



Azərbaycan Respublikasının Prezidenti yanında Elmin İnkişafı Fondunun qrant layihəsi çərçivəsində nəşr olunmuşdur

**Füzuli Gözəlov, Muxtar İmanov,
İlkin Rüstəmzadə, Tahir Orucov,
Elçin Abbasov**

QARABAĞ XALQ OYUNLARI VƏ MEYDAN TAMAŞALARI

Elmi redaktor:

Xatirə BƏŞİRLİ

filologiya üzrə elmlər doktoru, professor

Rəyçilər:

Seyfəddin RZAYEV

filologiya üzrə elmlər doktoru

Ramazan QAFARLI

filologiya üzrə elmlər doktoru

F.X.Gözəlov, M.K.İmanov, İ.F.Rüstəməzadə, T.T.Orucov, E.H.Abbasov.
Qarabağ xalq oyunları və meydan tamaşaları. – Bakı: Azərbaycan Respublikasının Prezidenti yanında Elmin İnkişafı Fondu, 2017. – 280 səh.

Qarabağ xalq oyunları və meydan tamaşalarının toplanılması və araşdırılmasına həsr olunmuş kitab müasir dünya elminin oyun və xalq teatrı nəzəriyyəsi bazasında araşdırılmış, ilk dəfə bir bölgənin bütün oyunları əhatə olunmağa çalışmışdır. Xalq oyun tamaşaları sistemləşdirilmiş, onların genezisi və tipologiyası haqqında elmi-nəzəri fikir formalaşdırılmışdır.

**Azərbaycan Respublikasının Prezidenti yanında
Elmin İnkişafı Fondunun qrant layihəsi çərçivəsində çap olunmuşdur:
Qrant № EIF/MQM-2-Şuşa-2013-3(9)-10/01/5**

**Bu əsər 13 mart 2014-cü il tarixində Azərbaycan Respublikasının Prezidenti yanında
Elmin İnkişafı Fondu tərəfindən Azərbaycan Respublikası Müəllif Hüquqları
Agentliyində qeydiyyatdan keçirilmiş və əsərin qeydiyyatı haqqında 8008 nömrəli
Şəhadətnamə (qeydiyyat nömrəsi: 04/C -7494-14) verilmişdir.**

ISBN: 978-9952-516-03-6

© Azərbaycan Respublikasının Prezidenti yanında
Elmin İnkişafı Fondu, 2017
© F.X.Gözəlov, M.K.İmanov, İ.F.Rüstəməzadə,
T.T.Orucov, E.H.Abbasov, 2017

KİTABIN İÇİNDƏKİLƏR

I HİSSƏ

<i>Füzuli Bayat (Gözəlov)</i>	
QARABAĞDA OYUN VƏ MEYDAN TAMAŞALARI.....	7
<i>Füzuli Bayat (Gözəlov)</i>	
ATLI SAVAŞ OYUNLARI.....	18
<i>Muxtar Kazımoğlu (İmanov)</i>	
XALQ OYUNLARI VƏ MEYDAN TAMAŞALARINDA RİTUAL-MİFOLOJİ QAT (Qarabağ nümunələri əsasında).....	46
<i>Tahir Orucov</i>	
QARABAĞDA UŞAQ OYUNLARI.....	73
<i>İlkin Rüstəmzadə</i>	
“PADŞAH OYUNU” VƏ ONUN ARXAİK KÖKLƏRİ.....	102
<i>Elçin Abbasov</i>	
QARABAĞDAN TOPLANMIŞ NAĞİLLARDA OYUN ELEMENTLƏRİ: MAGİK VƏ DİDAKTİK ASPEKTLƏR.....	125

II HİSSƏ

QARABAĞ XALQ OYUNLARININ MƏTNLƏRİ

AĞAC ÖLÇMƏ.....	142
ALDATDIM, AY ALDATDIM.....	142
ALMA OYUNU.....	143
AŞIQ-AŞIQ OYUNU.....	143
Cız.....	143
Daşdan çıxma.....	145
Suvarma.....	146
Duran getdi.....	146
Qalaça.....	146
Sultan.....	147
ARPA QAÇ, BUĞDA TUT.....	148
BAL-BALLICA.....	148

BARMAQ OYUNU.....	149
BAYRAQ-BAYRAQ.....	152
BEŞBARMAQ OYUNU.....	152
BEŞDAŞ.....	153
BƏXTSINAMA OYUNU.....	155
BƏNÖVŞƏ-BƏNÖVŞƏ.....	156
BIÇAQ-BIÇAQ.....	158
BURDAN BELƏ XIRMANCIQ.....	159
CƏHDÜZÜ.....	160
CƏHRİBƏYİM.....	160
CÜBBƏ-CÜBBƏ.....	162
ÇAK-ÇAKI.....	163
ÇAQQI OYUNU.....	164
ÇALAYA ATMA.....	164
ÇALAYA DÖYMƏ.....	165
ÇİLƏMƏ.....	166
ÇİLİNGAĞAC.....	167
ÇİLLƏR-BİLLƏR.....	174
ÇİRTMA DAŞ.....	174
ÇOBAN OYUNU.....	175
DƏSMAL OYUNU.....	176
DƏSMAL-DƏSMAL.....	177
DƏSMALATDI.....	177
DƏVƏDÖYÜŞDÜRMƏ.....	179
DİRƏDÖYMƏ.....	180
DİZ-DİZ.....	182
DÜYMƏ-DÜYMƏ.....	184
EŞŞƏKBELİ.....	184
EŞŞƏYİMİ ÇULLAMIŞAM.....	186
ƏL ÜSTƏ KİMİN ƏLİ?.....	186
ƏNZƏLİXAN.....	189
GƏLİNCİK.....	191
GİZLƏN QAÇ.....	191
GİZLƏNPAÇ.....	194
GÖZBAĞLAYICI.....	196

HAXIŞTA.....	196
HALDURUM AĞAC.....	198
HAPBAN-HUPBAN.....	200
HƏCCƏ GETMƏ.....	201
XAN-VƏZİR.....	202
XAŞ-MAŞ.....	205
XƏVƏR, GƏVƏR.....	206
XORUZ BABA, CÜY VER.....	207
İTQUSDU.....	207
İTİK TAPMA.....	208
İYNƏ-İYNƏ.....	209
KEÇİPAPAQ.....	209
KƏLƏQURDAŞ.....	210
KOS-KOS.....	210
KÖÇ GETDİ.....	211
KÖŞKİ-BALABAN.....	211
LÖPÜK-LÖPÜK.....	212
MAK-MAK.....	215
MƏRƏ-MƏRƏ.....	215
MƏRƏK QURMA.....	216
MƏTƏYƏ SALMA.....	216
MIXÇA-MIXÇA.....	219
MOLLA-MOLLA.....	219
MOLLA MİNDİ.....	220
MOLLA ÖLDÜ.....	223
NƏKGƏLƏ.....	224
PAPAQ OYUNU.....	225
PAPAQALDI QAÇ.....	225
PAPAQQAPDI.....	227
PİŞDİBİLLƏ.....	227
QAÇMATOP.....	228
QALA OYUNU.....	229
QARA KÖTÜK.....	230
QARADİN MƏZ.....	230
QATARA QOYMA.....	231

QAZLAR-QAZLAR.....	232
QƏLƏNDAR.....	234
QIĞ-MƏRƏ.....	234
QODU-QODU.....	236
QURŞAQTUTMA.....	237
QURUTMA.....	239
RƏNG-RƏNG.....	239
SƏHMI AĞAC.....	241
SÜDLÜ SÜLÜK.....	241
TOY GÜLƏŞİ HAQQINDA XATİRƏLƏR.....	242
TUT QOLUNDAN, DART.....	248
UÇAĞAN, UÇ.....	248
UZUN EŞŞƏK.....	249
ÜZÜK-ÜZÜK.....	250
ÜZÜK SALLAMA.....	250
YEDDİ ÇÖP.....	253
YELLƏNCƏK.....	254
YOLDAŞ, SƏNI KİM APARDI?.....	256
YUMALATMA.....	257

MEYDAN TAMAŞALARININ MƏTNLƏRİ

TÜLKÜ OYUNU.....	258
KEÇƏPAPAQ OYUNU.....	262
KAFTAR OYUNU.....	262
KİLİMARASI.....	263
MARAL OYUNU.....	266
PADŞAH OYUNU.....	268

I HİSSƏ

*Füzuli Bayat (Gözəlov)**

QARABAĞDA OYUN VƏ MEYDAN TAMAŞALARI

Giriş

Qarabağda xalq oyunları və meydan tamaşaları: genezisi, tipologiyası və poetikası” adlı bir il davam edən (Mart 2014 – Mart 2015) layihənin əsas məqsədi Qarabağda xalq oyunları və meydan tamaşalarını toplayıb sistemləşdirmək, təsnif etmək, oyun və meydan tamaşalarının yazıya alındığı diktafon və kamera arxivini yaratmaq, oyunun mahiyyəti və fəlsəfəsi baxımından araşdırma aparmaq olmuşdur. Layihə üzvləri Qarabağın işğal altında olmayan bölgələrinə, qaçqın və məcburi köçkünlərin kompakt yaşadığı rayonlara toplama ezamiyyələri təşkil etmiş, oyun və meydan tamaşalarını videokasetlərə çəkmiş, daha öncə toplanan materialları da tədqiqata cəlb etməklə yeni nəzəriyyələr (J.Huizinga, P.Brook, J.Grotowski) aspektindən oyun və meydan tamaşalarını öyrənməyə çalışmışlar. Homo Sapiensdən (ağıllı insan) daha öncə var olan, mədəniyyətin olmadığı çağdan qalma oyun, Homo Ludensin (oynayan insan) sövqi-təbii işi, kultu, dini icraatı, əyləncəsi olmuş, bütün zamanlarda təkmilləşmə keçərək bugünlərə qədər gəlmişdir. İnsanın oynayaraq özünü tapması və təsdiq etməsi, oynayaraq ətrafında baş verənləri öyrənməsi, onun mədəniyyətə, mədəni yaşama keçidi demək idi.

Biz, dünyanı, əhatəmizdəki təbiəti, özümüzü və nəhayət, Tanrımızı oynayaraq dərk edirik. *Oyun bizi bizə tanıdan, bizi biz edən, hətta bizi bizdən alıb başqa bir aləmə götürən əsas insan məşğuliyyətidir.* O, hər zaman var olmuş və bu gün ritual məzmununu itirsə də, anlamını dəyişsə də,

* AMEA Folklor İnstitutu, “Müasir folklor” şöbəsinin müdiri, filologiya üzrə elmlər doktoru, e-mail: fuzulibayat58@gmail.com

məzmununu azaldıb çoxaltsa da, sıradan çıxıb yeniləri ilə yoluna davam etsə də, hər zaman vardır və var olaraq da qalacaqdır. Layihə mövzusu olaraq Qarabağda oyun və meydan tamaşalarının toplanması və tədqiqi bu bölgədə oyun növlərinin zənginliyi və onların türk dünyası ilə paralelliyi barədə geniş təsəvvür yaradır. Layihə eyni zamanda Azərbaycan türklərinin bölgədə avtoxton olduğundan xəbər verir.

Digər tərəfdən toplanan materialların video və audio arxivlərinin yaradılması, gələcəkdə bunlardan istifadəni asanlaşdırmaqla bərabər, onların itib-batmaması və başqaları tərəfində mənimsənməməsi üçün qoruma altına da alacaqdır.

Qarabağda xalq oyunlarına əsaslanaraq Azərbaycanda və daha geniş miqyasda türk dünyasında oyunun və meydan tamaşalarının milli duyğuların formalaşmasında, milli kimliyin şəkillənməsindəki rolunu anlamaq mümkündür. Çünki Qarabağda rast gəlinən oyun və meydan tamaşaları çox az fərqlə Azərbaycanın başqa bölgələrində də mövcuddur. Bu oyunların əksəriyyətinə Türkiyədə, Orta Asiyada, hətta Altay-Sayanda və Sibirdə də rast gəlinir. Türk dünyasının oyunları bir az məzmun, bir az kompozisiya, bir az da ad baxımından fərqlilik göstərsə də bu, kökü qan qohumluğuna dayanan eyni millətin müxtəlif xalqlarının coğrafi, dini, mədəni fərqliliyi ilə formalaşmış oyun növüdür.

Hər halda Azərbaycanın və türk dünyasının ayrı-ayrı bölgələrindən yazıya alınmış oyun və meydan tamaşalarının çoxu regional variantlaşma səviyyəsindədir. Qarabağda rast gəlinən oyunların böyük əksəriyyəti nəinki Azərbaycanın digər bölgələrində, həmçinin türk dünyasında müştərəkdir. Məsələn, Aşiq oyunu, Evcik, Halay, Cirit və digər savaşı oyunları, Dirədöymə, Eşşək beli və s. variant xarakterli nümunələrdən ibarətdir. Buna baxmayaraq, Qarabağ üçün spesifik olan oyun və meydan tamaşaları da vardır. Maral oyunu, Baharbənd, Kilimarası oyunu, Xan-vəzir, Qığ-mərə və s. digər bölgələrdə ya yoxdur, ya da çox fərqli variantda mövcuddur.

Sonda bir məsələni də vurğulamaq lazımdır. *Folklorun ən əsas özəlliyi yazılı ədəbiyyat üçün spesifik olmayan variantlılıqdır.* Ona görə də kitaba oyunların çoxu variantları ilə bərabər daxil edilmişdir.

Ümumi şəkildə oyunun təsnifatı

Həqiqində çoxyönlü araşdırma aparılan oyun, həm də müxtəlif aspektlərdən təsnif edilmişdir. Verilən oyun təsnifatlarının heç biri onu tam mənası ilə əhatə etmir. Bunun bir neçə səbəbi var. İlk öncə oyun, hər nə qədər bəşəri olsa da millidir və hər xalqda onun dəyişik növləri, müxtəlif oynama üsulları vardır. İkincisi, təsnifatı aparən bilimin hazırlığı, məsələyə baxış açısı fərqli variantlara gətirib çıxarmışdır. Əgər bu təsnifatların hamısı haqqında məlumat versək, onda səhifələr dolusu və bir-birini tutmayan klassifikasiya nümunələri ortaya çıxar. Burada sadəcə bizə yaxın olan və daha çox Azərbaycan və Anadolu oyunlarını əhatə edən təsnifatlardan bir neçəsini sadalamaq lazımdır.

Araşdırıcıların təsnifatına keçmədən qeyd etmək lazımdır ki, oyunun ən bəsit təsnifatı onun uşaq, yeniyetmə, gənc, yaşlı və ya kişi-qadın bölgüsü üzrə ayrılmasıdır. Əslində cinsiyyətə görə ayrılan oyunlar və qarışıq oynanan oyunlar olduğu kimi, həm uşaqların, həm də yaşlıların oynadığı oyunlar vardır. Uşaqlarla heyvanların, uşaqlarla böyüklərin birgə oynadıqları oyunlar da vardır. Yəni yaşa, cinsiyyətə görə qruplaşdırılan bu sadə bölgü forması da mükəmməl sayıla bilməz.

Oyunun təsnifatından danışarkən ilk öncə uşaq oyunları ilə böyüklərin oyununu bir-birindən ayırmaq lazımdır. Ancaq bəzi oyunlar həm uşaqlar, həm də böyüklər tərəfindən müştərək oynanılan oyunlardır. Burada oturaraq (masaüstü) oynanılan oyunlarla ayaqüstü (açıq havada hərəkətli) və atüstü (savaş) oynanılan oyunları da fərqləndirmək lazımdır. Xüsusən qapalı məkanlarda oynanılan oyunların və qadınların oynadığı oyunların əksəriyyəti oturaraq və ya masa arxasında oynanılır. Güc, çeviklik, bacarıq nümayiş etdirən və idman tipli oyunların çoxu ayaqüstü və ya atüstü oyunlardır. Texnologiyanın inkişafı ilə bağlı oyunların açıq məkandan qapalı məkana yönəlməsi nəticəsində stolüstü (masaüstü) oyunlar daha çox yaygınlaşmışdır. Bu gün oyun məşinlərinin, kompyuterlərin varlığı stolüstü oyunların artmasına səbəb olmuşdur. Təbii ki, bütün bunlar oyunun təsnifatının o qədər də asan olmadığını isbatlayır.

“Azərbaycan xalq oyunlarının təsnifatında rast gəlinən boşluq bir də türk xalq oyunlarının indiyə qədər müqayisəli araşdırılmamasından doğur. Doğrudur, türk xalq oyunlarının qarşılıqlı şəkildə öyrənilməsi ciddi məsələdir və yaqın ki, yaxın zamanın da işi deyil. Çünki bu qədər zəngin

xəzinə nəinki ümumtürk miqyasında araşdırıla bilmişdir, hətta bir çox hallarda ayrı-ayrı türk ellərinə məxsus xalq oyunları da sistemli şəkildə tədqiqata cəlb edilməmişdir. Belə olduğu təqdirdə də xalq oyunlarının indiki halda hər hansı təsnifatı şərti səciyyə dəşiyəcəkdir. Halbuki toplanan materialın təsnif edilməsi elmi araşdırmanın birinci dərəcəli vəzifəsidir” (Qasimov 2006, 100-102). Tədqiqatçılar oyunların mövzusu və məzmunu baxımından təsnifatda əsas diqqəti onun ritual mahiyyətli və profan xarakterli olmasına yönəldirlər. Ritual mahiyyətli oyunlara: rəqs daxili oyunları, ovsun səciyyəli oyunları, mövsüm mərasimi oyunlarını aid edirlər. Profan xarakterli oyunlara məişət mərasimi oyunları, ictimai məzmunlu oyunları və uşaq oyunları daxildir.

Buna baxmayaraq ali məktəblərdə qəbul edilən oyun təsnifatında da bir qarışıqlıq nəzərə çarpır:

1. Rəqs daxili oyunlar;
2. Mərasim oyunları;
3. Məişət oyunları;
4. İctimai məzmunlu oyunlar;
5. Uşaq oyunları.

Bu ümumi təsnifatın bir az konkretləşmiş və bir az da yuxarıdakı təsnifatdan kənar qalan oyunların da daxil olduğu başqa bir variantına görə, oyunlar aşağıdakılardan ibarətdir:

1. Cıdır oyunları;
2. Meydan oyunları;
3. Atüstü oyunlar;
4. Otüstü oyunlar;
5. Yekbə oyunlar;
6. Sim oyunları;
7. Kəndirbaz oyunu;
8. Gözbağlıca oyunu;
9. Zorxana oyunları;
10. Milli güləş.
11. Şahmat, nərd və dama oyunları (Nəbiyev 1988, 135).

Türkiyədə oyun mövzusunun ən yaxşı bilicisi olan M. Anda görə oyunları məzmununa görə 3 ana başlıq altında toplamaq mümkündür. Bu bölgüyə görə ilk olaraq kənd oyunları adlandırılan xalq rəqsləri gəlir. İkinci olaraq dramatik oyunlardır. Dramatik oyunların ən əsas özəlliyi onların səhnədə göstərilməsidir. Burada paltar, maska, makiyaj ilə oyunçunun yeni bir obraza girməsi və oyunun monoloq və dialoqlardan ibarət olması

əsasdır. Üçüncü bölgüyə rəqs və dramatik oyunlardan kənar qalan bütün oyunlar daxildir. Buraya idman oyunları, uşaq oyunları, bəxt, rastlantı oyunları, dərnək və vaxt keçirmə oyunları və s. daxildir (And 2012, 117-118). Ancaq bu bölgü içərisində olan oyunlardan bir çoxu başqa bir bölgü içərisinə alına bilər, yəni bir çox oyunlar arasındakı sərhəd çox incədir və təsnifat özünü tam doğrultmur.

Oyun haqqında ən dolğun təsnifatı P.N.Boratav bir konfransda çıxışı zamanı təqdim etmişdir. Onun təsnifatına görə:

I. Sadəcə uşaqlara məxsus oyunlar (A-C)

A. Böyüklərin uşaqlar üçün çıxardığı oyunlar,

B. Uşaqların söz oyunları,

C. Qrup halında, rəqsli, nəğməli oyunlar və sadə təqlidi oyunlar.

II. Taleh, qumar, fal, niyyət oyunları; sehr və mərasim oyunları

(D-G)

D. Taleh oyunları,

E. Qumar oyunları,

F. Niyyət və fal oyunları,

G. Mərasim və sehr oyunları.

III. Qabiliyyət və güc oyunları (H-L)

H. Əsl qabiliyyət oyunları,

İ. Udmaq, qazanmaq üçün oynanan oyunlar,

J. Gimnastik və ritmik oyunlar,

K. Əsl güc oyunları,

L. Güc və qabiliyyət oyunları.

IV. Zəka oyunları (M-R)

M. Aldatma, qandırma oyunları,

N. Yaddaş gücü, düşüncənin tezliyi, hissetmə oyunları,

O. Gizlətmə və gizlənmə oyunları,

P. Cizgili (sərhədli) oyunlar,

Q. Daşlı oyunlar,

R. Başqa ağıl oyunları. Bu təsnifata girən oyuncaqlar.

V. Qarışıq oyunlar (S-T)

S. Sinkretik oyunlar,

T. Oyuncaqlar (Boratav 1973, 288-289).

Son araşdırmalarda oyunun bir başqa təsnifatı ilə qarşılaşırıq. Belə ki, “oyun oynama fəaliyyətinin sənət baxımından anlam qazanması ilə oyunu təşkil edən yan ünsürlərdən birinin, bir başqa sənət növü ilə əlaqələndirilməsini qarışdırmamaq, bunların tamamilə fərqli şeylər olduğunun

fərqində olmaqdır. Bu anlayışları oyunun içindəki sənət və sənət olan oyun (game-as-art) şəklində adlandırma bilərik” (Tüker 2014, 183). Və müəllif burada şahmat oyunu ilə şahmat taxtasının misalında bu iki anlayışı açıqlayır. Hər halda anlaşıldığına görə şahmat oynamaq sənət oyunu (art game), taxtanın estetikliyi, daşların işlənişi isə oyun sənətidir (game art).

Bu qədər çox təsnifatın içində çəşib qalmamaq üçün həm toplanan materialları, həm də indiyə qədər aparılan təsnifatları da nəzərə alaraq sadələşdirilmiş bir təsnifat növünü burada təqdim etməyin yararlı olacağını düşünürük. Ona görə ki, yeni, daha elmi və başqa təsirlərdən uzaq bir təsnifata ehtiyac vardır. Beləliklə, geniş mənada oynanılan, göstərilən və seyr edilən oyunu:

a) Təhkiyəli, dialoq və monoloqlardan qurulu, süjetli oyunlar

və

b) Təhkiyəyə dayanmayan, yəni teatr elementləri olmayan oyunlar olmaqla iki hissəyə bölmək mümkündür:

1. Təhkiyəli, süjetli oyunlar o qədər çox olmasalar da buraya dərviş hekayələri, Tənbəl qardaş, Xıdır Nəbi, Yel Baba, Qodu-qodu, Kosa-Kosa, otuza yaxın növü olan Qaravəlli tamaşaları, mərasim və bayram tipindən bütün meydan tamaşaları, kukla oyunları və dini-mistik xalq teatrı olan Şəbih meydan tamaşaları daxildir. Bu bölgüyə girən rituallarla və mərasimlərlə bağlı olan, arxaik mifoloji düşüncə elementlərini qoruyan Kosa-kosa, Qodu-qodu, Xanbəzəmə, Şəbih tipli meydan tamaşalarını fərqləndirmək lazımdır.

2. Təhkiyə edilməyən və teatr elementləri olmayan oyunlara zorxanalar, kəndirbazlar, xalq rəqsləri, uşaq oyunlarının böyük əksəriyyəti, canbazlar, Baca-baca, Əl üstə kimin əli, Ənzəli, Barmaq oyunu, Beşdaş, Bənövşə, Aşıq oyunları, Dirədüymələr, Çiling-ağac, Qığmərə, Çöm-çəxatun, Dəsmal aldı-qaç, Fincan-fincan, Gizlənpac, Papaq aldı, qaç, Xan-vəzir, Mərə-mərə və onlarca başqaları daxildir. Təbii ki, təhkiyə elementləri olmayan çovqan, cirit və atüstü bütün oyunlar da buraya aiddir. Təqribi hesablamaya görə sadəcə Azərbaycanda dialoq və monoloqlardan ibarət süjetli şifahi və ya yazılı mətni olmayan güc, çeviklik, əyləncə və öyrətmə-öyrənmə, məşq xarakterli oyunların sayı iki yüzə yaxındır. Təbii ki, bu oyunların da qısa və ya düzgü, təkərləmə tipində sözləri vardır, ancaq bunlar süjetli, teatral elementli olmayıb, sadəcə istiqamətləndirici xarakterdədir.

Ən əsaslı fərq xalq teatrında qismən də olsa yazılı və ya sözlü ssenarinin olması, bunu oyunu idarəedənin oyunçulara əzbərlətməsidir.

Meydan tamaşasında oyunçu rol oynadığını, tamaşaçılara bir şeylər göstərdiyinin fərqi vardır. Qalan oyunlarda isə oyunçular özləri icraçıdır, oyunun bir parçasıdır. Rol oynayan oyunçu ilə oyun oynayan oyunçu ayrı-ayrı semantik mərhələdə dururlar.

Xalq oyunu və meydan teatr tamaşalarının qaynağı məsələsi

Geniş mənada oyunun və meydan tamaşalarının qaynağı insanın özüdür, onun özünü təsdiq düşüncəsi, öyrənmək arzusu, əylənmək və zövq almaq istəyidir. Konkret olaraq oyun cəmiyyətin inkişafı ilə insanın əsas fəaliyyəti olmaqdan çıxıb onun məşğuliyyətinə çevrildi və təbii ki, qaynağı da insanın inanc dünyasına, dünyagörüşünə, mifik düşüncəsinə dayandı. Zamanla mif də, ritual da, inanc da arxa plana keçdi, oyunun məzmunu kimi, təyinatı da dəyişdi. Hətta rəsmiyyətçilik, ağır davranışlar yerini əyləncəyə tərk etdi (Kazımoğlu 2006, 240). Beləliklə, oyunların çoxu unuduldu, yeni oyun növləri yarandı. Qarabağda çoxsaylı meydan tamaşaları və ya xalq teatrlarından bu gün çox azı icra edilməkdədir. Dəyişən sosial, mədəni şəraitdə və əhalinin böyük hissəsinin məcburi köçə zorlanması nəticəsində oyunların və meydan tamaşalarının əksəriyyəti oynanılmaz olmuşdur. Bir vaxtlar Şuşada, Ağdamda, Füzulidə, Qubadlıda, Cəbrayılda geniş oynanılan Şəbih teatrları tamamilə unudulmuşdur. Bu isə teatr mədəniyyətimizin zəifləməsi, onun müasir teatr anlayışına cavab verməməsi deməkdir. çünki Şəbih müasir dünyada yeni teatr anlayışlarına öncüllük edir.

Bizdə isə Qarabağ muğam məktəbinin, Azərbaycan teatr sənətinin inkişafında, aktyor kadrlarının yetişməsində əvəzedilməz rolu olan Şəbihlər haqqında yalnız yaddaşlarda bəzi detallar qalmışdır. Tədqiqatçıların kökünü Temmuz, Adonis, Osiris kimi allahların ölüm-dirilməsilə əlaqəli miflərə bağladığı Şəbih meydan tamaşalarına (Allahverdiyev 1978, 91) toplama zamanı Qarabağda rast gəlmədik. Yanlış olaraq Məhərrəmlik rituallarını İslamdan öncəki Mesopotamiya mənşəli inanclarla əlaqələndirənlər onun yeni il qutlamaları kimi keçirildiyini qeyd edirlər (And 1985, 117). Əslində digər meydan tamaşaları kimi Azərbaycanda geniş yayılan Şəbihin də əski türk yas törənləri ilə bağlılığı vardır. Şəbih meydan tamaşalarını bir vaxtlar türklərin yuğ ritualı ilə bağlayanlar təbii ki, haqlıdır. “Qəhrəman ölənin günü camaatı bir yerə toplayırdılar. Bu toplantıya “yuq” deyərdir.

(Yuqlama – ağlamaq sözündəndir). Toplananlar üçün qonaqlıq düzəldilər, xüsusi dəvət edilmiş “yuğçular” isə ikisimli “qobuz” çalib oynayırdılar. Yuğçu əvvəlcə mərhum qəhrəmanın igidliklərindən danışib, onu tərifləyirdi. Sonra isə qəmli havaya keçib şanlı qəhrəman üçün ağı deyirdi. Toplananlar da hönkür-hönkür ağlayardı” (Haqverdiyev 1971, 417-418).

Ölüb-dirilmə ilə bağlı Kosa-kosa, Qodu-qodu, Padşah oyunu, Şəbih və s. kimi xalq teatrları şamanın parçalanıb yeyilməsi ilə bağlı (Bayat 2006) yenidən qurulma mərasiminin oyunlaşmış variantıdır. Bu tip ritual qaynaqlı meydan tamaşaları həm kütləvi törənlərdə, məsələn Novruz bayramında (Kosa-kosa), həm təqvim şənliklərində (Əkəndə yox, biçəndə yox, yeyəndə ortağ qardaş), həm də ölüm gününü anmada, yas mərasimlərində (Şəbih) oynanılmışdır. İlin özəl günlərində oynanılan tamaşalarla bərabər müxtəlif şənliklərdə oynanılan xalq teatr tamaşaları (Tənbəl qardaş) da vardı.

Məzmunun, oynama formasının və məqsədinin müxtəlifliyinə, rəngarəngliyinə baxmayaraq xalq teatrının qaynağı türk mifologiyası, ritualları idi. Təbii ki, kölgə və kukla oyunları da ritual səciyyə daşıyırdı. Qarabağda kukla və kilimarası oyunlarının ritualla bağlılığı onların struktur-semantik təhlilindən də görünür. Bu oyunların arxitektontikası, simvolları da ritual mahiyyətlidir. Ancaq bütün oyunların qaynağında ritual axtarmaq, oyunların ritualdan törəyib sonradan fərqli anlamlar qazanması məsələsi hələ də tam həllini tapmayıb. Bütün bu qarışıq məsələlərə baxmayaraq Qarabağdan toplanmış oyun və meydan tamaşalarının kökündə ritualın durduğu məlumdur. Hər halda insanların olmadığı zamanlarda heyvanların, balıqların oynaması, ritualla əlaqəsi olmayan kiçik yaşlı uşaqların, hətta körpələrin də oynaması təsdiq edir ki, oyun sadəcə ritualla bağlı məsələ deyildir. Oyun qavramına geniş mənə yükləyən və elmə Homo Ludens terminini gətirməklə insanlıq tarixində böyük bir kəşf yarıdan J.Huizingaya görə oyun mədəniyyətdən öncədir. Hollandiyalı tarixçi, mədəniyyət bilicisi Johan Huizinga 1938-ci ildə çap etdirdiyi “Homo Ludens” adlı əsəri ilə mədəniyyət tarixində inqilab yaratdı (Huizinga 2013). J.Huizinganın oyun haqqında irəli sürdüyü nəzəriyyənin öyrənilməsi və ortaya yeni-yeni görüşlərin atıldığı XX-XXI yüzillərdə Azərbaycanda oyun və meydan tamaşaları materialist günyagörüşdən tam qopa bilməyən metodologiya ilə tədqiq olunur. Xalq oyun və meydan tamaşalarının yenidən toplanması bizə bu dar çərçivədən çıxmağa, dünya elmi-nəzəri metodologiyası əsasında araşdırma aparmağa böyük yardım etdi.

Son söz

Ümumilikdə oyunlar, konkret olaraq Qarabağda xalq oyun və meydan tamaşaları Azərbaycan türklərinin həyatının müxtəlif inkişaf mərhələlərini, yaşam tərzlərini, sosial və mədəni şəraitini, dünyagörüşlərini, etiqadlarını, inanc və rituallar sistemini, psixologiyasını, əhvalruhiyyəsini, dostu və düşmənə münasibətini əks etdirir. İnsanlığın yaşından da qədim olan oyunlar ən əski çağlardan başlayaraq miflə, ritualla, inancla bağlı məişət həyatını, əyləncə dünyasını əks etdirmək, həyatı öyrətmək və öyrənmək baxımından böyük önəmə sahib olmuşdur. “Qarabağda xalq oyunları və meydan tamaşaları: genezisi, tipologiyası və poetikası” adlı layihə işi bir daha insanlığın beşiyi olan bu torpaqların zəngin maddi və mənəvi mədəniyyət abidələri yaratdığını, onu qoruyaraq bu günə qədər gətirdiyini və gələcəyə daşımağa hazırlaşdığını isbatlayır. Oyun və meydan tamaşalarının öncə toplanması, sonra isə araşdırılmasından ibarət olan bu layihənin əsas məqsədi qeyri-maddi mədəni irsi qorumaq çərçivəsində unudulmaqda olan oyunlarımızı üzə çıxarmaqla yanaşı onun yaşadılmasına hər cür dəstəyi saxlamaqdır. Bir mühüm məsələ də bu oyun və tamaşaların yazıya alınıb tədqiq olunması ilə onların başqaları tərəfindən mənimsənərək milli varlığından qoparılmasının qarşısını almaqdır.

Oyun və meydan tamaşaları insanın sosial varlıq olmasının, var olma mübarizəsinin, estetik dünyasının danılmaz kodudur.

Qaynaqlar

- Allahverdiyev 1978 – Allahverdiyev M. Azərbaycan xalq teatrı. Bakı: Maarif, 1978.
- And 1985 – And. M. Geleneksel türk tiyatrosu. Köylü və halk tiyatrosu gelenekleri. İstanbul: İnkilap Kitabevi, 1985.
- And 2012 – And M. Oyun ve büğü. Türk kültüründe oyun kavramı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- Bayat 2006 – Bayat F. Ana hatları ilə türk şamanlığı. İstanbul: Ötüken, 2012.
- Boratav 1973 – Boratav P.N. 100 soruda türk folkloru. İstanbul, 1973.
- Haqverdiyev 1971 – Haqverdiyev Ə. Seçilmiş əsərləri, II c. Bakı: Azərənəşr, 1971.
- Huizinga 2013 – Huizinga J. Homo Ludens. Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. Çeviren M.A.Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı, 2013.

Qasimov 2006 – Qasimov Ə. Azərbaycan xalq oyunları. Bakı: Bakı Universiteti Nəşriyyatı, 2006.

Kazımoğlu 2006 – Kazımoğlu M. Xalq gülüşünün poetikası. Bakı: Elm, 2006.

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

Tüker 2014 – Tüker Ç. Video oyunları bir sanat formu olabilir mi? Saraydan sokağa oyun. İstanbul: Kabalcı, 2014.

Game and square performances in garabag

Abstract

Game and square performances collected from Garabag deals with the various development stages, lifestyles, social and cultural condition, outlooks, faiths, belief and ritual systems, psychology, mood, the attitude to friend and enemy of the life of Azerbaijani Turks. Game is a main way to understand the world, the nature that surrounds us, ourselves and at last the God. Game is a main entertainment that takes us to another world. It always existed and today although it losts its ritual content, changes its goal, reduces or increases content, it will always exist.

In the article in Garabag a regional variantivness level of game and square performances collected from Azerbaijan and different parts of Turkic world is investigated. In general, it is paid attention to the classification and compound aspects of game and a new game classification is offered. The historical and cultural roots of game and square performances are investigated and paid attention to the motives of forgotten and emergence of newness.

Key words: *game, square performances, classification*

Народный театр и игры в карабахе

Резюме

Игры и народный театр, собранные в Карабахе, отражают различные этапы развития жизни азербайджанских тюрков, их образ жизни, социальные и культурные условия, мировоззрение, вероисповедание, систему верований и ритуалов, психологию, настроение, отношение к другу и врагу. Игра является главным путем в познании мира, окружающей нас природы, себя и, наконец, Бога. Игра основное занятие человека, знакомящего нас с нами, делающего нас нами, даже берущего нас от нас в другой мир. Она всегда была и будет жить, несмотря на то, что сегодня потеряла ритуальное содержание, изменила значение, уменьшила или увеличила содержание, выйдя из строя, продолжает путь с новыми играми.

В статье рассматривается карабахский региональный уровень вариантов игр и народных театров, записанных и собранных в разных районах тюркского мира и Азербайджана. Обзорно дается классификация игры и его сложные особенности, а также предлагается новая классификация игры. Исследуются исторические и культурные корни игр и народных театров, рассматриваются причины забвения старых игр и создания новых игр.

Ключевые слова: *игра, народный театр, классификация*

Füzuli Bayat (Gözəlov)*

ATLI SAVAŞ OYUNLARI

Giriş

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

Oyunun həm ritualla, həm də əski yaşam qanunları ilə təyin olunan bir növü də savaşa oyunlarıdır. Savaşa oyunları hər kəsin oynaya biləcəyi bir oyun olmayıb, fiziki və zehni cəhətdən sağlamlığı, hazırlıqlı olmaları ilə seçilənlərin oyunudur. Ancaq bir zamanlar türklərin ən çox sevdiyi və bacardığı savaşa oyunlarından bir çoxu tarixin qaranlıq dolanbaclarında itib-batsa da, bəziləri günümüzdə qədər gəlib çatmış, bəziləri də simvolik şəkil olaraq digər idman oyunlarının ünsürünə çevrilmişdir. Harada yarış, güc göstərisi, çeviklik, güləş, qaçış, oxatma, qılınc oynatma varsa, bunların hamısı təkmilləşmiş, oyun ünsürləri ilə zənginləşdirilmiş, müəyyən qaydalara salınmış savaşa oyunlarıdır. Bütün atlı oyunlar – Cirit, Sürpəpaq, Çovqan, Gökbörü, Cıdır da modernləşdirilməsinə, əyləncə yarışına çevrilməsinə baxmayaraq savaşa oyunlarıdır. Savaşa başlıca özəlliyi yarışmaqdır. Həm də yarış olan yerdə oyun vardır. Savaşa oyunları kimin güclü, kimin gücsüz, kimin bacarıqlı, çevik, kimin zəif olduğunu təyin etmək üçündür.

Savaşa oyunları bir sınaq oyunudur. Gücü, dözümü, zəkani, bacarığı, manevr etmə qabiliyyətini, çevikliyi yoxlamaq üçün oynanılan oyundur.

* AMEA Folklor İnstitutu, “Müasir folklor” şöbəsinin müdiri, filologiya üzrə elmlər doktoru, e-mail: fuzulibayat58@gmail.com

Bunun ən tipik örnəyinə Dədə Qorqud Oğuznamələrində rast gəlirik. Buğacın boğa ilə güləşi, Qanturalının üç vəhşi heyvanla savaşı da sınaqdır. Qanturalı sarı donlu Selcan xatunla evlənmək üçün üç heyvanla savaşmalı olur. Oyunu uduzmaq ölməyə, qazanmaq da Selcan xatunla evlənmək kimi mükafata sahib olmağa adekvatdır. Oğuznamədə Qanturalının üç heyvanla (buğa, dəvə, aslan) müsabiqəsi birbaşa oyun adlanır. Həm də oyun insanla heyvan fərqi ortadan qaldırır, heyvanlar da insanlarla yarış səhnəsinə gətirilir.

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

Bir məsələyə də aydınlıq gətirmək lazımdır. Atlı oyunlardan Papaq oyunu, Dəsmal oyunu, Keçipapaq oyunu, Çoban oyunu, Baharbənd, Sürpapaq, Qıza çat və s. ya tərəkəmə oyunları (Qarabağ 2012, 171-172), ya da çoban oyunları adlandırılmışdır. Azərbaycan folklorunda və oyunla məşğul olan tədqiqatçıların yazılarında isə bu oyunlara oyunda əsas iki tip iştirakçı: atlı və at iştirak etdiyinə görə atüstü* oyunlar deyilmişdir. Əslində doğru termin atlı oyun olan bu oyunların böyük əksəriyyəti həm Azərbaycanda, həm də bütün türk dünyasında əskidən bu günə qədər savaş oyunları olmuşdur. Belə ki, bu oyunlar öz xarakterinə və tarixinə, məqsədinə və oyun strukturuna görə savaş oyunları qrupuna aid edilməlidir. Əski türklər gənc döyüşçüləri savaşa hazırlamaq üçün atlı və qismən də atlı olmayan oyunlardan istifadə etmişlər. Çünki burada kollektiv üzvlərinin sayından asılı olmayaraq oyunçuların döyüşdə olduğu kimi birlikdə və fərdi hərəkət edə bilməsi, yaş və çəki fərqinin gözlənilməməsi, çeviklik, güc, taktika və s. kimi bacarıqları inkişaf etdirməsi əsas məqsəddir. O baxımdan savaş oyunları əyləncədən daha çox həm də bir ritual tamaşadır.

1. Türk savaşları bir oyundur

Tarixə savaşçı millət kimi daxil olan, qurduqları imperiyaları, böyük dövlətləri ilə bilinən türklərin o zaman üçün inkişaf etmiş ordu sistemi, savaş taktikaları, güclü döyüşçüləri vardı. Hər nə qədər qan tökmək, öldürmək kimi görünə də savaş həm bir sənətdir, həm də

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

kollektiv və fərdi döyüş oyunudur. Oyunu yaxşı oynayan, qabiliyyəti, çevikliyi, gücü, bacarığı ilə seçilənlərin yarışı qazandığı kimi savaşa da güclü olan, onu yaxşı bilən həyatda qalır fəlsəfəsi türk savaşı oyunlarının əsasını təşkil edir. Türklərin at minməkdə, ox atmaqda, nizə tullamaqda, qılınc oynatmaqda, təkbatək döyüşdə göstərdikləri məharət qaynaqların xəsisliyinə baxmayaraq, yenə də bugünə qədər gəlib çatmışdır. Savaş oyunlarında bütün bu silahların (xəncər, qılınc, balta, gürz, şeşpər) yerini ağacdən, dəridən hazırlanmış silahlar tutur.

Əski türklər savaşa da oyun kimi baxdıqları üçündür ki, Qurd oyunu adını verdikləri döyüş taktikasında düşmənlə qurdun ovu ilə oynadığı kimi oynayırlar. Komanda şəklində oynanılan savaş oyunlarından biri təbii ki, əski və orta çağ türklərinin meydan döyüşündə çox istifadə etdikləri ülkər çərik və ya qurd oyunudur. Tarixin bilinən çağlarından türklər düşməne az qüvvə ilə qalib gəlməyi məhz bu savaş taktikəsindən istifadə etməklə həyata keçirə bilmişlər. Bu savaş oyunu tarixi əks etdirən dastanlarımıza da keçmişdir. “Koroğlu” dastanında Koroğlunun “qurd oyunun aralığa salanda”, “adım qurd oldu, qurd oldu” deməsi və s. bunu açıqca göstərir:

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

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

Və ya Ü.Kaftancıoğlu variantında:

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

(Kaftancıoğlu 1979, 108).

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

qarışma dövründən başlayıb sonrakı bütün tarixi inkişaf boyu formalaşma mərhələsi keçirmişdir.

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

Ümumi şəkildə savaşı oyunları həm atlı, həm də atsız oynanmaqla iki yerə ayrılır. Atsız oynanan bəzi savaşı oyunları müdafiə xarakterli olub, çənbər daxilində və ya savaşıda olduğu kimi mühasirə vaxtında özünü qoruma, mühasirədən çıxma özəlliyini əks etdirir. Bunlardan bir çoxu çəkilən dairə daxilində oynanılır ki, burada dairəni qala kimi başa düşmək doğru deyildir*. Dairə içində oynanılan bu tip oyunlardan Azərbaycanda Dirədoymə (AFA 2011, 321) ilə Anadoludakı Kemer (Çelebi 2007, 53) eyni qaydada qrupla oynanılan, dairənin içindəki oyunçuların kəməri (qayış) qoruduğu, dairənin xaricindəkilərin isə kəməri götürməyə çalışdığı bir oyundur. Hər iki oyunun da Azərbaycanda, Orta Asiyada və Anadoluda bənzər şəkildə oynanılan müxtəlif növləri vardır. Dirədoymə oyununun Turna vurdu və ya Cızıq turnası (Məmmədova 1973, 167-168), Qayışgötdü, yaxud Qayış-qayış (AFA 2009, 407), Çizik (Özhan 1997, 25) kimi növləri vardır. Dirədoymə oyununun Anadolu variantı olan Kemerin isə, Cıza girmə, Kayış, Kemer turnası növləri mövcuddur (Çelebi 2007, 155).

Əski türklər oğlan uşaqlarına savaşı sənətini öyrətmək üçün kiçik yaşlarından taxta qılınc, xəncər, balta, qalxan, top və b. oyuncaqlar verirdilər ki, həm fiziki inkişafı təmin olunsun, həm də savaşı sənətini öyrənsinlər.

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

Uşaqlar savaş sənətini öyrənməklə həm də əyləncə ehtiyaclarını qarşılımış olurdular. Ona görə də əski türklərdə savaş bir sənət, bir təlim, tərbiyə oyunu idi. Türklər savaş oyunları ilə özlərini, torpaqlarını, millətini qorumağı öyrəndikləri kimi qızlarına da ailəni yaşatmağı öyrədirdilər. Ailə müqəddəs, toxunulmaz olduğu üçün qız uşaqlarına daha çox gəlincik, evcik oyunları oynamaq öyrədilirdi. Qızlar insanı, xüsusən də ananı və ya körpəni canlandıran bəbəyi geydirməklə, yedirməklə çox erkən yaşlarından ana kimi qayğıkeş və diqqətli olmağı öyrənir, ev qurmağı təcrübədən keçirirdilər. Bu isə türklərin özünü və ailəsini, torpağını və dövlətini qorumağı oyun vasitəsi ilə erkən yaşlardan şüuraltına yeritdiklərini sübut edir.

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

2. Qarabağda Atlı Savaş Oyunları

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

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

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

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

Qarabağa məxsus, digər bölgələrdə və ya türk dünyasında rast gəlinməyən və ya az rast gəlinən atlı oyunlardan biri də *Baharbənd* adlanır. Əsasən bahar bayramında keçirilən bu oyunda cəldlik, çeviklik, at minmə məharəti nümayiş etdirilir. Oyunun qaydasına görə at çapanlar atı sürərək üstlərindəki əşyaları – papaq, qılınc, kəmər, xəncər, çuxalarını (arxalıq) və b. şeyləri bir-bir çıxarıb, müəyyən yerlərə atır, sonra isə atı cəld geri çevirib, çapa-çapa atdığı əşyaları növbə ilə yerdən qaldırır geyirlər. Oyun daha çox Qarabağda meşə ilə əhatə olunmuş bənd adlı düzənliklərdə keçirilirdiyindən ona Baharbənd adı verilmişdir. Orta Asiyada – Türkmənlər, Qazaxlar, Qaraqalpaqlar arasında bu oyun yerə yarıya qədər basdırılmış qoçu və ya keçini sürətlə çapan atlılardan birinin qaldırması və öncədən təyin edilmiş yerə buraxması şəklində davam edir.

Heyvanların döyüşdürülməsi, orta çağlardakı cəngavər oyunları, at üstündə təkbətək döyüşlər də əslində təşkil olunmuş savaşı oyunudur. Ancaq həm heyvanların döyüşdürül-məsi, həm də at üstündə cəngavər dö-

yüsləri digərlərini əyləndirmək üçün tərtiblənmiş yarışlardır. Dədə Qorqud Oğuznamələrində əsir düşmüş oğuz ərənlərinin kafirlər tərəfindən öz qövmdaşları, daha çox qohumları ilə təkbətək savaşa zorlanması, təkbətək savaş oyunlarının ciddiyyət içində əyləncəli növüdür. Təkbətək savaş oyunları haqlını təyin etmək üçün qutsal bir oyundur və bu, biriləri üçün oyun, digərləri üçün də ölüm-qalım savaşdır.

Bütün savaş oyunları kimi atlı oyunlar da əslində bir əsilzadə oyunudur. Ancaq türklərdə bu oyunun zamanla çoban oyunu kimi funksionallaşması atlı oyunların, özəlliklə də Çovqan oyununun bir tərəfdən kütləviləşməsi, digər tərəfdən qonar-köçərliyin əsilzadə və kölə deyə kəskin formada ayrıldığından xəbər verir. Ona görə də döyüş oyunu əslində bütün digər oyunlarda olduğu kimi sosial statusları bərabər olanlar arasında keçirilir. Savaş oyunu həm güc, bacarıq, həm də ağıl, bilik yarışdır.

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

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

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

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

At çapmaq yarışını kimi başa düşülən *Cıdır oyunu* daha çox Novruz bayramı və digər el şənliklərində oynanılır. Cıdırın keçirildiyi meydan, gün və şərtlər əvvəlcədən müəyyən edilir. Cıdır üçün xüsusi diqqətlə hazırlanmış və təlim görmüş atlar seçilir. Cıdırçılardan məsafəni birinci qət edən yarışın qalibi sayılır. Ən böyük hədiyyəni o alır, qalan oyunçulara

da müəyyən hədiyyələr verilir. Cıdır oyununda çeviklik, at miniciliyi, atı idarə etmə məharəti müəyyən edilir. Cıdır oyununda başlanma və qurtarma qismlərində zurnaçılar iştirak edir. Qarabağda *Cıdır* yarışları əsasən, yaz və payız fəsillərində keçirilir. Hətta Şuşada bunun üçün özəl Cıdır düzü də ayrılıbmışdı ki, yarışlar orada keçirilirdi.

Qarabağda atsız oynanan *Cıdır oyunu* da vardır. Cıdır oyununun bu variantına görə oyunda üçdən artıq adam iştirak edir. Hər oyunçunun papağı və xüsusi hazırlanmış 1 m 40 sm uzunluğunda dəyənəyi olmalıdır. Bundan başqa oyunda dəyirmi dirək, ağac kötüyü, balta olur və oyunun keçirilməsi üçün düz yer seçilir. Oyunçular əvvəl bir-bir əllərindəki dəyənəyi dirəyə və ya balta sapına vuraraq uzağa atmağa çalışırlar. Dəyənək atma yarışında dəyənəyi ən geridə qalan oyunçu cəza olaraq papağını dirəyin üstünə qoyur və ya balta sapından asır. Ən uzağa düşən dəyənəyin yerində bir cızıq çəkilir və həmin cızıqdan başlayaraq digər oyunçular əllərindəki dəyənəklərini papağa atırlar. İlk olaraq papaq sahibi dəyənəyi atır. Əgər oyunçu öz papağını vura bilsə, papağını yenidən götürür və oyun əvvəlki qayda ilə yenidən başlanır. Papağı dirəkdən asılan oyunçu papağını vura bilməsə, digər oyunçular onu vurmağa çalışırlar. Oyunun qaydasına görə papağı vura bilməyən oyunçu oyundan çıxır. Cıdırı ayaq üstə, yəni dəyənəyi heç bir yerə vurmada da oynayırlar. Belə halda hər dəfə yenidən cızıq çəkilir. Çünki dəyənəyi bu şəkildə atanda çox uzağa gedir və papağı vurmaq çətinləşir. Cıdır oyunu nizə atmaq, ov ovla-maq və uzaq məsafədən hədəfi nişan almaq məşqini xatırladır.

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

3. Digər türk xalqlarında savaşı oyunları

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

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

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

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

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

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

geyim, oyunçu rolunun mahir ifası, atın görünüşü, ara məsafəsində çevik hərəkətlər və s. qiymətləndirilir.

Orta Asiya türkləri arasında oynanılan atlı oyunlardan biri də Boz qurd oyunudur. Orta Asiya türkləri isə bu oyuna Kokpar deyirlər. Özündə arxaik ritual elementlərini qoruyan bu oyun bozqurd savaş taktikasının oyunlaşdırılmış variantıdır. Ancaq indiki halı ilə Kokpar oyunu 50-60 metr məsafədə bir ağacdan asılan keçə cəmdəyini bir dəstə atlının götürməyə çalışması şəklində cərəyan edir. Bu oyun-yarışda hündür bir ağacdan asılan keçəni götürə bilən oyunçu qalib sayılır. Kokpar oyunu atsürmə vərdişlərinin gücləndirilmə-sinə, çevikliyin inkişafına kömək edir.

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

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

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

4. Atlı savaq oyunu kontekstində Qarabağda Çovqan

4.1. Ümumi məlumat

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

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

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

Çovqan oyununun da, türk dünyasında təşəkkül tapmış digər oyun növləri kimi, dünyanın daha uzaq regionlarına yayılmasında və inkişaf etdirilməsində ingilislərin rolu böyük olmuşdur. Belə ki, XVI yüzildə Baburilərin Hindistana gətirdiyi Çovqan oyunu orada ingilislərin gəlişinə qədər oynanan əsas savaq oyunu olmuşdur. İngilislər də ilk dəfə Çovqanı Hindistanda görmüşlərdir. “Çovqan yarışlarının Azərbaycanda çox qədimdən məşhur olduğu faktlarla təsdiqlənir. “XIX əsrdə Hindistandan İngiltərəyə gətirilən bu oyun getdikcə inkişaf etdirilmiş, yeni qaydalar əsasında Amerika və Avropa ölkələrində yayılmağa başlamışdır. Məhz ingilislərin təşəbbüsü ilə bu oyun “polo” adı altında ilk dəfə 1900-cü ildə Parisdə keçirilən II Olimpiya Oyunlarının proqramına daxil edilmiş, beləliklə, Qərb sivilizasiyasında bu ad təsbit edilmişdir. Parisdə üç ölkənin 5 polo komandası iştirak etmişdir” (Novruz bayramı ensklopediyası 2008, 57; www.portal.zertag.az/node/1217).

Çovqan hər nə qədər savaq xarakterli oyun olsa da, digər top oyunları kimi sadəcə oynayanların öncə fiziki hazırlığını, sonra marağını, zövqünü oxşamaq üçün deyil, həm də tamaşa edənlərin əyləncə dünyasını doldurmaq üçün oynanılmışdır. Müasir dövrdə böyük bir ticarətə, iqtisadi gəlirə çevrilmiş futbol uşaqların, yetkinlərin, böyüklərin bir zamanlar fiziki hazırlıqlarını göstərmək və boş vaxtlarını yaxşı keçirmək vasitəsi olmaqdan çoxdan çıxmışdır. Top oyunlarının qədim Misirdə və Ön Asiyada

oynanıldığı haqqında qaynaqlarda məlumatlar var (Delemen 2013, 11). Çovqan da indi oynandığı yerlərdə bir yarış, əyləncə, bəzən də mərc oyunu mahiyyəti almağa başlamışdır.

4.2. Oyunun adı və oynanma qaydaları haqqında

Çevqan, Çevgən, Çevgən, Çevgən, Çevgən, Çevqan, Bandal, Çukanyon, Tubuk, Quy bozi, Tüy kimi adlarla adlanan Çovqan atlı oyunu ümumi halda savaşı oyunları sırasına daxildir. 1631-ci ildən başlayan və Anadolunu, Rumelini, Macarıstanı, Polşanı, Avstriyanı, Almaniyanı, Hollandiyanı, Rusiyanın cənubunu, Qafqazları, İranın bir hissəsini, Suriyanı, İraqı, Misiri və Hicazi əlli ilə yaxın bir müddət içində gəzmiş Övliya Çələbi on cildlik “Səyahətnamə” əsərini yazmış və burada Çovqan haqqında geniş məlumat vermişdir. “Səyahətnamə”dən Quyu Çevqan adlanan bu oyunun əsasən, saraylarda oynandığını, bir çox halda padşahın da, vəzirlərin də iştirak etdiyi bir savaşı hazırlığı oyunu olduğunu öyrənmiş oluruq.

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

Çovqan oyunçusuna “çovqanbaz”, çovqanla topu vurana “çovqanzən”, komandalara xidmət edənlərə isə “çovqandar” deyilirdi. Kaşqarlı Mahmud “Divanü Lüğat-it-Türk”də Çovqandan bəhs etmiş, oyunun qaydası haqqında məlumat vermişdir. Bu oyun haqqında Kaşqarlı Mahmudun müasiri Yusuf Balasaqunlu da elçilərin vəsflərindən danışarkən bilgi vermişdir. Səfəvi və Osmanlı sarayında da xüsusi olaraq məşq etmiş Çovqan oyunçuları vardı.

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

Qapı dirəkləri bəzəkli, rəngli ağac sütunlardan və ya daşdan da ola bilər. Osmanlı dövründə daha çox mərmər sütunlardan istifadə edilmişdir (Kunter 1938). Hər komandada 3-dən 10-a qədər oyunçu ola bilər. Çovqan oyunu iki hissəlidir və hər hissə 20 (bəzən 15 dəqiqə də olur) dəqiqə davam edir, birinci hissə ilə ikinci hissə arasında 10 dəqiqə fasilə verilir. Qapıdan keçən hər topdan sonra futbolda olduğu kimi oyun meydanının ortasından başlayır. Hər komanda fərqlənmək üçün fərqli rəngdə paltar geyir. Atlıların xüsusi geyim formasına papaq, çuxa, at minmək üçün gen şalvar, uzunboğazlı çəkmə daxildir. Oyunçular eyni formadan, eyni uzunluqda olan çomaqdan istifadə edirlər. Çovqanın sərt qaydalarından biri qapı çərçivəsindən cərimə meydançasına daxil olub topu qapıya vurmağın yasaqlanması, oyun xəttindən kənara çıxmaq, oradan top vurmaq, atı və ya oyunçunu vurmaqdır. Bundan başqa geyim qaydalarına əməl etməyənlərin, kobudluq edənlərin meydandan birdəfəlik və ya 2 dəqiqəlik xaric edilməsi də oyunun qaydalarına daxildir. Çovqan oyununda bir baş, iki də yan hakim olur. Baş hakim meydanı at üstündə müşayiət edir.

Buna baxmayaraq, Çovqan oyununun qaydaları bütün ölkələrdə və zamanlarda sabit, dəyişməz olmamışdır. Məsələn, Övliya Çələbinin Səyahətnamə (XVII əsr) adlı əsərindən alınan məlumatlara görə türklərin oynadığı Çovqan oyunu belədir: oyun sahəsinin hər iki tərəfinə sütunlar qoyulur, bu bir növü qapını əvəz edir. Komandalar bu qapıların arxasında toplanırlar. Övliya Çələbinin təbirincə atlılar sütunların arxasında ordu kimi düzülür. Oyun sahəsinin ortasına ağacdan düzəldilmiş böyük bir top qoyulur. Oyun başlayınca hər iki komandadan bir atlı irəli çaparaq əllərindəki ağacla ortadakı topu öz qapılarına doğru aparmağa çalışırlar. Hər komandadan yenə də iki atlı ortaya çıxıb komanda yoldaşlarına yardım

edir. Öz qapısına ən çox top atan komanda oyunda qalib gəlir. Çovqan oyununda atlar xüsusi olaraq yetişdirilmiş atlardır. Çovqan çox təhlükəli bir oyundur (<http://www.msxlabs.org/forum/diger-sporlar/366262-cevgan-oyunu-hakkinda-genel-bilgiler>).

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

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

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

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

4.3. Ədəbiyyatda və mifologiyada Quyu Çovqan

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

Erenler meydanında yuvarlanır top idim
Padişah çovqanında kaldım ise ne oldu?

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

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

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

Dedim, ağlarkən başını top eylə çevgan zülfü

Dedi, çevgan göstərir dim sənə baran olmasa.

Ancaq divan və təsəvvüf ədəbiyyatında Quyu Çovqanın bənzətmə fiquru olması daha genişdir. Belə ki, quy sevgilinin üzü, çənəsi, gözəlliyi, aşıqın könlü, canı və başını simvolizə edir. Çovqan da sevgilinin saçı, kəkili, xüsusən də, qaşına təşbeh edilir.

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

Qazax türklərinin atla bağlı miflərində deyilir ki, səmada Dəmir Kazık, Akbozat, Gökbozat, Yeddi Karakşi (yeddi oğru) adlı dörd ulduz toplusu var. Bunlardan Akbozat və Gökbozat Dəmir Kazığa bağlı vəziyyətdədir. Yeddi Karakşi isə Akbozat və Gökbozatu oğurlamaq üçün fürsət axtarır. Təbii ki, bütün gecə bu iki atı oğurlamaq üçün gözləyən Yeddi Karakşi məqsədinə çatacağı anda Günəş doğur. Yeddi Karakşi məqsədinə çatıb bilmir. İnanca görə əgər bu iki at oğurlansa, qiyamət qopar, dünyanın sonu olar (İbrayev 1995, 320-321). Mifologiyada atla oynanılan oyun dünyanı modelləşdirməyin ən yaygın növüdür. Əslində at yarışlarındakı hərəkətilik, çeviklik dünyanın dinamikliyini simvolizə edir. At kosmosun, Yeddi Karakşi isə xaosun rəmzidir.

4.4. Quyu Çovqanla bağlı yasaqlar

Övliya Çələbi müsəlman ərəblərin Çovqan oynamadığını, bunun yasaq edildiyini Yezidin Kərbəlada şəhid edilən İmam Hüseyin kəsilmiş başı ilə Çovqan topu kimi oynadığına bağlayır. Övliya Çələbi “Səyahətnamə”də Çovqan oyunundan danışarkən bu hadisəni belə izah edir. Dəşti Kərbəlada İmam Hüseyin şəhid edilib kəsilmiş başı Şamda Yezidin sarayına gətirildikdə Yezid hamamdan çıxıb atına mindi, əlindəki çovqan ilə Hz. İmam Hüseyin başına vura-vura oynadı və xalqın gözü önündə ədabazlıq etdi. Sonra Yezid İmam Hüseyin kəsilmiş başını on min əsgərlə Misir mülkünə, şiələrə göndərdi ki, baxın biət etdiyiniz İmam Hüseyin başı budur. Misirdə Yezidə biət edənlər də İmamın başını ayaqlar altına atıb payimal etdilər. İndi onların nəsillərindən olanların hamısının

ayaqları şişgin tuluğ kimidir. Yezidin əsgərləri də “gəlin başı Çovqan topu edib onunla oynayaq” – dedikdə Misir məliyi qızıl pul verib İmam Hüseyin başını aldı və dəfn etdi. Hətta Yusuf Səlahəddin Əkrad bu qəbirin üstündə bir məscid, təkkə və mədrəsə tikdirdi. Bu qəbir bu gün də ziyarət edilir. Və Şahi Şühədanın Dəşti Kərbəlada şəhid olduğu günə müsəlman aləmində Yevm-i Maktəl və Yevm-i Aşura deyirlər. Ona görə də Yezid İmam Hüseyin başı ilə oynadığı üçün Misirdə və Rumda top ilə Çovqan oyunu oynamaq qadağan edilmişdir. Ərəblər bundan xəbərdar olsalar da, türklər və əcəmlər bundan xəbərsizdirlər və ona görə də Çovqan oynayırlar (Evliya Çelebi 2001, 86-87).

Bu hekayə ərəblərin Çovqanı bilmədiklərinin, türklərin isə Çovqanı əskidən oynadığının və bir türk savaş oyunu olduğunun dini izahıdır.

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

Savaş oyunlarından güləş, bilək yarışı, cıdır, cirit, oxatma, qılınc soynatma və s. vasitəsiylə güc, çeviklik, at miniciliyi yoxlanılır. Savaş oyunlarının əksəriyyəti təbii ki, atla birbaşa bağlıdır. Atlı savaş oyunlarının ən geniş yayılanı Çovqan və ya Orta Asiya türklərinin Gökbörü adlandırdıqları oyundur. Bu oyunlar ona görə çox yayılmışdır ki, onlarda bir neçə savaş qabiliyyəti – ox atmaq, nizə ilə vurmaq, qılıc calmaq, atı məharətlə idarə etmək, fiziki güc, çeviklik, rəqib döyüşçüləri yaxşı görə bilmək və s. bir yerdə göstərilir. Buraya savaş üçün əhəmiyyətli olan taktika, atlıların düzülüşü, komanda oyunu və s. əlavə etsək Çovqanın və ya Gökbörünün yaygın olmasının səbəbləri aydın olar. *Gökbörü* oyunu haqqında hətta əski türk dastanlarında da məlumat verilmişdir. Bu da oyunun əski və orta çağ üçün məşhur olduğundan xəbər verir. Gökbörü oyununa görə iki dəstə, kəsilərək içəlatı çıxarılmış və yerinə saman doldurulmuş oğlağı qaparaq onu əvvəlcədən müəyyən edilmiş yerə buraxmalıdır. Əgər bu oyun iki qrup arasında oynanırsa o zaman qrupun oyunçusu oğlağı alıb hədəfə doğru çapanda, digərləri rəqib oyunçuları oğlağı aparən yoldaşlarına yaxınlaşmağa qoymurlar. O zaman yəhərinin üstündə oğlaq olan oyunçu nisbətən rahat hərəkət edə bilər. Oyun fərdi şəkildə oynandıqda oğlağı alan oyunçu meydandakı bütün atlıların hücumuna məruz qalır.

Hər nə qədər hər türk xalqında bir az fərqli şəkildə oynansa da, Gökbörü oyununun mahiyyəti eynidir. Gökbörü oyununda atlılardan biri

sürətlə atını çaparaq yarıya qədər yerə basdırılmış oğlağı çəkib çıxarır və onu yəhərin üstünə qoyaraq ayağı ilə möhkəm tutur və atını müəyyən edilmiş yerə doğru sürür. Qalan atlılar onun arxasınca düşürlər. Oyunçular oğlaq olan atlıdan oğlağı almağa çalışırlar. Oğlağı götürən oyunçu əlindəki qamçı ilə atı mahmızlayaraq sürətlə əvvəlcədən təyin edilmiş yerə doğru çapır. Təbii ki, iki əli və ayaqları məşğul olan atlının bu şəkildə yəhərin üstündə durması və onu təqib edənlərdən yayınması, onların oğlağı dartmalarına, çəkmələrinə müqavimət göstərməsi, bir sözlə, digər atlılarla savaşması olduqca çətindir və bu, atlıdan böyük hünər tələb edir. Əgər oyunçu oğlağı əlindən salmadan, başqa oyunçuların onu almasına imkan vermədən meydanı bir dəfə dövrə vura bilirsə, o, xal qazanmış sayılır və bundan sonra oğlağı yerə buraxır. Oyunda ən çox xal qazanan qalib elan edilir. Gökbörü oyununda atlını vurub atdan salmaq, oğlağı çəkib almaq və s. kimi güc və çeviklik tələb edən qabiliyyətlər inkişaf etdirilir. Atdan düşürülən oyunçu oyunu tərk edir (www.bilnmezenturktarihi.com/gokboru-oyunu).

Savaş oyunlarında əsas element atdır. Ona görə də istər Çovqan, istərsə də onun Orta Asiya variantı hesab edilən Gökbörüdə at xarakterini ön plana çıxır. Dəyişik adlarla Gökbörü, Kökbörü, Kökpar, Öndül kapmaca, Kökperi, Köpkeri və s. bilinən bu savaş oyunu qırğızlarda, özbəklərdə, türkmənlərdə, qazaxlarda, uyuğurlarda, qaraqalpaqlarda, əfqanlarda və hətta taciklərdə bu gün də oynanılmaqdadır. Əvvəlcədən də dediyimiz kimi bu savaş oyununun qaydasına görə kəsilən oğlağın içi təmizlənir, sonra qarnı tikilir. Onun ağırlığı əlli kiloya qədər çatır. Meydanın ortasına qoyulan oğlağı ələ keçirmək üçün atlılar ona doğru çapırlar.

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

Atlı savaş oyunlarının ən çox yayılanlarından biri də *Ciritdir*. O da Gökbörü oyunu kimi Çovqanla eyniləşdirilir. Adından da görüldüyü kimi bu, bir atlı oyun olub süngü və ya nizə (cirit) ilə rəqibi vurmaqdır. Cirit çox vaxt saraylarda, hökmdarların önündə, hətta saray əyanlarının, ordu böyüklərinin, paşaların iştirakı ilə oynanırdı. Cirit komanda halında oynanırdı.

və düşməni elə komanda halında da məğlub etməyi planlayır. Burada güc, məharətli atış qabiliyyəti, yaxşı at minmək və s. kimi qabiliyyətlər əsas şərtidir. Ancaq Ciritdə heç bir oyunda olmayan bir özəllik də vardır. O da Ciritin fəlsəfəsində rəqibi bağışlamaqdan, zəifi vurmamaqdan, yıxılana əl qaldırmamaqdan ibarətdir. Güclü və yaxşı at minən oyunçunun rəqibinin önünü alıb onu əlindəki ciritlə vurmaq yerinə bağışlaması bir əsilzadə davranışdır və Cirit oyununun fəlsəfəsi də elə bundan ibarətdir. Ona görə də rəqibini öldürməyib bağışlayan, silahsız silah vurmayan, alicənablıq göstərən oyunçu xal əldə etmiş olur və tamaşaçıların rəğbətini qazanır.

Cirit əskidən bu günə qədər komanda halında oynanılan oyundur. Oyunda istifadə edilən silah bir metr uzunluğunda ağır və yoğun bir dəyənəkdir. İki komandanın oyunçuları bir-birindən 100 metrə aralıqlı məsafədə savaşa olduğu kimi cərgəyə düzülürlər. Əgər komanda beş nəfərdən ibarətdirsə, savaşa olduğu kimi ona bölük, yeddi oyunçudan ibarətdirsə, ona alay deyilir. Komandaya başçılıq edən oyunçuya kolbaşı deyilir. Oyunçuların əsas vəzifəsi oyunun taktikasını qurmaqdır. Kolbaşının göstərişi ilə komandadan ayrılan bir atlı irəli çıxıb rəqib komandanın bir oyunçusunu çağırır və beləliklə, oyun başlamış olur. İlk öncə irəliyə çıxan oyunçu əlindəki ciriti rəqibinə doğru atır və sürətlə geri çapmağa başlayır. Qovalayan oyunçu da əlindəki ciriti qovduğu oyunçuya doğru fırladır. Birinci komandadan önə çıxan döyüşçü oyun yoldaşını qovalayan oyunçunun arxasınca düşür və o da əlindəki ciriti rəqibə doğru atır. Cirit oyununda hədəf at deyil, yalnız atlıdır. Əgər cirit ata dəyərsə, ciriti atan oyunçu oyunu tərک etməli olur. Eyni ilə xətti keçmə, atdan yıxılma, atdan enmə, ciriti ata bilməmə və s. vəziyyətlərində xal itirilir. Cirit oyununda təcrübəli və yaşlı ciritçilərdən biri baş hakim, bir digəri də köməkçi hakim olur. Xalları verən də baş hakim olur və onun qərarı müzakirə edilmir. Ciritin onlara dəyməməsi üçün oyunçular atın sağ və ya sol böyrünə yatır, atın qarnı altına əyilir, bəzi akrobatik hərəkətlərlə rəqibi çaşdırmağa çalışırlar. Əgər cirit oyunçuya dəyərsə, bu, xal qazanmaq deməkdir. Ciritlər atılıb qurtardıqdan sonra ən çox xal toplayan komanda qalib gəlmiş sayılır. Oyunun qaydasına görə sonda qaliblərə mükafat verilir (www.turkcebilgi.com/cirit).

Oyunda məqsəd savaşa atlı döyüşçünün at minməyə hakim olması, yaxşı süngü ata bilməsindən ibarətdir. Özünəməxsus qaydası olan Cirit oyunu türklərin əskilərdən oynadığı məşq xarakterli savaş oyunudur. Cirit Orta Asiyada, Azərbaycanca, Anadoluda keçən əsrə qədər ən çox oynanılan oyun olmuşdur. Bu savaş oyunu daha sonrakı illərdə bir idman oyunu

xarakteri qazanmış və türklərin yaşadığı bütün bölgələrdə yayılmışdır. Ancaq bir müddət Cirit oyunu fiziki zədə almağa yol açdığından və təhlükəli olduğundan, hətta ölüm halları baş verdiyindən (ciritdə ölənə şəhid deyilirdi) 1826-cı ildə Osmanlı padşahı II Mahmud zamanında qadağan edilmişdir.

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

Ordunun sadəcə atlı döyüşçülərdən ibarət olmadığı, piyada əsgərlərin hətta çoxluq təşkil etdiyi həqiqəti savaşa oyunlarının da hamısının atlı oyunlar olmadığını şərtləndirmişdir. Piyada döyüşçülərin, mühafizə dəstələrinin, özəl qorumsalının, xas əsgərlərin hər zaman hər bə hazırlıqlı olmaları üçün də müəyyən savaşa oyunları vardı.

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

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

Geniş yayılan savaşı oyunları, əsasən, at üstündə həyata keçirilən oyunlardır. Ancaq Matrak oyunu kimi atsız, piyada savaşı oyunları da vardır. Savaşı hazırlığı funksiyası daşıyan belə oyunlardan biri də Osmanlı saraylarında oynanılan *Tomak oyunudur*. Tomak üstü meşin, içi keçədən olmaqla uzununa tikilmiş, sonra da qadın saçı kimi hörülmüş alətin adıdır. Əllə tutulacaq tərəfi uzun, vurulacaq hissəsi isə yastı olan bu alət, yenə bir oyun aləti olan turaya bənzəyir. Tomak çuxa və ya çanta içində saxlanır. “Ləhce-i Osmani”də “ağac top, qalın top, çizmə qaloş, əldə daşınan lobut, qalın çomaq, ağac gürz” şəklində izh edilmişdir. Tomak oyununu piyadalar, ona bənzər Cirit adlanan oyunu isə atlılar oynayırdı. Tomak iki komandanadan ibarət oyundur. Hər iki komandada da 6 adam olur. Oyun Ciritdə olduğu kimi bir-birini vurmaqdan ibarətdir. Hücum edən oyunçu rəqibin kürəyinə vurur, müdafiə olunanlar isə qolları ilə zərbəni dəf edirlər. Oyunun qaydasına görə bir komanda digərini məğlub olduqlarını qəbul edənə qədər vururdu (Pakalın 1993, 510). Tomak oyununda dözümlük, çeviklik, zəka əsas ünsürlərdir. Buradan anlaşıldığına görə istər Cirit, istər Tomak, istərsə də sonradan Çovqan əslində saray oyunları siyahısına alınmış, sarayın mühafizə dəstəsinin məşqi rolunda olmuşdur.

6. Son söz

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

muşdur. Hazırda bu cür oyunlarla savaşa hazırlıq deyil, yarış kimi güc və çeviklik, bacarıq göstərmək üçün oynanılır (Karabey 2012, 83).

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

Qaynaqlar

- Ağayev 1992 – Ağayev H. Azərbaycan milli xalq oyunları. Bakı: Azərbaycan Dövlət Nəşriyyatı, 1992.
- Aslanov 1984 – Aslanov E. El-oba oyunu xalq tamaşası. Bakı: İşıq, 1984.
- Atabeyoğlu 1991 – Atabeyoğlu C. 1453-1991 Türk spor tarihi ansiklopedisi. İstanbul: Fotospor, 1991
- Azərbaycan dilinin izahlı lüğəti 2011 – Azərbaycan dilinin izahlı lüğəti. Tərtibçilər Ə.Orucov, B.Abdullayev, N.Rəhimzadə. C.1, Bakı: “Şərq-Qərb” nəşriyyat Evi, 2011.
- Azərbaycan etnoqrafiyası 2007 – Azərbaycan etnoqrafiyası. III cild. Bakı: “Şərq-Qərb” nəşriyyatı, 2007.
- AFA 2009 – Azərbaycan folkloru antologiyası, Şəki folkloru. IV kitab. (Tərtib edənlər H.Əbdülhəlimov, R.Qafarlı, O.Əliyev, V.Aslan) Bakı: Səda, 2009.
- AFA 2011 – Azərbaycan folkloru antologiyası, Loru-Pəmbək folkloru. XX kitab (Toplayıb tərtib edənlər H.İsmayılov, Ə.Ələkbərli). Bakı: Nurlan, 2011.
- Çelebi 2007 – Çelebi D.B. Türkiyə və Azərbaycandakı çocuk oyunları və oyuncaklarının karşılaştırmalı incelemesi. Yüksek lisans tezi. Muğla: Muğla Üniversitesi, 2007.
- Delemen 2013 – Delemen İ. Antik çağda top oyunları / Saraydan sokağa oyun. İstanbul: Kabalcı, 2013.
- Evliya Çelebi 2001 – Evliya Çelebi Seyahatnamesi. Hazırlayan Yücel Dağlı-Seyit Ali Kahraman, 4. Kitap, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2001.

- İbrayev 1995 – İbrayev Ş. Kazakların eski inaçlarında at / Türk kültüründe at ve çağdaş atçılık, İstanbul, TJK. Yayınları, 1995.
- Kaftancıoğlu 1979 – Kaftancıoğlu Ü. Koroğlu Kol Destanları, İstanbul: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları
- Karabey 2012 – Karabey T. Evliyâ Çelebî Seyâhatnâmesinde Gûy u Çevgân Oyunu. Turkish Studies. Vol. 7/1 Winter, 2012.
- Kaşgarlı 1998 – Kaşgarlı M. Divanü Lugat-it-Türk. Tercümesi B. Atalay, c. 2, Ankara: TDK, 1998.
- Koroğlu 1999 – Koroğlu (Vəli Xulufu nəşri). Bakı, 1999.
- Kunter 1938 – Kunter H.B. Eski türk sporları üzerine araştırmalar. İstanbul: Cumhuriyet Matbaası, 1938.
- Qarabağ 2012 – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. II kitab, Bakı: Elm və təhsil, 2012.
- Qasimov 2006 – Qasimov Ə. Azərbaycan xalq oyunları. Bakı: BDU nəşriyyatı, 2006.
- Məmmədova 1973 – Məmmədova T. Uşaq oyunları haqqında. Azərbaycan şifahi xalq ədəbiyyatına dair tədqiqlər IV kitab. Bakı: Elm, 1973.
- Nəbiyev 1988 – Nəbiyev A. El nəğmələri, xalq oyunları. Bakı: Azərnəşr, 1988.
- Novruz ensklopediyası 2008 – Novruz bayramı ensklopediyası. Bakı: Şərq-Qərb Nəşriyyat Evi, 2008.
- Özhan, Muradoğlu 1997 – Özhan M., Muradoğlu M. Türk cumhuriyetlerinde çocuk oyunları. Ankara: KB Yayınları, 1997.
- Pakalın 1993 – Pakalın M.Z. Osmanlı tarih deyimleri ve terimleri sözlüğü. III c. İstanbul: MEB, 1993.
- Pala 2000 – Pala İ. Ansiklopedik divan şiiri sözlüğü. İstanbul: Ötüken, 2000.
- <http://az.wikipedia.org/wiki/%C3%87%C3%B6vk%C9%99n> <http://portal.azertag.az/node/1217#.VEzv4yKsUgc>
- <http://cirit.nedir.com/#ixzz3E9d886po>
- <http://portal.azertag.az/node/1217#.VEzv4yKsUgc>
- <http://www.msxlabs.org/forum/diger-sporlar/366262-cevgan-nedir-cevgan-oyunu-hakkinda-genel-bilgiler.html#ixzz2qrmETI9X>
- <http://www.turkturantarihi.blogspot.com/.../gokboru-oyunu.html>
- www.bilinmeyenturktarihi.com/gokboru-oyunu
- www.matrak.gen.tr/turk...matrak/matrak-oyunu
- www.turkcebilgi.com/cirit
- www.turkturantarihi.blogspot.com/.../gokboru-oyunu.html

Mounted fight games

Abstract

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

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

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

Военные игры всадников

Резюме

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

В настоящей статье были исследованы такие еще существующие военные игры в Карабахе, как Папагалдыгач, Сюрпапаг, Бахарбенд, Джидыр, Човган, борьба, бой с палками и др.; были проведены сравнения с подобного рода играми из других регионов; были выявлены адекватные игры в тюркском мире. В особенности, в Карабахе были выявлены схожие варианты таких

игр, как Гёкбёрю, Джирит, Кызгу, а также была рассмотрена их поэтика. Изменчивость военных игр обусловлена географическими факторами. Исследование в общетюркском контексте военных игр всадников в Карабахе еще раз доказывает одинаковое происхождение игр.

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

*Muxtar Kazımoğlu (İmanov)**

XALQ OYUNLARI VƏ MEYDAN TAMAŞALARINDA RİTUAL-MİFOLOJİ QAT (Qarabağ nümunələri əsasında)

Şifahi ənənəyə əsaslanan xalq oyunları və meydan tamaşalarını təsnif edərkən folklorşünaslar nə qədər fərqli mövqələrdə dayanarsalar da, bir məsələdə onların fikirləri üst-üstə düşür. Bu məsələ xalq oyunları və meydan tamaşalarının ayin və mərasimlərlə bağlılığı məsələsidir. Məsələyə istər ötəri, istərsə də geniş şəkildə toxunan araşdırıcıların çoxu təsnifat zamanı, ayin və mərasimlərlə bağlı olan, ritual elementləri açıq-aşkar qoruyub saxlayan “Kosa-kosa”, “Qodu-qodu”, “Xan bəzəm” tipli oyun və tamaşaları ayrıca bir bölmə daxilində təqdim edirlər. Yəni araşdırıcılar həmin bölməyə daxil olan oyun və tamaşaların mənşeyini məhz ayin və mərasimlərdə, arxaik mifoloji düşüncə sistemində axtarırlar. Əlbəttə, bölmədaxili axtarışlar oyun və tamaşaların başqa bölmələrinə ritual-mifoloji baxımdan nəzər salmağa maneçilik törətmir. Ritual-mifoloji elementləri, tutaq ki, rəqs daxili oyun, ictimai məzmunlu oyun, məişət oyunu, uşaq oyunu və s. kimi bölmələr üzrə də az-çox izləmək mümkün olur. Araşdırmalar göstərir ki, gündəlik həyatın ən adi, ən sırası məsələsi üstündə qurulan hər hansı bir xalq oyununda ibtidai təsəvvürlərdən irəli gələn və ən dərin qatlarda gizlənən nöqtələr, məqamlar var.

Məsələnin əks tərəfini də unutmmaq olmaz. Əks tərəf xalq oyunlarının, ümumiyyətlə, hər cür oyunun ritualdan törəyib-törəməməsi ilə bağlıdır. İstər üzde, istərsə də ən dərin, ən görünməz qatda olsun, ritual iz, əlamət və rüşeymi ixtiyari oyunda axtarmaq mümkündürmü? Sualı bir az da sadələşdirəndə məsələ bu şəkildə ortaya çıxır: ritual əvvəldir, yoxsa oyun? Oyun ritualdan yaranıb, yoxsa ritual oyundan? Antropoloqların, kulturoloqların tez-tez irəli sürdüyü və fərqli şəkillərdə izah etdiyi bu məsələlərə, heç şübhəsiz, bizim mövzu baxımından da müəyyən aydınlıq gətirməyə ehtiyac var. Aydınlıq naminə qeyd edək ki, ritual və oyun qarşılışması holland alimi İ.Hözinqanın “oynayan insan” konsepsiyasının təsiri ilə xüsusi aktualıq qazanıb. İ.Hözinqa özünün “oynayan insan”

* AMEA Folklor İnstitutunun direktoru, filologiya üzrə elmlər doktoru

onsepsiyasını mövcud “iş görən insan və düşünən insan” konsepsiyasına qarşı qoyur və belə hesab edir ki, oyun heç də ritual, din və mədəniyyətdən sonra gələn yox, əvvəl gələn və mədəniyyətin yaranmasında mühüm rol oynayan bir amildir (Hözinqa 2003). Əlbəttə, oynamağın ritualla heç bir əlaqəsi olmayan heyvanlarda da özünü göstərməsi və onlarda da oyunun müəyyən istəkdən irəli gəlməsi çox düşündürücüdür və İ.Hözinqanın mülahizələri ətrafında müzakirə və mübahisələrin getməsi tamamilə təbiidir. Amma burada bizim məqsədimiz həmin müzakirə və mübahisələrə qoşulmaq yox, xalq oyunları və meydan tamaşalarının mifoloji düşüncə ilə bağlılığını, ayin və mərasimlərlə səsleşməsini araşdırmaqdır. O başqa məsələ ki, araşdırma zamanı oyun və ritual, oyun və mif, mif və ritual əlaqələrinin bəzi ümumnəzəri cəhətlərinə də az-çox toxunmaq lazım gələcəkdir.

