

"AT ÇABIŞ" BİR OYUN MU? (BİR ÖRNEKLEM OLARAK KIRGIZ TÜRKLERİNİN DESTANLARI)

Is "At Çabış" Game? (Epics of Kyrgyz Turks As A Sample)

Abdulselam ARVAS* & Demet T. YILMAZ** & Zafer ZENGİN***

Öz: Türk destanları, başka milletlerle mukayese edildiğinde "destancılık geleneği" bakımından çok zengindir. Bu destanlar, hem muhteve hem hacim hem de içerdiği kültürel malzemeler açısından Türk kültürü, dili, edebiyatı, tarihi ve gelenek göreneklere için ehemmiyet taşımaktadır. Bu hususlar, "Eski Türk Destanları" başta olmak üzere günümüzde birer devlet olan Kazak, Başkurt, Özbek, Tatar, Türkmen, Azeri vb. gibi diğer Türk halkları için de geçerlidir. Bu bağlamda bağımsız bir devlet olan ve çok zengin bir destan külliyatına sahip olan Kırgız Türklerinin destanları da dikkat çekmektedir. Bu vesileyle Kırgız destanlarında geçen oyunları incelemek ilginç neticeler ortaya koyabilir. Mesela Kırgız destanlarında "at çabış" dikkati çeken bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tabir "Kırgız Tilinin Sözdüğü" adlı eserde "Atların hızını sınavan yarış" şeklinde tanımlanmaktadır. Örneğin "Semetey Destanı"nda Semetey'in dedesi Temir Han bir şölen düzenlemek ister. Bu şölenle ilgili dizeler, "at çabış"ın bir oyun türü olduğunu ve içinde eğlence barındırdığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla Kırgızların değişik destanlarında detaylı bir şekilde ele alınan ve tasvir edilen "at çabış" önemli bir kültürel ve eğitsel araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Elbette diğer Türk boylarının destanlarında da "at çabış" ile karşılaşmak mümkündür. Ancak bu bildiride "at çabış" bir örneklem olarak Kırgız destanlarında incelenecektir. Bildirinin temel amacı "at çabış"ın bir oyun olup olmadığını, kimler tarafından ve ne amaçla oynandığını ve hangi biçimlerde Kırgız destanlarına yansındığını ortaya koymaktır.

Anahtar kelimeler: Kırgızlar, destan, "at çabış", oyun, eğitim.

Makale Gönderim:

31.01.2017

Kabul Tarihi:

21.03.2017

Abstract: Turkish legends, when compared to other nations, are very rich with regards to "epic tradition". These legends are crucial for Turkish culture, language, literature, history and traditions in terms of both content and volume and cultural materials they contain. These issues,

* Doç. Dr., Çankırı Karatekin Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi TDE Bölümü Öğretim Üyesi, aarvas@karatekin.edu.tr.

** ÇKÜ SBE, Yüksek Lisans Öğrencisi, demettonkut@hotmail.com

*** ÇKÜ SBE, Yüksek Lisans Öğrencisi, zaferzengin@msn.com

particularly “Earlier Turkish Epics”, are also in use for the other Turkic Peoples such as Kazakh, Baskir, Uzbek, Tatar and Azeri, which are states today. In this context, the legends of Kyrgyz Turks, having an independant state and a very rich epic complete works, attract attention. Examining the games mentioned in Kyrgyz Epics, hereby, may reveal interesting results. “at çabış”, for example, is prevailed among Kyrgyz epics as a remarkable component. This oneiromancy is defined as “race that tests the speed of the horses” in “Kırgız Tilinin Sözdüğü”. For example; in “Semetey Epic” Temir Han, Semetey’s grandfather, wants to organize a feast. You can come across the following verses about “at çabış” in that feast. When these verses are carefully examined, it can be easily seen that “at çabış” is a kind of game in the feast Temir Han organized for Semetey and it contains entertainment in it. Therefore, “at çabış”, which is discussed and described in details in different epics of Kyrgyz, emerges as a significant cultural and educational tool. It is also possible to see “at çabış” in the legends of other Turkish clans. In this paper, however, “at çabış” will be examined as a sample in Kyrgyz epics. The main objective of the paper is to put forth whether “at çabış” is a game or not, by whom and why it is played and how it reflected to Kyrgyz epics.

Keywords: Kyrgyz’s, epic, “at çabış”, game, education.

