Bunun yanısıra oyunun atlı göçebe kültürünün bir ürünü olduğunu, yine bu kültürde diğer tüm geleneksel sporlarda olduğu gibi önce oyun halinde iken zamanla bir yarış şekline dönüştüğünü rahatlıkla anlayabiliriz. Sınırlı da olsa kaynaklardan edindiğimiz bilgiler ışığında *çigit kumay* (*yiğit kovalama*) oyununun Kırgız ve Kazaklarda 20. yüzyılın ilk çeyreğine kadar popüler oluşudur (Simakov, 1984, 24).

2. KIRGIZ VE KAZAKLARDA BAZI GELENEKSEL SPORLAR

Asya vücut kültüründeki bilgiler, düşünceler ve uygulamalar daha ziyade toplumların kültürel yaşantılarıyla bir paralellik göstererek dönemler itibariyle farklı şekillerde hayata geçirilmiştir. Asya toplumlarında mistik hayat anlayışının, savaş zorluklarının ve filozofik dünya görüşlerinin meydana getirdiği kültür o toplumda sporu beden ve ruh dengesinin sağlanmasında bir araç durumuna sokmuş ve onun toplumda yaygın bir biçimde kullanılması fikrini ortaya çıkarmıştır (Türkmen ve Useev,2019,1486-1491). Özellikle Türklerde spor ve oyun kültürü çok yaygın olarak geçer. Bu ön Asya uygarlıklarından itibaren gelişerek tarihi süreç içerisinde devam etmiştir (İmamoğlu ve Koca, 2018, 479-488). Bazı spor dallarının kökenleri veya ortaya çıkışları konusunda tartışmalar bulunmaktadır (Koca ve ark.,2018,1490-1497). Sporun toplum içinde yaygınlaştırılması, diğer pek çok faktörle birlikte, fertleri yönlendiren değer yargıları, gelenek ve göreneklerin spor türlerini desteklemesi ile de bağlantılı görülmektedir (İmamoğlu ve ark.,1997,139-144). Bazı sporlar ve uygulamalar günümüze kadar gelmiştir. Kırgızistan'da Türkiye'nin aksine, özellikle geleneksel atlı spor oyunları ve egzersiz birçok yönden eşsizdir. Doğru, amaçları, hedefleri, içerikleri ve kalkınma dinamikleri, nüfusun modern beden eğitiminin gereksinimlerine bağlı olarak değişir ve bu sürece kuşkusuz, ulusal kültürlerin artan

karşılıklı zenginleşmesi ve modern toplumda insanın uluslararası özelliklerinin aktif olarak oluşması eşlik eder. Bu bağlamda 1991 yılından bu tarafa unutulmaya yüz tutmuş sporlarda istikrarlı bir şekilde popüler sporlar arasına sokulmaya çalışılmaktadır. Çalışma, unutulmaya yüz tutmuş *cigit kumay* (*yiğit kovalama*) oyununu teorik bağlamda orijinal adı, kaide ve kuralları ile ortaya oyup, Kırgızların popüler atlı sporları arasına katmak; buna ek olarak, birçok ulusal spor türü, hedeflere ulaşmak isteyen gençleri eğitmek, bozkırların doğası ile diğer ulusların kültürünü birleştirmeyi amaçlamaktadır. Araştırma yapılırken teorik bağlamda derleme-tarama sistemiyle yapılmış olmakla birlikte Kazakistan'ın Alma-ata ilinin Boroldoy Köyü (Aul) ile Kırgızistan'ın Narın ili Atbaşı ilçesi Akmuyun ve Akmus Köylerindeki toylarda "yiğit kovalama" oyunu sembolik olarak canlandırılışı gözlemlendi. Dolayısıyla bu araştırmaya saha / gözlem çalışması da eklenmiş oldu. Bu bağlamda araştırma da, niteliksel yaklaşım içinde yer alan modellerden betimsel tanımlama ve karşılaştırma metodu kullanılmış oldu.