Bəri başdan qeyd etməyi vacib bildiyimiz məsələ Qarabağ folklorunun, araşdırdığımız mövzu baxımından diqqəti cəlb edən bəzi səciyyəvi xətləridir. Belə xətlərdən biri şamançılıq dünyagörüşü ilə səsleşən obraz və motivlərin toplama materiallarında xüsusi yer tutmasıdır. 1987-90-cı illərdə Vəli Nəbioğlu və Əfzələddin Əsgərlə birlikdə Laçın, Qubadlı və Zəngilanda folklor ekspedisiyalarında olan, 2012-ci ildən etibarən “Qarabağ folklorunun toplanması, sistemləşdirilməsi və araşdırılması” layihəsinin rəhbəri kimi fəaliyyət göstərən, Qarabağ folkloruna aid toplama materiallarından və məruzə-məqalələrdən ibarət neçə-neçə kitabın ərsəyə gəlməsində yaxından iştirak edən bir şəxs kimi deyə bilərik ki, Qarabağ folklorunda şamanlıqla bağlı obrazlar kifayət qədər populyar, şamanlıqla bağlı motivlər hiss olunacaq dərəcədə qabarıqdır. Qarabağın hansı şəhər, qəsəbə və kəndində insana kömək olan ilahi qüvvələrdən söz salsan, sənə saatlarla Qaraçuxadan, övliya və pirlərdən, onların kəramətlərindən danışarlar:

“Qış vaxtıydı, getmişdim çaydan su gətirməyə. Suyu doldurub başımı qaldırdım, gördüm buzun üstündə bir qara paltarı adam var. Adam deyəndə ki, qara paltarı bir adamaoxşar şeyiydi. Qorxdum. Evə gəldim, nənəm dedi ki, bala, o sənin Qaraçuxandı, qoymuyub suya yıxılısan” (AFA 2005, 70).

“Bir gün Salah babam gedir ilxını gətirməyə. Birdən ilxiyə canavar düşür. Görür ki, o tərəfdən qaraçuxalı bir adam xəncəlinən kəsdi canavarrarın qabağını, qoymadı ilxiyə yaxın düşməyə. Salah babam başa düşür ki, bı, onun Qaraçuxasıdı, ona köməh eliyir. Salah babam gedip

həmən yerdə kaha vurdurup, orda yurt saldırıp. İndi də oraya Salah kahası deyillər” (AFA 2005, 71).

Qarabağda Qaraçuxa barədə danışılan bu tipli əhvalatları necə başa düşmək, Qaraçuxa obrazını necə qiymətləndirmək lazımdır? Bu suala Qarabağ folklorunun toplayıcı və tərtibçilərindən olan folklorşünas Ə.Əsgər belə cavab verir: “Qaraçuxa insanın özünə bənzəyən mifoloji varlıqdır. Hər insanın bir Qaraçuxası var. İnsanın işlərinin uğurla getməsi Qaraçuxadan asılıdır. Qaraçuxası oyaq olan adamın işləri uğurla gedir, varlı-dövlətli olur. Qaraçuxası yatan adam kasıb olur, ağır günlər keçirir. . . Sözü gedən mifoloji personajın arxaik adı Cənubi Sibirin türk xalqlarında bugünə qədər qorunmuşdur. Sur, Sülə, Yula adlanan bu mifoloji personaj insanın bir neçə ruhundan biridir. O, insanın özünə bənzəyir və bədəndən çıxaraq gəzə bilir” (Əsgər 2005, 23). Ən sırayı insanların belə qoruyucusu kimi səciyyələndirilən Qaraçuxanın şamançılıq dünyagörüşü ilə müəyyən bağlılığının olması şübhəsizdir. Məsələn burasındadır ki, şamanın gücü məhz qoruyucu ruhlardadır. Hansı şamanın qoruyucu ruhu daha çoxdursa, onun gücü-qüdrəti də başqa şamanların güc-qüdrətindən bir o qədər çoxdur. Şaman olacaq adam şamanlıq vergisini məhz qoruyucu ruhlardan alır. Maraqlıdır ki, Qarabağdan toplanmış etnoqrafik materialların bir çoxu şamanlıq vergisinin cizgilərini əks etdirməkdədir:

“Təzə ərə gedən vaxdı bir ağ attı gəlib dururdu çardağın yanında, adımnan çağırırdı, durub düşürdüm çardaxdan. Mən yerə düşməmiş quş kimi alıb məni qoyurdu tərkinə, aparırdı qəbirsannıxları gəzdirirdi, bütün qohum-əqrabanı maa görsədirdi, deyirdi, ama bı sirri heç kimə aşma, saa elə bir çörəh verəjəm ki, ölənətən kasıblıx nə olduğun bilmiyəssən. Sonra gətirib məni qoyurdu çardağın yanında, yox olurdu” (AFA 2005, 81). Bu mətndə “ağ atlı”nın vergi verməyindən söhbət açılırsa, başqa mətnlərdə (AFA 2005, 81-82) ilanın vergi verməyindən bəhs olunur. Vergili adamların kəramətlərinə gəlincə, qeyd etməliyik ki, bu kəramətlərdən bəhs edən materiallar sayca daha çoxdur. Həmin materialların informatorlarının söylədiklərinə görə, vergili adamlar əllərini qaynar qazana sala bilirlər (AFA 2005, 77), üfürməklə çayın suyunu geri axıdırlar, ilanı qamçı kimi ələ götürüb divara vururlar, divar yeriyyir və divarı at kimi minirlər (AFA 2005, 78), ölü ilə danışirlər (AFA 2005, 77), çöldəki quşları, heyvanları çağırıp öz yanlarına gətirirlər (AFA 2005, 80) və s. Vergili adamların bütün bu kəramətlərinin şaman möcüzələri ilə səsleşməsi göz qabağındadır. Amma bu baxımdan ən maraqlı səsleşmə vergili adamların tas qurub cinləri çağırmasıdır:

“Bir qadın dəli olmuşdu. Görücü Muradnan Molla Tağı tas qurdular. Molla qaba vırırdı, cinnəri adınan çağırırdı. Murad da deyirdi ki, filan cin gəldi, o birisi gəldi, bı birisi gəldi. Deyir ki, cinnərin içində bir axsağı var, arvad şəkildə, o gəlmir. Molla da Quran ayələrinnən oxuyub, o cinə qarğış tökürmüş, deyirmiş ki, Allah saa lənət eləsin. Murad birdən deyirmiş ki, Molla, bıdı gəlir, vahiməsi basır məni... Deyilənə görə, Molla həməən adamı dəli eliyən cinnəri gətirə bilsəymiş, o adam sağalarmış” (AFA 2005, 83).

İslam və şamançılıq dünyagörüşünün qaynayıb-qarışdığı bu mətndə görücü və molla şamanın, cinlər isə şamanın köməyə çağırıldığı ruhların transformasiyaya uğramış şəkilləridir. Qarabağdan toplanmış folklor və etnoqrafiya materiallarında müşahidə edilən bu transformasiyanı Ə.Əsgər belə izah edir: “İslamın qəbulundan sonra türk mədəniyyətində yeni bir hadisə baş verdi. Şamanizmlə sufizmin sintezi xalq islamının formalaşması ilə nəticələndi. Sufi ocaqlarının başında duranlar – şeyxlər, babalar, pirlər Ə. Yasəvidən başlayaraq şaman düşüncəsi ilə islamın içinə girdilər. Nəticədə sufi ocaqlarında və onlara məxsus təsəvvüf fəlsəfəsində şamançılıqla bağlı elementlər (möcüzə göstərmək, hərəkətli zikir, qadınların ocaqlara qəbulu və s.) peyda oldu. Ocaq başçıları – ərənlər özlərini qamlara (kam, xam) bənzər şəkildə aparırdılar. Şamanlar kimi güclərini nümayiş etdirir, düşmən pirlərlə mübarizə aparırdılar. Düşünürük ki, ağ baba – qara baba, ağ şıx – qara şıx, ağ (sarı) seyid – qara seyid, ağ molla – qara molla, ağ pir – qara pir kimi ocaq və şəxs adları ağ şaman – qara şaman kultunun yuxarıda söz açdığımız hadisə ilə bağlı islam müstəvisində transformasiyasıdır” (Əsgər 2005, 24-25). Ağ şaman – qara şaman kultunun izlərini yaşadan nümunələr üzərində geniş dayanmağa lüzum görmədən şaman olmanın bir mühüm şərtini xatırlatmaq istəyirik: əti sümüyündən ayrılıb bir qaranlığa atılan şamanın ritual ölümə məhkum olması və ruhların himayəsi altında bir müddətdən sonra yeni mahiyyətdə yenidən doğulması. Zəngin elmi mənbələr əsasında şamanın ölüb-dirilməsi ritualını ətraflı şəkildə təsvir və təhlil edən folklorşünas Füzuli Bayat bu ölüb-dirilməni belə dəyərləndirir: “Şamanlıq təbiət “dini” olduğu üçün ölüb-dirilmə də təbiəti və ya təbiət qanunauyğunluqlarını əks etdirməkdir. Belə olan təqdirdə şamanın ölüb-dirilməsi təbiətin ölüb-dirilməsindən başqa bir şey deyildir” (Bayat 2006, 51). Dünya xalqlarının ibtidai təsəvvürlər sistemi, o cümlədən şamançılıq dünyagörüşü üçün çox səciyyəvi olan ölüb-dirilmə inamı Qarabağdan toplanmış folklor və etnoqrafiya materiallarında da öz əksini tapır:

“Uşax yerimiyəndə xəlbirə qoyullar... Üş cuma axşamı yeddi qapını gəzdirillər, sonra dəyirman navının altınnan keçirillər... Yerimiyən uşağa “çiləli uşaq” deyillər” (AFA 2005, 88).

“Balaca uşağın ayağı xarab olanda, yerimiyəndə onun çiləsini töküllər. Uşağı daşın, qayanın deşiyinnən keçirillər. Bunnan sonra uşax yeriyr” (AFA 2005, 107).

Bu nümunələrdə dəyirmanın novu və daşın-qayanın deşiyi ritual bətnədir və xəstə uşağın çillədən çıxıb sağlam can qazanması məhz həmin bətnə gömülməyin hesabına mümkün olur. Bu, ölüb-dirilmənin ən sadə bir modelidir və model başqa folklor nümunələri kimi xalq oyunları və meydan tamaşaları üçün də səciyyəvidir. Şaman ayin və mərasimlərində olduğu kimi, xalq oyunları və meydan tamaşalarında da ölüb-dirilmə, hər şeydən qabaq, təbiətin ölüb-dirilməsidir. İnama görə, təbiət qışda ölür, yazda dirilir. Təbiətin yenidən dirilməsi qəfildən yox, tədricən baş verir. İnsan qışdan yaza, köhnə ildən yeni ilə doğru məhz tədricən, yavaş-yavaş addımlayır. Xalq oyunlarının görkəmli tədqiqatçısı Mətin Andın qənaətinə görə, köhnədən yeniyə, ölümdən yeni doğuma doğru hərəkətinə insan dörd əsas mərhələdən keçməli olur:

1. korluq, sıxıntı və üzüntü çəkmək;
 2. dirilik və canlılığa təhlükə yaradacaq nə varsa, onlardan təmizlənmək;
 3. döyüşmə, yarışma, cütləşmə və qovuşmalardan keçib güclənmək;
 4. yeni mərhələyə uğurla keçməyin sevincini, şadlığını yaşamaq
- (And 2012, 104).

M.Andın xatırlatdığı bu mərhələlər, təbii ki, dünya xalqlarının mifoloji dünyagörüşündə öz ifadəsini tapan və oyunların qida mənbəyinə çevrilən mərhələlərdir. Həmin mərhələləri mifoloji mətnlər üzrə izləsək, çillələr, xüsusən də Kiçik Çillə ilə bağlı mətnləri ilk növbədə qeyd etməliyik. Ona görə ilk növbədə qeyd etməliyik ki, bu mətnlər ölümdən yeni doğuma keçməyin korluq, sıxıntı və üzüntü ilə bağlı birinci mərhələsini qabarıq şəkildə əks etdirir:

“Böyüh Çilləynən Kiçih Çillə yolda rasdaşıllar. Kiçih Çillə Böyühdən soruşur:

– Getdin, nə qayırdın?

Böyüh Çillə deyir:

– Təndirrəri yandırdım, kürsüləri qurdurdum, küplərin, xaralların ağzını aşdırdım.

Kiçih Çillə deyir:

– Qoy mən gedim, gör neyniyəciyəm? Qarıları təndirdən basıp küflədən çıxaracıyam, küpləri, xaralları boşaldacıyam, üzüquyulu qoyub gələciyəm.

Böyüh Çillə də deyir:

– Başarmassan...

Qabağın yazdı,

Ömrün azdı” (Mifoloji mətnlər 1988, 56).

Başqa bir nümunə:

“Böyüh Çilləyinən Kiçih Çillə bacıdılar. Kiçih Çillə Böyüh Çillədən soruşur ki, getdin neynədin?

Böyüh Çillə də deyir ki, getdim cəməhətin dənnerin üyütdüm, qavırmaların elədim, qalaxların vırdım, əppəhlərin yapdım, gəldim.

Kiçih Çillə deyir ki, kül başıva. Mən gedəcəm qocaları təndirdən basıp küflədən çıxaracam, uşaxları da əllərində çilləliyəcəyəm. Əmə həvih ki, ömrüm azdı. Kaş sənin ömrün məndə olaydı” (Mifoloji mətnlər 1988, 56-57).

Naxçıvandan – Qarabağa yaxın bir bölgədən toplanmış bu mətnlərdə Böyük Çillə antropomorfik obrazının xeyirxahlığı, Kiçik Çillə antropomorfik obrazının isə bədxahlığı təmsil etməsi təəccüb doğurmur. Çünki Kiçik Çillə qışın sonuna doğru gedən bir mərhələni əhatə edir və mifoloji təsəvvürə görə, yeni mərhələnin (yazın) yolu məhz son mərhələnin (qışın axır vaxtlarının) əzab-əziyyətindən keçir. Kiçik Çillə ilə bağlı bu mifoloji təsəvvür Qarabağdan toplanmış mətnlərdə də öz ifadəsini tapır:

“Böyük Çillə dekabrın iyirmi ikisi girir. Balacasının ömrü kəsilsin (Kiçik Çillə nəzərdə tutulur – M.K.), on günün kəsif verillər böyüyə. Deyif ki:

Ömrüm az olmeyeydi,

Qavağım yaz olmeyeydi.

Madyan atdara qulun saldırardım,

Gəlinnərin əlni un çuvalında dondurardım” (Qarabağ 2013b, 172).

Göründüyü kimi, bu məndəki səciyyələndirmə Naxçıvan mətnlərindəki səciyyələndirmə ilə üst-üstə düşür: ömrün qısalığından təəssüflənən Kiçik Çillə öz gəlişi ilə insanlara məşəqqət gətirmək niyyətində olduğunu bildirir.

Öz ömrünü başa vurarkən köhnənin (qışın) insanlara əzab-əziyyət verməsi mart haqqındakı mifoloji mətnlərdə də geniş yer tutan bir motivdir. Xalq arasında “Qarının borcu” adı ilə daha çox tanınan bir mətn bunu qabarıq şəkildə göstərir:

“Bir qarının bir xeyli çəpişi varıymış, içində də bir ala çəpiş. Qarı mart girən vaxtı ala çəpişi qurban deyib ki, çəpişdəri martdan salamat çıxsın. İl yaxşı gəlir. Martın dokqzunda (indiki vaxtnan aprelin səkgizində) hər yer gül-çiçək olur. Qarı verdiyi vədə əməl eləmir. Deyir: “Martım çıxdı, dərdim çıxdı”. Mart qarından qisas almak üçün apreldən üç gün borc alır. Aprelin onunnan on üçünə kimi qar yağır. Qarının çəpişdəri qırılır. Aprelin on üçündə hava açılır. Qarı deyir ki, vədə verdim, qurban kəsmədim. Ona görə də oğlaxların qırıldı. Özünü vurur yerə, deyir, otta ... otta” (AFA 2005, 31).

Bu mətnə ifadəsini tapan bir motiv, heç şübhəsiz, qurbanvermə, qurbanın müqəddəsliyi və həmin müqəddəsliyə xələl gətirməyin ağır cəza ilə nəticələnməsi motividir. Amma onu da inkar etmək olmaz ki, Azərbaycanda çox geniş yayılan bu mətnin çap olunan variantlarında qışın zülm, məşəqqət və dərd-bəla ilə başa çatması əsas fikir kimi irəli sürülür. “Mart çıxdı, dərd çıxdı” deyiminin məsəl kimi işlənməsi dediyimizi bir daha təsdiq edir.

Korluq, sıxıntı və üzüntünün oyun və tamaşalarda ifadəsini izləsək, təriqət törənləri və Məhərrəmlik ayınlarının bu sahədəki rolundan xüsusi bəhs etməli olacağıq. Çünki bir az əvvəl ötəri şəkildə xatırladığımız molla – seyid kəramətləri ənənəvi törən və ayınların tərkib hissəsi kimi diqqəti cəlb edir. Məsələn, toplama materiallarında kəramət sahiblərindən biri kimi adı tez-tez çəkilən, qaynar qazana əl basması, heyvanları və quşları yanına çağırması, ölürlə (ruhlarla) danışması xüsusi qeyd edilən Hacı Qasım Çələbi nəqşbəndi təriqətinin başçısı Seyid Nigarinin baş müridi idi. XIX əsrin sonları, XX əsrin əvvəllərində Azərbaycanın bəzi digər bölgələri ilə yanaşı, Qubadlı və Zəngilanda da geniş fəaliyyət göstərən nəqşbəndilərin “özlərinə məxsus mərasimləri var idi. Bu mərasim heç bir təqvim ilə bağlı deyildi... Adət üzrə mərasimdən qırx gün əvvəl ümumi pəhriz elan olunurdu. Pəhrizdə olanlar ancaq quru çörək yeyib su içə bilərdilər. Göründüyü kimi, bu, müsəlmanların orucluğuna bənzəmir. Qırx gün müddətində müridlər bir guşəyə çəkilərək daimi ibadətdə olurdular. Qırxıncı gün əsl mərkəə başlayırdı. Həmin gün müridlər qəsəbənin ən varlı hampasının evində toplanırdılar, xörək yeyir, şərbət içirdilər... Bir azdan sonra ya mürşidin özü və yaxud gözəl səsi olan mürid, mürşidin işarəsi ilə pəsdən oxumağa başlayırdı. Başqa müridlər dodaqaltı zümzümə edir, getdikcə cuşə gəlirdilər. Oxumaq bitincə dəf çalınır, müridlər yavaş-yavaş ayağa qalxaraq rəqs etməyə başlayırdılar... İstər dəflərin çalınması, istərsə də oxumalar ümumi bir vəcd yaradırdı. Müridlər ta şüurlarını itirənə

qədər rəqs edirdilər” (Sultanlı 1964, 68-69). Dini dramları Azərbaycan dramaturgiyasının mənbələrindən biri kimi götürən Əli Sultanlı təriqət mərasimlərində dram sənətinin elementlərini axtarır. Oxunan şeirlər əsasında dialoqların qurulması, şeirlərə uyğun havaların çalınması, havalara uyğun hərəkətlərin, rəqslərin ortaya çıxması, alimin fikrincə, təriqət mərasiminin dram sənətinə məxsus elementləridir. Mərasimlər, arxaik rituallar xalq oyunlarından, xüsusən meydan tamaşalarından fərqli olaraq, qapalı şəraitdə keçirilir və tamaşaçı tələb etmir. Ritualların keçirildiyi həmin qapalı şəraitdə kim varsa, o, fəal iştirakçıdır və öz öhdəsinə düşən sakral vəzifəni yerinə yetirir. Həmin sakral vəzifəni yerinə yetirərkən ritual iştirakçısının hərfi mənada yox, məcazi mənada tamaşaçısı hamı ruhlardır. O ruhlar ki, ritual məhz onların şərfinə keçirilir və onlardan kömək və yardım umulur. Ritual zamanı kəsilən qurbanlar məhz hamı ruhlara kəsilir, oxunan dualar onlara ünvanlanır. Bu gözəgörünməz tamaşaçını az-çox gözə görünən tamaşaçıya çevirmək üçün ritual iştirakçıları müxtəlif maskalardan, kuklalardan istifadə etməli olurlar. Ə.Sultanlının xatırladığı təriqət mərasimlərində isə vəziyyət başqa cürdür. Vəziyyətin başqa cür olması, ilk növbədə, ondan ibarətdir ki, həmin təriqət mərasimləri qapalı şəraitdə yox, açıq şəraitdə keçirilir və tamaşaçıların, həmçinin qadın tamaşaçıların gəlib baş verənləri seyr etməsinə məhdudiyət qoyulmur. Bu isə nəticədə təriqət mərasimində tamaşaçıların tədricən iştirakçıya çevrilməsinə, təriqət ideyalarının camaat arasında geniş yayılmasına rəvac verir. Təriqət ideyalarının mərkəzində duran mühüm xətlərdən biri məhz korluq, sıxıntı və üzüntüdən keçib yeni mahiyyətdə üzə çıxmaqdır. Hacı Qasım Çələbi tərəfdarlarının qırx gün quru çörək və su ilə dolanması və qırx gündən sonra xüsusi mərasim keçirib söz, musiqi və rəqslərlə ilahi qüdrətə qovuşmaq istəməsi korluq, sıxıntı və üzüntüdən qurtarıb yüksəlməyin bir təriqət modelidir.

Korluq, sıxıntı və üzüntüdən keçib yüksəlməyin Şəbih modeli daha çox rəngarəngdir, təsirli səhnələrlə daha çox zəngindir. Əvvəla, onu qeyd edək ki, təriqət mərasimlərində yazılı ədəbiyyatdan, məsələn, təriqət başçısı Seyid Nigaridən şeirlər oxunduğu kimi, Şəbih tamaşalarında da Raci, Dilsuz, Qumru, Ləli, Dəxil kimi şairlərdən şeirlər oxunurdu, həmin şairlər Kərbəla müsibətinə həsr olunan birpərdəli pyeslər yazırdılar. Bu, o deməkdir ki, təriqət mərasimlərində və Şəbih tamaşalarında şifahi ənənə ilə yazılı ənənə qaynayıb-qarışdı. Şəbih tamaşaları məhz tamaşa olduğuna görə şifahi və yazılı ənənənin qaynayıb-qarışması burada rəngarəngliyi təmin edən mühüm amillərdən birinə çevrilirdi. Bunu Şəbih tamaşalarının

Azərbaycanda qeydə alınan müxtəlif epizod adlarından da görmək olur: “Peyğəmbərin qətli”, “Əlinin qətli”, “Müslümün Kufədə qətli”, “Müslümün oğlanlarının qətli”, “Mədinədən səfər”, “Fərat sahilində Hürri ilə görüş”, “Hürri peşmançılığı və ölümü”, “Kərbəla davası”, “Şamda Səkinənin ölümü”, “Firəng səfirinin səhnəsi”, “Əsirlərin xilas edilməsi”, “Əsirlərin Kərbəlaya varid olması və qəbirləri ziyarət”, “Mədinəyə varid” və s. (Haqverdiyev 1971, 420). XX əsrin əvvəllərinə qədər mütəmadi şəkildə keçirilən bu Şəbih tamaşalarından bir çoxu haqqında dövrü mətbuatda və bir sıra müəlliflərin (xüsusən əcnəbi müəlliflərin) əsərlərində qiymətli məlumatlar vardır. Həmin məlumatlardan bir qismi Şuşada keçirilən Şəbih tamaşaları ilə bağlıdır: “Əvvəl sinə vuranlar dəstəsi gəlir, sonra Hüseynin qızına nişanlanmış kiçik imam bər-bəzəkli şəkildə səhnəyə daxil olurdu... Bunların arxasınca Yezidin ordusu və sərkərdəsi səhnəyə çıxırdılar. Nəhayət, Hüseynin atı meydana daxil olarkən yaralarından qan süzülürdü... Bu dəstələr keçib qurtardıqdan bir an sonra İmam Hüseynin tabutunu gətirirdilər. Bu tabutdakı meyitin başı bədənindən ayrılmışdır. Bunu müqəvvanın boynuna tikilmiş təzə ət vasitəsilə göstərirdilər. Hüseynin ölüsünü təmsil edən müqəvvanın sinəsinə bir neçə nizə sancılır, cənazənin hər iki tərəfində isə günahsızlığı təmsil edən göyərçinlər qoyulurdu” (Allahverdiyev 1978, 101). İstər bu, istərsə də digər nümunələrdə Şəbih tamaşaları üçün səciyyəvi olan ümumi bir cəhət var: təsirli melodramatik səhnələr göstərən tamaşaçıların üzüntüsünü mümkün qədər artırmaq. Bu üzüntü Məhərrəmliyin ilk günündən hiss edilməyə başlayır. Məsələn, Anadolu ələviləri Məhərrəmliyin ilk on günündə su içmirlər, üz qırxmırlar, paltar dəyişdirmir və paltar yumurlar, güzgüyə baxmırlar, çalğı çalmır, rəqs etmir və gülüb-əylənmirlər, cinsi əlaqədə olmurlar, papiros çəkmirlər. Bu məhrumiyyətlər içində ən vacib hesab edilən isə orucluqdur. Ələvilər on iki imamın şərəfinə on iki gün oruc tuturlar... Oruc on iki gün tutulursa, on ikinci gün şad gün sayılır, çünki həmin gündə İmam Zeynal Abidin sağ olmağı xəbəri gəlib (And 1985, 119-120). Məhərrəmlikdə oruc tutmaq və orucluğun sonuncu gününü şad gün kimi keçirmək Azərbaycan şiələri üçün səciyyəvi ritual olmasa da, M. Andın göstərdiyi məhrumiyyətlərin bir çoxu Azərbaycan şiələri arasında da müşahidə edilir. Belə məhrumiyyətlərdən ən başlıcası Məhərrəmlikdə elçilik, nişan, toy və digər şənlik məclislərinin yasaq edilməsi, yalnız Aşura günü yox, Məhərrəmliyin ondan əvvəlki günlərində də “sinə döyməklə” müşayiət olunan “şaxsey-vaxsey” mərasimlərinin keçirilməsidir. O ki qaldı Aşuraya, başların yarılıb qan töküldüyü, göz yaşının sel kimi axıldığı həmin gün

məhrumiyət və üzüntü özünün ən son həddinə çatır. Bu üzüntü VII əsrdə Kərbəladə şəhid olmuş islam müqəddəslərinə ehtiramla məhdudlaşır, yoxsa bu üzüntünün daha qədim və daha dərin kökləri var? Azərbaycan xalq teatrının tarixini araşdıran Mahmud Allahverdiyev özündən əvvəlki elmi araşdırmalara (xüsusən V.Xulufu və A.Krımskinin fikirlərinə) əsaslanaraq Şəbih tamaşalarının mənşəyini Temmuz, Adonis, Osiris kimi allahların ölüb-dirilməsilə bağlı miflərdə axtarır (Allahverdiyev 1978, 91). M.And da hər hansı əziz adamın cənazəsinin törənlə yenidən canlandırılmasına islam dinində rast gəlinməməsini əldə əsas tutaraq Məhərrəmlik ayinlərini islamdan öncəki inamlarla əlaqələndirir, Kərbəla törəninin İran yox, Mesopotamiya mənşəli olması, mahiyyətə bir yeni il törəni kimi keçirilməsi qənaətinə gəlir (And 1985, 117). Azərbaycan teatrının tarixi barədə maraqlı məqalələrdən birinin müəllifi olan yazıçı Əbdürrəhim bəy Haqverdiyev isə Şəbih tamaşalarını ən çox qədim türklərin yuq törənləri ilə əlaqələndirir: “Qəhrəman ölənin günü camaatı bir yərə toplayırdılar. Bu toplantıya “yuq” deyərtilər (yuqlama – ağlamaq sözündəndir). Toplananlar üçün qonaqlıq düzəldilər, xüsusi dəvət edilmiş “yuqçular” isə ikisimli “qobuz” çalıb oynayırdılar. Yuqçu əvvəlcə mərhum qəhrəmanın igidliklərindən danışır, onu tərifləyirdi. Sonra isə qəmli havaya keçib şanlı qəhrəman üçün ağı deyirdi. Toplananlar da hönkür-hönkür ağlayardı” (Haqverdiyev 1971, 417-418). Bu yuq mərasimi ölən ruhunu yerbəyer etmək məqsədilə keçirilən şaman mərasimini xatırladır. Şaman davul çalır rəqslər etdiyi, dualar oxuduğu kimi, yuqçu da qopuz çalır oynayır, ölən şərafinə ağı deyir. Şaman insanın fani dünyada ölüb “gerçək” dünyada diriləcəyinə inandığı kimi (İnan 2000, 186), yuqçu da “ayın-oyunu” özü ilə birlikdə basdırılan qəhrəmanın O dünyada təzədən qılınc çalacağına zərrə qədər şübhə etmir. Qədim türk dəfn adətlərində ölünün ətinin sümükdən ayrılması (İnan 2000, 181-182) şamanın ritual ölüb-dirilməsi ilə səsleşir. Qədim türk yas törənlərində üz cırır, saç yolub, uca səslə hönkür-hönkür ağlamaq əziz adam itkisindən daha çox həmin əziz adamın ruhunun O dünyada rahat olması və Bu dünyadakı qohum-əqrəbasını rahat buraxması, onlara zərər toxundurmaması, əksinə, onlara yardımçı olması, xeyir-bərəkət gətirməsi naminədir. Bu inam Məhərrəmlik ayinlərində və Şəbih tamaşalarında da öz ifadəsini tapır. Şəbih tamaşalarının keçirildiyi geniş meydanlarda el sənətkarları ilə yanaşı, özünə divan tutan, həm tamaşaçı, həm də iştirakçı funksiyası daşıyan adamların da diqqət mərkəzində olması xüsusi maraq doğurur: “Bir neçə yüz əli qılınclı, ağı geyimli, özlərinə əzab verən baş çapanlar “Hüseyn, Hüseyn” deyərək al-qan

içində iki cərgə olurdular. Onların üzü qıpqırmızı maskanı xatırladırdı. Qırxıq başlarını çapıb qana qərq edirdilər. Bu adamların əllərində qılınc olur, çılpaq bədənlərindən xəncər, bıçaq, habelə külli miqdarda dəmir, qıfil və s. kimi metallar asılırdı. Onların bədənlərində əl vurmağa yer qalmırdı. Bu fanatiklərin məqsədi Hüseyndən artıq əzab-əziyyət çəkməyə hazır olduqlarını göstərməkdən ibarət idi. Onlar ölümdən qorxmurdular. Guya bu dünyada imama sadıq olduqlarını göstərməklə axirət dünyasında behişt qazanırdılar” (Allahverdiyev 1978, 100). Dini tamaşaları təşkil edən, düzüb-qoşan şəbihgərdanlar bir şaman və yuqçu kimi yüzlərlə, minlərlə adamı ruhlar aləminə “aparır” və onları müqəddəs ruhlar naminə göz yaşı tökməyə, özlərinə hər cür işgəncə verməyə sövq edirdilər. Bu göz yaşı və işgəncə müqabilində insanların umacağı yalnız O dünya rahatlığı yox, həm də Bu dünya rahatlığı idi. İnsanlar hədsiz üzüntü hesabına İmam Hüseyni, yaxud Kərbəla şəhidlərindən bir başqasını sanki yenidən həyata qaytarır və bununla dirçəlişə nail olmaq məqsədi güdürdülər. Şəbih tamaşalarının, həqiqətən, dirçəliş məqsədinə xidmət etdiyini həmin tamaşaların gedişatına seyrçi münasibətindən daha aydın şəkildə görmək olur. İmam Hüseynin, həmçinin Kərbəla şəhidlərindən hər hansı bir başqasının tamaşada yaradılan obrazı seyrçilərin gözündə müqəddəs varlığa çevrilir və müqəddəs varlıqdan nicat ummaq, çarəsiz dərdlərə dərman diləmək inam və etiqadın təbii bir mənzərəsi kimi ortaya çıxır: “Muradı, diləyi olan, nəzir deyən tamaşaçılar Şəbih tamaşası gedə-gedə İmamın (*İmam rolunu oynayan aktyorun – M.K.*) boynuna şal, yaylıq salırlar. Uşağı xəstə olanlar xəstə uşağı İmam Hüseynin qucağına verirlər və ya şikəst uşaqları onun qarşısında yerə qoyurlar ki, şəfa tapsın” (Bayat 2014, 225). F.Bayatın Şəbih tamaşaları ilə bağlı bu müşahidəsini Qarabağdan qeydə alınmış dini örnəklər də təsdiq edir:

“Qasım otağını qırmızı bəziyirdilər. Gərəh onu qəlbiynən aparasan. Çıxırdı, kejavanın içində iki qız otururdu. Niyətdiyirdilər onnarı. Mənim yadımdadı, birində Səkinə oturmuşdu, birində də Ziba xalanın qızı vardı – Nərminə, o oturmuşdu. Nəysə, kejavanı evin başynan firriyirdilər, gəzdirirdilər. Qızdarı hərriyirdilər ki, sağalsınnar, nə bilim, onnar sonra baxdarı açılısın” (Qarabağ 2013b, 211).

Aydın məsələdir ki, bu mətndə söhbət İmam Hüseynin qardaşı oğlu Qasımdan gedir. Məlum Kərbəla döyüşündə cavankən qətlə yetirilən Qasım Şəbih tamaşalarının ən məşhur qəhrəmanlarından biri kimi özünü göstərir və onun adına bəzənmiş otaq-kəcavə möminlərin nəzərində şəfa və xoşbəxtlik mənbəyinə dönür.

Əlbəttə, Kərbəla şəhidlərindən şəfa və xoşbəxtlik umma Şəbih tamaşaları ilə məhdudlaşmır və bir şiə etiqađı kimi hər gün, hər saat könuşlərdə bəslənməkdə və ürəklərdə yaşamaqda davam edir. Bu etiqađı ilin ayrı-ayrı vaxtlarında ifadə etməyin ən mühüm vasitəsi isə imamların adları ilə bađlı ocaqlar, pirlər, müxtəlif ziyarət yerləridir. Belə ziyarətgahlarda Aşuranın (İmam Hüseyin və tərəfdarlarının qətlə yetirildiyi günün) mühüm rəmzlərindən olan ələm xüsusi yer tutur: “Əslində o vaxtlar (*İmam Hüseyinin yaşadığı dövrdə – M.K.*) ələm bayraq anlamında işlədilirdi və Hz. Hüseyinin Kərbəlada açdığı bayrağın da daşıyıcısı Hz. Əbül Fəzl Abbas idi. Ancaq zamanla ələm bayraqdan çox Ali-əbanı simgələyən elementə çevrilmişdir. Hər iki qolu kəsilən “Əbulfəz”in daşdığı ələm yerə düşdüyündən Aşura günü ələm gəzdirmək yerə düşən ələmi bir daha qaldırmaq mənasına gəlir. Qaldırılan ələm dirənişin, var oluşun rəmzi olduğundan Aşura günü ələm gəzdirmək Məhərrəmliyin ən vacib elementidir. O baxımdan şiə kənd və qəsəbələrində (hətta bəzi kəndlərdə birdən çox) ələm vardır. Və Məhərrəmlikdə ələm sahibi Hz. Əbül Fəzl Abbas, qolları qələm olan (kəsilən), su uğrunda şəhid kimi acılı ağıllarla xatırlanır” (Bayat 2014, 148-149). F.Bayat ələmə etiqađın Şəbih tamaşaları ilə bitmədiyini əsaslandırmaq istərkən Azərbaycanın müxtəlif bölgələrindən, eləcə də Laçından (daha doğrusu, Laçın köçkünlərindən) toplanmış dini məzmunlu folklor nümunələrinə üz tutur. Həmin nümunələrin səciyyəvi olanlarından birini biz də xatırlatmağı əhəmiyyətli sayırıq:

“Uzun ağac idi. Ona parçalar bağlanırdı, şalban kimi yerə basdırılırdı. Camahat onun divində sinə döyürdü, başların çərtirdi. O parçaları ordan aşmırdılar, qalırdı orda. Gələn il ya o ağacı çıxarıd, yenidən bəziyif vururdular ora, ya da elə dövrəsində sinə vururdular. Camahat ağ geyinirdi. Ağ köynək deyirdilər onların adına. Ağ köynək qıpqırmızı olurdu. Xançalnan başların çərtirdilər. Ağacın divinə gətirif nəzir qoyardılar. Orda yetim olsaydı, əl-ayağı şikəst olsaydı, nəziri o götürərdi” (Qarabağ 2013a, 232).

Göründüyü kimi, bu mətnə Məhərrəmlik ayından bəhs olunsa da, Şəbih tamaşalarından bəhs olunmur. Mətnədən aydın olur ki, “ağköynək” olub basın çərtilməsi ilə ələm ağacına parçalar bağlanıb ağacın dibinə nəzir-niyaz qoyulması eyni mahiyyət daşıyan rituallardır, yaxud bir ritualın tərkib hissələri, ayrı-ayrı aktlarıdır. Bu aktları keçirməklə insanlar Kərbəla şəhidləri yolunda hər cür əzab-əziyyət və işgəncəyə hazır olduqlarını bildirirlər. İnsanlar inanırlar ki, əzab-əziyyət və işgəncə müqabilində onların niyyətləri hasil olacaq, diləkləri yerinə yetəcəkdir.

Həm Məhərrəmlik tamaşalarında, həm də qədim türk yas törənlərində insanların umacaqlarından biri təmizlənmə və daxili səfərbərlik olub. “Yas mərasimində ağıçılarla bərabər, aşığın iştirak etməsi mərasimin tərbiyəvi əhəmiyyətini daha da yüksəldirdi. O zaman bu adət ölünü aqlamaq, söz demək, daxilən təkmilləşmək üçün bir vasitə idi... Ağıçıların yaradıcılıq hünəri ilə fəlakət hissi daxili səfərbərlik və öz-özlərinə inam duyğuları ilə əvəz edilirdi. Bu zaman ağlayanların qəlbi kədərdən, qorxudan arınır, təmizlənir, qəm-qüssə qurub-yaratmaq istəyi ilə əvəz edilirdi” (Allahverdiyev 1978, 82-83).

Təmizlənmə inamının xalq arasında nə qədər geniş yayıldığını Novruz ənənələrindən də açıq-aşkar görmək mümkündür. Novruzda adamların od üstündən atlanması məhz təmizlənmək, paklanmaq inamından doğulan bir adətdir. Görkəmli folklorşünas Məmmədhusəyn Təhmasib həmin inamla əlaqədar yazır: “Çox qədim keçmişdə yeni anadan olmuş uşağı ocağın, odun başına dolandırmaqla paklar, ancaq bundan sonra ananın qucağına verərdilər. Bu yol ilə paklanmamış uşaq murdar hesab edilər, buna görə də ana onu, necə deyərlər, canasinər rahatlıqla qucağına ala bilməzmiş. Bu inamın və buna əsaslanan xüsusi mərasimin çox aydın izi bu gün də “çevir ocağa, al qucağa” kimi atalar sözlərində yaşamaqdadır...

Qurtaran ilin axır çərşənbəsində isə bütün evlərin həyatında tonqal qalanır, hamı odun üstündən tullanaraq “Ağırlığım, uğurluğum”, yaxud “Azarım-bezarım, tökül bu odun üstünə” deyirmiş...

Bu mərasimdə odun... azar-bezarı yandırır məhv etmək qüdrətinə malik əlamətləri yaşamaqdadır” (Təhmasib 2010a, 108, 113). M.H.Təhmasibin xatırlatdığı od inamı, heç şübhəsiz, su inamı ilə yaxından səsləşir. İlin axır çərşənbəsində insanlar odun üstündən tullandığı kimi, oxşar sözlər (“ağırlığım-uğurluğum, tökül bu suyun üstünə”) deyib, suyun da üstündən tullanırlar. Əlbəttə, Novruzqabağı magik təmizlənmə odun və suyun üstündən tullanmaqla bitmir və bir çox başqa aktları da əhatə edir: “Bayram axşamı mütləq çimmək, ...evdə olan bütün su ehtiyatını atmaq, bayram günü yeni su gətirmək, ilin son günündə geyilmiş paltarları mütləq dəyişib təzəsini geymək və s. hamısı profilaktik əfsun, yəni köhnəlikdən, zərərli qışdan tamamilə təmizlənmək aktlarıdır” (Təhmasib 2010b, 80). Ayırı-ayrı bölgələrdən, eləcə də Qarabağdan toplanmış etnoqrafik materiallar göstərir ki, çillədən çıxarma, qorxu götürmə, həmzət kəsmə, yağış yağdırma və s. ayinlərdə su – təmizlənmə və xəta-bələdan qurtarmanın aparıcı ünsürüdür.

Bəzi ayinlərdə su ünsürünü od ünsürü ilə bir yerdə görürük:

“Uşax qorxanda... uşağı yatızdırırdılar. Sonra uşağın yatdığı yasadığın yanına bir kasa su qoyurdular. Bu kasadakı suyun içinə yeddi közü ojaxdan götürüb... bir-bir atırdılar, cızıldayırdı. Uşax qəflətən səhsənif oyanırdı. Beləlihnən uşağın qorxuluğunu götürürdülər” (Qarabağ 2012c, 140).

Bu mətndə dərd-bələdan od və su vasitəsilə xilas olub təmizlənmə inamı, çox güman ki, bədxah ruhları qorxutmaq inamı ilə birləşir. Məlumdur ki, dünya xalqlarının arxaik düşüncə sistemində bədxah ruhları odla, xüsusən tonqal qalamaqla qorxutmaq inamı var və yuxarıda nümunə gətirdiyimiz qorxugötürmə adətində məhz həmin inamın əlamətləri ilə qarşılaşırıq. Amma odun magik funksiyası heç də təmizləmə və bədxah ruhları qorxutma ilə bitmir. Tədqiqatçılar təmizləmə və qorxutma funksiyaları ilə yanaşı, odun günəşə güc-qüvvət vermə funksiyasını da qeyd edirlər (Propp 1963, 85). Qışın sona çatması, yazın gəlişi ərəfəsində odun yanması, tonqalın alovlanması, inama görə, istisi-hərərəti hələ zəif olan günəşin gücünü artırmaqdan ötrüdür. Güc-qüvvət artırmaq funksiyası, təbii ki, oda aid olduğu dərəcədə su ünsürünə də aiddir.

Biz od və su ünsürlərini ritualların tərkib hissəsi kimi xatırladıq, ayinlərlə oyunlar arasında məzmun-mahiyyət yaxınlığı olduğunu, bədxah ruhları qorxutmaq, təbiətə və insana güc-qüvvət vermək, insanı daxilən təmizləmək və s. magik funksiyaların həm ayinlərə, həm də oyunlara aid olduğunu diqqətə çatdırmaq istədik. Ayinlərlə oyunlar arasındakı məzmun-mahiyyət oxşarlığına dair söhbəti od və su ünsürlərinin ayrı-ayrı oyunlarda yaxından iştirakı istiqamətində davam etdirmək, tutalım, günəşin çıxması və yağışın yağması məqsədilə oynanılan “Qodu-qodu”, “Çömçəxatın” tipli oyunlardan danışmaq olardı. Buna ehtiyac görmədən yeninin köhnəni əvəz etməsi ilə bağlı mifoloji görüşlər sistemində yarışma və döyüşmələrin funksiyasından, həmin aktların xalq oyunlarında hansı şəkildə əks olunmasından bəhs etməyi daha vacib sayırıq.

Qeyd etməyi vacib bilir ki, köhnə ilə yeninin mübarizəsi mifoloji düşüncədə ölümə yaşamın mübarizəsi şəklində ortaya çıxır və bu, öz təcəssümünü müxtəlif folklor mətnlərində, o cümlədən xalq oyunlarında da tapır. “Əzrayilla yoldaşlıq edən şəxs” nağılının Ağcabədi variantında kasıbçılıqdan zinhara gəlib ölüm arzulayan bir oğlandan bəhs olunur. Əzrayıl canını almağa gələndə oğlan qohum-əqraba ilə halallaşmaq adı ilə Əzrayıldan möhlət alıb aradan çıxır. Əzrayılın əlinə keçməsin deyə oğlan əvvəl bəhməz küpündə, sonra yastıq içində, daha sonra isə buxarıda gizlənir. “Azreyil gəlif ojağı yandıranda mən yanıb ölürəm” deyib buxarıdan çıxanda oğlan Əzrayilla qabaqlaşır. Oğlanı hansı sir-sifətdə görürsə, Əzrayıl qorxu-

dan başını götürüb qaçır” (Qarabağ 2012b, 316-317). Qısa məzmununu verdiyimiz bu nağılda baş qəhrəman ölümdən yaxa qurtarmağın yolunu ölümlər aləminin əlamətlərini əxz etməkdə tapır. Mifoloji təsəvvürə görə, O dünya varlıqları zahiri görkəmcə Bu dünya varlıqlarından qat-qat çirkin və eybəcərdir. Topallıq, təkgözlük, keçəllik, kosalıq, nəhənglik, yaxud son dərəcə balacalıq və s. əlamətlərlə təqdim edilən O dünya varlıqları Bu dünya varlıqlarından zahiri görkəmcə fərqləndikləri kimi, fəvqəladə güc-qüvvətləri ilə də fərqlənirlər. Məsələn, gətirdiyimiz nağıl da yarıciddi-yarıkomik bir şəkildə məhz həmin inamın izlərini yaşadır. Buxarının his-pasına batmış qəhrəman zahiri görkəmcə, turalım, xortdana döndüyünə görə vahimə yarada bilir və o, ölümdən yaratdığı bu vahimə hesabına xilas olur.

Ölümlər aləminə aid obrazları diqqət mərkəzinə çəkmək, ölməyi imitasiya etmək xalq oyunlarında, ən çox da bayram vaxtlarında nümayiş etdirilən oyunlarda xüsusi bir xətdir. Məsələn, Azərbaycan türklərinin sayca qismən çox olduğu Qars bölgəsində “Hortlak (xortdan) bəzəmə” adlı bir oyun var. Həmin oyunda ortaya yaşıl bir tabut qoyulur. Tabuta ağ kəfənə bürünmüş Yalançı Ölü uzadılır. Ölünün baş və ayaq tərəfində üzü qara ilə boyanan, İnkir və Minkiri təmsil edən iki adam dayanır. Onlar tamaşaçılardan pay-puş, pul-para yığırlar və sonda Ölünün günahsız olmağı barədə qərar verəndən sonra Ölü dirilib tabutdan ayağa qalxır (And 1985, 104). Bu oyunda Ölü öz günahsızlığı ilə İnkir – Minkir divanından yaxa qurtara və yenidən həyata qayıda bilir.

Azərbaycanın müxtəlif bölgələri üçün səciyyəvi olan “Kaftar” oyununda isə ölümlə yaşamın qarşılaşması Kaftarla Yalançı Ölünün qarşılaşması şəklində ortaya çıxır. Bu laloyunu-pantomima tamaşasında “bir oyunçu ağ kəfənə bürünmüş Ölünü, o birisi iki çömçədən ibarət ağzı və çölpişiyinə bənzər maskası olan qara örtüklü Kaftarı təmsil edir. Oyun, yerə sərilmiş Ölü ətrafında oynanılır, meydançaya daxil olan Kaftar Ölünü görüb sevinir, rəqs edir, ona yaxınlaşıb kəfəni açmaq istəyir. Bu vaxt Meyit dirilir, Kaftar qorxub qaçır” (Aslanov 1984, 103). Oyunun Kəlbəcər variantında sonluq bir az fərqlidir:

“Kaftar gəlir, bunu (*Ölünü* – M.K.) dik söyküyür divara, özü çəkilir geri. Ağzın şakqıldada-şakqıldada gəlir ki, bunu kəlləynən vura öldürə. Kəlləynən vurub öldürmək istəyəndə Ölü ... böyrü üstə yıxılır, Kaftarın başı divara dəyir. Kaftar bir də gedir, bir də qayıdır. Oyun Kaftarı öldürənə qədər davam eliyərdi. Kaftar o qədər başını divara çırpırdı ki, öldürdü. On-

nan sonra kəfən geyinən adam çıxırdı, ayağını qoyurdu onun üsdünə. Hamı bayram eliyirdi ki, Kaftar öldü” (Qarabağ 2014, 392-393).

“Hortlak bəzəmə” və “Kaftar” oyunlarında ölümün imitasiya edilməsi və Ölünün dirilməsi misallarının sırasına Azərbaycanda çox geniş yayılan “Kosa-Kosa” oyunundakı bir epizodu – Keçinin vurub Kosanı yalandan öldürməsi epizodunu da əlavə etmək olar. Əlbəttə, bütün bu misallar arxaik dünyagörüş sistemindəki ölüb-dirilmə inamının, yəni yenidən xüsusi güc-qüvvətlə həyata atılmaq inamının bir ifadəsidir və dünyada məşhur olan bu inam barədə geniş danışmağa lüzum görmürük. Sadəcə olaraq onu qeyd etməyi vacib sayırıq ki, ölüb-dirilmə inamı oyunlarda ölüm aktının birbaşa iştirakı olmadan da ifadə oluna bilər. Yəni bir az əvvəl xatırladığımız İnkir-Minkir və Ölü, Kaftar və Ölü, Keçi və Ölü (Kosa) paralelindəki ikinci tərəfin xalq oyunlarında fərqli obrazla – ölümdən qaçan şəxs obrazı ilə əvəz olunması da tez-tez qarşılaşdığımız bir mənzərədir. Azərbaycanda kifayət qədər geniş yayılmış “Ana, məni Qurda vermə”, “Qurd oyunu”, “Qarapaşa”, “Dağ dibində boz qurd var”, “Yoldaş, səni kim apardı”, “Qazlar-qazlar”, “Rəng-rəng” və s. kimi oyunlarda aparıcı xətt məhz ölümdən qaçmadır, kimisə ölümün ağızından almadır. “Ana, məni Qurda vermə” adlı uşaq oyununda Ana (başçı) və onun arxasında düzülmiş balaları Qurdla üz-üzə, qarşı-qarşıya dayanır. Qurd “Belə bir quyuq qaparam” deyib hər bə-zorba gəlir, Ananı balalarından birini tutub aparacağı ilə hədələyir. Aparılmaq təhlükəsi ilə üzləşən Bala “Ana, məni Qurda vermə, Dosta sat, yada vermə” deyib hay-qışqırıq salır. Ana ilə Qurd vuruşur və sonda Qurd öldürülür (Aslanov 1984, 18). Bu oyunda Qurdun öldürülməsi “Kaftar” oyununda Kaftarın hiylə ilə öldürülməsini yada salır və hər iki sonluğun oxşar semantik məzmun daşımından xəbər verir. Xatırladığımız sonluqların semantikasında oxşarlıq köhnənin (köhnə ilin, qışın) ölümə məhkum olması inamını əks etdirməsindədir. Bəs “Kaftar” oyunundakı Yalançı Ölü ilə “Ana, məni Qurda vermə” oyunundakı Bala obrazı arasında oxşarlığın başlıca mahiyyəti nədədir? Bizcə, bu oxşarlığın başlıca mahiyyəti Bala obrazının da ölümü imitasiya etməsində və ölüb-dirilmə inamını özünəməxsus bir biçimdə tamaşaçıya çatdırmasındadır. Bu sözlər “Ana, məni Qurda vermə” oyunundakı Bala obrazına aid olduğu kimi, “Qarapaşa” oyunundakı Qoyun, “Qazlar-qazlar” oyunundakı Qaz obrazlarına da aiddir. “Qarapaşa”da Çoban, Qoyunlar və İt Yalançı ilə qarşı-qarşıyadır. Yalançı öz ağası Qarapaşa üçün bir Qoyun aparmaq istəyir. O, Qoyunlardan birini tutub aparır. İt onun dalınca düşür və Qoyunu Yalançıdan alıb geri qaytarmağa çalışır (Aslanov 1984, 49).

“Qazlar-qazlar” oyununda da oxşar mənzərə ilə tanış oluruq: “Bir tərəfdə bir dəsə də uşax dayanır. Guya bunnar qaz dəsədəsidi. Bir uşax da bunnardan xeyli aralıda dayanır. Bu uşax da guya qazdarın anasıdı. Ortada da bir uşax qurt (canavar) kimi dayanır ki, qazdarı yesin. Qazdarın anası deyir:

– Qazdar-qazdar.

Qazdar xornan deyir:

– Nə var, nə var?

Anası deyir:

– Evə gəlin.

Qazdar deyir:

– Evdə nə var?

Anası deyir:

– Dən var, su var.

Qazdar deyir:

– Nətəər gələh, yolda qurt var?!

Anası deyir:

– Uça-uça.

Bu sözdən sonra qazdar dəsədənən qaça-qaça analarına tərəf gedillər. Qurt da bu heyndə qazdarın üsdünə cumup birini tutmağa çalışır. Hansını tutsa, o, oyundan çıxır” (Qarabağ 2013b, 402-403)

Bu oyunlardakı Qoyun və Qaz obrazlarının da ölümü imitasiya etməsini, ölüb-dirilmə inamı ilə bağlı olmasını əsaslandırmaq üçün folklorda geniş yer tutan qızqaçırma motivini xatırlatmaq lazım gəlir.

Divin, ilanın, alıcı quşun... gözəl bir qızı götürüb aparması mifoloji baxımdan ölümlərin gözəl bir qızı götürüb aparması deməkdir. Qızqaçırma motivinin folklorda, həqiqətən, belə məna verməsinə əmin olmaq üçün çox da uzağa getmədən bu günün özündə xalq arasında yaşamaqda olan bəzi inamlara diqqət yetirmək bəs edir. Belə inamlardan biri dünyasını dəyişmiş əziz bir adamın, adətən, ağ libasda dayanıb qohum-əqraba içindən kimisə mehribancasına öz yanına çağırması ilə bağlı inamdır. Bu inam dünya xalqlarının mifologiyasında ölüm haqqındakı təsəvvürlərlə üst-üstə düşür. Dünya xalqlarının mifoloji təsəvvürünə görə, adama ölüm o vaxt gəlir ki, ölənlərdən kiminsə ruhu həmin adamın ruhunu oğurlayıb aparmış olsun. Bu mifoloji təsəvvürün müqabilində ölümlə ruhunun yerbəyer edilməsi təsəvvürü də vardır. Bu təsəvvürə görə, ölümlə ruhunu təzədən oğurlayıb yerbəyer etmək lazımdır (Propp 1986, 248). Ölənin ruhunun yerbəyer olması üçün insanlar yas mərasimlərindəki aktlarla kifayətlənmir, bayramlarda və yaxud ölümlərlə bağlı nigarançılıq, narahatçılıq duyulan ən

adi günlərdə müxtəlif rituallara üz tuturlar. Adi günlərdə ölürlə bağlı nigarançılıq və narahatçılıq, adətən, yuxulardan başlayır. Hansısa ölünün tez-tez kiminsə yuxusuna girməsi ölünün ruhunu rahatlamaq fikrini ortaya çıxarır və magik tədbirlər görülür. Kəlbəcər köçkünündən yazıya alınmış bir mətndə deyilir:

“Ölmüş bir adam yuxuma girmişdi. Durdum dedim ki, nənə (anamıza nənə deerdih), filankəs yuxuma girir hər geje, yuxumnan çıxmır, daa bezmişəm. Dedi, get, bir əl dəyməz yerdə daşı çevir deginən: Bu daşı çevirirəm, filankəs, sənin adın olsun, sənin adına çevirirəm, bir də mənim yuxuma girmə... Əl dəymiyən yerdə, yəni küçədə, dam-zad yanında yox. Getdih, bir qayanın yanında bir daşı çevirdim. Dedim, bu sənin daşın olsun, bir də mənim yuxuma girmə. Belə elədim, bir də mənim yuxuma girmədi” (Qarabağ 2013b, 156).

Ölünün tez-tez yuxuya girməsindən sonra görülən bu cür magik tədbirlərin kökündə, heç şübhəsiz, ölüm qorxusu dayanır. Bəli, yuxuda tez-tez ölü görünən adam həmin ölünün onu öz yanına aparacağından qorxur.

Bəs ölünün kimisə öz yanına aparması ilə divin, ilan, alıcı quşun... hər hansı qızı götürüb aparması arasında bağlılığın kökü nədedir? Qeyd olunan tərəflər arasında bağlılığın kökü O dünya kultunda, həmin dünyanın sehrinə olan inamdadır. Məsələn burasındadır ki, div, ilan, əjdaha, alıcı qıv və s. qeyri-adi varlıqlar kimi, ölümlər də O dünya sehrinin daşıyıcılarıdır. Başqa sözlə desək, hər iki tərəf eyni funksiyalı mifoloji obrazlardan ibarətdir. Funksiyanın eyniliyi isə yenə ölüm haqqındakı ilkin təsəvvürlərdən gəlir. Arxaik təsəvvürə görə, ölüm anında insan müxtəlif heyvanlara, ən çox da ilana və quşa çevrilir. Ölənin ruhu yerin altındakı ölümlər səltənətinə ilan təmsalında, göyün yeddinci qatındakı ölümlər səltənətinə isə quş təmsalında gedir. İlan və quş mifoloji obrazları yerdə sürülmək və göydə uçmaq əlamətlərinə görə əjdaha obrazında birləşir (Propp 1986, 247). Əgər belədirsə, yəni mifoloji ilan, quş, əjdaha cildini dəyişmiş ölümlərdən başqa bir şey deyilsə, onda məsələn aydınlaşır. Aydın olur ki, divin, ilan, alıcı quşun hər hansı qızı götürüb aparması ölünün kimisə öz dalınca aparmasından mahiyyətə fərqlənir. Təsədüfi deyil ki, ölüdən gələcək xəteri sovuşdurmaq üçün görülən magik tədbirlər ilan və quşdan gələcək xəterin sovuşması üçün görüləcək magik tədbirlərlə yaxından səsleşir. Bir evdə ilan peyda olarsa, onu öldürməkdən çəkinərlər və xüsusən ovsunçu (sofu) gətirərlər ki, ilanla onun “öz dilində” danışıb məsələni yoluna qoya bilsin – ilan öz xoşu ilə çıxıb getməyinə nail olsun (AFA 2005, 73). Xalq arasında qeyri-adi quş kimi tanınan bayquşun axşamlar hər

hansı bir bağçada peyda olması da insanlarda oxşar reaksiya doğurur. Ağlı başında olan adam qətiyyənlə bayquşu öldürmək fikrinə düşmüş, əksinə, aparıb bağçadakı ağaclardan birinin dibinə duz-çörək qoyur ki, bayquş öz xoşu ilə uçub getsin və evə ölüm-itim gətirməsin (Qarabağ 2012a, 177). Göründüyü kimi, ilandan və bayquşdan qorunma ilə bağlı bu cür magik tədbirlər ölüdən qorunma ilə bağlı magik tədbirlərlə oxşarlıq yaradır.

Div, ilan, quş kimi obrazların ölü obrazı ilə mifoloji bağlılığını qızqaçırmanın səbəbi üzrə də izləmək olar. Qeyri-adi varlıqlar qızları, əsasən, sevgi ucbatından qaçırırlar. Divin və ilanın qızlara aşiq olmasından bəhs edən saysız-hesabsız əfsanə və nağıl süjetləri bunu sübut etməkdədir. Həmin süjetlərdəki sevgi motivi ölünün qohum-əqraba içindən əziz bir adamı (məhz əziz adamı) öz dalınca aparması motivindən o qədər də fərqlənmir. Bəli, ölümlər dirilər içindən sevdikləri adamları daha çox aparırlar. Bu inam bu gün işlətdiyimiz bir deyimdə də qorunub saxlanır: Sevdidiyi bəndələrini Allah öz yanına daha tez aparır.

Bütün bu deyilənlərə əsaslanıb, xalq oyunlarının birbaşa təhlilinə qayıtsaq, həmin oyunlarda qaçırılma motivinin təsadüfi olmamasına xüsusi fikir verməliyik. Unutmamalıyıq ki, xalq oyunlarında Qurdun Qoyunu, Qazı qapıb aparması ritual-mifoloji baxımdan ölünün, başqa sözlə desək, ölümün kimisə götürüb aparması mənasındadır. “Hortlak bəzəmə”, “Kaftar” tipli oyunlarda Ölü dirildiyi kimi, “Ana, məni Qurda vermə”, “Qazlar-qazlar” tipli oyunlarda da Ananın Qurd ağzından Qoyun, Qaz alması əslində ölünün dirilməsi mahiyyəti daşıyır. “Hortlak bəzəmə” oyununda Ölü ilə İnkir-Minkir, “Kaftar” oyununda Ölü ilə Kaftar arasında qarşılaşma ölümle yaşam arasında qarşılaşma deməkdirsə, “Ana, məni Qurda vermə”, “Qazlar-qazlar” oyunlarında da Ana ilə Qurd arasında qarşılaşma eynilə o deməkdir. Xalq oyunlarında ölünün dirilməsi ritual-mifoloji cəhətdən hansı mənanı ifadə edirsə, Qurd tərəfindən qaçırılanın təzədən geri qaytarılması, yəni Qoyunun və Qazın Qurd ağzından alınması da həmin mənanı ifadə edir.

Ölülər-dirilmə inamını əks etdirən “Qızqaçırma” oyunları Türkiyədə kifayət qədər çoxdur. “Qızqaçırma” adlı nümunələr Azərbaycanda xüsusi olaraq qeydə alınmasa da, həmin motivə Azərbaycan xalq oyunlarının bir qismində rast gəlmək olur. Belə nümunələrdən biri “İncələqız” oyunudur. Kiçik yaşlı qızların oynadığı bu oyunda Nənə “İncələ qızım var mənim” deyib oxuya-oxuya nəvəsi İncələni axtarır. Başqa oyunçular isə “Nənəcan, görməmişik” sözlərini təkrarlama-təkrarlama ona (Nənəyə) cavab verirlər. Axır ki, Nənə İncələni tapır və oxuya-oxuya nəvəsini nəvəzişlə

tumarlamağa başlayır (Aslanov 1984, 89). İndiki variantda İncələnin nə səbəbdən yoxa çıxdığı qorunub saxlanmasa da, oyunun bir qızqaçırma oyunu olması şəksiz-şübhəsizdir. Türkiyədəki qızqaçırma motivli oyunlarda olduğu kimi (And 1985, 106-113) “İncələqız” oyununda da itən qızın tapılması ritual və mifin məntiqindən doğan bir sonluqdur. Məhz ritual və mifin məntiqinə əsasən, oyunda köhnə ilə yeninin, ölümlə yaşamın yarışma və döyüşməsi ikinci tərəfin qalibiyyəti ilə başa çatmalı, bu qalibiyyət xeyir-bərəkətə magik təsirini göstərməlidir.

Onsuz da istənilən oyunda bu və ya digər şəkildə bir yarış məzmunu olur. Bu məzmun köhnə ildən təzə ilə keçid dövründəki oyunlarda xüsusi mahiyyət kəsb edir, bir çox hallarda yarışma və döyüşmələr cinsi qovuşma və artımın işarəsinə çevrilməsi ilə seçilir. Unudulmaqda olan “Nizədəsmal” oyunu bu baxımdan səciyyəvi nümunə sayıla bilər. “Oyunda bir oğlan ilə qız rəqs edir, oğlan nizə ilə qızın əlində tutduğu və üzərində dairə çəkilmiş dəsmalı nişan almalı, qız isə dəsmal ilə özünü qorumalı idi. Dəsmaldakı dairə nizələnersə, oğlan qalib gəlir, əks halda meydana başqa oğlan daxil olur və oyun yenidən təkrar edilirdi” (Aslanov 1984, 157). İki oğlan arasında yarışın qıza qovuşmaq naminə keçirilməsi göstərir ki, “Nizədəsmal” məhz cinsi qovuşma və artım motivi üstündə qurulan bir oyundur.

Unutmaq olmaz ki, artıma və bolluğa işarə edən, başqa sözlə desək, artım və bolluğa magik təsir göstərmək funksiyası daşıyan oyunların bir qismində yarış kişilər yox, qadınlar arasında gedir. Yeri gəlmişkən qeyd edək ki, qadın vasitəsilə təbiətə təsir göstərmək mifologiyada xüsusi yer tutan bir məsələdir və Azərbaycan folklorşünaslığında heç doğmamış iki qadını və yaxud ərə getməmiş iki ərgən qızı rəmzi olaraq cütə qoşmaq, onları bulaq başına gətirib üst-başlarını islatmaq kimi bir ayindən və bu ayinin yağış yağdırmaq məqsədi daşmasından bəhs edilməsi (Təhmasib 2010b, 24) təbii bir haldır. Qadınlar vasitəsilə təbiətə təsir göstərmək inamı Qarabağdan toplanmış mətnlərdə də öz təsdiqini tapır. Belə mətnlər sırasına “Yel əlli” adlandırılan mətni də daxil etmək olar. “Yel əlli” mətnində iki qadının üz-üzə yelləncək minib nəğmə oxuya-oxuya yellənməsindən söhbət açılır (AFA 2005, 90-91). Zəngilandan qeydə alınmış bu mətn qadınların deyişməsi üzərində qurulan “Gülümey”, “Haxışta”, “Halay” tipli oyunları yada salır. Belə oyunlardan biri də Qarabağ bölgəsi üçün daha çox səciyyəvi olan “Cəhribəyim”dir:

“Cəbrayıl rayonunun Nüzgar kəndində bir Cabbarov Nooruz məllim var. O Nooruz məllimin dediyinə görə, “Cəhribəyim” oyununda... belə sözdər vardı: palazqulax Cəhribəyim, cəhrə-darax Cəhribəyim, tiyan-

sənəh Cəhribəyim, təsələpapax Cəhribəyim. Amma, dediyinə görə, bu sözdər o bənddərin axırınca misralarında olurdu. Həm də bir az hərbə-zorba kimi olurdu... Dediynə görə, o sözdər bir az da zarafatyana deyilən sözdəriydi... Ona görə orda balaca uşaxların iştirak eləməsi məsləhət görülmür. Kişi xaylaxlarının da iştirak eləməsi ona görə məsləhət görülmür... İndi görürsən... meyxanaların sonunda deyir, səni neyniyərəm, neyniyərəm. Bu “Cəhribəyim”in də sözdərində o formada şeylər olurdu” (Qarabağ 2013b, 399-400).

Başqa bir informatorun söylədiklərindən aydın olur ki, “Cəhribəyim”i yallı kimi oynuyullar” (Qarabağ 2013b, 398). Deməli, “Cəhribəyim” iki dəstə qadının ritmik hərəkət və sözlə bir-birinə “hərbə-zorba” gəlməsi əsasında oynanılır. Sözü aparıcı ünsür olduğu bu cür oyunlar sözü az işləndiyi və yaxud heç işlənmədiyini “Qazlar-qazlar”, “Nizədəsmal” kimi oyunlarla ritual-mifoloji baxımdan bir əsas nöqtədə birləşir: istər fiziki hərəkət, istərsə də söz vasitəsilə gücə qarşı güc göstərmək və qalibiyyəti təmin edən gücü ölüvaylıqdan diribaşlığa, ətalətdən dirçəlişə keçməyin əlaməti kimi anlamaq.

İnformatorun “Cəhribəyim” barədə söylədikləri içərisində bir məqama da diqqət yetirmək lazım gəlir: balaca uşaqlar və kişi xeylaqları yox, yalnız qadınlar üçün nəzərdə tutulan zarafatyana sözlərin, açıq-saçıq ifadələrin işlənməsi. Bu, artıq xalq oyunlarının məzmun və mahiyyətində müşahidə olunan başqa səciyyəvi xətdir. Həmin xətti ilaxırı oyunları üzrə izləsək, ilk növbədə, köhnə ildən sağ-salamat qurtarmağın insanlarda sevinc-şadlıq doğurması amilini xatırlatmalı və bu sevinc-şadlığın xalq oyunlarındakı semantikasına diqqət yetirməliyik.

Gülüşün xalq oyunlarındakı mifoloji semantikasının bəzi aparıcı cəhətlərini açmaqda, təbii ki, komik obrazlar mühüm rol oynayır. Belə obrazlardan biri olan Kosa elmi ədəbiyyatda bir tərəfdən qocalmış günəş tanrısının, köhnə il və qış fəslinin təmsilçisi kimi (Aslanov 1984, 110), digər tərəfdən isə bolluq, artım və məhsuldarlığın təmsilçisi kimi (Bəydili 2003, 196) qiymətləndirilir. Bu cür qiymətləndirmədə təəccüb doğuracaq bir şey yoxdur, çünki Kosa, Keçəl kimi xtonik obrazların çoxqatlı, çoxmənalı olması həmin obrazlara məhz geniş müstəvidə və müxtəlif yönərdən yanaşmağı tələb edir. Bir vaxt Kosa və Keçəl obrazlarını qismən ətraflı təhlil etdiyimizdən (Kazımoğlu 2006, 28-30, 68-85) burada Kosaya aid bəzi nöqtələrə ümumi şəkildə toxunmaq kifayətlənirik. Toxunmaq istədiyimiz nöqtələrdən biri qocalmış günəş tanrısı məsələsidir. Bir az əvvəl od ünsüründən danışarkən bildirdiyimiz kimi, zəif işıq saçan günəşə güc-

qüvvət vermək yazqabağı çağlarda qədim insanın arzu və istəklərindən biri olub, mərasim tamaşaları bu arzu-istəyi həyata keçirməyin magik vasitəsi sayılıb. Deməli, Kosa obrazı vasitəsilə insanlar bir tərəfdən qocalıb taqətdən düşmüş günəş tanrısının ölməyinin, digər tərəfdən isə onun yerinə yeni və enerjili günəş tanrısının gəlməyinin oyununu çıxarıblar.

Onu da nəzərə almaq lazımdır ki, günəşlə, günəş tanrısı ilə hökmdar obrazının mifoloji bağlılığı var. Mifoloji düşüncəyə görə, hökmdar günəşdir, ölür və dirilir (And 2012, 30). Hökmdarın ölüb-dirilməsi ilə bağlı inamı isə “Kosa-Kosa” tamaşasından daha artıq dərəcədə “Padşah” oyunu əks etdirir. “Xan bəzəmə”, “Şah bəzəmə”, “Padşah bəzəmə”, “Padşah tikmə”, “Padşah seçmə” və s. adlar daşıyan və Qarabağ bölgəsi üçün də səciyyəvi olan bu oyun, adətən, Novruz günlərində oynanılır. Novruzun xalq arasında “Cənab Əmirin qırmızı geyib taxta çıxan gün” sayılması da (Qarabağ 2013a, 222) göstərir ki, köhnə ildən yeni ilə, qışdan yaza, xaosdan kosmosa keçid çağında ən mühüm rituallardan biri məhz taqətdən düşmüş hökmdarı daha güclü-qüdrətli hökmdara çevirmək ritualıdır. “Padşah” oyunu məhz həmin ritualdan xəbər verir.

“Padşah” oyunu komik ünsürlərlə xüsusi olaraq fərqlənən bir oyundur. Bu ünsürlər barədə ümumi təsəvvür yaratmaq üçün təkcə onu demək kifayətdir ki, oyunda Təlxək əsas iştirakçılardan biridir. Tarixən məsxərəbaz, nay, dünbal, ağcadaban, axşumdal, güldürmə, cücə, altıqarış, qarışsaqqal, tösmərək, ayqax, bambılı, həzal, dolabçı, yerbaz, dalqovuş, kəköv, cürə, həqqədəğ, alayçı, şivədar, tənnaz, şəbədəbaz, dübbə, dəbbaz, törənçi, qabaqçı və s. kimi müxtəlif adlar daşıyan (Rəhimli 2005, 26), zəngin ənənəsi olan Təlxək obrazı “Padşah” oyununa özünəməxsus ahəng verir. Oyunda özünəməxsusluq gülməli hərəkətlər müqabilində Yalançı Padşahın gülməyinə yasaq qoyulmasındadır. Bəli, iştirakçılara tətbiq edilən müxtəlif cəza tədbirlərinin belə, gülüşlə müşayiət olunduğu bu oyun zamanı Padşah gülməməlidir. Əks təqdirdə o, özü cəzalanır və vaxtından əvvəl, yəni oyun başa çatmamışdan qabaq taxtdan salınır. Bu cür hallar baş verməsin deyə, məhz o adam Yalançı Padşah seçilir ki, baməzə sözlər və hərəkətlər qarşısında öz ciddiyyətini, hökmdar zəhmmini qoruyub saxlaya bilsin. Yalançı Padşah gülməmək şərtinə əməl edib öz rolunu oynaya bilirsə, çox böyük səlahiyyət sahibinə çevrilir:

“Yazıb vurmuşdux kəndin altı-yeddi yerinə ki, şahın əmrinə əsasən gecə saat birə qədər heç kim yatmamalıdı. Kim yatsa, şah tərəfinnən ağır cəzaya məhkum olajax. Gecə saat on iki oldu, birə işdiyəndə... gəldik İbrahim həkimgilə. Arvadı dedi, dayınız yatıbdı, sizin tapşırığa əməl eləməyib.

Girdik içəri, gördük alt tuman-köynəkdə yatıbdı. Yorğanı atdıq üsdünnən, aldix çiyimizə, götdük getdik. Bir nəfər də inciməzdı.

Yazıb hər yerə vururdux ki, saat bir tamamda şah gəzintiyə çıxajax, kimin nə şikayəti var eləsin. Şah bəzənirdi, uzunqulağın üsdündə çıxırdı gəzintiyə. Şikayətə baxırdı... Kimin nöqsanı varsa, şah birini dar ağacınnan asdırır, birini zindana salır, birini beş manat cərmə eliyirdi” (Qarabağ 2013a, 228-229).

Bolluca sevinc-şadlıq ifadə edən bütün bu hərəkətlərin alt qatında hansı məna gizlənilir? Bəlkə, xalq Yalançı Padşahı ədalət rəmzi kimi ortaya çıxarmaqla onu ədalətsiz hökmdara qarşı qoymaq məqsədi güdür? Suallara doğru-düzgün cavab verməyin ən münasib yolu ilin sonunda keçirilən müvəqqəti hökmdar ayınlarının qədim variantlarını nəzərə almaqdır. Həmin ayınların qədim variantlarında müvəqqəti hökmdar rolunun ölümə layiq adama həvalə edilməsi və rol bitəndən sonra onun öldürülməsi göstərir ki, ayində əsas mətləb yalançı hökmdarda yox, gerçək hökmdardadır. Mətləb ondadır ki, köhnə ilin başa çatması ilə gerçək hökmdar da ritual mənada öz ömrünü başa vurmuş olur. “İl başa çatanda kosmos tamamlanır, ölür, müvəqqəti olaraq yerini xaosa verir (xaosla əvəzlənir), sonra təzədən dirilərək bərqərar olur” (Rzasoy 2014, 77). Gerçək hökmdar kosmos, yalançı hökmdar xaosdur. Yalançı hökmdarın müvəqqəti hakimiyyəti məhz xaosa məxsus əlamətlərlə ortaya çıxır. Yəni mövcud nizam pozulur, üz astara, astar üzə çevrilir, hər yerdə və hər şeydə bir tərsinlik hökm sürür. Ən sırası bir adamın başına tac qoyulub, əyninə qırmızı libas geydirilib taxta çıxardılması; kişinin qadın, qadının kişi rolu oynaması; oyunbazların üzlük taxıb keçdi, maral, dəvə, tülkü, canavar və s. kimi heyvanların (xtonik dünya təmsilçilərinin) cildinə girməsi; axta Təkənin, eləcə də əsas əlaməti tüksüzlük (xədimlik) olan Kosanın artım, məhsuldarlıq, bolluq rəmzi kimi qəbul edilməsi... kaos mənzərəsi – O dünya mənzərəsi yaratmaq addımlarıdır. “Padşah” oyununun ən incə məqamlarını və qaranlıq nöqtələrini məhz həmin addımlar fonunda doğru-dürüst anlamaq olur. Yalançı Padşahın gülməyinə yasaq qoyulması belə məqam və nöqtələrdən biridir. Bu yasaq, artıq qeyd etdiyimiz kimi, ilk növbədə, oyunun üzdə olan qaydası ilə bağlıdır. Qaydaya görə, yalançı hökmdarın gülməməsi “özünü əsl hökm sahibi kimi apara bilməyin işarəsidir” (Kazımoğlu 2006, 94). Amma məsələyə O dünya ölçüləri ilə yanaşıqda vəziyyət dəyişir. Məlum olur ki, gülməmək ölümlərə – sakral aləm varlıqlarına məxsus əlamətlərdən biridir. Yalançı Padşah məzəli hərəkətlər müqabilində gülməmək qətiyyəti nümayiş etdirməklə həm real hökmdar roluna girdiyini, həm də kaos

dünyasına məxsus qeyri-adi varlıqları imitasiya etdiyini göstərmiş olur. Bu cür imitasiya addımlarına elliklə hamının şərik olması məsələnin nə qədər dərin köklərə bağlı olmasını, ictimai şüurda nə qədər dərin iz buraxmasını bizlərə təkrar-təkrar xatırladır. Xaosdan keçməyin zəruri addım kimi şüurda dərin iz buraxmasının səbəbi isə aydındır: xaosdan keçməklə kosmosu yenidən diriltmək, onu əvvəlkindən də güclü-qüvvətli və yenilməz görmək. Kosmosun yer üzündə ən birinci təmsilçisi hökmdardırsa, onda bu dirilmək və yeni güc-qüvvət qazanmaq prosesi də, ilk növbədə, ondan (hökmdardan) başlanmalıdır. Bundan ötrü əsas vasitə xaosun bir nömrəli təmsilçisinin – yalançı hökmdarın taxtdan salınması və sıradan çıxarılmasıdır. Xaosdan kosmosa keçid prosesində çox qabarıq şəkildə hiss olunan gülüşün isə həyatverici amil kimi başlıca funksiyası hökmdarın, bütövlükdə cəmiyyətin yenidən doğulmasına əlverişli zəmin yaratmaqdan ibarətdir.

Qaynaqlar

- AFA 2005 – Azərbaycan folkloru antologiyası (Zəngəzur folkloru), XII cild. Toplayıcılar V.Nəbioğlu, M.Kazımoğlu, Ə.Əsgər. Tərtib edənlər: Ə.Əsgər, M.Kazımoğlu. Bakı: Səda, 2005.
- Allahverdiyev 1978 – Allahverdiyev M. Azərbaycan xalq teatrı. Bakı: Maarif, 1978.
- And 1985 – And M. Geleneksel Türk tiyatrosu. Köylü ve halk tiyatrosu gelenekleri. İstanbul: İnkılap Kitabevi, 1985
- And 2012 – And M. Oyun ve бүgü. Türk kültüründe oyun kavramı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- Aslanov 1984 – Aslanov E. El-oba oyunu, xalq tamaşası. Bakı: Işıq, 1984.
- Bayat 2006 – Bayat F. Ana hatları ilə Türk şamanlığı. İstanbul: Ötüken, 2006.
- Bayat 2014 – Bayat F. Kərbəla folkloru. Məhərrəmlik rituallarından Şəbih meydan tamaşalarına. Bakı: Elm və təhsil, 2014.
- Bəydilli 2003 – Bəydili C. Türk mifoloji sözlüyü. Bakı: Elm, 2003.
- Əsgər 2005 – Əsgər Ə. Ön söz // Azərbaycan folkloru antologiyası. XII cild. Zəngəzur folkloru. Bakı: Səda, 2005.
- Haqverdiyev 1971 – Haqverdiyev Ə. Azərbaycanda teatr // Seçilmiş əsərləri, 2 cildə, 2-ci cild. Bakı: Azər nəşr, 1971, s. 415-425.
- Höziñq 2003 – Хейзинка Й. Homo Ludens // Человек играющий. Статьи по истории культуры. Пер. с нидерл. и сост. Д.В.Сильвестрова. 2-е изд. Москва, Айрис-пресс, 2003.

- İnan 2000 – İnan A. Tarihde ve bugün şamanizm. Materyallar ve araştırmalar. Ankara: Türk Tarix Kurumu Basımevi, 2000.
- Kazımoğlu 2006 – Kazımoğlu M. Xalq gülüşünün poetikası. Bakı: Elm, 2006.
- Mifoloji mətnlər 1988 – Azərbaycan mifoloji mətnləri. Tərtib edən: A.Acalov. Bakı: Elm, 1988.
- Прорр 1963 – Прорр В.Я. Русские аграрные праздники. Ленинград: Изд-во Ленинградского Ун-та, 1963.
- Прорр 1986 – Прорр В.Я. Исторические корни волшебной сказки. Ленинград: Изд-во Ленинградского Ун-та, 1986.
- Qarabağ 2012a – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. I kitab. Toplayıb tərtib edən: İ.Rüstəmzadə, Z.Fərhadov. Bakı: Elm və təhsil, 2012.
- Qarabağ 2012b – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. II kitab. Toplayanlar Ə.Əsgər, İ.Rüstəmzadə, T.Orucov, Z.Fərhadov. Tərtib edən İ.Rüstəmzadə. Bakı: Elm və təhsil, 2012.
- Qarabağ 2012c – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. III kitab. Tərtib edən İ.Rüstəmzadə. Bakı: Elm və təhsil, 2012.
- Qarabağ 2013a – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. IV kitab. Toplayıb tərtib edən: İ.Rüstəmzadə. Bakı: Elm və təhsil, 2013.
- Qarabağ 2013b – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. VI kitab. Toplayıb tərtib edən: L.Süleymanova. Bakı: Zərdabi LTD, 2013.
- Qarabağ 2014a – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. VIII kitab. Toplayıb tərtib edən: İ.Rüstəmzadə. Bakı: Zərdabi LTD, 2014.
- Rəhimli 2005 – Rəhimli İ. Azərbaycan teatr tarixi. Bakı: Çəşioğlu, 2005.
- Rzasoy 2014 – Rzasoy S. Muğanlıda Novruz karnavalı. Tbilisi, 2014.
- Sultanlı 1964 – Sultanlı Ə. Azərbaycan dramaturgiyasının inkişafı tarixindən. Bakı: Azərnəşr, 1964.
- Təhmasib 2011a – Təhmasib M.H. Adət, ənənə, mərasim, bayram // Seçilmiş əsərləri, 2 cildə, 1-ci cild. Bakı: Mütərcim, 2011, s.107-116.
- Təhmasib 2011b – Təhmasib M.H. Xalq ədəbiyyatımızda mərasim və mövsüm nəğmələri // Seçilmiş əsərləri, 2 cildə, 1-ci cild, 2011, s.18-98.

Games and ceremonies

Summary

Classifying the folk games which connected with ceremonies are included into the special part. It is necessary to note that in any game formed on the simple problem of the daily life there are archaic points, situations becoming from the primary thoughts and hidden in the deepest layers.

In folk games collected from the different regions of Azerbaijan, including Karabakh region the points connected with Shaman ceremonies reflect the attention very much. The information about some ceremonies such as protector spirit called “Garachukha” (Black coat), the ceremony “Tasgurma” (to tell fortunes by peering into the water in a basin) which connected with the calling of bad evils; the wonder and generosity of some people belonging to the Sufism sect inform about the outlook of Shamanism in ethnographic materials collected from Karabakh region.

The belief of death-revive has the special place in folk games such as “Godu-godu”, “Kosa-kosa”, “Khan bezeme” (decorating of the king) as in Shaman ceremonies. This death-revive first of all conveys the meaning of the death-revive of the nature, replacing of the old year with new year. The belief of death-revive shows itself vividly as in the games acted during the Novruz holiday as in the Shebih performances acted in the month of Muharrem.

Key words: *folk games, ritual, Shamanism, Novruz holiday, Shebih performances.*

Игры и ритуалы

Резюме

Во время классификации, игры, связанные с обрядами распределяются в отдельный раздел. Вместе с тем, нужно отметить что, даже в народных играх, построенных на вопросах повседневной жизни, встречаются архаические элементы первобытного мышления.

В народных играх, зафиксированных в разных регионах Азербайджана, а также в Карабахе, более всего привлекают внимание элементы, связанные с шаманскими ритуалами. В этнографических материалах, собранных в Карабахе широкое распространение рассказов о духе-покровителе Гарачуха; о ритуале “Тасгурма”, который связан с зазыванием злых духов; особое акцентирование чудес, совершенных представителями суфийского ордена, говорит о шаманском мировоззрении.

Как и в шаманских ритуалах, так в народных играх, как “Тоду-году”, “Коса-коса”, “Хан беземе” ведущее место занимает вера в смерть и возрождение. Эта вера в первую очередь охватывает тематику смерти и

возрождения природы, замену старого года новым. Вера в смерть и возрождение более широко отражена в играх, связанных с праздником Новруз, а также в религиозных представлениях Шебих, показанных в месяце Махаррам.

Ключевые слова: народные игры, ритуал, шаманизм, Праздник Новруз, представления Шебих.