Giriş

Oyunun insanlık tarihi kadar eski ve aynı zamanda evrensel bir olgu olduğu ve çocuk/genç¹ eğitiminde etkili bir araç olduğu bilinmektedir. Oyun sayesinde çocukların sosyal yaşamda gerekli olan bilgi, beceri ve davranışları edindiği, kendini rahat ifade ettiği, yeteneklerini ortaya koyabildiği ve onun için de oyun ile çocukların tanınıp kolayca yönlendirilebildiği ifade edilmiştir (Fırat 2013: 885). W. Bascom da kaleme aldığı bir makalede folklorun dört işlevinden bahsetmektedir (Bascom 2005). Söz konusu yazı, folklor ürünlerinin belli fonksiyonlar taşıdığına yönelik bilgiler içermektedir. Ona göre folklorun ilk işlevlerinden biri *eğlencedir* (Bascom 2005: 137) yani toplumun bireylerini eğlendirmesidir. Bu bağlamda folklor ürünlerinden olan destanların içerdiği değişik unsurlarla halkı eğlendirdiği söylenebilir. Nitekim gerek Kırgız gerekse diğer Türk topluluklarına ait destanlarda geçen “at çabış” oyunu pek çok eğlenceyi barındırması bakımından ilginçtir. Elbette genel itibarıyla destanlarda mühim bir yer tutan Türk kültürünün önemli bir ögesi olan bu oyun; *kurumları doğrulama* (Bascom 2005: 140), *eğitim* (Bascom 2005: 140) ve *kabul edilmiş davranış örüntülerini sürdürme* (Bascom 2005: 142) gibi diğer işlevleri de yerine getirmektedir. Ancak öncelikle oyun kavramına kısaca değinmekte fayda var.

Oyun Nedir?

Bugüne kadar oyunun pek çok tanımı yapılmıştır. Örneğin Türkçe Sözlük’te bu kavram için yapılan ilk tanım “*vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence*” şeklindedir (2005: 1526). Ancak bizim bu kavramın neler içerdiğine ve ne işe yaradığına da bakmamız gerekir. Nitekim bazı araştırmacılara göre, oyun çocuğun gelişimi ve yetiştirilmesi için olağanüstü önemli bir olaydır. Onların dediğine göre oyun, çocuğun gelişimini olumlu yönde etkilemekte (bedensel, psiko-motor, dil, sosyal, duygusal, zihinsel), hayal gücünü geliştirmekte, çocuğu yaratıcılığa itmekte, aynı zamanda çocuklara neşe ve heyecan (Sarı, 2011: 22; Hazar 2005: 12) vermektedir. Bu araştırmacılar, söz konusu ifadelerle aslında kavramın çerçevesini çizmişlerdir. Alıntı yapılan cümlelere bakıldığında oyunun eğlence yönünün de vurgulandığı görülecektir.

“At Çabış” Bir Oyun mu?

Kırgız destanlarında sıklıkla geçen “at çabış” kavramında eğlence dikkat çeken bir unsurdur. “Kırgız Tilinin Sözdüğü” adlı eserde “Atların hızını sınayan yarış” (2010: 129) şeklinde tanımlanan bu kavram, içinde eğlence barındırmaktadır. Örneğin “Semetey Destanı”nda Semetey’in dedesi Temir Han bir şölen düzenlemek ister. Bu şölende “at çabış” ile ilgili şu dizelere rastlanmaktadır:

¹ Bu iki kelime, makalede 7-20 yaş aralığını ifade edecek şekilde kullanılmıştır. Dolayısıyla çocuk belli bir yaşa kadar olan süreci, genç ise ilk gençlik yıllarını ifade etmektedir.

“Yavrumun toyu, ye” diyeyim.

Halkıma haber salayım!

Sekiz han halkını toplayıp,

At koşturup, toy yapıp,

Halkıma bir eğlence düzenleyeyim! (Koç 1998: 82).

Bu dizeler dikkatle incelendiğinde Temir Han’ın, Semetey için düzenlediği şölende “at çabış”ın bir oyun türü olduğu ve içinde eğlence barındırdığı görülmektedir.

Yine Kırgızların başka bir destanı olan “Canış-Bayış”ta da “at çabış”la ilgili şu dizeler açıkça bir eğlenceyi tasvir etmektedir:

At üstünde çekiştirip,

Şarkıcıları söyletip,

İkişer ikişer yarıştırdı

Sekizinci günde

Eğlence iyice arttı (Yalçın 1999: 105).