3. KIRGIZLAR VE KAZAKLARDA YİĞİT KOVALAMA OYUNU

3.1. Cigit kumay oyununu ortaya çıkaran koşullar: Geleneksel spor olayları diğer Türk halklarında olduğu gibi Kırgızlar için sadece "*ter atma*" fırsatı, "*doğal*" mücadeleci içgüdüleri açığa vurmak veya semboller yoluyla ifade etmek için fırsat değil, aynı zamanda geniş ahlaki ve politik yankının sosyal değerleri etrafında organize olan dikkatli bir şekilde yapılandırılmış kamuya açık organizasyonlardır. Bireyin yaşadığı sosyal ortam, ortak anıların biçim ve içeriği için bir çerçeve oluşturur. Tarihsel yorumlar ve algı örüntüleri, bireysel ve kolektif bellek arasındaki karşılıklı ilişkiden kaynaklanmaktadır. Oyuncunun davranışları, mahalleden topluma sosyal grubun kültürünün normlarına ve değerlerine bağlıdır. Oyun bir kültürün amblemidir, bu nedenle oyuna dayalı pratiklerin derin bilgisi, bir toplumu tanımak için önemli bir unsurdur (Lavega, 2007, 67). Spesifik etnografik materyal, Kadim Kırgızlarda spor egzersizlerinin ve oyunlarının yaşamlarıyla bağlantısını, halk kültürü unsurlarının, yaşamın, ritüellerin, büyülü inançların bir yansıması olduğunu göstermektedir. *Yiğit kovalama* yarışmaları 19. yüzyılda ve 20. yüzyılın ilk çeyreğine kadar çok popülerdi ve işten boş zamanlarında yapıldı. Ayrıca düğünlerde (özel toy), cenazelerde (aş/anma), dini günlerde, takvim döngüsünde, dini ayinlerinde, ad koyma, beşik zırhi, kırkını çıkma, dişi çıkması, köstek kesme vs. yapılırdı. Asyatik beden eğitimi araçları, geçmişte Kırgızistan'da beden eğitiminin sistematik formülasyonu, militarize edilmiş toplumsal yaşam biçiminin şartıydı. Türk kültüründe daha çok devlet kurumu olma özelliği ile bilinen toy, aynı zamanda doğum, evlenme, ölüm, kahramanlık gösterme, ad verme, karşılama, avdan veya zaferden dönme, esirlikten kurtulma, tahta çıkacak kişiyi belirleme, tahta çıkma, yemin etme, sofra yağmalatma vb. amaçlarla düzenlenen kutlama veya anma geleneğidir. Türklerde bu geleneğin en önemli unsurlarından biri atlı oyun ve yarışlardır.

Ancak, Kırgız ve diğer göçer Orta Asya Türk halklarının kırsal ortamında, spor da kimliğin birçok özelliğini koruyor. Bunun nedeni, doğa unsuruyla sürekli mücadeledeki eteklerin ve yüksek dağların kendine özgü koşullarında, militarize beden eğitiminin her zaman özel bir öneme sahip olmasıdır. Ek olarak, uzun süre aynı doğal koşullar, erken feodal, militan bir yaşam biçimini korudu. Yetenekli ve cesur savaşçıları eğitmeyi amaçlayan oyunların ve egzersizlerin, özellikle geleneksel sporların tarzı ve karakteri hakkında tüketilmesi alenen bilgi sunar.