*Tahir Orucov**

QARABAĞDA UŞAQ OYUNLARI

I. Xalq oyunlarının öyrənilməsi və araşdırılması

Uşaq folklorunun öyrənilməsi tarixi çox da qədim deyil. Amma bu, uşaq folklorunun yeni sahə olmasından irəli gəlməsi anlamına gəlmir. Xalq yaradıcılığı müxtəlif sferaların, cins və yaş qruplarının, sosial təbəqələrin, onların yerləşmə sahələrinin və s. bu kimi xüsusiyyətlərin bütün spesifikasını özündə əks etdirir. Bu baxımdan uşaq folkloru da xalq yaradıcılığının bir sahəsi kimi mövcuddur və onun bütün atributları folklorun ümumnəzəri məsələləri kontekstində aydınlaşdırılmalıdır.

Azərbaycan xalq oyunlarının öyrənilməsi sahəsində müxtəlif illərdə keyli iş görülmüşdür. Ayrı-ayrı oyunlar müxtəlif tədqiqatçılar tərəfindən toplanılmış, nəşr edilmiş, onlar haqqında bir çox tədqiqatlar aparılmışdır. Tədqiqat prosesində türk xalq oyunları da Azərbaycan tədqiqatçılarının diqqətindən yayınmamış, onlar türk xalq oyunlarına istinadən dəyərli mülahizələr irəli sürmüşlər. Milli oyunlarımızın ilk toplanma və nəşri isə XIX əsrdə SMOMPK məcmuəsi, “Kavkaz” və başqa mətbuat səhifələrində həyata keçmişdir. Xalq oyunları bir çox tədqiqatçıların, o cümlədən, F.Köçərli, H.Sarabski, Y.V.Çəmənəminli, Ə.Haqverdiyev, M.Arif, M.Allahverdiyev və b. əsərlərində də öz əksini tapmış və onların bir çox nümunələri oxuculara çatdırılmışdır.

XIX əsrin dövrü mətbuatında, xüsusilə “Kavkaz” qəzeti və SMOMPK məcmuəsində Azərbaycan xalq oyunlarının maraqlı nümunələri çap edilmişdir. Sonralar isə bu ənənə davam etdirilmiş, F.Köçərli, Y.V.Çəmənəminli, Ə.Haqverdiyev, S.Rəhimov yeri gəldikcə xalq oyunlarını toplulara daxil etmiş, öz bədii əsərlərində onların dəyərli nümunələrindən istifadə etmişlər. Xalq oyunları barədə M.Arifin, Ə.Sultanlının, C.Cəfərovun, M.Allahverdiyevin dəyərli mülahizələri vardır. M.Arif “Azərbaycanda xalq teatri” əsərində xalq teatrının yaranmasında

* AMEA Folklor İnstitutunun aparıcı elmi işçisi, filologiya üzrə fəlsəfə doktoru

oyunların rolunu yüksək qiymətləndirir və onları təsnif edir (Arif 1970, 50).

XIX əsrin əvvəllərindən başlayaraq Azərbaycanda maarif və mədəniyyətin inkişafı ilə əlaqədar olaraq bir çox ziyalılar – M.Ş.Vazeh, M.Mahmudbəyov, S.Ə.Şirvani, A.Şaiq, F.Köçərli və başqaları uşaq folkloru adı altında xüsusi nümunələr, o cümlədən xalq oyunları seçmiş, onların bəzilərini dərsliklərə daxil etmiş və təbliğ etmişlər. Bu dərsliklərə ən yaxşı nümunə isə F.Köçərlinin 1912-ci ildə çap etdirdiyi “Balalara hədiyyə” kitabı olmuşdur. Bu kitaba bir çox uşaq folkloru nümunələri, o cümlədən xalq oyunları daxil edilmişdir.

M.Allahverdiyev, E.Aslanov, T.Fərzəliyev, M.A.Dadaşzadə, A.Nəbiyev və başqaları xalq oyunlarının genezisi və onların yayılma arealları ilə bağlı geniş tədqiqatlar aparmış, dəyərli mülahizələr irəli sürmüşlər. Uşaq folklorunun araşdırmaları XIX əsrin sonu XX əsrin əvvəllərində başlamışdır. 1905-ci ildən sonra nəşr olunmağa başlayan “Məktəb”, “Babayi-Əmir”, “Dəbistan”, “Rəhbər” kimi jurnallarda uşaq folkloru nümunələri nəşr olunmuşdur. Adı çəkilən mətbu orqanlarda, xüsusilə tapmaca, uşaq oyunları, acıtma, yanıltmacalar, düzgülər kimi folklor nümunələri çap olunmağa başlamışdı.

Azərbaycan oyun nümunələrinin nəşrində H.Sarabskinin xüsusi əməyi olmuşdur. XX əsrin əvvəllərində Bakı və Bakıətrafi regionda yayılan bir çox oyunlar: “Tağı külah, Nağı sər”, “Habudu getdi, Şabudu gəldi”, “Usta-şəyird”, “Al bunu”, “Yoldaş səni kim apardı?”, “Qundaq-qundaq”, “Cumuruq-cumuruq”, “Beş-on beş” və s. kimi uşaq oyunları məhz H.Sarabskinin xidməti sayəsində yazıya alınıb çap edilmişdir (Sarabski 2006, 50-59). Azərbaycan xalq oyunlarının toplanılma və öyrənilməsində E.Aslanovun (Aslanov 1984, 275), T.Fərzəliyevin (Fərzəliyev 1987, 83), M.A.Dadaşzadənin (Dadaşzadə 1985, 243), S.Axundovanın (Axundova 1980, 54), H.Ağayevin (Ağayev 1958, 63), T.Səlimov-Şağaninin (Səlimov-Şağani 1993, 3-40), A.Nəbiyevin (Nəbiyev 1984, 49-50) və başqalarının xidmətləri də böyük olmuşdur. Azərbaycan xalq oyunlarının öyrənilməsi sahəsində son illərdə başqa araşdırmalar da aparılmışdır. Tədqiqatçı Ələs Qasımovun xalq oyunlarını müxtəlif istiqamətlərdə araşdırması, təsnif etməsi də diqqəti cəlb edir (Qasımov 2000, 62-69).

II. Uşaq oyunlarının tipologiyası və təsnifatı

Xalq oyunlarının geniş bir qolunu uşaq oyunları təşkil edir. Uşaq oyunları uşaqların həyatında çox əhəmiyyətli yer tutur. Uşaq oyunları adı ilə ayrılan bölüm xalq oyunlarının əsas tərkib hissəsidir. Burada oyunçular uşaqlardır. Uşaq oyunlarının iştirakçıları üçün oyunlar əsas əyləncə olsa da, onlar çox zaman tərbiyə yönündə inkişaf etdirilir. Oyunlar uşaqların əmək həyatında və digər fəaliyyət sferalarında fiziki keyfiyyət, dözümlülük, cəldlik öyrədir, eləcə də mənəvi, psixoloji, intellektual keyfiyyətlər – cəsarət, dözümlü, dərəkə, müşahidə və s. qabiliyyətlər aşılayır. Uşaq oyunlarının əksəriyyəti rəqabət, ayrı-ayrı şəxslərin və ya komandaların yarışı kimi qurulur.

Uşaq oyunları rəqs daxili və mərasim oyunları əsasında yaranmışdır. Bu oyunlarda erkən etiqad və inamlar güclüdür. Lakin təbii ki, onların bir çoxu ilkin formalarını qoruyub saxlaya bilməmiş, güclü təhriflərə və transformasiyalara uğramış, bu gün uşaqlar üçün səciyyəvi xüsusiyyətləri qəbuletmə prinsipi ilə yenidən işlənmişdir. Lakin uşaq oyunlarında bizə gəlib çatan bir sıra arxaik elementlər bu oyunların çarpazlaşma məqamları, erkən dövrlərin mərasim və adətləri üzərinə kölgə sala bilməmişdir. E.Taylor uşaq oyunlarını “mədəniyyət qalıntıları” hesab edirdi.

Oyun-əyləncə üçün edilən bir hərəkətin fəvqündə dayanan, ritual qaydaları, müəyyən məkanları və zamanı, özünəməxsus, spesifik xüsusiyyətləri olan folklor nümunələridir. Dünya və Avropa araşdırıcıları oyunun tərif, strukturu, xüsusiyyətləri, təsnifatı, növləri baxımından dünyada, o cümlədən Türkiyədə, Rusiyada və Azərbaycanda bir çox dəyərli tədqiqatlar, o cümlədən oyunların təsnifatını aparmışlar. Xalq oyunları haqqında aparılan bu araşdırmalar çoxluğu ilə diqqəti cəlb edir. P.N.Boratav “Yüz Soruda Halk Edebiyatı” kitabında xalq oyunlarını bu şəkildə təsnif etmişdir:

I. Yalnız uşaqlara xas olan oyunlar.

- a) Böyüklərin kiçiklər üçün çıxardığı oyunlar,
- b) Uşaqların söz oyunları,
- c) Komanda halında, rəqsli, mahnılı oyunlar və sadə təqlid oyunları.

II. Tale, qumar, fal, niyyət oyunları; cadulu və adət-ənənə oyunları.

- d) Tale oyunları,
- e) Qumar oyunları,

- f) Niyyyət və fal oyunları,
- g) Adət-ənənə və cadulu oyunlar.

III. Bacarıq və güc oyunları.

- h) Əsl bacarıq oyunları,
- i) Qazanmalı bacarıq oyunları,
- j) Gimnastik və ritmik oyunlar,
- k) Əsl güc oyunları,
- l) Güc və bacarıq oyunları.

IV. Zəka oyunları.

- m) Aldatmaca, şırınga oyunları,
- n) Yaddaş gücü, düşüncə çevikliyi, hissiyyat oyunları,
- o) Gizlətmə və gizlənpaç oyunları,
- p) Şəkili, rəsmlı oyunlar,
- q) Daşla oynanılan oyunlar,
- r) Başqa zəka oyunları. Bu hissəyə aid edilən oyun əşyaları.

V. Qarışıq oyunlar.

- s) Qarışıq oyunlar,
- t) Oyuncaqlar (Boratav 2003, 300-301).

Türk araşdırıcısı Mətin And isə “Oyun və büyü” adlı əsərində Anadolu oyunlarını iki böyük qrupda “Danslar” və “Dramatik oyunlar” başlığında araşdırmışdır. Müəllif etmiş olduğu təsnifatın elmi olmadığını və bəzi nümunələrin bu bölgüdə kənarda qaldığını qeyd etmişdir. Mətin And uşaq oyunlarını isə bu oyunlarda istifadə edilən vəsaitlərə, hərəkətlərə, məqsədinə və funksiyasına görə belə təsnif etmişdir: aşıq oyunları; üzük oyunları; top oyunları; dəyənək oyunları; daş və güllə oyunları; qaçma-qovalama oyunları; xilasetmə–çətin oynanılan oyunlar; atılma-sıçrama oyunları; gizlətmə-gizlətmə oyunları; dilsiz-çaşdırma-zarafat oyunları; dramatik xüsusiyyətdə caduluq-adət-ənənə oyunları və müxtəlif oyunlar (Boratav 2003, 257).

Mevlüt Özhan isə xalq oyunlarını belə təsnif etmişdir:

A) Oynama zamanlarına görə:

- 1) Gündüz oynanan oyunlar.
- 2) Gecə oynanan oyunlar.
- 3) Həm gündüz, həm gecə oynanan oyunlar.
- 4) Müəyyən mövsümlərdə, aylarda, günlərdə oynanan oyunlar.

B) Oynanma yerlərinə görə:

- 1) Açıq sahələrdə oynanan oyunlar.
- 2) Bağlı sahələrdə oynanan oyunlar.
- 3) Həm açıq, həm bağlı yerlərdə oynanan oyunlar.

C) Oynayanların cinslərinə görə:

- 1) Kişilər tərəfindən oynanan oyunlar.
- 2) Qızlar tərəfindən oynanan oyunlar.
- 3) Qarışıq oynanan oyunlar.

D) Oyun bazasının istifadə vasitələrinin növünə görə:

- 1) Daşla oynanılan oyunlar.
- 2) Topla oynanan oyunlar.
- 3) Dəyənəklə oynanan oyunlar.
- 4) İplə oynanan oyunlar.
- 5) Aşiq, qoz, badam və s. şeylərlə oynanan oyunlar.
- 6) Oyuncaqlarla oynanan oyunlar.
- 7) Heç bir vasitə istifadə edilmədən oynanan oyunlar (Özhan 1997, 17-18; Özhan 1993).

“SSRİ xalqlarının oyunları” kitabının “Giriş” hissəsində oyunlarla bağlı bir sıra məsələləri, o cümlədən təsnifatları araşdıran V.Vsevolodsk-Qernqross əvvəlcə alman tədqiqatçısı Karl Qross və ingilis folklorşünası Alisa Qommun təsnifatlarına nəzər salır. Aydın olur ki, Karl Qross oyunları aşağıdakı kimi qruplaşdırmışdır:

1. Hərbi oyunlar.
2. Məhəbbət oyunları.
3. Təqlidi oyunlar.
4. Sosial oyunlar.

Alisa Qomm isə oyunların təsnifatını belə aparmışdır:

1. Dramatik oyunlar.
2. Çeviklik və uğur üzərində qurulan oyunlar.

Bu təsnifatlara nəzər saldıqdan sonra isə V.Vsevolodsk-Qernqross özü oyunlarını üç əsas tipoloji qrupa bölür:

1. Dramatik.
2. İdman.
3. Təmtəraqlı oyunlar (Qernqros 1933, 16).

Azərbaycanda da xalq oyunlarının təsnifatına dair bir çox tədqiqatlar mövcuddur. Məsələn, B.Hüseynli mövsümi ardıcılığa diqqət yetirmiş, xalq oyunlarını mövzusu, onların oynanılma forması baxımından araşdıraraq, xalq oyunlarını belə təsnif etmişdir:

1. Yaz oyunları.

2. Qış oyunları.

Digər tədqiqatçı İ.Bağirovun apardığı təsnifatda isə oyunlar beş qrupa ayrılır:

1. Əmək və zəhmət oyunları.

2. Qəhrəmanlıq və cəngavərlik oyunları.

3. Bayram və mərasim oyunları.

4. İdman oyunları.

5. Uşaq oyunları (Çelebi Didem 2007, 17).

Bu təsnifatlardan göründüyü kimi, xalq oyunlarını hər hansı bir konkret qəlibə daxil etmək çətin də olsa, aparılan araşdırmalarda tədqiqatçılar hər təsnifetmə zamanı əslində müəyyən mənada bir-birlərinin əskiklərini tamamlayırlar.

Şübhəsiz ki, müasir dövrümüzə çatmayan, fərqli xüsusiyyətlərə malik olan əlavə bir çox oyunlar da mövcud olmuşdur. Bütün bunlara baxmayaraq, yazıya alınmış oyunları A.Nəbiyev isə aşağıdakı kimi təsnif etmişdir:

1. Rəqs daxili oyunlar;

2. Mərasim oyunları;

3. Məişət oyunları;

4. İctimai məzmunlu oyunlar;

5. Uşaq oyunları.

Təsnifata daxil olan hər bir oyunun özünəməxsus, spesifik xüsusiyyətləri olduğu kimi, onların ortağ, ümumi cəhətləri də çoxdur. Xalq oyunları çeviklik, cəldlik və gözəl insani duyğular aşılaman folklor janrlarındandır. Oyunlarda bəzən çox qədim dövrün məişət həyatının hansısa bir lövhəsi, bir anı, bir əyləncəsi təsvir edilir ki, onun vasitəsilə cəmiyyətin ümumi mədəni səviyyəsini, inkişafını, böyük bir dövrün ictimai səciyyəsinə müəyyənləşdirmək mümkün olur.

“Xalq oyunları, əsasən, təsnifat qrupundakı ardıcılığa uyğun inkişaf mərhələsi keçmişdir. Oyunların yaranmasında müəyyən tarixi-xronoloji ardıcılıq gözlənilmişdir. Lakin bu prinsipi uşaq oyunlarına şamil etmək olmaz. Uşaq oyunları şərti ad olaraq sonra verilsə də, o, tez dəyişir. Vaxtilə böyüklərin özü tərəfindən yaradılıb sonradan uşaqlara verilən, ondan sonrakı mərhələlərdə uşaqlar üçün yaranan nümunələr də var” (Nəbiyev 2009, 354).

Uşaq oyunlarının da müəyyən mərhələdə böyüklərin özü tərəfindən yaranıb icra edildiyi, zaman keçdikcə insanın fizioloji, ictimai-siyasi

təkamülü nəticəsində tədrisən uşaq məişətinə daxil ehtimalı güclüdür. Uşaqların özlərinin yaratdığı oyunlar da az deyildir. Onlar uşaqların gündəlik müşahidələri, görüb-əşitdikləri, mütəəssirləndiyi hadisələr, bir sıra hallarda isə ayrı-ayrı ibrətamiz fakt və hadisələrin təqlidi ilə bağlı yaranmışdır. Bu gün bizə gəlib çatan uşaq oyunlarını isə A.Nəbiyev şərti olaraq **üç qrupa** bölür:

1. Cəldlik, çeviklik və hərəkətlə bağlı uşaq oyunları.
2. Ayin, etiqad və mərasimlərlə bağlı uşaq oyunları.
3. Gözbağlayıcı oyunları (Nəbiyev 2009, 556-557).

A.Nəbiyevin uşaq oyunlarının bu bölgüsü-təsnifatı uğurlu sayılsa da, bütün uşaq oyunlarını tam ehtiva etmir. Uşaq oyunlarının bölgüsü aşağıda bizim təqdim etdiyimiz kimi olarsa, fikrimizcə, bu bölgü-təsnifat daha çox uşaq oyunlarını əhatə etmiş olar:

- I. Cəldlik, çeviklik və hərəkətlə bağlı uşaq oyunları.
- II. Bayram, mərasim və şənliklərdə oynanılan uşaq oyunları.
- III. Məişətlə, heyvanlar və quşlar aləmi ilə bağlı olan **uşaq** oyunları.
- IV. Diqqət və zehni qabiliyyəti inkişaf etdirən uşaq oyunları.
- V. Şeir, düzgü və nəğmə mətnləri ilə bağlı olan uşaq oyunları.

1. Cəldlik, çeviklik və hərəkətlə bağlı uşaq oyunları. Bu qrupa daxil olan uşaq oyunlarında daha qədim oyun elementləri qorunub saxlanmışdır. Bu bölgüyə aid edilən uşaq oyunlarında çeviklik, cəldliklə yanaşı əl-qol, bədən hərəkətləri: mimika və jestlər də əsas yer tutur. Bu cür xalq oyunları uşaqlarda, cəldlik, çeviklik, diribaşlıq və s. bu kimi müsbət keyfiyyətlər aşılardı. Belə oyunlara “Dirədöymə”, “Çiling ağac”, “Ənzəli”, “Aşıq-aşıq”, “Bənövşə-bənövşə”, “Top al, qaç”, “Eşşək beli sındırdı”, “**Çatı götürdü**”, “Top çalada”, “Çiləmə”, “Beşdaş” və s. kimi uşaq oyunlarını göstərmək olar.

Qarabağda daha geniş yayılan və populyar olan belə uşaq oyunlarından biri “*Dirədöymə*” oyunudur. Bu oyunu uşaqlar və gənclər hər zaman, xüsusilə yazda, payızda daha çox oynayırlar. Bu oyunun oynanılma qaydası belədir: uşaqlar iki dəstəyə ayrılıb, bir dairə-mətə çəkir və püşk atırlar. Püşk hansı dəstəyə düşsə, o dəstə mətəyə-dairəyə girir. Uşaqlar hərəsi ayağının altına bir toqqa qoyur. Dairədən kənar qalanlar toqqanı götürməyə çalışırlar. Dairədəkilər isə toqqanı götürməyə çalışanları ayaqla vurur, toqqaları götürməyə yol verirlər. Dairənin içərisində olanlar kənardakılardan birini ayaqla vursa, dairədəki uşaqlar kənara çıxır, kənardakılar dairəyə girirlər. Kənardakı oyunçu içəridəkilərdən birini

əli ilə tutub dairədən çıxara bilsə, onu bir nəfərə həvalə edib saxladır və yiyəsiz qalmış toqqanı götürməyə cəhd edir. Bu zaman içəridəkilər həm öz toqqalarını, həm də çöldəki yoldaşlarının toqqasını qorumalı olurlar. Yaxud əksinə, içəridəkilər çöldəkilərdən birini fəndlə tutub dairəyə salsalar, dəstələr yerlərini dəyişməli olurlar. Dairədən kənardakı uşaqlardan biri toqqanı ələ keçirsə, dairənin içərisində olan uşaqları toqqa ilə vurur, ayaqları altındakı toqqaları kənara çıxarıb götürməyə çalışırlar. Hansı dəstə toqqaları tamam ələ keçirsə, qələbə qazanır. Dairədəkilər ayaqlarından biri cızıqdan çıxمامaq şərti ilə çöldəkilərdən birini digər ayağı ilə vurana qədər çöldəkilər içəridəkiləri toqqa ilə döyürlər (İsmayılov, Orucov 2005, 197-198).

Uşaqlarda cəldlik, çeviklik, diribaşlıq və s. bu kimi müsbət keyfiyyətlər aşılaman oyunlarından biri də “*Aşıq-aşıq*” oyunudur. Hər qoyunun arxa ayaqlarında iki aşıq olur. Uşaqlar böyük həvəslə onu yığar, bizlə burun hissəsindən dəşik açıb qatara düzər, müxtəlif rəngdə boyayardılar. Yaxşı aşıq-aşıq oynayanlar hətta bir metrlik məsafədən çırtma ilə öz aşığını başqa aşığa tuşlayıb vurur, aşığı aşırıb udardı. Aşıqlar ağır olsun deyər, bəzən onun içini oyar, ora qurğuşun əridib tökərdilər. Bəzən aşıqların alçı durması üçün onları cilalayardılar. Cilalamanın ən geniş yayılan forması aşığı ayaqqabının altına böyrü üsdə qoyub, asfalt yolun üstündə sürtmək idi. Aşıqlar bəzən o qədər cilalanardı ki, onları necə atsan, mütləq alçı durardı, aşığın başqa duruşu olmazdı. Belə aşıqlara “telan” deyilərdi. Onların sahiblərinin iştirakçıları arasında xüsusi nüfuzu olardı. Aşıqları hətta müxtəlif rənglərə boyayar, qatar qoyardılar.

Aşığın altı tərəfinin hər birinə bir ad verilmişdir. Məsələn, aşığın yerə atılarkən daha çox düşdüyü çökək tərəfə “cik”, qabarıq tərəfinə “bök”, yan tərəflərdən hamar hissəsinə “toxa”, qabarıq hissəsinə “alçı” deyirlər. Aşığın aşağı hissəsinə “künə”, yuxarı hissəsinə “buynuz” deyirdilər. Əldə oynanılan aşığı “saqqa” adlandırırdılar. “Saqqa” hər aşıqdan olmur. O, yüzlərlə aşığın içindən seçilirdi. Kimin belə aşığı olmasa, o ya “saqqa”-nı pul ilə alar, ya da ələcsizliqdan adi aşıqlardan birini “saqqa” seçər, onunla oynayardı. “Saqqa” aşığın ələ daha yaxşı yatması üçün onun “alçı” tərəfini sürtüb şumal hala salardılar. Belə aşıqlara “dilən” deyirdilər. Hətta “saqqa”-nın daha tutarlı olması üçün onun “cik” tərəfindən içinə doğru bizlə bir neçə yerdən dəşik açılır, oraya bir neçə damcı qurğuşun ərintisi tökərdilər. Belə “saqqa”-lar dillərdə söylənərdi. Hər bir oyunçunun ən azı bir “saqqa”-sı olmalıdır. Saqqası olmayanları əsl oyunçu hesab eləməzdilər. Belə aşığı olmayanların uğur qazanması çox müşkül bir iş hesab olunurdu.

Qarabağda oynanılma-işlənmə tezliyinə görə ən çox yayılan, ən sevilən və populyar olanı “Çiling-ağac” uşaq oyunudur. Biz Qarabağın müxtəlif bölgələrində – Ağcabədi, Tərtər, Füzuli, Ağdam, Bərdədə olarkən bu oyunun səkkiz müxtəlif variantına rast gəldik. “Çiling-ağac” uşaq oyunu Qarabağın adı çəkilən və çəkilməyən bütün bölgələrində həvəslə oynanılır və sevilir.

“Ənzəli” oyunu da Qarabağda ən çox oynanılan, geniş yayılan, cəldlik, çeviklik aşılayan və eyni zamanda çoxvariantlı oyunlardan biridir. Qarabağın müxtəlif rayonlarında “Ənzəli” oyunu dörd variantda oynanılır. Bu oyuna “Ənzəli-xan”, “Molla-molla”, “Molla haray” da deyilir. “Ənzəli” oyununda 3-8 nəfər, bəzən də daha çox oyunçu iştirak edir. Oyunçular boy uzunluğuna görə bir-birlərinə, təqribən, bərabər olmalıdır.

Birinci qrupa daxil olan “Beşdaş” oyununun geniş yayılan variantında, əsasən, 2 oyunçu iştirak edir. Hər tərəfdə bir nəfər. Yəni təkbətək. Oyunda 5 yumru daşdan istifadə olunur. Kimin birinci başlayacağını müəyyən etmək üçün hər iki oyunçu növbə ilə 5 daşı ovucun içərisində azca hündürə ataraq əlinin üst tərəfini döndərir, daşlardan bir neçəsi əlin üstündə qalır. Kimin əlinin üstündə çox daş qalarsa, birinci oyuna o başlayır. Oyunun keçirilməsi qaydası belədir:

1. Ovucun içərisində beş daşı qarışdıraraq yerə atırsan. Daşın birini götürürsən. Onu yuxarı ataraq yerdəki dörd daşı bir-bir götürürsən. Daş əlindən yerə düşməməlidir. Götürülmüş daş bir kənara yığılır.

2. Birinci qaydada olduğu kimi yenə daşlar ovucun içərisində qarışdırılır və yerə atılır. Bu dəfə həmin qayda ilə daşlar iki-iki götürülür.

3. Yenə həmin qaydaya əməl olunur. Bu dəfə yerdəki daşlar üç və bir olaraq götürülür.

4. Həmin qaydalara əməl olunur. Daşın birini yuxarı ataraq qalan dörd daşı ovucun içərisində topa şəkildə yerə qoyulur və atılan daş tez tutulur.

5. Yenə beş daş yerə atılır. Baş barmaqla o biri yanaşı iki barmaq üst-üstə qoyaraq yerdə qapı düzəldirsən. Rəqib oyundaş daşlardan birini “molla” seçir. Yerdə qapı qurarkən elə etmək lazımdır ki, qapı yerindən tərpənməsin. Yenə daşlardan hər hansı birini (“molla” daşdan başqa) götürürsən. Onu yuxarı ataraq bir-bir qapıdan keçirirsən. Daşların heç biri “molla” daşa dəyməməlidir. Axırda “molla” olan daşı qapıdan keçirirsən.

6. Beş daşdan dördünü rəqib oyundaşın əlinin barmaqları arasına düzürsən. Hər bir daşa ad qoyursan. Baş barmaq tərəfdən başlayırsan – çimdik, yumruq, şillə, cızmaq. Bunlar həmin əlin üstündə edilir. Paylayıb

götürdüyün bir daşı tutursan, beləcə oyun davam edir. Altıncı bənd, demək olar ki, cəzalandırmaq deməkdir (Cafarova 2010, 256).

“*Eşşək beli sındırdı*” (“*Eşşək beli*”, “*Uzun eşşək*”) oyunu da Qarabağda uşaqlar arasında geniş şəkildə yayılan və uşaqlarda cəldlik, çeviklik, diribaşlıq keyfiyyəti aşılayan ən qədim uşaq oyunlarından biridir. Bu oyun müəyyən mənada “Ənzəli” oyununa bənzəyir, bir növ onun davamı kimidir. Oyunu keçirmək üçün iki dəstəyə ayrılmaq lazımdır. Dəstələr halay getmək yolu ilə və ya “Sanama” yolu ilə ayrılır. Püşk ilə uduzan dəstə bir-birinin arxasından yapışaraq əyilir, o biri dəstə isə onların belinə tullanıb oturlar. Əgər bu arada dəstədən biri yıxılırsa, dəstələr yerlərini dəyişdirir.

“*Çiləmə*” oyunu Qarabağda maraqlı uşaq oyunlarından sayılır. Bu oyun ən çox yazqabağı, eləcə də digər fəsillərdə, əsasən, uşaq və gənclər arasında geniş şəkildə oynanılan qədim uşaq oyunlarından biri sayılır. Bu oyunu, əsasən, oyunçuların sayı çox olduğu hallarda uşaqlar dəstələrə bölünərək oynayırlar. Lakin oyunçular yetərsay olmadıqda uşaqlar bu oyunu dəstələrə bölünmədən, sanama üsulu ilə öz arasında da keçirilir. Hətta kiçik yaşlı uşaqlar bu oyunu iki uşaq arasında növbə ilə topu çiləməklə oynayırlar. Hələ indiki müasir toplar istehsal olunmadığı bir dövrdə bu məqsədlə at və iri buynuzlu heyvanların xırda tükündən (yunundan) kos (top) hazırlayırdılar.

Əvvəlcə dəstəbaşılar seçilir. Dəstəbaşı iki cür təyin olunur: ya onları oyunçular özləri seçirlər, ya da iştirakçıların ümumi razılığı ilə (oyunda və uşaqlar arasında müəyyən keyfiyyətləri fərqlənənləri), çox hallarda isə (əgər oyunçular bir-birini tanımırılsa) püşk və ya sanama üsulu ilə seçirlər. Dəstələrə bölünərək oynanılan bu oyunu başlamaq üçün halay yolu ilə uşaqlar dəstələrə bölünürlər. Oyuna başlamazdan əvvəl dəstələr bir-birindən 3-4 metr aralı dayanır, sanama yolu ilə dəstələrdən biri oyuna başlayır. Oyuna başlayacaq dəstənin bir üzvü dəstələr arasında, tam ortada dayanır. Sağ əlində tutduğu topu azca yuxarı ataraq növbə ilə sağ və sol ayaqlarında top yerə düşənə qədər çiləyir. Əgər top yerə düşərsə, həmin dəstə estafeti digər dəstəyə verir. Oyun beləcə davam edir. Hansı dəstənin oyunçusu daha çox top çiləyərsə, o dəstə hesabda irəlidi olar.

Qarabağda kiçik yaşlı uşaqlar, məktəblilər arasında geniş yayılmış uşaq oyunlarından biri də “Bənövşə-bənövşə” oyunudur. Bizim Qarabağa – Ağcabədiyə ezamiyyətimiz zamanı bu rayonun Hacıbədəlli kənd musiqi məktəbinin şagirdlərinin iştirakı ilə videolentə aldığımız “*Bənövşə-Bənövşə*” oyununda digər dəstə uşaqlarının əllərini “qıra” bilməyən uşaq

“cəza” olaraq ya rəqs edir, ya oxuyur, ya dombalaq aşır, ya da bayatı, şeir deyirdi.

Bu oyun, ehtimal ki, qədim dövrlərdə bir-birinə yaxın ərazilərdə yaşayan, eyni məişət həyatına malik olan, daha doğrusu, eyni etnik qrupa mənsub tayfaların, qəbilələrin, insan qruplarının bir-birinə qovuşması dövrünün məhsulu olmuşdur. Zaman keçdikcə bu oyun müəyyən təhriflərə uğramasına baxmayaraq o, öz ilkinlik xüsusiyyətini qoruyub saxlamışdır. Bu da bu gün kiçik bir xalq oyununun arxasında qədim tariximizin neçə-neçə sirlərinin gizləndiyini göstərir.

II. Bayram, mərasim və şənliklərdə oynanılan uşaq oyunları.

Bu oyunların əksəriyyətində qədim dövrün, qədim tarixin izləri bu və ya digər şəkildə yaşamaqdadır. Bir çox uşaq oyunları – “Od üstündən atdanma”, “Su üstündən atdanma”, “Od qalama”, “Yumurta döyüştürmə”, “Yelləncək”, “Fincan-fincan”, “Sərrast vur”, “Əl üstə kimin əli” və s. kimi oyunlar bayram, mərasim və şənliklərdə oynanılan uşaq oyunlarındanır. Bu oyunları indi də uşaqlar, həm də gənclər həvəslə oynayırlar. Azərbaycan xalq oyunlarında kişilərlə bərabər, bəzən qadınlar da iştirak etmişlər. Azərbaycanda geniş yayılmış bu oyunlar Q.Təbrizinin, X.Şirvaninin, N.Gəncəvinin, C.Məmmədquluzadənin, Y.V.Çəmənzəminlinin və b. klassik şair və yazıçılarımızın əsərlərində də öz əksini tapmışdır.

Uşaq oyunlarının bir çoxu və demək olar ki, nisbətən kamil nümunələri ayrı-ayrı mərasimlərlə bağlı olmuşdur. Vaxtilə akademik M.Arif yazırdı: “Azərbaycan xalqının ən qədim mahnı və əyləncələri də təbiət, təsərrüfat və əmək həyatı ilə bağlıdır” (Arif 1970, 368). Mərasim oyunlarının müəyyən qismi eyni zamanda fiziki tərbiyə, sağlamlıq, cəldlik, çeviklik təbliğ etmək cəhətindən də önəmli olardı. Bu məqsədlə müxtəlif mərasimlər daxilində keçirilən idman oyunları böyük el şənliklərinə çevrilər, kütləvi tamaşa səhnələri estetik zövq mənbəyi kimi xalqın ruhunu oxşayardı.

Ayrı-ayrı mərasimlər, xüsusilə Novruzla bağlı silsilə oyunlar keçirilirdi. Belə oyunlarda xalqın ən geniş təbəqələri iştirak edər, bütün həyətlərdə, məhəllələrdə müxtəlif oyunlar oynanardı.

“Qodu” oyununda uşaqlar qədim bir mərasimi – Günəşi çağırmağı təqlid edirlər. On-on iki nəfər uşaq üç-dörd dəstəyə bölünür. Birinci dəstə oxuyur: “Gün çıx, gün çıx, kəhər atı min çıx”, ikinci dəstə oxuyur: “Keçəl qızı evdə qoy, saçlı qızı götür çıx”.

Xor səslənir: “Gün çıx, gün çıx, kəhər atı min çıx”. Günəşin gəlmədiyini görən üçüncü dəstə oxuyur:

Oğlun qayadan uçdu,

Qızın təndirə düşdü...

Birinci dəstə nəyi isə görmüş kimi sevinclə təkrar edir:

Gün getdi su içməyə,

Qırmızı don biçməyə...

Dəstələr bundan sonra xorla oxuyurlar:

Gün özünü yetirəcək,

Keçəl qızı aparacaq,

Saçlı qızı gətirəcək.

“Gün çıx, gün çıx” xorunun sədası altında meydançaya qırmızı don geymiş, qızıl saçlı günəşin rəmzi olan qızlar daxil olur. Xor yenidən başlayır...

Uşaqlar içərisində geniş yayılmış “Yel baba” silsilə oyunlarında isə külək, yel arzulanır. Belə oyunlar ocaq, tonqal ətrafında rəqslərlə nəğmələrin sinkretizmi əsasında yaranır, bir sıra hallarda yallıların təqlidi təsiri bağışlayır. Novruz bayramı ərəfəsində – yazqabağı və Novruz bayramı günlərində oynanılır. Azərbaycanda geniş yayılmış bu cür oyunlardan biri də “Yelləncək” oyunudur.

“Yelləncək” oyunu Azərbaycanda, eləcə də Qarabağda ən çox yazqabağı, eləcə də digər vaxtlarda, əsasən, uşaq və gənclər arasında geniş şəkildə oynanılan qədim oyunlardan biridir. “Yelləncək” oyunu yaz, yay və payız aylarında ağac budağından kəndirlə asılan yelləncəklə oynanılır. Bu oyunda, əsasən, gənc oğlan və qızlar iştirak edirlər. İştirakçılar bir-bir yelləncəyə minib yellənirdilər. Digər oyun iştirakçıları isə halay, yallı məzmunlu oyunlar ifa edirdilər.

Qarabağ, Lənkəran, Quba, Bakı və s. bölgələrdə bu oyun müxtəlif adlarla: “Uçuncaq”, “Hələçin”, “Quyhaquy”, “Havaçağ”, “Səkmən”, “Hullancaq”, “Yörtməc”, “Sulançix” və sairə adlarla məlumdur. Yelləncəyə minib yellənənlər – iştirakçılar bir-bir, iki-iki ağac budağından asılmış kəndir yelləncəyə qalxıb yellənir, deyişmə və bayatı şəklində müxtəlif mahnı oxuyur, ətrafdakılar isə əl çalıb şənlənir, halay və yallısayağı rəqs edirlər. Yelləncəkdə yellənən qızın ayaqlarına çubuqla asta-asta vurub xorla oxuyurlar. Yelləncəkdəki qızdan ta cavab almayınca onu yelləndirirlər. Qız cavab verdikdən sonra yelləncəyi saxlayıb, yerə salır və bir başqası yelləncəyə minir. Oyun saatlarla davam edir (Novruz ensiklopediyası 2008, 19; Azərbaycan etnoqrafiyası 2007, 482).

Novruz bayramında, eləcə də el şənliklərində xalq arasında yayılan maraqlı oyunlardan biri də *“Fincan-fincan”* oyunudur. Bu oyun bəzən məhəllələr arasında, bəzən də toy gecələrində oynanırdı. *“Fincan-fincan”* oyunu Azərbaycanın bəzi bölgələrində *“Üzük-üzük”*, *“Üzük gizlətdi”*, *“Gül oyunu”* adları ilə də tanınır. Oyunda iştirakçıların sayına görə məcməyiyə və ya siniyə düzülən üzüqoylu fincanlardan birinin altında üzük gizlədilir. Bir dəstə o biri dəstəyə onu tapmağı təklif edir. Üzük tapılmadıqda iştirakçı *“cərimə”* olunur. Oyuna yığılan cavanlar çay içir, cürbəcür çərəzlər yeyirlər. Oyun zamanı məzəli əhvalatlar, nağıl deyir, aşıq oxudurlar. Çox zaman oyun gecəyarısına qədər davam edir (Nəbiyev 2009, 486).

III. Məişət, heyvanlar və quşlar aləmi ilə bağlı olan uşaq oyunları. Uşaq oyunlarının əsas qollarından birini də məişət, heyvanlar və quşlar aləmi ilə bağlı olan uşaq oyunları təşkil edir.

Məişətlə, heyvanlar və quşlar aləmi ilə bağlı olan uşaq oyunlarında əyləncəlilik, məişətlə, canlı aləmlə bağlılıq ön planda dayanır. *“Evcik-evcik”*, *“Xan-vəzir”*, *“Padşah və oğru”*, ***“Şah-vəzir”***, *“Gizir-gizir”*, *“Usta-şagird”*, *“Oğru-oğru”*, *“Xan-xan”*, *“Siçan-pişik”*, *“Çobanlar və keçilər”*, *“A pişik, kimin pişiyisən?”*, *“Pişiyim miyo-miyo...”*, *“Keçili-keçili”* və s. belə oyunlardan hesab edilir. Belə oyunlar xalqın məişət dünyasını əks etdirən nümunələrdən idi. Məişət, heyvanlar və quşlar aləmi ilə bağlı olan uşaq oyunları da Qarabağın şəhər və kəndlərində böyük şövq və həvəslə oynanırdı.

“Evcik-evcik” oyunu, əsasən, kiçik və orta yaşlı oğlan və qız uşaqları arasında geniş şəkildə oynanılan qədim oyunlardan biridir. Unudulub aradan çıxmaqda olan bu oyunun yaranma tarixi bizə məlum olmasa da, onun ailə-məişət zəminində yarandığı məlumdur. Bu barədə dəqiq fikir demək çətindir. Hər halda, oyunun xüsusiyyətləri onun uzaq keçmişlərə aid olduğunu göstərir. Hələ Azərbaycanda XVIII və XIX əsrlərdə uşaq oyuncaqları istehsal olunmadığı, yaxud da zəif istehsal olunduğu bir dövrdə bu oyunu keçirmək üçün qızlar *“yorğan-döşək dəsti”*, eləcə də başqa məişət əşyaları tikib düzəldirdilər. Çubuqlardan, düymədən (piləkdən) və kiçik parça qalıqlarından (qırıntılarından), müxtəlif saplardan olduqca gözəl gəlincik hazırlayırdılar. Qızlar *“Evcik-evcik”* oyununu çox sevər, torpaqdan, palçıqdan və müxtəlif əşyalardan **özlərinə ev düzəldər**, bir-birinə qonaq gedər, yemək bişirər, gəlin köçürərdilər və s.

Bu oyunu, əsasən, kiçik və orta yaşlı uşaqlar (xüsusən də qız uşaqları) oynayırlar. *“Evcik-evcik”* oyunu belə oynanırdı: bir neçə uşaq (əsasən

qız uşaqları) bir yerə yığışib, sanama yolu ilə ev yiyəsi (başçı, molla və ya aparıcı) seçirlər. Yerdə qalan oyunçulara ev yiyəsi (başçı, molla və ya aparıcı) tərəfindən müxtəlif vəzifələr tapşırılır. Oyun zamanı oyuncaqlarla yanaşı, müxtəlif mətbəx əşyalarından da istifadə olunurdu.

“*Xan-vəzir*” oyunu da məişət, heyvanlar və quşlar aləmi ilə bağlı olan uşaq oyunlarından olub Qarabağda uşaqlar arasında geniş şəkildə oynanılan qədim oyunlardan biridir. Bu oyun iştirakçılardan xüsusi bacarıq və məharət tələb edir. “*Xan-vəzir*” oyununda, əsasən, beş (bəzən 7, 9 və s.) nəfər iştirak edir. Hər hansı bir yerdə ovuc boyda bir çala qazılır. Beş (7, 9 və s.) xırda daş götürülür. Oyunçular növbə ilə beş addımlıqda dayanıb bu daşları ovucun içində saxlamaqla çalaya atırlar. Əgər daşın üçü (5, 7 və s.) oraya düşərsə, o oyunçu çalanın bir tərəfindən durub “xan” elan edilir. Daşın ikisi (4, 6 və s.) çalaya düşərsə, həmin oyunçu özünü “vəzir” elan edir, bir (2, 3 və s.) daşı çalaya düşən oyunçu isə ya xana, ya da vəzirə “at” olur. Beləliklə, oyunun gedişində “xan”, “vəzir” və onların “atlar” məlum olur. Oyun qızısqıca, yeni daşlar çalaya atıldıqca, oyunçuların ifa etdiyi rollar dəyişilir. Bu zaman xanın hökmü yerinə yetirilir. Xan: “Atlanın!” – əmrini verdikdə, “vəzir” və “xan” at rollarını aparıcıların çiyinlərində oturlar.

Qarabağa – Ağcabədiyə ezamiyyətimiz vaxtı bu rayonun Hacıbəddəlli kənd musiqi məktəbinin şagirdlərinin iştirakı ilə videolentə aldığımız (bu videolentə Folklor İnstitutunun arxivindədir) “*Xan-vəzir*” oyunu nisbətən başqa formada oynanılır. Buradakı fərqlərin biri “xan”, “vəzir”, “oğru” və b. seçilməsinin kağıza yazılmış adlar vasitəsi ilə həyata keçirilməsidir. Digər fərqlərdən biri “oğru”nun tapılması tələbidir. Hacıbəddəlli kənd musiqi məktəbinin şagirdlərinin iştirakı ilə videolentə alınan bu oyunun ən spesifik, özünəməxsus cəhəti isə tapılan “oğru”ya “cəza” verilməsidir. Belə ki, oyunda “oğru”ya “cəza” olaraq müxtəlif “cəza”lar verilir: onun əlinə ağaclarla vurulması, saçının dartılması, başına şapalaq vurulması və s.

“*Xan-vəzir*” oyunu nəinki Qarabağda, o cümlədən bütün Azərbaycan baycanda çox məşhur olmuşdur.

Kiçik yaşlı uşaqların ən sevimli oyunlarından olan “*Siçan-pişik*” oyunu da məişət, heyvanlar və quşlar aləmi ilə bağlı olan uşaq oyunlarından olub belə oynanırdı: Əvvəlcə püşk və ya sanama yolu ilə “başçı” seçilir. Sonra uşaqlar dairəvi əl-ələ tutuşurlar. Başçı oyunçulardan birini “pişik”, birini də “siçan” adlandırır. “Siçan” qaçır, “pişik” qovur. Əl-ələ tutuşanlar “siçan”a imkan vermirlər ki, içəri girsin. “Pişiyə” isə yollar açıqdır. “Siçan” uşaqların qollarının arasından soxulub içəri girir, yenə bayıra çıxır.

Nəhayət, “pişik” “siçan”ı tutur. İndi də digər iki uşağın biri “siçan” digəri isə “pişik” olur. Oyun bu qayda ilə davam edir. Bu oyunun başqa variantında uşaqlar “siçan”ı dövrənin içərisinə buraxmamalıdırlar. “Siçan” hansı uşağın qolunun altından dövrənin içərisinə girə bilsə, o, “siçan” olur. “Pişik” isə başçı tərəfindən dəyişdirilir. Bu variantda cəza “siçan” olmaqdır (İsmayılov, Orucov 2005, 197).

“Siçan-pişik” oyununun ikinci variantı da Qarabağda uşaqlar arasında bu gün də geniş yayılan və sevilən oyunlardan biridir. “Siçan-pişik” oyununun bu variantı belə oynanırdı: oyunda 8-20 və daha çox uşaq iştirak edə bilər. Digər uşaq oyunlarında olduğu kimi, burada da oğlanlar və qızlar ayrı-ayrı, ya da bir dəstədə qarışıq şəkildə oynaya bilərlər.

Oyuna başlamazdan əvvəl uşaqlar dairə şəklində əl-ələ tuturlar. Meydana dəvət olunan oyunçulardan iki nəfər seçilir. Onların arasında da püşk vasitəsi ilə “siçan” və “pişik” müəyyən olunur. Xüsusi göstərişlə oyun başlayır. “Siçan” çalışır ki, uşaqların qolları arasından tez dairəyə girsin. “Pişik” çalışır ki, onu daha tez vaxta tuta bilsin. “Siçan” tutulanadək oyun davam edir. Sonra “pişik”lə “siçan” bir-birlərini əvəz edirlər. Bu oyun da başa çatdıqdan sonra həmin uşaqlar dairədə öz yerlərinə keçirlər. Oyuna daha iki yeni oyunçu dəvət olunur. Oyun beləcə davam edir. Müəyyən olunmuş vaxtda tutulmayan “siçan” qalib, tuta bilməyən “pişik” məğlub hesab edilir. Oyunda dairədən kənara çıxmaq da yolverilməz hesab olunur.

Məişət, heyvanlar və quşlar aləmi ilə bağlı olan uşaq oyunları içərisində maraqlı uşaq oyunlarından biri də “*Qazlarım-qazlarım*” adlanır. Əvvəlki oyunlardan fərqli olaraq, bu oyunda uşağa, eləcə də digər dəstə üzvünə baş verə biləcək təhlükə haqqında məlumat verməkdir. İlk baxışda uşaq oyunu təəssüratı bağışlayan bu oyunlarda əslində qədim zamanlarda tayfa və qəbilə içərisində birdən-birə yoxa çıxan, kimsə tərəfindən gəlib oğurlanan adamın sonra elin igidləri tərəfindən qaytarılıb gətirilmədən söhbət gedir. “*Qazlarım-qazlarım*” oyunu bu qaydada oynanırdı:

“Bir nəfər (“ana”) beş qızı (“qazı”) 10-20 metr məsafədə düzüb geri qayıdırdı və beləliklə oyun başlayırdı. O, qızlara (“qazlara”) müraciət edir və oyun belə bir dialoq üzərində qurulurdu:

- Qazlarım, qazlarım!
- Bəli!
- Gəlin!
- Nə üçün?
- Axşam düşür!..
- Nolar?

– Qurdlar sizi yeyər,
Babam məni döyər...

Qızlar (qazlar) qaçar, dala qalan qızı (“qazı”) qurd tutardı. “Ana” qızları (“qazları”) lənətləyib qurdun dalınca gedərdi. Qurdu tapıb qızı (“qazı”) onun əlindən alıb kəndə qayıdardı” (Axundova 1980, 21). Bəzi variantlarda “ana” qızı qurdun qarnından çıxardardı. Ehtimal ki, qızın qurdun qarnından çıxarılması əsasında sonralar müxtəlif variantlar yaranmışdır. Tədqiqatçı E.Əzizov mənbələrə istinad edərək “Qurd oyunu”nun qədim köklərini şərh edir və doğru olaraq onu əski təsəvvürlərlə bağlayır.

Bu oyunun digər variantı “*Qazlar-qazlar*” adlanır. Bu oyuna başlamazdan əvvəl püşk vasitəsilə uşaqlardan biri “qurd” seçilir. Qalan uşaqlar yaş səviyyəsinə görə 50-100 metrlik məsafədə bir yer seçib ora toplaşır. “Qurd” mərkəzlə “qazlara” qədər olan məsafənin ortasında özünə bir yer tapır, orada gizlənir. Başda dayanan uşaq ucadan səslənir:

– Qazlar, qazlar.

Uşaqlar xorla bir ağızdan cavab verirlər:

– Nə var, nə var?

Uşaq deyir:

– Aralıqda canavar var, ətinizi yeyib, tükünüzü didəcək.

Bunu eşidən uşaqların hamısı başa doğru qaçır. Elə bu vaxt “qurd” onlara “hücum” edir. O, “qazlardan” birini tutan kimi oyun bitmiş hesab edilir. Bu tutulan uşaq “qurd”a çevrilir. Əgər “qurd” qazlardan heç birini tuta bilmirsə, o yenə də əvvəlki yerində dayanır. Başa çatan “qaz”ı tutmaq düzgün sayılmır. Uşaqlar yorulanadək oyun davam edir.

Bizim Qarabağ bölgələrinə folklor ekspedisiyamız zamanı hər bölgədə bu oyunun həvəslə, sevilə-sevilə oynanıldığını şahidi olduq. Folklor ekspedisiyamızın üzvləri Füzuli rayonunun Horadiz qəsəbəsində və Ağcabədi rayonunun Hacıbədəlli kəndində bu oyunun yuxarıda təsvir edilən müxtəlif variantlarını videolentə aldı.

Məişətlə, heyvanlar və quşlar aləmi ilə bağlı olan uşaq oyunları içərisində islah olunmayanları cəzalandıran oyunlar da var. “Buruna dəymə”, “Boyunda gəzdirmə”, “Torpaqqazdı” və s. oyunlarda belə tənbel, yalançı, pis vərdişli “günahkarlar” cəzalandırılır. Nəticədə onlara gördürülən fiziki iş, əmək məşğuliyyəti, yoldaşlıq məzəmməti, tədrisən, onların pis xasiyyətlərinin tərgidilməsinə gətirib çıxarır.

IV. Diqqət və zehni qabiliyyəti inkişaf etdirən uşaq oyunları.

Uşaqlar arasında diqqət və zehni qabiliyyəti inkişaf etdirən oyunlar da kifayət qədər geniş yayılmışdır. Bunlara misal olaraq “Sərrast vur”, “Əl üstə kimin əli”, “Dəsmal aldı qaç”, “Gizlən qaç”, “Əldə əşya gizlətmə”, “Atlarda kimin atı”, “Beli kimə verdin” və s. kimi bir çox uşaq oyunlarını göstərmək olar. Bu oyunlara fikir verilsə, aydın olar ki, belə oyunların hər biri uşaqlarda diqqətli, həssas olmağa, zehni qabiliyyəti inkişaf etdirən müəyyən vərdislər aşılamağa xidmət etmişdir. Məsələn, “Addımbasdı” oyunu iz ilə getmək, “Dəsmal aldı qaç” oyununda diqqətli olub geriye baxmadan arxasına atılmış dəsmalı hiss etmək, “Tapın görək” oyununda deyilən müəyyən əlamətlər əsasında hansısa əşyanın, heyvanın və ya quşun adının tapılması və s.

Diqqət və zehni qabiliyyəti inkişaf etdirən uşaq oyunlarından biri “*Tap görüm*” (“*Tap görək*”, “*Tapın görək*”) oyunudur. Bu oyun da komanda şəklində oynanılır və buradakı oyunçuların sayı cüt olmalıdır. Yəni 4-8-10-12 və s. Komandaları müəyyən etmək üçün iki nəfər “Bəy” (“Haley bəy”) durur, qalan oyunçular iki-iki özlərinə ad qoyaraq onlara yaxınlaşırlar. Məsələn, yaxınlaşıb kimə “alma”, kiminə “armud”? – deyə soruşurlar. Hər dəfə bəyin biri təklif olunan adı seçir. Bəyə lazım olan adı düzgün tapmayanda o biri “bəy” həmin oyunçunu özünə götürür. Yox, əgər düz tapsa, tapdığı oyunçunu özü qəbul edir. Beləliklə, komandalar müəyyən edilir. Hər komandada minimum 4 nəfər (8-10-12 və s.) iştirak edir. Püşk yolu ilə “bəylər” hakimləri və hansı komandanın oyuna başlayacağını müəyyən edirlər. Sonra oyunun başlanğıc və son məsafəsini dəqiqləşdirirlər. Püşkü tapmayan 4 nəfər komanda üzvü başlanğıc yerdə hər iki əli ilə gözlərini tutaraq üzü əks istiqamətdə cərgə ilə dayanırlar. O biri komandanın oyunçularından bir nəfər onlara yaxınlaşıb barmağını istənilən oyunçunun kürəyinə yaxınlaşdırır və onu irəli itələyərək aparır.

Bu zaman bütün oyunçular sakit olmalıdırlar. Hakimlərdən biri deyir: “*Tap görüm səni aparən kimdir?*” Əgər aparılan oyunçu diqqətini cəmləyib onu aparən digər komanda üzvünün adını düz tapırsa, komandalar yerlərini dəyişir. Düz tapmadısa, kim kimlə halay-bəy gəlmişdisə, onlar başlanğıc yerdən son məsafəyə kimi öz bellərində digər oyunçuları aparıb-qaytarırlar. Oyun beləcə davam etdirilir (Cafarova 2010, 255).

“*Tap görək*” oyunu qədim oyunlarından olub, bəzi bölgələrdə “Qələndər, ay Qələndər”, bəzən “Sual-cavab” adlandırılısa da, bu oyun, əsasən, “*Tapın görək*” oyunu kimi populyardır. Bu oyunun da Azərbaycanın ayrırı-ayrı bölgələrində muxtəlif adları (“Yengələ ha, yengələ”, “Quşum-quşum”,

“Durna-durna”, “Səməndər, ay Səməndər”, “Yalan-palan”, “Bir quşum var bu boyda” və s.) məlum idi (Azərbaycan etnoqrafiyası 2007, 483).

“*Tapın görək*” oyununun bir variantında uşaqlar sanama yolu ilə bir nəfəri oyun başçısı (usta, ya molla) seçirlər. Oyun başçısı (usta, ya molla) seçildəndən sonra uşaqları sıraya düzür və başda durana (sırada birinci dayanana) bir turna verir. Onun özü isə nisbətən bir uca yerə çıxıb nəzərdə tutduğu bir quşu, heyvanı və yaxud da başqa bir əşyanın əlamətlərini və hərəkətlərini uşaqlara nişan verməklə belə söyləyər:

Bir quşum var buxartana,
Qələndər, ay qələndər.
Dimdiyi var buxartana,
Qələndər, ay qələndər.
Su içər buxartana,
Qələndər, ay qələndər.
Gözləri var buxartana,
Qələndər, ay qələndər.
Qanadları buxartana,
Qələndər, ay qələndər.
Başı mənim, ayağı sizin,
İndi bunu siz tapın görək.

Əvvəlcə uşaqlar növbə ilə cavab verməlidirlər. Hər kəs öz ağına gələni bir şeyə oxşadar və deyər. Düz deməyən şəxs turnanı yanındakına verməlidir. Hər hansı kəs düz desə, oyun başçısı (usta, ya molla) deyər: “palan”. O vaxt cavabı düz tapan turna ilə o biri uşaqları döyür. Beləcə sual-cavab davam edir. Hər vaxt molla deyərsə ki, “yalan”, uşaqlar çalışırlar cavabı düz tapandan turnanı alsınlar və ya onu tutsunlar. O da çalışar ki, qaçaraq özünü oyun başçısının (ustanın, ya mollanın) yanına çatdırsın. O, başçının (ustanın, ya mollanın) yanına çatandan sonra oyunun vaxtı qurtarır, oyun yenidən başlayarlar. Yox, əgər turnanı kimsə alarsa, suallara o cavab verir.

“*Tapın görək*” oyunu müəyyən mənada Polşa uşaq oyunu olan “Kim cəlddir” oyununa bənzəyir. Polyak uşaqlarının bu oyununda *uşaqlar iki komandaya bölünüb bir-birinin ardınca əyləşirlər. Onların qabağında, 5-6 metr məsafədə aparıcı dayanır. O, cürbəcür əşyaların adlarını deyir. Bu zaman hər komanda lazım olan əşyaları lap qabaqda əyləşmiş komandirə ötürür. Oyun, aparıcı əşyaların adlarını deyib qurtarıncayadək davam edir. Sonra aparıcı gətirilən şeyləri sayır və qalibləri elan edir* (Quliyev 2011, 364).

“*Dəsmal aldı qaç*” oyunu da diqqət və zehni qabiliyyəti inkişaf etdirən uşaq oyunlarından sayılır. Bu oyun belə oynanılır: Uşaqlar dairəvi şəkildə yerə oturub, ortada dayanan başçıya baxırlar. Bir uşaq dairə boyunca qaçır və dəsmalını oyunçulardan birinin arxasında gizlincə yerə qoyur. Başçı uşaqlardan soruşur:

– Dəsmal kimin arxasındadır?

Uşaq dəsmalın öz arxasında qoyulduğunu bilməsə, onu ortaya salır, bir-birinin üstünə itələyirlər. Döyülən uşaq başqa birisinin üstünə yığıla bilsə, onu azad eləyir, üstünə yığıldığı oyunçunu onun yerinə ortaya çıxarıb təpiklə vururlar. Belə-belə uşaqlar hamısı ortaya çıxmalı olur. Özünü möhkəm müdafiə edib ortaya çıxmayan qalib gəlir (Novruz ensiklopediyası 2008, 60).

Qarabağa – Ağcabədiyə ezamiyyə zamanı rayonun Hacıbədəlli kənd musiqi məktəbinin şagirdlərinin iştirakı ilə videolentə aldığımız “*Dəsmal aldı qaç*” oyunu (bu videolent Folklor İnstitutunun arxivindədir), demək olar ki, eyni qaydada oynanılsa da, oyunun sonunda digər oyunçunun qaçaraq tutduğu oyunçu “cəza”, “cərimə” olaraq ya oxumalı, ya rəqs etməli, ya da hansısa şeir, bayatı deməlidir və s.

“*Arxaya yaylıq atmaq*” oyunu da bu qəbil oyunlardandır. Bu oyunda 4-dən 18-ə kimi uşaq iştirak edir. Püşk atılır və püşk nəticəsində bir nəfər axıra qalır. Oyunçular geniş dairə quraraq otururlar. Uşaqların hər birinin ara məsafəsinin 1-1,5 m olması vacibdir. Axıra qalan şəxs çox da böyük ölçülü olmayan qırmızı yaylıq götürür. Qurulmuş dairənin xaricində yaylığı öz üzərində və ya əlində gizlədərək qaçır. O, tez-tez oyunçuların arxasında əylərək oyunçuları aldadır və axırda yaylığı kiminsə arxasına atır və öz qaçmağına davam edir.

Yaylıq atılan oyunçu bunu bilməsə, onu əvvəlcədən müəyyənləşdirilmiş cəza gözləyir. Yəni xəbərdar olmayan oyunçunun kürəyinə 2 yumruq, 2 şillə vurulur. Oyunu həmin oyunçu davam etdirir. O biri oyunçu yerində əyləşir. Oyunçulardan heç biri oyundaş yoldaşına nə isə işarə edib bildirməməlidir. Əgər belə olsa, onda cəza alaraq işləməlidir. Yəni yaylıq gizlədilərək hərlənilir. Bu oyunda 1-2 nəfər hakimlik edir.

“*Arxaya yaylıq atmaq*” oyunu *İtaliya uşaq oyunu olan “Öz yerini tap!”* oyununa çox bənzərdir. Bu oyunda *oyunçular dairə halında yığışırlar. Aparıcı əlində yaylıq kənara çıxır, oyunçuların dövrəsində fırlanmağa başlayır. Bu zaman o, yaylıq oyunçulardan birinin çiyinə qoyur. Həmin oyunçu yaylığı çiyindən götürüb, aparıcıya doğru qaçmağa başlayır. Bu müddətdə onların yerində başqa uşaqlar dayanırlar. Aparıcı və əli yaylıqlı*

oyunçu öz köhnə yerlərini tapmalı və oranı tutmalıdırlar. Kim yersiz qalsa, oyunu da o davam etdirir (Quliyev 2011, 363).

“Arxaya yaylıq atmaq” oyunu və onun müxtəlif variantları bir çox dünya xalqlarının uşaqları arasında geniş yayılmışdır. Belə xalqlardan biri də almanlardır. Bu ölkədə geniş yayılmış bu oyunun adı “*Kim diqqətlidir?*” adlanır. Oyunun gedişi belədir: Bütün oyunçular dövrə vurub dayanırlar. Ortada, əlində yaylıq olan aparıcı dayanır. Oyunçular üç dəfə əllərini bir-birinə vururlar. Bu zaman aparıcı yaylığı havaya atanda onlar əl çalmaqlarını dərhal dayandırmalıdırlar. Bu zaman, əlbəttə, diqqətli olmaq lazımdır. Çünki aparıcı əlini qaldıra bilər, ancaq yaylığı atmaz. Vaxtından əvvəl əl çalan uşaq cərimə olunur. O, hökmən bir mahnı oxumalıdır (Quliyev 2011, 364).

“Gizlən qaç” oyunu qədim uşaq oyunlarından olub uşaqlar arasında geniş şəkildə oynanılan qədim oyunlardan biridir. Bu oyun bəzi bölgələrdə “Gizdilim paç”, “Gizlən paç”, “Gildirimparç”, Azərbaycanın cənub bölgələrində, əsasən də Cənubi Azərbaycanda “Gizdilim palanc” adlandırılırsa da, Azərbaycanın bir çox ərazilərində, əsasən, “Gizlən qaç” adlandırılır.

Bir dəstə uşaq yığışib oyuna başlayırlar. Oyuna başlamazdan onlar dairə şəkilli alır, yavaşca hamıdan yaşca böyük olan oyunçu uşaqları bir-bir sağdan-sola və ya soldan-sağa barmaqla göstərərək aşağıdakı sözləri deyir:

Əkdin noxud,
Çıxdı şüyüd.
Yarpağıdır,
Şa-ba-lıd.

Burada axırıncı heca hansı oyunçuya düşərsə, o, püşkün şərtlərinə görə müəyyən olunmuş yerdə (mətədə) gözlərini yumur, qalan oyunçular isə ətrafa səpələnib müxtəlif yerlərdə gizlənirlər. Hamı gizlənəndən sonra gözünü yuman oyunçu gözlərini açıb gizlənən oyunçuları axtarmağa başlayar. Əgər gizlənən oyunçulardan hansı biri axtaranın nəzərini yayındırıb cəld müəyyən olunan yerə (mətəyə) əlini vurarsa, o, göz yummaq işindən azad olur. Sonra o, qalan oyunçulara köməklik məqsədi ilə şərti işarə ilə yoldaşlarına aşağıdakı üsulla kömək edə bilər:

– “Alma” desəm gəl, “Armud” desəm qal.

Bununla da o, axtaran oyunçu durduğu yerdən uzaqlaşanda, “Alma!” – deyib yoldaşlarını pusqudan çıxmağa tələsdirir.

Bu qayda ilə onlar bir-bir gəlib həmin müəyyən olunmuş yerə (mətəyə) əllərini toxundururlar. Əgər hamı buna nail olarsa, axtaran oyun-

çu yenidən gözünü yumur. Əgər belə olmazsa, onda gizlənənlərdən kimsə ən axırda tapılırsa, o gözlərini yummalı olur. Oyun beləcə davam edir (Azərbaycan etnoqrafiyası 2007, 485).

Uşaqlar içərisində “Dolana-dolana”, “Haylana-haylana”, “Aylana-aylana” variantlarında yayılmış oyunlarda isə uşaq gözübağlı halda “oğru”nu tapardı.

Gözübağlıca oyunlarında gözübağlı oyunlar oynamaq, rəqslər etmək, itkini axtarmaq, müxtəlif fokslar göstərmək, əl üstə gəzmək və s. xüsusilə maraq doğurur. Bu oyunların bir qisminə uşaq hafizəsinin itiləşdirilməsi başlıca cəhət idi. Məsələn, “Çeşməbənd”, “Yelli harda oturdu?”, “Can gülüm hara getdi?” və s. oyunlarda səsdən, hənirdən adamı tanımaq əsas şərt idi. Bu oyunlar uşaqlarda həssas vərdişlər yaradır, onların müxtəlif psixoloji hallardan, həyacan və emosiyalardan qorunmasına kömək edirdi (Novruz ensiklopediyası 2008, 555).

Diqqət və zehni qabiliyyəti inkişaf etdirən uşaq oyunlarından olan “*Əl üstə kimin əli?*” oyununda, əsasən, 5-8 nəfər iştirak edir. Püşk və ya sanama yolu ilə uşaqlardan biri qarşıya çıxır və bədənini aşağı əyir. Digər uşaqlardan biri əllərini qarşıda əyilmiş uşağın kürəklərinə qoyur. Başqa uşaqlar isə bir səsle ondan soruşur:

– Əl üstə kimin əli?

Əgər əyilən uşaq əlin kimin əli olduğunu düzgün tapmazsa, o biri uşaqlar əllərini həmin uşağın kürəyinə vurur və hündürdən ahəngdar bir səsle deyirlər:

Götürün vurun, yalandır.

Sonra isə digər uşaqlardan biri əllərini əyilən uşağın kürəyinə qoyur. Oyun əlin kimin əli olduğu tapılan müddətə qədər davam edir. Elə ki, əlin kimin əli olduğu tapıldı, əli tapılan uşaq əyiləni əvəz edir. Oyun, təxminən, 30-40 dəqiqə davam edir. Əlləri “yatan” uşağın kürəyinə zərblə vurmaq olmaz (Quliyev 2011, 284).

Tamaşaçılarından cəldlik, ayıqlıq, yüksək hissiyyatlılıq tələb edən oyunlardan biri də “*Yoldaş, səni kim apardı?*”dır. Beş nəfərdən ibarət bir sıra düzələrdi. Onlardan beş addım dalda haman bu qayda ilə beş nəfər də düzələrdi. Hər dəstənin də bir miyançısı (jurisi) olardı. Arxadakı beş nəfərdən biri barmaq üstü asta-asta gəlib onlardan birinin arxasına üsulluca barmaqla vurardı. Vurulan adam dala qalmamaq şərtilə, üç addım qabağa gedib dayanardı. Vuran adam astaca qayıdıb yenə öz yerini tutandan sonra miyançı soruşardı:

– Yoldaş, səni kim apardı?

– Həsən.

Əgər tapmış olsaydı, o həmin adamın dalına minib müəyyən məsafəni gedib qayıtmalı idi. Sonra özü onun yerinə keçib, onu isə öz yerinə göndərməli idi. Hərgah tapmazsa, o vaxt onu vuran adam onun dalına minib müəyyən məsafəni getməli, qayıdandan sonra yenə hər kəs öz yerində qalardı. Bu qayda ilə oyun davam edərdi (Sarabski 2006, 52).

Xalq arasında bu oyunun müxtəlif variantları vardır. Onlardan biri də “Qurd oyunu”dur. Həmin oyunda deyəndə ki:

– Yoldaş, səni kim apardı?

Cavab verərdilər:

– Yoldaş, məni qurd apardı.

Sonra qurdun dalınca gedərdilər. Qurdu öldürüb, onun qarnından oğurlanan adamları çıxardıb gətirərdilər.

Bu qəbildən olan oyunlardan biri “*Tap, nədir?*” adlanır. Oyunun oynanılma qaydası belədir: Oyunçulardan biri otaqdan çıxır. Yerdə qalanlar bir heyvanın, ya da bir göyərçinin, yaxud da bir nəfərin adını çəkirlər. Çölə çıxan uşağı otağa çağırırlar. Uşaq gəlir və növbə ilə hamıdan bir-bir adı tutulan əşyanın əlamətlərini soruşur. Hər uşaq öz istədiyi əlaməti söyləyir (qaradır, böyükdür, ot yeyir, ot yemir və s.). Bir uşağın *dediyi əlaməti o biri uşaq deməməlidir. Otağa çağırılan uşaq söylənilən əlamətlərə görə quşu və yaxud heyvanı tapmalıdır. Tapa bilirsə, uşaqlardan biri ilə yerini dəyişdirir. O artıq otaqdan kənara çıxmır, uşaqlarla birgə oyunu təkrar etməyə hazırlaşır.*

V. Şeir, düzgü və nəğmə mətnləri ilə bağlı olan uşaq oyunları.

Bəzi uşaq oyunları isə şeirlə ifa olunurdu. Bu isə, heç şübhəsiz ki, oyunu daha maraqlı edirdi. Belə oyunlara “Sanama”, “Motal-motal”, “Yelləncək”, “Öcəşmə”, “Təkləmə”, “Püşk” (çöp) və s. oyunları misal göstərmək olar.

“*Sanama*” – Azərbaycanda, eləcə də Qarabağda uşaqlar və gənclər arasında yazqabağı günlərdə, şənlük və bayramlarda, eləcə də adi günlərdə dəstələrə bölünərək oynanılan oyunlarda “başçı”, “aparıcı” və ya “işçi” seçmək üçün edilən başlanğıc formaya deyilir. Belə ki, dəstələrə bölünməklə oynanılan, demək olar ki, bütün oyunlar “Sanama” ilə, halay qurmaqla başlanır. Lakin bir çox oyunlarımız dəstələrə bölünmədən oynanılır. Bir sıra oyunları başlayarkən “başçı”, “aparıcı” və ya “işçi” seçmək üçün sanamadan istifadə edirlər. Püşk yolu ilə, yaxud iştirakçıların ümumi razılığı ilə oyunda və ya uşaqlar arasında müəyyən keyfiyyətləri

ilə fərqlənən bir nəfər seçilir. O, bütün oyunçuları sıraya düzür. Sanama yolu ilə oyunçuları bir-bir sıradan azad edir. Axıra qalan oyunçu “başçı” (“aparıcı” və ya “işçi”) seçilmiş olur. Sanamamı aparmaq üçün müxtəlif sanamalardan istifadə edirlər. “İynə-iyənə”, “Motal-motal”, “Əmim oğlu” və s. bu kimi sanamalar uşaqların sevimli sözləmələrindən sayılırdı.

Bəzən isə bu məqsədlə düzgüldən də istifadə edilirdi. Düzgüldən istifadə edildiyi belə oyunlardan biri “*Motal-motal*” oyunudur. Bu oyunda uşaqlar dövrə vurub oturur, ayaqlarını bir yerə uzadırdılar. Onlardan biri aşağıdakı şeiri deyirdi:

Motal-motal,
Tərsə motal.
Yağ atar,
Qaymaq tutar.
Ağ quşum,
Ağarçımın.
Göy quşum,
Göyərçinim.
Qarğa qara,
Durna hara...
Çilmə çilik,
Bircə əmlik.
Qəmbər çarıq,
Biz də varıq.
Əmrəqulu,
Yoxdu pulu.
Vur nağara,
Çıx qırağa.

Bu düzgünün hər kəlməsini deyən şəxs əlini növbə ilə yoldaşlarının və özünün ayağının üstünə qoyur. Şeir sonundakı “çıx qırağa” sözləri hər kəsin ayağının üstə deyilsə, o, ayağını çəkir. Sonra şeir yenidən deyilir. Və beləliklə, uşaqlar bir-bir ayaqlarını çəkir. Hər kəsin ayağı axıra qalsa, onu üzə üstə uzadıb, əllərini yumruq formasında onun kürəyinə qoyub soruşurlar:

– Əl üstə kimin əli?

Əgər uşaq əlini onun kürəyinə qoyanı tapsa, onu durğuzurlar, yox əgər tapmasa, “Götürün vurun, yalandır” – deyib onu-neçə dəfə astaca vurur və yenə soruşurlar:

– Əl üstə kimin əli?

Beləcə, uşaq əl sahibini tapanadək onu astaca yumruqlayırlar.

Bir sıra hallarda məna və məzmun təhriflərinə uğrasalar da, müxtəlif ayin, etiqa, mərasimlərlə, eləcə də məişətlə bağlılıq bu oyunların ümumi məzmununda, oyunları müşayiət edən nəğmələrin mətnində nəzərə çarpır. Bəzi oyunlarda rituallar daha güclü şəkildə mühafizə edilir. “Təkləmə”, “Barmaq oyunu”, “Dolama”, “Aşiq-aşiq” və “Öcəşmə” kimi oyunlar belə oyunlardandır.

Bu bölgüyə aid edilən uşaq oyunlardan biri olan “*Öcəşmə*” oyununu uşaqlar dəstələrə bölünərək oynayırlar. Bəzən bu oyun iki uşaq arasında da keçirilir. Hətta kiçik yaşlı uşaqlar bir-biri ilə öcəşmək (sataşmaq) məqsədilə bu oyunun sözlərindən (öcəşmədən) istifadə edirlər.

Oyunda əvvəlcə dəstəbaşılar seçilir. Dəstəbaşı iki cür təyin olunur: ya onları oyunçular özləri seçirlər, ya da iştirakçıların razılığı ilə oyunda və uşaqlar arasında müəyyən keyfiyyətləri fərqlənənləri, əgər oyunçular bir-birini tanımırırsa, püşk yolu ilə seçirlər. Dəstələrə bölünərək oynanılan bu oyunu başlamaq üçün halay yolu ilə uşaqlar dəstələrə bölünürlər.

Dəstələr bir-birindən bir neçə addım aralı dayanır. Dəstələrdən biri sanama üsulu ilə oyuna başlayır. Oyuna başlayan dəstənin nümayəndəsinin söylədiyi sözü digər dəstənin bir üzvü təkrar etməlidir. Əvəzində sözü təkrarlayan oyunçuya əks tərəf öcəşəcək söz söyləyir. Sonra oyunun estafeti qarşı tərəfin oyunçularına verilir. Beləliklə, oyun aşağıdakı kimi davam edir:

- Deynən qala!
- Qala!
- Sıramızdan qalma dala.
- Deynən xala!
- Xala!
- Qazan dibi yala.
- Deynən Vəli!
- Vəli!
- Adını qoydum dəli.
- Deynən dəmir!
- Dəmir!
- Al sümüyü gəmir.
- Deynən çaxmaq!
- Çaxmaq!
- Kəs səsini, axmaq.
- Deynən badam!

- Badam!
- Ürəyinə qadam.
- Deynən varsaq!
- Varsaq!
- Çərənləmə, sarsaq.
- Deynən çarıq!
- Çarıq!
- Çox danışma, ağzıyırıq və s.

Hansı dəstə öcəşmə tapıb deyə bilməsə, həmin dəstə oyunda uduzmuş olur. Sonra oyun yenidən başlanır.

Şeir, düzgü və nəğmə mətnləri ilə bağlı olan uşaq oyunlarından biri də “Beşbarmaq oyunu”dur. Oyunda iki uşaq iştirak edir. Uşaqlar bir-bir öz əllərinin üstündə barmaqlarının adını sayırlar. Axırındı barmaqda gərək ehtiyatlı olasan k1, barmağını tutmasınlar. Barmaqların sayılması bu ardıcılıqla deyilirdi:

- Baş barmaq,
- Başala barmaq.
- Uzun hacı,
- Qıl toracı,
- Vay dədə, vay...

“Vay dədə, vay...” – deyən kimi çeçələ barmağı o biri oyunçu tutmaq istəyir. Əgər o biri oyunşu bu barmağı tutsa, onda o, oyunu aparmış olur. Oyun bu qayda ilə davam edir.

Şeir, düzgü və nəğmə mətnləri ilə bağlı olan uşaq oyunlarında şeir oxumaq, düzgü söyləmək, nəğmə və xor demək hərəkətdən daha çox diqqət mərkəzində olur. Hərəkətlər isə çox vaxt bu oyunlarda nəğmə mətnlərinin ritminə uyğunlaşdırılır. Nisbətən sonrakı mərhələlərdə oyunlara daxil olan nəğmə, şeir, düzgü və ifaçılıq elementləri hərəkəti, rəqsi ritmləşdirdiyindən oyun mətnlərində bu elementlər ön plana keçir.

Uşaq oyunlarının çoxsaylı tipoloji variantları da var: müxtəlif təbiət hadisələrini, əmək prosesini, təsərrüfat və sosial həyat hadisələrini və s. əks etdirən oyunlar. Uşaq oyunları arasında elələri də olur ki, onlar çoxvariantlı olurlar. Hətta belə oyunların 3-4, bəzən isə 7-8 oynanılma variantına da rast gəlmək olur. “Aşıq-aşıq”, “Çiling-ağac”, “Dirədöymə”, “Barmaq oyunu”, “Bənövşə-bənövşə” və s. oyunlar bu qəbil oyunlardan hesab olunur. Struktur baxımdan isə xalq oyunları rollu, imtiyazlı, qrupla və fərdi, predmetli və predmetsiz, atla, piyada və s. kimi də təsnif olunur. Xalq oyunları ayrıca olaraq “oyun” mənəsi bildirdiyi kimi müxtəlif əyləncə,

şənlənmə, tamaşa, yəni əyləncə əsası olan oyunlar, özündə idmanın sadə şəkillərini də müasir dövrdə ehtiva etməkdədir. Xalq oyunlarının məqsədi, adətən, birbaşa hansısa məhsuldar, praqmatik fəaliyyətlə bağlı olmur və oyun hərəkətlərinin nəticələri ilə müəyyənləşmir, ancaq prosesin özündən ibarət olur. Xalq oyunları iştirakçılar üçün əsas əyləncə olsa da, onlar xalqın əmək həyatında və digər fəaliyyət sferalarında fiziki keyfiyyət, dözümlülük, cəldlik öyrədir. Bu oyunlar uşaqlara həm də mənəvi, psixoloji, intellektual keyfiyyətlər – cəsarət, dözümlülük, dərrakə, təşəbbüs, müşahidə və s. qabiliyyətlər aşılayır.

Uşaq oyunlarının öyrənilməsi, tədqiq edilməsi və onların mənəvi dəyərlər sistemindəki rolunun tədqiq edilməsi folklorşünaslığımız üçün həmişə aktual olmuşdur. Çünki xalq oyunları tarixin bütün mərhələlərində ictimai-mədəni tərəqqinin əsas göstəricilərindən biri kimi nəzərə çarpmışdır. Cəmiyyət inkişaf etdikcə xalq oyunları da ayrı-ayrı quruluşların ictimai-siyasi xüsusiyyətlərinə bu və ya digər formada inteqrasiya etmişdir. Buna görə də hər bir ictimai-siyasi quruluş həm bütövlükdə oyunlarda, həm də milli-mənəvi dəyərlərdə öz izini qoymuşdur. Cəmiyyət dəyişdikcə adət və ənənələr də təkmilləşmiş, millətin, xalqın yaradıcılıq nümunələri yaşamış, nəsilən-nəsilə ötürülmüşdür. Yeni yaranan hər bir mənəvi dəyər isə tarixi adət-ənənələrin varisi kimi təşəkkül tapmışdır. Bu səbəbdən də bütün dövrlərdə yaranan xalq oyunlarının öyrənilməsinə, sistemli, ardıcıl şəkildə tədqiq edilməsinə böyük ehtiyac vardır.

Çağdaş dövrümüzdə – yaşadığımız qloballaşma və Avropa, eləcə də dünya mədəniyyətinə inteqrasiya dövründə, xüsusilə bədnam, xain, bədxah qonşularımız olan ermənilərin bir çox maddi və mənəvi dəyərlərimizə sahib çıxdığı bir vaxtda Qarabağda xalq oyunlarının araşdırılması xüsusi aktuallıq kəsb edir. Qarabağda milli xalq oyunlarımızın, o cümlədən uşaq oyunlarının hərtərəfli, sistemli və Avropa mədəni dəyərləri kontekstində öyrənilməsi folklorumuzun daha geniş şəkildə dünya xalqlarının mədəniyyət çevrəsinə əhəmiyyətli səviyyədə təqdim olunmasına xidmət edir.

Qaynaqlar

- Ağayev 1958 – Ağayev H. Azərbaycan mütəhərrik oyunları. Bakı: 1958.
Axundova 1980 – Axundova S. Azərbaycan uşaq oyunları. Bakı: 1980.
Arif 1970 – Arif M. Azərbaycan xalq teatrı. Seçilmiş əsərləri, III c. Bakı: 1970.

- Aslanov 1984 – Aslanov E. El-oba oyunları, xalq tamaşası. Bakı: İşıq, 1984.
- Azərbaycan etnoqrafiyası 2007 – Azərbaycan etnoqrafiyası. Üç cildə, III cild. Bakı: Şərq-Qərb, 2007.
- Boratav 2003 – Naili Boratav P. Yüz Soruda Halk Edebiyatı. İstanbul: Gerçek Yayınları, 2003.
- Cafarova 2010 – Cafarova İ. Azərbaycan Geleneksel Çocuk Oyunları. Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi, II/1, Marmara, Ocak 2010.
- Cəfəroğlu 1994 – Cəfəroğlu Ə. Anadolu dialektolojisi üzərinə malzəmə (oyunlar, təkərləmələr, yanılmaclar və oyun istilahları). Ankara: TDK yayınları, 1994.
- Çelebi Didem 2007 – Çelebi Didem B. Türkiye ve Azerbaycan'daki Çocuk Oyunları ve Oyuncaklarının Karşılaştırmalı İncelemesi, Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisan Tezi. Muğla, 2007.
- Dadaşzadə 1985 – Dadaşzadə M. Azərbaycan xalqının orta əsr mənəvi mədəniyyəti. Bakı: 1985.
- Fərzəliyev 1987 – Fərzəliyev T. Azərbaycan folklorunda xalq dram və oyun tamaşaları. Tədqiqələr. Bakı: 1987.
- Folklor terminləri 2010 – Folklor terminləri / Tərtib edən: A.Xəlil. Bakı: Nurlan, 2010.
- İsmayılov, Orucov 2005 – Azərbaycan xalq ədəbiyyatından seçmələr. Qaravəllilər, oyunlar və xalq tamaşaları / Tərtib edənləri H.İsmayılov, T.Orucov. Bakı: Şərq-Qərb, 2005.
- Ключева 2008 – Ключева М. А. **Народные подвижные детские игры, Опыт типологии. Автореферат** диссертации на соискание ученой степени кандидата искусствоведения. Санкт-Петербург, 2008.
- Nəbiyev 1984 – Nəbiyev A. Azərbaycan xalq oyunları // “Azərbaycan folklorunun aktual problemləri” məcmusu. Bakı: BDU nəşriyyatı, 1984.
- Nəbiyev 1988 – Nəbiyev A. El nəğmələri, xalq oyunları. Bakı: Azərbaycan Dövlət Nəşriyatı, 1988.
- Nəbiyev 2009 – Nəbiyev A. Azərbaycan xalq ədəbiyyatı, I hissə. Bakı, 2009.
- Novruz ensklopediyası 2008 – Novruz bayramı ensklopediyası. Bakı: Şərq-Qərb, 2008.
- Özhan 1993 – Özhan M. “Türk Cumhuriyetlerinde Oynanan Çocuk Oyunları ve Tekerlemelerinin Türkiyedekilerle Karşılaştırılması”, *İpek*

- Yolu Uluslararası Halk Edebiyatı Sempozyumu Bildirileri*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları, 1993.
- Özhan 1997 – Özhan M. Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü. Ankara: Feryal Matbaası, 1997.
- Покровский 1887 – Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские в связи с историей, этнографией, педагогикой и гигиеной. Москва, 1887.
- Qasimov 2000 – Qasimov Ə. Azərbaycan folklorunda mövsüm mərasimi oyunları / Bakı Universitetinin xəbərləri, 2000, №2, s.62-69.
- Qasimov 2006 – Qasimov Ə. Azərbaycan xalq oyunları. Bakı: BDU nəşriyyatı, 2006.
- Гернгросс 1933 – Николаевич Всеволодский-Гернгросс В. Игры народов СССР. Сб. материалов, М. -Л., 1933.
- Quliyev 2011 – Quliyev B. Mütəhərrik və əyləncəli oyunlar. Bakı: ADPU nəşriyyatı, 2011.
- Sarabski 2006 – Sarabski H. Köhnə Bakı. Bakı: Şərq-Qərb, 2006.
- Səlimov-Şağani 1993 – Səlimov-Şağani T.Q. Oyun və əyləncələr də bir tarixdir. Bakı, 1993.
- Снесарев 1969 – Снесарев Г.П. Реликты до мусульманских верований и обрядов у узбеков Хорезма. Москва, 1969.