Aynı destanda “at çabış”a ilişkin “Yedi gün eğlenceye bulundu / Eğlenceye katılan halk / Gittikçe çoğaldı” (Yalçın 1999: 105) vb. gibi devam eden dizeler eğlencenin önemine vurgu yapmaktadır. Bu edebî ürünlere yansıyan eğlenceyle ilgili kelimeler “at çabış”ın bir oyun olduğunu göstermektedir. Çünkü oyun denilince ilk akla gelen, eğlenme ve eğlenceyle ilgili kelime yahut mefhumlardır.

Madem eldeki verilerden hareketle “at çabış”ı oyun olarak değerlendirmek mümkündür, peki, o zaman bu oyunu kimler oynamaktadır? Eldeki mevcut malzemeye yani farklı destan metinlerine bakıldığında “at çabış” hakkındaki dizelerde bu oyunun kısmen ilk delikanlılık çağlarındaki kişiler ve yaşları bunlardan daha ileri olanlar tarafından oynandığı görülecektir. Nitekim destan metinlerinde bunun örnekleriyle karşılaşılmaktadır:

Cellada kılıç kuşatıp,

Kalabalık misafiri

Yedi gün ağırlayıp

Sarışın delikanlıya bir taraftan

Yarışı başlattırıp (Yalçın 1999: 105).

Destan metinleri dikkatle incelendiği zaman genç erkekler dışında genç kızların da “at çabış” (at yarışları) oyununa katıldığı görülecektir. Nitekim Kazak milli oyunları

üzerine bir araştırmayı kaleme alan M. U. Yücel, at yarışları genelde gençlerin yarışı olarak kabul edilse de bunlara kızların da katıldığını belirtmektedir (Yücel 2010: 356). Genç erkek ve kızların haricinde çocukların da bu oyuna iştirak ettiğini ifade eden dizelerle karşılaşmak mümkündür. Örneğin yine "Canış-Bayış" adlı Kırgız destanında şu örnekler gençlerden ziyade çocukları ifade ediyor olabilir²:

Çocukları güreştirip,
At yarışını başlattı.
Bahadırları mızrakla döğüşürüp,
Sınıkları dayatıp,
Atlıları bir taraftan (Yalçın 1999: 105).

Kısaca oyun, "çocuğun gelişimini olumlu yönde etkileyen (bedensel, psiko-motor, dil, sosyal, duygusal, zihinsel), hayal gücünü geliştiren, çocuğu yaratıcılığa iten, aynı zamanda neşe ve heyecan veren etkinliklerin tümüdür" (Sarı, 2011: 22) tanımı temel alınabilir. Bu bağlamda incelediğimiz destan metinlerinde "at çabış"la ilgili dizelerde geçen bu etkinliği çocuğu/genç geleceğe hazırlayan, onun at ile sürdüreceği hayatında gelişimine yardımcı olan bir oyun şeklinde değerlendirmek mümkün görünmektedir. Kırgızlar, çeşitli törenlerde, kutlamalarda; eğlence amaçlı olarak gerek yetişkinleri gerekse gençleri ve çocukları at üstünde yarıştırmışlardır. Bu gençler hem toplum tarafından kabul görmüş, hem de özgüven sahibi bireyler olmuşlardır.

1. Eğitim Nedir?

Daha önce oyunun tanımı hakkında kısaca bilgi verilmişti. Onun için eğitim kavramına da kısaca değinmekte fayda var. Çok basit bir tanımla eğitim, bireylerde istendik davranışları oluşturmaktır. Bu istendik davranışlar elbette her toplumun kendine göre belirlediği ve çok derin bir geçmişi olan davranışlardır. Dolayısıyla her toplumun bir millî eğitimi bir de evrensel değerleri içeren eğitim politikaları vardır. Millî eğitim geleneksel öğelerle donatılırken evrensel değerler ise uluslararası unsurlarla uyumlu şekilde hazırlanır. Bir toplumun, kendi köklerine uzanan millî değerler üzerinde durması ise gayet doğaldır.

Çocuk yeri geldiğinde annesinin hazırladığı yemek yerine oyunu seçebilmekte ve yıllarının büyük bölümünü oyun ile geçirmektedir. "Çocuklar, yıllarca süren bu çocukluk dönemlerinde, binlerce 8-9 saatlik günlerde ne yaparlar? Özellikle okul öncesi dönemde, altı yıl, 2000 günden fazla zamanda ne yaparlar? Oyun oynarlar! Evde, bahçede, kırdaki, yolda, parklarda, yuvalarda; tek başlarına, arkadaşlarıyla, anne - babasıyla, kediyle, köpekle, taşla, toprakla, oyuncakla oyun oynarlar. Eğer engel