3.2. Yiğit Kovalama oyununun unutulma sebepleri: Yiğit kovalama oyununun bu popülaritesini nasıl yitirdi? Neden unutulmaya yüz tuttu? Sorusuna direk veya in-direk verilecek birçok cevaplar olabilecektir. Sovyet yıllarında ve hatta Çarlık Rusya'sının özellikle son 60-70 yıllık döneminde milli sporlar milli kültür ürünleri olduğundan olsa gerek adeta ipotek altına alındı. Bu sporlar gelişmedi, uygulama yapılmadı, geçmişin kalıntıları olarak anıldılar ve sadece bazıları tatillerde hatırlandılar. *Kök-börü, Bayge, Kız-kumay, Yorga yarış, Tıyın-enmey, Oodarış* gibi atlı spor oyunları, sadece tören etkinliklerinin muhteşem bir dekorasyonu olarak görüldü. Ancak spor oyunları olarak asla tanınmadı (Mendot and et. al., 2014, 129). *Sayış, Alaman- bayge, Kız- börü, Cılanak- çarpışu, Öpkö- çarpışu, Ser- almay, Şoknar- toknaşuu* ve *Cigit- kumay* gibi savaş karakterli atlı oyunların oynanmasına hiç müsaade edilmedi. Merkezi otoritenin baskısından kısmen uzak kalan (çünkü kırsal alanları da denetleyen görevli ajanlar vardı) Kırgız ve Kazakların kırsal halkı, köstek

kesme, kırkıncı gün, evlenme vb. sosyal merasimlerde çok nadiren de olsa oynanma imkânı bulabildiler.

Ancak nadiren oynanan bu atlı oyunlara da ciddi müdahaleler vardı. Zira bu tür milli nitelikli oyun ya da sporların kadim ritüellerinin sergilenmesine müsaade edilmiyor, onların yerine Sovyet ideolojisinin uygun gördüğü ve modern dedikleri kozmopolit ritüeller yerleştiriyorlardı. Bu durumda spor oyunlarının milli niteliklerini yitirmesine ve anlam boşalmasına vesile oluyordu (Toqtabay, 2010, 31). Çünkü Sovyet döneminde diğer evcil hayvanlarda olduğu gibi atlar da şahıslardan alınarak "*ferma*" ve daha büyük kapsamlısı olan "*galhoz*" denen devlet çiftliklerine konuldular. Sovyet rejimi tarafından tarihin korkunç bir şekilde tarif edilmesini de unutmayalım. Bu rejim sadece öğretiye ait postulatlarıyla uyum halinde bir tarih icat etmeyi başarmakla kalmadı. Fakat aynı zamanda, Hegel ve Marx'ın teorilerini doğmatikleştirerek, tarih tahlilinin "*yanılmaz*" metodunu ve başlangıçta kabul edilmiş uzlaşmaların sonucu olarak hizmet etmek zorunda olduğu bir siyasi öğretinin aleti olan tarihi materyalizmin temel katkısının savurganlığını yaratmayı da başardı (Khamchiyev and et. al., 2013, 25-27).

3.3. Cigit kumay oyun kural ve kaideleri Katılımcı sayısı: 50 kişiye kadar olabilir ve iki guruba ayrılır ve iki takım halinde yarışırlar. Ayrıca oyunda kadın erkek ayırımı yoktur (yani 18 yaşamış isteyen kadın katılabilir).

Oyunun yeri: düz ve geniş bir alan, tarla, çayır vb.

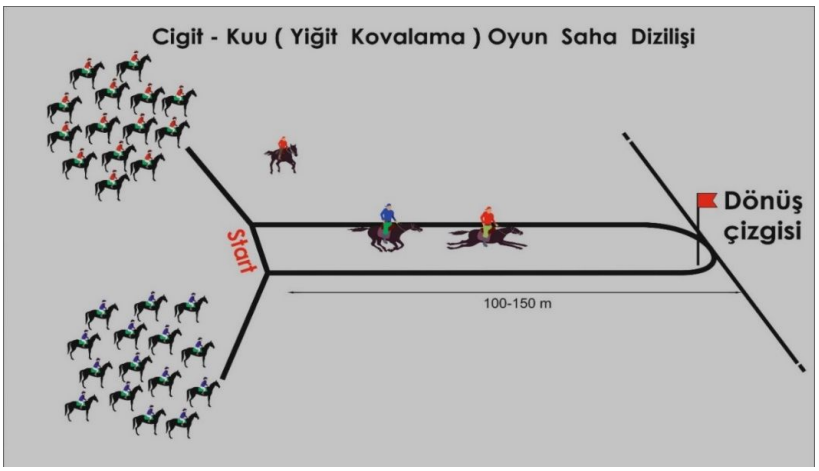
Oyun Açıklaması: Tüm oyun katılımcıları iki gruba ayrılır. Yerde, başlangıç çizgisi gösterilir ve daha sonra diğeri, yüz elli metreden daha fazla olmayan bir mesafeye paralel olarak, bayrak uzun bir direğe ayarlanır (Şekil – 1).