Child games in Karabakh

Summary

Karabakh is a part of Azerbaijan which has an ancient history and culture. Karabakh has a rich and specific folklore. One of the genres of folklore spreading in this region are folk games. Karabakh has been the land of folk games since the ancient times. Folk games, also child games reflect the tradition, ethnography. To collect Karabakh folklore, also folk games and child games and to study it are the main problems of Azerbaijani folklore study.

In the article it is talked about the child games, “Diredoyme”, “Anzali”, “Chiling agaj”, “Molla mindi”, “Gazlar-gazlar”, “Gizlenpach”, “Molla-molla”, “Khan-vezir oyunu”, “Ashug-ashug” involved to the investigation. In the presented samples reflected the earliest life and welfare, traditions, national features of ancestors living in Karabakh.

Key words: *Karabakh, Azerbaijan folklore, folk games, child games.*

Детские игры в Карабахе

Резюме

Карабахский регион является одной из территорий Азербайджана, имеющей древнюю историю и культуру. Карабах обладает богатым и своеобразным фольклором. Народные игры являются одним из интересных жанров фольклора, широко распространенных в этом регионе. С давних пор Карабах был родиной богатых национальных народных игр.

Распространенные здесь очень древние народные и детские игры, в разные исторические периоды увековечили в себе традиции и этнографию народа. В связи с этим сбор и глубокое изучение карабахского фольклора, в том числе народных и детских игр является одной из важных неотложных проблем, стоящих перед азербайджанской фольклористикой.

В статье всесторонне рассматриваются детские игры, собранные в Карабахе. Например, в этой статье тщательно исследуются такие игры, как “Диредёйме”, “Анзели”, “Молла сел”, “Гуси-гуси”, “Прятки”, “Молла-молла”, игра “Хан-везир”, “Ашуг-ашуг”. В исследуемых образцах отражены национальные особенности, традиции, жизнь и быт наших предков, живущих в Карабахе.

Ключевые слова: *Карабах, азербайджанский фольклор, народные игры, детские игры.*

*İlkin Rüstəmzadə**

“PADŞAH OYUNU” VƏ ONUN ARXAİK KÖKLƏRİ

Xalqın bayram mədəniyyəti cəmiyyətdə gedən sosial-iqtisadi dəyişikliklərlə əlaqədar zaman keçdikcə özünün bir çox komponentlərini itirmişdir. Bu proses bu gün də davam edir, xüsusən də Qarabağın işğalı, insanların doğma torpaqlarından didərgin düşməsi və Azərbaycanın dörd bir tərəfinə dağılması bunu daha da sürətləndirmişdir. Öz kəndlərində, isti ocaqlarında olduğu zaman insanların böyük həvəslə icra etdiyi bir çox mərasimlər, oynadığı oyunlar, köçkünlükdən sonra, demək olar ki, yerinə yetirilmir, oynanılmır. Məhz bu səbəbdən “Moza-moza”, “Mətəyə salma”, “Qığ-mərə”, “Qaçmatop” kimi bir çox xalq oyunları haqqında təsəvvürlər bu gün yalnız yaşlı insanların hafizəsində yaşayır, uzun müddət oynanılmadığından həmin oyunlar barədə verilən məlumatlar natamamlığı, oyunun bütün komponentlərini əhatə etməməsi ilə narahatlıq doğurur. Ən acınacaqlısı odur ki, proses bu sürətlə davam edərsə, bir müddətdən sonra xalq öz bayram mədəniyyətinin, xalq oyunlarının böyük bir hissəsini itirmiş olacaqdır.

Bildiyimiz kimi, milli bayramlar hər bir xalqın milli kimliyini formalaşdırır, onu dünyada tanıdan əsas ünsürlərdən biridir. Səbəbsiz deyil ki, bir çox xalqlar dünyada məhz milli bayramları ilə tanınır, gündəmə gəlirlər. Bayramları bu qədər önəmli edən əsas səbəb milləti bütünləşdirməsi, varlı-kasıb, böyük-küçük fərqi qoymadan toplumun bütün üzvlərini bir araya gətirməsidir. Azərbaycanda belə bayramlardan biri Novruz bayramı və onun komponentlərindən biri olan “Padşah oyunu”dur. Sovet dövründə digər mərasimlər kimi “Padşah oyunu” da öyrənilməmiş, tədqiqatçılar Azərbaycanda belə bir adətin varlığından uzun müddət xəbərsiz olmuşlar. Əli Sultanlı Azərbaycan dramaturgiyasının şifahi qaynaqlarından bəhs edərkən Novruz bayramında keçirilən bir çox oyunlardan danışır, amma “Padşah oyunu” haqqında məlumat vermir (Sultanlı 1964). Mirəli Seyidov “Yaz bayramı” əsərində “Padşah oyunu”na dair C.Frezerdən nümunələr

* AMEA Folklor İnstitutu, “Folklorun toplanması və sistemləşdirilməsi” şöbəsinin müdiri, filologiya üzrə fəlsəfə doktoru, e-mail: ilkinrustamzade@mail.ru

gətirir, M.F.Axundovun “Aldanmış kəvakib” əsərinin də həmin mifik görüş əsasında qurulduğunu bildirir. Lakin araşdırıcının “ehtimal etmək olar ki, bu mifik görüş nə vaxtsa türk xalqlarında varmış” fikri onun da belə bir adətin varlığından xəbərsiz olduğunu göstərir (Seyidov 1990, 39). Müstəqillik qazandıqdan sonra maddi-mənəvi sərvətlərimizin öyrənilməsinə marağın artması tədqiqatçıların diqqətini “Padşah oyunu”na yönəltmişdir. Bunun nəticəsi olaraq, Ordubaddakı “Xan bəzəmə” adəti əsasında “Padşah oyunu”nun təsviri meydana çıxır (Şamil 2009, 117). Əli Şamil tərəfindən verilmiş həmin təsviri oyun haqqında ətraflı təsəvvür yaradan ilk sistemli təsvir saymaq olar. Ondan sonrakı dövrdə mərasim haqqında verilən məlumatlar həmin təsvirdən irəli getmir.

Son iki-üç ilə qədər “Padşah oyunu” ilə bağlı əldə olan məlumatlar yuxarıda qeyd etdiyimiz mənbələrlə məhdudlaşır. Yalnız son illər Folklor İnstitutunun təşəbbüsü ilə Qarabağ folklorunun toplanmasına marağın artması və bununla əlaqədar bölgə sakinləri ilə görüşlərin intensivləşməsi həmin adətə dair maraqlı nümunələrin qeydə alınması ilə də xarakterik olmuşdur. 2013-cü ildə Qarabağ folklor örnəklərini toplamaq məqsədilə Taxtakörpü qəsəbəsinə ezam olunduğumuz zaman Laçın rayon sakinləri arasında belə bir adətin izlərinə rast gəldik. Daha sonra Qubadlı sakinlərindən də belə bir adəti qeydə almaq bizə nəsib oldu. Ən nəhayət, 2014-cü ildə Beyləqan rayonunun Günəşli kəndində (bu kəndin əhalisi keçən əsrin ortalarında Cəbrayılın Sirik kəndindən Beyləqana gələn ailələrdən ibarətdir) həmin adətin birbaşa iştirakçısı olduq və onu videolentə köçürə bildik. Son toplanmalar nəticəsində əldə edilən materiallar bizə həm bu oyunun yayılma coğrafiyasını müəyyən etməyə, həm də onun daha ətraflı təsvirini verməyə imkan verir.

Padşah oyunu. “Padşah seçmə” (Laçın), “Padşah oyunu” (Cəbrayıl), “Şah bəzəmə” (Qubadlı) və yaxud “Xan bəzəmə” (Ordubad) adı ilə tanınan bu oyuna Azərbaycanın bir çox bölgələrində rast gəlmək mümkündür. Həmin mərasim bəzi rayonlarda (Qubadlı, Laçın) ilaxır çərşənbədə, Cəbrayılın Sirik kəndində martın 21-22-si, Ordubad rayonunda isə yeddiləvin günü (martın 21-i) keçirilərdi. Qubadlı rayonunun Dəmirçilər kənd sakinini Əyyub Bədəlovun dediyinə görə, bu mərasim o qədər təmtəraqlı olardı ki, rayon mərkəzindən, qonşu kəndlərdən adamlar həmin oyunu izləmək üçün Dəmirçilər kəndinə gələrdilər.

İslamın gəlişindən sonra “Padşah oyunu” arxaik məzmununu itirmiş, yeni məna qazanmışdır. Xalqa görə, Novruz bayramı Həzrət Əlinin taxta çıxdığı gündür, hətta həmin fikrin təbliğ olunduğu dini nağıllar da

mövcuddür. Həmin nağılların birində deyilir ki, iki əmioğlu bir qıza aşıq olur. Onlardan biri həmin qızla evlənir və toy axşamı gəlinin yanına gedəndə evin qapısı önündə xəncərlə vurulub öldürülür. Oğlunun qatilinin tapılması üçün ata onun meyidini Məkkə şəhərinə göndərir. Abubəkirdən, Yeziddən oğlanın qatilini soruşurlar, onlardan müsbət cavab ala bilmədikdə Həzrət Əliyə müraciət edirlər. Həzrət Əli oğlanı öldürənin əmisi oğlu olduğunu söyləyir, amma onun sözünə inanmırlar. Həzrət Əlinin əmri ilə oğlan öldürülən zaman qapının üstündə olan göyərçinlər, cinayətdə işlədilən xəncər şahidlik edir. Ona yenə inanmadıqda Həzrət Əli yeddi rükət namaz qılıb Allahdan oğlana can verməsini istəyir. Oğlan dirilir, ayağa duraraq onu öldürənin əmisi oğlu olduğunu söyləyir. Nağılda deyildiyinə görə, Əliyə iyirmi dörd il taxta çıxmaq qadağan olunmuşdu. Həmin gün qeyd olunan müddət tamam olur və Əli qırmızı geyinərək taxta çıxır. Ondən sonra camaat bayram edir və dirilən adamın şərəfinə həmin günü Novruz adlandırırlar (Qarabağ 2012b, 221).

Xalq arasında mövcud olan təsəvvürə görə, həmin tarixdən etibarən bu gün böyük təmtəraqla keçirilir. Ona görə də bütün qadağalara baxmayaraq, xalq həmin adətə sadıq qalmış, hətta gizli də olsa, Əlinin taxta çıxdığı günü keçirməyə çalışmışdır. Əslən Cəbrayıl rayonunun Sirik kəndindən olan, hazırda Beyləqan rayonunun Günəşli kəndində məskunlaşan İdris İbayevin dediyinə görə, sovet dövründə kənddə bu bayramı keçirən adamları siyahıya alırdılar. O zaman Əli Çələbi onlara ürək-dirək verərək deyirdi ki, “qorxmayın, bayramı keçirin. Bayramda sizin hansınızı tutsalar, deyin toy eləyirəm, bir kişinin də qızını alın”. İnformatorun dediyinə görə, bir il Sovet sədri onları bayram keçirməyə qoymur. Əli Çələbinin tapşırığı ilə camaat bir ağsaqqalı sovet sədrinin yanına göndərərək ondan kənddən çıxmasını tələb edir, əks təqdirdə kəndin cavanlarının onu öldürəcəkləri ilə hədələyir. Xojamsaxlıdan olan sovet sədri həmin təhdidlərdən sonra kənddən çıxır. Həmin gün – 1941-ci il martın 21-də kənd sakinləri kolxozun pəyəsinə bəzəyir və klubda tədbirləri olduğunu söyləyib bu adla bir erməni aşığını da kəndə gəlməyə razı salırlar. Aşıq gəlib tövləni görəndə əvvəl buranın klub olmasına şübhə edir, amma camaat onu dilə tutub içəri girməyə razı salır. Aşıq içərinin muzey kimi bəzəndiyini görəb təəccüb edir. Söyləyicinin dediyinə görə, o gün kənddə elə bir bayram keçirilir ki, “dünya tarixində bəlkə elə bayram keçirilməyib”. Əli Şamilin yazdığına görə, bütün yasaqlara baxmayaraq, sovet dövründə Ordubadda da bu bayram böyük təmtəraqla qeyd olunur və Naxçıvanın hər yerindən həmin mərasimi izləməyə gələrdilər (Şamil 2009, 127).

Bəzi yerlərdə həmin adətin keçirilməsi üçün qabaqcadan müəyyən qədər vəsait də yığılır. Qubadlı rayonunun Dəmirçilər kənd sakini Əyyub Bədəlovun dediyinə görə, iyirmi, iyirmi iki nəfər pul yığıb heyvan alardı. Həmin heyvanın ətindən yemək bişirilər və camaata verilərdi. Beyləqanın Günəşli kəndində isə 2014-cü ildə həmin mərasimi keçirmək üçün hər evdən on manat pul yığılmış və həmin vəsait çalğıcıların pulunun ödənilməsinə, onların yeməyinə, mağarın qurulmasına və s. xərclənmişdi.

Bəzi yerlərdə padşah olacaq şəxs səsvermə ilə müəyyən edilir. Laçın rayonunun Sadınlar kənd sakini Pəsi Quliyevin dediyinə görə, səsə qoyardılar, kim daha çox səs toplasa, onu padşah seçərdilər. Ordubad rayonunda da padşah səsvermə ilə müəyyən edilirdi. “Azərbaycan folkloru antologiyası”nın I cildində deyilir ki, yeddiləvin günü səhər tezdən hamı böyük meydana yığılır. Şənlik başlanır. Cəngi çalınır, zorxana qurulur. Pəhlivanlar güləşib qurtarandan sonra zorxana yığılır. Meydana kosa çıxır... Bundan sonra ağsaqqallardan biri meydana yığılanlara üz tutub deyir: “Camaat, bu gün bir xan seçməliyik. Xan gərək qaşqabaqlı, sözü ötkəm adam olsun. Ona bir vəzir, bir vəkil, bir də cəllad seçib verin”. Camaat yerbəyerdən deyərdi ki, xanımız Başmaqçı Mərdan olsun” (AFA 1994, 18). Bəzi yerlərdə padşah olacaq şəxsin görkəminə fikir verərdilər, kim hündürboylu, yaraşlıq idisə, onu padşah seçərdilər. Dəmirçilər kəndində isə padşah, onun əyan-əşrəfi yaşlı, sayılıb seçilən adamlar arasından seçilərdi. Əyyub Bədəlovun dediyinə görə, 2009-cu ildə Sumqayıt şəhər stadionunda bu mərasimi keçirən zaman məktəb direktoru Yadigar müəllim şah seçilmiş, kəndin icra nümayəndəsi Şahbaz müəllim də onun vəziri olmuşdu. İdris İbayevin dediyinə görə, Sirikdə İsgəndər oğlu Məhəmməd adlı qolu şikəst, yoxsul bir kişi olub. Hər il Novruz bayramına iki gün qalmış Əli Çələbi onu gətirib başını qırxdırar, onu təmiz çimizdirtdirər, alt paltarından tutmuş üst paltarına qədər təzələyərdi. Əli Çələbiyə deyərdilər ki, bu kənddə padşah qoymağa bir şəxsiyyətli adam tapmırsan? Cavabı belə olardı ki, ömrü boyu üstünə su dəyməyən bir adamı çimizdirib, təmiz paltar geyindirməyin Allah yanında savabı böyükdür. Onu geyindirib padşah qoyardılar, ona vəzir-vəkil seçilərdi. Elə adamı vəzir seçərdilər ki, onun bəmərəliyi olsun, camaatı danışdıra bilsin, məclisi şənəndirməyi bacarsın.

Pəsi Quliyevin dediyinə görə, axır çərşənbədə hər məhlənin öz padşahı seçilərdi. Qızlarla oğlanların məclisi ayrı olardı. Qızlar oğlanları öz məclislərinə buraxmazdılar, amma bəzən hansısa bir oğlan qadın paltarı geyinərək qızların məclisinə gələrdi. İnformatorun dediyinə görə,

onun oğlanları axır çərşənbədə qadın paltarını geyinər, üzlərini yaşmaqla örtüb qızların məclisinə gedərdilər. Eynilə qızlar da oğlan paltarını geyinib oğlanların məclisinə gələrdilər.

Xan bir qayda olaraq kişilərdən olur, yalnız müstəsna hallarda qadınlar da xan seçilə bilərdi. Əli Şamilin yazdığına görə, 1946-1970-ci illərdə Ordubad rayonunun Tivi kəndində keçirilən mərasimlərdə xan dəyirmançı Kəblə Qədimin xanımı Mircahan olmuşdu. Onun da ilk icraatı taxta əyləşən kimi ərini döydürmək və cərimələtmək olarmış (Şamil 2009, 126). Elə adamlar vardı ki, onlar uzun illər dalbadal xan seçilirdi. Beyləqan rayonunun Günəşli kəndində İdris İbəyev keçən əsrin sonlarından bu vəzifəni icra etmiş, yalnız 2014-cü ildə öz taxtını başqasına vermişdir. Əli Şamilin yazdığına görə, 1970-1980-ci illərdə Ordubadda keçirilən şəbədələrdə həmişə Vəli adlı kişi xan bəzənərdi. Elə buna görə də şəhərdə əksəriyyət onu Vəli xan kimi çağırırdı. Bəzən də bu vəzifə nəsil-dən-nəsilə ötürülürmüş. Məsələn, Ordubadın Tivi kəndində Mircahan arvaddan sonra onun oğlu xan seçilmişdi.

Günəşli kənd sakini İdris İbəyevin dediyinə görə, şah olan şəxs bir sutka dinməməli, danışmamalıdır. Gülən kimi onu taxtdan düşürər, soyundurub dar ağacından “asardılar”. Ordubad rayonunda da ən məşhur məzhəkəçilər, gülüş ustaları xanı güldürmək üçün dəridən-qabıqdan çıxardılar. Xan gülsün deyər bəzən meydanda qadın, qız olmasına baxmayaraq, xanla açıq-saçıq zarafatlar da edərdilər. Xan bütün bu məzhəkələrin qabağında özünü saxlaya bilməyib gülsə, meydana toplaşan tamaşaçıları onu geyimli-keçimli suya basar, onu “xanlıq”dan salardılar. Taxtdan salınmış şəxs isə bir daha xan seçilə bilməzdi. Əli Şamilin yazdığına görə, XX yüzillikdə Ordubadda gülən xanlar haqqında xatirələr hələ də insanların yaddaşında yaşayır.

Mərasim üçün xüsusi bir mağar qurulardı. Şahı mağara yaxın qonşu bir evdə bəzəyərdilər. Məclis başlayanda “Vağzalı” çalınar, şah vəzir-vəkilin, fərraşların əhatəsində məclisə daxil olardı. Bütün məclis əhli ayağa qalxar, əl çalar və deyər: “Şah oynasa, ucuzluq olar”. Şah da əlini götürüb “Şah gəldi” havasına ağıryana oynayardı. Oynayandan sonra çıxıb taxtında oturur və səlahiyyətlərinin icrasına başlayardı. Məclis qurtaranda da aradan elə çıxardı ki, kimsə ona bir söz deməsin. Laçın rayonunda padşah seçmə mərasiminin əsas iştirakçıları cavanlar idi və onlar padşahı öz tay-tuşları arasından seçərdilər. Padşah qəlbidə oturur, ondan bir az aşağıda vəzir, lap aşağıda buyruqçuları durardı. Padşahın bir tərəfində xəbər aparıb gətirənlər, o biri tərəfində isə xəzinədar oturardı.

Padşah əyninə arxalığ, üstündən çuxa geyinər, başına da papaq qoyardı. Padşahın geyimi kənddən-kəndə fərqlənir. Məsələn, Sadınlar kəndində padşahın əyninə qırmızı xələt geyindirər, başına da kardondan düzəldilmiş bəzəkli papaq qoyardılar. Qızların məclisində isə padşah seçilən qızın başına yaylıq atırdı. Qubadlı şəhər sakini Münəvvər Həşimovanın dediyinə görə, axır çərşənbədə şah bəzəyərdilər. Şahın başına qəşəng papaq qoyardılar, əyninə ona layiq paltar geyindirərdilər. Şahın özü kimi onun atı da bəzənərdi. Atın belinə kənarları qotazlarla bəzədilmiş qırmızı çul salardılar, şah onun üstündə oturardı. Ordubad rayonunda isə padşah seçilən şəxs meydanın yuxarı başında qurulmuş taxtda oturur, vəzir, vəkil də taxtın sağında, solunda əyləşərdi. Yaraqlı-yasaqlı fərraşlar şahın hüzurunda əmrə müntəzir dayanardılar. Cəllad qırmızı libas geyinər, əlində balta meydanın aşağı başında gözləyərdi.

Ordubad rayonunda mərasim xalat geyinmiş, başına tac qoymuş xanın ata mindirilib əyanların və musiqiçilərin müşayiətində gəzintiyə çıxması ilə başlayır. Oyun barədə verilən təsvirdə deyilir ki, yol boyu “Var olsun xanımız!”, “Xanımız mərhəmətli xandır!” və s. alqışlar səslənir. Xan, əyanlar və onları müşayiət edənlər kəndin və ya şəhərin ətrafındakı bağlı-bağçalı, çayır-çəmənli yerlərdə gəzdikdən sonra geri dönürlər. Evlərin qarşısında və küçələrdə yenə də xanı və onun vəzir-vəkili alqışlarla, mahnı və musiqi ilə qarşılayırlar. Gəzintiyə gedəndə və geri dönəndə xan heç yerdə dayanmır. Ona şikayət etmək, arzu və istəklərini bildirmək istəyənlərin xana yaxınlaşmasına izin verilmir. Fərraşlar, əyanlar, vəzir, vəkil xana “şikayət etmək” istəyənə məsləhət görürlər ki, “sarayda qəbul gəlsinlər”. Müstəsna hallarda, yəni yaşlı adamları, xəstələri gördükdə xan atı saxlayar, onların şikayətini dinləyərdi. Gəzintidən qayıdan xan baş meydanda qurulmuş taxtda əyləşirdi.

Xan taxtda əyləşdikdən sonra musiqi sədaları yüksəlir. Alqış sədaları altında öncə yallı gedən dəstələr meydana çıxır. İki yallı dəstəsi bir-birindən çevik olmağa, daha yaxşı oynamağa çalışır. Yorulub sıranı pozanları və oynamağı dayandıranları fitə basmaqla, hay-küylə yola salırlar. Sonra güləşçilər ortaya çıxırlar, musiqi sədaları altında güləşirlər. Güləşdə gənclərlə yanaşı yaşlılar, qocalar da fəal iştirak edirlər. Yallı yarışından fərqli olaraq, güləşdə məğlub tərəfi fitə basmazlar. Yenəni də, yeniləni də alqışlarla qarşılayırlar. Axırda ən yaxşı güləşçi də, qalib yallı dəstəsi də xanın adından mükafatlandırılır. Bu mükafatlar, eləcə də imkansız ailələrə edilən yardımlar, kimsəsiz qocalara, şikəstlərə, xəstələrə verilən paralar

xanın cərimələdiyi imkanlı adamlardan alınan pullar hesabına ödənilirdi (Şamil 2009, 123).

Həmin gecə padşah müəyyən əmrlər verər, başındakı adamlar onun əmrini icra edərdilər. Padşahın sözü hər kəs üçün qanun idi və kimsə ona etiraz etməzdi. Kim padşahın sözünə baxmırdısa və ya onun əmrinə tabe olmurdusa, onu tutub padşahın hüzuruna aparar, onun qarşısında dizi üstə oturdardılar. Günahı onun üzünə deyilər və o, cəzalandırılırdı. Əyyub Bədəlovun dediyinə görə, bu mərasimi rayonda keçirəndə birinci katib Şahsular Yəhyayevi şahın hüzuruna gətizdirmişdilər. Sadımlar kənd sakininin dediyinə görə, başqa məhlənin adamı torba sallamaq üçün onların ərazisinə gəldikdə onu tutub padşahın hüzuruna aparardılar. Padşah da ondan soruşardı ki, sən kimdən icazə alıb mənim mahalıma gəlmisən? O da müxtəlif bəhanələr gətirərdi: ya deyərdi “təsadüfən burdan keçirdim”, ya digər səbəblər gətirərdi. Padşah onu cərimələyər, verilən cəriməni də vəzir-vəkil dəftərə qeyd edərdi.

Məclisdə, əsasən, müəyyən adamlara kəsilən cərimələrdən pul yığılırdı. Bundan əlavə, padşah kimisə asılmaqla cəzalandırırdıqda həmin şəxsin yaxın adamı pul ödəyib onu azad edə bilirdi. Həmin pullar xəzinədə darda yığılır və həmin vəsait xeyirxah işlərə sərf olunurdu. Məsələn, Əyyub Bədəlovun dediyinə görə, həmin mərasimdən yığılan vəsait hesabına onlar bir dəfə məscidin darava deyilən hissəsini təmir eləmiş, növbəti il yığılan vəsait hesabına yetim-yesirə əl tutmuşlar. Günəşli kənd sakini İdris İbayevin dediyinə görə, 2013-cü ildə həmin mərasimdən yığılan pul ilə kəndə artezian üçün motor alınmışdı.

Əyyub Bədəlovun dediyinə görə, bir dəfə Qubadlıda “Padşah tikmə” mərasimini keçirəndə kəndin müxtəlif yerlərinə yazıb vurmuşdular ki, şahın əmrinə əsasən, gecə saat birə qədər heç kim yatmamalıdır. Kim yatsa, şah tərəfindən cəzalandırılacaq. Gecə saat on ikini keçdikdən sonra padşah evləri gəzər, onun əmrini poza biləcəyi ehtimal olunan adamların qapısını döyərdi. Söyləyicinin dediyinə görə, bir dəfə padşah camaatın onun əmrinə tabe olub-olmadığını yoxlamaq üçün Misir müəllimin evinə gəlir. Stolda mürgüləyən Misir müəllim padşahın adamlarını görəndə kimi deyir: “Köpək uşağı, gəlin çıxın da, yata bilmirəm qorxumdan”. Padşah oradan çıxıb İbrahim həkimilin evinə gəlir. İbrahim həkimin arvadı bunları görəndə deyir: “İbrahim dayınız sizin tapşırığa əməl eləməyib yatıbdı”. Padşahın adamları İbrahim kişini yorğanqarışq yatağından götürüb meydana aparırlar. Qubadlı rayonunun Qaracallı kəndində də qabaqcadan yazıb hər yerə vururdular ki, saat bir tamamda şah gəzintiyə çıxacaq, kimin nə

şikayəti var, eləyə bilər. Saat bir tamamda şah bəzənərdi, atın üstündə gəzintiyə çıxardı, şikayətlərə baxardı.

Qubadlı rayonunda şahın verdiyi maraqlı cəzalardan biri zopu getmək idi. Şahın cəzalandırdığı adamlar qara zurnanın sədaları altında zopu gedərdi. Bir nəfər düşər qabağa, əlində şümal tut çubuğu tutardı. Qıraqda da on dənə, iyirmi dənə ehtiyat çubuq saxlayardılar. Cavanlardan on beş, iyirmi nəfər zopu çəkənin başına yığılardı. Dəstəni çəkən oynayır, zopubaşı qəfildən cibindən bir şey çıxardardı. Kim həmin əşyadan tapıb çıxardardısa, canını qurtarardı, yoxsa zopubaşı əlindəki çubuqla onları vurardı. Yaxud, yer qazıb ora su tökərdilər, dəstə üzvləri o suyu dilləri ilə yalamalıydılar. Kim yalamasaydı, zopubaşı çubuqnan elə vurardı ki, həmin şəxsın başı çalaya girərdi.

Padşahın vəzifəsi kimisə cəzalandırmaq, kiməsə cərimə kəsməklə məhdudlaşmır, o həm də ədalətli qərarlar verir. Məsələn, Günəşli kəndində keçirilən mərasimdə bəzi kənd sakinləri avtobus sürücüsünün gediş haqqlarını qaldırmasından, Qubadlı rayonunda keçirilən mərasimdə adamlar pensiyanı vaxtılı-vaxtında ala bilməmələrindən şikayətlənirlər. Hər iki halda padşah camaatın şikayətinə ədalətlə baxır və onların xeyrinə qərar qəbul edir. Məsələn, Qubadlı rayonunda keçirilən mərasim zamanı padşah Sosial-müdafiə şöbəsinin rəhbərini çağırıb pensiyaların ödənilməməsinin səbəbini soruşmuş, bayrama qədər camaatın pensiyasının ödənilməsini tapşırırmışdı. Əli Şamilin yazdığına görə, Ordubad rayonunda keçirilən mərasim zamanı xan 10-15 nəfərə qonaqlıq verməyi, xörəklər bişirib imkansız ailələrə paylamağı buyurardı. Bişirilən xörəyin dadına da öncə xan və ya vəziri baxar, sonra onu paylamağa icazə verərdi.

Padşahın məclisinə gələn gəlinlər xonça bəzəyib gətirərdilər. Həmin nemətlər oturanlara, xüsusən də, kənardan gələn qonaqlara paylanardı. Onları paylamaq üçün əynində xüsusi geyimləri olan üç-dörd nəfər təyin olunardı. Ordubad rayonunda isə xanın ziyarətinə gələnlərin əllərinə güləb suyu tökülər və onlar şirniyyata qonaq edilərdilər. Bunun müqabilində isə hər kəs imkanı daxilində şirniyyat qabına pul qoyardı.

Bəzi yerlərdə məclisin daha maraqlı keçməsi üçün kəndin cavanları padşaha qarşı müxalifət yaradar, saxta topla, tufənglə silahlanıb şahı devirməyə gələrdilər. Müxalifətin padşaha qarşı hazırladığı plan qabaqcadan heç kimə məlum olmur. Günəşli kənd sakini Baqi Həsənovun dediyinə görə, 2013-cü ildə özünü müxalifət adlandıran dəstə altı-yeddi maşınla məclisi basmışdır. Dəstə üzvlərinin əllərində yalançı tufəngləri, çiyinlərində qrantamyot əvəzinə peç turbası varmış. Əyinlərinə qəribə

paltar geyinmiş, tanınmamaları üçün üzlərinə kömür sürtmüşlər. Vəzir də onları Zimbabvedən gəlmiş adamlar kimi təqdim etmişdi. Muxalif üzvlər məclisdə qarışıqlıq salmağa, padşahın başından papağı qaçırmağa, padşahın adına gəlmiş xonçaları dağıtmağa çalışırdılar. Fərtaşlar da ayıq olardılar və onları bu niyyətlərini gerçəkləşdirməyə imkan verməzdilər. Padşahın papağının qaçırılması ehtimalı daha çox idi, ona görə fərtaşların böyüyü əlində şallaq həmişə padşahın yanında durar, buna cəhd edən şəxsləri tutub dar ağacından asardı. Baqi Həsənovun dediyinə görə, məclisə bir az şuxluq qatmaq üçün bəzən özləri şərait yaradırdılar ki, beş-on xonça dağıdılsın, camaat həmin nemətlərdən dadsın.

Beyləqan rayonunun Günəşli kəndində keçirilən “Padşah oyunu”nda on iki fərtaş padşahı qoruyurdu, bir nəfər də onların başçısı idi. Fərtaşların seçilməsi üçün qolunda qırmızı sarğı vardı, başçıların isə çiyindən aşırılaq sinəsinin ortasına qırmızı şal bağlanmışdı.

Həm Beyləqanda, həm Qubadlıda təşkil olunmuş mərasimlərdə padşah məclisin axırında səssiz-səmirsiz meydanı tərk edir və bununla mərasim qurtarırdı. Ordubad rayonunda xanın hakimiyyəti yeddi gün çəkər, onun üç günü daha qələbəlik olardı. Sonuncu gün xanı taxtdansalma mərasimi olardı. “Gələn bayrama bağrıbütöv çıxacaq!”, “Düşmənlərimiz zəlif olsun!”, “Cənabi Əmir köməyiniz olsun!” və b. dualar söylənər, sonra isə bir ağsaqqal xanın gördüyü işlərdən danışar, fəaliyyətini qiymətləndirər, ona uzun ömür və can sağlığı arzulayardı. Şən musiqi sədaları və atəşfəşanlıqla meydana toplaşanlar dağılışırdılar.

Verilən təsvirdən də görüldüyü kimi, “Padşah oyunu” bu mədəniyyət içərisində o qədər kök atıb yayılmışdır ki, toplama fəaliyyətini genişləndirdikcə bu mərasimin izlərinə digər bölgələrdə də rast gələcəyimiz şübhəsizdir. Amma təəssüflər olsun ki, əvvəlki illərlə müqayisədə son illər “Padşah oyunu” çox şeyi itirib. Əvvəllər bu mərasim daha geniş bir ərazidə qeyd olunurdusa, son vaxtlar onun əhatə dairəsi daralmağa başlamışdır. Köçkünlükdən sonra Laçın rayonunda, demək olar ki, bu adət keçirilmir. Ordubad şəhərində isə vaxtilə hər məhəllənin öz xanı olardısı, son 50 ildə yalnız bir yerdə – şəhərin “Sərşəhər” adlanan meydanında “Xan bəzəmə” şəbədəsi keçirilir. Mərasimin keçirildiyi günlərin sayında da azalma müşahidə olunur. Əvvəllər “Padşah oyunu” bir neçə gün qeyd olunurdusa, indi yalnız bir gün keçilir. İdris İbayevin dediyinə görə, “Padşah oyunu” Sirik kəndində martın iyirmi biri saat dördədən sonra başlayar, iyirmi ikisi gecəyə qədər davam eləyərdi. Onda daha təmtəraqlı keçirilər, insanlar səhərə qədər oturub oyuna tamaşa eləyərdi. Hətta kəndə kənardan gətirilən aşıqlar da

insanlarda bu oyuna marağı, həvəsi görüb təəccüb edərildilər. İdris İbayedinin dediyinə görə, bir dəfə məclisə dəvət olunmuş zurnaçının iki gün dalbadal zurna çalmaqdan dodaqları o qədər şişir ki, axırda zurnaçı bezib deyir: “Bilsəydim gedib bazarda semiçka satardım, bu kəndə gəlməzdim. İnsanıfınız olsun, insan bir belə oynayar?” Camaat da ona belə cavab vermişdi ki, bu, Əli bayramıdır, belə gündə heç adam yorularmı? İndiki dövrdə iki gün dalbadal belə bir məclisi təşkil etmək həddindən artıq baha başa gəlmişdi üçün mərasim bir gün keçirilir, əvvəlki illərdəki kimi səhərə qədər deyil, gecə saat on ikiyə qədər davam edir. Əvvəllər hamı qırmızı paltar geyinib məclisə gələr, hətta padşah da başdan-ayağa qırmızı geyinirdi. Padşah olacaq şəxs bir gün qabaqcadan çimər, qüsullanaraq taxta çıxar və mərasimin icra olunduğu müddətdə ac qalar, danışmaz və gülməzdi. Günəşli kəndində iştirakçısı olduğumuz mərasimdə bu tələblərə, demək olar ki, əməl olunmurdu, padşah kostyumda taxta çıxmışdı (digərlərindən yalnız sinəsinə bağladığı qırmızı şala və papağına taxdığı quş tükünə görə seçilirdi), mərasim boyu həm danışır, həm də gülürdü.

Beyləqanda “Padşah oyunu”. 2014-cü ilin martında Beyləqan rayonunda folklor ezamiyyəsində olduğumuz zaman rayonun Günəşli kəndində keçirilən “Padşah oyunu” mərasimini videolentə almaq bizə nəsis oldu. Əslində Günəşli kəndində belə bir adətin varlığını təsadüf nəticəsində öyrəndik. Rayonun Birinci Aşıqlı kəndində olduğumuz zaman kənd cavanlarından biri Günəşli kəndində şahidi olduğu “qəribə” adətdən – həmin kəndin sakinlərinin Novruz bayramında padşah seçmələrindən, padşahın adamları dar ağacından asdırmasından və s. danışdı. Onun dediyinə görə, o gündən sonra Novruz bayramı gəldikdə o tərəfə getməməyə çalışır və bizə də məsləhət gördü ki, həmin kəndə getməyə, gədəsi olsa, bizi də asacaq. Biz həmin adətin iziylə səhərisi gün yolumuzu Günəşli kəndindən saldıq və camaatın həmin mərasimə hazırlaşdığının şahidi olduq. Günəşli kəndi üzümçülük sovxozunda işləmək üçün keçən əsrin 50-ci illərində Cəbrayıl rayonunun Sirik kəndindən gəlmiş ailələrdən təşkil olunub. Vaxtilə otuz-qırx ailədən ibarət olan kənd indi 200-dən artıq təsərrüfatı olan bir kəndə çevrilib. Aşağıda verilən təsvir 2014-cü il martın 21-də həmin kənddə keçirilən mərasimin videoyazısı əsasında verilmişdir.

Padşah, onun əyan-əşrəfi qabaqcadan müəyyən edilmiş bir evdə bəzədilir. Padşah və vəzir-vəkilin başına önünə quş lələyi bərkidilmiş buxara papaq qoyulur. Padşahın papağına bərkidilmiş quş lələyi digərlərindən rənginə görə seçilir. Hər üçünün sinəsinə çiyindən aşırılaq qırmızı şal bağlanır. Vəzirin əlində tüfəng, vəkilin əlində isə qalxan rolu oynayan dörd-

ayaq və xançal olur. Onları qoruyan fərraşların müşayiəti altında evdən çıxaraq qabaqcadan hazırlanmış maşına minirlər. Padşah meydana banı (kuzası) açıq maşında gətirilir. Maşının banında ortada padşah, sağında və solunda vəzir-vəkil durur. Padşahı on iki fərraş qoruyur. Onlardan ikisi maşının banında arxadan padşahı mühafizə edir, bir neçəsi maşının böyrü ilə hərəkət etməklə onu ətrafdan mühafizə edir. Qalan fərraşlar isə maşının qabağı ilə hərəkət edərək camaatı yoldan təmizləyir, maşının önünü açmağa çalışır. Maşının banındakı fərraşlardan biri əlində Azərbaycan bayrağı tutmuşdu, digər fərraşların isə əlində ya qamçı, ya da kəmər vardı. Gəlin karvanında olduğu kimi padşahın maşını öndə, digər maşınlar isə onun arxasında signal verə-verə padşahı meydanda qurulmuş çadıra gətirirlər. Qarşı tərəfdən gələn sürücülər öz maşınlarını kənara çəkərək padşahın maşınına yol verirdilər. Yolboyu camaat padşahı alqışlayır, padşah isə onun seyrinə çıxmış camaatı əli ilə salamlayırdı.

Mağar geniş bir ərazidə qurulmuşdu. Başda padşah üçün stol-stul, sağında Çələbi nəslinin nümayəndəsi üçün kreslo qoyulmuş, solunda isə çalğıcılar üçün yer düzəldilmişdi. Mağarın bir tərəfində qadınlar, digər tərəfində isə kişilər üçün oturmağa yer təşkil edilmişdi. Meydanın ortasında dar ağacı qurulmuşdu. Padşah “Şah gəldi” havasının müşayiəti altında mağara daxil olur. Daha sonra şən hava çalınır və padşah, vəzir-vəkil fərraşların əhatəsində bir qədər oynadıqdan sonra keçib öz yerlərində oturlar.

Vəzir padşahın gəlişinin möhtəşəm olduğunu vurğulayaraq onun küsülüləri barışdırmaq, oynamayanları oynatmaq, haqq-ədaləti bərpa etmək üçün burada olduğunu bildirir və məclisi açmaq üçün sözü Arif Çələbiyə verir. Həzrət Əlinin taxta çıxdığı günün əsrlərdən bəri bayram edildiyini vurğulayan Arif Çələbi bu gün də həmin ənənəyə sadıq qalındığını bildirərək bu bayramın hamı üçün uğurlu olmasını diləyir və məclisi açıq elan edir.

Kəndin qız-gəlinləri padşah üçün xüsusi olaraq şax bəzəyir, xonçalar gətirirlər. Şaxın mağara gətirilməsi daha təmtəraqlı qeyq olunur. Şaxı gətirən qadın əlində şax bir qədər oynadıqdan sonra onu aparıb padşahın qarşısına qoyur, ardınca digər qadınlar gətirdikləri xonçaları padşahın oturduğu stolun üstünə qoyurlar. Həmin xonçadakı nemətlər məclisin sonunda camaata paylanır.

Padşah məclis boyu danışmır, onun əvəzindən əmrləri vəzir verir, qolu qırmızı sarıqlı fərraşlar da həmin əmrləri yerinə yetirirlər. Padşahın ilk icraatı onun mühafizəsini yaxşı təşkil etməyi, karvanın önünün kə-

silməsinə şərait yaratdığı üçün fərraşların başçısını asdırmaq olur. Digər fərraşlar həmin adamı qollarına alaraq dar ağacından asırlar. Təbii ki, burada gerçək asılmaqdan söhbət getmir, insana xətər yetirilməsin deyər, onu ya sinəsindən, ya da ayağından asırlar. Padşah başqa kəndlərdən gəlmiş qonaqları casusluqda günahlandırır, amma Arif Çələbi qabaqcadan tapşırıldığı üçün onları asdırmır, cərimələməklə kifayətlənirdi. Daha sonra padşah ona gətirilən xonçanı dağıtdığı üçün kənd cavanlarından birinin dar ağacından asılmasını əmr edir. Asılmağa məhkum edilmiş şəxsin yaxın adamı cəriməni ödədikdən sonra padşah onu azad edir.

Kənddə bəzi adamların hüzü düşdüyü üçün məclisdə iştirak etmirdilər. Padşahın ilk icraatlarından biri də onları yasdən çıxarmaq üçün həmin adamları evlərindən gətirdirərək məclisdə oynatmaq olur. Mərasimin maraqlı hadisələrindən biri məclisin ortasında yaşanır. Padşahın mühafizəsini təşkil edən fərraşlardan biri oğurlanır və onu ağ mələfəyə bükülmüş halda maşının arxasında gətirib meydana buraxırlar. Həmin adamın sinəsinin üstünə də yazıb yapışdırırlar ki, biz belə padşah tanımırıq. Padşahın tələbi ilə onun adamını oğurlamağa cəsarət etmiş şəxsləri tutub dar ağacından asırlar.

Kənd camaatının təsəvvüründə martın 21-22-si Əli bayramı olduğu üçün heç kəs həmin günlərə toy salmazdı. Həmin günə toy salmaq Əlinin bayramına şərik çıxmaq kimi düşünülüyünə görə toyu olan da məclisi başqa tarixə keçirərdi. Qonşu kənddə həmin gün toy olduğunu öyrənən padşah bəyi onun hüzuruna gətirmələrini tələb edir. Bəyi sağdışı, soldışı ilə birlikdə padşahın hüzuruna gətirirlər. Padşah ondan bu adəti pozduğuna görə izahat tələb edir. Bəyin verdiyi izahatdan razı qalan padşah onu bağışlayır, ona xeyir-dua verir. Bəy də sağdışı, soldışı ilə bir az oynadıqdan sonra məclisi tərk edir.

Günəşli kəndində “Padşah oyunu” səhər tezdən başlayıb gecə saat on ikiyə qədər davam etmiş, yalnız iki dəfə – günorta yeməyində və axşam naxır gələn vaxt məclisə fasilə verilmişdi. Fasilədən sonra məclisdə əvvəlki qələbəliyin olmayacağını düşünsək də, belə olmadı. Əksinə, kənd sakinləri bu bayrama o qədər bağlı idilər ki, hər dəfə mərasimə əvvəlkindən çox insanın qatıldığını gördükdə təəccübümüzü gizlədə bilmədik. Mərasimin sonunda isə padşah fərraşların əhatəsində meydanı səssiz-səmirsiz tərk edir.

Folklorda “Padşah oyunu”. “Padşah oyunu”ndan biz ancaq etnoqrafik hadisə kimi söhbət açdıq, bizə bəlli olan mətnlər əsasında onun günümüzə gəlib çatmış şəklinin təsvirini verdik. Hər bir etnoqrafik hadi-

sənin folklorda mütləq bir əksi olduğunu nəzərə alsaq, onda “Padşah oyunu”nun izləri ilə folklor mətnlərində rastlaşmağımız qaçılmazdır. Folklor mətnlərində yalançı padşahlar özlərini əsl padşahlara bənzədirlər; onlar kimi geyinir, taxtda oturur, insanların şikayətinə baxır, mübahisəli məsələləri həll edir, hədiyyə qəbul edirlər və s. “Padşah oyunu”na, əsasən, İskəndər, Nadir şahın adıyla bağlı süjetlərdə rast gəlinir. Təbii ki, folklordakı “Padşah oyunu”nu etnoqrafik faktın tam əksi saymaq olmaz. Başqa sözlə, “Padşah oyunu” etnoqrafiyada inisiyasiya mərasiminin tərkib hissəsi kimi çıxış edir, ilin müəyyən vaxtında – qışın bitib yazın gəldiyi, köhnə ilin qurtarıb yeni ilin başladığı dövrdə keçirilir. Folklor mətnlərində isə o, sadəcə, uşaqların oynadığı bir oyun kimi qələmə verilir, onun oynanıldığı vaxt konkret göstərilir. Bərdə rayonundan qeyd alınmış mətndə deyilir ki, İskəndər şahlığa çıxılmazdan əvvəl naxıra gedirdi. Hər dəfə də ayağını dizə qədər palçığa batırır, çobanlar hərəsi çomağın bir ucundan tutar, o da çıxıb onun üstündə oturur və gəlib-gedəndən töycü yığardı. Mətndə qeyd olunur ki, bir dəfə Həccə gedən bir nəfər qazıya bir küp qızıl verir ki, burada olmadığı müddətdə qızıldan az-az onun ailəsinə xərcləməyə versin. Qazı qızılları mənimsəyir, onları həmin şəxsin ailəsinə verdiyini sübut etmək üçün yalançı şahid tutur. İskəndər şahidlərdən küpün ölçüsünü soruşduqda hərəsi bir ölçü deyir. Bunun sayəsində qazının yalanını üzə çıxarır və qızılları sahibinə qaytarır (Qarabağ 2012a, 81).

Ağdaş rayonundan qeyd alınmış başqa bir mətndə isə deyilir ki, Nadir hələ şah olmamışdan qabaq bir dəstə uşağı başına yığıb “Padşah oyunu” oynayırdı. Bir nəfərin satmağa alma apardığını görüb yanındakı fərraşlardan həmin adamı onun hüzuruna gətirmələrini tələb edir. Həmin kişi Nadirə bir bağlama alma hədiyyə edir. Fərraşlar onu yola salanda alma satan getmək istəmir və padşahdan verdiyi hədiyyənin qarşılığını tələb edir. Fərraşlar bunun bir oyun olduğunu söyləsələr də, alma satan onlarla razılaşmır. Onun tələbi ilə Nadir bir kağıza şah olarsa, onu özünə vəzir götürəcəyini yazır və altına imzasını atıb alma satana verir. Doğrudan da, aradan xeyli müddət keçəndən sonra Nadir şah seçilir və həmin şəxsi özünə vəzir götürür (AFA 2006, 151).

Yalançı padşahlar o qədər geniş səlahiyyətə malik olurlar ki, hətta həqiqi padşahları öz hüzurlarına gətirməyə, onların fərraşını döydürməyə belə cəsarət edirlər. Belə bir təsəvvürə beş cildlik nağıllar toplusunun I cildində çap olunmuş “Keçəlin divanı” nağılında rast gəlirik. Nağılda deyilir ki, qırx keçəl öz aralarından birini padşah tikmiş, digərlərinin isə hərəsinə gündəlik donluq kəsmişdilər. Keçəllər palçıqdan səki qayır-

mişdilər. Padşah səkidə ayağını ayağının üstünə aşıraraq oturur və əmrlər verir, digər keçəllər isə onun əmrlərini yerinə yetirirdi (AN 2005, 303). Bu nağıl bir qədər yuxarıda təsvirini verdiyimiz İskəndər haqqında rəvayətlə eyni süjet əsasında qurulmuşdur. Burada da böyük qardaş kiçik qardaşın göndərdiyi ləli mənimsəyir və yalançı şahid tutaraq ləli qardaşının ailəsinə çatdırdığını iddia edir. Böyük qardaşın tutduğu şahidlərə inanan Şah Abbas fərraşlardan böhtan atdığı üçün kiçik qardaşı onun hüzuruna gətirmələrini tələb edir. Fərraşlar kiçik qardaşı aparmağa gələndə yalançı padşah onları qovub deyir: “Vurun bunları, məyər mənnən başqa bırdə paçcah var?” Daha sonra nağılda deyilir ki, yalançı padşah keçəllərdən ikisini Şah Abbası onun hüzuruna gətirməyə göndərir: “... *Şah Abbas baxdı gördü iki adam girdi içəri. – “Abbas kimdi? Paçcah onu çağırır”. Şah Abbas ürəyində dedi: “Sən öl, məsələ var”. Vəzirə dedi: “Vəzir Allahverdi xan, dur, gedək görək bu nə deyir”. Yolda dedi: “Vəzir Allahverdi xan, ayər mən gedəndə durdu ayağa, boynunu vurduracağam. Bunda bir kəramət var”.*

Yavaş-yavaş gəldilər keçəlin qulluğuna. Baxdılar gördülər heç bı keçəl başın yuxarı qalxızdır. Keçdilər qabağında durdular, gördülər heç genə başın yuxarı qalxızmadı. Bir havırdan sonra başın qalxızdı dedi: “Abbas sənsən?” Dedi: “Bəli”. Dedi: “O sövdəyəri neynirsən çağırır?” Dedi: “Bəs belə-belə. Yalan danışır, ona görə çağırtdırardım”. Yalançı padşah şahidlərdən ayrı-ayrılıqda ləlin böyüklüyünü, rəngini soruşur. Ləli görməyən şahidlər hərəsi bir ölçü deyir, müxtəlif rəng söyləyirlər, bunun sayəsində onların yalanı üzə çıxır və ləl sahibinə qaytarılır (AN 2005, 312).

“Padşah oyunu”nun digər variantlarına SMOMPK məcmuəsinin XIII və XXI buraxılışlarında çap olunmuş “Padşah çoban” nağıllarında (TR 920*) rast gəlinir (SMOMPK 1892, 78; SMOMPK 1896, 96). Azərbaycan ərazisində yaşayan ermənilərdən qeydə alınmış həmin nağıllarda yalançı padşah ədalətli bir hökmdar kimi qələmə verilir. Digər variantlardan fərqli olaraq bu nağıllar əsl padşahın öz taxt-tacını yalançı padşaha təhvil verməsi ilə tamamlanır.

“Padşah oyunu”nun müxtəlif janrlı mətnlərdə özünə yer tapması, ən əsası, həmin mətnlərin fərqli-fərqli bölgələrdən yazıya alınması bu təsəvvürün vaxtilə Azərbaycanda geniş yayıldığını göstərir. O zaman belə bir sual yaranır: bu qədər geniş yayılmış bir oyunun müasir dövrə gəlib çıxıbmamasını nə ilə izah etmək olar? Günümüzə gəlib çatan həmin oyunun daha primitiv və sadələşmiş şəkli adlandıra biləcəyimiz “Xan-vəzir” oyunudur, amma etiraf etməliyik ki, bu oyun da folklor mətnlərində təsvir edilən “Padşah oyunu”nun tam oxşarı deyildir. Həmin oyunun

tarixi təşəkkülünə dair məlumatların yoxluğu onun hansı səbəbdən bu gün məişətdən çıxdığını izah etməyə imkan vermir. Ona görə bu sualı cavablandırmaqda çətinlik çəkirik.

Digər xalqlarda “Padşah oyunu” haqqındakı təsəvvürlər. C.Frezerin yazdığına görə, fevral ayında Kamboca kralı üç günlüyə taxtdan əl çəkir, bu müddət ərzində o, dövlət işləri ilə məşğul olmur, möhürə əl vurmur, hətta vergi belə yığmır. Onun səlahiyyətlərini müvəqqəti olaraq Kral Fevral yerinə yetirir. Bu vəzifə kral xanədanına uzaq qohum olan bir şəxsə verilir və əsl kral titulu kimi atadan oğula, böyük qardaşdan kiçiyə ötürülür. Mүнәccimlərin təyin etdiyi uğurlu gün gələndə müvəqqəti kral əyan-əşrəfin müşayiəti ilə şəhərdə gəzintiyə çıxır. Saray filinin üstündə kəcavəsində oturan kralı milli geyimli əsgərlərdən ibarət eskort müşayiət edir. Qızıl tac yerinə onun başına ucu şiş qalpaq qoyulur, kral hakimiyyətinə aid nişanələri də almaz qaşlı qızıldan deyil, adi ağacdən düzəldilmiş olur. Müvəqqəti kral əsl krala lazımı ehtiram göstərərək üç günlüyə hakimiyyəti ondan təhvil alır. Sonra müvəqqəti kral məiyyətinin müşayiəti ilə sarayı və paytaxtın küçələrini gəzib dolayır. Hakimiyyətinin üçüncü günündə o, çəltik dərzilərini fillərə tapdalatdırır, bol məhsul olsun deyə, hərə həmin düydən bir az götürür (Frezer, 2001, 379).

Siamda isə müvəqqəti kralın üç günlük idarəçiliyi qəməri təqviminin altıncı ayının altıncı günü (yəni aprelin sonunda) başlayır, əsl kral isə bu zaman sarayda dustaq edilir. Keçici kral dükan və bazarlarda daha çox mal müsadirə etmək üçün çoxsaylı qulbeçələrini hər tərəfə göndərir. Hətta bu günlər ərzində limana gələn gəmilər müvəqqəti kralın nəfinə müsadirə olunur və fidyə ödədikdən sonra azad edilir (Frezer, 2001, 380).

Bəzi xalqlarda isə müvəqqəti hökmdar ya yarışla, ya da keçirilən hərrac nəticəsində müəyyən edilir. C.Frezer yazır ki, hər yeni ilin başlanğıcında Səmərqənd hakimi, onunla birlikdə şəhərin bütün sakinləri yaxınlıqdakı meşəyə gedib yeddi gün at üstündə ox atmaq yarışını keçirərdilər. Bayramın son günündə hədəf bir qızıl sikkə olurdu, onu vuran atlı Səmərqəndi bir günlüyə idarə etmək hüququ qazanırdı (Frezer 2001, 382).

Mərakeşdəki müsəlman tələbələr isə hərrac keçirər, ən çox pul verən şəxsi bir neçə həftəliyə Katiblər Sultanı təyin edərdilər. Bu vəzifəni icra edən şəxs həm də mühüm imtiyazlar əldə edirdi: o, vergilərdən azad edilir, əsl sultana birbaşa xahişlə müraciət etmək hüququ qazanır. Hansısa bir dustağı azad etməyi təvəqqe etdikdə onun xahişi nadir hallarda təmin edilməzdi. Katiblər Sultanının vəkilləri tacirlərə və ev sahiblərinə qarşı gülməli ittihamlar irəli sürür və bu ittihamlara görə onları cərimələyirdi.

Müvəqqəti sultan sözün əsl mənasında cah-cəlal içərisində yaşayırdı. Cərimələr, sovqatlar, könüllü ianələr və gen-bol ənamlar hesabına kef məclisləri, şənliklər düzəldirdi. Yalançı sultan ilk yeddi günü mədrəsədə qalır, sonra bir dəstə tələbə və sakinlərlə birgə şəhərdən kənarıya çay sahilində düşərgə salır. Şəhər kənarında qaldığı yeddinci gün əsl sultan Katiblər Sultanını ziyarət edir və Katiblər Sultanının xahişi ilə onun səlahiyyət müddətini daha bir həftə uzadır. Üç həftə sürən bu hakimiyyət dövrü yalançı sultanın şəhərə qayıdıb hakimiyyəti əsl sultana təhvil verməsi ilə tamamlanırdı (Frezer 2001, 382).

Mərakeşdə bu adət yazda, aprel ayında keçirilirdisə, Misirdə qibti təqvimini ilə günəş ilinin birinci günü (10 sentyabrda) keçirilirdi. Həmin gün hökumət üç günlüyə buraxılır və hər şəhər öz hakimini seçirdi. Bu müvəqqəti hakim başına təlxək qalpağı qoyur, əyninə gülməli xalat geyinib əlinə sultanlıq əsası alır və katib libası geymiş adamların, cəlladların müşayiəti ilə şəhər hakiminin evinə yollanırdı. Qanuni hakim müddəiyə özünü devirməyə izn verirdi və o, taxta oturub divan qururdu. Bu divanın hökm və qərarlarına həm hakimin özü, həm də məmurlar tabe olmalı idi. Üçgünlük hökmranlıqdan sonra onu edama məhkum edirdilər. Əslində, onun özü deyil, içinə salındığı ağac qəfəs yandırılır, o özü isə oradan sağ-salamat çıxırdı (Frezer 2001, 382).

Bəzi ölkələrdə bu adət əsl hökmdarı onu gözləyən təhlükələrdən qorumaq məqsədi ilə keçirilirdi. Şahın bu cür epizodik əvəzlənməsi hallarına İran tarixində tez-tez rast gəlinir. C.Frezerin yazdığına görə, 1591-ci ildə münəccimlər Böyük Şah Abbası onu gözləyən ciddi təhlükədən xəbərdar edirlər. Təhlükəni adlatmaq üçün şah, Yusif adlı şəxsın xeyrinə taxtdan əl çəkir. C.Frezerin İran mənbələrinə istinadən yazdığına görə, bu şəxs üç gün ərzində nəinki şah adlanmış, həm də qeyri-məhdud hakimiyyətə malik olmuşdur. Bu müddət keçdikdən sonra həmin şəxs edam olunmuş, Şah Abbas taxta çıxaraq uzun sürən şan-şövkətli bir şahlıq dövrü sürmüşdür (Frezer 2001, 386). Xatırlatmaq yerinə düşər ki, M.F.Axundovun “Aldanmış kəvakib” əsərinin mövzusu həmin hadisədən götürülmüşdür.

Yalançı hökmdar haqqında təsəvvürlər “heç bir xalqda və dövlətdə Rusiya tarixindəki qədər rol oynamamışdır”. K.V.Çistovun sözləri ilə desək, XVII əsrin başlanğıcından XIX əsrin ortalarına qədər Rusiya tarixində elə bir dövr tapmaq çətindir ki, orada yalançı hökmdar meydana çıxmasın (Çistov 1967, 29). Hətta bu oyun ölkədə o qədər vüsət almışdır ki, heç bir siyasi məsuliyyəti olmayan yalançı hökmdarlardan qurtulmaq üçün onun keçirilməsi XVII əsrdə qadağan olunmuş, bu oyunun

iştirakçıları isə ciddi təqib edilmişlər. Bütün təqiblərə baxmayaraq, bu mərasim yaşamış və folklorda da öz izlərini saxlamışdır. Belə oyunlardan biri maslenitsa həftəsində keçirilir. 1666-cı ildə böyük pəhrizin ilk həftəsi Nikita Borisoviç Puşkin Moskvaya yazdığı ərizədə öz kəndlilərinin əməli haqqında xəbər verir. Məlumatda kəndlilərin öz aralarından kimisə başçı seçdikləri, onu rəhbər adlandırdıqları vurğulanırdı. Seçilən başçının başına qıf qoyulduğu, kəndlilərin onu xərəkdə kənd içində gəzdirdikləri qeyd olunurdu. Silah əvəzinə əllərində yarılmış ağac parçası tutduqları, bayraq əvəzinə ağaca dəsmal bağladığı, bu görkəmləri ilə camaatda təşviş yaratdıqları deyilirdi (Uspenski 1994, 84).

Hakimiyyətdə olduğu illərdə İvan Qrozni bir neçə dəfə başqalarının xeyrinə hakimiyyətdən çəkilməmişdir: 1564-cü ildə opricininanın təsisinə, 1575-ci ildə isə Simon Bekbulatovu hökmdar qoymaqla əlaqədar. Hər iki halda öz rütbələrini və dövlət atributlarını təhvil verməsinə, paytaxtı tərk etməsinə baxmayaraq, yenə də çarlığında qalmışdır. 1567-ci ildə İvan Qrozni boyar İvan Petroviç Federova (o, xəyanət etməkdə şübhəli bilinirdi) öz paltarını geyindirir, hökmdarlığın atributlarını verərək onu taxtında oturdur. Özü isə onun qabağında təzim edir və hökmdara aid bütün hörməti göstərdikdən sonra onu öz əliylə öldürür. Bu oyun arxaik məzmunundan bir qədər uzaqlaşmış, ilk baxışdan taxt-taca iddia edən şəxsi aradan götürmək, qisasçılıq kimi görünür, amma B.A.Uspenskinin fikrincə, bu hadisə maskarad oyununun bir parçasıdır (Uspenski 1994, 85). 1575-ci ildə İvan Qrozni bütün rütbələrini, hökmdarlıq atributlarını Simon Bekbulatova verir, özü İvan Moskovski adını götürür və sadə boyar kimi şəhərdən kənarında məskunlaşır. B.A.Uspenskinin yazdığına görə, Simon Bekbulatovun şərafinə tacqoyma mərasimi də təşkil olunmuşdur.

M.B.Rudenkonun yazdığına görə, İranın şimal-qərbində yaşayan müsəlman-kürdlərdən ibarət mukri tayfası Novruz bayramında yalançı əmir seçər, onun bütün sərəncamlarını sözsüz yerinə yetirərdilər. Müvəqqəti əmirin cəza vermək, cərimə tətbiq etmək və hədiyyə almaq kimi səlahiyyətləri vardır. Bu oyunun dəyişməz aktyorlarından biri də təlxək idi: təlxək əmirin yanında dayanar və öz hərəkətləri ilə camaatı əyləndirərdi. Əmirin gülməyə ixtiyarı yox idi. Əgər əmir tab gətirə bilməyib gülsə, o özü gülüş hədəfinə çevrilir və onu biabırçı şəkildə qovardılar. Oyunun müddəti əmirin və auditoriyanın marağından asılı idi. Oyun bəzən 20-25 günə qədər uzanardı. Elə ki ətrafın marağı tədricən azalır, əmir bütün iştirakçıların dağılmasını əmr edir. Tək qalan əmir hakimiyyəti həqiqi əmirə

verir və qaçıb adi paltar geyinir. Oyun bununla tamamlanardı (Rudenko 1974, 120).

Fikrimizcə, “Padşah oyunu” karnaval mədəniyyətinin bir parçasıdır və məsələyə bu kontekstdən yanaşılması həmin mədəniyyət hadisəsinin mahiyyətini açmağa kömək edəcəyi qənaətindəyik. M.M.Baxtinə görə, karnaval mərasimi gülüş üzərində qurulur və rəsmi tədbirlərə, dini mərasimlərə parodiya olaraq meydana çıxır. Tərkibində oyun elementlərinin olması karnaval oyunlarını meydan tamaşalarına yaxınlaşdırsa da, o sırf incəsənət hadisəsi deyil. Karnaval tamaşalarında səhnə yoxdur, o, aktyor və tamaşaçı bölgüsünü sevmir. Burada real həyatın özü oynanılır. İnsanlar təkcə bu həyatı oynamaqla kifayətlənmir, eyni zamanda onu yaşayırlar, özləri bu həyatın bir parçasına çevrilirlər. Ona görə də M.M.Baxtin karnaval tamaşalarını həyatla incəsənət arasında duran bir mədəniyyət hadisəsi kimi səciyyələndirir (Baxtin 1965, 10).

M.M.Baxtinin karnaval mədəniyyətinə şamil etdiyi bu əlamətlərə eynilə “Padşah oyunu”nda da rast gəlirik. “Padşah oyunu” da gülüş üzərində qurulur (səbəbsiz deyil ki, vəzir olacaq şəxsə ilk növbədə gözəl danışıq qabiliyyəti, camaatı güldürmək, əyləndirmək bacarığı axtarılır) və əsl padşahın bir parodiyasıdır. Karnaval mədəniyyətində olduğu kimi, “Padşah oyunu”nun da öz qayda-qanunları var, kimsə özünü onun fəvqündə tuta bilməz. Hətta ailəsinə itki üz verənlər, yasa olanlar belə padşah tələb etdiyi təqdirdə gəlib bayramda iştirak edir və oynayırlar. Onlar çox gözəl başa düşürlər ki, padşahın verdiyi əmrlərə hər kəs tabe olmalı, həmin əmrləri yerinə yetirməlidir. Əks təqdirdə əmrə tabe olmayanlara güzəşt edilmir və onlar cəzalandırılırlar. Bu səbəbdən böyük-kiçik, cavan-qoca hər kəs bu qaydalara əməl edir, bununla özləri də bu oyunun bir parçasına çevrilirlər.

Karnaval mədəniyyəti ierarxik münasibətləri, xüsusi norma və qadağaları qəbul etmir. Karnaval müddətində insanlar arasında adi həyatda mümkün olmayan ideal bir əlaqə yaranır. Muxtar Kazımoğlu – İmanovun “Xalq gülüşünün poetikası” monoqrafiyasında ifadə etdiyi kimi, gündəlik həyatda özünü göstərən rəsmiyyətçilik və ağır davranma halları bayram şənliyində aradan götürülür, sevinc, nəşə, sərbəstlik, azadlıq şənliyin ruhuna hakim kəsilir. Əsl bayram ab-havası məhz bu daxili sərbəstlik və azadlıq sayəsində yaranır (Kazımoğlu 2006, 240). Bunun nəticəsidir ki, real həyatda ciddi narazılıq doğuracaq bir çox hərəkətlər, davranışlar

burada gülüşlə qarşılır, normal qəbul olunur. Ordubad rayonunda kişilərin padşahı güldürmək üçün qadınlardan çəkinmədən açıq-saçıq zərəflər etməsini ancaq bununla izah etmək olar. Yaxud Günəşli kənd sakinlərinin dediyinə görə, bir dəfə padşah yaşlı bir qadının soyundurulmasını əmr edir. Qadın hazırcavablığı sayəsində – “biabır oldum, əynimdə tumanım yoxdur” deməklə bu cəzadan canını qurtara bilir. Ətrafda yad insanlar olduğu halda qadının çəkinmədən əynində tumanı olmadığını dilinə alması karnaval üçün xarakterik sərbəstlikdən xəbər verir.

Qədim dövrdə “Padşah oyunu”, bir qayda olaraq, müvəqqəti padşahın öldürülməsi ilə tamamlanırdı. Sonrakı dövrlər bu adət bir qədər yumşaldılmış və simvolik ölüm ilə əvəzlənmişdir. Babillərdə də əvvəl müvəqqəti hökmdarın özü öldürülürdüsə, sonralar onun salındığı taxta qəfəs yandırılar, özü isə qəfəsin içindən sağ çıxarılırdı. Azərbaycanda isə bu motiv padşahın taxtdan endirilib suya basılması və yaxud onun soyundurulub simvolik dardan asılması şəklini almışdır. Forma müxtəlifliyinə baxmayaraq, əslində bu motivlər eyni mənanı ifadə edir və yalançı padşahın rüsvayçı sonluğu onun simvolik ölümü anlamına gəlir. Amma mərasimin arxaik məzmunundan uzaqlaşması həmin adətin tədricən silinməsinə səbəb olmuşdur. Bunun nəticəsidir ki, mərasimin son illər qeydə alınmış variantlarının heç birində bu adətə rast gəlinmir, yalnız mərasim şahidlərinin verdiyi məlumatlarda vaxtilə hansısa padşahı suya basmaları haqqında xatirələr mövcuddur. Əslində mərasimin bütün məğzi, mənası həmin detalda saxlanılır və oyun, bir qayda olaraq, yalançı padşahın suya basılması ilə tamamlanmalıdır. Bu təsəvvür İranda yaşayan kürdlərdə qalmaqdadır. Onlardan qeydə alınmış təsəvvürə görə, padşah gülməkdən özünü nə qədər saxlayardısı, mərasim də bir o qədər davam edərdi. Sual olunur: padşahın öldürülməsi və ya suya basılması nə üçün bu qədər önəm kəsb edir? Bu sualın cavabı əslində mərasimin mahiyyətində gizlənilib.

Xalq mərasim tamaşaları M.M.Baxtinin də ifadə etdiyi kimi cəmiyyətdə, təbiətdə və insan həyatındakı keçid dövrlərlə əlaqədardır. Yenidən doğulma, yeniləşmə, dəyişiklik bu tip mərasimlərin əsas məğzini təşkil edir (Baxtin 1965, 14). “Padşah oyunu” da qışdan yazı keçid dövründə, könhə ilin tamamlanması, yeni ilin başlanması ərəfəsində keçiriləyindən digər inisiyasiya mərasimləri ilə eyni mənanı daşıyır. Azərbaycan folklorunda gülüşün arxaik köklərini araşdıran Muxtar Kazımoğlu – İmanov da “Padşah oyunu”nu əsl hökmdarın müvəqqəti ölüm mərhələsindən keçib dəyişməsi kimi səciyyələndirir. Onun fikrincə, əsl və yalançı padşah qarşılaşmasında başlıca məqsəd əsl hökmdarı şərhdən, yamandan qorumaq

və onun həyatverici qüdrətini artırmaqdır (Kazımoğlu 2006, 92). Deməli, “Padşah oyunu” əsl hökmdarın ölüb yenidən doğulmasını simvolizə edir. Sadəcə olaraq, burada əsl hökmdar rolunda padşahın özü deyil, onun “əkiz tayı” çıxış edir. Yalançı padşahın öldürülməsi və əsl padşahın təkrar taxta çıxması onun yenidən doğulması, yeniləşməsi kimi qavranılır, bununla da yeni hökmdarın daha qüdrətli olacağına, onun hakimiyyətinin daha uzun sürəcəyinə inanılır. Tarixi mənbələrdə Yusif Sərracdan sonra Şah Abbasın hakimiyyətinin daha uzun sürməsinin xüsusi olaraq vurğulanması əslində həmin yeniləşmənin doğurduğu nəticədir.

Mərasimə dair daha qədim təsvirlərdə müvəqqəti padşah cəmiyyətə heç bir faydası olmayan insanlardan seçilirdi (cinayətkarlardan, Yusif Sərrac kimi başqa dinin nümayəndələrindən və s.). Hakimiyyətdə olduğu müddətdə o, səlahiyyətlərindən öz mənfəəti üçün istifadə edir: saxlatdığı gəmiləri fidyə qarşılığında azad edir, şəxsi maraqları üçün camaatdan vergi yığdırır və s. Müvəqqəti hökmdarların bu cür fəaliyyəti folklor mətnlərində də özünə geniş yer tapmışdır. “Pirqulunun şahlığı” (TR 995*) nağlında deyilir ki, məzuniyyətə çıxan padşah öz yerinə yeyib-içən, əhli-kef birini təyin edir. Müvəqqəti padşah hakimiyyətdə olduğu müddətdə bir qadına bir kisə qızıl verir, qəssabın boynunu vurdurtdurur. Etdiyi hərəkətlərin səbəbini soruşduqda məlum olur ki, qəssabın boynunu onunla ədavəti olduğu üçün vurdurtdurub. Qızıl verdiyi qadın isə onun öz arvadıdır, gələcək həyatlarını təmin etmək üçün ona bir kisə qızıl verib (Qarabağ 2013, 275). Deməli, mərasimin daha qədim şəklində müvəqqəti hökmdarlar sahib olduğu səlahiyyətlərdən öz maraqlı üçün istifadə edirdilər. İslamın gəlişindən sonra “Padşah oyunu”nun Həzrət Əlinin adı ilə bağlanması və onun taxta çıxdığı gün kimi səciyyələndirilməsi oyunun məzmununda ciddi dəyişikliklərə səbəb olmuşdur. Bu tarixdən etibarən həmin gün taxta çıxarılacaq adamda yüksək mənəvi keyfiyyətlər axtarılmaya başlanmışdır: həmin adam həm mənən, həm də cismən təmiz olmalı, həmin gün qüsullanaraq taxta çıxmalı, ədalətli hökmdar kimi davranmalıdır. Bu kimi dəyişikliklər nəticəsində mərasim ilkin məzmunundan uzaqlaşaraq, xalqın ədalətli hökmdar arzusunun təcəlləsinə çevrilmişdir.

Qaynaqlar

- AFA 1994 – Azərbaycan folkloru antologiyası (Naxçıvan folkloru), I c., /
Tərtib edənlər: T.Fərzəliyev, M.Qasımlı. Bakı: Sabah, 1994, 388 c.
- AFA 2006 – Azərbaycan folklor antologiyası (Ağdaş folkloru), XVI c., /
Toplayıb tərtib edən: İ.Rüstəzadə. Bakı: Nurlan, 2006, 496 s.
- AN 2005 – Azərbaycan nağılları / Tərtib edən: Hənəfi Zeynallı. 5 cildə, I c.,
Bakı: Şərq-Qərb, 2005, 361 s.
- Baxtin 1965 – Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная
культура средневековья и Ренессанса. М.: Художественная
литература. 1965, 527 с.
- Çistov 1967 – Чистов К.В. Русские народные социально-утопические
легенды XVII-XIX вв.: Моногр. М.: Наука, 1967, 341 с
- Frezer 2001 – Фрэзер Дж.Дж. Золотая ветвь. Исследование магии и
религии. В 2 т. Том 1. / Пер. с англ. М.Рыклина. М: ТЕРРА-Книжный
клуб, 2001, 528 с.
- Kazımoğlu 2006 – Kazımoğlu Muxtar. Xalq gülüşünün poetikası (monoqra-
fiya). Bakı: Elm, 2006, 268 s.
- Qarabağ 2012a – Qarabağ: folklor da bir tarixdir, II kitab (Bərdə və Ağcabədi
rayonlarından toplanmış folklor örnəkləri) / Tərtib edən: İ.Rüstəzadə.
Bakı: Elm və təhsil, 2012, 484 s.
- Qarabağ 2012b – Qarabağ: folklor da bir tarixdir, III kitab / Tərtib edən:
İ.Rüstəzadə. Bakı: Elm və təhsil, 2012, 468 s.
- Qarabağ 2013 – Qarabağ: folklor da bir tarixdir, IV kitab (Laçın, Qubadlı,
Zəngilan rayonlarından toplanmış folklor örnəkləri) / Toplayanlar:
İ.Rüstəzadə, S.Bağdadova. Tərtib edən: İ.Rüstəzadə. Bakı: Elm və
təhsil, 2013, 460 s.
- Nizamülmülk 1987 – Nizamülmülk Əbu Əli Həsən ibn Əli Xacə.
Siyasətnamə. Farscadan tərcümə, əsər və müəllif haqqında qeydlər
R.Sultanovundur. Bakı: Elm, 1987, 208 s.
- Rudenko 1974 – Руденко М.Б. Новогодние обрядовые празднества у
курдов / Фольклор и этнография. Обряды и обрядовый фольклор. Л.:
Наука, 1974, с.118-124
- Seyidov 1990 – Seyidov M. Yaz bayramı. Bakı: Gənclik, 1990, 96 s.
- SMOMPK 1892 – Сборник материалов для описания местностей и
племён Кавказа, вып. XIII, Тифлис, 1892.
- SMOMPK 1896 – Сборник материалов для описания местностей и
племён Кавказа, вып. XXI, Тифлис, 1896.
- Sultanlı 1964 – Sultanlı Ə. Azərbaycan dramaturgiyasının inkişaf tarixindən,
Bakı: ADN, 1964, 304 s.

Şamil 2009 – Şamil Ə. Novruz bayramında “Xan bəzəmə” və oradakı arxaik ünsürlər / Azərbaycan şifahi xalq ədəbiyyatına dair tədqiqlər, Bakı: Nurlan, XXXI cild, 2009, səh.117-128

TR – Azərbaycan nağıllarının süjet göstəricisi (Aarne-Tompson sistemi əsasında). Bakı: Elm və təhsil, 2013, 368 s.

Uspenskiy 1994 – Успенский Б.А. Царь и самозванец: самозванчество в России как культурно-исторический феномен / Успенский Б.А. Избранные труды. Т.1. Семиотика истории. Семиотика культуры. М., 1994, с.75-109

“Padshah oyunu (game of king)” and its archaic roots

Summary

In the article was described “Padshah oyunu (game of the king)” on the basis of material collected from areas of the Republic of Azerbaijan – Lachin, Gubadli, Jabrail, Beylagan and Ordubad and investigated ritualny roots of this game. Author notes that, the “Padshah oyunu” is so deeply rooted in this culture with the expanding of folklore collecting it’s possible to find traces of this ceremony in other regions.

The “Padshah oyunu” explained in the context of the carnival culture in the article. According to the author, “Padshah oyunu” is symbolize the death and resurrection of real king. The killing of the false king and enthronement the true king his perceived as re-birth and renewal, thus, it is believed that would be more powerful the new ruler, longer continue its reign. But after the arrival of Islam the ceremony concluded with the name of Imam Ali, is characterized as the day of his coming to power. This resulted serious changes in the context of the game. Since then, this game have become the manifestation of people’s dream for a just ruler.

Keywords: *Padshah oyunu (game of king), the false king, Novruz, carnival culture, ceremony, death and resurrection.*

“Падишах оюну (игра в царя)” и ее архаичные корни

Резюме

В статье на основе фольклорных материалов, собранных в Лачинском, Губадлинском, Джебраилском, Бейляганском и Ордубадском районах Азербайджанской республики дано описание игры обряда “Падишах оюну” (“Игра в царя”), исследованы ее исторические корни. Автор статьи отмечает, что “Падшах оюну” запустила глубокие корни в азербайджанском культурном пространстве, по мере расширения ареала собирания фольклорных материалов в различных регионах республики становится неизбеж-

ным встретить ее следы, ее различные формы и вариации даже в самих отдаленных регионах.

В статье “Падшах оюну” истолковывается в контексте карнавальной культуры. По мнению автора игра “Падишах оюну” символизируют смерть и воскрешение настоящего правителя. Только, здесь в роли настоящего правителя выступать не сам падишах и ее заместитель, то есть “близнец”. Убийство ложного падишаха и повторное восшествие настоящего падишаха на престол здесь воспринимается как его новое рождение, обновление и вследствие это появлялось убеждение в том, что новый правитель будет могущественным, сильным и его власть будет долговечность. Но после распространения мусульманской религии этот обряд был привязан с именем Хазрата Али. Торжественное празднование дня восшествия на престол оказала серьезное изменение в содержании игры. С того времени эта игра превратилась в проявления мечты народа о справедливом правителе.

Ключевые слова: *Падишах оюну (игра в царя), ложный царь, Новруз, карнавальная культура, церемония, смерть и воскресения.*

*Elçin Abbasov**

QARABAĞDAN TOPLANMIŞ NAĞILLARDA OYUN ELEMENTLƏRİ: MAGİK VƏ DİDAKTİK ASPEKTLƏR

Zəngin kompozisiyası, xəyal gücünə bağlı məzmun xüsusiyyətləri və nikbin sonluğa meylliliyi nağıllarda oyun və digər əyləncə elementlərinin aktiv iştirakını şərtləndirmişdir. Oyun elementlərindən istifadə bir tərəfdən nağılların real olmayan məzmununa və fantastik səhnələrinə, nağıl janrının spesifikasından kanara çıxmadan, gerçək həyat elementləri – “doğru” aspektlər qatmış, digər tərəfdən də onu daha maraqlı etmiş, yumoristik ton vermişdir.

Nağıllarda oyunlara müraciət, əsasən, onların əyləndirmə və didaktik-öyrədici funksiyalarından yararlanmaq məqsədi daşıyır. Azərbaycan nağıllarında oyun epizodlarından didaktik məqsədlə istifadənin ən bariz örnəyi böyük var-dövləti miras almış bivec oğulun ata vəsiyyətinə görə yalnız qumarbazların başçısı ilə “aşıq atması”dır. Ən mahir qumarbazın acalavac, cılpaq halını görəndən sonra oğul qumara lənət deyib, bu yoldan uzaqlaşır.

Əgər nağıllarda oyunların öyrədici və didaktik funksiyalarından istifadə aşkardırsa, onların magik mahiyyəti çox vaxt arxa planda gizlənilir. Bu magik funksiya oyunun arxaik mahiyyətindən qaynaqlanır, təhtəşüuri olaraq nağıl mətninə daxil ola bilər. Oyunun ritual mənşəli bir təzahürat olması, magiya texnikası ilə əzəli əlaqəsi onun magik aspektlərinin də oyun epizodlarının yer aldığı nağıllara ötürülməsinə səbəb olur. Əgər nəzərə alsaq ki, bir çox folklorşünaslar nağılların əski çağlarda, praqmatik yöndən ümumiyyətlə şərdən qorunmaq və həyatda uğuru təmin etmək kimi magik funksiya daşdığını qəbul edirlər, onda bu “ələvələrin”, ətraflı araşdırdıqda, digər səbəbləri də aşkarlana bilər.

Oyun elementlərindən istifadənin Azərbaycan nağıllarında, konkret halda Qarabağ nağıllarında bir neçə formada təzahür etdiyini görmək mümkündür:

* AMEA Folklor İnstitutunun elmi katibi, filologiya üzrə fəlsəfə doktoru,
e-mail: elcinabbasov@yandex.ru

1. Qədən-tale oyunları üzərində qurulan nağıllar

Bu tip nağılların əksəriyyətinin mətni tamamilə oyun üzərində qurulmuşdur. Qarabağ və ona yaxın ərazilərdən toplanmış nağıllar içərisində bu halı, əsasən, heyvanlar haqqında olan nağıllarda müşahidə edə bilərik. Belə ki, bəxt, qədən, tale oyunları üzərində qurulan nağılların ən bariz nümunəsi “Tülkü, tülkü, tünbəki...” nağılıdır (*bu nağıl ilk dəfə 1939-cu ildə Qubadlı rayonunun Əliquluuşağı kəndində Rəhman Əli oğlundan yazıya alınıb*). Nağılda oyunun qədən, tale ilə bağlı rolu ortaya çıxır. Baxmayaraq ki, quyuya düşmüş, qorxu və təlaş içərisindəki heyvanlar əzab-əziyyətə, aclığa, sonucda ölümə məhkum olmuşlar, oyun bu ağır şəraitdə onların yaşamaına, həyat uğrunda mübarizəsinə bir nizam və qayda gətirmiş olur. İldə ən zəiflər, sonda ən güclülər bu qədən – ölüm oyununda uduzurlar. Yeganə qalib, xilas ola bilən heyvan, bu oyunun qurucusu, ağılı və aktivliyi ilə hamıdan üstün Tülkü olur (AN 2004a, 18-24).

Yeri gəlmişkən, qeyd edək ki, dünya folklorşünaslığında qismət, tale və ya təsadüfə əsaslanan oyunlar ayrıca qrup təşkil edir (fal, niyyət, zər atma, qumar kimi oyunlar). Belə oyunlarda qismətə, qədəre qeydsiz-şərtsiz boyun əymək tələb olunur (Boratav 1999, 234).

Heyvanlar haqqında nağıllarla yanaşı, Azərbaycan nağıllarının məişət nağılları kimi klassifikasiya edilən tiplərində də başdan sona oyun məzmunlu olanlar da mövcuddur. “Pişik və Padşah” nağılında padşahın pişiyi hökmdarla tacirin nərd oyunu bitənədək yeddi şamı quyruğu üstündə saxlamalıdır (AN 2004a, 353-354). Maraqlıdır ki, şahla tacirin şərtində (mərcində) nərdə kimin udacağı əhəmiyyət daşımır. Lakin ilk baxışda bəsit məzmunu malik nağılın kosmik arxetipi mövcuddur. Pişiyin quyruğu üzərində saxladığı yeddi çıraq Şərq kosmologiyasındakı yeddi səyyarəni – Ay, Ütarid (Merkuri), Zöhrə (Venera), Şəms (Günəş), Mərrix (Mars), Müştəri (Saturn) və Keyhan (Yupiter) işarə edir. Pişik mifoloji təsəvvürlərdə heyvan şəklində təsəvvür olunan Yerin və ümumən Dünyanın obrazıdır. Azərbaycan dilində “Yerin də qulağı var”, “Dünyanın quyruğu uzundur” kimi ifadələr bu dünyagörüşünün izlərini yaşadır. Nə qədən ki, cərx-i-fələk sabit hərəkət edir, şahın qələbəsi labüddür. Göylər tərəfindən təyin olunmuş şahın rəiyyətə məğlubiyəti yalnız kosmik nizamın pozulması (onun birbaşa proyeksiyası kimi Yerdə də cəmiyyətdaxili

səhmanın pozulması) halında mümkündür. Tacirin arvadı siçanları pişik olan otağa buraxaraq bu sabitliyi pozur və şahın məğlubiyyətinə səbəb olur.