² Bu dizelere ihtiyatla yaklaşmamızın sebebi orijinal metinde geçen "baldar" kelimesinin sadece çocukları değil, icabında genç insanları karşılayacak şekilde bir kullanıma sahip olmasıdır.

olunmazsa, sağlıklı çocuklar hayatlarının ilk altı yılında 15.000 saat oyun oynarlar. Okul çağında ise teneffüs zili çaldığında, çocuklar nefes almadan oyun oynarlar; okul dağılımında eve kitaplarını bırakıp oyuna kaçarlar, ekmeği yemeği unuturlar. Çocuklar öylesine oyun dünyasına dalarlar ki anne babalar onları sınırlandırmak, zorla yemek yedirmek zorunda kalırlar” (Ergün 1980: 103).

Çocukların oyun oynamayı ne kadar sevdiği ve zamanlarını oyun oynayarak geçirdiği düşünülürse oyunun eğitimde ne kadar önemli bir araç olduğu anlaşılacaktır. İşte burada Türk kültürünün millî ve geleneksel olan bir değeri yani “at çabış” bir taraftan bireyleri eğlendirirken öte taraftan ise eğitmektedir. Ancak öncelikle genel anlamda oyun ve eğitim ilişkisine göz atmakta yarar var.

Oyun ve Eğitim Arasında Nasıl Bir İlişkisi Var?

Çocuk/genç için vazgeçilmez olan oyunun ne zaman ve nerede başladığı henüz kati surette ortaya konmuş değildir. Ancak bilinen bir gerçek varsa o da oyunun çocuk/genç için öneminin çok büyük olduğudur. Bugün hemen hemen bütün eğitim sistemlerinde çocukların çok sevdiği oyun ile eğitimi kaynaştıran eğitim modelleri mevcuttur. Oyunun eğitimdeki ilişkisini anlamak için öncelikle, çocuk için oyunun ne anlama geldiğini bilmek gerekir. Montaigne’in “*Çocukların oyunu oyun değil, onların en ciddi uğraşısıdır*” sözü çocuğun oyuna bakış açısını kavrama konusunda bize yardımcı olmaktadır. Ayrıca UNICEF’in Çocuk Hakları Sözleşmesinin “*Taraf Devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar*” (http://www.unicef.org/turkey/crc/_cr23e.html) maddesi oyunun öneminin bir başka göstergesidir.

Bu meseleye “Oyun çocuklar üzerinde nasıl bir etkiye ve öneme sahiptir?” sorusuyla bir giriş yapmak mümkündür. Jones, oyunun çocuklara doğal öğrenme ortamları sunarak onların, sosyal, duygusal, zihinsel ve fiziksel yönden gelişimlerini sağladığını; bu sayede çocuğun, nesnelere tutma ve kullanma, bedenini kontrol etme, nesnelere işleyiş tarzlarını kavrama yeteneğini kazanıp iletişim becerilerini geliştirdiğini söyleyerek çocuklarda öğrenmenin gerçekleşmesi için oyunun önemine değinmiştir (2007: 5). Başka bir araştırmacı hemen hemen benzer düşünceleri dile getirmiştir (Sarı, 2011: 22). J. Piaget ise şu ifadelerle oyunun eğitim boyutunu dile getirmektedir: “Piaget bazı ölçütler üzerinde durarak çocuğun gelişimi ve eğitimde oyun ortamını doğal bir süreç olarak görmektedir. Bu ölçütler şunlardır: Oyun, kendi içinde bir bütündür, doğaçlamadır, eğlenceli bir etkinliktir, belli bir sıra ve mantık gerektirmez, çatışmalardan uzak, özgür bir ortamdır, içten güdümlüdür” (Sevinç 2004: 28). Fırat da oyunun eğlence dışında öğrenme ortamı (2013: 887) sağladığını belirtir. Buraya kadar sıraladığımız görüşler kısaca oyunun eğitim yönünü vurgulamaktadır.