Yönetici, her gruptan birer kişi olmak üzere iki oyuncuyu alır ve bunlardan birine bir belbağı (koşum takımı) verir;

Atlıların kafaları başlangıç çizgisine kadar kalkar ve hakem yardımcısı veya hakem başı düdüğünden sonra bayrağa doğru ileri gider;

Bir belbağı sahibi olan oyuncu, rakibini soymaya çalışır ve aynı zamanda, belbeu yu çizgi çizgisine fırlattığı ve grubuna geri hızla koştuğu bayrakla olan mesafeyi hızla kapatır. "Düşman", rakibin bayrağın dibine koyduğu belbağı'nı yerden alır ve rakip biniciyi yakalamaya çalışır. Start çizgisine varmadan onu yakalamak için acele eder ve rakibe elindeki koşum takımıyla (genellikle kırbaç ve kamçı ile) acımasızca vurabilir (Şekil – 2.

Eğer başarılı olursa, yenilmediği takdirde kazanan olarak kabul edilir. Böylece lider, birini, diğerini, üçüncü biniciyi çağırır, her seferinde bir önceki yarışmasında kazanan bir oyuncuyu belbeu'ya verir ve bu yarışçı dönüş esnasında yakalanana kadar devam ettirilir. Grup galibi, takımda daha fazla sayıda kazananı olandır.



Şekil 1: Yiğit Kovalama (Jigit Ku / Cigit Kumay) oyun saha dizilişi ve yarış şekli

Şekil 2: Müsabakada rakibini yakalayanın sert vuruşları

***Cigit Kumay Kuralları*:** a)- Bayraktaki koşumu attan inmeden yerden kaldırma izni verilir. b)- Rakibin baş ve yüzüne vuramazsınız. c)- Düşmanın kıyafetinden tutamazsın. d)- Rakibin atının koşmasına engel olunmasına izin verilmez. - At, sıkıca giydirilmeli ve oyunun katılımcılarına zarar verebilecek herhangi bir süsleme malzemesi takılmamalıdır. e)- Katılımcıların yarışmaya engeli bulunmasına izin verilmez. f)- Oyun, hareketi engellemeyen takımlarda yer almalıdır. g)- Katlarda çıkarıldıktan sonra sadece başlangıç çizgisine girmelerine izin verilir. Oyuna 18 yaşından küçük olmayan kadın ve erkekler katılabilir.

Cigit Kumay oyununun yaya ve çocuk versiyonu

Katılımcı sayısı; 10 ila 30 kişi katılabilir. 18 yaşın altı-üstü ve kız erkek oynayabilir, Oyunun yeri; geniş ve düz veya hafif meyilli çayır veya toprak alan olmaktadır.