Bu tip nağıllarda da ağıl və hiylə qəhrəmanın əsas silahıdır.

2. Zəka oyunları üzərində qurulan nağıllar

Bu tip nağılları iki əsas qrupa bölmək olar:
Ba) Oyun-tapmaca və sual-cavab tipli nağıllar

Belə nağılların bir qismində onların oyunla əlaqəli funksiyası sonda dinləyiciyə yönəlik sual və ya tapmaca ilə bitməsində üzə çıxır. Oyun-tapmaca tipli nağıllar, adətən, qısa məzmunla malik olur və sonda qoyulan sualın cavabı açıq buraxılır. Azərbaycan folklorunda çox az nümunələri olan bu nağılların əvvəllər oyun mətnləri ola bilməsi mümkündür. Görünür, mətnin qısalığı da bununla bağlıdır. Məsələn, Bərdədən toplanmış “Hansına getməli?” nağılında deyilir ki, bir şahzadə qıza aşiq olmuş üç padşah oğlundan biri onun üçün sehrli güzgü, digəri uçan xalça, üçüncüsü sehrli alma əldə edir. Şahzadə oğlanlar yolda qarşılaşırlar. Şahzadələrdən biri öz sehrli güzgüsündə qızın ölüm ayağında olduğunu görüb, digərlərinə xəbər verir. Uçan xalçanın sahibi rəqib şahzadələri də yanına alıb qızın yanına gətirir. Sehrli almanı tapan şahzadə onu padşah qızına verib ölümdən qurtarır. Nağıl bu cümlə ilə tamamlanır: “İndi burada bir sual yaranır ki, qız oğlanlardan hansına getməli?” (AFA 2000, 253).

Bu nağıllara yaxın digər nağıllar mətni sual və onun cavabının axtarılması üzərində qurulan nağıllardır. Qeyd etməliyik ki, ümumən nağıllarda ən yaygın oyun elementi də elə “sual-cavab”dır. P.N.Boratav aldatma, gizlətmə (tapma), düşünmə, sezmə, cizgi və b. bu tip oyunları ayrıca kateqoriya altında birləşdirmişdir (Boratav 1999, 237). Zəka oyunları adlandırılan belə oyunların yer aldığı nağıllarda qəhrəman müxtəlif situasiyalarda güclü rəqibin suallarına düzgün cavab verməlidir. Və yaxud da əksinə, onu öz sualları qarşısında açız qoymalıdır. Qarabağdan toplanan nağıllar içərisində buna misal olaraq “Quş sümüyündən ev” (Qarabağ 2012a, 209-210), “Bir qaz olsa, yolarsanmı?” (Qarabağ 2012a, 248-251), “Şah Abbasın qızı” (Qarabağ 2014, 248-249) nağıllarını göstərmək olar.

Kəlbəcərli Kərimov Bahadır Həsən oğlundan yazıya alınan “Hazırcavab Bəhlul” nağılını da (lətifə şəklində də məlumdur) oyun-tapmaca məzmunlu nağıllara aid etmək olar (Qarabağ 2013, 250-252): Xəlifənin

qəbuluna gələn qonşu dövlətin elçisi dinməz-söyləməz bir qələm çıxarıb daşın üstündə dairə cızır. Heç nə anlamayan xəlifə Bəhlul Danəndəni çağırtdırır. Bəhlul da dinməz-söyləməz elçinin cavabını verib yola salır. Qeyd etmək lazımdır ki, bu nağıl (lətifə) süjetinin tarixi erkən orta əsrlərə aid “Çatrak-namak” (“Şətrəngnamə”) povestindəki Sasanilər dönməində İranın məşhur vəziri Büzürqmehrlə (rəvayətlərdə adı çox vaxt Sasani şahı Ənuşirəvanla yanaşı anılır) digər ölkə hökmdarları arasında “oyun savaşına” dayanır. Orada belə deyilir ki, Hind hökmdarı iranlıların ağıl və fərasətini yoxlamaq üçün şətrəngi İran şahına (Xosrov Ənuşirəvana) göndərrib onun mahiyyətini açmağı, əks halda, xərac verməyi tələb edir. Saray alimləri üç gün çalışır, amma oyunu başa düşə bilmirlər. Nəhayət, vəzir Büzürqmehr gəlib onun mənasını tapır, özü də rəqibini on iki əl məğlubiyətə uğradır. Sonra o, 24 xanalı, 15 ağ, 15 qara daş və qardanakla (zərlə) oynanılan bir oyun ixtira edir, onu Sasanilərin qüdrətli şahı Ərdəşirin şərafinə nevartaşir oyunu adlandırır. Oyun Hindistana göndərilir, onlar da bu oyunun mahiyyətini tapa bilməyib xərac verirlər (Quliyev 1985, 16; Quliyev 2012, 46). Qeyd edim ki, Q.Şəhriyar Azərbaycan folklor mətnlərində nərd oyunu ilə bağlı epizodlardan bəhs edərkən bu oyunun mifik-kosmoloji görüşlərlə əlaqəsini geniş şərh etmişdir (Şəhriyar 2005, 85-93).

Oyunu müsabiqə kimi nəzərdən keçirərkən, nağıllarla yanaşı, sual-cavab tipli lətifələri də xatırlamaq istərdik. Lakin oyunlardan (eləcə də nağıllardan) fərqli olaraq, lətifədə əsas olan, yəni gülüş doğuran heç də cavabın tapılması deyil, bu cavabın nə dərəcədə gözlənilməz olmasıdır. Məsələn, təyyarədə uçan alimlə çobanın “sual-cavab” səhnəsini – oyununu xatırlaya bilərik. Bəzən isə gülüş doğuran cəhət sualın və onun cavabının lətifə qəhrəmanının necə “başə düşməsi” və “başə düşdüyü” şəkildə cavablandırılması olur. Bütün hallarda suala hamının “gözlədiyini” məntiqi və ya rəasional cavab verilmir. Bununla belə, məsələ həll olunur. Struktur baxımından bir qism lətifələrə (xüsusən, iki nəfərin dialoqu şəklində olan anekdotlara) gülüş yaratmaq məqsədli söz oyunu və ya sözlərlə oynama kimi baxmaq olar. Məsələn, Mollaya dedilər:

– Molla, aş aparırlar.

Dedi:

– Mənə nə var?

Dedilər:

– Sizə aparırlar.

Dedi:

– Sizə nə var?

Prof. Yaşar Qarayev Şəki lətifələri ilə bağlı yazısında qeyd edirdi ki, lətifə intellektual müsabiqədir və onun strukturunda dominant qarşıdurma da “ayıq, rasionl fəhmlə, bu fəhmə (ağıla!) əsassız iddia arasındadır” (Qarayev 2004, 23). Lətifəyə oyun, yarışma kimi yanaşsaq, yenə həmin alimin bu fikri ilə razılaşmamız lazım gəlir ki, “hər lətifədə müsbətlikdə çılpaq görünmək hələ məqsəd deyil. Məqsəd – gülüşün gücü ilə üstün görünməkdir, dəxli yoxdur hansı müstəvidə: müsbət, yoxsa mənfi; ağıllını ağılda qabaqlamaqdır, axmağı axmaqlıqda arxada buraxmaqdır. Hər iki halda qalib – nikbin final gülüşün özü və işığı olur” (Qarayev 2004, 20).

Sual-cavab epizodu Azərbaycan dastanlarında da “aşığın sınağı” və ya “deyişmə” kimi aktiv şəkildə təzahür edir.

b) Müsabiqə tipli nağıllar

“Kimin yalanı daha uzun olar” (Qarabağ 2012c, 314-317), “Tülkü, tıtsbağa və dəvə” (Qarabağ 2012c, 321-322) kimi yalan müsabiqəsi üzərində qurulan nağıllar da sual-cavab tipli nağıllara yaxındır. Lakin bu nağılların məzmunu, bir qayda olaraq, müsabiqə iştirakçılarının söylədikləri uydurma və yalanlardan təşkil olunduğundan, onlar yalnız yumoristik aspektdədir və “ciddi tərəfə” malik deyillər. M.Kazımoğlu yazır: “Azərbaycan folklorundakı bir sıra nağıl və qaravəllilər də uydurma əhvalatlar danışmağın məhz güc-qüvvət simvolu olmağını açıq-aydın göstərir. “Ya qızı ver, ya da qızılı” adlı nağılda Əhməd yalan danışmaq məharəti göstərdikdən sonra padşah qızına qovuşa bilir. “Doğrucul oğlan” nağılında qəhrəmana çörəyi uydurma əhvalat söylədikdən sonra verirlər. “Keçəl” adlı nağılların birində keçəlin tacirlə, “Keçəlnən kosa” adlı qaravəllidə keçəlin kosa ilə yarışı yalan demək yarışdır. Yarışın şərtinə görə kim daha böyük yalan desə, o, güclü sayılmalıdır” (Kazımoğlu 2011, 109). M.İmanov V.Y.Propun, E.D.Tursunovun və b. fikirlərinə əsaslanaraq yazır ki, burada yalan obrazın o biri dünya və ya xaos dünyası – yalan dünyası barədə biliklərini və ya təəssüratını əks etdirir. “Zaman keçdikcə bu “təəssürat” ilkin kökündən ayrılıb və yeni mahiyyət qazanıb” (Kazımoğlu 2011, 109).

3. Xalq tamaşaları ilə əlaqəli nağıllar

Xalq fəlsəfəsi insanın gündəlik həyatda başına gələn hadisələrə, qarşısına çıxan problemlərə, həyatın mərhələlərinə və ümumiyyətlə, bütün həyata bir oyun – tale oyunu, əvvəlcədən İlahi tərəfindən yazılmış və hər kəsin öz rolunu oynadığı tamaşa kimi yanaşır. Bu yanaşma

xalq teatri ilə xalq yaradıcılığının digər növləri və janrları, o sıradan nağıllar arasında mövzu, süjet, motiv, obraz və digər səviyyələrdə bənzərlik, bəzən də eyniyyəti asanlıqla izah edir.

Bir qrup Qarabağ nağıllarının süjeti, obrazlar sistemi xalq meydan tamaşaları və bu tamaşaların populyar qəhrəmanları ilə eyniyyət təşkil edir. Bunlar, əsasən, Kosa və Keçəlin macərələrindən bəhs edən nağıllardır. “Kosa-kosa” oyun-tamaşalarının xeyirlə şərin, yazla qışın, gündüzlə gecənin, həyatla ölümün, bolluqla kasadlığın əbədi qarşıdurmasına və eyni zamanda qoşalığına olan inamdan doğmuş arxaik ritualla əlaqəsi şübhə doğurmur.

“Keçələn Kosa” (Qarabağ 2012a, 296-303), “Şərikli kömbə” (Qarabağ 2012a, 303-308) kimi nağıllarda qarşı duran tərəflərin heç birinin müsbət obraz olmaması (həm kosa, həm də keçəl hiyləgər, kələkbaz, yalançı və s. mənfi keyfiyyətlər daşıyır) onun oyundan qaynaqlanan mahiyyətini aşkara çıxarır: yəni burada iki tərəf oyun oynayır.

Şah Abbasla bağlı bəzi nağılların (*məsələn, Ağdamın Sayıbalı kənd sakini, 1939-cu il təvəllüdü Y.Həsənovdan 2012-ci ildə yazıya alınmış mənt*) əvvəlində “Şah Abbasın vəzir Allahverdi xannan ildə bir dəfə vilayəti gəzməyə çıxması” (Qarabağ 2012c, 244), tərki-libas olub “dərviş babalara” çevrilmələri (Qarabağ 2012c, 245) onun oyun mahiyyətindən xəbər verir. Burada “dərvişə çevrilmək” mənəvi təkamül yolunun yolçusu olmaq kimi sufi praktikasını ifadə etməyib, bir oyun qurucusu olmaq və ya oyunbaza çevrilmək anlamını verir.

Şah Abbasın “edam edin!” əmri verib sarayına yolladığı adam, əslində onun (səltənətin sahibinin) üzərinə gələn bəlanı öz üstünə götürməli olacaq “beş günlük şah”dır. Nağılın sonunda səslənən “Yazıya pozu yoxdur!” ifadəsi də rituallar, digər magik prosedurlar vasitəsilə Allahın müəyyən etdiyi taledən qaçmağın mümkünsüzlüyünə işarədir. Qeyd edək ki, bu rəvayətin çox fərqli bir variantını M.F.Axundov öz povestinin mövzusu seçmişdir.

Həzrət Əli kultunun Novruz şənliklərində göstərilən “Padşah” oyununa aşkar təsiri olmasına baxmayaraq, bəzən oyunun xalq arasında Şah Abbasla əlaqələndirilməsi (Novruz – Həzrəti Əlinin taxta çıxdığı gün, Şah Abbasın taxta çıxdığı gün) də diqqətəlayiqdir. Belə ki, S.Rzasoy Borçalıda – Muğanlı kəndində keçirilən Novruz şənliyini təsvir edərkən belə bir maraqlı detalı qeyd edib: “Martın 22-si keçəpapaqların şahı taxta çıxdığı üçün Sovet dönəmində buna pis baxırmışlar. Bolşeviklər buna milli hakimiyyət qurulması kimi siyasi rəng, gürcülər isə sevmədikləri

Şah Abbasın taxta çıxmasının rəmzi kimi milli rəng vermişlər” (Rzasoy 2014, 65). Sözsüz ki, əskilərdə belə dəyərləndirməyə əsas verən faktlar olmamış deyildir. Muğanlı kəndinin Novruz bayramında xaosu təmsil edən keçəpapaqların şahı sonda yumurta atəşinə tutularaq, gülüş sədaları altında taxtdan salınırmış. Bu da yalançı şahın ölümünü, həqiqi şahın – Əlinin və ya Şah Abbasın yenidən taxta çıxdığını (qayıdışını) ifadə edirmiş.

Nağılda “tərki-libas olmaq”, bir obrazdan başqa obraza, bir formadan başqa formaya keçmək kimi məqamlar, min illər boyu şaman praktikasında yaygın elementləri xatırladır. Sibir türklərinin “şaman söyləmələrində” insandan heyvana, quşa və ya ruha cevrilmə mühüm kompozisiya elementidir.

4. Oyun nağıllarda motivasiya və ya situasiya elementi kimi

Gücə, digər fiziki göstəricilərə əsaslanan yarışmalara nağıllarda tez-tez rast gəlinir. Lakin bu tip oyun elementləri Azərbaycan nağıllarında süjet xəttini təşkil etmir. Yalnız epizodik olaraq qarşımıza çıxır. Məsələn, “Çil madyan” nağılında (*nağıl 1943-cü ildə Qubadlı rayonunda Səkinə Məhəmməd qızından yazıya alınıb*) fiziki gücə və bacarığa dayanan oyunlardan (cıdır, at çapma yarışından) istifadə olunub: şahzadə oğlan bacısını yalnız o adama ərə verəcək ki, həmin adamın atı cıdırda onun atını ötüb keçsin. İlyas adlı bir kasıb Çil maydan adlı sehrli atı ilə padşahın oğlunun “Göy atını” ötür və qalib kimi şah qızı ilə evlənməyə haqq qazanır. Lakin şahzadə oğlan bacısını ona vermək istəmir, qəhrəman çoxlu maneələrlə qarşılaşmalı olur (AN 2004c, 95-101).

“Tülküdən qorxan Əhmədın nağılı”nda (*Füzuli rayonu, Zərgərli kəndi sakinindən qeydə alınmış variant*) Əhməd divlə fiziki qüvvə yarışında hiylə işlədərək qalib olur (Qarabağ 2012c, 306-307).

“İskəndər Zülqərneyn” nağılında padşahın qızı onunla evlənmək istəyən hökmdarı at çapmaq, ox atmaq, qılınc çalmaq və güləşməkdə yarışa çağırır. Əgər şah bunlarda qıza qalib gəlsə, sonra onun suallarının cavabını tapmalıdır (AN 2004b, 204).

Qeyd edək ki, bacarıq və ya bədən gücünə dayanan oyun elementləri Azərbaycan folklorunun ən iri həcmli epik folklor mətnlərində – qəhrəmanlıq dastanlarında nağıllarla müqayisədə daha aktiv yer tutur. Qəhrəmanlıq eposu xalqın qəhrəmanlıq haqqında düşüncələrini əks etdirdiyindən orada

fiziki gücün təsviri ön plandadır. “Kitabi-Dədə Qorqud” və “Koroğlu” eposlarında at çapmaq, ox atmaq, güləş və ovla bağlı yarışların təsvirinə rast gəlirik. Bamsı Beyrək deyiklisi Banuçiçəklə ox atmaq, at çapmaq və “gürəş tutmaqda” yarışır. “Koroğlu” dastanının Paris nüsxəsində Koroğlu Nigar xanımı gətirərkən yolda onunla at çapmaqda yarışır (Koroğlu 1997, 77). Nigar xanım bunu əsir Firəngoğlunun qaçmasına şərait yaratmaq üçün edir. Yenə “Kitabi-Dədə Qorqud”da Yalınçıqın Banuçiçəklə toyunda Oğuz igidlərinin ox atmaqda yarışdığı təsvir olunur (KDQ 1999, 283-284). Ola bilsin, bu çox əski bir ənənə olub, ailə qurmaq istəyən oğlanın müəyyən fiziki sınaqlardan keçirilməsini (o cümlədən evlənmək istədiyi qızla yarışmasını da) ehtiva etmişdir. Maraqlıdır ki, “Koroğlu” dastanının bir variantında belə epizod var ki, Koroğlu Nigar xanımı aparmaq üçün İstanbulla xotkarın sarayına girdikdə o, Koroğludan tələb edir ki, atasının gələcək kürəkəni üçün tikdirdiyi köynəyi əyninə geysin. Əgər bu köynək onun əyninə olmasa, Koroğlunu ağır cəza – edam gözləyir (Koroğlu 1997, 66). Banuçiçək belə bir toy köynəyini – “bəylik qırmızı qaftanı” Beyrəyə hədiyyə edir (KDQ 1999, 274). Yalançı oğlu Yalınçıq da məhz Beyrəyin bu köynəyini qana bulayıb gətirir və onun adaxlısı ilə evlənməyə haqq qazanır (KDQ 1999, 275) Eyni motivi “Aşığı Qərib” dastanında da görürük: Şahvələd Qəribin qanlı köynəyini gətirib Şahsənəmə talib olur. Buradan belə bir nəticə çıxarmaq olar ki, qızın verdiyi bəylik köynəyinə sahib olmaq qədim türk ənənəsində evlənmə ritualı üçün olduqca əhəmiyyətli imiş.

Oyunun bir yamsılama olması, magik təsəvvürlərdən qaynaqlanan “yalançı” mahiyyəti nağıllarda bəzən bir ədəbi priyom kimi istifadə olunur. Bu, məsələn, “Məlik Məmməd” nağılının Bərdə rayonundan qeydə alınmış variantında izlənə bilir. Məlik Məmmədin oğullarının ataları haqqında məlumat alması belə şəkildə baş verir: “Da yekə oğlan idilər. Bunun biri dirədöymə oynayırdı, qavax bizim oynadığımız kimi. Biri birini vurdu, ağlatdı, dalaşdılar. Buna yetim dedi.

A yetim, sən nə qızmışan?

Bu da bunun xətrinə dəydi. Heç uşaxlıxdan atasını görmüyüf axı. Gəldi evə ağıly-ağıly. Anası dedi:

A bala, niyə ağılyrsan?

Dedi:

Ay ana, mənim atam yoxdu?

Dedi:

Niyə yoxdu, a bala, var. Atasız uşax olar?..” (Qarabağ 2012b, 215).

Beləliklə, Məlik Məmmədin 40 oğlu atası haqqında məlumat alıb, onu axtarmağa yollanırlar. Ola bilsin, buradakı oyun hərbi və ya digər məqsədlə səfərə yollanma ərəfəsində icra olunmuş ritual rudimentləridir. “Koroğlu” dastanında həmin ritual element “badə icmə” şəklində qorunub qalmışdır.

“Yeddi qardaş” (“Nardanxatun”) nağlında da (*Hümmət Əlizadənin topladığı variant*) Nardanxatunun oğlu anasının tapşırığı ilə qarğı atını minib dayılarının – Yeddi qardaşların atları ilə yanaşı çayda “suvarır” (AFK 2007, 299-304). Dayıları tanımadıqları bu uşağa lağ edəndə isə o, anasını və özünü tanıdır. Beləliklə, biz, uşağın Yeddi qardaşı yamsılarmasında gələcəkdə yeddi pəhləvan qardaşla bərabər status ala biləcəyinin eyni ailəyə mənsubluq şəklində izah olunan və üst qatdan aşağıda gizlənən magik prosedurla əlaqəsini görə bilirik.

Həmin nağılın Qarabağdan qeydə alınmış variantında (bu variantda bacı “Narxatın” adlanır) Narxatının oğlu dayılarına özünü “aşıq-aşıq” oyunu vasitəsilə nişan verir:

“Qavaxlarda uşaxlar aşix-aşix oynuyurdular. Bu (*Narxatın – E.A.*) iki dənə aşix qayıdır, verir oğluna, deyir:

Gedərsən o yeddi yol ayrıcında oturuf aşix-aşix oynuyarsan. O yeddi qardaş gələndə deynən, gəl, aşix-aşix oynuyax. Oynuyanda deynən:

Aşığım, toxan dur!

Aşığım, toxan dur!

Yeddi dayının kimsəsiyəm,

Narxatının torəməsiyəm” (Qarabağ 2012b, 224).

Burada oyun epizodunda aşığın toxan durması bir tərəfdən uğur gətirmənin, magiya vasitəsilə istəyə yetmənin, digər tərəfdən öz əsl-nəcabətini bəlli etmənin vacib şərtidir. “Aşıq-aşıq” oyunun falaçma (oyunçunun kimliyi, nəsil-nəcabəti) ilə əlaqəli magik mahiyyəti bu oyunun Qarabağda uşaqlar arasında oynanılan bir növündə özünü aşkar bürüzə verir:

“Qoyunun maçasının sümüyünə “aşıq-aşıq” deyilirdi. Bu sümüyün dörd üzü olurdu. Boşluq olan tərəfi “ac”, dolu olan tərəfi “tox”, parlaq olan tərəfi “xan”, kələ-kötür tərəfi isə “eşşək” adlanırdı. Bu oyuna “Xan-vəzir” oyunu da deyilirdi. Sümüyü atıb oyunçulardan birinin adını çəkərək aşığı çağırır:

Vəli, Vəli, nə Vəli?

Ac Vəli, tox Vəli?

Ac Vəli!

Acılığı nədən məlum?

Acılıqdan.

Ata tərəfi bəy,

Ana tərəfi tox,

Əsl-nəcabəti eşşək.

Beləliklə, dörd variantda çağırılırdı və deyilirdi: “Acılığı nədən məlum?” Sümük atılırdı, hansı tərəfi düşsə, oyunçuya aid edilirdi. Sümüyün orta tərəfi düşsə, deməli, oyunçu əsilli-nəcabətli, görüb-götürmüş nəsiləndir. Oyunda oynayanlara xoş olardı ki, onlara sümüyün ortası, xan-vəzir, tox, bir sözlə, yaxşı yazılan hissəsi düşsün. Bu oyun uşaqlar arasında ən əyləncəli oyunlardan idi. Sümüyün eşşək yazılan tərəfi kimə düşsə, onu lağa qoyub gülüşərdilər” (Nəbiyeva 2014, 58-59). Bu fakt da göstərir ki, aşıq oyunu nağılın süjetinə təsadüfən daxil edilməmişdir.

Aşıqdan fal aləti kimi Azərbaycanda çox-çox əskilərdən geniş istifadə olunub. Əcdadlarımızın xüsusən hərbi məqsədli fal açmada heyvan sümüklərindən, o cümlədən aşıq sümüyündən istifadə etdikləri yazılı mənbələrdə əksini tapıb. Əbubəkr Tehraninin əsərində – XV əsrin başlanğıcı Qaraqoyunlu və Ağqoyunluların tarixinə aid hadisələrin təsvirində aşıq falına rast gəlirik. Orada Suriya və Anadoludakı türkman əmirliklərindən birinin başçısı olan Sultan Çəkəmin döyüş öncəsi aşıq falı açması barədə deyilir: “Sultan Çökəm Mardin sultanına yetişəndən, Kürdüstan və Diyarbəkr əmirləri toplanandan sonra əlinə bir aşıq götürüb belə söylədi ki, bu aşıqı təbilin üstünə atacam. Əgər çökə, pökə, alçu, duxan gəlsə, qələbə, zəfər bizimdir. Yox, əgər onba gəlsə, zəfər Osman bəyin olacaq. Aşıqı atdı. Onba gəldi. Beləliklə bu fal da ibrət dərsi olmadı, müharibədən geri çəkilmədi” (Tehrani 1998, 60).

Xatırlatmaq lazımdır ki, cənubi Sibir və cənubi Rusiya çöllərində arxeoloji qazıntılar zamanı türk hegemonluğu dövrünə aid katakombalardan, kurqanlardan və başqa bu kimi yerlərdən təxminən e.ə. I minilliyin II yarısından – b.e. X əsrini əhatə edən dövrlərə aid, üzərində cızıq-ışarələr olan çoxsaylı aşıq sümükləri aşkar edilmişdir. Bu cızıqları bəzi alimlər damğa və ya hesab işarələri saysalar da (Kiselyev 1949, 258-259; Kızlasov 1960, 141-144; Lipskiy 1956, 16-21), onların magik işarələr olması daha məntiqlidir. Hətta aşıqdan qoruyucu həmail kimi istifadə olunması da istisna deyil. Məlumdur ki, qədim Çində Şan dövləti dönməndə (e.ə. XVIII – e.ə. XI əsrlər) üzəri yazılı və ya işarəli sümüklərindən fal aləti kimi istifadə geniş yayılmışdı. Fal açma verilən sualın müqabilində oda atılan, üzərində müxtəlif mənalı çoxsaylı işarələr olan sümüklərin yandı-

rilmasından alınan nəticədən ibarət idi. Bu nəticə odun təsirindən sümük üzərində yaranan çatların hansı işarələrdən keçməsi ilə müəyyən olunurdu. Oxşar falaçmadan monqol xanları da istifadə edirdilər. Lakin onlar çatların hansı işarələr üzərindən keçməsi ilə deyil, yanma nəticəsində sümüklərdə yaranan çatların düz, yaxud çəpəki olması ilə nəticə hasil edirdilər. Əgər yandırılan üç kürək sümüyündən heç olmasa birində sümük boyu uzanan düz çat yaranardısı, niyyət edilən işin uğurlu alınacağına inanırdılar (Rubruk 1957, 149). Qədim Yunanıstanda, Romada və Bizansda astraqallarla fal açmanın və qumar oyununun geniş yayıldığını da xatırlasaq, yazılı aşqların fal alətləri ola bilməsi daha inandırıcı görünür. Əlavə edək ki, ingilis, rus və bir çox digər dillərdə indi də zər daşları “sümük” (bone, kost) adlanır. “Bəxtin alçı durub” kimi Azərbaycan xalq pəremisinin də mövcudluğu həmin sümük falı ilə bağlıdır.

Zəka oyun elementlərinin aktiv istifadə edildiyi və magik təsəvvürlərlə bağlı nağılların ən maraqlılarından biri “Oxxayla Əhməd” nağılıdır. Son illərdə nağılın yalnız Qarabağda (bir sıra motivlərini itirsə də) qeydə alınması, onun vaxtilə bölgənin məşhur nağıllarından olduğunu göstərir (*Nağılı “Tilsimli kişi” adı altında Xocavənd rayonu Kuropatkin kənd sakini, hazırda qaçqın kimi Beyləqanın Xocavənd qəsəbəsində məskunlaşmış, 1937-ci il təvəllüdü Quliyev Qaytaran Qədim oğlundan AMEA Folklor İnstitutunun əməkdaşı Ləman Süleymanova 2014-cü ildə qeydə almışdır. AMEA Folklor İnstitutunun arxivi*).

“Oxxayla Əhməd” nağılında diqqət çəkən məqamlardan birincisi orada aşkar şəkildə türk mifologiyasına bağlı obrazların, kökləri şaman praktikasına və magiyaya gedib çıxan motivlərin yer tutmasıdır. Şamanların insanı ölümdən xilas etmək üçün onun canını oğurlamış yer və ya göy ruhları ilə aldatma-oyunu (kamlaniya) bu nağılda Oxxayla Əhmədin “sehrbazlıq savaşında” izlərini saxlayıb. Aldatma və qaçdı-qovdu movzulu belə ayinləri şamanlar həm də ovda uğuru təmin etmək, meşənin və ya heyvanların hami-ruhunu aldadıb, ovlanmış heyvanların yerinə yeni heyvan törənişinə səbəb olacaq körpə canlar əldə etmək üçün də icra edirdilər.

Xtonik xarakterli Ox haqqında şərqi slavyan, Qafqaz və macar nağıllarının da olduğunu vurğulayaraq, deyək ki, Azərbaycan nağılında Oxxay obrazının təsviri Altay və Xakasiya türkləri arasında Erlik xan haqqında təsəvvürlərlə eyniyyət təşkil edir. Xakaslara və altaylılara görə, ölümlər aləminin – yeraltı dünyanın hakimi Erlik xanın səltənəti yerin yeddinci və ya doqquzuncu qatında yerləşir, onun qalaçası (sarayı) misdən və ya göy dəmirdən ucaldılmışdır, bu qalaça Taybodın çayının sahilində

(altaylılara görə) və ya yeddi (doqquz) dənizin mənşəbində (xakaslara görə) yerləşir. Erlikin yeraltı səltənətində öldürülmüş insanların qanı ilə dolu qırmızı göl, göz yaşlarından yaranmış digər göllər və çaylar var, onun səltənətinə gedən yolun girişindən qara köptük qalxır və s. Bununla yanaşı, şaman vergisini də Erlik bəxş edir. Erlik buddist türklərdə və monqollarda da buddizm dini təliminin himayəçilərindən sayılır. Qədim uyğurlar və qırğızlara aid yazılarda adı Erlik kağan və Erklik kimi keçən bu tanrı buddizmdə ölümlər səltənətinin hakimi, axirətdə insanları mühakimə edən Yama ilə də eyniləşdirilir. Onun monqol buddizmindəki bir adı – Nomun xan “Qanunların hökmdarı” mənasını verir. Mənşəyi hinduizmə bağlı olan bu tanrını buddist ikonografiyası alovun əhatəsində, boynuna insan kəllələri düzülmiş buyunbağı taxmış və ya insan kəlləsindən tac qoymuş öküz başlı demon kimi təsvir edirdi.

“Oxxayla Əhməd” nağılında Oxxay suyun dibində yaşayır, “dəryanın ortasında pıqqapıq qaynayan sudan baş qaldırır çıxır” (AN 2004b, 279), onun “yeddi qat yerin tərkində yerləşən” (AN 2004b, 280), “bir kərpici qızıldan, bir kərpici gümüşdən” (AN 2004b, 278) olan qalaçası “günahsız ölənlərin göz yaşından əmələ gəlmiş dərya”nın (AN 2004b, 281) sahilində yerləşir. Qalanın bir tərəfi öldürülmüş insanların qanı ilə al qırmızı rəngə boyanmış bağçadır, bir tərəfində “nə varsa – daşdan, torpaqdan suya qədər hər şey alışıb yanır, alov, tüstü asimana qalxır” (AN 2004b, 278). O, insanlara elm və tilsim öyrədir, yeraltı sarayında onları imtahan (axirət sorğu-sualının transformu) edir, bəzilərini heyvana çevirir (əvvəlki həyatdakı əməllərə görə reinkarnasiya ?), bəzilərini qətlə yetirir, kəllələrindən divar hötür və s.

Oxxayın verdiyi bilgilərə yiyələnən Əhməd sonra bu demonla mübarizə edir, sehrbazlıq oyununda onu aldadaraq qalib gəlir və nəticədə “tilsimə saldığı adamların hamısını dirildir” (!) (AN 2004b, 289).

Nağılda Əhməd sonra digər zəka oyununda qalib gəlir: o üç almadan hansının bir illik, hansının iki illik, hansının üç illik olduğunu tapır.

Qeyd edək ki, nağılın 1926-cı ildə nəşr olunmuş variantında qəhrəman Qouz adlanır ki, M.Kazımoğlu onu “Oğuz” adının bir şəkli hesab edir (Kazımoğlu 2011, 8). Görünür, Oğuzun yeraltı dünya hakimi ilə mübarizəsindən bəhs edən bir mifə dayanan bu nağılda türk peyğəmbərinin adı (Oğuz) sonralar ərəb-islam peyğəmbərinin adı ilə (Əhməd) əvəz olunmuşdur.

Qarabağ nağıllarında oyun-tapmaca tipli nağılların süjetləri, bəzən kontaminasiya yolu ilə digər nağılların tərkibində yer almışdır. Məsələn,

“Balığı at deryaya, balıq bilməsə də, Xalıq bilər” nağlında (*Cəbrayıl rayonundan toplanmış variant*) (Qarabağ 2012c, 182-191) qəhrəman üç bu tipli nağıl danışır susqun şahzadə qızı dinməyə vadar edir. Dinmək və ya gülmək burada həyat verən magik qüvvə kimi çıxış edir. Qarabağ nağıllarında rast gəldiyimiz dinib-danışmayan şahzadə qızı dindirə bilmək və ya güldürmək kimi motivin bayram və toylarda oynanılan oyun-tamaşalarında “şah”ı güldürə bilmək müsabiqəsi ilə eyniyyəti diqqət çəkir. Bu bölgədə böyüklər arasında hələ də populyar olan “Padşah oyunu”nun bir şərti “ciddi padşah”ı güldürmək sayılır. Baxmayaraq ki, gülüş oyuna yaddır, burada gülməyə təhrik etmək “oyunu pozmaq” anlamı daşımır. İ.Rüstəmzadə Qarabağ və Naxçıvanda keçirilən “Padşah oyunu” barədə yazır ki, Beyləqanın Günəşli kəndində şəbədədə “şah olan şəxs bir sutka dinməməli, danışmamalıdır. Gülən kimi onu taxtdan düşürər, özünü də soyundurub dar ağacından “asardılar”. Ordubad rayonunda da ən məşhur məzhəkəçilər, gülüş ustaları xanı güldürmək üçün dəridən-qabıqdan çıxardılar. Xan gülsün deyər, bəzən meydanda qadın, qız olmasına baxmayaraq, xanla açıq-saçıq zarafatlar edərildilər. Xan bütün bu məzhəkələrin qabağında özünü saxlaya bilməyib gülsə, meydana toplaşan tamaşaçılar onu geyimli-keçimli suya basar, onu “xanlıq”dan salardılar. Taxtdan salınmış şəxs isə bir daha xan seçilə bilməzdi” (Rüstəmzadə 2014, 245-246).

Qeyd edək ki, bu gün də Azərbaycanda toy və bayramlarda (əsasən Novruzda) təşkil olunan, böyüklərin iştirak etdiyi “Padşah” və ya elə uşaqların iştirakı ilə oynanılan “Xan-vəzir” oyunu ilə bənzər oyun barədə məlumata hələ Midiyanın sonuncu hökmdarı Astiaqla bağlı Herodotun “Tarix” əsərində verilən əfsanə və ya nağıl mətnində rast gəlirik (Herodot, I kitab). Həmin əfsanənin qısa məzmunu belədir: Astiaq yuxu görür. Yuxunu yozan kahinlər Astiaqın qızının gələcəkdə oğlu olacağını, bu uşağın böyüyüb Astiaqı taxtdan salacağını və Asiyaya hakim olacağını deyirlər. Nə vaxtsa taxt-tacı itirə biləcəyindən qorxan Astiaq qızı Mandananı fars əyanına ərə verir (qanunla midiyalılardan aşağı tutulan farslar taxta əyləşə bilməzdilər). Mandana Kiri dünyaya gətirəndə, şah onun məhvi edilməsini əmr edir. Lakin uşaq gizlədilir. Aradan uzun illər keçəndən sonra bir gün uşaqlar çöldə oyun oynayırlar və çoban ailəsində böyüyən Kiri “şah” seçirlər. “Şah” seçilmiş Kir bir əyanın uşağını ağır cəzalandırır. Əyan çoban uşağının onun övladını incitməsi barədə Astiaqa şikayət edir. Bu hadisədən sonra məsələnin üstü açılır. Lakin Midiya kahinləri – artıq Kir şah olmuşdur, bundan sonra Astiaqın taxt-tacı üçün təhlükə yoxdur, –

deyərkək, uşağı xilas edirlər. Bir neçə il sonra Kir farsları üsyana qaldırır və Midiyanı zəbt edir.

Bu oyunun gerçək hadisə kimi b.e.ə. V əsrdə yazıya alınmış tarixi mənbədə əks olunması, qədim Azərbaycan əhalisi üçün oyunun magik qüvvəsinə inamın nə dərəcədə ciddi mahiyyət kəsb etdiyini bir daha göstərmiş olur.

Sonuc

Beləliklə, görürük ki, nağıllarda oyun elementlərinin yer alması oyunlara məqsədli müraciət olunması ilə məhdudlaşmır. Qarabağdan toplanmış bəzi nağılların, eləcə də oyun ünsürlərinin təzahür etdiyi bir çox Azərbaycan xalq nağıllarının oyun mətnləri üzərində qurulduğunu yalnız formal olaraq qəbul etmək mümkündür. Çünki eyni məntiqlə xalq oyun və tamaşalarının öz mövzusunu nağıllardan aldığı söyləmək olar. Əksər hallarda nağılların oyun məzmunu daşması folklorun bir növünə məxsus elementlərin onun digər növündə olan örnəyinin mətninə daxil edilməsi kimi qiymətləndirilə bilməz. Güman ki, hər iki hal – eyni məzmunun və ya ideyanın oyun (sözlü-hərəkətli) və nağıl (sözlü) kimi təzahürü arxaik təsəvvürlərdən, mif və ritualın vəhdətindən qaynaqlanan diferensiasiya hadisəsidir. Arxaik rituallar və miflər aktuallığını və sakral statusunu itirərək yeni tipdə təzahürlərə (oyun, rəqs, kukla teatru, nağıl, qaravəlli və s.) transformasiya olunmuşlar. Nağıllar və oyunlar bu profanasiyanın sözlü və sözlü-hərəkətli təzahürləridir. Nağılların oyunlarla səsleşən məqamları, onun praqmatik baxımdan şərdən qorunmaq və həyatda uğuru təmin etmək kimi magik funksiyası da bu səbəblərə bağlıdır. Bununla yanaşı, bir kökdən baş qaldıran bu iki şifahi ənənə hadisəsi artıq folklorun ayrı-ayrı qolları kimi, sonralar bir-birinə qarşılıqlı olaraq da mövzular, süjetlər, obrazlar və motivlər vermişdir. Bu zaman isə oyun elementlərindən istifadə artıq nağılçılıqda poetik təkamül faktı kimi ortaya çıxmışdır.

Qaynaqlar

AFA 2000 – Azərbaycan folkloru antologiyası, V kitab. Qarabağ folkloru.

Tərtib edəni: İ.Əbbaslı. Bakı: Nurlan, 2000.

AFK 2007 – Azərbaycan folkloru külliyyatı. Nağıllar, V cild. Bakı: Nurlan, 2007.

- AN 2004a – Azərbaycan nağılları, 5 cildə, I cild. Bakı: Çıraq, 2004.
- AN 2004b – Azərbaycan nağılları, 5 cildə, IV cild. Bakı: Çıraq, 2004.
- AN 2004c – Azərbaycan nağılları, 5 cildə, V cild. Bakı: Çıraq, 2004.
- Boratav 1999 – Boratav P.N. 100 soruda Türk folkloru. İstanbul: Gerçek Yayınevi, 1999.
- Kazımoğlu 2011 – Kazımoğlu M. Folklorda obrazın ikiləşməsi. Bakı: Elm, 2011.
- KDQ 1999 – Kitabı-Dədə Qorqud. Çapa hazırlayanı: S.Əlizadə. Bakı: Yeni Nəşrlər Evi, 1999.
- Kiselev 1949 – Киселев С.В. Древняя история Южной Сибири // МИА, № 9, М.-Л., 1949
- Kızlasov 1960 – Кызласов Л.Р. Таштыкская эпоха в истории Хакаско-Минусинской котловины. М.: МГУ, 1960.
- Koroğlu 1997 – Koroğlu. Paris nüsxəsi. Bakı: Ozan, 1997.
- Qarabağ 2012a – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. I cild. Toplayıb tərtib edənlər: İ.Rüstəməzadə, Z.Fərhadov. Bakı: Elm və təhsil, 2012.
- Qarabağ 2012b – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. II cild. Toplayanı və tərtib edəni: İ.Rüstəməzadə. Bakı: Elm və təhsil, 2012.
- Qarabağ 2012c – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. III cild. Tərtib edəni: İ.Rüstəməzadə. Bakı: Elm və təhsil, 2012.
- Qarabağ 2013 – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. VI cild. Toplayanı və tərtib edəni: L.Vaqifqızı. Bakı: Zərdabi LTD, 2013.
- Qarabağ 2014 – Qarabağ: folklor da bir tarixdir. VII cild. Toplayanı və tərtib edəni: L.Vaqifqızı. Bakı: Zərdabi LTD, 2014.
- Qarayev 2004 – Qarayev Y. Prototip şəkilidir, yaxud nəfəsdə zümzümə, tələffüzdə rəqs – Şəki şivəsi / Azərbaycan folkloru antologiyası, IV kitab. Şəki folkloru. Bakı: Səda, 2004.
- Quliyev 1985 – Quliyev Ş. Nərd oyunu. Bakı: Gənclik, 1985.
- Quliyev 2012 – Quliyev Ş. Azərbaycanda şahmatın tarixi. Bakı: CBS mətbəəsi, 2012.
- Lipskiy 1956 – Липский А.Н. Некоторые вопросы таштыкской культуры в свете сибирской этнографии // Краеведческий сборник, № 1. Абакан, 1956.
- Nəbiyeva 2014 – Nəbiyeva A. Qarabağda uşaq oyunları / “Ümumtürk kontekstində Qarabağ xalq oyunları və meydan tamaşaları” mövzusunda Beynəlxalq Elmi Konfransın materialları. Bakı: Zərdabi LTD, 2014.
- Rubruk 1957 – Рубрук Г. Путешествие в Восточные страны / Джованни дель Плано Карпини. История монгалов. Гильем де Рубрук. Путешествие в Восточные страны. М.: Наука, 1957.

Rüstəmzadə 2014 – Rüstəmzadə İ. Qarabağda “Padşah oyunu” / “Ümumtürk kontekstində Qarabağ xalq oyunları və meydan tamaşaları” mövzusunda Beynəlxalq Elmi Konfransın materialları. Bakı: Zərdabi LTD, 2014.

Rzasoy 2014 – Rzasoy S. Muğanlıda Novruz karnavalı. Tbilisi: Tbiliselebi, 2014.

Şəhriyar 2005 – Şəhriyar Q. Folklor və nərd / “Dədə Qorqud” jur., № II (15), Bakı, 2005.

Tehrani 1998 – Tehrani Ə. Kitabı-Diyarbəkriyyə. Bakı: Elm, 1998.

Herodot I – Геродот. История. Книга Первая. <http://www.vchi.net/istoriya/grecia/gerodot/01.html>

The game elements on the tales collected in Karabakh: Magic and didactic aspects

Summary

Rich composition, content features close to dreams, exposure to optimistic conclusion is conditioned active participation of games and other fun elements in the tales. Using the game elements in tales, on the one hand added real-life elements to their unreal fantastic scenes not leaving aside the specifics of tale genre, on the other hand, have made it more interesting and added humorous tone.

The use of teaching and didactic game functions on the tales is obvious, but their magic essence, often hiding in the background. This magic function stems from its archaic essence and although not in the foreground, but subconsciously enters to the text.

We can see appearance the use of game elements in Azerbaijan tales, especially in several cases in Karabakh tales:

Tales based on destiny games.

Tales based on the brain games:

Game-riddle and question-answer type tales;

Tales with lie competition themes.

Tales related to folk theatre.

The tales which where the game episodes are used as an element of motivation or situation.

However, in many cases, game elements tales cannot be regarded as elements added with another type. In both types the presence of identical images or scenes in such texts, largely linked to the common origin from a single source: archaic notions, myths and rituals.

Key words: *Azerbaijan tales, Karabakh, folk games, puzzle, didactics.*

Элементы игр в сказках, собранных в Карабахе: магические и дидактические аспекты

Резюме

Богатая композиция, особенности содержания, связанные с воображением и склонность к оптимистическому концу обуславливают в сказках активное участие игровых и разных развлекательных элементов. Использование игровых элементов, с одной стороны, не выходя за рамки специфики жанра сказок, добавило нереальному содержанию и фантастическим сценам сказок “правдивые” аспекты – реальные элементы жизни, а с другой стороны, это сделало сказки более интересными и юмористическими.

Если в сказках очевидно использование обучающих и дидактических функций игр, то их магическая сущность, чаще всего, кроется на заднем плане. Эта магическая функция исходит из архаической сущности игры, не будучи на переднем плане, она подсознательно может входить в текст. В азербайджанских сказках, конкретно в карабахских сказках, можно увидеть воплощение в нескольких формах использование игровых элементов:

1. Сказки, созданные на основе азартных игр;
2. Сказки, созданные на основе интеллектуальных игр:
 - а) Сказки типа игра-загадка и вопрос-ответ;
 - б) Сказки на тему соревнования по лжи.
3. Сказки, связанные с народными спектаклями.
4. Сказки, использующие элементы и эпизоды игр как элемент мотивации или ситуации.

Вместе с тем, во многих случаях сказки с содержанием “игры” нельзя расценивать как вхождение соответствующих элементов одного вида фольклора в текст образца его другого вида. В таких текстах наличие моментов, соответствующие народным играм или народным спектаклям, в большей мере связано с тем, что источник каждого из двух типов устного творчества (сказки и игры) одинаковый – это архаические представления, миф и ритуал.

Ключевые слова: *Азербайджанские сказки, Карабах, народные игры, загадка, дидактика.*

II HİSSƏ

QARABAĞ XALQ OYUNLARININ MƏTNLƏRİ*

AĞAC ÖLÇMƏ

Ağacı ölçürdülər. Əl tutup sözdəri dedihcə, əli çəkirdilər yuxarı. Əlin balacılığınnan, böyüklüyünnən asılı olmıyarax sözdəri deyəndə ağac ölçüyə uyğun gəlirdi. Sözü belə deyərdilər:

- Ağac-ağac,
Lənbirim ağac.
Ləşirin biri,
Doqquzu şirin,
Haradeydin?
- Bir meşədə.
- Səni kim vırdı?
- Gülpəri.
- Nəyçün?
- Ərşin üçün.
- Yalan desən?
- Başın üçün.

(Söyləyici: Cəbrayilov Xuduş Həsən oğlu, doğum tarixi 1926, təhsili orta, Gilətağ kəndi/Zəngilan rayonu).

ALDATDIM, AY ALDATDIM...

Bu oyun da azyaşlı uşaqlar arasında oynanılır. Uşaqlardan biri o birisinin sayıqlığını yoxlamaq üçün ona yalandan sözlər deyir. Məsələn, “atan gəldi”, “səni filankəs çağırır”, “orda bir tülkü qaçdı” və s. Bu zaman həmin uşaq ora-bura davrayıb deyilənə inanırsa, o biri uşaq sevincək oxuyur:

* Söyləyicinin dilindən yazıya alınmış mətnlər folklorun toplanması prinsipinə uyğun olaraq dialektdə verilmişdir.

Aldatdım, ay aldatdım,
 Qarğa peyinin yedirtdim.
 Samannığa qığlatdım.
 Samannıxdan asaram,
 Ağzına qığ basaram.

(Söyləyici: Aminə Həşir qızı Məmmədova, doğum tarixi 1960-cı il, təhsili orta, Şükürbəyli kəndi/Füzuli rayonu).

ALMA OYUNU

“Alma oyunu”nda yekə kasa olur, içinə su tökürsən, bir dənə də alma atırsan. Beş nəfər oğlan olur. Belə durur. Birinə deyirsən ki, ağzınyan o suyun içinnən o almanı götür. Əgər o almanı götürsə, o nə desə, o biri oyunçular onu eləməlidir. Məsəlçün, udan şəxs desə ki, oyna, şeir de, nə bilim qaç və ya it kimi hür. O nə desə, o birilər onu icra etməlidir. Amma gərək tuta da almanı. Ləyənin içində tut görüm almanı, nə təhər tutursan?

(Söyləyici: Məryəm Məmmədova, doğum tarixi 1949, təhsili ali, Horadiz qəsəbəsi/Füzuli rayonu).

AŞIQ-AŞIQ OYUNU*

Cız

Aşıq qoyunun arxa qıçlarında olur. Sağ arxa qıçında olan aşığa *saqqa*, sol arxa qıçında olan aşığa *sol aşıq* deyilir. Hər aşığın dörd üzü olur, hər üzünün də öz adı olur. Aşığın hamar üzünə *bik aləm*, çökək üzünə *cik aləm* deyilir. Çökək yan tərəfinə *cik*, dik yan tərəfində isə *bik* deyilir. Saqqanı əldə elə tuturlar aşığın dik üzü əlin içinə tərəf, çökək üzü çölə tərəf olur. Saqqa ən böyük aşıqdan seçilir. Hətta bəzi yerlərdə aşığın çökək üzünü deşib içinə qurğuşun tökürdülər ki, daha ağır olsun. Yaxşı saqqası olan kənddə adnan deyilirdi ki, filankəsin qurğuşunlu saqqası var. Aşıq-aşıq oyununun müxtəlif növləri var: “Qalaça”, “Cız oyunu”, “Daşdan çıxma”, “Duran getdi”, “Suvarma”, “Dəydi tütər” və sair.

* Aşıq-aşıq oyunu və onun növlərinin təsviri Laçın rayonu Qarakeşdi kənd sakinləri – Baxşəliyev Çıraq, Ələmşahov Qəşəm və Babək adlı şəxsin oynadıqları oyunun videoyazısı və onların verdiyi məlumatlar əsasında verilmişdir.

“Cız” oyununda əvvəlcə dəyirmi cız çəkilir. Cızın böyüklüyü aşıqların və oyunçuların sayından asılı olur. Daha çox oyunçu varsa, cız daha böyük götürülür. Cızın ortasında düz xətt çəkilir, aşıqlar ora qoyulur. Cızı çəkildikdən sonra bir və ya iki metr məsafədən baş təyin edilir. Həmin yer seçilsin deyə, ora düz xətt çəkilir. Daha sonra həmin məsafə qədər cızın yuxarisından da ikinci baş çəkilir. Baş iki yerdə ona görə çəkilir ki, oyunçu aşığı atdıqdan sonra təkrar o biri başa qayıtmasın, ona yaxın başdan saqqasını atsın. Kimin birinci atacağını müəyyən etmək üçün saqqaları suvarma (aşığı havaya atmaq) qaldırırlar. Hansı oyunçunun aşığı birinci aləm durursa, əvvəl o atır. Saqqaları atdıqdan sonra başa keçib ordan aşıqları vururlar.

Taxtakörpü qəsəbəsində oynanılan oyunda birinci oyunçunun atdığı saqqa cızdakı aşıqlara dəymir, onun ardınca rəqib oyunçu da saqqasını atır, amma aşığı vura bilmir. Atmaq növbəsi birinci oyunçuya keçir, onun atdığı saqqa aşığa dəyir, amma onu cızdan çıxarmır. Bu vaxt ikinci oyunçu yaxınlaşıb cızın qırağından atır və hər iki aşığı cızdan çıxarır. Cızdan çıxartdığı aşıqlar artıq onun olur. Cız oyununda bir qayda da var. Saqqa aşığı dəyir, amma onu cızdan çıxara bilmir: aşıq xəttin üstündə durur. Bu vəziyyətə *sudoldu* deyilir. Bu zaman atan adam həmin aşığı götürüb suvarma atır. Aşıq aləm durursa, həmin aşığı udur. Durmursa, onu cızın ortasına qoyur, oyun yenidən davam edir.

Bütün aşıqlarını uduzmuş oyunçu axırda saqqasını oyuna qoyur. Şərt kəsilir ki, mənim saqqamdan oynuyuruq. Udsam, qarşılığında dörd-beş aşıq verəcəksən. Bəzən oyunda o qədər aşıq udulurdu ki, həmin aşıqları saxlamaq üçün xüsusi torbalar da tikilirdi.

II variant

Yumru bir dairə, dairənin ortasından bir düz xətt çəkilir. Hər kəs xəzinəsindən, şərtə görə bir, iki, üç və s. sayda aşıq düzür. Aşıqları sıra ilə xəttin üstünə düzürlər. Dairənin bir neçə yerindən iki-üç metr dairədən aralı isə başlanğıc yeri qoyulur. Sonra kimin neçənci olmasını müəyyən edirlər. Hər kəsin neçənci olması müəyyən olandan sonra oyun başlanır.

Birinci olan başlayır atmağa. Saqqası ilə vurub dairədən hansı aşığı çıxarsa, o, aşığı udur, yenidən təkrar vurur. Nə vaxt saqqası boşa çıxsın, onda o biri oyunçu – sırası olan şəxs atır. Təkrar aşıqları vuranda saqqa harda olursa (istər dairənin içi olsun, istər çölü), ordan götürüb vurur. Bu, daha sərfəli olur. Ona görə ki, saqqa aşığa yaxın olur.

Oyuna başlamamış bir şərt də qoyurlar ki, dairə ilə aşığın arası nə qədər məsafə olanda aşığı götürürlər. Buna “qırtım” deyirlər. Məsələn, tutaq ki, dairə ilə aşıq arasında olan məsafə bir qarış olmalıdır. Dairə ilə aşığı vuranda aşıq dairənin içində bir yerdə saqqaya yaxın dayanır. Saqqaya ilə aşıq arasında həmin məsafə qarışla ölçülür. Əgər deyilən şərt kimi bir qarış oldusa, yəni əli açanda hər ikisinə dəyirsə, onda oyunçu həmin aşığı udur. Çox vaxt bu oyunda saqqanı büküb atırlar ki, *qırtım* olsun. Onda daha çox daş udmaq olur.

Həmişə atılan saqqaya cıza yaxın atılır ki, aşıqla olan məsafə yaxın olsun, *qırtım* olsun. Elə olanda, aşığa dəyməsə də, saqqanı yenidən ata bilər, yaxın olan aşığı da götürə bilər. Oyun beləcə sıra ilə davam edir.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

Daşdan çıxma

“Daşdan çıxma” oyunu iki nəfər arasında oynanılır. 15-20 santimetr uzunluğunda düz xətt çəkilir. Aşıqların biri dik vəziyyətdə cızın bir ucuna, digəri o biri ucuna qoyulur. Daha sonra baş təyin edilir və ora ağac sancılır. İki nəfər “savaşıq”, kimin aşığı aləm durursa, birinci o atır. Oyunçular xəttin arxasından durub növbəynən saqqalarını atırlar, kimin saqqası başa yaxın düşürsə, birinci vurmaq şansını o qazanır. Oyunun qaydası belədir ki, oyunçular aşığı vurub xətdən bir ayaq boyu uzaqlaşdırmalıdır. Kim uzaqlaşdıra bilsə, həmin aşığı udur. Taxtakörpü qəsəbəsində oynanılan oyunda təyin olunan məsafə uzaq olduğundan oyunçular birbaşa aşığı vurmurlar, saqqalarını daha yaxına atırlar. Həmin yerdən durub aşıqları qırtırlar (saqqaynan yaxın məsafədən aşıqları vurmaq). Birinci oyunçunun saqqası aşığa dəysə də, onu bir ayaq boyu uzaqlaşdıra bilmir. Atmaq növbəsi ikinci oyunçuya keçir, amma o da aşığı vura bilmir. Bu səfər oyunçular saqqaları hara düşübsə, həmin yerdən qırtırlar. Oyunçu ayağını aşığın düşdüyü yerdən qabağa atmamalıdır, atarsa haram sayılır. İkinci vuruşda birinci oyuncu hər iki aşığı ayaqboyu xətdən uzaqlaşdıra bilər və hər iki aşığı udur.

Suvarma

“Suvarma” oyununu iki oyunçu üz-üzə çöməlib oynayır. Taxtakörpü qəsəbəsində oynanılan oyunda hər iki oyunçu aşığı havaya atır. Birinci dəfə oyunçuların ikisinin də aşığı cik durduğundan, heç biri udmur. Növbəti dəfə oyunçulardan birinin aşığı bik aləm, digəri cik durur. Aşığı bik aləm duran rəqib oyunçunun aşığını udur. Oyunun şərtində çur olmadığından aşığı bik aləm düşən oyunçu rəqibinin aşığı cik də düşsə, onu aparır. Amma şərtə çur varsa, o zaman bik aləm biki və yaxud cik aləm ciki apara bilir. Biri bik aləm, digəri cik düşübsə, bu zaman aşığı aləm düşən oyunçu rəqib oyunçunun aşığını qırtır. Həmin aşığı bik üzünə çevirə bilərsə, onu udur. Çevirə bilməsə, o biri oyunçu qırtır. Həmin oyunçu rəqib oyunçunun aşığını cik üzünə çevirib onu udur.

Duran getdi

Bu oyuna “Duran getdi”, “Durdu getdi” də deyilir. Oyun 3, 4 və daha çox adam arasında oynanılır. Oyunun qaydası belədir ki, oyunçulardan biri aşıqları ovcunun içində çalxalayıb atır. Aləm durmayan aşıqlar kənara qoyulur, oyun bu səfər aləm duran aşıqlar arasında davam etdirilir. Həmin aşıqlardan hansı aləm durarsa, digər aşıqlar da ona çatır. Taxtakörpü qəsəbəsində lentə alınan oyunda oyun dörd nəfər arasında oynanırdı. Oyunçulardan biri aşıqları əlinə alıb atır. Aşıqlardan biri dik vəziyyətdə düşür, ona *donqa* deyilir. Donqa duran aşıq təzədən atılır. Aşıqlardan heç biri aləm düşmədiyindən təzədən atılır. Aləm durana qədər aşıqlar atılır. Bir neçə atışdan sonra aşıqlardan ikisi aləm durur. Oyun həmin aşıqlar arasında davam edir. Axıra hansı qalırsa, yerdə qalan aşıqlar da ona çatır.

Qalaça

Oyuna iki və daha çox adam cəlb oluna bilər. Oyun ya tək-tək, ya da dəstələrə bölünməklə oynanılır. Oyunçuların razılığına görə oyunda iştirak edən hər bir adam və ya hər bir komanda müəyyən sayda aşığı bir-birinin üstündə, bir neçə mərtəbəli qala şəklində qurur. Oyunçular qurulmuş “qala”nın bir tərəfində, təxminən, 3-5 metr aralı çəkilməmiş xəttin arxasında dayanırlar. Kimin nə vaxt oyuna qoşulacağı dəqiqləşdirilir.

Oyunçular əllərindəki saqqa aşıqla hədəfi nişan alırlar. Növbəsi müəyyənləşən hər bir oyunçu cəmi bir dəfə qalanı hədəf seçə bilər. Oyunçulardan hansısa qalanı vurub dağıdırsa, o aşıqların hamısını udmuş hesab olunur. Əgər oyunçulardan heç birinin Saqqası qalaya dəyməsə, onda hansı saqqa qalaya daha çox yaxındırsa, həmin oyunçu saqqa ilə həmin yerdən qalaya zərbə vurur. Dağılan aşıqlardan hansı cık düşərsə, götürür. Cık olmadıqda o, fəaliyyətini dayandırır. Saqqası qala mərkəzinə yaxın oyunçular bu minvalla oyunu davam etdirirlər.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış "Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri" kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

Sultan

Bir-iki metrlik uzun xətt çəkilir. Oyunda neçə nəfər iştirak edərsə, məlum olur. Şərtə görə hərə bir, iki, üç və s. aşığı həmin xəttin üstünə alçıtoğan düzürlər. Xətt üstündəki aşıqlardan birini ortaya dik qoyur, adına *sultan* deyillər. Əsas məqsəd oyunda sultanı vurmaqdır. Hər bir oyunçunun da əlində aşıqdan bir saqqası olur. Bu aşıqla o biri aşıqları vururlar. Sonra kimin neçənci adam olaraq saqqa ilə aşığı vurası olacağını müəyyən etmək üçün bütün oyunçuların saqqalarını bir yerə yığıb, qarışdırıb birini yerə salırlar. Əgər aşıq alçı düşsə, həmin aşığın sahibi birinci olur.

Sonra yerdə qalan aşıqları bir-bir qarışdırıb yerə salırlar. Alçı düşən hər aşıq sahibi bir-birinin dalmca sırasını bilir. Oyuna başlamazdan əvvəl şərt qoyurlar ki, sultanı vuranda onunla aşıqların, aşıqlarla aşıqların arasında olan məsafə neçə sm. olmalıdır. Həmişə aşıqlarla aşıqlar arasında olan məsafə sultana nisbətən az götürülür. Şərt qoyulur, oyunçunun atdığı saqqa alçı dursa, onda xətdən bir aşıq alır. Yox, əgər toqan dursa, onda öz xəzinəsindən bir aşıq xəttə əlavə olaraq qoyur.

Oyun başlayır. Birinci oyunçu saqqa ilə aşıqları vurur. Əgər nişan alıb sultanı vurarsa, onda bütün aşıqları udur. Sultanı vurmaq isə, şərtə görə, hər hansı bir məsafədən vurulmalıdır. Yox, əgər şərt daxilində aşığı vurursa, onda vurduğu aşığı götürür, bir daha saqqası duran yerdən aşıqlara, sultana nişan alıb vurur. Yenə də vursa, aşığını götürür. Yox, vurmasa, saqqası boş keçsə, onda sıra ilə o biri oyunçular oyunu olduğu kimi davam etdirirlər.

Oyunçu aşığı, ya sultanı nişan alıb vura bilmirsə və saqqası *alçı* düşürsə, bir aşıq götürə bilir. Yox, alçı düşməyib *toqan* dursa, onda oyunçu xəzinəsindən bir aşıq gətirib cərgəyə qoyur.

(*Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış "Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri" kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715*).

ARPA QAÇ, BUĞDA TUT

Bu oyunu gecə həyətdə oynuyurdux. Hər dəstənin bir başçısı olurdu. Başçılar hərəsi pencəyin bir başınnan tuturdu. O biri dəstənin üzvləri pencəyin önündə, bu biri dəstənin üzvləri isə pencəyin o biri üzündə yerə uzanırdı. Pencəyin arxasında gizlənən uşaqların hərəsinə bir ad qoyulurdu. Pencəyi tutan deyirdi:

– Ala dana, gəl.

O biri dəstənin başçısı da deyirdi ki, Ala öküz, sən də gəl. Adı Ala dana olan başın söyküyürdü pencəyə. Ala öküz pencəyin o biri üzündən onun başına kəllə vururdu. İndi Ala danadan soruşullar ki, səni vuran kim idi. Düz tapsa, əlli metr ölçüb məsafə təyin edirdilər, uduzan dəstə udan dəstəni həmin məsafəyə qədər kürəklərində aparıb gətirməli idi.

(*Söyləyici: Xaməmmədov Xaməmməd Alməmməd oğlu, doğum tarixi 1951, təhsili ali, Çöpədərə kəndi/Zəngilan rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri*).

BAL-BALLICA

Kruq oturub ayağımızı uzadırdıq bir-birimizə. Ayaqlarımızı sayırdıq, deyirdik:

Bal-ballica!
 Əmim oğlu Sultan ağa
 Çıxdı ağaca.
 Haldırım dedi,
 İldırım dedi.
 Gələn ayı,
 Beş bı tayı,

Çəkmə cırıx,
Çək ayağı,
Çıx qırağa!

Bir ayağın çıxırdı, biri qalırdı. Ola bilsin, sənin bir ayağın axıradək qalsın, sən udasan.

(Söyləyici: İdris Mahmud oğlu Nəsirov, doğum tarixi 1962, təhsili orta, Əhmədalılar kənd/Füzuli rayonu).

BARMAQ OYUNU

I variant

Uşaxların əllərini oynadıb deyərdilər:
Baş barmax,
Başala barmax,
Uzun hacı,
Qan turacı,
Çıkkılı bacı.

(Söyləyici: Sahilə Tofiq qızı Babayeva, doğum tarixi 1961, təhsili orta-ixtisas, Ağdam şəhəri).

II variant

Uşağın ovcunu əl ilə qıdıxlıyıf deyillər:
Burdan bir dovşan qaşdı,
Bu gördü (baş barmax),
Bu tutdu (II barmax),
Bu bişidi (III barmax),
Bu aşıdı (IV barmax),
Çuppuluya qalmaq (çəçələ barmax).

(Söyləyici: Sahilə Tofiq qızı Babayeva, doğum tarixi 1961, təhsili orta-ixtisas, Ağdam şəhəri).

III variant

Uşaxlar ayaqlarını bir yerə qoyur, bir-birinə vuruf oxuyullar:
Araz gəlir, lil gəlir,
İçi dolu gül gəlir.
O gülün birin üzeydim,
Saç bağım düzeydim.

Balamın toyunda
Bir doyunca süzeydim.
Axıra qalan oyundan çıxırdı.

(Söyləyici: *Sahilə Tofiq qızı Babayeva, doğum tarixi 1961, təhsili orta-ixtisas, Ağdam şəhəri*).

IV variant

Kiçik uşaxları alardılar qucaxlarına, qılçasını o üzə, bu üzə qaytarırdılar, deyirdilər:

Sınıx qıç, hay sınıx qıç,
Aş bişiməz sınıx qıç,
Su gətiməz sınıx qıç.
Elə ki, qonşudan pay gələndə,
Şöppənəh durar sınıx qıç.

Uşağın iki qılçasını qaldırdılar yuxarı. Bını təkrar bir neçə dəfə deyif uşağı səvərdilər.

(Söyləyici: *Sahilə Tofiq qızı Babayeva, doğum tarixi 1961, təhsili orta-ixtisas, Ağdam şəhəri*).

V variant

Bu oyun bəzi bölgələrdə “Sanama”, “Barmaq sanadı”, bəzi bölgələrdə isə “İynə-iyne” adlandırılırsa da, əsasən, “Barmaq oyunu” kimi tanınır. Bir neçə uşaq cəm olub sanama yolu ilə usta (başçı, ya molla) seçirlər. Uşaqlar əllərini açıb üzü üstə yerə qoyurlar. Sonra usta aşağıdakı sözləri deyir və hər barmağın üstünə bir heca (kəlmə) ilə işarə edir:

Əl-əl-əllənə.
Sən vurginə çəpənə,
Əldən çıxdı kəpənə,
Şah, şux, şaha bacı,
Molla dedi, çək əlini.

Əllərin yerə qoyandan sonra usta yuxarıdakı sözlərin əvəzinə aşağıdakı sözləri söyləyər:

Bər, bər inci,
Bər kəşinci,
Şam ağacı,

Şatır keçi.
 Qoz ağacı,
 Qotur keçi.
 Həppan,
 Hoppan,
 Yarıl,
 Yırtıl,
 Su iç,
 Qurtul.

Hansı barmağın üzərinə qurtul hecası düşsə, o barmaq cərgədən çıxar. Bu iş bütün barmaqların aradan çıxmasına qədər davam edir.

Usta axıra qalmış barmaq sahibinin qulağından tutub deyir:
 Razi ha, balam razi,
 Tikib donunu dərzü.
 Abbası verim xərcə,
 Toyun təzədən başla.
 Qarğa qur,
 Qarğa istəyirsən, quş?

Uşaq qarğa və ya quşdan birini istər. Uşağın istədiyi göydən uçana qədər və ya görünənə qədər usta uşağın qulağını çəkər, yerdə qalan oyunçular isə uduzmuş oyunçunu təqlid edirlər. Usta quş və qarğa əvəzinə istənilən başqa varlıqların adını qeyd edə bilər.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış "Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri" kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

VI variant

Əl barmaqların düz tutub kiçik barmaqdan başlayaraq deyirlər:

– Gəlin gedək oğurluğa.

İkinci barmaq deyər:

– Hanı nərdivan?

Üçüncü barmaq deyər:

– Məndən uca nərdivan?

Dördüncü barmaq deyər:

– Yaxşı iş deyil: insaf var, mürvət var.

Beşinci barmaq dördüncü barmağın ağzını əyərək deyər:

– Yi-yi-yi.

(*Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).*

BAYRAQ-BAYRAQ

Dörd-beş nəfərdən ibarət iki kamanda olurdu. Hər kamanda öz bayrağını tikirdi. Dairə çəkərdilər, qırmızı parçanı çubuğa bağlıyıb dairənin içinə sancardılar. Bayraqlar arasında iyirmi-otuz metr məsafə olardı. O bayrağı qoruyan olurdu. Hər iki kamanda cəhd eliyirdi ki, rəqib kamandanın bayrağın götürsün. Bayrağı götürüb öz yerinə gətirməli idi. Rəqib oyunçu ona əlini vursa və ya onu tutsa, deyirdilər “döndü”. Həmin adam artıq tərpənə bilmirdi, yerində qalırdı. Həmin kamandanın oyunçuları indi həm bayrağı qoruyur, həm də rəqib oyunçunu gözdüyürdülər ki, rəqib kamandanın oyunçuları gəlib onun donunu açmasınlar. Yoldaşları gəlib əlini ona vursalar, onun donu açılırdı, yenidən oyuna qatılırdı. Bayrağı qoruyanın dairədən kənara çıxmağa ixtiyarı yox idi. Rəqib oyunçular da dairənin ətrafında fırlanırdı, qoruyucunun başını qatıb bayrağı götürüb qaçırdılar.

(*Söyləyici: Əhmədov Şakir Şəfayət oğlu, doğum tarixi 1956, təhsili orta ixtisas, Şırlan kəndi/Şuşa rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri).*

BEŞBARMAQ OYUNU

Oyunda iki uşaq iştirak edir. Uşaqlar bir-bir öz əllərinin üstündə barmaqlarının adını sayırlar. Axırıncı barmaqda gərəy ehtiyatlı olasan k1, barmağını tutmasınlar.

Baş barmaq,

Başala barmaq.

Uzun hacı,

Qıl toracı,

Vay dədə, vay...

Vay dədə, vay... – deyən kimi çeçələ barmağı tutmaq istəyirlər. Əgər o biri oyunçu onu tutsa, onda o, oyunu aparmış olur.

(*Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).*

BEŞDAŞ*

I variant

Biz uşaq vaxdı bu oyunu tez-tez oynayardıq. Qızlar bu oyuna daha çox meyl göstərərdilər. Oyun oturaq şəkildə oynanılır. Yerə palaz, paltar salınırdı. Uşaqlar paltarın üstündə dairəvi oturub oynayırlar. Oyun iki nəfər arasında oynanılır. Oyunda beş dənə xırda yumru daş götürülür. Əvvəlcə ovucun içindən bir daşı göyə atıb əlin üstü ilə tuturlar. Kimin daşı yerə düşmürsə, oyun ondadır. Sonra *qərçimək* olur. Yəni daşları ovucun içindən yerə atıb, onlardan birini atırsan göyə. Daş yerə enənə qədər gərək yerdəki daşların hamısını qamarlayıb götürəsən və həm də göydən gələn daşı da tutasan. Bundan sonra *dənnəmə* gəlir. Dənnəmədə daşları yerə atıb bir-bir dənnəyirlər. Daşın dördü yerdə qalır, birini göyə atırlar. O göydən düşüncə yerdəki daşları da ovucla götürmək lazımdır. Əgər bunnarın hansıdasə səhv edilirsə, o biri oyunçu oyunu davam etdirirdi. Dənnəmədən sonra *ikiləmə* gəlir. İkiləmədə daşı həmin qaydada göyə atıb yerdəkilərin ikisi ilə birlikdə götürürlər. İkiləmədən sonra üçləmədi. Üç daşı bir, bir daşı ayrıca götürürlər. Sonra *dörləmə* gəlir. Burada daşın birini göyə atıb, dördünü yerə qoyurlar. Sonra həmin daşları təzədən yerdən götürürlər. Oyunun axırınıcı mərhələsi *itələmədi*. İtələmədə daşları dağınıq atırlar. Əgər daşlar bir-birinə bitişik olursa, oyunu davam etdirmək olmaz. O biri oyunçu üçüncü barmağın üstünə keçirir. Daşlardan birini götürüb rəqibə deyirlər ki, itini göstər. Bir daş it olur. İti, adətən, qapının ağzından keçirirlər ki, o biri daşları keçirməyə mane olsun. Tək əllə daşın birini göyə tullayaraq o birilərini qapıdan keçirirlər.

Beşdaşın xüsusi cəza qaydaları var: “küpədən bal çıxartma”, “quşunu göstər”, “çimdikləmə”, “cıraqqlama”, “yağlama”. Daşların hamısını əlin üstünə düzür, atıb tuturlar. Bu işi uduzan tərəf icra edir. Hansı daş yerə düşübsə, həmin daş rəqibin cəzası olur. Əgər “küpədən bal çıxartma” düşübsə, daşı əlin içində gizlədirsən. Əli yerə dayayıb barmaqların arasında yer qoymaq şərti ilə daşı ovucunda saxlamalısan. Rəqib həmin daşı

* Bu oyun “Qəcəmədaş” adı ilə də tanınır.

çıxartmaq istəyəndə əlini cızır. Əgər “quş göstərmə” düşdü, daşı rəqibin barmaqlarının arasına qoyub bərk sıxırlar. Barmaq bərk ağrıyır. Quşu göstərə bilmirsə, barmaq sıxılmaqda davam edir. “Çimdikləmə” cəzası isə belə olurdu: daşı göyə atıb tutma məqamında uduzanın əlini çimdikləyirlər. Daş yerə düşənə qədər cəza davam edir. “Yağlama” cəzasında daşı atıb-tutana qədər rəqibin əllərini sıgallayırlar.

(Söyləyici: *Qətibə Əyyub qızı Mehdiyeva, Hacıbədəlli kəndi/ Ağcabədi rayonu*).



Beşdaş oyununda istifadə olunan daşlar

II variant

“Qəcəmədəş” oyununa “Beşdaş” da deyirdilər. Bu oyunu, əsasən, qızlar oynayır. Oyunda iki və daha çox qız iştirak edə bilər. Oyunçulardan kimin birinci və ya axırncı olduğu müəyyənləşdirilir. Oyun əşyası beş ədəd dəyirmi daşdan ibarətdir.

Beş daşın yerə atılması ilə oyun başlayır, əvvəl bir-bir, sonra iki-iki, üç-üç, dörd-dörd və s. Daşlar əldən düşməmək şərti ilə atılıb-tutulur. Sonda daşlar yenə də yerə atılır, udan tərəf sol əlinin barmaqlarını bir-birinin üstünə qatlayaraq yerdə körpü yaradır və soruşur: – İtin hansıdır?

Uduzan oyunçu ən uzaq və ya ən yöndəmsiz yerdə duran daşı seçir ki, qarşı tərəf onu “körpü”dən keçirə bilməsin. Əgər daşların hamısı keçsə, oyun başa çatmış olur və udan tərəf beş daşa cəza adları verərək uduzanın əlinin üstünə düzərək deyir:

– Bu çimdik, bu cırmaq, bu şillə, bu yumruq, bu da göydə quş göstərmə.

Uduzan bu daşları bir yerdə yuxarı atıb tutmalıdır. Tutsa, oyun bitir. Tuta bilməsə, adı çəkilən cəza daşları oyunçunun əlindən yerə düşənə qədər davam edir. Məsələn, udan daşı yuxarı atıb-tutaraq deyir:

– Yağlayım, bağlayım.

Hərdən-birdən çimdikləyə və ya başqa cəzalar da verə bilər.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

BƏXTSINAMA OYUNU

Novruz bayramında cavan qızdar yığışırdıq. Bir dənə güzgü qoyurduq stolun üstünə. Güzgünün qabağına qoyurduq su, buğda, bir də dəmir. Saynan gəlirdilər qızdar. On dənə qız olurdu. Otururduq. Bir dənə yekə xoruz tutub gətirirdik. Xoruzu qoyurduq güzgünün qabağına. Xoruz güzgüdə özünə baxırdı, belə ürkən kimi olurdu. Bıgıdıya tərəf gedirdisə, demək, sənin ərin zəhmətkeş olacağ, çörək qazanıb gətirəcəkdir. Amma əgər suya tərəf gedirsə, demək bu olacağ piyanıska, qazanmıyacağ, oğru olacağ, heş nə gətirməyəcəkdir. Dəmirə tərəf getsə, deməli bı olacax, qabaxlar adət idi də, ya traktarist olurdu, ya şofer olurdu. Bir də uje, axırda, qurtarandan sonra həmə nənə çıxırdı, deyirdi ki, qızdar, mən sayıram, siz hər şeyi yadınıza salın:

Bir, iki – bildirki.

Üç dörd – qapını ört.

Beş, altı – daş altı.

Yeddi, səkkiz – firəngiz.

Doqquz, on – qırmızı don,

– deyəndə bir dənə qız qırmızı donnan girirdi içəri, başdıyırdı rəqs eləməyə. Demək, həmə o qızın həmə il də baxtı açılırdı.

(Söyləyici: Məmmədova Məryəm, doğum tarixi 1949, təhsili ali, Horadiz qəsəbəsi/Füzuli rayonu).

BƏNÖVŞƏ-BƏNÖVŞƏ

Uşaqlar yığılıb sanama və ya püşkatma yolu ilə iki komandaya ayrılırlar. Sonra o komandalar öz-dərinə başçı seçillər. Hər komandada altı, bəzən yeddi-səkkiz nəfər uşaq olur. Komandalar bir-birinnən qırx-əlli addım aralı əl-ələ tutuşub dayanırlar. Başçılardan biri o birisinə deyir (bəzən komanda üzvləri bunu xorla deyirlər):

– Bənövşə!

O birisi cavab verir:

– Bəndən düşə!

Əvvəlki başçı deyir:

– Bizdən sizə kim düşə?

O biri başçı uşaqların birinin adını çəkib deyir:

– Adı gözəl, özü gözəl Gültac düşə!

Gültac cərgədən ayrılıb, yüyürə-yüyürə gəlib əl-ələ tutmuş uşaqların cərgəsini yarmalıdır. Burada güclülük əsas şərtlərdəndir. Əgər yüyürə-yüyürə gələn oyunçu – yəni Gültac güc verib əl-ələ tutuşmuş uşaqların əlini bir-birindən ayırıb o biri tərəfə keçə bilsə, o, bir uşaq da götürüb yenə öz əvvəlki yerinə qayıdır. Yox, əgər keçə bilməsə, orada qalmalı, o dəstəyə qoşulmalı və o dəstənin istəyinə görə ya oxumalı, ya oynamalı, ya da hansısa bir iş görməlidir. Məsələn, Ağcabədi rayonunda oynanılan “Bənövşə-bənövşə” oyununda Gültac rəqib dəstənin cərgəsini yara bilmir. Ona görə də o, digər dəstə üçün rəqs edir.

Sonra oyun davam edir. Bu dəfə digər dəstənin başçısı o biri dəstənin üzvlərindən birini belə çağırır:

– Bənövşə!

O birisi cavab verir:

– Bəndən düşə!

Əvvəlki başçı deyir:

– Bizdən sizə kim düşə?

O biri başçı uşaqların birinin adını çəkib deyir:

– Adı gözəl, özü gözəl Rza düşə!

Rza dəstədən ayrılıb, yüyürə-yüyürə gəlib əl-ələ tutmuş uşaqların cərgəsini yarmaq istəyir. Ancaq Rza buna nail ola bilmir. Ona görə də Rza digər komandanın istəyi ilə bir neçə dəfə dombalaq aşır.

Yenə oyun davam edir. Bu dəfə digər dəstənin başçısı o bir dəstə üzvlərindən birini belə çağırır:

– Bənövşə!

O birisi cavab verir:

– Bəndən düşə!

Əvvəlki başçı deyir:

– Bizdən sizə kim düşə?

O biri başçı uşaqların birinin adını çəkib deyir:

– Adı gözəl, özü gözəl Adilə düşə!

Adilə dəstədən ayrılıb, yüyürə-yüyürə gəlib əl-əl tutmuş uşaqların cərgəsini yarmaq istəyir və buna nail olur. Ona görə də Adilə digər dəstə üzvlərindən birinin əlindən tutub öz dəstəsinə gətirir. Onda bu komandanın üzvləri hər dəfə belə qalibiyyət qazananda komanda üzvləri əl çalırlar.

Oyun davam edir. Bu dəfə digər komandanın başçısı o biri komandanın üzvlərindən birini belə çağırır:

– Bənövşə!

O birisi cavab verir:

– Bəndən düşə!

Əvvəlki başçı deyir:

– Bizdən sizə kim düşə?

O biri başçı uşaqların birinin adını çəkib deyir:

– Adı gözəl, özü gözəl Aytac düşə!

Aytac cərgədən ayrılıb o biri dəstənin cərgəsini yarmaq istəyir. Ancaq Aytac buna nail ola bilmir. Ona görə də Aytac digər dəstə üçün “Pəncərədən daş gəlir” adlı bir xalq mahnısı oxuyur.

Yenə oyun davam edir. Bu dəfə digər dəstə başçısı o biri dəstənin üzvlərindən birini belə çağırır:

– Bənövşə!

O birisi cavab verir:

– Bəndə düşə!

Əvvəlki başçı deyir:

– Bizdən sizə kim düşə?

O biri başçı uşaqların birinin adını çəkib deyir:

– Adı gözəl, özü gözəl Sevinc düşə!

Sevinc dəstədən ayrılıb, yüyürə-yüyürə gəlib o biri dəstənin cərgəsini yarmaq istəyir və buna nail olur. Ona görə də Sevinc digər dəstə üzvlərindən birinin əlindən tutub öz dəstəsinə gətirir. Bu zaman dəstə üzvləri onu alqışlayır.

Sonuncu dəfə o biri dəstənin başçısı digər dəstənin axırcı üzvünü çağırır:

– Bənövşə!

O birisi cavab verir:

– Bəndən düşə!

Əvvəlki başçı deyir:

– Bizdən sizə kim düşə?

O biri başçı uşaqların birinin adını çəkib deyir:

– Adı gözəl, özü gözəl Qarabala!

Qarabala dəstədən ayrılıb o biri dəstənin cərgəsini yarmaq istəyir. Ancaq buna nail ola bilmir. Ona görə də Qarabala digər komanda üçün “Qarabağ şikəstəsi”ni oxuyur. Bundan sonra digər dəstədə oyunçu qalmadığına görə həmin dəstə uduzmuş hesab olunur. Ümumiyyətlə, “Bənövşə-bənövşə” oyununda o dəstə qalib gəlmiş hesab olunur ki, onlar qarşı tərəfin – rəqib dəstənin uşaqlarının hamısını öz tərəfinə gətirə bilir.

(Söyləyici: Nübar Məhərrəmov, sənəti musiqi müəllimi, Hacıbəddəli kəndi/Ağcabədi rayonu).

BIÇAQ-BIÇAQ

Bu oyun üçün iki oyunçu lazımdır. Bunun üçün daşlı, quru torpaq yox, nisbətən nəm, yumşaq torpağı olan yer seçilir. Əvvəlcə oyunçular növbə ilə bıçağı əlinin üstündə atırlar. Kimin atdığı bıçaq ardıcıl olaraq torpağa batırsa, o davam edir. Yox, əgər atdığı bıçaq torpağa batmırsa, o biri yoldaşı oyuna davam edir.

“Bıçaq-bıçaq” oyununun sonrakı mərhələsində bıçağı yumruğun üstünə qoyub atırlar. Daha sonra bıçağın ucunu hər bir barmağın – baş, şəhadət, orta, adsız və çeçələ barmağın üstünə qoyub atırlar. Oyunun sonrakı mərhələsində oyunçular bıçağı biləkdən, dirsəkdən və çiyindən yerə doğru atırlar. Bundan sonra bıçağı çənədən, dodaqdan, burundan, qulaqdan, qaşdan, gözdən, alından, başdan, dişdən atırlar. Hansı oyunçu bu mərhələləri bitirsə, o oyunçu qalib sayılırdı.

Ən sonda bu mərhələləri bitirən oyunçu bıçağı yenidən əlin içindən 3 dəfə atırdı. Buna çiləmə deyilirdi. Əgər oyunçunun atdığı hər üç bıçaq yerə batardısa, o, əli ilə bıçağı dəstəyinə qədər yerə vurardı. Rəqib oyunçuya cəza olaraq deyərdi ki, dişli ilə onu

çıxartsın. Uduzan oyunçu da nəyin bahasına olursa olsun, dişi ilə onu çıxartmalı idi.

(Söyləyici: Əliyev Aqil, Hacıbədəlli kəndi/Ağcabədi rayonu).

BURDAN BELƏ XIRMANCIQ...

I variant

Bu barmaqla oynanılan uşaq oyunlarından biridir. Uşağı sevmək, əzizləmək məqsədi ilə oynanılır. Belə ki, bir əlin barmaqlarını açırlar. Ovcun içini barmaqla dairə şəklində cızaraq deyirlər:

– Burdan belə xırmancıq.

Ovcun ortasını göstərir:

– Burda yatar dovşancıq.

Baş barmaqdan başlayaraq deyirlər:

– Bu gördü, bu vurdu, bu bişidi, bu yedi.

Çeçələ barmağı silkələyib deyirlər:

– Vayy, culuğa qalmadı! Canı suluya qalmadı!

(Söyləyici: Aminə Həşir qızı Məmmədova, doğum tarixi 1960-cı il, təhsili orta, Şükürbəyli kəndi/Füzuli rayonu).

II variant

Adətən, bu oyunda hər hansı balaca bir uşağı qucağa alıb onun sol əlini açırlar. Sonra onun ovcunun ortasını göstərir, sığallayır və deyirlər: Bura bir kiçik meydandır. Meydana bir dovşan gələcək. Daha sonra balaca uşağın ovcunun içini göstərir, əl ilə ovcun ortasını qıdıqlayıb deyirlər:

Bura bir meydandır,

Bura bir dovşan gəldi.

Oyuna davam edərək uşağın barmaqların bir-bir qatlayıb deyirlər:

Bu gördü (baş barmaq),

Bu tutdu (şəhadət barmaq),

Bu bişirdi (orta barmaq),

Bu aşırıldı, yedi (adsız barmaq),

Ən sonda balaca – çeçələ barmağı tutub yavaşca sirkəyələyərək balaca uşağa deyirlər:

– Vay-vay, nə pis oldu, cuppuluya qalmadı (çəçələ barmaq – V barmaq).

Oyun bu qayda ilə bir neçə dəfə təkrar edilir.

(*Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715*).

CƏHDÜZÜ

Bu oyun əyriburun çomaxlarnan oynanılır. Müəyyən bir yer seçilir və uşaqlar növbə ilə ağaclarını sürüşdürürlər: görək kimin ağacı daha uzağa sürüşər. Hamı ağacını sürüşdükdən sonra kimin birinci, kimin ikinci, ya üçüncü və s. olduğu müəyyənləşdirilir.

Ağacın daha uzağa getməsi üçün uşaqlar əvvəlcədən yaxşı ağac növünü seçirlər. Ağacın ucu çox əyri olanda o, uzağa sürüşür. Elə ağac seçirlər ki, o, ilişməsin, sürüşkən olsun. Axı hər ağac budağından əl ağacı düzəltmək olmur. Elə ağac sortları var ki, onun budağı kövrək olur, bərkə-boşa tab gətirmir.

(*Söyləyici: Ərşad müəllim, təhsili ali, Qoçəhmədli kəndi/ Füzuli rayonu*).

CƏHRİBƏYİM

I variant

Bizim kəntdə iki arvat var idi, biri Südabənin nənəsi Mirvarı, biri də Qara Balaxanım – mənim baldızım. Biri Cəhriböhüm, Cəhriböhüm (söyləyici bu sözləri əl çala-çala deyir) deyə belə hərrənirdi, biri də Cəhriböhüm, Cəhriböhüm deyə belə hərrənirdi. Sözdəşirdilər, dalaşırdılar, tutaşırdılar, dihləşirdilər, bilmirəm. Onu eləyə bilmərəm. Düzdə, mərəhdə deyirdilər e. Dədəm əvinin çoxlu dövləti oluf. Getmişih yatağa, yaz ağzıdı. Elə köçüf, gəlif düşmüşüh Qarabağın düzünə. Ordan deyiflər, Siriyə artes gəlif. Gəlif görmüşüh, üzümüzdən qırax, kalxoz mərəyində deyillər bax o Cəhriböhümü. Cəhriböhüm, Cəhriböhüm deyə-deyə burdan biri gəlir, ordan da biri. Gəlif ortada berrəşirdilər. Biri-birin qırırdı, nəysə deyirdi, bu onun başınnan tuturdu, o bunun başınnan tuturdu, oxuyurdu:

Təknə-tabax Cəhribəyim,
 Palazqulax Cəhribəyim,
 Halay qurax, Cəhribəyim,
 Güzgü-darax Cəhribəyim,
 Gəlin quraq Cəhribəyim,
 Hu, Cəhribəyim, hu, Cəhribəyim.
 Qarı kəsər, payın kəsər, Cəhribəyim...

(Söyləyici: Ayna Xıdır qızı Əhmədova, doğum tarixi 1933, Sirik kəndi/Cəbrayıl rayonu. Məskunlaşdığı yer: VIII qəsəbə/Biləsuvar rayonu).

II variant

Nooruz bayramında qız-gəlin, hamı suyun üsdə gedirdi. Bir bədzat qızıdım. Mən də olara qoşuluf gedirdim. Suyun üsdə yekə-yekə belə qədimnən qalmış çınarrar vardı. Üş yerdən yürüh (yelləncək) asılırdı bir-birindən aralı. Minirdih ora, arvatdar Cəhribəyimi çağırırdı: Cəhribəyim, Məhribəyim. İndi bu toylarda oynuyurlar ey, helə halay bağlıyıllar gəlinin başına.

Usdubudu, ha usdubudu.
 O kişi mənim dosdumudu.
 Getdi bazara, gəlmədi,
 Yaylıx aldı, vermədi.
 Yaylığın üçü qara,
 Yolladım bekar yara.
 Bekar yarı öldürdülər,
 Ağ balığa saldırdılar.
 Ağ balığın üzü qara,
 Mana da bir yaylığ aldılar.
 Yaylığımın üçü qara,
 Yolladım bekar yara.

Bekar yarı nə bilim neynədilər, yadımnan çıxıfdı qalan. Cəhribəyim, Məhribəyim, hamı heylə çağırırdı. On qız, on gəlin beləsinə ortada hərrənirdi. İndi qocalmışam mən. Birin deyirəm oynuya-oynuya. Onda zurna nəəzirdi, qaval nəəzirdi, nağara nəəzirdi.

Bayram olcax cəmi doslar geyinir,
 Mən də yarı qoşdum onların cərginə.
 Gümüş piyalasına, əməl meyinə,
 Məzə dodağına qurban olduğum.

– Aaz, gəlin e, böyün bayramdı, Navrız bayramı. Gəlin e.
Bağların xəzəlisən,
Gözəllər gözəlisən.
Əlimi sənnən mən üzmərəm,
Sovdamın əzəlisən.

(Söyləyici: Xanım Mürsəl qızı Fərgüzadova, doğum tarixi 1930, Nüzgar kəndi/Cəbrayıl rayonu. Məskunlaşdığı yer: XI qəsəbə/Biləsuvar rayonu).

III variant

Cəbrayıl rayonunun Nüzgar kəndində bir Cabbarov Nooruz məlim var. Onun dediyinə görə, o, Cəhribəyim oyununda iştirak eliyib o. Amma yaxınnan yox. Deyir ki, kişi xaylaxlarını o oyunda iştirak eləməyə qoymurdular. Ancax kadınnardan ibarət olurdu. Həm də azyaşdı uşaxları orda qoymurdular iştirak eləməyə, aralaşdırırdılar. Deyirdi ki, orda palazqulax Cəhrəbəyim, cəhrə-darax Cəhrəbəyim, tiyan-sənəh Cəhrəbəyim, təsələpapax Cəhrəbəyim – bu kimi sözlər oxunurdu. Dedi-yinə görə, bu sözdər o bənddərin axırıncı misralarında olurdu. Həm də bir az hərəbə-zorba kimi olurdu. Özünün dediyinə görə, o sözdər bir az da zarafatyana deyilən sözdəriydi, ona görə kişi xaylaxlarının orda iştirak eləməsi məsləhət görülmür. İndi görürsən bizim meyxanaları, o meyxanaların sonunda deyir, səni neyniyərəm, neyniyərəm. Hardasa bu Cəhrəbəyimin də sözdərində o formada şeylər olurdu.

(Söyləyici: Məhəmməd Əhməd oğlu Maqsudov, doğum tarixi 1966, təhsili ali, sənəti müəllim, Şahvəlli kəndi/Cəbrayıl rayonu. Məskunlaşdığı yer: VIII qəsəbə/Biləsuvar rayonu).

CÜBBƏ-CÜBBƏ

Bu oyunda 4-5 uşaq iştirak edir. Oyunda iştirak edənlərin biri digərini aldatmağa çalışır. Oyunu başlayan istədiyi əşyaların adını dedikcə əlini istədiyi səmtə, aşağı-yuxarı tutur. Əgər oyunçular bitkinin adı gələndə əlini onun bitdiyi şəkllə uyğunlaşdırmasa, uduzmuş hesab olunur.

Misal üçün, turp torpaqdadır. Onun adı çəkildə oyunçu səhvən əlini yuxarı qaldırırsa, uduzar. Yaxud kələm torpaqda deyil, yuxarıda olduğu üçün əl yuxarı qaldırılmalıdır. Bu oyunda uduzan əlinin arxasını yerə qoyur və onun əlinə şillə vururlar.

Yenidən başlayanda başqa biri həmin qayda ilə oyunu davam etdirir. Həmin adamın ixtiyarı var ki, əlini bitkinin bitdiyi səmtə deyil, əks istiqamətə yönəlsin. Bu da oyunçuları çəş-baş salmaq üçün edilir. Oyunu aparən aşağıdakı variantdan istifadə edir:

Cübbə-cübbə
Dəmir cübbə.
Turp belə bitər,
Kələm belə,
Kök belə.

Bunları dedikcə əlini istədiyi kimi hərəkət etdirir:

Cübbə-cübbə,
Dəmir cübbə.
Noxud belə bitər,
Soğan belə,
Yer alması
Dik belə!
Cübbə-cübbə,
Dəmir çübbə.
Arpa belə bitər,
Çəltik belə,
Sarımsaqsə, bax belə.

Oyun aparıcı tərəfindən çox sürətlə aparılır. Qarşıdakını çəşdirməyə üçün sözlər tez-tez təkrar olunur.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış "Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri" kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

ÇAK-ÇAKI

Yerə bir az su tökülürdü, yəni islanırdı yer. Belə şişpərlər hazıranırdı ağacdan. Ucu yonulurdu, vurulurdu həməən islanmış yerə. O, bir növ cavannarı döyüşə hazırlamaq məqsədi daşıyırdı. Mən vurduğum ağacımı yerə. Sən mənim ağacımı çıxartdın, o, sənin olur. Belə-belə bu o adamı tərkisilah elədi də, onun bütün ağacını aldı. Bu olırdı həməən cavannarın başçısı. Yəni o da hazırrıyırdı həməən cavannarı döyüşə.

(Söyləyici: Əyyub Alışov, doğum tarixi 1948, təhsili orta, Qazaxlar kəndi/Füzuli rayonu).

ÇAQQI OYUNU

Bu oyunu oğlan uşaqları açıq sahədə oynayırlar. Oyun ucu şiş ağaclarla icra olunur. Əvvəlcə uşaqlar iki dəstəyə bölünürlər. Hər dəstə özünə bir başçı seçir. Başçılar öz aralarında püşk atırlar. Püşkatmanın nəticəsindən asılı olaraq dəstələrdən birinin oyunçuları ağaclarını yerə sancırlar. O biri oyunçuların hərəsi öz ağacını bir rəqib oyunçunun ağacının yanına elə sancmalıdır ki, həmin ağacın başından tutub dartaraq buraxanda ağac həm ağaca dəysin, həm də rəqibin ağacını aşırıb yıxsın. Yıxdı, udursan, yıxmadı, öz ağacını udursan.

Bu oyun çox dəqiqliyi sevir. Gərək ağacı yerə elə vurasan ki, rəqibin ağacı silkələnib yıxılsın və üstəlik də sənin ağacın sancılı qalsın, yerə yıxılmasın. Qalib gələn komandanın oyunçuları oyundan sonra xorla oxuyurlar:

Çaqqı-çaqqı çaqqıldadı,

Ağacımız şaqqıldadı

(Söyləyici: Ərşad müəllim, təhsili ali, Qoçəhmədli kəndi/ Füzuli rayonu).

ÇALAYA ATMA*

I variant

Novruz bayramında “Çalaya atma” oyunu oynuyardıq. Bir dəne çala düzəldilir. Çalanı da mümkün qədər üzdən edərdilər ki, içinə az findıq düşsün, yaxud düşən findıq ordan çıxsın. Beş-altı addım sayıb cız çəkirdilər. Ayağı cıza qoyub çalaya findıq atırlar. Heç kəsə ölçü qoyulmur. Kim nə qədər istiyir o qədər findıq ata bilər. Bir nəfər çalabaşı durur. Şərt belədir ki, çalaya düşən findığın sayı cütdürsə, çalanın başında duran ona həmin findığın sayı qədər findıq verməlidir. Tək oldusa, həmin findıq-

* Bu oyun Ağcabədi rayonundan “Mərə-mərə” adı ilə tanınır.

lar çalanın başında durana çatır. Elə vaxt olub ki, həmin oyunda bir torba findıq udan olub. Ən maraqlı oyun olub. Çox uşaq oynuyardı.

Çalabaşını da atışmayan müəyyən edirdilər. Çalaya findıq atardıq, kimin findığı cüt düşdüsə, o, çalabaşı olardı.

(Söyləyici: Yaqub Hüseyin oğlu Süleymanov, doğum tarixi 1937, təhsili ali, sənəti müəllim, Ağcakənd kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Buzovna qəsəbəsi/Bakı şəhəri).

II variant

Bu oyunu oğlan uşaqları, əsasən, Novruz bayramı ərəfəsində oynayırlar. Oyunda iki nəfər iştirak edir. Onların əllərində xeyli qoz olur. Oyunçular oyunu keçirmək üçün, təxminən, 1,5-2 metr aralıda mərə – çala qazır. Məsafəni öz razılıqları əsasında müəyyən edirlər. Sonra sanama ilə kimin mərəyə qoz atmasını müəyyən edirlər. Bundan sonra onlar müəyyən məsafədə dayanıb qozları həmin mərəyə – çalaya atmağa çalışırlar. Mərəyə düşən qozlar onu atan oyunçuya qalır. Kənara düşənlər isə o biri oyunçuya. Hansı oyunçu mərəyə – çalaya daha çox qoz atarsa, o oyunçu qalib sayılır. Hər kəs çalışır ki, mərəyə düşən qozlarının miqdarı o biri oyunçunun qozlarının miqdarından çox olsun. O birinin əlində isə heç nə qalmır. Bu halda həmin oyunçu oyunu udmuş sayılır. Sonra onlar yerlərini dəyişirlər.

(Söyləyici: Əliyeva Məqsudə, sənəti musiqi müəllimi, Hacibədəlli kəndi/Ağcabədi rayonu).

ÇALAYA DÖYMƏ

Çalaya döymə oyunu ən azı üç nəfər arasında oynanır. Bir dənə çala qazıllar. Oyunçulardan biri hakim durur. Hakim əlində çöp tutur, o biri uşaqlar çöpü tapmalıdır. Çöpü kim tapmırsa, həmin adam çalada yatır: bir ayağını qoyur çalaya, durur orda. Çöldə qalan iki nəfər də çalışır ki, onu ya təpiknən vurub, ya da itələyib çaladan çıxarsın. Çalada yatanın isə onları itələməyə ixtiyarı yoxdu, ancaq ayağıynan çöldəki oyunçuları qurşaqdan aşağı vurmalıdır. Özü də bir ayağı daim çalada olmalıdı: ayağını çaladan götürsə uduzurdu və yenidən çalada yatmağa davam edirdi. Çöldəki oyunçulardan birinin ayağına vurarsa, bu səfər həmin adam çalada yatır. Vura bilmirdisə, çöldəkilər onu çaladan çıxardıb döyürdülər. O da onların əlindən çıxıb yenidən gəlib çalada dururdu, oyun yenidən davam edirdi.

(Söyləyici: Ədalət Şirin oğlu Bayramov, doğum tarixi 1946, təhsili ali, Ağcakənd kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Buzovna qəsəbəsi/Bakı şəhəri).

ÇİLƏMƏ*

I variant

Çoşkanı qoyunun boyun dərisindən hazırlayırdılar. Qoyunun boyun dərisinin tükü çox olurdu, ona görə də dərinə həmin hissədən kəsərdilər, yunun da darıyardılar ki, uzun olsun. Daha sonra qurğuşunu əridib dəriyə yapışdırırdılar, dörd yerdən deşik açıb simnən dəriyə bərkidirdilər. Qurğuşun ağırlıq verdiyi üçün dərinə çönməyə qoymurdu. Oyun vaxtı hərə beş-altısını düzəldib gətirirdi. Qurğuşunu düz tökməyəndə, bir tərəfi ağır gəlirdi, çoşka havaya qalxanda əyilirdi. Ona görə öncə yoxluyurdux. Bir-iki dəfə oynuyurdux, hansı tarazlığın itirmirdisə, demək o yaxşı idi, oyunu onnan oynuyurdux. Çiləmənə dəri ayaqqabıyanan oynuyurdular, yumuşaq ayaqqabıyanan oynuyanda topuğa dəyəndə pis ağrıdırdı. Balaca batinka geyənlər onu daha yaxşı vururdu.

Oyun iki nəfər arasında oynanırdı. Çoşkanı ayağın içinən vurub çiləyirdik. Kim çox çilədisə, o birini işlədirdi. Çoşkanı əlinə alıb təpiknən vururdu, işləyən şəxs də gedib gətirirdi. Amma işləyən şəxs çoşkanı havada tutsa, onda oyun təzədən başlıyırdı. Vuruşları sayanda belə sayardılar: Bir cüt, iki cüt, üç cüt, dörd cüt. Dörd cüt olanda bilinərdi ki, səkkiz dəfə çilənib. Ya da daha qısa düşməsi üçün deyirdilər: Bir cüt-tə çat-dım. Onu hər adam oynuya bilmirdi, cəldlik tələb eliyirdi. Çoşka ayağın həm içinən, həm də üstüynən vurulurdu. Birinci tərəf vura bildiyi qədər çiləyirdi, çoşka nə vaxt yerə düşsə, bu səfər çiləmək növbəsi rəqibə çatırdı. Kim daha çox çiləyə bilsə, o birini işlətmək haqqı qazanırdı.

Oyunun qaydasıdı, kim dokquzun vurub onuncuda rul vurdusa, demək o qalibdi. Rul vuranda on xal sayılırdı. Rul vurmağın qaydası belədir ki, ayağın içinən vurduqdan sonra çoşka yerə düşməmiş sağ ayağı sol ayağın arxasından aparıb çoşkanı bir də vurmağı idi.

(Söyləyici: Adil Nadirov, doğum tarixi 1963, təhsili ali, Zarıslı kəndi/Şuşa rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri).

* Bu oyun Şuşada həm də “Çoşka-çoşka” adı ilə tanınır.

II variant

Bu oyun iki və ya daha çox oyunçu arasında oynanılır. Oyunun keçirilməsi üçün bir parça qoyun dərisi götürürlər. Ağır olsun deyə, bu dəri qırığının üstünə qurğuşun parçası bərkidirlər. Əgər iki nəfər iştirakçı varsa, “püşkatma”nı öz aralarında keçirirlər. İki bölük uşaq oyunda iştirak edərsə, başçılar “püşkatma” qurarlar. Bölükdə kimin birinci oynamasını başçı təyin edər.

Şərt belədir: hər bir oyunçu dəri parçasını sağ ayaqla yüz bir dəfə çiləməlidir. Hansı bölükdə bu sayda çiləmə aparən çox olsa, o da udar.

(Söyləyici: Bayramqulu İbiş oğlu Quliyev, Böyük Giltağ kəndi/Zəngəzur mahalı).

ÇİLİNGAĞAC

I variant*

Oyuna başlamazdan əvvəl iki nəfər bəy durur, digər oyunçular isə özlərinə şərti ad qoyaraq iki-iki halay bəylərin yanına gəlirlər. Məsələn, biri özünə qar, digəri yağış, biri qoz, digəri fındıq adını qoyur. Halay bəy hansını seçsə həmin oyunçu onun yanında, digər oyunçu isə digər halay bəyin yanında durur. Dəstənin bütün üzvləri məlum olduqdan sonra işləyən tərəfin kim olduğunu müəyyən etmək üçün püşk atılır. Püşkü udan tərəf başda qalır, uduzan dəstə isə işləyən tərəf olur. Həmin dəstənin üzvləri ətrafa dağılaraq hər kəs öz yerini alır. Təsvirini verdiyimiz oyunda hər dəstənin dörd üzvü vardır.

“Çiling-ağac” oyunu *toxmaq vuruşu*yan başlayır. Toxmağın yuxarisından bir qarış buraxaraq aşağısından əlnən tuturlar. Daha sonra çilik toxmağın ucuna qoyulur. Çiliyi havaya atıb toxmağın arxasıyla onu irəli vururlar. Vuruşu etdikdən sonra toxmaq mətənin ortasına qoyulur. Çilik havada ikən rəqib oyunçu onu ya əliylə tutmağa, ya da əlindəki toxmaqla vurmağa çalışır. Çiliyi tuta bilərsə, vuran oyunçu yanır. Tuta bilmədikdə isə çilik hara düşübsə, ordan atıb toxmağı vurmalıdır. Vura bilərsə, həmin

* Bu təsvir Kəlbəcər rayon Ağcakənd kəndinin sakinləri tərəfindən oynanılan oyunun videoyazısı əsasında verilmişdir.



“Halay durma”, Kəlbəcər rayonu, Ağcakənd kəndi.

şəxs “yanır”, bu səfər vurmaq növbəsi dəstənin o biri üzvünə keçir. Çilik havada ikən rəqib oyunçu toxmaqla onu vurduqda, cəza olaraq vuruşun biri artır. Yəni çiliyi oyuna daxil edən tərəf əvvəl üç toxmaq vurmaq idisə, indi dörd vuruş etməli olur. Toxmaqda hər oyunçunun üç dəfə vuruş etmək haqqı olur. Üç vuruşdan sonra *yanqu vuruşu* gəlir. Yanquda vuruşların sayı beş, yeddi və daha çox ola bilər. Bu oyunçular arasındakı razılıqdan asılıdır. Yanqu vuruşunda oyunçu çiliyi havaya atıb toxmaqla onu irəli vurur, rəqib oyunçu isə toxmaqla çiliyi havada ikən vurmağa çalışır. Vura bilərsə, həmin oyunçu yanır. Vura bilmədikdə isə çiliyi mətəyə elə atmalıdır ki, o bir ağac boyu mətəyə yaxınlaşsın. Vuran tərəf mətəylə çiliyin arasındakı məsafəni ölçür, əgər çilik bir ağac boyundan yaxın düşübsə, vuruşu edən tərəf “yanır”. Yanqu vuruşu qurtardıqdan sonra *qara yanqu* gəlir. Qara yanquda isə vuruşların sayında məhdudiyət yoxdur. Rəqib oyunçular çiliyi mətənin içinə salana qədər oyun davam edir.



“Çiling-ağac” oyunu, Kəlbəcər rayonu, Ağcakənd kəndi

II variant

“Çiling-ağac” oyununu Qarabağda uşaq yaşdığımızdan bəri sevə-sevə oynamışıq, böyüklərdən görə-görə gəlmişik. İndi bu oyun haqqında məlumat verim. Bu oyunda əvvəlcə mətə deyilən bir quyu, çala qazılır. Oyunçunun biri mətədə dayanır. Üç metir kənarda bir xətt çəkilir. Xəttə qədər olan şəxs o birini işdədir. Xəttin o biri tərəfində qalan şəxs isə *işdiyən* sayılır. Başdıyıllar çilingağacdarını vurmağa. Burda dörd dənə mərhələ keçilir. Hər mərhələdə də üç dəfə vurmaq şansı vardır. Oyunçu üç dəfə vurmaq şansından yararlanmalıdır. Əgər yararlana bilməsə, o birisiyən yerini dəyişir. Bu dəfə o biri uşaq gəlib mətədə dayanır, digər uşaq isə xəttin o tərəfində dayanıb işdiyən olur.



“Çiling-ağac” oyunu, toxmaq vuruşu. Kəlbəcər, Ağcakənd kəndi

“Çiling-ağac” oyununun dörd mərhələsi olur. Bu mərhələlərin də hər birinin oynanılma şərti vardır. Oyuna başlamazdan əvvəl kimin çiliyə və ağaca sahib olduğunu müəyyənləşdirmək üçün sanamadan və ya püşkatmadan istifadə edilir. Sanama-püşkatma nəticəsində mətənin içərisində duran oyunçu və xətdən kənarında qalıb işdəməli olan oyunçu müəyyən olunur.

Seydimli kənd tam orta məktəbinin hərbi hazırlıq müəllimi Fərman Quliyev əlinə çiling və ağac alıb bu oyun üçün xas olan əsas mərhələləri gösdərir. O, çiling və ağacı tutmaq qaydasını gösdərir, sonra ağacı gətirib mətənin üstünə qoyur. Fərman Quliyev göstərir ki, çiliyi uzaqdan necə və hansı qaydada atıb vurmaq lazımdır. Əgər çiling mətənin içinə yox, kənarına düşürsə, bu sayılır. Çiliy hökmən mətənin içinə düşməlidir. Bu, üç dəfə təkrar olunur. Fərman Quliyev daha sonrakı mərhələləri izah edir. Onun izahına görə, oyunun üçüncü mərhələsi *mətəyə salma* və dördüncü mərhələsi *qara yanğı* adlanır. Sonra oyun başlanır.



“Çiling-ağac” oyunu, yanqu vuruşu, Tərtər rayonu

Oyunda o halda *işlədən* uduzmuş sayılır ki, işləyənin atdığı çiliy mətəyə yaxın düşsün. Çiliklə toxmaq arasındakı məsafəni qarışla ölçürlər. Əgər şəxsin qarışı ağacla çiliyə çatırsa, o [*işlədən*], uduzmuş hesab olunur və oyunçular yerlərini dəyişillər. Bundan başqa, işdiyən oyunçu vurulan çiliyi göydə tutduqda da o, qalib sayılır. Oyunda çox uşaq iştirak edrsə, bu zaman iştirakçılar iki dəstəyə bölünür, oyun isə yuxarıdakı qaydada oynanılır.

(Söyləyici: Fərman Quliyev, sənəti hərbi hazırlıq müəllim, Seydimli kəndi/Tərtər rayonu).

III variant

Oyunda 4 və daha çox oğlan iştirak edir. Bu oyunda da uşaqlar iki yerə bölünür. Püşk atılır. Həvədə qalan dəstə başa çıxan dəstəni işlədir. Məqsəd hansı dəstənin daha yaxşı oynamasından, o biri dəstəni daha çox işlətməsindən ibarətdir.

Bir metr uzunluğunda ağac götürülür və təxminən, bir qarış uzunluğunda nazik çubuq düzəldilir. Çubuq çox zaman tubulğu ağacından düzəldilir ki, vuranda uzaq getsin. Bir metrlik ağac (ona *dəstə* deyilir) çubuğu (ona isə çiling deyilir) vurmaq üçün hazırlanır.

Oyun iki mərhələdə aparılır. Oyuna ilk dəfə başlayan *həvədən* (həvə balaca çuxur düzəldilmiş yerə deyilir) çiling vuran adam *toxma* vuruşunu edir. Toxma vuruşundan sonra *yelləyə* keçmək hüququ qazanır. Yellə isə artıq çiling vurmağın asan və uzağa vurmaq üsuludur. Yellə vuruşu sol əldəki çilingi havaya atıb sağ əldəki dəstə ilə uzağa vurmaqla icra olunur.

İşləyən dəstə başa çıxan dəstədir. İşlədən dəstə isə həvədən çiling vuran dəstədir. İşləyən dəstə bir-birindən aralı dayanır. İşlədən dəstə isə çilingi onların başı üstündən uzağa vurmağa çalışır. İşləyən dəstə vurulmuş çilingi göydə vursa, yaxud tutsa, çiling vuran uduzmuş hesab edilir. Toxma zamanı uduzmağın bir yolu da belədir: İşləyən dəstə əgər çilingi göydə vura bilməsə, çiling götürüb toxmanı vurmaq üçün atır (toxma vaxtı “dəstə” – ağac həvənin üstünə uzadılır). Əgər çilinglə “dəstə”ni vura bilsə, yenə həvədəki adam uduzur.

Oyuna başlayanın ixtiyarı var ki, uduzmuş yoldaşını oyuna qaytarsın. Toxmadan sonra elan edərək deyir: filan yoldaşımı dirildirəm (çünki uduzana “öldü” deyirlər.) “Dirildən” vaxtı oyunçu “yellə”dən istifadə edir. “Yellədə” toxmanın əksi olaraq oyunçu “dəstə”nin aşağı ucunu həvənin içinə qoyur və əlindən tutur. O, bunu çiling vurduqdan sonra edir. İşləyən dəstənin oyunçularından biri çilingi həvəyə lap yaxın atmağa, bacarsa həvənin içinə salmağa cəhd edir. Əgər çiling (həvənin ortasından ölçülür) ağacboyu qədər həvəyə yaxınlaşıbsa, işlədən tərəfin oyunçusu uduzmuş hesab olunur. Əks təqdirdə çilinglə həvənin arası həmin ağacla ölçülür. Neçə ağac olsa, yadda saxlanılır. Tutaq ki, beş ağac oldu. Yenidən oyun davam edir. Yenə çiling vurulur.

Yellə vaxtı işləyən tərəf çilingi həvəyə salsa, işlədən tərəf “boğulmuş”, yəni uduzmuş hesab olunur. Nə qədər ki, həmin oyunçunu “boğa” bilməyiblər, o, çilingini vurub rəqib dəstəni işlədir. Tutaq ki, birinci ölçüdə beş ağac olub, ikincidə 3 ağac, dördüncüdə isə 10 ağac oldu. Hesablanır, əgər 16 ağaca çıxıbsa, “ölmüş” yoldaş dirilmiş hesab olunur. Ancaq gərək 16 ağac düzələndən sonra yoldaşını dirildən adam bir ağac da vura – “boğulmaya”. Bu ağaca *yoldaşımın qara-qurası* deyilir. Bundan sonra əgər uduzmuş ikinci, üçüncü yoldaşı varsa, onları da dirildə, ya da birbaşa yellə vuruşu əldə edə bilər. Yellə vurmaq həm asan, həm də rəqib komandanı

işlətmək üçün əlverişli yoldu. Bunun üçün oyunçu 12 dəfə çiling vurmali və “boğulmamalıdır”.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

IV variant

Oyunda iki, dörd, bəzən altı nəfər iştirak edir. Oyunçular dəstələrə bölünür. Birinci dəstə kimdə olmalıdırsa, onun özünü də sayıb oyuna belə başlayırlar:

Ülüm, ülüm üyüldük,
Torbalara düzüldük.
Olduq biz yeddi qardaş,
Mən “Xıdırın çörəyi”,
Mən də “Novruz əppəyi”.
Mən “Qurbanlıq parası”,
Mən də “Ölü halvası”.
Mən “Orucduq umacı”,
Mən də “Gəlin bacı”yam.
Ortada da mən qaldım,
Qurda, quşa yem oldum.

Paravoz gəlir yana-yana,
Zıncı düşür bizim bağa.
Əmim oğlu Sultan ağa,
Gəlin gedək oynamağa.
Oynamağın vaxtı deyil,
Qızılgülün taxtı deyil,
Las, lus, inqila, ivan, bıs.

“Bıs” sözü kimdə qurtarırsa, ağac o adama çatır. Həmin adam əlinə ağacnan çiliyi götürüb yerdən bir balaca mərkəz oyur. Çilingi zərblə uzağa vurur. O biri oyunçular çalışır ki, çiliyi havada tutsunlar. Kim çiliyi havada tutursa, oyunu o adam götürür. Mərkəzdən çilik tutulan yerə kimi ağacboyu sayırlar. Neçə ağac olsa, həmin adam o qədər xal götürür. Çiliyi atanda toxmağa dəyərsə, yaxud ağacboyu qədər ona yaxınlaşarsa, onda çiliyi vuran adam ududur.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

ÇİLLƏR-BİLLƏR

İki dəstə olur. Bir dəstə deyir: “Ay çillər”. O biri dəstə cavab verir: “Ay billər”. “Ay billər” deyən suala cavab verməli, “ay çillər” deyən sual verməli. Sual verən dəstənin üzvləri qabaqcadan məsləhət eliyirdi ki, hansı sualı qoyaq. Məsələn, mən deyirəm ki, gəlin ev məsələsini qoyaq. İsa kişi deyir ki, filankəsin yaxşı atı var, gəlin onu soruşaq. Deyir, ay çillər. Deyir, ay billər. Deyir, yaxşı-yaxşı atdardan. Cavab verən tərəf də deyir ki, Söydümalı kişinin qonur atı. Səhvdirsə, sual verən tərəf deyir, sabın çeynə. “Sabın çeynə” o deməkdir ki, tapmamısan. Tapmayan tərəf o biri dəstəni belinə alıb aparmalıdır. Yox, tapdısa, o saat sual verən tərəf deyir ki, min gəl. Onda da tapan tərəf sual verən tərəfi minib gəlirdi bu başa. Cavab verən tərəfin ancaq bir dəfə ad demək haqqı var idi. Ona görə də adı deməmişdən qabaq götür-qoy edirdilər, sonra deyirdilər. Sonra udan dəstə bir sual qoyurdu ortalığa. Oyun bu şəkildə davam eliyirdi. Quş adı olanda quşun əlamətlərin sayardılar ki, dimdiyi var bir belə, çil-çil olar və s.

(Söyləyici: Hidayət Zibi oğlu Ağalar, doğum tarixi 1940-cı il, təhsili ali, sənəti müəllim, Əlnəzərli kəndi/Beyləqan rayonu).

ÇİRTMA DAŞ*

I variant

“Çırtma daş” oyunu dörd dənə yumuru daşnan oynanılır. Daşları atırdılar yerə. Daşı elə atmalıdırlar ki, onlar bir-birinə bitişik düşməsin. Bitişik düşsəydi, o yanırı, daşları atmaq növbəsi o biri oyunçuya keçirdi. Daha sonra çırtmayan daşları bir-birinə vururdular. Qabaqcadan da şərt kəsirdilər ki, hər vurulan daş beş baldan hesablanacaq. Müəyyən hədd təyin edirdilər. Məsələn, kim yüz xalı tez toplasa, o qalib hesab olunacaq. Daşın dördünü də bir vuruşa vura bilən yüz xalı toplamadan qalib gəlirdi.

(Söyləyici: Çingiz Əkbər oğlu Namazov, doğum tarixi 1947, təhsili ali, sənəti müəllim. Ağdaban kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bəyim Sarov kəndi/Tərtər rayonu).

* Bu oyun həm də “Dörd daş” adı ilə tanınır.

II variant

Bu oyun üçün dörd yumru çay daşı, yaxud onun yerinə, dörd cəviz götürürlər. İştirakçı ən azı iki nəfər olmalıdır. Bir neçə oyunçu da iştirak edə bilər. Püşkatmadan sonra birinci başlayan oyunçu daşları hamar bir yerə atar. Daşlar bir-birindən aralı düşməlidir. Bir-birinə yaxın düşsə (aradan bir barmaq keçməməlidir), başqa oyunçu başlayar.

Şərt belədir: yerə atılmış daşları çırtma ilə bir-birinə toxundurmaq lazımdır. Bir-birinə toxunan iki daş (yaxud cəviz) – 10 xal, üç daş – 100 xal, dörd daş isə – 1000 xal qazandırar.

Sonuncu hədd 1010 xaldır. Kim bu miqdarda xalı tez toplasa, o da oyunu udar. Əlbəttə, cəvizlə oyun daha maraqlı olar. Axı cəvizləri udan oyunçu götürür...

(Söyləyici: Sona Təhməz qızı Kərimova, Böyük Gilətağ kəndi/Zəngəzur mahalı).

ÇOBAN OYUNU

Bu oyunu çobannar oynuyuf, ona görə ona “Çoban oyunu” deyillər. Dağlarda bir dənə yumuşax əysini top kimi yumurluyuf oynuyurmuşdalar. Yənə də iki komanda olur. Hər komandada üç nəfər və yaxud beş nəfər olurdu. Yer ayırırmışdalar, o tərəfə sən aparassan, bu tərəfə mən. Çoban ağacıynan kim birinci aparsa, o qalib gəlirmiş. Orda da bir adət var. Əgər ağac əlinnən düşərsə, sən atdan düşüf götürə bilməzsən onu. Mütləx atın üsdündə götürməlisən. Atdan düşdünsə, oyunnan çıxmalısən. Daşın birini bura, birini ora qoyuf eni üç metr olan qapı düzəldirdilər.

Çöplügöl deyilən yerdə çobannarın bu oyunu oynadığını görmüşəm. Özü də möhkəm də yeyif-işmişdilər. Onda dedilər ki, gəlin bir “Çoban oyunu” oynuyax. Yapıncını бүkdülər, möhkəm sarıyif top düzəldirdilər. Çobannarın ucu yumuru toppuzlu ağacları – çomaxları olurdu, topu da onnan vururdular.

(Söyləyici: Rəfail Əli oğlu Əliyev, doğum tarixi 1956, təhsilli ali, Şahsevən kəndi/Ağcabədi rayonu).

DƏSMAL OYUNU

Ölçü qoyulur, misalçün, yüz metr. Hər komandadan bir oyunçu atla çapa-çapa gedib dəsmalı yerdən götürməlidir. Kim tez götürsə, qalib o sayılır. Burda da hər komandada beş oyunçu iştirak edir. Əgər atlının ikisi də papağı götürə bilmirsə, onda ikinci dəfə bir də gedillər.

(Söyləyici: Rəfail Əli oğlu Əliyev, doğum tarixi 1956, təhsilli ali, Şahsevən kəndi/Ağcabədi rayonu).



“Dəsmal” oyunu, Ağcabədi rayonu, Hacıbədəlli kəndi

DƏSMAL-DƏSMAL

Uşaqlar iki dəstəyə bölünürlər. Hər dəstəyə bir başçı seçilir. Dəstələr bir-birindən 25-30 metr aralı bir-biri ilə üzbəüz əl-ələ tutub dayanırlar. Hər dəstədə 6-15 uşaq iştirak edə bilər.

Sıralanmış dəstələrin üzvləri bir-birinə üzbəüz durur. Hər dəstənin başında bir başçı dayanır. Onların tən ortasında bir nəfər dayanır. O, qollarını yanlara açaraq hər əlində bir dəsmal sallayır. Dəstə başçıları mərkəzdəkinin işarəsini gözləyir. Həmin şəxs “bir, iki, üç” deyən kimi hər iki dəstənin sağ tərəfində, başda dayanan oyunçu mərkəzə doğru qaçır.

Onlar mərkəzdəki oyunçunun əlindəki dəsmalın birini qapıb o biri dəstənin arxa tərəfindən keçməklə öz dəstəsindəki yerinə tələsir. Ondan sonra onun komanda yoldaşı dəsmalı onun əlindən alıb oyunu həmin qaydada davam etdirir. Oyun dəstədəki sonuncu uşağa qədər davam edir. Dəstələrdən hər hansı birinin sonuncu oyunçusu əlindəki dəsmalı mərkəzdəki adama daha tez çatdırsa, həmin dəstə qalib gəlir.

(Söyləyici: Əliyeva Məqsudə, sənəti musiqi müəllimi, Hacıbədəlli kəndi/Ağcabədi rayonu).

DƏSMALATDI

Bu oyunu balaca uşaqlar oynayırlar. Uşaqlar dayirəvi şəkildə düzülürlər. Sonra sanama yolu ilə ayaq üsdündə say sayırlar:

Bir-iki,
Bizimki.
Üç-dörd,
Qapını ört.
Beş-altı,
Daşaltı.
Yeddi-səkkiz,
Firəngiz.
Doqquz-on,
Qırmızı don.
Arabaya qon,
Arabanın təkəri,
Aslan vurdu Şəkəri.
Hop, hop, hop,

Bundan başqa oyun yox.

Uşaqların hansında bu say qalır, həmin uşağa dəsmal təqdim olunur. Sonra uşaqlar dairəvi şəkildə yerə oturulur. Oyun başlayır. Həmin uşaq dayirə boyunca qaçır. O qaçan müddətdə yerdən bir uşaq belə bir bayatı deyir:

Qızıl gülü dərəllər,
Məxmər üsdə sərəllər.
Xoş o qızın halına,
Sevdiyinə verəllər.

Dəstədəki oyunçulardan başqa birisi daha bir bayatı deyir:

Qarabağda bağ olmaz,
Qara salxım ağ olmaz.
Qonşuda qız sevənin,
Ürəyində yağ olmaz.

Dayirə boyunca qaçan həmin uşaq isə müəyyən müddətdən sonra dəsmalını oyunçulardan birinin arxasında yerə qoyur. Arxasına dəsmal atılan uşaq bunu görsə, qalxıb onu tutmağa çalışır. Əgər tuta bilsə, o, həmin uşağın yerinə oturur, tutulan uşaq isə yenə dayirə boyunca qaçır və dəsmalını oyunçulardan birinin arxasında yerə qoyur. Yox, əgər tuta bilməsə, onda həmin uşaq yenidən dayirə boyunca qaçır və dəsmalını oyunçulardan birinin arxasında yerə qoyur. Dayirə boyunca uşaq qaçdıqca oturan uşaqlar ya bayatı deyir, ya da mahnı oxuyurlar. Məsələn, ikinci oyunçu dairə boyunca qaçdıqca oturan uşaqlar “Bu Leyli” xalq mahnısını oxuyurlar.

Yenə dəstənin ətrafı boyunca qaçan həmin uşaq müəyyən müddətdən sonra dəsmalını oyunçulardan birinin arxasında yerə qoyur. Arxasına dəsmal atılan uşaq bunu görsə, qalxıb onu tutmağa çalışır. Əgər tuta bilsə, o həmin uşağın yerinə oturur, tutulan uşaq isə yenə dairə boyunca qaçır və dəsmalını oyunçulardan birinin arxasında yerə qoyur. Sonra üçüncü uşaq dəstənin ətrafı boyunca qaçmağa başlayır. Üçüncü oyunçu dairə boyunca qaçdıqca yerdə oturan uşaqlardan biri belə bir bayatı deyir:

Əzizim, Vətən yaxşı,
Geyməyə kətan yaxşı.
Gəzməyə qərib ölkə,
Ölməyə Vətən yaxşı.

Bundan sonra dəstənin ətrafı boyunca qaçan uşaq dəsmalı oyunçulardan birinin arxasında yerə atır. Yenə də arxasına dəsmal atılan uşaq bunu görsə, qalxıb onu tutmağa çalışır. Əgər tuta bilsə, o həmin

uşağın yerinə oturur, tutulan uşaq isə yenə dairə boyunca qaçır və dəsmalını oyunçulardan birinin arxasında yerə qoyur.

Dördüncü uşaq əlindəki dəsmalı oyunçulardan birinin arxasında yerə atır. Arxasına dəsmal atılan uşaq bunu hiss edir, qalxıb onu tutur. Həmin uşaq dəstənin ortasına çıxarılır və o, “şoraba” olur.

Oyunun sonunda şorabaların, yəni tutulub ortaya yığılan oyunçuların “cəzandırılması” prosesi başlayır. Oyunun şərtinə görə, “şoraba”lar ya oxumalı, ya oynamalı, ya da hansısa bir iş görməlidir. Burada “şoraba”ların biri “şpaqat açır”, başqası “Heyratı” muğamını, digəri “Qarabağ” mahnısını oxuyur.

(Söyləyici: Əliyeva Məqsudə, sənəti musiqi müəllimi, Hacıbədalı kəndi/Ağcabədi rayonu).

DƏVƏDÖYÜŞDÜRMƏ

“Dəvədüyüşdürmə”də, əsasən, qara dəvələr iştirak edərdi. Bu mərasim böyük meydanlarda, talalarda keçirilirdi. Döyüşə hazırlanan dəvə əvvəlcədən yaxşı bəslənirdi. Dəvə döyüşdürənlər ortalığa çıxar, dəvələri kəllə-kəlləyə gətirər, döyüşə qızıqsındırardılar. Dəvə döyüşdürülərkən bir sıra mahnılar da oxunardı:

Nər dəvəm alçaq gedər,
Qolunda qolçaq gedər.
Nər dəvəmin gözləri,
Yerə dəyməz dizləri.
Nər dəvəm ahəstədi,
Səsi hələ pəstədi.
İndi nərim yellənər,
Oba-ocaq dillənər.

Nər dəvəm qavatlıdır,
Nər dəvəm qanadlıdır.
Nər dəvələr sərildər,
Qara nərim nərildər.
Meydan yeri toz eylər,
Nər dəvəm pərvaz eylər.
Nər dəvəm qavatlıdır,
Nər dəvəm qanadlıdır.

(Söyləyici: Ənvər Çingizoğlu, təhsili ali, sənəti jurnalist, Yağlıvənd kəndi/Füzuli rayonu).

DİRƏDÖYMƏ*

I variant

Yerdə dayirə – mətə çəkilir. Uşaqlar halay gedib iki dəstəyə bölünürlər. Daşın bir üzünü isladırılar, bir üzü quru qalır. Sonra hər dəstə başçısı bu üzlərdən birini – ya “yaş”ı, ya da “quru”nu seçir. Dəstə başçıları özlərinə lazım olan üzün düşməsi üçün belə sözlər deyirlər:

Quru-quru, qurbanın olum,

Quru-quru, qurbanın olum.

Daşı atannan sonra daşın “quru” və ya “yaş” düşməsindən asılı olaraq kamandalardan biri oyuna başdıyır. Dəstənin biri dairənin içinə girir. Remennəri, qayışdarı ora qoyullar və onları qorumağa başdıyıllar. Dayirədən kənar qalannar toqqanı götürməyə çalışıllar. Dayirədəkilər isə ayaqla onları vurub toqqaları götürməyə yol vermillər.



“Dirədöymə”, Tərtər rayonu, Bəyimşarov kəndi

* Bu oyun Xocavənd rayonunda “Toqqa-toqqa” adı ilə tanınır.



“Dirədöymə”, Tərtər rayonu, Seydimli kəndi

Dayirənin içərisində olannar kənardakılardan birini ayaqla vursa, dayirədəki uşaqlar kənara çıxır, kənardakılar isə dayiriyə girillər. Kənardakı oyunçu içəridəkilərdən birini əli ilə tutub dayirədən çıxara bilsə, onu bir nəfərə həvalə edib saxladır və yiyəsiz qalmış toqqanı götürməyə cəhd edir. Bu zaman içəridəkilər həm öz toqqalarını, həm də çöldəki yoldaşlarının toqqasını qorumalı olurlar. Yaxud əksinə, içəridəkilər çöldəkilərdən birini fəndlə tutub dairəyə salsalar, dəstələr yerrərini dəyişməli olurlar. Dayirədən kənardakı uşaqlardan biri toqqanı ələ keçirsə, dayirənin içərisində olan uşaqları toqqa ilə vurur, ayaqları altındakı toqqaları götürməyə çalışıllar. Hansı dəsdə toqqaları tamam ələ keçirsə, o dəsdə qələbə qazanır.

(Söyləyici: Məhəddin Məhəmməd oğlu Bayramov, təhsili ali, sənəti tədris hissə müdiri, Bəyimşarov kəndi/Tərtər rayonu).

II variant

Kənd yığılardı, baxardı ki, cavannar bu gün “Toqqadan çıxma” oynayacaq. Dairənin içində bir dəstə olurdu, toqqalar düzülürdü ora. Çöldəki dəstədən hər kəs də istiyirdi toqqasın çıxara. Olar da qoymurdu. Toqqasın çıxaranda, əgər onu çəkib salırdılarsa içəri, o da qalırdı o dəstədə. Əgər, toqqanı çıxardınsa, başlayırdın dairədəkiləri dizdən aşağı döyməyə.

Dizdən yuxarı icazə verilmirdi. Dizdən yuxarı vuran adam çəzasın alırdı ki, niyə sən oyunu pozursan. O xətnən ki, başı qarışırdı. Bunlar əl-ayağ eləməsin, yəni kənardakıları çəkib salmasın içəri, cəld uşağın biri sıçırırdı minirdi içəridəkilərin birinin belinə. Biri axı azalıb. Heylə-heyələ, oyun başa çatırdı.

(Söyləyici: Əyyub Alışov, doğum tarixi 1948, təhsili orta, Qazaxlar kəndi/Füzuli rayonu).

DIZ-DIZ

I variant

Oyunçulardan biri sol əlinin arxa tərəfini sağ qulağının üsdünə qoyub ayaqüsdə dayanır. Onun arxasında dörd və ya beş nəfər dayanır. Onlardan biri sakitcə gəlib həmin adamın əlinə zərbnən vurur. Zərbnən ona görə vurullar ki, onun başı gicəllənsin və geri çönəndə kimin onu vurduğunu ayırd edə bilməsin. Vuran və qalan oyunçular baş barmaqlarını yuxarı tutub “dız-dız” deyillər. Əlini qulağının üsdünə qoymuş adam onu vuranın kim olduğunu bilmədiyindən müxtəlif adlar deyir. Əgər tapdısa, tapdığı adam onun yerinə sol əlinin arxa tərəfini sağ qulağının üsdünə qoyub ayaqüsdə dayanır. Yənə onun arxasında dörd və ya beş nəfər oyunçu yoldaşı dayanır. Onlardan biri sakitcə gəlib həmin adamın əlinə vurur. O və qalan oyunçular baş barmaqlarını yuxarı tutub “dız-dız” deyillər. Yox, tapmadı, yənə o, sol əlinin arxa tərəfini sağ qulağının üsdünə qoyub ayaqüsdə dayanır. Bu qayda ilə oyun davam edir.

(Söyləyici: Calal Camal oğlu Mirzəyev, Hacıbədəlli kəndi/Ağcabədi rayonu).



Dızz oyunu, Füzuli rayonu, Horadiz qəsəbəsi

II variant

Bir nəfər öndə durur. Sağ əlini qulağına qoyur, sol əlini qoltuğunun arxasından içərisi çölə doğru tutur. Arxadakı uşaqlar topa dururdu. Onların içindən biri irəli gəlib onun əlinin içinə şilləynən vururdu, sonra yenidən yoldaşlarının yanına çəkilirdi və baş barmaqlarını irəli uzadıb “dızzzzz” eliyərdilər. Qabaxda duran şəxs də arxaya çöyrülüb onu vuran şəxsin kim

olduğunu tapmalı idi. Tapana qədər onun əlinin içinə vurulmalıydı. Vuranda da o qədər bərk vururdular ki, həmin şəxs bəzən o zərbəyə dözmüyüb yıxılırdı. Zərbədən həmin şəxsin əlinin içi qıpqırmızı olurdu, qoltuğunun altı isə ağrıyırdı. Ona görə o çalışırdı ki, onu vuran şəxsi tapsın. Tapandan sonra bu səfər onu vuran şəxs onun yerində dururdu.

(Söyləyici: Ramiz Şirin oğlu Aslanov, təhsili ali, sənəti müəllim, Eyvazalılar kəndi/Beyləqan rayonu).

DÜYMƏ-DÜYMƏ

Divara düyməni vurırdıq, düşürdü yerə. Sonra onların arasındakı məsafəni ölçürdük. Mənim düyməmdən sənənin düymənə olan məsafə bir qarış və ya ondan az olurdusa, mən udurdum. O, düymə uje mənim olurdu.

(Söyləyici: İdris Mahmud oğlu Nəsirov, doğum tarixi 1962, təhsili orta, Əhmədaliyalar kənd/Füzuli rayonu).

EŞŞƏKBELİ

Göstərəcəyimiz oyun el arasında “Eşşəkbeli” deyilən bir oyundur. Bu oyunda iki dəstə olur. Dəstə üzvləri halayla təyin edilir.

Qrupların hər birində iki və daha çox adam ola bilər. Bir dəstə “yatır” (dəstə üzvləri bir-birinin kürəyini qucaqlamaqla əyilmiş vəziyyətdə durur). O biri dəstənin üzvləri isə sırayla tullanıb onların belində oturur. Birinci tullanan çalışır ki, daha qabağa düşsün və arxada yoldaşları üçün yer qalsın. Dəstə üzvləri sırayla tullanıb öz yerlərini tutduqdan sonra yatan dəstə onları əvvəlcədən müəyyən olummuş yerə kimi aparmalıdır.

(Söyləyici: Fərman Quliyev, sənəti hərbi hazırlıq müəllim, Seydimli kəndi/Tərtər rayonu).



“Eşşək beli”, Tərtər rayonu Seydimli kəndi

EŞŞƏYİMİ ÇULLAMIŞAM

Bu da azyaşlı uşaqlar arasında oynanılan oyunlardan biridir. Uşaqlardan biri başqa həmyaşdının cibinə, yaxasına, paltarının arxasına xəlvətə nəşə kiçik bir əşya, yaxud çör-çöp qoyur. Sonra üzünü həmin uşağa tutub oxuyur:

Eşşəyimi çullamışam,

Heç xəbəri yoxdu.

Eşşəyimi çullamışam,

Yükü özünən çoxdu,

Heç xəbəri yoxdu.

Həmin uşaq xəlvəti qoyulan əşyanı tapmağa çalışır. Özü də fürsət axtarır ki, onu çullayanı çullasın.

(Söyləyici: Aminə Həşir qızı Məmmədova, doğum tarixi 1960-cı il, təhsili orta, Şükürbəyli kəndi/Füzuli rayonu).

ƏL ÜSTƏ KİMİN ƏLİ?

I variant

Oyun ev şəraitində keçirilir. Əvvəlcə uşaqlar dairəvi oturub ayaqlarını irəli uzadırlar. Uşaqlardan biri sayır:

İynə, iynə,

Ucu düymə.

Bal ballıçı,

Ballı keçi.

Şam ağacı

Şatır keçi.

Qoz ağacı

Qotur keçi.

Yarı, yırtıl,

Su iç, qurtul.

Əmim oğlu,

Üzü bağı.

Vur nağara,

Çıx qırağa.

Say hansı uşağın ayağında qurtarırsa, o ayağını geri çəkir. Sonra başqa uşaq bu və ya digər sanamalardan istifadə edir. Beləliklə, axıra qalan uşaq yatmalı olur. Belə ki, o üzüqyulu uzanır. Uşaqlar əllərini yumruqlayıb üst-üstə uzanan uşağın belinə qoyurlar. Uşaqlardan biri soruşur:

– Əl üstü kimin əli?

Uzanan uşaq iştirakçılardan birinin adını deyir. Əgər doğrudan da həmin uşağın əli lap üstədirsə, o, uzanan uşağı əvəz edir. Əgər yatan uşaq tapmayıbsa, iştirakçılar ehmalca onun yanına vurub deyirlər:

– Yanına vurun, yalandı, yanına vurun, yalandı.

Oyun yenidən başlayır. Ad düzgün tapılmayana qədər yatan uşaq dəyişilmir. Oyun uşaqlar yoruluncaya qədər davam edir.

(Söyləyici: Aminə Həşir qızı Məmmədova, doğum tarixi 1960-cı il, təhsili orta, Şükürbəyli kəndi/Füzuli rayonu).

II varinat

Xıdır Nəbidə qapılardan yığıdığımız ərzaqdan yemək hazırlardıq. Hamı yeyif qurtarandan sonra gejdən xeyli keçmiş olardı. Uşaqlar, körpələr yatışardı, ağbirçəhlər, böyüklər də çıxıf gedərdi. Onnan sonra yerdə qalardı, belə deyəh, 18-20 yaşdı cavannar. Bullar da burda müəyyən oyunlar təşkil eliyərdilər. Məsələn, bir oyunda bütün hamı bir cərgə düzülərdi evin içində. Qızdar başqa bir evdə yığılardılar öz oyunların keçirtməyə, oğlannar başqa bir yerdə. Bu mərasimin bir nəğməsi vardı. Bir nəfər bu nəğməni oxuyardı. O nəğmə kimdə sona çatdısa, həməh adam oyunu idarə eliyərdi. Nəğməni oxuduqca əlin vurardı bir-bir düzülən uşaqların dizinə. Birinci nəğməni belə oxuyardılar:

Motal, motal,

Dərzi motal.

Tellər atar,

Qaymax tutar.

Çiləmə çilih,

Yeddi ilih.

Maral, ovçu gəldi,

Qaç!

“Qaç” sözü kimin üzərində qurtardısı, həmən adam oyunun aparıcısı olardı. Və onnan sonra həmən adam oyunu idarə eləməyə başladığında bütün iştirakçılar yerdə oturaraq iki cərgə düzülərdi qarşı-qarşıya. Yerdə oturuşu düzülüş əyaxlarımızı irəli uzadardıx. Həmən oyunu idarə eliyən adam ortada oturardı. Oxuduxca əlin genə oturan adamların üzərində gəzdirərdi. Nəğmə kimdə bitərdisə, o da əyağını yığardı, çəkildə kənara. İkinci nəğməni belə oxuyardılar:

İynə, iynə,	Əmim oğlu
Ucu düymə.	Bir ağac atdı.
Bal ballıca,	“Haldır” – dedi,
Bal keçincə.	“Huldur” – dedi.
Şam ağacı	Ağnan qara,
Şatır keçir.	Vur nağara,
Qoz ağacı	Çıx qırağa.
Qotur keçir.	

“Çıx qırağa” sözü kimə düşərdisə, həmən adam qırağa çıxıf növbəti mərhələni gözdüyərdi. Növbəti dəfə təkrar oxuyardı həmən mahnını. Deməli, mahnını oxuyardı, hamı bir-bir çəkildə, növbəynən. Axıra biri qalardı. Sona qalanı oturdardıx ortada gözü yumulu şəkildə. Sonra əllərimizi qarışıq şəkildə bir-birinin üsdündə onun kürəyinin üsdündə saxlıyardıx. Deyərdik, “tap görəh, əl üsdə kimin əlidi?” O da, təxminən, deyərdi, hə, filankəsin əlidi. Tapdıqda həmən adam əlini çəkərdi, tapmasa, həmən adam tərəfinnən ona bir şillə vurulardı. Ən sonuncu əli tapana qədər oyun davam eliyərdi. Ən sonuncu əli tapannan sonra deyərdilər ki, sən in burda yalnışlıqların çox olub, sən cərimələnməlisən. Cəriməni də yüngül şillə, yumruşnan eliyərdilər. Əvvəlcə onun özünə müraciət eliyərdilər: “Səni dəhrəliyəh, yoxsa baltalıyax?” Əgər desəydi ki, “dəhrəliyən”, onda hərə bir dənə yumruş vurardı, yəni yavaşdan. Yox, desəydi ki, “baltalıyən”, onda şapalaxnan, şilləynən vurardılar. Hərə bir dənə şillə vurardı, o da onun cəriməsi olardı. Sonra oyun bir də başdan təkrar olunardı.

(Söyləyici: Şəhriyar Ziyad oğlu Məcnunov, doğum tarixi 1975-ci il, Oğuldərə kəndi/Laçın rayonu).

ƏNZƏLİXAN

I variant*

Bu oyun Beyləqan rayonunun Günəşli kəndində qeydə alınıb. Oyun yeddi nəfər arasında oynanılır. Oyunçulardan biri ortada yatır və əlini dizinə qoyaraq beli əyilmiş şəkildə durur. Digər oyunçular isə sıra ilə bir tərəfdə düzülür, həmin dəstənin başında duran şəxsə *molla* deyilir. Molla “Ənzəli xan, ənzəli” – deyib əliylə təkan verərək yatan şəxsin belindən tullanır. Dəstənin digər üzvləri də növbəynən onun dediyi sözləri təkrarlayıb yatan şəxsin üstündən tullanırlar. Bəzi oyunçular həmin sözləri təkrarlamır, sadəcə “mollam deyəndir” deyərək tullanır. Tullanan oyunçular artıq əvvəlki yerlərinə qayıtmır, bu dəfə əks istiqamətdən tullanırlar. İkinci gedişdə oyunçular “ikidə xan rəhbəri” – deyərək tullanırlar. Bu mərhələdə yatan şəxs rəqib oyunçunu yıxmaq üçün hiylə işlədir: onun tullanmaq istədiyini məqamda özünü yerə yıxır, tullanan şəxs də müvazinətini saxlaya bilməyib yıxılır. Daha sonra yatan şəxs ayağa durur, tullanmalı olan şəxs öz hərəkətini uğurla yerinə yetirdikdən sonra növbəti mərhələyə keçirlər. Molla “üçdə bir yan vururlar” deyib tullanır. Bu dəfə oyunçular elə tullanırlar ki, onların arxası yatan oyunçunun kürəyinə dəyir. Dördüncü gedişdə oyunçular “dördə yanbız əzərlər” deyib yatan şəxsin arxasına təpik vuraraq tullanırlar. Beşinci gedişdə “beşdə quluc qırarlar” – deyib tullanırlar. Bu mərhələdə oyunçular yumruqları sıxılı vəziyyətdə təkan verərək yatan şəxsin kürəyindən tullanırlar. Altıncı gediş “əl dəyər, ətək dəyməz”dir. Bu mərhələdə oyunçular elə tullanmalıdır ki, heç birinin paltarı yatan şəxsə sürtünməsin. Yatan şəxs də belini bir qədər dik tutur ki, tullanan şəxs üçün daha çətin olsun. Oyunçulardan birinin paltarı yatan şəxsə sürtündüyü üçün bu səfər o yatmalı olur. Oyun yenidən başdan başlayır. Yeddidə oyunçular “keçi girdi bostana”, səkkizdə “vurdum qılçın sındırdım” – deyərək tullanırlar. Səkkizinci gedişdə oyunçular bir-bir yatan şəxsin qıçına təpik vuraraq tullanırlar. Doqquzuncu gedişdə “aparıldılar həkimə”, onda “həkim dedi, yox, bala”, on birdə “aparın basdırın torpağa”, on ikidə “a hırnızı, hırnızı”, on üçdə “üç dəfə hərlən, vur məni” – deyərək tullanırlar. Sonuncu gedişdən sonra yatan şəxs üç dəfə fırlanaraq yerdən

* Bu təsvir 2014-cü ilin martında Beyləqan rayonunun Günəşli kəndində oynanılan oyunun videoyazısı əsasında verilmişdir.

götürdüyü ayaqqabı ilə qaçan oyunçulardan birini vurmağa çalışır. Kimi vursa, bu dəfə həmin şəxs ortada yatır.

II variant

“Ənzəli” oyununda on-on iki uşaq iştirak edə bilər. Əvvəlcə əllər vasitəsilə “açıq”, “qapalı” – deyər əl püşkü edir, “əlüstü” çəkillər və ya sanama sanayıllar. Hər kim sona qalsa, əllərini dizinə qoyaraq ikiqat əyilir, onu minillər, onun üsdünnən tullanıllar. Sanamada birinci çıxan uşaq molla (başçı) olur. Uşaqlar onun sözünə qulaq asmalıdırlar. İlk dəfə molla tullanır. Sonra qalan uşaqlar əlini əyilən uşağın belinə qoyub hoppanır və deyir:

– Ənzəli xan, Ənzəli.

İkinci dəfə tullananda deyillər:

– İkilər xan rəhbəri.

Üçüncüdə hoppanaraq deyillər:

– Üç də bir g... vurallar.

Hər dəfə tullandıqca bu sözləri deyirlər:

– Dördüdə qılınc qırallar.

– Beşdə ağaş yarallar.

– Altıda altda yatallar.

– Yeddidə əl dəysin, ətəy dəyməsin.

– Səkkizdə palan yapallar.

Belə deyib uşağın üsdünnən hopbananda əlindəki pencəyi, köynəyi və s. yatan uşağın belinə qoyullar. Əgər kimsə onu qoyanda qoyduğu şey yerə düşərsə, onda o, belini əyib yatmalı olur.

– Doqquzda nə əl dəysin, nə ətək – deyib yatan uşağın üsdünnən tullanıllar.

Bu halda hoppanan uşağın nə əli, nə ətəyi yatan uşağa toxunmamalıdır. Onda hoppanan uşaqlar yatan uşaqların kürəyinə qoyduqlarını bir-bir geri götürürlər. Əgər kimsə öz qoyduğunu götürəndə həmin paltar yerə düşərsə, onda həmin uşaq belini aşağı əyib yatmalı olur.

(Söyləyici: Məhəddin Məhəmməd oğlu Bayramov, təhsili ali, sənəti Bəyimsarov kənd tam orta məktəbinin tədris hissə müdiri, Bəyimsarov kəndi/Tərtər rayonu).

GƏLİNCİK*

I variant

Gəlincik bəziyirdih. Onda bir qoja arvat vardı. Həmmeşə qızlara gəlincik bəzeerdı. Tuman tikerdi, qəşəh sufat qoyordu, qəşəh dodax qayırdı. Saş qoyurdu, paltar geyindirirdi. Ağ eleerdilər bu düymüyə. Ağı belə eleerdilər, qaş qoyurdular, göz qoordular, ağız qoordular. Bunu da qoordux bir çöpün üsdünə. Burya qoordux bağleerdıx, bu olurdu bir kukla. Paltar geyindirirdilər, olordu gəlincik. Hərəmizin öz gəlinciyi olardı. Yaylaxlarda daşdan öycük qurordux. Orda istikan qayırdıx, çay qaynaderdix, yiməh qayırdıx. Bir-birimizi qonax çağırdıx, qonşumuzu qonax çağırdıx. Bir qız olmordu. İyirmi-otuz qız olurdu.

(Söyləyici: Həyat Xanlar qızı Göyüşova, doğum tarixi 1927, təhsili natamam orta, Tuğ kəndi/Xocavənd rayonu. Məskunlaşdığı yer: Yeni Tuğ qəsəbəsi/Xocavənd rayonu).

II variant

Qızdardan evcih qururdux. Evdən yağ aparırdıx, düyü aparırdıx, ət aparırdıx. Nə lazımdı, ta evdə nə yeyilirsə, o. Qazan, qav-qaşix götürüf gedirdih tay-tuşdardan, qızdardan. Gedirdiy orda öycüh qururdux. Orda yeməy bişirirdih. Böyüh sırf götürürdüh, salırdıx yerə, çərəyi doğruyurdux, tökürdüh. Qavı bılağın suyunnan da dolduruf gətirif qoyurdux böyrümüzə. Qəşəh yeyirdih, onnan sonrasına qayıdıf sudan da içirdih buz təkı.

(Söyləyici: Əcəb Məhərrəm qızı Hacıyeva, doğum tarixi 1924, təhsili natamam-orta, Mərzili kəndi/Ağdam rayonu. Məskunlaşdığı yer: Xocavənd qəsəbəsi/Xocavənd rayonu).

GİZLƏN QAÇ

I variant

Oyuna başlamazdan əvvəl uşaqlar dairə şəklində düzülürlər, yaşca hamıdan böyük olan oyunçu uşaqları bir-bir sağdan-sola və ya soldan-sağa barmaqla göstərərək aşağıdakı sözləri deyir:

* Bu oyun həm də “Evcik-evcik” adı ilə tanınır.

Əkdim noxud,
 Çıxdı şüyüd.
 Yarpağıdır
 Şa-ba-lıd.

Axırıncı heca hansı oyunçuya düşərsə, o, püşkün şərtinə görə müəyyən olunmuş yerdə (mətədə) gözlərini yumur, qalan oyunçular isə ətrafa səpələnib müxtəlif yerlərdə gizləniirlər. Hamı gizlənəndən sonra, gözünü yuman oyunçu gözlərini açıb gizlənən oyunçuları axtarmağa başlayır. Əgər gizlənən oyunçulardan hansı biri axtaranın nəzərini yayındırıb cəld mətəyə əlini vurarsa, o, göz yummaq işindən azad olur. O, qalan oyunçulara aşağıdakı üsulla kömək edə bilər:

– “Alma” desəm gəl, “armud” desəm qal.

Bununla da o, axtaran oyunçu durduğu yerdən uzaqlaşanda, “Alma!” – deyib yoldaşlarını pusqudan çıxmağa tələsdirir.

Bu qayda ilə onlar bir-bir gəlib mətəyə əllərini toxundururlar. Əgər hamı buna nail olarsa, axtaran oyunçu yenidən gözünü yumur. Əgər belə olmazsa, gizlənənlərdən kimsə tapılırsa, o gözlərini yummalı olur.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

II variant

Uşaqlar bir yerə yığılıllar. Sayıllar:

Əl, əl, əpənəy,
 Əldən çıxdı kəpənəy.
 Kəpənəyin sarısı,
 Yumurtanın yarısı.
 – Əmi, hara gedirsən?
 Ala dağa gedirəm.
 – Ala dağda nəyin var?
 – Bir oğlum var, bir qızım.
 Qızımın adı Fatma!
 – A Fatma, Fatma, Fatma,
 Yatanda rahat yatma!
 Yeddi xoruz, bir fərə,

Fatmanı verdik ərə!

Yaxud:

Tamara, Tamara tat qızı,

Apar, dedim sat qızı.

Doluşdular faytona,

Sürdü Bağdanobuya.

Tamara getdi beş günə,

Gəlmədi on beş günə.

Son söz kimdə qurtarırsa, o adam gözünü yumur. Bir dəqiqə uşaqların gizlənməyi üçün vaxt verir. Gözlərini açmaq istəyəndə deyir:

Gizdənpaç,

Gəldim, qaç.

Sonra o, gözünü açıb gizlənən uşaqları tapır. Hər uşağı tapdıqca gözünü yumduğu yerə tüpürüb deyir:

– Tfu, bazar...

Əgər kimsə göz yumannan xəlvət gəlib “bazar” eliyib tüpürsə, onda həmin adam genə təkrar yummalı olur. Yox, əgər hamını tapırsa, onda kim birinci tapılıbsa, o adam gözünü yumur.

Oyunun sonunda bir nəfər deyir:

Nağıl,

Hər kəs evinə dağıl!

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

III variant

Əvvəlcə uşaqlar sanama sanayırlar, kim sona qalsa, o gözünü yumur. Qalanları isə gizlənir. Gözünü yuman açmamışdan əvvəl xəbərdarlıq eləyir:

Açdım paç,

Gizlən paç.

Gizlənməyən,

Yekəbaş.

Gizlənənlər deyir:

“Alma” desəm, açarsan,

“Armud” desəm, açmazsan.

Gözünü yuman uşaq yenə qışqırır:

Alma saraldı,

Gözüm qaraldı.

Gizlənənlər “alma” deməsələr, göz yumanın gözünü açmağa ixtiyarı yoxdu. Uşaqlar yerini bərkidəndən sonra biri deyir:

– Alma, alma!

Yuman gözünü açır, kimi birinci tapırsa, həmin oyunçu gözünü yumur.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

GİZLƏNPAÇ

I variant

“Gizlənpaç” oyununda beş adam, altı adam və bəzən daha çox adam iştirak edir. Oyunun qaydası belədir:

Bir oyunçu müəyyənəşdirillər və o, qaçıb gizdənir. Qalan dörd və ya beş adam gözünü yumur. Daha sonra gözdərini açıb gizdənən adamı tapmağa çalışırlar. Ora-bura hərrənirər ki, o gizdənən adam hardadı? Əgər axdarannarın biri gizdənən adamı tapırsa, qaçıb mətənin yanına desə ki, filankəsi gördüm, onda o adam növbəti dəfə qaçıb gizdənməlidir. Yox, əgər gizdənən adam onu axdarannardan tez mətəyə gəlsə, o, yenidən qaçıb gizdənməli, qalan dörd və ya beş adam gözünü yummalıdı.

(Söyləyici: Calal Camal oğlu Mirzəyev, Hacibədəlli kəndi/ Ağcabədi rayonu).

II variant

“Gizlənpaç” oyununda başqa oyunlarda olduğu kimi “əl tutdu” (“əl püşkü”) edilir. Hər kim sona qalsa, o, müəyyən olunmuş yerdə gözdərini yumur və müəyyən bir rəqəmə qədər saymağa başlayır. Bu müddət ərzində digər oyunçular gizlənməlidirlər. Gözdərini yuman oyunçu sayıb qutardıqdan sonra uca səslə deyir:

– Gözdərimi açımmı?

Səs gəlir ki:

– Aç!

Bunnan sonra gözdərini yuman oyunçu gözdərini açıb gizdənən oyunçu yoldaşdarını tapbağa çalışır. Gözdərini yuman kimi görsə, qaçıb durduğu yerə əlini vurur ki, səni gördüm. Sonra o biri oyunçuları da bu



Gizlənpaç oyunu, Tərtər rayonu, Bəyimсарov kəndi

qaydada tapbağa çalışır. Gizdənənnərdən kimsə ondan xəbərsiz gəlib o durduğu yerə əlini vurarsa, həmin gözdərini yuman uşaq bir də gözdərini yumur. Digər tapılan oyunçular isə bir növ azad olmuş hesab olunullar. Yox, əgər gözdərini yuman uşaq gizdənən uşaqların hamısını taparsa, onda birinci tapılan uşaq gözlərini yumur, qalan uşaqlar qaçıb gizdəniillər. O da qaçıb gizdənən o biri oyunçuları yuxarıdakı qaydada tapbağa çalışır.

(*Söyləyici: Meydan Şabanov, təhsili ali, sənəti Maksim Məmmədov adına Bəyimşarov kənd tam orta məktəbin müəllimi, Bəyimşarov kəndi/ Tərtər rayonu*).

GÖZBAĞLAYICI

Uşaqlar əvvəlcə sayırlar. Sanama qurtaran uşağın gözlərini bağlayırlar. Qalan oyunçular onun ətrafında yavaş-yavaş çəpik çalırlar. Gözü bağlanan oyunçu səs gələn tərəfə gedərək onu tutmağa çalışır. Oyunçulara qaçmağa icazə verilmir. Onlar ancaq yavaş addımlarla hərəkət etməlidirlər. Gözü bağlanan oyunçunun tutduğu uşaq onu əvəz edir.

(*Azərbaycan folkloru antologiyası (Qarabağ folkloru), V cild, Bakı: Nurlan, 2001*).

HAXIŞTA

“Haxışta” oyunu qədim, milli oyunlarımızdandır. Oyuna biz müəyyən əlavələr etmişik, bir növ onu səhnələşdirmişik. “Haxışta” oyununun gedişi belədir. Oyunçular iki komandaya bölünürlər. Hər komandada bərabər sayda iştirakçı olur və onların hərəsinin də başçısı, bir növ solisti olur. Bu oyunda, əsasən, bayatılardan istifadə olunur. Hər dəstədən bir nəfər bayatının bir misrasını deyir, dəstənin qalan üzvləri onun cavabında bir ağızdan, xorla “Haxışta” deyirlər. Hər dəstədə bu, sanki sual-cavab formasında olur. Məsələn, “Haxışta” oyunu bu şəkildə oynanılır:

Narınca bax, narınca, Haxışta.

Saxladım saralınca, Haxışta.

Məndə ürək qalmadı, Haxışta.

Yardan cavab alınca, Haxışta.

Haxışta, ey Haxışta.

Haxışta, ey Haxışta.

Dağ başında qar olar, Haxıştə.
Bağçalarda bar olar, Haxıştə.
Qaynana pis olanda, Haxıştə.
Dərdə qalan yar olar ey, yar olar, Haxıştə.
Haxıştə, ey Haxıştə.
Haxıştə, ey Haxıştə.

Köynəyi yaşıl oğlan, Haxıştə.
Əcəb yaraşır oğlan, Haxıştə.
Gəlmə bizim məhləyə, Haxıştə.
Anam savaşır oğlan, Haxıştə.
Haxıştə, ey Haxıştə.
Haxıştə, ey Haxıştə.

Ələ almışam güzgünü, Haxıştə.
Gözəl neynər güzgünü, Haxıştə.
Canım başına dönsün, Haxıştə.
Qış gecəsi, yaz günü, Haxıştə.
Haxıştə, ey Haxıştə.
Haxıştə, ey Haxıştə.

Çəpər keçdim, yol açdım, Haxıştə.
Qızılgülə dolaşdım, Haxıştə.
Üç il idi lal idim, Haxıştə.
Onu gördüm dil açdım, Haxıştə.
Haxıştə, ey Haxıştə.
Haxıştə, ey Haxıştə.

Qızılgülü dərəllər, Haxıştə.
Məxmər üsdə sərəllər, Haxıştə.
Xoş o qızın halına, Haxıştə.
Sevdiyinə verəllər, Haxıştə.
Haxıştə, ey Haxıştə.
Haxıştə, ey Haxıştə.

Qızıl üzük laxladı, Haxıştə.
Verdim anam saxladı, Haxıştə.
Anama qurban olum, Haxıştə.

Məni tez adaxladı, Haxışta.
Haxışta, ey Haxışta.
Haxışta, ey Haxışta.

Xırdaca cib bıçağı, Haxışta.
Oldum yarın naçarı, Haxışta.
Bir bu gün gəl, bir sabah, Haxışta.
Bir də bayram axşamı, Haxışta.
Haxışta, ey Haxışta.
Haxışta, ey Haxışta.

Sonda hər iki dəstənin üzvləri bu sözləri, bu düzgüləri deyirlər:
Haxışta bir quş idi, Haxışta.
Meydana qonmuş idi, Haxışta.
Getdim onu tutmağa, Haxışta.
O məni tutmuş idi, Haxışta.
Haxışta, ey Haxışta,
Haxışta, ey Haxışta.
Bütün bunlar çırtma ilə və ya nağara ilə müşayiət olunur.
(Söyləyici: Əliyeva Məqsudə, sənəti musiqi müəllimi, Hacıbədəlli kəndi/Ağcabədi rayonu).

HALDURUM AĞAC*

I variant

Heyvanı örüşə aparardıq, örüşdən qayıdanda “Haldurumağac” oyununu oynuyardıq. Hamı ağacı evə tərəf atardı ki, yavaş-yavaş evə yaxınlaşsınlar. Qabaqcadan şərt kəsirdilər ki, kim uduzsa, ona şapalaq vurulacaq. Yaxud yerə mıx döyürdülər, dişiyənən mıxı çəkməli idi. Mıxı da bıçağın dalıynan yerə döyürdük. Mıxın başı torpaqda itsə belə əliynən onu açmağa ixtiyarın yox idi, yalnız ağızınan mıxın ətrafın oyub onu çıxarda bilərdin. Qabaqcadan baş təyin edirdik. Məsələn, deyirdik baş əlli metrdir, kim əlli metri tez toplasa, o qalib gəlir.

* Bu oyuna bəzi bölgələrdə həm də “Huydurum ağac” deyirlər.

Əvvəlcə ağacı birinci kimin atacağını müəyyən edirdik. Çobanlar ağaclarını atırdılar havaya. Biri ağacı atır göyə, o biri də çalışır ki, ya havada onun ağacını vursun, ya da yerə düşəndə bunun ağacı onun ağacını kəssin. Əgər ağacı göydə vura bilirdisə, yaxud yerdə onun ağacını kəsirdisə, birinci atmaq haqqını o qazanırdı. Bu dəfə o ağacını atır göyə, o biri də çalışır onun ağacını vursun. Əgər ağac ağacı kəsmirsə, onda düşən ağaclar arasındakı məsafəni ölçürdülər. Kim əlli metri ilk toplasa, o qalib hesab olunurdu.

(Söyləyici: Ədalət Şirin oğlu Bayramov, doğum tarixi 1946, təhsili ali, Ağcakənd kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Buzovna qəsəbəsi/Bakı şəhəri).

II variant

Bu oyun oğlan uşaqları tərəfindən açıq sahədə icra olunur. Oyunda ən azı 3 nəfər olmalıdır. Əvvəlcə oyunçular dairə formasında dayanırlar. Uşaqlardan biri başlayır saymağa:

Bir-iki	Yeddi-səkkiz
Bizimki.	Firəngiz.
Üç-dörd	Doqquz-on
Qapını ört.	Qırmızı don.
Beş-altı	
Başaltı.	

Say kimdə qurtarsa, həmin uşaq ataman qismində ortada dayanır. Qalan oyunçular ondan bir qədər aralıdan onu dövrəyə alırlar. Ataman:

– Huydurum ağac, gəldim, qaç, – deyib ağacını göyə atır. O biri oyunçular eyni zamanda ağaclarını onun dalınca göyə atıb həmin ağacı göydə ikən vurub uzaqlaşdırmalıdır. Ağaclar yerə düşəndən sonra hər kəs gedib öz ağacının yanında dayanır. Ataman öz ağacını götürüb ataraq istədiyi ağacı (əksər hallarda ən yaxın ağacı) yerdə ikən vurmalıdır. Əgər onun ağacı həmin ağaca dəysə, o ağacın sahibi atamanı dayandığı yerdən onun ağacına kimi dalında aparmalıdır. Əgər ağac dəyməsə, həmin ağacın sahibi ataman qismində oyunu davam etdirməlidir. Oyun başa çatdıqdan sonra yenidən əvvəlki qaydada davam etdirilir.

(Fuad Savalan oğlu Nəbiyev, təhsili orta, Şükürbəyli kəndi/Füzuli rayonu).

HAPBAN-HUPBAN

Bir neçə uşaq yığışır bir yerə, ayaqlarını hamısı bir yerə uzadır. Sonra püşk yolu ilə *başçı* seçirlər. Başçı bu ayaqlara barmağının başını toxundura-toxundura deyir:

Hapban-hupban,
Yırıb, yırtıl,
Su iç, qurtul.
Ağ quşum
Ağarçımın.
Göy quşum
Göyərçinim.
Təkmə-tikan,
Dəmir qulu.
Vur nağara,
Çıx qırağa.

Bu söyləmə kimin qarşısında bitsə, o ayağını çərgədən çəkib qoyur altına. Başçı belə söyləmələri təkrar-təkrar oxuyur. Kimin ayağında söyləmə bitsə, ayaqlarını qoyur altına. Beləliklə, hamı ayağını yığır altına.

Başçı yenə başqa bir söyləmə ilə qollarını iç-içə tutub fırlada-fırlada başlayır oxumağa:

Qara qoyun qovurması,
Bildirçinin soyutması.
Vay belə-vay belə,
Tiyanların içində.

Hamı əllərini qoltuğunda gizlədir. Bir dəqiqədən sonra başqa birindən soruşur:

– Ay xala, huy!
O deyir:
– Huy...
– Aşın bişib-bişməyib?
– Dəmdədi.
– Yağın əriyib, əriməyib?
– Camdadı.
– Elə isə gətirin yiyək.

Hamı ayaqlarını altından çıxarıb yenə bir yerə yığır. Başlayırlar çimdik-çimdiyə, guya yeyirlər. Ayağı soyuq olanı yığışıb döyərlər:

– Çimdiyim götür, çimdiyim götür.

Elə oyunun ikinci sözü yenə belə başlayır:

– Ay xala, huy!..

Cavab:

– Huy...

– Toyuq o taya keçməyib?

– Keçibdi.

– Kişş elə bəri gəlsin.

– Kişş eləyirəm, getmir.

– Tut ayaqlarını bağla, bağla eşşəyin üstünə, hoşş elə, bəri gəlsin.

– Hoşş elədim, getdi.

Başçı yenə o birini çağırır:

– Ay xala, huy!

– Huy...

– Toyuq gündə nə qədər yumurtdayır?

– Bir silə, bir sərpic.

– Bişirdin kimə verdin?

– Yarısa.

– Yaris sənə nə verdi?

– Bir güllü bağça, bir sandıqça.