Oyun Açıklaması: Oyun katılımcıları iki gruba ayrılır. Her iki grup da yere işaretlenmiş düz bir çizgide durur. Sonra, bu çizgiden 15-20 metre, ikincisi zemine işaretlenir- ilk çizgiyle aynıdır, uçlarına 2 bayrak koyar. Her gruptan ancak oyuncuya çağıran lider (organizatör) bunlardan birine bir belbağı (peşkır veya havlu) verir. Kararlaştırılan bir işaret, skor veya kafa düdüğüne göre, her iki oyuncu da bayraklarla işaretlenmiş ikinci çizgiye koşar ve belbeu oyuncusu, ikinci çizgiye ulaşana kadar diğerine saldırır. Bu özelliğe ulaştıktan sonra, ilk oyuncu belbeyi yere fırlatır, ikincisi onu alır ve ilk sıraya geri koşan eski takipçisini sollamaya çalışır. Eğer başarılı olursa, mağlup olursa, kazandığı kabul edilir- mağlup. Bir sonraki iki oyuncuyu topladıktan sonra oyun devam eder.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Yazılı kaynaklara yapılan bu yolculuktan sonra *cigit kumay* oyununun şu anki egemen politik çerçevede yeniden şekillendirilen ve yeniden formüle edilen bir çeşit "geleneksel erkek otoritesi"nin sembolik ifadesi olduğu sonucuna adına istinaden varmak kolaydı. Ama kadınların katılımın olduğu görülünce böyle olmadığı anlaşıldı. Çünkü kadim Türk halklarında kadının sosyal hayattaki üstün mevkiinin bu tür sert mizaçlı kadim sporlarda da varlığını gösterdi.

Kırgızlarda *çigit kumay* oyununu kişinin yarışmayı metaforik olarak görmenin yanı sıra genel anlamıyla, farklı bir ışıkta görmesini sağladığı anlaşıldı. Kırgızların ülkesi çapında aksine, geleneksel atlı spor oyunları ve egzersiz birçok yönden eşsizdir. Doğru, amaçları, hedefleri, içerikleri ve kalkınma dinamikleri, nüfusun modern beden eğitiminin gereksinimlerine bağlı olarak değiştiği ve bu sürece kuşkusuz, ulusal kültürlerin artan karşılıklı zenginleşmesi ve modern toplumda insanın uluslararası özelliklerinin aktif olarak oluşması eşlik ettiği görüldü.

Yarışmaların ortaya çıkması, yeni formların ortaya çıkmasına, gençlerin hazırlanmasına, yeni geleneksel oyunlarının ve fiziksel egzersizlerin geliştirilmesine katkıda bulunacağı anlaşıldı. Fiziksel kültürün yanlarında getirdiği yeni sosyal işlevler, bu dönemdeki bazı kabilelerin ve milletlerin fiziksel egzersizlerinin ortak benzer özelliklerinin kazanılmasına katkıda bulunacağı ve kültürel değerlerin değişimini yoğunlaştıracağı anlaşıldı.

Halk geleneklerinin yaşamımızdan ve sanatsal ilgi alanımızdan çıkarılması, bireyin ve tüm toplumun yaratıcı gelişimine zarar vermekte ve nesiller arasındaki doğal bağlantıların yelpazesini daraltmaktadır. Bu sürecin toplum tarafından doğal ve kaçınılmaz olarak algılanması rahatsız edicidir. Bu bağlamda birçok kültürel unsurlar, sosyal değer ve normları üzerinde barındıran *cigit kumay* oyunu yeniden eski yaygınlık durumuna getirilmesi *öneri*lir.

KAYNAKÇA

Gulyaev, M. D. (2014). Sostoyaniye, opyt i perspektivy razvitiya fizkul'turnogo dvizheniya Yakutii. *Sbornik regional'noy nauchno-prakticheskoy konferentsii, posvyashchennoy 90-letiyu fizkul'turnogo dvizheniya v Rossiyskoy Federatsii*. Rossiya, g. Yakutsk, 18 dekabrya. p.533

İmamoğlu. O., Taşmektepligil. M. Y., Türkmen. M. (1997). Türk Kültüründe Spor. *Ondokuzmayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*,10:139-144

İmamoğlu, G., Koca, F. (2018). The Depict of Sportive Struggles with Animals in Some Images in Ancient Times. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research*,11(61), s. 479-488

Khamchiyev, K. M. - ZH.K. Bukanova, ZH.K. Karimova, G.T. Ilyasova, L.V. Kirilinskaya. (2013). *Razvitiye natsional'nykh vidov sporta i narodnykh igr: Metodicheskoye posobiye, Astana*: TOO «Shikula i K».