Hamı əl-ələ tutub təkrar oxuya-oxuya oynayır.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

HƏCCƏ GETMƏ

Bu oyunu, əsasən, bayramqabağı oynayırdılar. İki ağac arasına qalın bir ip bağlayırdılar. İpin üstünə bir nəfər çıxardı, əlində də çubuq olardı. Ətrafına toplaşan cavanlar ona suallar verərdi. Suallar elə seçilməli idi ki, ipin üstündə duran adam hər hansı bir hərəkət etsin və yıxılsın. İpin üstündə duran isə bütün sualları cavablandırmalı idi.

Əsasən suallar bu cür başlayardı. – Hara gedirsən? – Haca. – Nə ilə gedirsən? – Dəvə ilə! – Dəvənin ayaqlarını göstərə bilərsən? Oyunçu əyilib göstərəndə yıxılır. Beləliklə də, oyundan çıxır.

(Söyləyici: İman İbrahim oğlu Heydərov, doğum tarixi 1939, Qanlı kəndi/Kəlbəcər rayonu. Göygölün Murovdag qəsəbəsində məskunlaşıb).

XAN-VƏZİR

I variant

Dörd parça kağız kəsirlər. Birinin üstünə Məhəmməd yazırlar. Birinə milisoner, birinə Aşını, birinə də Ardağı yazırlar. Kağızları bükürlər, qarışdırıb atırlar ortaya. Hərə bir kağızı götürür. Milisoner kimə düşübsə, o deyir:

– Aşını, Aç Məhəmmədin başını.

Aşını Məhəmmədi tapır, papağın götürür. Milisoner bu səfər deyir:

– Ardağı, qaldır gəlsin bardağı.

Ardağı da bir bardaq suyu Məhəmmədin başına tökür. Bu oyunu, əsasən, yay vaxtı oynuyurdular.

(Söyləyici: Yaqub Hüseyn oğlu Süleymanov, doğum tarixi 1937, təhsili ali, sənəti müəllim, Ağcakənd kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Buzovna qəsəbəsi/Bakı şəhəri).

II variant*

Otururdux, balaca-balaca kağızlara yazırdıx: “Qaz otaran”, “şah”, “vəzir”, “tapan”, “vuran”, “oğru”. Kağızı yazıf qatdıyırdıx, atırdıx ortalığa. O vax day televizor yoxudu baxax. Bir dənə “Şah”nan “Qazotaran” dillənməliydi. Məsələn, “şah” deyirdi:

– Qazotaran, neçə qazın itifdi?

“Qazotaran” deerdi, məsələn, beş qazım itifdi. İndi deerdi:

– Tapan, oğrunu tap!

Axi o birilər – “vuran”, “oğru”, “vəzir” sakit oturuflar. Bu üç nəfərdən biri oğrudu, “tapan” bını tapmalıdı. “Tapan” deyirdi, oğru filankəsdi. Tapdısa, “şah” iş kəsirdi, məsələn, neçə dənə deyirdi, beş qamçı və ya on qamçı vurulsun. “Vəzir” deyirdi, “şah”, on çoxdu, beş vurulsun. Yaxud, beş çoxdu, üç vurulsun. Əgər “tapan” tapmırdısa, “şah” “tapan”a iş kəsirdi, indi onu döördülər. Bax heylə oturuf evdə oynuyurdux.

(Söyləyici: Tutu Novruz qızı İbrahimova, doğum tarixi 1958, Bartaz kəndi/Zəngilan rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri).

* Bu oyuna Zəngilan rayonunda “Qaz otaran” oyunu deyilir.

III variant

Uşaqlara aid oyunlardan bir də “Şah-vəzir” oyunudur. Bu oyunda beş nəfər iştirak edir: “Şah”, “vəzir”, “tapan”, “oğru” və “cəllad”. Onları seçmək püşkatma yolu ilə olur. Oyuna başlamaq üçün 5 kiçik kağız parçası götürülür və bu kağız parçalarına həmin sözlər yazılıb qatlanır. İştirakçılar dövrə vurub oturur. İştirakçılardan biri bu kağız parçalarını ovcunda qarışdırıb ortaya səpir. Hər uşaq bu kağızlardan birini götürüb açır və xəlvəti oxuyur və bu, gizli saxlanılır. Hər kəs kağızda yazılmış rolü götürür və onu oynayır.

Birinci olaraq “Şah” sözü yazılmış kağızı götürən oyunçu oyuna başlayır və deyir:

– “Tapan” tapsın “oğru”nu, cəllad vursun boynunu.

Bundan sonra “tapan” kimdirsə, o, oğrunu tapmağa çalışır. Ola bilər ki, “tapan”, “vəzir”ə “oğru” deyər, “cəllad”a “oğru” deyər, onda onun özü cəzalanır. Cəzaları “şah”la “vəzir” təyin edir. Məsələn, “get onun saçını dart”, “əlinə üç dəfə çubuq vur”, “get onun qulağını dart”, “onun əlini çimdiklə” və s.

(Söyləyici: Əliyeva Məqsudə, sənəti musiqi müəllimi, Hacıbədəlli kəndi/Ağcabədi rayonu).



“Xan-vəzir” oyunu, Ağcabədi rayonu, Hacıbədəlli kəndi

IV variant

Oyunda dörd oyunçu olur. Onnar yerdə bir həvə (mətə) qazıllar. Sonra dörd nəfər əllərinə dörd dənə daş götürür və iki metr məsafədən daşları həmin mətəyə, çalaya atmağa çalışır. Daşlardan əgər biri mətəyə düşürsə, onda həmin adam olur “eşşək”. Yox, əgər daşları atan uşağın daşdarının ikisi çalaya düşürsə, onda həmin adam “at” olur. Üç daşı mətəyə düşən “vəzir” olur, dörd daşı çalaya düşən oyunçu isə “xan” olur.

Belə olduqda “vəzir” “eşşək”i, “xan” isə “at”ı minir. “Xan” və “vəzir” əllərində qamçı, yanaşı formada, “at”ı, “eşşək”i qamçılaya-qamçılaya, döyə-döyə gedillər. “Xan” və “vəzir” iyirmi metr məsafəyə qədər “at”la “eşşək”yi sürüllər. Şərtə görə “at”la “eşşək” “xan”la “vəzir”i bir neçə dəfə müəyyən edilmiş məsafəyə qədər aparıb-gətirməlidir. Bu şərt bitəndən sonra həmin o dörd nəfər təzədən daşları atıllar və yenidən “xan”, “vəzir”, “at” və “eşşək”i yuxarıdakı qaydada müəyyənləşdirib oyunu davam etdirillər.

(Söyləyici: Məhəddin Məhəmməd oğlu Bayramov, təhsili ali, sənəti Bəyimsarov kənd tam orta məktəbinin tədris hissə müdiri, Bəyimsarov kəndi/Tərtər rayonu).

V variant

Bu oyun ev şəraitində keçirilir. Bu oyunda altı nəfər iştirak edir. Oyunu başlamaq üçün altı kiçik kağız parçası götürülür. Bu kağız parçalarının birinə şah, birinə vəzir, birinə vəkil, birinə cəllad, birinə tapan, birinə də oğru sözləri yazılıb qatlanır. İştirakçılar dövrə vurub oturur. İştirakçılardan biri qatlanmış kağızları ovcunda qarışdırıb ortaya səpər. Hər birini götürüb açır, xəlvəti oxuyur. Başqasının kağızına baxmaq olmaz. Hər kəs kağızda yazılmış rolu oynayır. “Şah” sözü yazılmış kağızı götürən oyunçu deyir:

– Kimdi tapan?

Tapan cavab verir.

Şah elan edir:

– Bu gün mənim xəzinəm oğurlanmışdır. İndi oğru tapılmalıdır.

Hamı təşviş keçirir. Oyunçular deyirlər (hətta “oğru” da deyir): “Tapan, oğrunu tap”.

Tapan diqqətlə iştirakçıların üzünə baxır, nəhayət oyunçuların birinin adını deyir. Əgər həmin adı çəkilən “oğru” yox, “vəzir”, “vəkil” və başqa oyunçudursa, həmin oyunçu qəzəblənir:

– Sən nə cəsarətlə “vəziri” oğru adlandırırısan? Çəkin onu dar ağacına. Kimdi, cəllad?

Cəllad baş əyir. “Şah” əmr verir:

– “Vəziri” oğru adlandırıdığı üçün onun qoluna üç yağlı sillə vurun!

Bu zaman “tapan” qolunu çırmayıb irəli uzadır. Vəkil onun əlini tutur, cəllad üç sillə ilə onu cəzalandırır. Sonra hər kəs öz kağızını əvvəlki kimi qatlayıb şaha verir. Oyun yenidən davam edir.

Əgər “tapan” oğrunu düzgün tapırsa, şah qəzəblənir:

– Oğrunu hüzuruma gətirin!

Cəllad oğrunu gətirir. Şah soruşur:

– Nə üçün oğurluq etmişən?

“Oğru” dinmir. Şah:

– Oğurluq etdiyi üçün bunun qoluna on sillə vurun! – deyə, onu daha çox cəzalandırır.

(Azərbaycan folkloru antologiyası (Qarabağ folkloru), V cild, Bakı: Nurlan, 2001).

XAŞ-MAŞ

Yeddi çöp yığırdıq – ağaş də. Qoyurdıq bırdə. Elə bil ki, bir metr uzunluğunda ağacımız olurdu. On-on beş nəfər o çöpləri – yeddi dənə çöpü vurub dağıdırdı. Sayırdıq:

Akidi-bekidi quş idi,

Zindana girmiş idi,

Zindanın ağaşdarı,

Maa gəlsin daşdarı,

Girdim bağa, yol aşdım,

Yiyəsi gəldi, mən qaşdım.

Bını sayırdıq, kimə düşürdüsə, o yatırdı, o biri oyunçulardan biri vurub yeddi ağacı dağıdırdı, hamı qaçıb gizdənirdi. Yatan adam ağacları bir-bir tapıb, gəlib deməliydi: “Xaş-maş”. Oların hamısını tapıb yığmalıydı. Gizlənən oyunçulardan hansısa biri təpiknən vurub ağacları dağıdır, təzədən qaçıb gizlənirdi. Amma hamısını tapıb yığdısa, onda birinci kimi görübsə, o, orda yatırdı.

(Söyləyici: İdris Mahmud oğlu Nəsirov, doğum tarixi 1962, təhsili orta, Əhmədalılar kənd/Füzuli rayonu).



“Xəvər, gəvər” oyunu, Ağcabədi rayonu, Hacıbədəlli kəndi

XƏVƏR, GƏVƏR

Biz bu oyunları 1993-cü ilə – müharibə başdanana qədər hamımız müntəzəm oynamışıq. Bunnar o vaxtı uşaqların sevimli oyunu olub. Bu oyunlardan biri “Xəvər-gəvər” oyunu olub. Biz ona həm də “Çiling ağac” da deyirik. Bu oyun belə oynanılır: Oyunda əvvəlcə *mətə* deyilən bir quyu, çala qazılır. Sonra ağaşdan balaca çiling və uzun bir ağac düzəldirsən. Oyunçuların biri mətənin içində dayanıb deyir:

– Xəvər, gəvər?

O biri oyunçu belə cavab verir:

– Gəvər.

Belə deyib əlindəki çilingi atır. Kənardə dayanan, əlində ağac olan iki oyunçu atılan çilingi vurmalıdır. Əgər vura bilməsə, çiling atanı kürəyinə alıb mətənin yanına qədər gətirməlidir.

(Söyləyici: İlqar Yunus oğlu Orucov, Hacıbədəlli kəndi/ Ağcabədi rayonu).

XORUZ BABA, CÜY VER

İki dəstə olur. Hər dəstədə beş adam olur. Püşk atılır, püşk hansı dəstəyə düşsə, həmin dəstədən birin başın basdırırdılar. Elə bil mənim çuxamnan birinin üstün örtürsən, heç bir yeri görsənmir. O biri dəstənin üzvləri çuxanın altında kimin gizlədildiyini görmürdülər. Gizlədib qutarannan sonra o biri dəstədən bir nəfər gəlir əlini çuxanın altınnan sahib deyir:

– Xoruz baba, cüy ver.

O da fit çalırdı. Onun çıxardığı səsə görə çöldəki dəstə çuxanın altındakının kim olduğunu tapmalı idi. Əvvəlcədən də məsafə təyin eliyirdilər. Uduzan dəstə udanları belinə alıf həmin məsafəyə qədər aparmalıydı. Yox, tapsalar, onda həmin dəstənin üzvləri o biri dəstənin belinə minib mətəyə qədər gedirdi.

(Söyləyici: Hidayət Zibi oğlu Ağalar, doğum tarixi 1940-cı il, təhsili ali, sənəti müəllim, Əlnəzərli kəndi/Beyləqan rayonu).

İTQUSDU

Bu oyun, əsasən, yeniyetmələr arasında ən az üç oyunçu ilə oynanılır. Oyun ən azı üç uşaqla aparılır. İtqusdu ediləcək şəxsi müəyyənləşdirməkdən ötrü uşaqlar dairəvi şəkildə düzülürlər. Oyunçulardan biri sayır:

Biri birə,	Səkkizi dəymiş,
İkisi yerə,	Doqquzu sərçə,
Üçü üzük,	Onu beçə,
Dördü əzik,	On biri oraq,
Beşi beşə,	On iki daraq,
Altısı köşə,	Gəlin gedək
Yeddisi yemiş,	Odu yaraq.

Axırıncı söz kimə düşərsə, həmin adam itqusdu edilərdi. Belə ki, uşaqlardan biri onun ya başından, ya da çiyinlərinən, digəri isə onun ayaqlarından yapışıb yerdən havaya qaldıraraq ora-bura yırğalaya-yırğalaya oxuyardılar:

İt qusdu, ha it qusdu,
 İtim dərədə qusdu.
 Getdi bərəni busdu,
 Yal vermədim, o küsdü.
 Para kömbə yemişdi,
 Onu da burada qusdu.

Mahnı bitəndən sonra uşağı ehmalca yerə qoyardılar. Sonra növbəti uşaq itqusdu edilərdi. Bax beləcə, uşaqlar yoruluncayadək oyun oynanırdı.

(Söyləyici: Aminə Həşir qızı Məmmədova, doğum tarixi 1960-cı il, təhsili orta, Şükürbəyli kəndi/Füzuli rayonu).

İTİK TAPMA

Uşaqlardan biri ovçunun birində kiçik bir şeyi gizlədir. Yumruqlarını düyünləyib qollarını irəli uzadır. O biri uşaq gizlənən şeyin hansı ovucda olduğunu tapmağa çalışır. Yumruqlarının hər ikisini əllərinə alır. Dəqiqləşdirməkdən ötrü əlini, ya da barmağını onun ovuclarının üstünə vura-vura oxuyur:

Ya bundadı,
 Ya bunda.
 Halva götür
 Qoy bunda.
 Nənəm deyir,
 Aç bunu.
 Dədəm deyir,
 Aç bunu!
 Mən də açırım bu-nu!

Mahnı hansı ovucda bitərsə, həmin uşağın qəlbinə yəqinlik gələr ki, itik də o ovucdadır. Əgər dedikləri doğru olsa, o, itiyi gizlədir, o biri uşaq tapmağa çalışır.

(Söyləyici: Aminə Həşir qızı Məmmədova, doğum tarixi 1960-cı il, təhsili orta, Şükürbəyli kəndi/Füzuli rayonu).

İYNƏ-İYNƏ

On-on beş nəfər hərrəmə yerdə otururdu, ayaxların qabağa uzadırdı. Bir nəfər də idarə eliyirdi. İdarə eliyən adam oxuyurdu:

İynə-iyne,
Ucu düymə.
Mər-məricə
Mərik keçir.
Şam ağacı
Şatır keçir.
Əmim oğlu
Bir ağac atdı.
Həldur dedi,
Huldur dedi.
Yağnan qara,
Çıx qırağa.

Kimin qilçasında qutarırdısa, o çıxırdı, ortada ayaq üstə dururdu. Yerdə oturanlar onu təpiknən vururdular, çalışırdılar onu yıxalar. Kimin üstünə yığılsa, yerlərini dəyişirdilər: bu keçirdi onun yerinə, həmin şəxs ortada dururdu. Bu səfər onu təpikliyirdilər. O da kimin üstünə yığılsa, ortada bu səfər o dururdu. Axırını oyunçu ayağa durana qədər oyun davam eliyirdi. Nə qədər uşaq varsa, gərək hamısının üstünə yığılardı, onnan sonra oyun qutarardı.

(Söyləyici: İsmayıl Məhəmməd oğlu Rəfiyev, doğum tarixi 1940, təhsili orta-ixtisas, həkim işləyib, Əsrək kəndi/Kəlbəcər. Məskunlaşdığı yer: Sumqayıt şəhəri).

KEÇİPAPAQ

Keçi dərisinin içi samannan doldurulur, atılır yerə. Keçi dərisinnən olur deyənə ona keçipapax deyillər. Diametri bir metr olan halqa olur, ağaşdan asılır. Bu oyunda əylif topu yerdən götürməlisən və yoldaşlarınla paslaşmaqla topu dairənin içinə salmalısən. Topu əldə çox saxlamaq olmaz. Maksimum altı saniyə saxlamağa icazə verilir. Altı saniyə müddətində yoldaşına ötürməlisən. Həmin müddətdən çox saxlıyarsansa, onda sən cərimə olunursan. Tək götürüf aparıf halqaya sala bilməzsən. Götürdün,

gərəh yoldaşına verəsən. Burda da hər komandada beş oyunçu olur. Halqa o vaxdı findıx çubuğunnan düzəldilirdi, amma indi məftildən hazırrıyılar. Böyürrərinnən əysi asırdılar ki, topun halqaya düşdüyü görünsün.

(Söyləyici: Rəfail Əli oğlu Əliyev, doğum tarixi 1956, təhsilli ali, Şahsevən kəndi/Ağcabədi rayonu).

KƏLƏQURDAŞ

İki dəstəyə bölünürdük, hər dəstədə üç-dörd nəfər olurduq. Çaylaq daşı olardı, onların arasından seçib uzunsov üç-dörd daş götürərdik. Həmin daşları yan-yana torpağa basdırardıq. Daşlar torpağa elə basdırılardı ki, bir hissəsi torpağın içində olurdu, bir hissəsi çöldə qalırdı. Hər iki tərəfdən on-on beş metr məsafə təyin edərdik. Bir dəstə bu tərəfdə, digər dəstə isə o tərəfdə durardı. Püşk atardıq, kim qalib gəlsə, birinci o dəstə atmaq şansı qazanırdı. Atdığımız daş da girdə daşlar idi. Nişan alıb həmin torpağa basdırılmış daşları vurmali idik. Hansı dəstə üçün də yıxarıdısə, o, qalib gələrdi. Hərənin əlində üç dənə daşı olurdu. Birin yıxan ikinci daşı atardı. Daşı dəymədisə, atmaq növbəsi keçirdi yanındakı yoldaşına. Dəstənin bütün üzvləri atardı, onlar qutardıqdan sonra növbə keçirdi o biri dəstəyə. Hansı dəstə daşın üçün də yıxarıdısə, o dəstə qalib gəlirdi.

(Söyləyici: Hətəmov Cəlal, doğum tarixi 1934, təhsili ali, Hacallı kəndi/Zəngilan rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri).

KOS-KOS

Çala qazırıdık. Yumru kosu atmalısən, o çalıya düşməlidı. Orda duran adam da qoymamalıdı kos çalıya düşsün. Kos çalıya düşsə, qoruyan adam uduzmuş hesab olunur. Gərək vursın, qoymasın orıya düşməyə. Gələndə vurur, kos gedib düşür o tərəfə. Tapır gətirir ki, yenə atsın ora. O vaxta kimi ki, kos çalıya düşsün. Bu oyunu 3-5 adam da oynaya bilər. Hərə özünə də oynaya bilər, bölünə də bilərlər: iki-iki, üç-üç. Sən güclü oynayırsansa, üçünə qarşı da oynıya bilərsən. Çalıya saldınsə, sən uje durursən mərənin yanında, sən onları işdəirsən.

(Söyləyici: İdris Mahmud oğlu Nəsirov, doğum tarixi 1962, təhsili orta, Əhmədədalılar kənd/Füzuli rayonu).

KÖÇ GETDİ

Bu oyunda ancaq oğlanlar iştirak edir. Say məhdudiyəti yoxdur. Uşaqlar əvvəlcə sayırlar. Say kimdə qurtarsa həmin uşaq dayanır. Qalan uşaqlar sıra ilə biri-birindən 3-4 addım aralıda əllərini dizlərinə dayayıb başlarını aşağı əyirlər. Say qurtaran oyunçu bütün uşaqların belindən hoppa-hoppa gedib axırıncıdan 3-4 addım aralıda yatır. Sonra birinci oyunçu eynilə yatan yoldaşlarının üstündən tullanaraq axırda yatır. Sonra ikinci, üçüncü, dördüncü və s. uşaqlar da eyni hərəkəti təkrarlayırlar. Uşaqlar yoruluncaya qədər oynayırlar, bir də baxıb görürlər ki, onlar oyuna başladıkları yerdən 200-300 addım aralanıblar. Oyun həmin yerdən geriye doğru da davam edə bilər.

(Söyləyici: İlkin Faiq oğlu Qurbanov, təhsili ali, sənəti hüquqşünas, Şükürbəyli kəndi/Füzuli rayonu).

KÖŞKİ-BALABAN

Xala-xala,
Təndiri qala.
Oxlovu götür,
Məni qovala,

– deyib uşaqlar göy çəməndə halay vurub “Köşki-balaban” oyunu oynayırdı. Bu oyunu, əsasən, yeniyetmə, bozbala uşaqlar oynayırdı. Canıbərk uşaqlardan beş-yeddi nəfəri birinci cərgəni düzəldib əllərini bir-birilərinin çiyinə qoyub durardılar. İkinci cərgə üç-beş nəfər olub birincilərin çiyinə çıxıb dayanardılar. Üçüncünü cərgə isə iki-üç nəfərdən ibarət olub ikinci cərgənin çiyini üstünə çıxıb qalaça-köşki balaban düzəldərdilər. Sonra bir yerdə oxuyardılar. Oxuya-oxuya dolanırdılar:

Köşki-balaban Araza baxar,
Arazın suyu gözlərdən axar.
Ay Araz, quru, axma bir zaman,
Ay bizi oda yandırıb yaxan.
Köşki-balaban Araza baxar,
Ay canım Araz, ay gözüm Araz.
Arazın suyu gözlərdən axar,
Sən dayanmasan, mən odlanaram.

Gün batan zaman qəlbim daralır,
Bağrım olur qan, rəngim saralır.
Baxıram sənə hava qaralır,
Ay canım Araz, ay gözüm Araz.
Köşki-balaban Arazə baxar,
Sən dayanmasan, mən odlanaram...

(Söyləyici: Ənvər Çingizoğlu, təhsili ali, sənəti jurnalist, Yağlıvənd kəndi/Füzuli rayonu).

LÖPÜK-LÖPÜK

I variant

Moza qurulan yerdən beş metr aralı məsafə təyin edilir, başqa sözlə, baş təyin edilir. Oyunçular həmin məsafədən durub löpüklərini atırlar. Löpük nəlbəki boyda yastı daş olur və hər kəsin öz löpüyü olur. Kim löpüyünü ən uzaq məsafəyə atırsa, birinci o atmaq şansı qazanır. Löpüyü atmaqda da məqsəd mozanı aşırmaqdı. Moza yastı daşın üstünə, dik vəziyyətdə qoyulur və onun gözətçisi olur. Gözətçi əlində top mozadan üç metr kənardə durur. Qabaxlar top yox idi, əlimizə qaloş alırdıq, onunla löpüyü apararı vururduq.

Ən uzaq məsafəyə uçan löpüyü atır, mozanı aşır. Bu zaman gözətçi mozanı gətirif yerinə qoymalıdı. Onu gətirənə qədər isə löpük sahibi gəlib öz löpüyünü aparmalıdı. Gözətçi sənənən qabaq gəlib mozanı mətəyə qoyardısı, sən onun yerində dururdun, bu səfər o löpük atırdı.

Gözətçinin mozanı düzəldib dik vəziyyətə qoyana qədər löpük sahibini vurmağa ixtiyarı yoxdu. Löpüyü atan adam əgər mozanı vura bilmirsə, gəlib daşın üstə çıxana qədər gözətçi onu vurursa, gözətçi bu səfər o olur. Vura bilmirsə, o zaman löpük sahibi əlini vurmada löpüyü ayağının üstünə alır, onu yuxarı atıb havada tutmalıdır. Tuta bilmir, əlindən düşürsə, gözətçinin yenə onu vurmağa ixtiyarı var. Amma daşı tutdusa, artıq ona zaval yoxdu, saymazyana keçir başa.



“Löpük-löpük” oyunu, Kəlbəcər rayonu, Ağcakənd kəndi

Baş qoyurlar. Əvvəlcədən də məsləhətləşirlər ki, kim yüzə çıxdısa, qalib o hesab olunur. Axıra qalanı da minirlər. Hər dəfə mozanı vurduxca, mozaynan löpük arasındakı məsafəni ayaq boyu sayırlar. Kim həmin sayı topladısa, o qalib hesab olunur, axıra qalanı da minirlər.

(Söyləyici: Yaqub Hüseyn oğlu Süleymanov, doğum tarixi 1937, təhsili ali, sənəti müəllim, Ağcakənd kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Buzovna qəsəbəsi/Bakı şəhəri).

II variant*

“Löpük” yastı daşdır, “moza” isə altı yastı, yuxarısı dik daşdır. Moza hamar bir daşın üstünə qoyulur. Ondan sonra löpüyü atmaq üçün baş (məsafə) təyin edilir. Oyunçulardan biri mozadan başlayıb dörd addım sayıb baş qoyur, ordan düz xətt çəkir. Löpükləri həmin xəttin arxasından sırayla yerə qoyurlar. Birinci kimin löpüyüdürsə, ayağının birini arxadakı löpüyün üstünə qoyub mozanı vurur. Növbəylə o biri oyunçular da löpüklərini atırlar. Mozanı vura bilən oyunçular kənardadır, bu səfər vura bilməyən oyunçular öz aralarında yarışirlər. Axıra kim qalsa, mozanın gözətçisi o olur. Gözətçi əlində top mozanın tuşunda, ondan bir metr kənardadır. Gözətçinin funksiyası nədir? Gözətçi mozanı gözləyir. Əgər oyunçular mozanı vurub yıxarsa, onu gətirib yerinə qoymalıdır. Oyunçular löpüklərini atdıqdan sonra öz löpüklərini aparmağa gəldikdə gözətçi əlindəki topla onları vurmağa çalışır. Kimi vurarsa, onunla yerini dəyişir. Gözətçi üçün bir sıra qadağalar var. Əvvəla gözətçinin ayağı öz löpüyünün üstündə olmalıdır. Mozaya daha yaxın olmaq üçün mozanın tuşundan ayrılmamaq şərti ilə löpüyü ayağının altında irəli, qabağa hərəkət elətdirə bilər, amma löpükdən ayağını çəkib oyunçunu vurarsa, bu sayılmır. İkinci, əgər oyunçu mozanı vurub yıxarsa, gözətçinin onu düzəltməmiş oyunçunu vurmağa ixtiyarı yoxdu. Üçüncü, gözətçi oyunçunu başla moza arasındakı məsafədə vurmamalıdır. Əgər oyunçu baş təyin edilmiş yerdə olarsa, yaxud ayağı löpüyün üstündə olarsa, onu vurmağa ixtiyarı yoxdu. Oyunçular üçün də bir sıra qadağalar var: onlar löpüklərini atarkən ayaqlarını baş təyin edilmiş xətdən qabağa atmamalıdırlar. Atarsa, gözətçinin onları vurmağa ixtiyarı var. Oyunçular löpüklərini atandan sonra o dəqiqə löpüklərinin arxasınca gəlmirlər. O biri yoldaşlarının da atmasını gözləyirlər. Hansısa oyunçu löpüyü yıxsa, gözətçinin başının mozanı düzəltməyə qarışmasından istifadə edib löpüklərini götürüb aparırlar. Löpüyünün arxasınca gələn

* Bu təsvir oyunun videoyazısı əsasında verilmişdir.

oyunçunun onu yerdən əlinə almağa ixtiyarı yoxdu. Löpüyü bir ayağı ilə o biri ayağının üstünə alır, onu yuxarı ataraq havada tutur, ondan sonra sərbəst öz yerinə keçə bilər. Yox, əlindən salardısı, o zaman gözətçi onu vura bilər.

MAK-MAK

Beş dənə bitişik xana çəkirdilər melynən. Yasdı daş seçirdilər, atırdılar aralıdan birinci xanaya. Sonra tək ayağ üstə, itəliyə-itəliyə aparıb xanalardan keçirirdilər. Gərək daş hər dəfə itəliyəndən sonra xəttin üstündə durmıyeydi. Bəzən bir dəfəyə 3 xana vurardın. Yəni, atırdın üçüncü xanaya. Daha birincidən başlayıb daşı ayağınan vurmurdun. Bunu keçəndən sonra arxası xanaya tərəf vurub daşı atırdın.

(Söyləyici: Rauf Əliyev, doğum tarixi 1969, təhsili orta, Füzuli rayonu/Mahmudlu kəndi).

MƏRƏ-MƏRƏ

On-on beş nəfər yığışırdıx, adama bir torba qoz yığıb gətirirdik. Mərə qayıyırdıx, mərənin baş tərəfin hamarıyırdıx, ayağı da dərin çala olurdu. Mərənin baş tərəfi təmizdənirdi, otdux-zad olmazdı ki, qozu saxlamasın. Özümüz razılaşırdıx, beş metrədən, altı metrədən baş təyin edirdik, ordan qozu atırdıx. Qozu yığırdıx ovcumuzun içinə. Əvvəlcə şərtin deməli idin. Məsələn, saa deyirdim, tək istiyirsən, cütü? Deyirdin, tək. Qozu atırdım mərənin başına, ordan qoz diyirənib gəlib mərənin içinə tökülürdü. Elə adam vardı ki, qozu elə atırdı, hamısı gedib mərəyə düşürdü. Mərənin içindəki qozları sayırdıx, təkdisə, o qozzar sənə çatırdı. Cütdüsə, mənə bir o qədər qoz verirdin. Kimin birinci atacağını da püşknən müəyyənləşdirirdik.

(Söyləyici: Əbdüləzimov Əyyub Şəfayət oğlu, doğum tarixi 1947, təhsili ali, Şırlan kəndi/Şuşa rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri).

MƏRƏK QURMA

Fərz elə üç nəfərdir. Biri kənarda durub gözünü yumur. O biri iki nəfər peyindən üç topa qurullar. İkisinin içi boş olur, birinin içində yumurtanı gizlədirlər. Gizliyə qutarandan sonra gözünü yumanı çağırırlar ki, gəl tap. Yumurtanın hansı topanın içində olduğunu tapırsa udur, tapmadısa uduzur.

(Söyləyici: Həbib Nəbi oğlu Nəcəfov, doğum tarixi 1956, təhsili orta-ixtisas, sənəti müəllim, Milli kəndi/Kəlbəcər rayonu).

MƏTƏYƏ SALMA*

I variant

Komandada adamların sayı bərabər olurdu. Hər iki komandanın üzvləri belə seçilirdi. İki nəfər bəy dururdu. O biri uşaxlar iki-iki gəlirdilər. Özlərinə şərti ad qoyurlar. Daldada öz aralarında deyirdilər, mən “Xəzər”, sən də “Neftçi”. Gedirdilər bəy duranların yanına. Deyirdilər ki, “Xəzər”i istiyirsən, “Neftçi”ni? Bunlar bilmir axı, hansı hansıdır. Deyirdi, “Neftçi”ni. Adı “Neftçi” olan gedirdi onun yanına, o birisi də o biri bəyin komandasına keçirdi. Sonra o biri iki nəfər gəlirdi. Onlar da özünə heylə bir ad qoyurdu. Məsələn, biri özünə “Alma” adı qoyurdu, o biri “Armud”. Deyirdilər, “Almanı” istiyirsən, “Armudu”? Deyirdi, “Almanı”. O formada bölüşürdülər. Bölüşəndən sonra püşk atırdılar ki, kim mətəni qoruyajax, kim başa çıxajax? Biri çıxırdı başa, biri də mətəni qoruyurdu.

Topu ağajdan düzəldirdilər. Ağajdan topa bənzər yumru bir şey yonub düzəldirdilər. Yumurta boyda bir top idi. Bir metr uzunluğunda zopalar olardı. Eləsi olurdu çoban çombağı kimi olurdu. Eləsi olurdu, adı ağaj olurdu. Top mətəyə düşəndən sonra yerlər dəyişirdi. Bu komanda çıxırdı meydançaya top qovalamağa, onlar gəlif dururdu mətəni qorumağa. Mətəni qoruyan rahat olurdu. Əlində ağaj mətəni qoruyurdu.

(Söyləyici: Çarkəz Məhəmməd oğlu Aliyev, doğum tarixi 1950, təhsili ali, sənəti riyaziyyat müəllimi, Ağcakənd kəndi/ Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri).

* Bu oyun bəzi bölgələrdə həm də “Hil-hil” adı ilə tanınır.



“Mətəyəsalma” oyunu, Kəlbəcər rayonu Ağcakənd kəndi

II variant*

Oyun başlamazdan əvvəl beş mətə qazılır. Biri ortada, digər mətələr isə kənarında olur. Orta mətəyə *baş mətə* deyilir. Ətrafdakı mətələr isə bir-birindən bir ağacboyu məsafədə qazılır. Mətələr hazır oldandan sonra işləyəcək adamın kim olduğunu müəyyən etmək lazım gəlir. Bunun üçün oyunçular əllərindəki ağacların ucunu baş çalaya qoyurlar. Kimin ağacı balacadırsa, o, ağacını bir ayaqboyu mətədən qabağa uzadır, çiliyi də onun ucuna qoyur. Sonra bir ayağı çalada olmaq şərtilə ağacla vurub çiliyi mətədən uzaqlaşdırır. Növbəylə o biri oyunçular da çiliyi qaldığı yerdən vurub daha da uzaqlaşdırmağa çalışırlar. Çilik mətədən xeyli uzaqlaşdıqda artıq ağac ona çatmır, o zaman oyuncu ağacı atmaqla çiliyi vurmağa çalışır. Kim çiliyi vura bilmirdi, o “yanırdı” və ilk işləyən adam o olurdu.

* Bu təsvir Kəlbəcər rayonu Ağcakənd kənd sakinlərinin oynadıqları oyunun videoyazısı əsasında verilmişdir.

İşləyəcək adamın kim olduğu bilinəndən sonra baş təyin edilir. Baş oyunçuların sayına görə müəyyən edilir. Əgər beş oyunçu varsa, baş beş metrədən təyin olunur, yeddi oyunçu varsa, yeddi metrədən təyin olunur. Hər oyunçunun öz mətəsi olur və bir ayağı mətənin içində olmaqla baş mətəni gözləyir. İşləyən şəxs təyin olunmuş məsafədən çiliyi atıb baş mətəyə salmağa, mətəni qoruyan oyunçular isə əllərindəki ağacla onu mətədən uzaqlaşdırmağa çalışırlar. Elə olurdu ki, işləyən adam çiliyi atanda onu havada ikən vurub uzaqlaşdırırdılar. Buna *qaytarma* deyilirdi. Çilik hara gedirdisə, həmin adam bu səfər ordan çiliyi atıb baş mətəyə salmalı idi. Bəzən məsafə çox uzaq olur, o zaman işləyən şəxs onu iki “qola”, yəni iki dəfəyə atıb salmağa çalışırdı. Baş mətəni qoruyan adamların bir ayağı mütləq mətənin içində olmalıdır, kim ayağını mətədən çəksə işləyən oyunçunun həmin mətəni tutmağa ixtiyarı var. Ona görə işləyən şəxs həm də mətəni qoruyanları güdüdü, kim ki ayağını öz mətəsindən çəkir, həmin an onun mətəsini tuturdu. Bu səfər işləmək növbəsi mətəsini itirən şəxsə keçirdi. İşləyən şəxs bəzən aldadıcı fəndlər işlədirdi. Çiliyi bir deyil iki qola atırdı, yaxud çiliyi elə atırdı ki, oyunçuya dəyib yerə düşürdü, bu zaman cəld tərpnib ayağını çiliyin üstünə qoyurdu, rəqibin onu vurub uzaqlaşdırmasına imkan vermirdi.

III variant

Bu oyunda cəmi beş nəfər iştirak edir. Uşaqlardan ikisi halay gedirlər. Onlardan 2 nəfəri öz yerlərini tutandan sonra yerdə qalan 3 nəfər öz aralarında yerləri bölüşdürürlər. Onlardan biri əllərini arxada qoyub, ovcunda xırda bir daş gizlədir və yumulmuş əllərini qabağa uzadır. O biri uşaq onun əllərinə vura-vura oxuyur:

Ya bundadır, ya bunda,
Halva, çörək dükanda,
Nənəm dedi: aç bun-da.

Bu zaman “da” hecası hansı ələ düşərsə, yumulmuş əl açılır. Daşı tapan öz yerini tutur. Beləcə, o biri uşaq da öz yerini tutur. Beləliklə, dörd uşaq 2-2 üz-üzə dayanırlar. 5-ci uşaq ağacdən və yaxud nazik və yüngül dəmirdən düzəldilmiş hili 6-7 metrlik məsafədən uşaqların arasındakı torpaqda qazılmış mərəyə atmağa çalışır. Dörd nəfər uşaq isə öz əllərindəki dəyənəkləri ilə hili mərədən uzaqlaşdırmağa çalışır. Vurulan hil diyirlənib uzaqlaşır. Əgər işləyən uşaq hili hərəkətdə ikən dəyənəyi ilə vursa, o, hili vurub uzaqlaşdıran uşağın yerini tutur. Əgər işləyən uşaq hili asanlıqla

mərəyə salsa, o, işləməkdən azad olar və uşaqlardan birinin yerini tutar. Əgər uşaqlardan biri dayandığı mərədən ayağını bir qədər aralı qoysa, işləyən uşaq hiylə işlədib öz ayağını onun mərəsinə qoyub, onun yerini tuta bilər. Beləliklə də, səhv etmiş uşaq mərəsiz qalır və hili götürüb işləməyə məcbur olur.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış "Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri" kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

MIXÇA-MIXÇA

Bu oyunu yumşax torpaxda oynuyurdux. Odunun ucun bizdiyirdih. Biri odunu elə atmalı idi ki, yerə sancılınsın. Sən də odunu elə vurmali idin ki, rəqibin odunun yerə yıxsın, özü də yerə batsın. Yıxsa, rəqibin odunun götürürdün. Yıxmasa, rəqib oyunçu öz odunun çəkib sənin odunu vururdu. Odunu yıxa bilsə, onu götürürdü. Elə adam vardı, bu oyundan iki-üç şələ odun udurdu.

(Söyləyici: Xaməmmədov Xaməmməd Alməmməd oğlu, doğum tarixi 1951, təhsili ali, Çöpədarə kəndi/Zəngilan rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri).

MOLLA-MOLLA

“Molla-molla” oyununun gedişatı belədir: Uşaqlar halay gələrək dəstələrə bölünüllər. Axırda iki nəfər başçı öz aralarında püşk atır. Püşk hansı uşağa düşsə, o uşaq yumşaq torpaqda əlini dizlərinə dayaq edib əyilmiş vəziyyətdə durur.

Bu zaman uşaqlar öz dəstələrinə bir zirək *molla* seçirlər. Molla yatan uşağın üstündən birinci hoppanın və düşdüyü yerə işarə qoyur. İşləyən uşaq isə xəttin üstündə dayanıb yenə də əyilir.

Dəstənin bütün üzvləri əllərini işləyən uşağın kürəyinə vurmaqla onun üstünnən hoppanıllar. Tullana bilməyən uşağın iki dəfə hoppanmaq hüququ var. Əgər hər ikisində də hoppana bilməsə, dəstələr öz yerlərini dəyişirlər. Beləliklə, molla tullandıqca hoppanma məsafəsi də uzanır və tullanmaq çətinləşir. Hər dəfə hoppananda hoppanma məsafəsini *molla* özü müəyyən edir.

Molladan əvvəl tullanan uşaq cərimə olunur və işləyən uşağın yerini tutur. Əgər mollanın özü məsafələrdən hoppana bilməsə, onda təzə molla seçilir və köhnə molla işləməyə məcbur olur. Oyunun qanununa əsasən, əgər hoppanma məsafəsi uzanarsa, bu zaman molla işləyən uşağı məcbur edər ki, uzun məsafəni o da hoppansın. Bu zaman mollanın özü onun yerində əyilir. İşləyən uşaq bu məsafəni hoppana bilsə, yenə də məsafə uzanır, hoppana bilməsə, oyun təzədən başlanır.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

MOLLA MİNDİ*

I variant

Bu oyun “Molla mindi” adlanır. Oyunda uşaqlar halay vasitəsiylə dəstələrə bölünülər. Dəstələrdə 4-6 nəfər uşaq iştirak edə bilər. Dəstələr isə özdərinə bir zirək başçı – *molla* seçillər və bir dayirə çəkillər. Sonra püşklə hansı dəstənin ortada duracağını, hansının isə onları minəcəyini müəyyən edillər. Burada mollanı – başçını da minmək olar. Sonra oyun başladı. Burada cəldlik, çeviklik, dözümlülük əsas götürülür. Gərək burda uşaqlar dözə bilsinlər.

Dəstənin birinin uşaqları ortada sacayaq formasında dayanırlar. Onlar möhkəm dayanmaq üçün bir-birlərinə dayaq durullar. Sonra o biri dəstənin üzvləri sürətlə uzaqdan gəlib ortada dayanan uşaqların belinə minillər. Əgər molla, minən dəstə üzvlərindən hansısa birinin ayağının yerə dəydiyini görüb onu vurarsa, dəstələr yerrərini dəyişillər. Və ya hansısa uşağın tullanarkən ayağı yerə dəyərsə, və yaxud belə minərkən ayağı ilə yer arasındakı məsafə bir qarışdan az olarsa, dəstələr yerrərini dəyişillər. Belə də ola bilər ki, rəqib dəstə ortada olan mollanı – başçını dartıb dairədən kənara çıxarsınlar, onda ortadakıları istənilən qədər minə bilərlər.

(Söyləyici: Məhəddin Məhəmməd oğlu Bayramov, təhsili ali, sənəti Bəyimsarov kənd tam orta məktəbinin tədris hissə müdiri, Bəyimsarov kəndi/Tərtər rayonu).

* Bu oyun digər bölgələrdə “Sacayağı” və “Qoruma” adı ilə də tanınır.



“Sacayağı” oyunu, Tərtər rayonu Bəyimсарov kəndi

II variant

Bu oyun çöl şəraitində oğlanlar tərəfindən oynanılır. Oyunda bir neçə uşaq iştirak edir. Əvvəlcə uşaqlardan iki diribaşı yan-yana durub başçı olur. Qalan uşaqlar əl-ələ, qol-qola verib, yaxud, qol-boyun olub özlərinə əlavə titul götürürlər (Məsələn, uşaqlardan biri “qızıl”, o birisi “gümüş”, digər ikisinin biri “yer”, o biri “göy” və s. olur). Onlar başçıların qarşısına gəlib deyirlər:

– Ay bəy, halay.

Başçılardan biri cavab verir:

– Halay!

– Qızıl, yoxsa gümüş?

Başçılar hansını istəyirsə onun adını çəkir. “Qızıl” olan “qızıl” istəyənlə təərəfə keçir, “Gümüş” olan o biri təərəfdə qalır.

Başqa iki nəfər gəlir, başçılara deyir:

– Kim istəyir, qarağacı qaldıran,

Kim istəyir, dəmir topu dolduran?

Başçılardan biri:

– Mən istərəm, qarağacı qaldıram.

Həmin uşaq o təərəfə, o biri isə digər təərəfə keçir. Belə-belə, uşaqlar iki dəstəyə bölünürlər. Hərəsi bir təərəfə çəkilib. Başçılardan biri ovcunda çöp gizlədib yumruğunu o biri

başçıya uzadaraq deyir:

– Tək gələ!

O biri başçı cavab verir:

– Tək gələ, yaxud cüt gələ.

Əgər çöp təkdirsə, ovcunda çöp gizlədən başçının dəstəsi yatmalı olur. Belə ki, onlar baş-başa verib qollarını biri-birinin boynundan keçirərək sacayaq formasında möhkəm dayanırlar.

Onlardan bir nəfər əlində papaq yoldaşlarının ətrafına hərlənərək onları qorumağa çalışır. O biri dəstənin uşaqları müxtəlif yerlərə dağılıraq gözətçinin gözündən yayınıb yatan uşaqların belinə hoppanıb bərk-bərk tuturlar. Gözətçi yoldaşlarının ətəklərindən tutub əlindəki papaqla rəqiblərdən birini vurmağa çalışır. Əgər o rəqiblərdən birini vursa, yaxud rəqib dəstənin oyunçusu yatan uşaqların belinə hoppanarkən ayağı yerə dəysə, gözətçi onu papaqla vurarsa, bu zaman rəqib dəstə yatmalı olur. Uşaqlar çalışırlar ki, hoppanıb gözətçinin belinə minsinlər. Çünki bu zaman

gözətçinin imkanı olmur ki, yoldaşlarını qoruya bilsin. Əgər hoppanma zamanı yatan uşaqlardan biri yıxılırsa, gözətçi rəqibi vurarsa, bu sayılır. Oyun yenidən davam edir.

(*Azərbaycan folkloru antologiyası (Qarabağ folkloru), V cild, Bakı: Nurlan, 2001*).

III variant

“Qoruma” oyunu “Dirədöymə” oyununa çox oxşayır. Yerdə, təxminən, 2 metr radiusunda dayirə çəkilir. “Dirədöymə” oyununda olduğu kimi, hər dəstədə iki və daha çox uşaq olur. Sanama və ya püşk atma ilə kimin içəridə qalmasını, kimin çöldə olmasını təyin edirlər. Dayirənin içərisindəkilər əllərini bir-birinin çiyinə qoyur. Bir nəfər də onları qoruyur.

Rəqib kamandanın üzvləri gənnən gəlib atılaraq içəridəki uşaqların belinə, çiyinə minməyə cəhd etməlidirlər. Kim hansı uşağın belinə minmək istəsə, onun belinə minə bilər. Qoruyan şəxs isə atılıb minmək isdiyəni ya dartıb içəri sala bilər, ya da təkidlə onun ayağınan vura bilər. Qoruyan şəxs bir ayağı dayirənin içində, bir ayağı isə dayirənin çölündə ola-ola bunu etməli. Bunu etdiyi zaman, oyun udulmuş sayılır və təzədən başlanır. Bu halda rəqib komanda içəridə olur, içəridəkilər isə çöldə olur.

(*Söyləyici: Fərman Quliyev, sənəti hərbi hazırlıq müəllim, Seydimli kəndi/Tərtər rayonu*).

MOLLA ÖLDÜ

I variant

Yaz günlərində, xüsusilə Novruz bayramı ərəfəsində axşamlar qaralılıq düşəndə oynanırdı. O vaxtlar kənd yerlərində axı elektrik lampaları yoxdu. İki komanda olurdu.

Oyunun adı “Molla öldü” idi. Komandalar gizdənirdilər. Bizim bu Şirvannıda* bir karvansara var. Uşaqlar yığışardı karvansaraya, iki komandaya bölünərdik. Komandalar gizdənərdi. Biri axtaran olurdu, biri tapan. Məsələn, sizin komandadan bir nəfər, bizdən də bir nəfər tapbalıydı. İndi siz hara gedirsinizsə, mən komandamın duyux düşməsi üçün deyirdim

* Bərdə rayonunun Şirvanlı kəndi

ki, karvansarada, körpüdə, körpünün üstündə. Bərkdən deyirdim ki, komanda eşitsin. Onlar yerrərin dəyişirdilər. Bax belə bir oyun olurdu. Yekunda da kim tapdısa, qalib o olurdu. Axtaran şəxsə molla deyirdilər.

(Söyləyici: Talış Əliyev, doğum tarixi 1939, Bərdə şəhəri).

II variant

Bu daha çox Ay işığında, xırmanda oynanılır. Zəngəzur kəndlərində çox yayılmış oyunlardandır. Oyuna hazırlıq belə başlar: başçılar seçilər və oyunçular halay gələrlər.

Onlardan iki bölük ayrılan kimi püşk atılar. Belə ki, bir bölük “əbə”də qalar, o biri bölüyün oyunçuları kum halında qaçıb gizlənərlər. Hansı başçı ovucda gizlədilən daşı tapsa, onun bölüyü qaçıb gizlənər. Başçılar hər bölükdən bir nəfər ayırırlar. Qaçan bölüyün oyunçusu rəqib oyunçunun gözlərini əlləri ilə bağlar ki, qaçanların hansı səmtə getdiklərini görməsin. Yoldaşları gizlənincəyə qədər çıxırar: “Av-av”, “av-av”... Elə ki, onların gizləndiklərinə əmin oldu, xəbərdarlıq edər:

– Gözlərini açdım!

Gözü bağlanan oyunçu o tərəf-bu tərəfə qaçıb gizlənənləri tapmağa çalışır. O biri dəstənin oyunçusu isə onun dalınca qaça-qaça haradan keçdiyini, hara baxdığını, nə hərəkətlər etdiyini bircə-bircə yoldaşlarına xəbər verir. Həm də diqqət yetirər ki, rəqibin yoldaşları himlə, işarə ilə ona kömək etməsinlər.

Əgər belə bir cığallıq hiss olunsa, gizlənənlər çıxırlar və oyunun şərti pozular. Onda başçılar bunu öz aralarında həll etməlidirlər.

Gizlənənlər axtaranın gözündən yayınıb, “əbə”yə gələ bilsələr, oyunu udmuş olurlar və başqa birisinin gözünü yumurlar. Oyunçular tapılıncaya qədər oyun bu cür davam edir. Gizlənənləri tapsalar, bu qayda tərsinə icra olunur.

(Söyləyici: Həzi Musa oğlu Mehdiyev, Böyük Gilətağ kəndi/Zəngəzur mahalı).

NƏKGƏLƏ

Fındığı və ya qozu əlində tutursan, deyirsən nəkgələ. O deyir, cüt gələ, ya tək gələ. Əlindəkin düz desə, sən ona verəcəksən. Səhv desə, əlindəki qədər fındığı o sənə verəcək.

On-on beş uşax şərtləşərdik ki, beyjə Əhmədخانın öyünə yığı-şajeyih. Axşam hamı yığışardı ora. Dəyirmi oturardıx, hər kəs papağın qoyardı qabağa, altına da fındıqdan və ya qozdan qoyardıx. Eləsi vardı, tək qoyardı, eləsi vardı, cüt qoyardı. Hamı qoyannan sonra mən ortaya cüt, ya da tək sayda fındıq qoyardım. Hamı papağın qaldırardı. Kim cüt qoyubsa, cütdər mənə çatırdı. Kim tək qoyubsa, qoyduqları qədər də onlara fındıq verərdim. Növbəynən o biri yoldaşlara keçirdi.

(Söyləyici: Ramiz Şirin oğlu Aslanov, təhsili ali, sənəti müəllim, Eyvazalılar kəndi/Beyləqan rayonu).

PAPAQ OYUNU

“Papağ” oyunu at üstündə komanda şəklində oynanılır. Hər komandada beş nəfər olur. On beş dəyqə müddətində hansı komanda o birinin başınnan daha çox papax alsə, o qalib sayılır. Papağı götürən şəxs on beş dəyqə onu özündə saxlamalıdır. Papağı gizlətmək olmaz. Əgər yoldaşının papağını götürüflərsə, səndə artıx papax varsa, verməlisən yoldaşına. Papağ başında qalmalıdır. Oyunçuların hamısının başında papağ olur. Papağ ya əldə olmalıdır, ya da başda.

(Söyləyici: Rəfail Əli oğlu Əliyev, doğum tarixi 1956, təhsilli ali, Şahsevən kəndi/Ağcabədi rayonu).

PAPAQALDI QAÇ

I variant

Hərrəmə çız çəkirdik. Gənə iki dəstə olur. Hər dəstədə üç nəfər, dörd nəfər adam olardı. Dəstənin biri çevrənin içində olur, bir dəstə də çöldə. Kimin içəridə, kimin çöldə qaldığını mərcnən təyin eliyirdilər. Bir nəfər üzü o tərə durur. Bir əlini şillə, digər əlini yumruğ havada tutur. Hər dəstədən bir nəfər barmağını onun kürəyinə qoyur. Onnan soruşollar ki, şillə, yumrux? Hansı barmağını salajaxsa, həmin dəstə içəridə olardı, o biri dəstə çöldə durardı. Çöldəkilər çalısır içəridəkinin papağını götürə, içəridəki də çalısır ki, papağı vermiyə. Ayağının biriynən onu vurmalydı. Əgər ayağıynan onu vurdusa, o dəstə gələjək içəri, bular çıxajax çölə. Ayağı xətdən çölə çıxmalı döyül. Çıxdısa, o *kodan* döyül. O da papağı götdü... Əlli metr kənarda bir nişana qoyardılar. Papağı götürən qaçardı

ki, papağı aparsın oraya vursun. Papağı götürülən dəstə də çalışırdı ki, onu tuta, qoymuya vura. Bu da görür onu haxlıyıflar, papağı əlindən alajaxlar, papağı yoldaşına atırdı. Heylə papağı bir-birinə ötürə-ötürə nişana qoyulan yerə çatdırmalıydılar. Kim baxarılı oldu, apardı ora çatdırdı, o da qalib gələrdi. Qalib gələn dəstə bu səfər çöldə qalırdı, o biri dəstə isə içəri keçirdi.

(Söyləyici: Rüstəm Abbas oğlu Rüstəmov, doğum tarixi 1939, təhsili orta-ixtisas, sənəti feldşer, Tatallar kəndi/Beyləqan rayonu).

II variant

Kərimbəyliyə bizim aramızda (Yağlıvənd kəndi) “Papağaldı qaç” oyunu oluf. Bu da olur Novruz bayramında, axır çərşənbədə. O tərəfdən də çoxlu adam gəlir, bu tərəfdən də. Məsələn, Kərimbəyliyə cığır burdan gedir. O tərəfdən bir nəfər çıxajax, qəfildən gəlif bizim kəntdən kiminsə başından papağı götürüf qaçajax. Tutdun, qalibsən. Tutmadın, məğlubsan. Bir dəfə Kərimbəylidən qıvraq kimdisə, o gəlir bizdən birin papağın götürür qaçır. Bizim kəntdən Famil addı bir cavan oğlan bunu qovur. Kərimbəyliyə bizim aramızda dörd-beş kilometr məsafə var. O ha eliyif öz kəndlirinə çatınca bu tutur, papağı alır. Bir il olar bizim kəndə gələrdi, növbəti il biz onların kəndinə gedərdik. Belə növbəyənin “Papağaldı qaç” oyunu oynuyardıx. Kim papağı alıf gətirirdisə, onu alqışdıyırdılar.

(Söyləyici: Heydər Allahverdi oğlu Hacıyev, doğum tarixi 1939, təhsili ali, sənəti müəllim, Yağlıvənd kəndi/Füzuli rayonu).

III variant

Mən bu oyunu uşaq vaxdı oynayısam. Oyun belə oynanılır. Yerdə bir dayirə çəkilir. Dairənin ortasında istənilən dörd nəfər kürək-kürəyə oturur, başlarında da papaq. Oyunçulardan dördü dairənin çölündə dayanır və çalışır ki, içəridə olanların birinin və ya hamısının papağını başlarından alsın. Onların da başlarında papaq olardı. Çünki onlar uduzsalar, dairənin ortasında oturmalıdırlar. Dairənin içində oturan uşaqlar isə çalışır ki, ayağı ilə çöldə olanlardan birini vursun.

Şərtə görə, çöldəki uşaqlardan hansısa biri dairənin ortasındakı uşaqlardan birinin papağını götürərsə, o dəsdə gəlib dairənin ortasında oturmalıdır. Oyun bu qayda ilə davam edir.

(Söyləyici: Calal Camal oğlu Mirzəyev, Hacıbədəlli kəndi/Ağcabədi rayonu).

PAPAQQAPDI

“Papaqqapdı” ilaxır çərşənbə və Novruz günlərində uşaqların və yeniyetmələrin oynadıqları oyunlardandır.

Oyunçuların hamısının başında papaq olmaqla çəkilmiş dairənin içərisində dairəvi şəkildə oturlar. Püşklə seçilmiş başçı əlində çubuq dairənin ortasında dayanır. O, papaqsız olur. Başçı çubuğu yerə vurub oyunçuları qorxudur. Onlar əl çala-çala:

Tağı-tağı tağbatağ,

Başında yoxdu papaq.

Bu sözləri beş dəfə təkrarlayırlar. Bu vaxt başçı oyunçulardan birinin papağını qapıb öz başına qoyur. Papağı götürülmüş oyunçu da sağ tərəfində oturan yoldaşının papağını qapıb öz başına qoyur. Belə-belə papaqqapma dövrə sona çatana qədər davam edir. Oyun bu yolla dörd-beş dəfə təkrarlanır. Papaqsız qalan oyunçu başçını əvəz eləyir. İndi o, dairənin içində hərlənib oyunçulardan kiminsə papağını qapmağa çalışır. Oyunçular yenə:

Tağı-tağı tağbatağ,

Başında yoxdu papaq,

deyib onu ələ salırlar. Bu sözlər papaqsızın papaq qapmasına qədər təkrar olunur. Oyun beləcə davam edir. Oyunçuların dəyirman daşının hərlənməsi istiqamətində papaq qapıb oyunu davam etdikləri üçün bəzi yerlərdə bu oyuna “Dəyirman oyunu” adı da verilib.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

PİŞDİBİLLƏ

Əvvəlcə iri dairə cızılar. Sonra uşaqlar bərabər sayda iki dəstəyə ayrılırlar. Hər komandanın öz başçısı olur. Başçılar öz aralarında püşk atırlar, ya da sanayırlar. Say kimdə qurtarsa, həmin komandanın üzvləri dairə boyunca iməkləyirlər. Ayaq üstə olan oyunçular isə çalışırlar ki, iməkləyən oyunçuların papaqlarını başlarından götürüb qaçsınlar. İməkləyən oyunçular diqqətlərini öz papaqlarının qorunmasına yönəldirlər. Papağı götürən mətəyə sarı qaçır. Mətə oyun yerindən aralıda olur. Həmin

komandanın oyunçuları papağın dalınca qaçırlar. O biri dəstənin oyunçuları isə mətəyə tez çatmağa çalışırlar ki, onları vurmasınlar. Oyunçulardan biri mətəyə çatana kimi papaq ilə vurulsa, həmin dəstənin üzvləri iməkləməli olurlar. Əks təqdirdə oyun yenidən başlayır. Uşaqlar yoruluncayadək oyun davam edir.

(Hətəm Gülməmməd oğlu Abbasov, doğum tarixi 1932-ci il, təhsilsiz, Dilağarda kəndi/Füzuli rayonu. Hazırda Füzuli rayonu ərazisindəki 3-cü Zobucuq qəsəbəsində məskunlaşmış).

QAÇMATOP*

“Qaçmatop” oyununu hər dəstədən iki nəfər olmaqla dörd nəfər oynayır. Qabaqcadan yüz addım sayıb məsafə təyin edirlər. Onun başı, ayağı bilinsin deyə çızıq çəkirlər. Daha sonra işləyən tərəfi müəyyən etmək üçün çöp tutulur. Çöpu tapan dəstə başda durur, tapmayan tərəf isə işləyir. Başda duran oyunçu qolu yana açılmış vəziyyətdə durur, işləyən tərəf isə topu onun ovcunun içinə atmalıdır. Ola bilər ki, işləyən tərəf topu dəqiq verməsin: onu ya hündürdən atsın, yaxud yana atsın. Top dəqiq verilmədikdə işləyən tərəf onu özü gedib gətirməlidir. Əgər başda duran şəxs çasıb özü gətirərsə, onda o, *yanmış* olur. Top verildikdə başda duran şəxs çalışır onu mümkün qədər daha uzağa vursun ki, rəqib oyunçu topu gətirənə qədər başla ayaq arasındakı məsafəni qət edə bilsin. Oyunçu başda və ya ayaqda olduqda rəqib oyunçunun onu vurmağa ixtiyarı yoxdu. Onu yalnız başla ayaq arasındakı məsafədə vura bilər. Ona görə də işləyən tərəf çalışır ki, rəqib oyunçu başlaayaq arasındakı məsafəni qət etməmiş topu ələ keçirib onu vursun. Rəqib oyunçu topu vurduqda işləyən tərəf onu havada tutarsa, rəqib dəstə uduzur və tərəflər yerlərini dəyişirlər.

Topu vurduqdan sonra oyunçu qaça bilmirsə, onda *dəvəboyu* verilir. İşləyən tərəf ayaqda xəttin üstündə durur, rəqib oyunçu isə ondan üç addım qabaqda dayanır. İşləyən tərəf topu havaya atır, topu tutana qədər o biri oyunçu qaçır başa gəlməlidir. Başa çatana qədər rəqib oyunçu onu vurarsa, həmin dəstə uduzur. Ona görə də dəvəboyu verən tərəf fənd işlədir. Birinci, ikinci dəfə əlini yalandan yuxarı qaldıraraq endirir, üçüncüdə rəqibin gözləmədiyində topu göyə atır ki, onun qaçmağa imkanı olmasın. Ümumiyyətlə, dəvəboyu ən geci üç top müddətində verilməlidir.

* Bu təsvir 2014-cü ilin aprelində Kəlbəcər rayonu Ağcakənd kəndinin sakinləri tərəfindən oynanılan oyunun videoyazısı əsasında verilmişdir.

QALA OYUNU

Oyun halayla başlanır. Hər tərəfdə bərabər olmaqla, bir neçə nəfər iştirak edir. Futbol meydançasının yarısı qədər bir sahə iki yerə bölünür, ortadan cız çəkilir. Birinci dəstə cızın bu tərəfində, ikinci dəstə isə o tərəfində durur. Papaq (və ya bayraq) hər iki tərəfdə cızdan müəyyən uzaqlıqda ağacdan, dirəkdən, yaxud divardan asılır. Uşaqlar püşk yolu ilə ağ və qırmızı bayraqdan birini seçirlər. Oyuna hakimlik etmək tamaşaçılardan birinə həvalə olunur və onun göstərişilə oyun başlanır. Oyunda iştirak edən uşaqlar cız boyu üz-üzə dayanırlar. Oyunçulardan biri rəqibdən qorunmaq üçün papağın və ya bayrağın yanında keşik çəkir. Qalan oyunçular isə cız boyu dayanan rəqiblərin əlindən tutub dartır, cızdan öz tərəfinə keçirməyə cəhd göstərirlər.

Hər iki tərəfin oyunçuları papağı qaçırmmaq üçün əks tərəfə hücum etməyə fürsət axtarırlar. Futbolda olduğu kimi, burda da rəqib tərəfin müdafiəçisini ötmək gərəkdir. Cızı keçən tərəfin oyunçusuna əl dəyirsə, o “vurulmuş”, “əsir” düşmüş hesab olunur. Yoldaşları isə cəld, sürətlə rəqib tərəfə qaçıb bayrağı götürməyə can atmaqla bərabər, “əsiri” azad etməyə, yəni yaxınlaşıb ona əl vurmağa çalışırlar. Ola bilər oyunçu bayrağa yaxın yerdə “əsir” düşsün və xilas olunan kimi çevik bir hərəkətlə rəqiblərin bayrağını götürüb öz tərəfinə qaçırsın.

Hücumə keçmək, “əsir” düşmək və “əsiri” azad etmək hər iki tərəfdə baş verir və oyun get-gedə gərgin vəziyyət alır. Hər hansı tərəfin papağa keşik çəkən oyunçudan başqa bütün oyunçuları “əsir” düşərsə, rəqib dəstədən hamı gəlib onun həndəvərinə toplaşır. Papağı qaçırmmaq istəyirlər. O, isə çalışır ki, papağı verməsin, mümkün qədər onları vurub “əsir” etsin. Ancaq rəqiblər çox olduğundan bir-birini “əsirlik”dən azad edirlər. Axırda rəqib dəstənin oyunçuları papağın yanında tək qalan oyunçunun ətrafında dövrə qururlar, aradan cız çəkilir. Rəqib dəstə xorla deyir:

Ay hürmüzü, hürmüzü,
Papağının içi qırmızı,
Sən gəl incitmə bizi,
Papağı götür,
Üç dəfə dolan vur bizi.

Tək qalan oyunçu belə də edir. Papaq oyunçulardan birinə dəyəsə, onda oyun heç-heçə qurtarmış olur. Dəyməsə, oyunçu öz dəstəsini xilas

etmək üçün tez papağı atıb sürətlə əks-hücuma keçir, yoldaşlarını əsirlikdən qurtarmağa çalışır. Hər iki dəstənin oyunçuları papağı (bayrağı) da götürüb öz tərəflərinə qaçmağa çalışırlar.

Dəstələrin biri papağı götürməyə nail olduqda oyun təzədən başlayır. Qaçırılan papaqların sayına görə də oyunda hansı tərəfin üstün gəldiyi müəyyən edilir.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

QARA KÖTÜK

Bir bölük uşaq özlərinə “nənə” seçirlər. “Nənə” uşaqların sayına görə kağızların üzərinə rəqəmlər yazar. Kağızlardan birinə “Qara kötük” sözü yazılır. Uşaqlar bükülü kağızları bir-bir çəkər, hərə öz sıra sayına uyğun “nənə”nin ətəyindən tutub düzülərlər. “Qara kötük” sözü yazılı kağız kimə düşsə, dizi üstə yerdə oturur və başına bir örtük salar.

“Nənə”nin ətəyindən tutub düzülən uşaqlar onun ətrafında fırlanlar və xorla soruşurlar:

– Ay nənə, bu nədi?

“Nənə” isə cavab verir:

– Qorxma, bala, qara kötükdü...

“Qara kötük” qəfildən qalxıb, uşaqlardan birini tutmalıdır. Hansı uşağı tutsa, o da “Qara kötük” olar. Bu qayda uşaqların sayına uyğun təkrar edilir. Ola bilər ki, “Qara kötük” rolunda çıxış edən uşaq bir də tutulsun. Oyunda uduzmaq elə “Qara kötük” olmaqdır. Daha çevik olanlar bu vəziyyətdən tez çıxı bilirlər...

(Söyləyici: Şamama Təhməz qızı Məmişova, Böyük Gilətağ kəndi/ Zəngəzur mahalı).

QARADİNMƏZ

İştirakçılar əvvəlcədən şərtləşirlər ki, heç kim danışmayacaq. Və belə bir mahnı oxuyurlar:

O yannan bir it gəlir,

Qarnı dolu bit gəlir.

Hər kəs dinib-danışsa,

Ağzına xırınc xırt gəlir.

Öskürmək, asqırmaq sayılmır. Oyun zamanı əl hərəkətlərindən istifadə etmək olar. Həmin vaxt ərzində danışan uşaq uduzur və oyundan çıxır. Yalnız bundan sonra o biri uşaqlar danışa bilirlər. Oyunda iki və daha artıq uşaq iştirak edə bilər. Qaydaya görə müəyyən olunmuş vaxt ərzində danışılmamalıdır. Səbirsizlik göstərən danışan olarsa, oyun bitmiş hesab edilir, danışan oyundan çıxır və oyun yenidən başlayır. Uduzan oyunçu yoldaşlarının əmrini yerinə yetirməlidir.

(*Söyləyici: İlkin Faiq oğlu Qurbanov, təhsili ali, sənəti hüquqşünas, Şükürbəyli kəndi/Füzuli rayonu*).

QATARA QOYMA

Mart ayı girəndən çıxana qədər ahıl yaşlı insanlardan tutmuş altı-yeddi yaşlı uşaqlara qədər hamı yumurta döyüşdürürdü. Qatar oyunu deyirlər, biz tərəfdə o, çox mod idi. Məsələn, biri bazara bir vedrə yumurta gətirif satır. İki nəfər gəlirdi, bir vedrəni qoyurdu ortalığa. Bir yumurtanı o götürürdü, birini mən, döyüşdürürdük. Axırda kimin əlindəki yumurta sağ qalardisa, o udurdu. Uduzan yumurtanın pulunu verirdi, bir vedrə yumurta udana qalırdı. Elə adam olurdu bir gündə on vedrə yumurta udurdu.

Yaxud qabaqcadan şərtləşirdilər ki, beş dənə, on dənə yumurtanı qatara qoyax. Yumurtanı qatara qoyurdular, bu başından biri götürürdü, o biri başından o biri. Deyirdilər ki, kim birinci götürsə, o yatajax. Sən də baxırsan ki, birinci yumurta bərk yumurtaya oxşuyur, sən onu götürmək istiyirsən. Birinci götürürsənsə, yatırsan. Yatan yumurtanı əlində tuturdu, üstdəki də vururdu. Sınan yumurtaları da bir yerə yığırdılar. Əgər vuran adamın əlindəki yumurta sınırsa, bu səfər əl dəyişirdi: o yatırdı, o biri vururdu. Bu şəkildə qatar qutarana qədər yumurtaları döyüşdürürdülər, axırda kimin əlindəki yumurta sağ qalardisa, o qalib gəlirdi.

(*Söyləyici: Həbib Nəbi oğlu Nəcəfov, doğum tarixi 1956, təhsili orta-ixtisas, sənəti müəllim, Milli kəndi/Kəlbəcər rayonu*).

QAZLAR-QAZLAR

Biz indi “Qazlar-qazlar” oyununu sizə səhnələşdirilmiş formada təqdim etmək isdiyirik. Burada sanama və ya püşk yolu ilə “ana qaz” seçilir. Bu oyunu oğlanlarla qızlar qarışıq oynadığından oğlanların içərisindən də bir “qurd” seçilir. Oyun belə oynanılır.

Ana qaz yuvasında dayanır, balaları da çöldə qidalanırlar. Ana qaz görür ki, balaları evdə yoxdu, başdıyır çöldə otluayan balalarını səsdəməyə:

– Qazlar-qazlar!

Balaları cavab verir:

– Nə var, nə var?

Ana qaz deyir:

– Gəlin evə.

Balaları cavab verir:

– Evdə nə var?

Ana qaz deyir:

– Dən var, su var.

Balaları cavab verir:

– Yolda qurd var!

Ana qaz deyir:

– Qorxmuyun, uça-uça gəlin, qaça-qaça gəlin.

Balaları qaça-qaça, “uça-uça” gələndə yolda pusquda dayanmış qurd onlara hücum edib balaların birini tutur. Sonra oyun bir də təkrar olunur, qurd qaz balalarından birini də tutur. Oyununun gedişatından asılı olaraq bu, bir neçə dəfə təkrar oluna bilər. Axırda qurd yuxuya gedir və ana qaz gedib balalarını xilas edir. Bunnan da oyun bitir.

(Söyləyici: Əliyeva Məqsudə, sənəti musiqi müəllimi, Hacıbəddəlli kəndi/Ağcabədi rayonu).



“Qazlar, qazlar” oyunu, Ağcabədi rayonu, Hacıbədəlli kəndi

QƏLƏNDAR

“Qələndar” oyununa hazır olan uşaqlar bir nəfəri oyun başçısı seçirlər. Oyun başçısı seçildəndən sonra uşaqları sıraya düzür. Sonra uşaqların birinə turna verib başda dayandırır. Özü isə, nisbətən, uca yerə çıxıb nəzərdə tutulmuş bir quşu və ya bir heyvanı hərəkətləri ilə uşaqlara nişan verib söyləyir:

Bir quşum var buxartana,

Qələndar, ay qələndar.

Dimdiyi var buxartana,

Qələndar, ay qələndar.

Su içər buxartana,

Qələndar, ay qələndar.

Gözləri var buxartana,

Qələndar, ay qələndar.

Qanadları var buxartana,

Qələndar, ay qələndar.

Başı mənim, ayağı sizin tapın görək?

Uşaqlar növbə ilə cavab verməlidirlər. Hər kəs öz ağına gələn bir şeyə oxşadər və deyər. Düz deməyən şəxs turnanı yanındakına verməlidir. Hər kəs düz desə, oyunun başçısı deyər: “palan”.

O vaxt tapan turna ilə o biri uşaqları döyər. Əgər başçı desə “yalan”, uşaqlar çalışırlar turnanı tapandan alsınlar və onu tutsunlar. O da çalışır ki, başçının yanına özünü çatdırsın. O, başçının yanına çatandan sonra oyunun dövrəsi qurtarır, oyun təzədən başlayır.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

QIĞ-MƏRƏ

Qığ mərə oyunu, əsasən, çobanlar arasında boş vaxtlarını səmərəli keçirmək üçün oynanılan bir oyundur. Riyazi hesablama tələb edən bir oyundur və kimin hesablama qabiliyyəti yaxşıdırsa, onun qalib gəlmək şansı daha çox olur. Oyun iki çoban arasında oynanılır. Oyunun qaydası belədir. Çobanlar üz-üzə otururlar. Hər çoban qarşısında yan-yana üç mətə

(balaça çala) qazır. Ortada isə udulan qığları yığmaq üçün əlavə bir mətə də qazılır ki, ona *anbar* deyilir. Oyun quru qoyun qığı ilə oynanılır. Hər oyunçunun 21 qığı olur və hər mətədə yeddi qığ olmaqla onları mətələr arasında bölür. Qığlar mətəyə cüt-cüt qoyulur. Birinci cütə “mətək”, ikinci cütə “ətək”, üçüncü cütə “kötək”, tək qalan qığa isə “bir tək” deyilir. Mətək, ətək, kötək, bir tək – bu şəkildə saya-saya qığları mətələr arasında bölürlər. Daha sonra oyuna kimin başlayacağını müəyyən etmək üçün püşk atılır. A oyunçusu xırda daşı və ya çöpü əlində gizlədir, B oyunçusu həmin əşyanı tapmalıdır. Tapan tərəf oyuna birinci başlayır. A oyunçusu ona məxsus mətələrin birindən qığları götürüb bir-bir saat əqrəbi istiqamətində mətələrə paylayır. Oyunçu mətədəki bütün qığları götürə bilməz, mütləq biri mətədə qalmalıdır. Mətədə qalan qığa *mətə dibi* deyilir. Uduşlar cüt ədədlərdir. Birinci uduş ikidən başlayır, növbəti uduş dörd, altı, səkkiz və sairədir. İkiləməni götürməyən oyunçu dördləməni götürə bilməz, həmçinin dördləməni götürməyən oyunçunun altılamanı götürməyə ixtiyarı yoxdur. A oyunçusu qığı paylayıb qurtardıqdan sonra axırncı mətədə ikiləmə olduğu üçün həmin qığları götürüb anbara qoyur. Bu dəfə oynamaq növbəsi B oyunçusuna keçir. O, öz tərəfindəki istənilən mətədən qığları götürüb saat əqrəbi istiqamətində bir-bir mətələrə paylayır. Axırncı mətədə cütləmə olsa da, qığların sayı ikidən çox olduğu üçün onları götürə bilmir. Növbəti gedişi A oyunçusu edir. Mətələrdən birinə çox qığ yığıldığı üçün A oyunçusu həmin qığlara toxunmur, çünki onları paylayası olsa, həmin qığlar rəqib oyunçuya çatacaqdır. Ona görə də hansı mətədə az qığ varsa, həmin mətədən gediş edir. Axırncı qığı qoyduğu mətədə ikiləmə yarandığından onu götürür, ondan arxadaki mətədə dördləmə, o birində altılama olur, həmin qığları da udur. Sonra B oyunçusu gediş edir və bir ikiləmə, bir də dördləmə udur. Oyun mətələrdəki qığlar qurtarana qədər davam edir. Birinci mərhələdə udan olmur. Oyunçular hər mətəyə yeddi qığ qoymaqla təkrar mətələri doldurmağa başlayırlar. B oyunçusunun az qığı olduğu üçün mətələrin hamısını doldura bilmir. Bu halda A oyunçusu hörmət əlaməti olaraq udduğu qığlardan rəqib oyunçuya pay verir. İkinci dəfə belə bir vəziyyət yaranarsa, güzəşt etmir və o zaman rəqib oyunçunun bir və ya iki mətəsi boş qalır. Həmin mətələr “puf” sayılır və yeddi qığ düzəlməyə qədər A oyunçusu ora qığ atmamalıdır. Əgər yanlışlıqla həmin xanaya qığ atarsa, o zaman “puf” sayılır, əlindəki qığları da həmin mətəyə ataraq oynamaq növbəsini rəqibə verir. B oyunçusu isə həmin xanaya qığ ata bilər, amma mətədəki qığların sayı yeddiyə çatmayınca onun uduş etməyə ixtiyarı yoxdur. Oyun rəqib oyunçunun bütün qığları

udulana qədər davam edir. Qabaqcadan kəsilən şərtə görə, uduzan tərəf o biri tərəfə quzu və yaxud qonaqlıq verir.

(Söyləyici: Ramiz Şirin oğlu Aslanov, təhsili ali, sənəti müəllim, Eyyvazlılar kəndi/Beyləqan rayonu).

QODU-QODU

I variant

Hava açmıyanda, nəmişdik olanda deyirdilər ki, qodu gəzdirmək lazımdı. Adət də beləydi ki, gərək hər iki adamın adı eyni ola, ikisi də anasının ilki olar, onda onnar gəzdirər. Yekə çömçənin ortasınnan qaşığı qoyurdular, üstünnən qırmızı parça atırdılar, muncuxnan bəziyirdilər. Həmin qodunu götürüf gedərdilər qapılara. Oxuyurdular.

Qodu-qodunu gördünüz mü?

Qoduya salam verdiniz mi?

Qodu gedənnən bəri

Heç gün üzü gördünüz mü?

Qara toyux qanadı,

Kim vurdu, kim sanadı?

Gedirdim elçiliyə,

Qara it baldırmı daladı.

Yağ verin yağlıyım,

Dəsmal verin bağlıyım.

Dəsmal dəvə boynunda,

Dəvə Şirvan yolunda.

Şirvan yolu gül bağlar.

O gülün birin üzəydim,

Saç bağım düzəydim.

Oğlunuzun, qızınızın toyunda

Dərə aşağı, dərə yuxarı süzəydim.

Biri xurcunu götürürdü, biri də qodunu. Yiğilan payı uşaqlar arasında bölürdük. Səhəri həqiqətən hava açılırdı.

(Söyləyici: Aslan Süleyman oğlu Ələkbərov, doğum tarixi 1949, təhsilli, Kəlbəcər şəhəri. Məskunlaşdığı yer: Gəncə şəhəri).

II variant

Qasığın birini dik tuturdular, digərini onun ortasına bağlırdılar. Üstünə qırmızı salırdılar, boynundan muncux asırdılar. Qapı-qapı gəzdirirdilər.

Qodi-qodi gördünüz,
Qodiyə salam verdiniz?
Qodi gedənnən bəri,
Heş gün üzü gördünüz?
Qodiyə qaymax gərək,
Teşdərə yaymax gərək.
Hər kəs qodinin payın verməsə,
Gözdərin oymax gərək.

Onu yetim-yesir gəzdirərdi. Elə adam olmalıydı ki, Allah-taala onun səsinə eşidə. Kimi yağ verərdi, kimi qənd verərdi, yumurta verərdi, kimi pul verərdi, corab, dəsmal verərdilər. Yığıdığı payı evlərinə aparardı.

(Söyləyici: Süleyman Mehralı oğlu Süleymanov, doğum tarixi 1946, təhsili orta, sənəti sazbənd, Ağcakənd kəndi/ Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Kövər kəndi/Yevlax rayonu).

QURŞAQTUTMA

I variant

“Qurşaqutma” oyununda iki uşaq iştirak edir. Onların bellərinə iri, enli qurşaq və ya kəmərlər bağlanılır. Sonra dayirə çəkilir. Bunnan sonra uşaqlar oyuna başladıyılar. İştirakçılar əlləri ilə bir-birlərinin qurşaqlarından, kəmərlərindən tutub özdərinə tərəf çəkir, onu böyrü üstə yıxmağa çalışır. İştirakçı o biri iştirakçını yalnız və yalnız qurşağından dartıb yıxmağa çalışmalıdır. Bu oyunda digər iştirakçının dizlərini yerə gətirməyin özü də qələbə sayılır.

Bu oyunda beldən, ayaqdan, başdan tutmaq olmaz. Bu, oyunun qaydalarına ziddir. İştirakçı ancaq kəmərdən tutaraq o biri oyunçu ilə güləşməli, onu qol gücünə yıxmalıdır. Bəzən isə uşaqlardan biri o birini dartıb dayirədən çıxardır. Bu da dayirədən çıxarılan oyunçunun məğlubiyyəti deməkdir.

(Söyləyici: Meydan Şabanov, təhsili ali, sənəti Bəyimşarov kənd tam orta məktəbin müəllimi, Bəyimşarov kəndi/Tərtər rayonu).



“Qurşaqutma”, Tərtər rayonu, Bəyim sarov kəndi

II variant

Qarabağın əksər bölgələrində Novruz bayramında və digər el şənliklərində “Qurşaqyapışma” yarışını keçirirlər. “Qurşaqutma” oyunu Zorxana idman oyunlarından olan güləş yarışının ən qədim ənənəvi adlarından biridir. Tamaşa ünsürləri ilə zəngin olan bu güləş növü, adətən, Novruz bayramı və digər el şənliklərində oynanılır. Adı günlərdə kiçik yaşlı uşaqlar arasında oyun halında keçirilir.

Müxtəlif şənlik, bayram və yığıncaqlarda pəhləvanlar qoşa zurnanın zil səsi, zərb alətlərinin gur sədası altında meydana gəlir, igid cavanları güləşə çağırırlar:

Mənəm nərlərin nəri, ay oğlan.

Mənəm ərlərin əri, ay oğlan.

Əl-qolunu qatdaram, ay oğlan.

Bağrını partladıram, ay oğlan.

Pəhləvanların ənənəvi salamlaşması və özlərini təqdim etməsi mərasimindən sonra “Cəngi” sədaları altında yarış başlanır. Pəhləvanlar bəldən aşağı müxtəlif fəndlər işlədib bir-birinin qurşağından yapışır, biri

digərini yıxmağa çalışır. Yarışın sonunda qaliblərə müxtəlif hədiyyələr verilir.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

QURUTMA

Qurutma oyunu iki dəstə arasında oynanılır. Hər dəstədə üç, dörd və daha çox uşaq ola bilər. Qabaqcadan mətə yeri müəyyənləşdirilir. Mətə olaraq ya divarı, ya da ağacı seçərdilər. Dəstənin biri qaçır, o biri dəstə üzvləri onları qovur. Qovan dəstənin üzvləri qaçan dəstənin hansı üzvünə əlini vursa, həmin adam yerində qalırdı. Buna qurutma deyilirdi. Həmin dəstənin üzvləri gəlib əlini vurub onu dirildərdilər, ondan sonra qaça bilərdi. Qaçan dəstənin üzvü gəlib əlini mətəyə vurarsa, o biri dəstənin onu vurmağa ixtiyarı yox idi. Rəqib oyunçular çox vaxt dincəlmək, nəfəslərini dərmək üçün əllərini mətəyə vurardılar. Qovan dəstənin üzvləri şərait yaradırdılar, yol verirdilər ki, rəqib oyunçu qaçsın. Elə ki, həmin oyunçu əlini mətədən çəkib qaçdı, onu yenidən qovurdular. Qaçan dəstənin bütün üzvlərini qurutduqdan sonra dəstələr yerlərini dəyişirdilər.

(Söyləyici: İbrahimov Mütəllim Kəlbi oğlu, doğum tarixi 1948, təhsili orta ixtisas, Bartaz kəndi/Zəngilan rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri).

RƏNG-RƏNG

I variant

Bir dəsədə uşax yığılır. Bir nəfər bunnarın başçısı olur, bir nəfər də alıcı olur. Başçı uşaxların qabağında dayanır. Hər uşağa bir rəngin adını verir: birinə “sarı”, birinə “göy”, “qırmızı”. Nə qədər uşax var, o qədər də onnara ad qoyur.

Oyun başdıyır. Alıcı gəlip guya qapını döyür. Əliynən qapı döyən kimi eliyir, diliynən də deyir:

– Tuk, tuk!

Başçı deyir:

– Kimdi?

Alıcı:

– Mən.

Başçı:

– Nəyə gəlmisən?

– Rəngə.

– Hansı rəngə?

Rəng alıcısı ağılına gələn, ürəyi isdiyən bir rəngin adını çəkir.

Əyər dediyi o rəngin adı başçının dəsdəsində yoxdusa, başçı deyir:

– O rəng yoxdu.

Bu dəfə alıcı ayrı rəngin adını çəkir. Məsələn, deyir:

– Qırmızı.

Bu dəfə “qırmızı rəng” qaçır. Alıcı onu tutmağa çalışır. “Qırmızı rəngi” alıcı tuta bilsə, aparıf özü isdiyən bir yerdə saxlıyır. Yenidən alıcının yanına gəlir. Bu dəfə də bayaxkı sözdər təkrar olur. Alıcı növbəynən başqa rəngin dalınca gəldiyini deyir. Belə-belə oyun başçının dəsdəsindəki uşaxlar qutarana kimi davam eliyir.

(Söyləyici: Kəmalə Vaqif qızı Hüseynova, doğum tarixi 1977, təhsili ali, İrəvanlı kəndi/Tərtər rayonu).

II variant

On-on beş uşax yığılır. Biri “xoruz” olur, biri ad qoyan. Ad qoyan uşaxlara ad qoyur: “Qırmızı”, “Yaşıl”, “Sarı”, “Göy”. “Xoruz” qapını tıqqıldadır. Ad qoyan deyir: “Gəl”. “Xoruz” gəlir. Ad qoyan deyir: “Nə istəyirsən?” “Xoruz” deyir: “Rəng istəyirəm”. Ad qoyan deyir: “Get qılçanı sındır, gəl, rəng verim”. Xoruz gedir, qılçasını “sındırır”, gəlir, deyir: “Qılçamı sındırdım, mənə rəng ver”. Ad qoyan deyir:

Hansı rəngi istəyirsən?

“Xoruz” deyir:

Qırmızını.

Ad qoyan deyir:

Yaxşı, “Qırmızı” kimdisə, çıxsın qabağa.

“Qırmızı” qabağa çıxır. “Qırmızı”nın neçə yaşı varsa, ad qoyan “qırmızı”ya o qədər şillə-yumruq vurur. Sonra “xoruz” “qırmızı”nın dalınca tüşüp qavalayır. Tuta bilsə, o da döyür, tuta bilməsə, genə “xoruz” olur, genə gəlip rəng isdiyir.

(Söyləyici: Abdullayev İsmayıl Məmməd oğlu, doğum tarixi 1910, təhsili ibtidai, Qarağaşlı kəndi/Qubadlı rayonu).

SƏHMİ AĞAC

Tutax ki, səkkiz adamıx. Səkkiz ağacı – çoban çomağını yığdıx, verirdik bir nəfərə, həmin adam çomaxları iki ovcunun içinə alıb başının üstündən arxaya tulluyurdu. Ağaclar yerə düşdükdən sonra hər ağacın da arasın bir dirsək boyu qoyurdux. Hər ağacın arasın altmış santimetrdən qoyanda nə qədər məsafə eliyir. Gərək yüyüruf tullaneydin, bir ayağı üsdə başdakı ağacdən irəlidə dureydin. Ağaca dəymiyeydin, ağacdən kənara düşməli idin. Məsələn, mən tullanıb öz ağacımı götdümsə, məsafə bir dirsək boyu gödəlirdi. Növbəti tullanan üçün daha rahat olurdu. Kimin ağacı başa düşübsə, birinci o tullanırdı. Əgər tullana bilseydi, öz ağacını götürüb qırxaxda dururdu. Tullana bilmiyəndə aşağıdakı ağacı gətirib başa qoyurdux. Kim axıra qalsa, onun ağacın bir ucun batırırdıx yerə. Məsafə təyin edirdik. Məsələn, üç metrədən əlimizdəki ağacla vurub onun ağacını yıxırdıx. Ağacını birinci götürən birinci də vururdu. Növbəyənən o birilər vururdu. Elə olurdu, onun ağacı qırılırdı, onda təzdən bir ağac gətirib onun yerinə basdırmalı idi. Kimin ağacı dəyməsə, onun ağacı basdırılırdı yerinə.

(Söyləyici: Əbdüləzimov Əyyub Şəfayət oğlu, doğum tarixi 1947, təhsili ali, Şırlan kəndi/Şuşa rayonu. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri).

SÜDLÜ SÜLÜK

I variant

“Süddü sülüyü” gecələr aydınlıq havada oynuyurduq. İki qrup olardıx. Hər qrupda da bərabər sayda adam olurdu. Əşyanı da hamı görüb tanıyardı. Bir mətə təyin eliyirdik. Bir nəfər həmin mətədə duruf sümüyü tulluyurdu. Onnan sonra hamı gedirdi onu axtarmağa. Kim tapsa, xəbərdar eliyirdi ki, tapdım. Məsələn, mən tapmışamsa, mənim yanımda olan yoldaşdarım məni müdafiə eliyir. O biri dəstə də isteer ki, onu mənim əlimdən ala, özü apara mətəyə çatdıra. Məni tutuflarsa, mən sümüyü öz yoldaşıma verəjəm ki, o aparsın. Bir-birinə ötür-ötürə aparıf mətəyə çatdırmalıydı. Kim həmin əşyanı mətəyə vurdusa, o qrup qalib gəlirdi.

Şüşə qırığı, boşqab qırığı, əsasən də sümük atardıx. Mərəyə pencəyi soyunub qoyardılar, ya bir daş qoyardılar.

(Söyləyici: Rüstəm Abbas oğlu Rüstəmov, doğum tarixi 1939, təhsili orta-ixtisas, sənəti feldşer, Tatallar kəndi/Beyləqan rayonu).

II variant*

Bölüşürsən, üç, beş nəfər olursan. Əlində şüşə olur, ağ şüşə, məsələn, nəlbəki qırığı, saxsı parçası. Bir nəfəri seçillər. Şüşəni atırsan qolun gəldikcə. Hamı gedir onu axdarıb tappağa. Kim tapırsa, o, qabaxcadan qaçır. Digər şəxslər ona çatıb şüşəni onnan almalıdı. Çata bilməyəndə o, qaçıb müəyyən olunmuş yerə – yəni nəlbəki qırığının, saxsı parçasının atıldığı yerə çatardı. Bu oyunda komandalar olmurdu. “Sümbə sülük” oyunu gündüzlər yox, gecələr oynanırdı. Şüşəni atan da onu axdarannarın içində olardı. Sonra şüşəni tapıb gətirən yenidən onu atardı. Oyun bu qayda ilə davam edərdi.

(Söyləyici: Calal Camal oğlu Mirzəyev, Hacıbəddəlli kəndi/ Ağcabədi rayonu).

TOY GÜLƏŞİ HAQQINDA XATİRƏLƏR

I variant

Çərəkdar qojaları danışdırlar ki, o vaxdar duz tapılmazmış. Xüsusi karvanlar Kəlbəcərdən Naxçıvana duz gətirməyə gedərmiş. Merdən-meyvədən apararmışdılar, duznan dəyişərmişdər. Belə karvanların birində gedillər bunlar Naxçıvana. Gedəllər ki, Naxçıvanda bir meydan qurulub. Bu meydanda pəhlivanlar güləşə çıxıblar. Bunlar da qərrib adamlar oluflar. Bir tərəfdə oturuf bu tamaşaya baxıllar. Ulu babalarımız danışır ki, Mehbali kişi qəzəblənəndə, coşqu gələndə şişərmiş. Meydanda pəhlivanlar güləşər. Bunların içində biri var, yetənin kürəyini basır yerə, durur meydanda nəre çəkir. Birdən böyründəkilər baxıllar ki, Mehbali kişinin əynindəki paltar ordan-burdan para-para oldu. Böyründəkilər deyir, Mehbali, nə iş görürsən? Deyir, məndən asılı döyül. Mən burda oturum, o orda nəre çəksin, bu ola bilməz. Durar elə bu paltarda düşər meydana. Dizi aynalı pəhlivan bunun vücuduna baxar, geyiminə baxar. Deyər, bu pəhlivan döyül. Bu kimdi mənim qabağıma çıxıf? Nəyəsə tutaşallar. O vaxtı qurşağdan tutarmışlar. Kim kimin qurşağından tutdu, ayağını yerdən üzdü, başı üstünə qaldırır kürəyini yerə basdı, qalib odu. Gözünə döndüyüm Mehbali babam qaldırar bunun kürəyini basar yerə. Bütün meydan ayağa qalxar, istiyəllər ki, bunlara xətrə yetirsinnər. Məclisin böyüyü əlini qaldırır. Deyir, əlinizi saxlıyın,

* Bu variant Ağcabədi rayonunda “Sümbə-sülük” adı ilə tanınır.

işiniz olmasın. Qalib bunlardı. Ondən sonra onların dövələrini, ulaxlarını yüklüyərlər duznan, bunlara yaxşı hörmət eliyərlər. Ordən təhlükəsiz olsun deyə Naxçıvan ərazisinnən keçirəllər, sağ-salamat Çərəkdarə gəlib çıxallar.

(Söyləyici: Əlövsət Sarı oğlu Məmmədov, doğum tarixi 1957, təhsili ali, sənəti müəllim, Çərəkdar kəndi/Kəlbəcər rayonu).

II variant

Bir gün Haxoynan qardaşı Mehdi Göyçəyə gedillər. Göyçədə böyük toy gedir. Toyda deyillər ki, belə bir işə düşmüşük. Bir dizi aynalı pəhlivan gəlir. Deyir, mana qənim çıxmıyınca toy dayanmıyax. Onlara güj göstərəniniz olar? Deyillər, olar. O vaxdı bunların kasıb vaxdıymış. Öküzünən getmişmişlər buğda, arpa gətirməyə. Gedillər ki, dizi aynalı pəhlivan meydanın ortasında oynuyur. Haxo canlıymış. Qardaşına deyir ki, mən girsəm ortaya, o pəhlivan məni görüf meydandan çıxaxax. Sən gir, onnan güşt tut. O pəhlivanın gözü qızan vaxdı mən sənə deyəjəm çıx, mən özüm girəjəm.

Pəhlivan hərrənir, gəlir, əl atır Mehdiyin əlinnən tutur. Dartır, Mehdiyə zor göstərə bilmir. Pəhlivan çəkilib geri. Deyir ki, ya bu ekiztay tayıdı, ya pəhlivan nəslidi. Davam eliyillər. Pəhlivanın gözü qızan vaxdı Haxo girir. Haxoya yerdən deyillər ki, o dizi aynalı pəhlivandı, fənd-feil bilir, səni yıxar. Haxo girən kimi tənbellik eləmir, bir əliynən bunun boğazınnan tutur, bir əliynən qıçınnan, qaldırır göyə. Deyir, qardaş indi fənd-feilini işdətsin görüm. Ordən atır yerə. Öküzdəri yüklüyüllər, çıxıf gəlillər.

(Söyləyici: Həsənov Əli Abduləli oğlu, doğum tarixi 1950, təhsili orta, sənəti tibb işçisi, Armudlu kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Güllüstan qəsəbəsi/Gəncə şəhəri).

III variant

Dərələyəzdən bir dizi aynalı pəhlivan Haxobiçən yalnan gəlirmiş. Haxo da yalda ot biçirmiş. Deyir, qardaş, hara gedirsən? Deyir, qardaş, bura Armuddu kəndidi? Deyir, bəli. – “Mən Haxogilə gedirəm”. Deyir, nəyə gedirsən? Deyir, mən gəlmişəm, ya onun adı söylənməlididi, ya da mənim. Deyir, qardaş, axşam düşür. Azdan-küşdən çörəyim də var. Burda bulağın üstündə çörək yeyək, mal ayağına gedəjeyik. Bu geje mənim qonağım olarsan. Sabah onun qardaşı oğlunun toyudu. Gedərik toya, orda sən onnan güştü tutarsan.

Nəysə, gətirir evə. Yoldaşı Mercahana deyir ki, mənim adımlı demə bu qonağın yanında. Qonaq yatanda geçə durur – ev damının da tiri dörd dirəyin üstündə durur, onun üstündə bəlkə tonnarnan ağırrıx var – çiyinini verir, tiri qaldırır, pəhlivanın çarığı qoyur dirəyin gəzinə. Deyir ki, bizim toyumuzdu, bu da mənim qonağımdı. Mən bunnan güləşsəm, düz çıxmayajax. Qoy bunu sınaqdan çıxarım.

Səhər durur, malı Ağbulağın üstüynən aparır. Görürsən ki, Geştəyə yaxın kəndlər deyillər ki, Geştəklilər palıd burandı. Bu söz hardan gəlir? Baxır ki, iki palıd ağacı qoşa qalxıb qayanın dibinnən. Neçə gərməşov burarsan ha, bu, palıd ağacını belə burur. Ona görə də Geştəklilərə palıd buran Geştəklilər deyillər. Ağacı burur, aparır qayanın oyuğuna salır. Deyir, əgər çarığı ordan çıxara bilsə, gətirim buraya. Bunun yoğun tayın mən burmuşam, nazik tayın da o bursa elə pəhlivandı ki, pəhlivandı. Arvadına da deyir ki, Mercahan, sən əlini sal xamıra. Özünü o qədər yubat ki, pəhlivan yuxudan ayılsın. O sənnən başmaxlarını istiyəndə onda adımlı de. Denən qadan alım, qonşuda üzdən irax var. Haxo qorxdı ki, çıxırları apara, tirin altına qoyuf. Mənim əlim xamırdadı, dur özün yendir.

Bu, duruf baxır ki, bu tiri qaldıra bilməz. Bu minvalla Haxo gələndə dizi aynalı pəhlivan düşür bunun əlinə-ayağına. Haxo çiyinini verif tiri qaldırır, çarığı verir. Deyir, qardaş, indi gəl gedək. Aparır burduğu ağacı buna göstərir ki, mən bunu belə eləmişəm, gör bunun nazik tayını da sən bura bilərsənmi? Bu pəhlivan düşür Haxonun əl-ayağına. Deyir, qardaş, sən Allahın şirisən. Haxo deyir, Dərələyəzdən bura gəlmişən. Gedəjeyik toya, mən də çıxajam qabağına, amma sən mana üstün gələssən, gedərsən Dərələyəzdə adın söylənər. Deyir, qardaş, mən o işi tuta bilmərəm. Neynir, pəhlivan çıxmır. Kalba Haxo deyir ki, mən bu qəmər maydanı bağışdıyajam sənə, sən piyada getmə. Get öz yerində denən ki, mən Haxonu yıxdım, bunu da aldım. Deyir, qardaş, mən də mərdəm. Atı qəbul eliyəjəm, amma o adı qəbul eləmiyəjəm.

(Söyləyici: Həsənov Əli Abduləli oğlu, doğum tarixi 1950, təhsili orta, sənəti tibb işçisi, Armudlu kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Güllüstan qəsəbəsi/Gəncə şəhəri).

IV variant

Nəbi də Haxo kimi olufdu. Dayım deyirdi ki, Ələsgər mənə toy eliyirdi. Toy gedir, Nəbi əmim də qojalıf. Deyir, Nəbi əmim durdu oynadı. Nəbi də oynuyanda şişirmiş. Mejmaha vardı o vaxdı. Qojamın adı

Güləbətini idi. Dedi, Məşədi Güləbətini, sənəhlərin ikisini də doldur, gətir qoy meymahıya. Qoşam iki dənə sənəyi doldurur, gətirir qoyur meymahıya. Nəbi oynuyur, oynuyur, gəlib bir əlli meymahının qırağına tutur, əyir sənəyin birinnən içir, sonra da o birinnən içir, qaytarır yerə qoyur. Deyir, içənnən sonra Nəbi durdu oynadı. Məşədi Salman babam Kalbalı xanın oğludu. Kalbalı xan da Behbudalının nəvəsidir. Babam deyir, mən Nəbiyənin güləşəyəm. Deyillər, a kişi, Nəbi qızıl, ayna dur. Deyir, nətər? İki əl onda, iki əl də məndə. Güləşəyəm. Deyir ki, əmi, mən sənənin güləşməyi istiyirəm. Deyir, dedi ki, Məşədi Salman, qızışırım, özümü bilmirəm. Əlimə keçərsən sənəni öldürəyəm. Çıx get, nə istiyirsən mənənin. Deyir, iki əl sənəni, iki əl məndə. Deyir, a kişi, ged o yana. Deyir, olmaz. Deyir, gəl. Aşığa deyir, çal. Babam, deyir, bir də onda gördüm ki, mənəni aldı qoltuğuna. Qoşam baxır ki, Nəbi bunu öldürür. Tez nəmər götürür cumur ki, Nəbi əmi, öldürmə. Nəməri alır, babamı buraxır.

(Söyləyici: Həsənov Əli Abduləli oğlu, doğum tarixi 1950, təhsili orta, sənəti tibb işçisi, Armudlu kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Güllüstan qəsəbəsi/Gəncə şəhəri).

V variant

Bir dəfə də Qarabağ elatının Qaraxay deyilən bir yeri var, yaylaqdı. Bırda toy vurulur. O vaxt toylarda aşıxlardan bərabər pəhlivannar da olarmış. Toyda gəlif bir dizi aynalı pəhlivan toyu yarımçıx saxlıyıf özünənin güləşməyə pəhlivan isdiyir. Nə qədər eliyillər, nəmər-niyaz verillər, dediyinnən dönmür. Axırda camahat deer ki, gedin Haxo pəhlivanı çağırın, bəlkə o karımıza gələ. Bir-iki cavan gəlir, Haxoya olanı deyllər, Haxonun qardaşı da yanındaymış. Deyif, mən də gedəyəm. Gəlillər toya. Haxo deyir ki, Xıdır, bı pəhlivan mənəni görsə, güləşmiyəyəh, sən çıx oynaya, bir az at, tut, sonra yerimizi dəyəşəh. Xıdır girir mağara, pəhlivan bunu görüf ürəhlənir, irəli atılır. Bir az güləşillər. Pəhlivan görür kü, Xıdır güjdüdü. Onu buraxıf mağarın başına gedir, güy yığıf qayıtsın ki, güləşə. Bı heynidə Haxo Xıdırın yerinə keçir. Pəhlivan qabaanda Haxonu görəndə çaşır, geri çəkilir, güləşməh isdəmir. Haxo deer, güləşmirsən, güləşmə, gə birəz məşq eliyəh. Ordan-burdan tutuşullar. Haxo birdən pəhlivanı qaldırıf göydə saxlıyır. Hamı onu alqışdıyır. Gətirif çoxlu nəmər verillər. Toy yəəsi Haxoya bir at da bağışdıyır.

(Söyləyici: Bahadır Həsən oğlu Kərimov, doğum tarixi 1938, təhsili orta, Kəlbəcər şəhəri. Məskunlaşdığı yer: Bakı şəhəri).

VI variant

Keçmişdə toylarda meydangir olardı. Toyun ən şirin yerində, ortasında özünə güvənən biri girirdi meydana, deyirdi mənə qənim varsa, çıxсын qabağa. Qalib gələn toy yiyəsinnən nəmər alırdı, paltarlıq parça bağlıyırdılar boynuna.

Belə toyların birində Nəbi addı biri girir meydana, deyir mənə bir dənə qənim. Biri qalxır ayağa ki, bu kişiynən gülüşə. Bunu tutullar ki, otur aşağı, bir dəfə sıxajax qabırğaların dola ciyərinə. Toy bəyi qəzəflənif bu kişinin əlini çatıynan bağlatdırır. Camahat gülüşür. Kişiyə pis təsir eliyir, güj verib qolundakı çatını qırır. Bunu vurmax istəyir, toy bəyi qoymur ki, heylə adamı vurmazdar. Onnan da o nəslin adı qalır Çatıqıran Nəbinin nəvəsi.

(Söyləyici: Koroğlu Sədi oğlu Mirzəyev, doğum tarixi 1957, təhsili orta-ixtisas, sənəti ticarətçi, Kaha kəndi/Laçın rayonu. Məskunlaşdığı yer: Quzanlı qəsəbəsi/Ağdam rayonu).

VII variant

İrannan dizi aynalı bir pəhlivan gəlif. O vaxdı yıxılmıyan, məğlub olmuyan pəhlivan dizinə güzgü bağlıyırmiş. Əgər onun dizində ayna varsa, demək, heş kim onu yıxmıyif. Burda yığılıflar kənt camaatı, məclis qurufı. Əli bəy varmış bizdə. Deyif ki, ay Məhəmmət, bunnan bir gülüş də.

Deyir:

– Qoy görüm də, hələ bir baxım, görüm bu nağarır, neyniyir.

Onu atıf, bunu atıf. Pəhlivan gəlif oturuf bunun yanında. Da deyiflər ki, bunnan döyüşəssən. Xan da bu pəhlivanı göndərif ki, Əli bəy, ya bunun döşünə adam çıxart, ya da bir at yükü qızıl göndər. Əli bəy də deyif:

– Evin yıxılmasın, bu kəntdən bir at yükü qızıl getsə, bu kənt nəynən dolanajax. Məhəmmət, gör nağarırsan dana.

Məclisdə belə oturanda deyif:

– Yediz-işdiz, indi durun güləşin.

Bu da görür həməən pəhlivan alıf bunun sümüyünü əlinə, belə-belə eliyir, əlləşir ki, sındırsın dana. – Ağsakqallar söhbət eliyəndə eşitmişəm.

– Deyir, Məhəmməd əlini belə atıf (əlini güləşəcəyi pəhlivanın qıçı üstünə qoyur) deyir: “Ya Allah!” O biri pəhlivanın qıçı şırtadan qırılıf. Deyiflər:

– Pəhlivan, dur güləş.

Deyif:

– Ə, maa daa Məhəmmət lazım döyül ey, sınıxçı lazımdı. Gedin sınıxçı gətirin.

O, heylə güjdü adam oluf. Ayını diri-diri tutuf. Taxıl zəmisində ayı toxumu yeyir də. Gedif tutuf qulağınnan, gətirif kəndə. Deyif:

– Bu kimin qatırıldı, aparıf bağlasın da qapısına.

Deyiflər:

– Evin yıxılsın, qatır döyül ey, ayıdı.

(Söyləyici: Şirin Oruc oğlu Qasimov, doğum tarixi 1950, təhsili orta, Əmirvarlı kəndi/Cəbrayıl rayonu. Məskunlaşdığı yer: Saatlı rayonu).

VIII variant

Babam Dünyamalıyan Naxçıvana duza gedir. Görür dizi aynalı bir pəhlivan birini yıxdı yerə. – “Ə maa qənim” – deyə-deyə belə gərnəşir. Rəhmətdih Dünyamalı kişi olur. Bu da bizim kəntdə səsdən gur adam oluf. Deyir:

– A Qasım, gir onun döşünə, mən qıya çəkəjəm, sən yıxassan.

Deyif:

– Ə, sən nə danışırsan, mənim orda nə işim var. Məni şil-küt eliyər.

Deyir:

– Sən gir, qorxma. Mən elə bir nərə çəkəjəm ki, pəhlivan qayıdıf maa baxajax. Maa baxanda pəhlivanı götür, qoy yerə.

Deyir babam çuxasının ətəyini keçirdi ipinə, dedi:

– Ə, sənə qənim mən.

Babam da canını adam oluf. Pəhlivan belə baxdı, belə baxdı. Birdən onu gördü ki, Dünyamalı qışqırdı:

– Ay nənəm qurban, Qasım, qoyma.

Pəhlivan belə baxanda babam pəhlivanı götdü basdı yerə, otdu sinəsi üsdə. Bütün naxçıvannılar dedi ki, buna yaxşı xələt. O qədər arpa, bığda, kişmiş, parça-marça yüklədilər dəvələrə, çıxdılar gəldilər. Da duza yer qalmadı.

(Söyləyici: Şirin Oruc oğlu Qasimov, doğum tarixi 1950, təhsili orta, Əmirvarlı kəndi/Cəbrayıl rayonu. Məskunlaşdığı yer: Saatlı rayonu).

TUT QOLUNDAN, DART

Neçə-neçə uşax əl-ələ tutup dayirə vurur. Bir nəfər də dayirə tutan uşaxların ortasında aşağı çöməlif gözdərini yumur. Uşaxlar da əl-ələ tutuf onun başına firranıllar. Fırрана-fırрана da bu sözdəri deyillər.

Dilarənin anası
Şəkərçörəh bişirir.
Hündürrüyü bu boyda,
Böyühlüyü bu boyda.
Qalx ayağa, qalx,
Ətrafına bax.
Kimi sevirən,
Tut qolunna, dart.

Bu sözdərdən sonra ortada duran uşax ayağa qalxır, gözdərini açıf ətrafında dövrə vuran uşaxlardan birinin qolunna yapışır. Bu dəfə həmin uşax dövrə vuran uşaxların ortasında oturur. Beləcə, oyun davam eliyir. Ta ki, dövrə vuran uşaxların hamısı bir-bir ortada oturf qutarır.

(Söyləyici: Kəmalə Vaqif qızı Hüseynova, doğum tarixi 1977, təhsili ali, İrəvanlı kəndi/Tərtər rayonu).

UÇAĞAN, UÇ

İlin yaz vədəsində qırmızı rəngli, qanadlarının altı qara kiçik cücülər peyda olur. Uşaqlar ona uçağan deyillər. Ən böyüyü kiçik noxuddan da kiçik olur. Uşaqlar onun birini ovcunun içinə qoyub barmaqlarını yuxarı tuturlar. Uçağan yavaş-yavaş gedir, barmaqlardan birinin ucuna qalxmağa başlayır. Uçağan barmağın başına çatar-çatmaz həmin uşaq oxumağa başlayır:

Uçağan, uç, uç,
Qanad aç, aç.
Get dayımı gəti,
Get babamı gəti...

Uçağan barmağın ucuna çatanda qanad açıb uçur. Uşaq sevinir və qəlbinə yəqinlik gəlir ki, uçağan onun istəklərini gerçəkləşdirəcəkdir.

(Söyləyici: Aminə Həşir qızı Məmmədova, doğum tarixi 1960-cı il, təhsili orta, Şükürbəyli kəndi/Füzuli rayonu).

UZUN EŞŞƏK

“Uzun eşşək” oyunu bir növ “Ənzəli” oyununa bənzəyir. Bu oyunda 10-12 uşaq iştirak edə bilər. Əvvəlcə əllər vasitəsilə “açıq”, “qapalı” – deyə əl püşkü edirlər. Hər kim sonda qalsa, əllərini dizinə qoyaraq ikiqat əyilir, onu minirlər, onun üsdünnən tullanırlar.



“Uzun eşşək” oyunu, Tərtər rayonu, Bəyimsarov kəndi

Sanamada birinci çıxan uşaq *molla* olur. Fərq bircə buradadır ki, yatan uşağın belindən tullanan uşaq elə onun yanında da beli əyilmiş vəziyyətdə dayanır. Növbəti hopbanan uşaq isə artıq bir nəfərin deyil, iki nəfərin belindən tullanır və yenə də beli əyilmiş vəziyyətdə ikinci əyilənin yanında dayanır. Sonra dördüncü, beşinci, altıncı, yeddinci və b. uşaqlar bu qayda ilə bir birlərinin bellərindən tullanırlar. Hopbana bilməyən qalır. Oyun uşaqlar yorulub əldən düşənədək davam edir. Uşaqlar artıq tullana bilməyəndə oyun qutarmış hesab edilir.

(Söyləyici: Meydan Şabanov, təhsili ali, sənəti Maksim Məmmədov adına Bəyimsarov kənd tam orta məktəbin müəllimi, Bəyimsarov kəndi/Tərtər rayonu).

ÜZÜK-ÜZÜK

Bir kömür götürürdülər. Beş-altı adamnan biri onu ovcının içində gizdədirdi. Tapan adam da gözdərini yumurdu, bu sözdəri oxuyuf onu tapırdı:

Ya bındadı, ya bında,
Havla içi tükanda.
Otuz iki, qırx dəlləh,
Kəmrəndi, qondu bında.

Kimə düşsəydi, deyirdi, əli aç, bındadı. Tapşırığa görə, belə halqa qoyurdular ocağın ortasına. Deyirdilər, get onu tap görüm. O da gözüyumulu əlini uzadırdı. Əlini yandıranda çəkirdi.

(Söyləyici: Abdullayev İsmayıl Məmməd oğlu, doğum tarixi 1910, təhsili ibtidai, Qarağashlı kəndi/Qubadlı rayonu).

ÜZÜK SALLAMA

I variant

Qızlar qabaxcadan şərtdəşirdilər ki, bu axşam filankəsin evində toplaşib üzük sallıyayayx. Kasada su qoyurdular. Kimi düyməsini, kimi açarını, kimi sancağını kasaya salır, üstünə də şəlpə atırdılar. Kasanın başında da bir yaşlı qadın otururdu. Sən niyyətini tutordun, həmən qadın onun lətifəsini deyirdi, əlini atf üzüyü çıxarırdı. Deyirdi:

Boz at gələr boza-boza,
Çiyində qızıl qoza.

Çər dəysin boz ata,
Bizi basıbdı toza.

Bunun lətifəsi pis gəlir. Kimin lətifəsi yaxşı gəlsəydi, o söyünürdü.
Oyunda oxuyardılar:

Qapıdan biri gəldi,
Gözümün nuru gəldi.
Bu arxı kim çəkdi,
Suyu duru gəldi.

Boz at gəlir enişdən,
Sınəbəndi gümüşdən.
Bizə də nəsib olsun
Heybəndəki yemişdən.

Güzgünü atdım bayıra,
Əksi düşdü çayıra.
Yığılın qohum-qardaş,
İşimiz dönüb xeyirə.

Bu çinar, qoşa çinar,
Yarpağını divinə döşə, çinar.
Divində min qoyun yatsın,
Başatan yaşa, çinar.

Ağ alma, qızıl alma,
Gəl yola düzül, alma.
Ya mənim murazımı ver,
Ya mənnən üzül, alma.

Ağ almanı dişlədim,
Ətrafını gümüşlədim.
Qardaş gəldi, qıymadım,
Yar gəldi, bağışladım.

Ağ alma allanıbdı,
Budaqdan sallanıbdı.

Ağ almanın yiyəsi
Yenicə xəyallanıbdı.

Bir atım var beşində,
Qulun saxlar döşündə.
Allah murazını versin
Gələn ayın beşində.

Bir atım var üçündə,
Qulun saxlar dişində.
Allah murazını versin
Gələn ayın üçündə.

Bir atım var onunda,
Qulun saxlar donunda.
Allah murazını versin
Gələn ayın onunda.

Qızlar, qaçın, mən gəldim,
Rəhim saçın, mən gəldim.
Məxmər döşək, tük yastıq
Arasın açın, mən gəldim.

Bir qız gördüm biçində,
Sarı sünbül içində.
Deyillər, toy olajax
Gələn ayın üçündə.

Burdan vurdum baltanı,
Ordan çıxdı qaltanı.
Burdan bir oğlan çıxdı,
Yerin-göyün sultanı.

(Söyləyici: Qənirə Həzrətqulu qızı Çıraqova, doğum tarixi 1936, təhsilsiz, II Aşıqlı kəndi/Beyləqan rayonu).

II variant

Mənim qardaşım əsgərliyə gedəndə anam əhd eliyər ki, ay Allah, mənim bu oğlum sağ-salam əsgərlikdən gəlsin, gələndə çilə çıxardaram. Qardaşım əsgərlikdən qayıtdı gəldi, axırncı çərşənbədə 30-40 nəfər qız-gəlin yığıldı bizim evə, sabaha qədər çaldılar, oynadılar, haquşqa dedilər.

Təmiz qabda su qoyardılar, üstünə yaylıx atardılar. On-on beş nəfər ora üzüyün atardı. Kimi uşağı olmasını arzulardı, kimi aylə qurmaq istərdi. Amma orda bir yaxşı söz oxunurdu, bir pis söz. Mənim balaca mamam belə şeyə çox maraqlı arvad idi. Deyirdi ki, bir dəfə qız-gəlin yığıldı, bala. Bir arvadın da yeddi oğlu var idi. Bu da üzüyün atdı. Birinci bayatını oxudular ki,

Boz at gəlir yenişdən,
Sinəbəndi gümüşdən.
Sizə də qismət olsun,
Tərkindəki yemişdən.

Bir qızın üzüyü çıxdı, bu yaxşı söz oldu, qız söyündü. Sonra bir nəfər dedi:

Boz at yalda durufdu,
Gör nə halda durufdu.
Qırxıfdı yal-quyruğun,
Yarı yolda durufdu.

Bu ağır söz olur. Bu bayatını deyənnən sonra yeddi oğlu olan arvadın üzüyü çıxır. Onda arvad ağladı. Mamam and içirdi ki, o arvadın yeddi oğlunun yeddisi də öldü. Orda da qayda idi ki, bir yaxşı söz oxunmalı idi, bir də pis. Kimin qismətinə hansı söz çıxsə, o da olmalı idi.

(Söyləyici: Elmira Əliş qızı Məmmədova, doğum tarixi 1948, təhsilsiz, Xalac kəndi/Beyləqan rayonu).

YEDDİ ÇÖP*

Bu oyunu da, əsasən, oğlan uşaqları oynayırlar. Bu oyunda topuqdan bir az hündür olan iki daşın üzərinə yeddi çöp qoyurlar. Sanama və ya püşklə seçilən bir oyunçu ağacların yanında dayanır. Oyunçular onun ətrafına yığılır. Seçilən oyunçu təpiklə çöpləri vurur. Çöplər havaya qalxır. Kim həmin çöplərdən daha çox tutsa, o oyunçu qalib gəlmiş sayılır. Həmin

* Bu oyun həm də “Yeddi ağac” adı ilə tanınır.

oyunçu çöplərin yanında dayanır və bu dəfə çöpləri o oyunçu vurmali olur. Digər oyunçular bu dəfə onun ətrafına yığılır. Ən çox çubuq yığan oyunçu çöpləri təpiklə vurur. Çöplər havaya qalxır. Kim həmin çöplərdən daha çox tutsa, o oyunçu qalib gəlmiş sayılır. Oyun bu qayda ilə davam edir.

(Söyləyici: Əliyeva Məqsudə, sənəti musiqi müəllimi, Hacıbədəlli kəndi/Ağcabədi rayonu).

YELLƏNCƏK

I variant

Bu oyunda, əsasən, gənc oğlan və qızlar iştirak edirlər. İştirakçılar bir-bir yelləncəyə minib yellənir, digər iştirakçılar isə halay, yallı məzmunlu oyunlar ifa edirlər. Qarabağda bu oyun “Ucuncaq”, “Sulançax”, “Kuft” və sairə adlarla məlumdur.

İştirakçılar bir-bir, iki-iki ağac budağından asılmış kəndir yelləncəyə qalxıb yellənir, deyişmə və bayatı şəklində müxtəlif mahnı oxuyur, ətrafdakılar isə əl çalib şənlenir, halay və yallısayağı rəqs edirlər. Yelləncəkdə yellənən qızın ayaqlarına çubuqla asta-asta vurub xorla oxuyurlar:

Örپəyi çəhrayı qız,
Adaxlının adın de.
Saçları xurmayı qız,
Adaxlının adın de.
Qaşları sürməli qız,
Adaxlının adın de.
Yaylığı yellənən qız,
Adaxlının adın de.
Bura qonaq gələn qız,
Adaxlının adın de.
Ha yellənə-yellənə,
Adaxlının adın de.

Yelləncəkdəki qızdan ta cavab alana qədər onu yellədirlər. Qız cavab verdikdən sonra yelləncəyi saxlayıb yerə salır və bir başqası yelləncəyə minir. Oyun bu şəkildə saatlarla davam edir.

(Mətnin təsviri T.Orucovun çap olunmamış “Xalq oyunlarının genezisi və mətnləri” kitabından götürülüb. Folklor İnstitutunun arxivi, İnv. 1715).

II variant

Bizim Qaracallı kəndində çox hündür cəviz ağaşları olurdu. Axır çərşənbədə keçi qəzilinnən sicim toxunurdu hər biri iyirmi metr uzunluğunda. Onun ikisini uc-uca bağlıyırdılar. İki qat asırdılar ən hündür qanatdan. İki nəfər qız üz-üzə oturuf ayaxlarını da bir-birinin kəndirlərinə keçirirdilər. Bir nəfər də qadın onları yellədirdi. Həmən qadın da çox güjdü olmalıydı. Həmən qadın yelləncəyi yellədə-yellədə müxtəlif nəğmələr oxuyurdu. Həmən o yelləncəhdə də bir yaşdı qadın onu müşayiət edirdi. Müxtəlif nəğmələri örgədirdi. Özü də hamı növbəsini gözləməli idi. Bax, həmən o yelləncəh mərasimində mənəm özümə nə qədər nəğmələr öyrədiflər. Yadımdadı ki, mənəm növbəmə Məstan addı arvad düşmüşdü. O qədər növbələr olurdu ki, hər kəs də növbəsini gözdüyüdü.

Qızım, bu yelləncəh mərasimini nə vaxt gəldi keçirməh olmazdı. Bu adət ancax Nooruz bayramının adəti idi. Bu da ildə bir dəfə keçirilərdi. Bu yelləncəh mərasimində, yəni yelləncəhdə kəndin bütün adamları, uşaxlı-böyühlü, qadını-kişili yellənməliydı. Yaşınnan asılı olmuyarax, hamı iştirak eliyirdi.

Yelləncəhdə üz-üzə iki adam oturmalıydı. Həmən adamların çəkisi eyni olmalıydı. Biri ağır, biri yüngül yox. Çəkiləri eyni olmalıydı ki, yelləncəh yellənsin. Adamlar elə-belə yellənmək üçün yellənmirdilər ki.

Yelləncəh adətinin bir növü də “Yellənni” idi. “Yellənni”də iki nəfər olurdu, özü də ayax üstə. Burda sijimin bir tərəfini açırdılar. Həmən adam ayağının birini sijimin üstünə qoyurdu, o biri qıçı isə açığ qalırdı. Açığ qalan ayax o birisinə hərəkət verirdi. Yellənni daha çətin idi. Ona görə ki, bını heş kim yellətmirdi. Özü-özünü yellədirdi. Bu da həmən adamnan məharət tələb eliyirdi. Yellənən adam o vaxt qalib olardı ki, yelləndihcə ağacın başına qədər qalxmalıydı. Bu işin öhdəsinnən hər kim gəlirdisə, o da kəntdə, obada güclü adam kimi tanınırdı. Yenə də bırdə kişiyə-qadına fərq qoyulmurdu. Kim qalib gəldisə, qəhrəman o idi. Yanı, bırdə artıx kimin güclü olmasını sınıyırdılar.

(Söyləyici: Zəminə Məhəmməd qızı Əbişova, doğum tarixi 1948-ci il, təhsili orta, Qaracallı kəndi/Qubadlı rayonu. Abşeron rayonunun Saray qəsəbəsində məskunlaşıb).

YOLDAŞ, SƏNİ KİM APARDI?

I variant

“Yoldaş, səni kim apardı?” oyunu bizim kənddə qədimdən oynanılan oyunnardan biridir. Əsasən də Novruz bayramı ərəfəsində daha çox oynanırdı. Oyunu, əsasən, oğlanlar oynuyardı. İyirmi birə qədər saydılar, axırıncı rəqəm kimə düşsə, o qabağa çıxardı. O biri uşaqlar isə onun arxasında topa durardılar. Onların içərisindən biri barmağını önə çıxmış şəxsin kürəyinə qoyardı və bir ağızdan deyərdilər “yoldaş, səni kim apardı”. On metr, on beş metr məsafə təyin edirdilər. Önə çıxmış şəxs həmin məsafəyə doğru irəliləyir. Həmin məsafəyə çatana qədər arxaya baxmadan barmağını onun kürəyinə qoymuş şəxsin kim olduğunu tapmalıydı. Əgər arxaya baxarsa, oyun “ko” hesab olunmur. Məsafəni başa çıxana qədər həmin adamın adın çəkə bilsə, o, qalib hesab olunurdu. Yox, həmin adamın adını tapa bilmirdisə, uduzmuş hesab olunur və həmin məsafədən də barmağını onun kürəyinə qoymuş şəxsi arxasına götürüf gətirməliydi o biri uşaqların üçün. Uduzan şəxs yenidən qabaxda durur, bu dəfə başqası barmağını onun kürəyinə tutur. Oyun barmağını onun kürəyinə tutmuş şəxsin adını tapana qədər dava eliyir. Həmin şəxsin adını tapdıqda, bu dəfə o, onun belinə minib uşaqların yanına gəlirdi. Həmin şəxsin adını tapdıqdan sonra bu dəfə öndə durmaq növbəsi uduzan şəxsə keçirdi. Oyun bu şəkildə davam eliyirdi.

(Söyləyici: Ramiz Şirin oğlu Aslanov, təhsili ali, sənəti müəllim, Eyvazlılar kəndi/Beyləqan rayonu).

II variant

Oyunda iştirak edən uşaqlar əvvəlcə dairəvi dayanırlar. Onlardan biri sayır:

Bir-iki,
Bizimki.
Üç-dörd,
Qapını ört.
Beş-altı,
Daşaltı.
Yeddi-səkkiz,
Firəngiz.

Doqquz-on,
Qırmızı don.

Say kimdə qurtarırsa, həmin uşaq gözlerini yumur. Oyunçular onun arxasına keçir, uşaqlardan biri onu arxadan tutaraq basıb yavaş-yavaş aparır.

Qalan uşaqlar qışqırırlar:
– Səni kim apardı?

Gözünü yuman oyunçu diqqətli olmalı, bu səsin içərisində kimin səsi olmadığını bilməlidir. Çünki təkə onu aparan oyunçudan başqa qalan uşaqlar səs salırlar. Oyunçular ona üç dəfə müraciət edirlər. Hər müraciətdə o başqa uşağın adını çəkə bilər. Əgər düz tapsa, oyun dayanır, onu aparan uşaq yerini dəyişir.

(Azərbaycan folkloru antologiyası (Qarabağ folkloru), V cild, Bakı: Nurlan, 2001).

YUMALATMA*

Yumalatma oyunu bişmiş yumurtaynan oynanırdı. Elə vaxt olurdu bərk yumurta tapmaq üçün bir gündə yeddi kənd gəzirdik. Yumurtanı dişimizə vurub yoxluyurduq, hansı bərkdisə, seçib onu götürürdük. Belə-belə seçib on-on beş dənə yaxşı yumurta gətirirdik, o yumurtaynan da elə vaxt olurdu yüzə qədər yumurta udurduq.

Yumalatma oyunu belədir ki, yamac yerdən yumurtanı yumalıydılar. Çox vaxt peyinlikdə oynuyurdux. Malın peyinini töküb ayaxlıydılar, bərkiyif möhkəm olurdu. Onun üstünə yumurtanı yuxarıdan atsan belə sınımadı. Beş nəfər, altı nəfər növbəynən yamacın yuxarisinnan yumurtanı buraxırdı. Qabaqcadan da püşk atırdıq, püşk kimə düşsə, o birinci yumaladardı. Onun dalınca o biri oyunçu yumurtanı elə buraxmalıdı ki, həmin yumurta gedib o birinə dəysin. Əgər dəydisə, həmin yumurtanı udurdu. Udan adamın təkrar bir də yumurta yumalatmağa ixtiyarı vardı. Öz yumurtasını götürüf təkrar bir də yumalıyardı. Kim ki vura bilmirdi, yumurta qalırdı yerində. Bu şəkildə hamı yumalıyannan sonra bu səfər birinci yumalayan öz yumurtasını götürüf təzədən yumalıyardı.

(Söyləyici: Həbib Nəbi oğlu Nəcəfov, doğum tarixi 1956, təhsili orta-ixtisas, sənəti müəllim, Milli kəndi/Kəlbəcər rayonu).

* Kəlbəcər rayonunun Ağcakənd kəndində “Hellamac” adı ilə tanınır.

MEYDAN TAMAŞALARININ MƏTNLƏRİ

TÜLKÜ OYUNU

I variant

Hər il fevralın dördünnən beşinə keçən gecə – qış yarısı olanda kənd arasında belə mərasim (“*Xıdır Nəbi*” mərasimi – *top.*) keçirərdih. Bu mərasim belə təşkil olunardı ki, kənddə bir nəfərdən xayış eliyərdih, olar bir günnüh qohum-əqrabalarına köçərdilər, evi boşaldıf verərdilər bizə. Əksəriyyəti cavannar olardı. Əvvəlcə bu cavannarın içindən bir dənəsini – dilli-dilavər, qoçağın birini seçərdih, onu müxtəlif geyimlərnən bəziyərdih. Mənim yadımdadı, əmimim bir kürkü vardı, çox böyüh bir kürküdü. Çevirif tərs üzünə geyindirərdih onun əyninə, qollarına da yana açıx vəziyyətdə ağaş keçirdərdih, üzün də çırağın hisiyənən qara eliyərdih. Başına əcayib bir dəri papax keçirərdih, belinə də bir ip bağlıyardılar. İpdən də qüvvətdi, qoçax uşaxlardan biri tutardı ki, yəni əldən çıxıf qaşmasın. Amma ona bütün ixtiyarı verərdih ki, qarşına kim çıxsə – böyüh də, qadın da, kişi də, fərqi yoxdu, sənin ixtiyarın var, onu döyə də bilərsən, söyə də bilərsən, qorxuda da bilərsən. İxtiyarı verirdih ona. Amma biz onu idarə eləməyə çalışırdıx. İpdən möhkəm tuturdux, qoymurdux ki, kiməsə zərər yetirsin. Bəzi yerrərdə ona *kosa* deyərdilər, biz *tülkü* deyərdih. Tülküyə oxşadırdılar. 20-30 nəfərlik dəsdənin önündə, əsasən oğlannar olurdu, “tülkü” gedərdi, bir nəfər adam ipinnən tutardı onu idarə eləməh üçün, qalan uşaxlar ardınca gedərdi. Kəntdə bir ev qoymazdıx, hamısını gəzərdih. Əvvəlcə biz “tülkü”yə bir az ixdiyar verərdih, ipin boşaldardıx. Uşaxlara cumardı, qorxuzardı, böyühlərə sarı hücum çəkərdi. İpinnən çəkiş saxlıyannan sonra pay isdiyərdi. Deyərdi, məsələn, mənim payımı verin, gedim. O vaxdı ev sahibi onnan tələb eliyərdi ki, Xıdır Nəbinin nəğməsini oxu, payımı verəh. O da başdıyardı oxumağa:

Xıdır Nəbi, Xıdır İlyas,
Bitdi çiçəh, gəldi yaz.
Xıdır gəlir haynan-huynan,

Altındakı qara daynan.
Qara day batdı palçığa,
Xıdır qaldı vay havaynan.

Bu nəğməni qurtarannan sonra ev ziyəsi pay verərdi bına. Bizim yığdığımız pay, əsasən, un olardı. Hər kəsdən bir boşqaf un götürərdih, bir qətdən miqdarında pesox, qənd götürərdih, təxminən 100 qram yağ götürərdih. Bir də o vaxt bizdə yanacaq işdətməh üçün odun olurdu, hər qapıdan da bir dənə odun götürərdih. O evləri gəzəndən sonra yığdığımız payları hansı evdə ki cəm olmuşux, gətirərdik ora. Qızdar da gələrdilər, hətdə ağbırçəhlər də olardı, o gətirilən payı, yığılanı bişirərdilər. Həmən axşam bütün uşaxlar, ordakı bişirilən o yeməhdən yəərdi. Biz ona *kömbə* deyirdih, ən çox kömbə bişirərdilər. Böyüh sajdar olardı. Ocax qalıyıf saji orda qızdırannan sonra saji çevirərdilər arxası üsdünə, sajin içi boyda çərəh yapırdılar, yığılan unu, pesoğu, yağı qatardılar. Bir növü halvanı xatırladardı. Həmin o qatışığı xəmirin arasına yaxannan sonra sajin üsdünə yayırdılar, onnan sonra sajin üsdünü bir dəmirnən örtürdülər, isdi külü də o dəmirin üsdünə tökürdülər. Onun dadınnan ömrü boyu doymax olmazdı. Onun adına kömbə deyərdilər. Kəndin bütün uşaxları, cahıllar cəm olardı həmən axşam ora. Az da olsa, hamıya çatardı onnan, hamı yəərdi. Qalanın da evlərə paylıyardıx.

“Tülkü”nü uşaxların arasınnan elə seçərdih ki, heş kim bilməzdi bu rolu aparan kimdi. Çünki sonra ona ləqəb qoşardılar, “tülkü” deyərdilər. Ona axırda ən gözəl hədiyyələr verilərdi. O evlərə gedəndə ürəyi nə isdiyərdi, tutax ki, bir evə girdi, servantda bir güzgü gördü, yaxud gözü sataşdı bir suvinir gördü, onu isdiyərdi. Yəni ərzaq hamı üçün yığılardı, amma tülkü özü öz payını isdiyərdi.

(Söyləyici: Şəhriyar Ziyad oğlu Məcnunov, doğum tarixi 1975-ci il, Oğuldərə kəndi/Laçın rayonu).

II variant

Xıdır Nəbini fevralın dokquzunda keçirirdilər. Xıdır peyğəmbərin anadan olan günüdür. Həmin gün axşam yığışırdıx bir evə, üç nəfəri bəziyirdik. Biri tülkü olurdu, biri kosa, biri də Xıdır olurdu. Xıdır onların böyüyü olurdu. Bu il mən Xıdır olurdumsa, gələn il başqası olurdu. Xıdırın başında şiş papaq olardı, ortasınnan qurşaq bağlıyardılar. Xıdırın papağı qoyun dərisinnən olurdu, kosanınki keçı dərisinnən olurdu. Keçinin yunun kəsib ondan kosaya sakqal düzəldirdik. Tülkünün də başında papax olurdu,

arxadan da quyruq bağlıydılar. Dovşan, tülkü vuranda onun quyruğun quruduf saxlıyardıx, tülküyə quyruq yerinə onu bağlıyardıx. Əyinnərində nə paltarı vardısı, hamısın tərs üzünə geyərdilər. Qapı-qapı gəzərdilər. Üçü də sifətini kömürnən rəngliyirdi, heç biri tanınmırdı. Uşaqlar da yığılırdı Xıdırın başına, topa gəzirdilər. Görürdün azı iyirmi-otuz uşaq yığılıb Xıdırın başına, Xıdırnan bir gəzirlər. Qapıdan içəri girəndə Xıdır oxuyardı:

Xıdır Nəbi, Xıdır İlyaz,
 Bitdi çiçək, oldu yaz.
 Xıdır gəlir haynan,
 Yeddi qulun daynan.
 Day batdı pəlçığa.
 Yağ gətirin yağlıyax,
 Dəsmal gətirin bağlıyax.
 Dəsmal dəvə boynunda,
 Dəvə Şirvan yolunda.
 Şirvan yolu buz bağlar,
 Dəstə-dəstə gül bağlar.
 O gülün birin üzeydim,
 Saç bağım düzeydim.
 Qardaşımın toyunda
 Sındıra-sındıra süzeydim.

Mahnını Xıdır oxuyurdu, kosaynan da tülkü oynuyurdu. Kosa əlinə bir qıyıq alırdı, iynəynən ev yiyəsini qorxudub pul tələb eliyirdi. Arvaddar da yalvarırdı ki, məni bizləmə, nə istəsən verəjəm. Ev yiyəsi də nəyə imkanı çatırdı verirdi: un verən olurdu, yağ, alma, kanfet verən olurdu. Kosaynan tülkünün çiyində xurcunu olardı, yığılan payı onun içinə qoyardılar. Ev yiyələri bilirdi ki, bu gün Xıdır gələjək, Xıdırın payını ayırıb qoyurdular. Yığılan paydan qabaxca hansı evə yığılmıyaxlar, aparıf ora verirdilər, onnan Xıdır Nəbi xaşılı bişirilirdi. Daldan yığılan payın da yeyiləni yeyilirdi, artığı qalırdı ev yiyəsinə. Elə olurdu bir kənddə altmış ev olurdu, altmışı da gəzilir. Axşam da bir evə yığılıf gejə sabaha qədər oynuyardılar. “İynə-İynə”, “Dirədüymə” oynuyurdular. Kəlbəcərdən çıxana qədər həmin ənənəni saxlıyardıx.

(Söyləyici: İsmayıl Məhəmməd oğlu Rəfiyev, doğum tarixi 1940, təhsili orta-ixtisas, həkim işləyib, Əsrək kəndi/ Kəlbəcər. Məskunlaşdığı yer: Sumqayıt şəhəri).

III mətn

Xıdır peyğəmbər fevralın beşi zühr eliyir, urza paylıyır. Naftalan Xıdır peyğəmbərin dəvəsinin ayağınnan çıxıf.

Xıdır Nəbi, Xıdır İlyas,
 Bitdi çiçək, oldu yaz.
 Xıdır gəlir haynan,
 Altı qara daynan.
 Day batdı palçığa,
 Çıxartdılar hay-huynan.
 Yağ gətirin yağlıyax,
 Dəsmal gətirin bağlıyax.
 Dəsmal dəvə boynunda,
 Dəvə Şirvan yolunda.
 Şirvan yolu buz bağlar,
 Dəstə-dəstə gül bağlar.
 O gülün birin üzeydim,
 Saş bağıma düzeydim.
 Familin toyunda
 Sındıra-sındıra süzeydim.

Uşaxlar bu mahnını oxuya-oxuya pay yığır. Armud, yumurta, yağ, un yığır. Əllərində məşəl bütün kəndi hərrənirdilər. Sonra bir evdə yığılıf yığdıxları paydan kömbə salıllar. Xıdır Nəbinin də xaşılı var. Unu balnan, bəhməznən çalıllar. Həmin gün Xıdır peyğəmbər də altında boz at zühur eliyir, hamının ruzasını verir. Gecə yarıdan sonra hamının ruzasını paylıyır. Kosa fason geyim düzəldirlər. Özlərinə qoyun yununnan bığ düzəldirdilər, quyruq qoyurdular. Üstlərinə zınqırov qoyardılar, başlarına ucu şiş papax qoyardılar. Kömürnən üzlərini zil-qara eliyərdilər. Üç ev, dörd ev bir yerdə kömbə bişirirdilər, yeyib-içib səhərə yaxın dağılırdılar. Bütün kəndi başdan-başa gəzirdilər. Qırmızı içli kömbə düzəldirdilər, onu yeyirdilər. Xıdır Nəbi gejesi gərək təknəni boş qoymuyasan. Kirkirədə qavıd çəkirdilər, qoyurdular ləyəndə pəncərənin ağzına, təknədə də çörəyi qoyurdular. Deyirdilər, Xıdır peyğəmbər gəlif əlin basajax ora.

(Söyləyici: Balaxanın Calal qızı Heydərova, doğum tarixi 1933, təhsilsiz, Dambulaq kəndi/Laçın rayonu. Məskunlaşdığı yer: Taxtakörpü qəsəbəsi/Ağcabədi rayonu).

KEÇƏPAPAQ OYUNU

Hər dəsdə üç dörd nəfərdən olurdu. Dəsdədə hər kəsin öz vəzifəsi olurdu. Biri pay yığan olurdu, biri maral olurdu, keçəpapaq olurdu, şeir deyən, qarmon çalan ayrı olurdu, it qoruyan biri olurdu. İt qoruyanın işi ancaq it gəlsə, onun qarşısını almaq olurdu. Nə yığırdıxsa, aramızda bölürdük. Maral hansı evə girsə, dimdiyini döyürdü yerə. Üzü bağlı olurdu, heç kim onu tanımırdı. Camaat təklif eliyirdi ki, maral, nə yeyirsən? Bir qabda qoyurdular qabağına. Yediyini yeyirdi, yemədiyini torbalarına töküüb gedirdilər. Gejənin yarısına qədər heylə qapıları gəzərdilər. Dəsdə üzvləri hamısı maskalı olurdu, heç birin tanımazdın. Corab taxırdılar, papaxların sifətlərinin üsdünə çəkirdilər. Oğlannar qadın paltarını geyirdi, tanımırdı. Bizdə (*Lənbəranda – top.*) papax atmıyıblar, torba sallayırdılar. Beş metrlik qarğının ujunu torbanı bağliyf qapının arasından uzadırdı içəri. Nə qoyurdularsa, torbanı çəkib götürürdülər. Gəlif dəsdəynən evdə oynuyurdular, payın alif gedirdilər. Maral qadın donu geyirdi, başına da sorux salırdı, maral kimi hərəkət eliyirdi. Onda yekə-yekə adamlar heylə qapı gəzirdilər. Elə vaxd olurdu kəntdə bəlkə yüzə qədər üç-dörd nəfərlik dəsdələr olurdu. Həmin gün darvazalar açıx olurdu, itləri bağliyrdılar. Kişilər qadın paltarını geyinif qadınların içinə gəlirdilər. Amma hər evə yox, qohum evə gəlirdilər. Qadınlar da kişi paltarını geyinif əmisi, dayısı evinə gedərdilər. Dəstənin başçısı keçəpapaq olurdu. İlbizin qabığınyı yığıf keçədən papax tikib onları düzürdük üsdünə. Yeriyəndə şeytannar bir-birinə dəyib şakqıldayırdı.

(*Söyləyici: Səməd İbrahim oğlu Səmədov, doğum tarixi 1935, təhsili orta ixtisas, sənəti zootexnik, Lənbəran kəndi/Bərdə rayonu*).

KAFTAR OYUNU

“Kaftar” oyunu Kəlbəcərin, əsasən, Oruclu və Ağcakənd kəndlərində oynanırdı. Ağır ritimli havanın müşayəti ilə bayramlarda oynanırdı. Bu oyunu Oruclu kəndində ən çox Bəkir, bir də Cabbar kişi oynuyardı. Oyunun mənası vəhşi bir kaftarın insanı yeməsidir. Bir nəfəri kaftar görkəmində bəziyirdilər. Bir çömçəni çənəsinə bağliyrdılar, birini yuxarı. Adam ağzını açıb yumanda çömçələr bir-birinə dəyib şakqıldayırdı. Ona da geyim geyindirirdilər. Ağız nahiyəsini timsah ağzı kimi düzəldirdilər. O qədər qorxunc olurdu ki, qadınlar, uşaqlar onu görəndə qorxardılar.

Oyunun məzmunu budur ki, bir igidin kaftarı öldürməyə gücü çatmır, ona hiyləynən qalib gəlir. Özünü ölümlüyə vurur. Əyninə kəfən geyinir, gəlir uzanır kaftarın yolunun üstündə. Kaftar gəlir, bunu dik söyküyür divara, özü çəkilib geri. Ağzın şakqıldada-şakqıldada gəlir ki, bunu kəlləynən vura öldürə. Kəlləynən vurub öldürmək istəyəndə – bu ölü də canlı adamdı axı, özünü ölümlüyə vurub, – böyrü üstə yıxılır, kaftarın başı divara dəyir. Kaftar bir də gedir, bir də qayıdır. Oyun kaftarı öldürənə qədər davam eliyərdi. Kaftar o qədər başını divara çırpırdı ki, ölürdü. Onnan sonra kəfən geyinən adam çıxırdı, ayağını qoyurdu onun üstünə. Hamı bayram eliyirdi ki, kaftar öldü.

(Söyləyici: Süleyman Mehralı oğlu Süleymanov, doğum tarixi 1946, təhsili orta, sənəti sazbənd, Ağcakənd kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Kövər kəndi/Yevlax rayonu).

KİLİMARASI

“Kilimarası” oyunu aylə-məişət mövzusunda. Məzmunu belədir ki, ər-arvad olur, bir də başqa bir kişi olur. Qadın ərinə xəyanət eliyir, kişi də bunu götürmür, arvadını öldürür. O toy olmazdı ki, orda “Kilimarası” oynanılmasın. Gəlini gətirərdilər. Gəlini atdan düşürdərtilər, bəyi də gətirərdilər, qövsvari durardılar. O tərəfdə gəlinin ayağının altında kəsməyə qurban hazırlıydılar. Bəy sağdı, soldışnən o tərəfdə durardı, gəlin də üzündə örpək burda. Gəlinin qarşısında əvvəl “Maral” oyunu oynanırdı, sonra “Kilimarası” oynanırdı. Bunlar “Kilimarası”na baxannan sonra keçərdilər evə. Onnan sonra qurban kəsilərdi, digər ayinlər icra olunardı.

“Kilimarası”nı oynatmaq o qədər çətin oluf ki... Taxtanı ipnən barmağa bağlıydılar, o da barmaqları doğruyurdu. Taxtanın başına pambıx qoyardılar, üstünnən parça atıf sarıyardılar barmağa. Sonra uşax paltarın geyindirirdilər. Qadına yaşmaq vurardılar, kişilərin başına papax qoyardılar. “Kilimarası”nı hazırlamaq bir saat çəkirdi. Bir neçə adam ona gərək kömək eliyərdi. Həddinən artıq əzablı oluf.

“Kilimarası” üç oyuğnan oynanılır. İkisi kişi fiquru olur, biri qadın fiquru. Oyuğların ikisini ələ geyinirsən, üçüncü oyuğu da ayağa. Əvvəl qadın səhnəyə çıxır. Əlindəki ağ dəsmalnan əl eliyir, camahatı salamlıyır, çalğıçıları salamlıyır. Onnan sonra zurnada heyvagülü havası çalınmağa başlayır, qadın rəqs eliyir. İndi kilim əvəzinə pərdədən istifadə olunur, amma keçmişdə kilimin arxasında oynanırdı. Camahat da ona əl çalırdı.

İki nəfər hərəsi kilimin bir tərəfindən tutuf qaldırır, onun arxasında həmin oyun oynanırdı. Bir xeylax oynuyannan sonra gəlinin əri çıxır böyürdən. Bunlar ikisi oynuyullar, rəqs edillər, qucaqlaşillar. Danışiq olmur, ancaq hərəkətlərnəndi. Okqədər canlı ifa olunur ki, hətta tamaşaçı onların ürəyinnən keçəni də duyur. Kişi arvadını camahatın gözü qabağında qucaxlayıf öpür, qadının acığı tutur, dalaşillar. Kişi acıq eliyir gedir, yıxılır yatır. Qadın işarə eliyir, zurnaçılar musiqini kəsir. Qadın başdıyır ərin oyatmağa. Görür daş kimi yatıf ey, oyanmır. İşarə eliyir, çalğıcılar çalrılar, bu səfər o birisini (*aşnasını – top.*) oyadır. Həmin oyuğu da ayaxnan idarə eliyirik. Bunlar xeylax oynuyullar. Bunlar qucaxlaşıf öpüşəndə kişi böyürdən çıxır, xəncəri çəkib ikisin də öldürür.



“Kilimarası” oyunu, Kəlbəcər rayonu, Ağcakənd kəndi.



Süleymanov Süleyman, oyuğun oynadılma qaydasını göstərir.



Kilimarası oyununda istifadə olunan oyuncaqlar.

İndi “Kilimarası”na tamam fərqli məzmun verilir. Çünki sonradan məsləhət gördülər ki, adam öldürmək yaxşı deyil, sonluğu dəyişilsin. Onnan sonra sonlux dəyişdirilir. Qadın əri yatandan sonra məşuquynan oynayır, kişi oyananda arvad əriynən birləşib məşuqunun təpəsinə döyür.

(Söyləyici: Süleyman Mehralı oğlu Süleymanov, doğum tarixi 1946, təhsili orta, sənəti sazbənd, Ağcakənd kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Kövər kəndi/Yevlax rayonu).

MARAL OYUNU

Gəlin gələndə birinci “Kilimarası” göstərilərdi, sonra “Maral” oyunu oynanırdı. Oynuyuf qutarandan sonra maralı çıxarıf yerə qoyarlardı, camahat onun üstünə nəmər atardı. Keçmişdə maral fiquru oraxdan düzəldilərdi. Orağa qaşıxdan buynuz düzəldərdilər, üstünə qırmızı örtük atardılar.



“Maral” oyunu, Kəlbəcər rayonu Ağcakənd kəndi



Süleymanov Süleyman Mehralı oğlu, “Maral” oyununun ifaçısı, Kəlbəcər rayonu, Ağcakənd kəndi.

“Maral” oyunu əfsanə deyil, olmuş hadisədən götürülüb. Bir bəy olur, bəyin də Sazağ addı bir çobanı olur. Sazağı havası da həmin çobanın adınan bağlıdır. Bəyin çox gözəl bir qızı olur. Çobannan bu qız bir-birini sevirlər. Bir gün bu oğlan meşədən bir maral balası tapır. Gəlir ki, maral ya tələyə düşüb, ya da ovçu atıbdı, ölüb, yanında balası məliyyir. Balanı götürür, gətirir evə. Qoyun südüynən bəsdiiyyir. Bir az dirçələnənnən sonra bağışlıyyır sevgilisinə. Nəhayət elə olur ki, qız maralı özünə örgədir, əldə yedizdirir, ona oynamağ örgədir. Qız toya gedəndə maral da düşürmüş bunun dalına, toya gedirmiş. Qız çıxıf oynuyanda maral da gəlif onnan oynuyurmuş. Qız bulax başına gedəndə çoban da gələrmiş ora, maral da qızın dalınca gəlir axı. Çoban tütəkdə sazağı havası çalarmış, qız da oynuyarmış. Marala bu cür oynamağı örgədir.

Nəhayət, qızı istəmədiyi birinə zornan ərə vermək istiyillər. Toy başdanır. Oğlan evinin adamları gəlini aparmağa gələndə baxıllar ki, – bu örtük (“Maral” oyununda istifadə olunan qırmızı rəhgli örtüyü nəzərdə tutur) həmin gəlinin gərdəyinin simvoludu, – gəlin özünü öldürüb. Aləm qarışır bir-birinə, toy dönür yasa. Aparıllar gəlini dəfn eliyillər. Aradan iki gün keçir, qarının evində şivən qopur. Qarının nəvəsi olan çoban da özünü ağacdən asıb öldürüb. Camahat yığışır, çobanı qızın yanında dəfn eliyillər. Axşamüstü baxıllar ki, maral yoxdu. Nə qədər axtarıllar, maralı tapmıllar. Səhər uşaqlar örüşə mal aparanda baxıllar ki, qəbirstannıxda nəsə qızartı var. Gedillər ki, maral iki qəbirin arasında yatıf. Hay salıllar, bütün kənd qəbirstannığa qaçır. Baxıllar ki, maral iki qəbirin arasında ölüf. Bax, maralın örtüyü həmin gəlinin gərdəyidi. Bir nəfər oraxdan maral fiquru düzəldir, həmin gəlinin gərdəyini də üstünə atır. Bunda məqsəd nə oluf? Yanı iki sevəni bir-birindən ayırmaq istəyənlərə görk olsun. Bu, nakam məhəbbətin simvoludu. Ay atalar, ay analar, sevgilini ayırmaq olmaz, istəklini ayırmaq olmaz. Bax, bunu təbliğ edir.

(Söyləyici: Süleyman Mehralı oğlu Süleymanov, doğum tarixi 1946, təhsili orta, sazbənd, Ağcakənd kəndi/Kəlbəcər rayonu. Məskunlaşdığı yer: Kövər kəndi/Yevlax rayonu).

PADŞAH OYUNU

I variant

Ağlım kəsənnən görmüşəm ki, bu bayramı Sirikdə Əli Çələbi keçirərdi. 44-cü ildə otuz dənə heyvan kəsildi, qab-qaxış olmadı, dəvə-dabanının üstünə əti qoydular, bax orda camaata yemək verildi.

Bizim babamız həmişə deyərdi ki, əsabələrə kəj* olan şiedən deyiləm, Əlini vəli bilmiyən sünnüdən deyiləm. Sovet hökuməti qoymurdu bizi bayram keçirməyə. Bayram keçirən adamları siyahıya alırdılar. Əli Çələbi bizə deyirdi ki, qorxmayın, bayram eliyəjəhsiniz. Bayramda sizin hansınızı tutsalar, bir kişinin qızının qolunnan tutun, deyin toy eliyirəm. O kişinin də qızın alın. Bir il sovet sədri qoymadı bizi bayram keçirməyə. Əli biznən xəlvəti əlaqə saxlıyırdı, aşkar görüşə bilmirdi. Tutardılar Əlini o saat. Axşamüstü bizdən xəbər aldı ki, sovet sədri nağarır? Dedik, bayram keçirməyə qoymur.

* Kəj – əleyhinə, zidd olan.

Dedi ki, mənim evimə gəldiyinizi bilməsinnər. Gedin bir ağsaqqal yollayın sovet sədrinə, deyın ki, əgər kənddən çıxmasan, bu geje səni öldürəjeyik. – Sovet sədri də bizim kənddən deyil, Xojamsaxlıdan idi. – Gözdüyün kənddən çıxsın. Çıxannan sonra siz ehtiyatınızı görün.



Padşahın meydana gətirilməsi. Beyləqan rayonu, Günəşli kəndi.

Nəysə, gözdədik, çox geje çıxdı. Səfi kişi getdi yola saldı. Dedi, öldürəjhələr səni, sən allah, qanını tökmə bizim kəndə. Məjbür oldux, kalxozun öküzün çıxartdıq çölə, pəyəni bəzədik. Ermənidən bir aşıq tapdıx gətdik. Gəldi dedi, klubunuz haradı? Tövləni göstərdik, dedik ki, buradı. Dedi, ara, bura klub ola bilməz. Dedik, sən başını içəri sal, gör klubdu, yoxsa yox. Girdi, dedi, qardaş, bu nədi belə? Bura muzeydi. And olsun Allaha, o gün elə bir bayram keçirdik, dünya tarixində heylə bayram olmazdı.



Padşah mağarın önündə, Beyləqan rayonu, Günəşli kəndi.



İdris İbayev, əski padşah qiyafəsində. Beyləqan rayonu, Günəşli kəndi.

29 il Əli Çələbi keçirif bayramı. Bizim kənddə yoxsul, əlacsız bir dənə kişi oluf, özünün də qolu şikəst oluf. Onun üstünə bir damcı su tökən olmuyuf. Hər Novruz bayramında Əli ona bir dəst paltar alardı. Onun adı İsgəndər oğlu Məhəmməd idi. Hər il Novruz bayramına iki gün qalmış həməən o Məhəmmədi gətirərdi Əli, onun başın qırxdırardı. İki qadın ayırdı. Onu təmiz-təmiz yudurdardı, alt paltarınnan tutmuş üst paltarına qədər onu təzəliyərđi. Əliyə deyərđilər, bu kənddə bir şəxsiyyətdi adam tapmırsan ki, onu padşah qoyasan? Deyərđi ki, ömrü boyu üstünə su dəyməyən bir adamı çimizdirif, təmiz paltar geydirmək gör Allah yanında nə qədər suabdı. Onu gətirif heylə geyindirərđi, qoyardı padşah.

Üç gün, beş gün qabaxcadan məsləhətləşirlər ki, kim şah olajaxdı. Şah olan şəxs bir sutka dinmir, danışmır. Başına papax qoyulur, papağının qabağına güzgü vurulur. Şah tezdənnən oturajax orda, nə gülmüyəjək, nə danışmıyajax. Gülən kimi onu taxtdan düşürəjəklər, özünü də dar ağajınnan asajaxlar.



*Fərraşlar padşahın cəzalandırđı adamı dar ağacına aparırlar.
Beyləqan rayonu, Günəşli kəndi.*

Şahı mağara yaxın qonşu bir evdə bəziyillər. Məclis başlayır, vağzal çalınır, şah vəzir-vəkilin, polislərin əhatəsində girir məclisə. Bütün məclis əhli ayağa qalxır, əl çalır. Deyillər, şah oynasa, ucuzluq olar. Şah da əlin götürür “Şah gəldi” havasına ağıryana oynuyur. Oynuyandan sonra çıxıf taxtında oturur və səlahiyyətlərinin icrasına başlayır. Məclis qutaranda da aradan elə çıxıllar ki, onlara heç nə deməsinlər. Padşahı on iki “milis” qoruyur, bir nəfər də onların başçısı olurdu. “Milis” nəfərlərinin qolunda qırmızı sarğı olardı. Başçıların isə sinəsinin ortasından keçirib kürəyinnən şal bağlanardı. Ən çox da padşahın papağının qaçırılmaq ehtimalı vardı. Ona görə rəis həmişə əlində şallaq buların yanında durur. Kimsə asılmaqla cəzalandırılanda asılan şəxsin qohumu gəlif cərməni ödüyüf onu qutarır. Yığılan vəsait qeydiyyatı alınır, xeyriyyə işlərinə sərf olunur. Məsələn, 2013-cü ildə yığılan pula artizan üçün mator aldıq.



Padşahın cəzalandırdığı şəxsin asılması.

O vaxt damda keçirirdik. 29 il Əli təşkil elədi, hər il o bayramı keçirdik. Vəzir-vəkili əvəllər Əli seçirdi, indi də Arif müəllim (*Çələbi nəslindəndir – top.*) seçir. Vəzirin baməzəliliyi olmalıdı, danışdıra bilməli, məclisi şənəndirməyi bacarmalıdı. Həmən gün hamı təzə paltarın geyinif o toya gedir. Maraqlı olması üçün kəndin cavannarı bir qrup yaradıb saxta topnan, tufəynən gəllilər ki, şahı devirələr. Şahın ətrafındakı “milis”lər isə buna şərait yaratmırlar. Muxalifət padşaha qarşı nə hazırlayır, heç kimə məlum deyil. Keçən il çox gözəl hazırlamışlar. Altı-yeddi maşınla gəldilər, əllərində guya tufəy var, qəribə geyimləri vardı, üzlərinə kömür sürtmüşdər. Peç turbasın çiyinnərinə alıflar, guya qrantamyotdu. Guya çevriliş etməyə gəliblər. Vəzir də oları təqdim edəndə dedi bular Zimbabviyadan gəlirlər.



Muxalif şəxslər padşahın adamlarından birini oğurlayır, onu mələfəyə bükülmüş halda meydana atırlar.

Şah əmr versə ki, gedin filankəsi gətirin, o adam harda olsa tapılıf şahın hüzuruna gətirilməli. Əksər evlər bayrama xonça aparır. Onu da

“polislər” qoruyurlar. Bu zaman “müxalifət” istiyir xonçanı alıb dağıtsın. Kim dağıtmağa cəhd etsə, onu tutub “asırdılar”. Bəzən şərait yaradır ki, beş-on xonça dağıdılın, camaat yesin. Axıra qalan xonçalar da məclisin axırında camaata paylanır.



Padşah üçün bəzədilmiş “Şax”.

İyirmi biri saat dördən sonra başladıyırdıq, iyirmi ikisi gecəyə qədər davam eliyirdi. İndi maddi cəhətdən onu eləmək mümkün deyil. Ona görə iki gün deyil, bir gün keçiririk. Əvvəl səhərə qədər oturardı insannar, amma indi on ikidən sonra camaat yavaş-yavaş dağılır. Elə

vaxt olub axşamdan başlamışdıq, aşıq çıxıb deyib mən bilsəydim, gedib bazarda simişka satardım, bu kəndə gəlməzdim. Çalmaqdan dodaqlarım şişib. İnsafınız olsun, bir belə insan oynayar? Demişik, bu Əli bayramıdı, heç adam yorular? Əvvəllər hamı qırmızı paltar alıb geyərdi. İndi qırmızı geyən azdı, amma hamı təzə paltarda məclisə gəlir.

(Söyləyici: İdris Məhəmməd oğlu İbəyev, doğum tarixi 1935, təhsilsiz, Günəşli kəndi/Beyləqan rayonu).

II variant

Novruz bayramında bizdə padşah tikərdilər. Rayonun mərkəzindən hamı bizim kəndə (*Dəmirçilər kəndi – top.*) gələrdi həmin oyuna baxmağa. Kəntdə keçirəndə yazıb vurmuşdux kəndin altı-yeddi yerinə ki, şahın əmrinə əsasən, gecə saat birə qədər heç kim yatmamalıdı. Kim yatsa, şah tərəfinnən ağır cəzaya məhkum olacax. Gecə saat on iki oldu, birə işdiyəndə durub getdik müəyyən adamlar vardı onnarın evinə. Bir dəfə getdik Misir məəllimin evinə. Getdik gördük yazıx stolda mürgüləyir. Bizi görən kimi dedi, köpək uşağı, gəlin çıxın da, yata da bilmirəm qorxumdan. Ordan gəldik İbrahim həkimgilə. Arvadı dedi, Həsən dayınız yatıbdı, sizin tapşırığa əməl eləməyib. Girdik içəri, gördük alt tuman-köynəkdə yatıbdı. Yorğanı atdıq üsdünnən, aldıq çiyimizə, götdük getdik. Bir nəfər də inciməzdi.

Yazıb hər yerə vururdux ki, saat bir tamamda şah gəzintiyə çıxajax, kimin nə şikayəti var eləsin. Şah bəzənirdi, uzunqulağın üsdündə çıxardı gəzintiyə, şikayətdərə baxırdı.

Rayonda keçirəndə birinci katib Şahsuvar Yəhyayev idi, biz onu şahın hüzuruna çağırtdırmışdıx.

İyirmi, iyirmi iki nəfər yığılırdı, pul qoyuf heyvan alırdıx. Yemək bişirilirdi, camahata yemək verilirdi. Məclisə gələn gəlinnər hamısı xonça bəzəyib gətirirdi. O xonçanı da rayondan, kənardan gələn adamlara paylıyırdılar. Üç-dörd nəfər vardı, xüsusi geyimləri olurdu, oturanların hamısına o xonçadakı nemətdən paylıyırdılar. Gələnnər şahın tədbirinə tamaşa eliyirdi. Şah kiməsə cəza verirdi, deyirdi oynasın. Qara zurna çalırıldı, oynuyurdu. Kiminə deyirdi, sən zopu çək. Bir nəfər düşür qabağa, əlində şümal tut çubuğu olur, qıraxda da on dənə, iyirmi dənə zapas çubuğ saxlıyıllar. Cavannardan on beş, iyirmi nəfər zopu çəkənin başına yığılıllar. Dəstəni çəkən oynuyur, bir də görürsən cibinnən bir şey çıxartdı. Səndə varsa, çıxarıb canı qurtarırsan, yoxsa əlindəki çubuxla

baxmırdı, hardan gəldi vururdu. Yer qazırdılar, ora su tökürdülər, o suyu dilinnən yalamalıydın. Kim yalamırdı, çubuxnan elə vururdu, başı gedib girirdi çalaya.

Adamlar şah tərəfinnən cərmələnirdi. Kimin nöqsanı varsa, şah birini dar ağacınnan asdırır, birini zindana salır, birini beş manat cərmə eliyir. Həmin pul xəzinədərdə yığılırdı. Bir dəfə yığılan pulla məscidin darava deyilən hissəsini təmir elədik, növbəti il yığılan pulla imkansız, yetim-yesirlərə əl tutdux.

Şah ciddi olmalıdı, gülməməliidi, hazırcavab olmalıdı. Keçən il Yadigar məəllimi şah seçdik, Şahbaz müəllimi də vəzir seçdik. Şah qəlbidə oturardı, onnan bir az aşağıda vəzir, lap aşağıda buyruxçuları durardı. O tərəfdə xəbər aparıf gətirənnəri olardı, bu biri tərəfdə də şahın xəzinədəri oturardı.

(Söyləyici: Əyyub Bağman oğlu Bədəlov, doğum tarixi 1942, təhsili ali, Dəmirçilər kəndi/Qubadlı rayonu. Məskunlaşdığı yer: Sumqayıt şəhəri).

III variant

Axır çərşənbədə səse qoyurdux, kim qazanırdısa, onu geyindirif oturdurdux padşah stolunda. Padşah qırmızı xələt geyinirdi, başına da kardonna düzəldilmiş bəzəkli papax qoyurdu. O ev olmurdu, pay göndərməsin. Əyilməyənəri, əmrə tabe olmuyannarı gətirirdik dizi üsdə oturdurdux, cəza verirdik. Mənim uşaxlarım qadın paltarı geyinirdi, üz-lərin yaşmaxnan örtürdülər, gedirdilər qızdarın məclisinə. Qızdar da oğlan paltarı geyinif oğlanların məclisinə gəlirdi. Kimin şəraitı yaxşı idisə, padşah onun evində otururdu. Padşah göz gəzdirirdi, baxırdı ki, Mahmud gəlməyif. Əmr eliyirdi Mahmudu tapın gətirin. Gedirdilər qolunna tutuf gətirirdilər. O da baş əyirdi, təzim eliyirdi. Padşah ona cərimə kəsirdi ki, bu qədər aş gətirəssən, kişmiş, xurma gətirəjəhsən.

Hər məhlənin öz padşahı olurdu, böyründə vəzir-vəkil, qoçusu olardı. Padşah əyninə arxalix, üsdünnən çuxa geyər, oturardı stolda. Başına da papax qoyardı. O biri məhlələrdən adam tutuf gətirirdilər ki, padşah səni çağırır. Padşah deyir, sən kimdən icazə alıb mənim mahalıma gəlmisən? O da deyirdi, gəzə-gəzə gəldim çıxdım bura. Padşah deyir, beş maat cərmə verəssən. Çıxarıl verirdi, vəkil də qeyd eliyirdi dəftərə. Deyirdi, kimnən gəlmisən? Deyirdi, keçəlnən, kosaynan. Padşah deyirdi, bir cərməniz də var. Havanızı deyın, burda oynuyassınız. Zurnaçılara əmr eliyirdi,

buların havasını çalırdı, oynuyurdular. Axırda keçəlnən kosa deyirdi, şah, yoruldux, xayış eliyirik, icazə verəsiniz gedək. Amma gərək keçəlin də payın verəsiniz.

(Söyləyici: Pəsi Quliyev, Sadınlar kəndi/Laçın rayonu)

IV variant

Bala, mən atmışıncı illərə qədər biz tərəfdə – kəndimizdə, obamızda keçirilən bəzi Nooruz adətlərinə danışəjem. O vaxtı mən uşaxdım. İndi atmış beş yaşım var. Uşaxlıxda gördüyüm adətdərdi.

Axır çərşənbəynən bağlı keçirilən Novruz adətlərinə biri də “Şah bəzəmə”di. Həməən vaxtı qəşəh hamı toy, təzə libasını geyinir, yığışllar kəndin aralığına – yanı ortasına. Orda şah seçərdilər. Bu bəy də özünə bir nəfər icraçı seçərdi. O icraçının əlində çox bəzəhli, qəşəh bir alət – çubux olardı. Bəy də gözəl geyinərdi. Onu bəzəhli bir taxtda oturdardılar. O bəy məclisi idarə eliyirdi. İcraçı bəyin dediyini yerinə yetirirdi. Bəy istədiyi adamı icraçının vasitəsinə cərimə eliyirdi. Cərimə də belə olurdu. Məsələn, filankəsi oynamaxla, birini oxumaxla, digərini yeməli şeynən, quzuynan cərimə eliyərdi. Çox maraxlı keçirilirdi. Bı məclis belə şənənə-şənənə keçirdi. İnanırsan, hamı Nooruz bayramını səbirsizliklə gözləyirdi ki, “Şah bəzəmə” adətini keçirsin.

Şah da geyinif-keçinif taxtda oturanda qabağında onun taxtadan düzəldilmiş fiqur olurdu. Həməən o fiqurda da bayramın ən çox yeməli şeyləri – qoz, findıx, alma, müxtəlif meyvələr, nabat, noğul – hər şey olardı. Həməən bayramda, əsasən, kənd camahatı iştirak eliyirdi, yəni kənd özü üçün keçirirdi. Özü də, bala, onu da deyim ki, şah nəinki kişidən, hətta arvatdardan da olurdu. Axırı da deyə-gülə sevinclə qutarırdı.

(Söyləyici: Zəminə Məhəmməd qızı Əbişova, doğum tarixi 1948-ci il, təhsili orta, Qaracallı kəndi/Qubadlı rayonu. Məskunlaşdığı yer: Abşeron rayonu Saray qəsəbəsi).

F.X.Gözəlov, M.K.İmanov, İ.F.Rüstəmzadə, T.T.Orucov, E.H.Abbasov.

Qarabağ xalq oyunları və meydan tamaşaları

Bakı - Elmin İnkişafı Fondu - 2017

*Kitab «Mütərcim» Nəşriyyat-Poliqrafiya Mərkəzində
səhifələnmiş və çap olunmuşdur.*

*Nəşriyyat redaktoru – Əliş Mirzallı
Texniki redaktor – Mətanət Qaraxanlı
Kompyuter tərtibatı – Günel Muxtarova
Korrektor – Rita Müslümova*

Çapa imzalanıb: 04.10.2017.
Format: 60x90 1/16. Qarnitur: Times.
Ofset çap. Ofset kağızı. Həcmi: 17,5 ç.v.
Tiraj: 200. Sifariş № 14.



Az 1014, Bakı, Rəsul Rza küç., 125/139b
Tel./faks 596 21 44; (055) 715 63 99
e-mail: mutarjim@mail.ru
www.mutercim.az