Kim, Hyun Jin (2013). *Hyun Jin Kim The Huns, Rome and the Birth of Europe*. Cambridge University Press.

Koca F., İmamoğlu G., İmamoğlu O. (2018). Hunting, Horse Riding and Archery Sports in Ancient Egypt and Interpretation of Their Depictions. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research* 11(59),s.1490-1497

Lavega, Pere (2007).“Traditional games in Spain. A Social School of values and learning. *International Journal of Eastern Sports & Physical Education* (IJESPE) vol. 5, 1, 152-170 pp.

Levine, M. A. (1998). Botai and the Origins of Horse Domestication. *Journal of Anthropological Archaeology*, Vol. 18, July 1998. 29-78 pp.

Mendot, E. E. - A.V. Gaskov, A.A. Sakhiulin (2014). Development of physical culture and sport in Tuva. *Vestnik Buryatskogo Gosudarstvennogo Universiteta*, 13/2014, 128-132 pp.

Rasonyi, L. (1996). *Tarihte Türklük*. Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları.

Sagalayev, A.M., Oktyabr'skaya, I.V. (1990). *Traditsionnoye mirovozzreniye Tyurkov Yuzhnoy Sibiri. Znak i ritual*. Novosibirsk: Nauka. Sib. Otdeleniye.

Sımakov, G. N. (1984). *Obşestvenniye funktsii kirgizskih noradnıh razvleceniy v kotse XIX-naçale XX v*. Leningrad: Nauka.

Sokolova, L. A. (2012). Materiali po eneolitu Hakasii iz arhiva A.N. Lipskogo. *Afanas'yevskiy Sbornik 2, Sbornik nauçnıh statey*, Barnaul, 210-224.

Teplouhov, S.A. (1929). Opıt klassifikatsii drevnih metalliçeskih kultur Minusinskogo kraya. *Materiali po Etnografii*, 2, Leningrad, 41-62.

Toqtabay, A.W. (2010). *Qazaq jılqısınıñ tarïxı [History of Kazakh horse]*. Almatı: Almatıkitap baspası.

Türkmen M. Azizbaev S., Tagaev M. (2018). Reflections of modern sports on traditional Turkish sports. Scientific-practical journal, ISSN 1694-6707. №3 (22), 55-60 pp.

Türkmen, Mehmet, Ayça Genç, Abdybekova N. (2017). The enish, ogdarysh game in Asian Turkish peoples. *Vestnik Fiziçeskoy Kulturi i Sporta*, ISSN 1694-6707. No: 4 (19), 73-76 pp.

Türkmen, M., Mete, B., Türkmen, L. (2007) Game of kok bori / ulak tartish /buz kachi /toprak tartish/kok-par erom past to present in Turkish soci. *Researches About The Turks All Around The World* -ISSN:0255–0644, January February, Vol. 166, 95-108 pp,

Türkmen M. İmamoğlu, O. Ziyagil M. A. (2006). Popularity of the Wrestling sport in Turkey and it's comparison with the selected sports. *Researches About The Turks All Around The World*,163,s. 77-94

Türkmen M. Useev N.(2019). Kırgız Geleneksel Sporlarının Tarihsel Arka Planı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research*, Cilt 12, Sayı 66, sh:1486-1491

Yıldırım,Y., İmamoğlu, O., Türkmen, M. (2002). Osmanlı Devletinde Sporun Surnamelere Yansıması. *Güneyde Kültür Dergisi*, Cilt 13,Sayı 136,s.28-34