Çocuk oyun oynarken eğlencenin yanı sıra; sosyal yaşamda gerekli olan bilgi, beceri ve kabiliyeti geliştirdiği gibi kendini rahatça ifade etme ve becerilerini gösterme imkânı da bulur. *"Oyun eğlencedir, ancak sadece eğlence değildir, bir zaman kaybı olmadığı gibi saçmalık da değildir. Oyun ekonomik ve sosyal durumu ne olursa olsun her çocuk için temel haktır. Her çocuğa sağlıklı gelişim ortamı sağlamak daha fazla eşitlik için bir başlangıç olacaktır ve bu da oyun için olanak sağlanmasını içermektedir"* (Rasen 1993: 64). Bu nedenle çocuğun oyun ile tanınması ve yönlendirilmesi çok daha kolay olabilmektedir. Oyun sırasında fiziksel aktivitelerin yanı sıra zihinsel ve sosyal aktivitelerini de gerçekleştirir. Oyunu kazanma hırsı çocuğa düşünme ve problem çözme yeteneği kazandırır. Ayrıca birlikte yaşamak zorunda olduğu çevre ile sosyal bağlarını kuvvetlendirerek arkadaşlık ilişkilerini güçlendirir.

Benzeri düşünceleri başka bir araştırmacı da şöyle dile getirir: *"Çocukluk dönemindeki oyunlar, temel kavramların öğretiminde ve geliştirilmesinde mükemmel fırsatlar sağlar. Oyun, çocuk için çok uygun bir öğrenme atmosferi yaratır. Çocuk da bu atmosfer içinde oynarken, doğal merakı sonucu denemeler yaparak keşfedecek ve kalıcı öğrenmeler gerçekleşecektir. Oyun, çocuğun deney yolu ile düşünmesidir. Çocuk, oyun yolu ile deneyim kazanır. Yaşamın büyük bir bölümünü oyun oluşturur. Çocuk için deneyim zenginliği oyun yolu ile mümkündür. Oyun, canlılık anlamına gelen yaratıcılığın sürekli göstergesidir"* (Oktay, 1984: 360).

Oyunun bir başka kazanımı da dil gelişimine etkisidir. *"Oyun oynarken çocuğun kendini ifade etme imkânı bulması, oyunun çocuğun dil gelişimindeki etkisine işaret etmektedir. Oyunlarda girilen rol doğrultusunda yapılan konuşmalar, oyunda yer alan sayışmaca tekerlemeleri, şarkı vb. unsurlar dil gelişimini olumlu etkilemektedir. Kelime dağarcığının zenginleşmesi, duygu ve düşüncelerin etkili ve düzgün biçimde ifade edilebilmesi, topluluk karşısında rahat konuşabilme, ses tonu, vurgu ayarı yapabilmeye bunun yanında başkalarını dinleme, anlama vb. becerilerin gelişmesinde oyun etkili olabilmektedir"* (Fırat 2013: 889).

Görüldüğü üzere oyunun eğitimle olan ilişkisi oldukça fazladır. Çocuklar oyun oynarken eğlenmenin yanı sıra zihinsel ve fiziksel gelişimini ilerletmekte; sosyal ilişkilerini de geliştirmektedir.

2. "At Çabış" Oyununun Eğitsel Yönü

Kadim bir geçmişe sahip olan Kırgız halkının çocuk oyunları yıllarca süregelen kültürün bir yansıması olarak günümüze ulaşmıştır. Göçebe bir geçmişe sahip olan Kırgız halkının at ile münasebeti yadırganacak bir konu değildir. Kırgız halkı bir yerden bir yere giderken, savaşırken, avlanırken, oyun oynarken, yarışırken, evlenirken ve daha sayamadığımız birçok eylemde at ile birlikte. *"Kırgızların boş vakitlerinde eğlenceleri de at oyunları olmuştur. Bunlar 'At Çabış', 'Corgo Salış', 'Ulak Tartış', 'Kız Kuumay' oyunlarıdır. Kırgız yiğitleri için kullanılan 'Ata binince tekrar dirilen Kırgız' deyimi halkın ata karşı yakınlığını ve sevgisini ifade eder. Kırgız çocukları*

küçüklüğünden itibaren ata binme ve bakmayı öğrenir, at oyunlarını seyreder ve bazularına da katılır” (Asipova 2015: 98). Dolayısıyla at, gerek Kırgız halkı gerekse onların eğlenceleri için vazgeçilmez bir unsurdur.

Kırgızların at ile olan münasebeti bu kadar sıkı olduğu için bu konu edebiyata özellikle de sözlü edebiyatın önemli bir parçası olan destanlara yoğun biçimde yansımıştır. Nitekim Kırgızların birçok destanında “at çabış” (at yarışları) oyunuyla ilgili bölümler yer almaktadır. Örneğin Kırgızların “Kız Cibek” destanındaki şu dizeler “at çabış”ın eğitim yönünü vurgulamaktadır:

Biniciler yürük atları hazırladı,

Beş günlük yerden at koşturdu.

Yedi sıırğı birleştirep,

Cambıya bir tek kıl taktı.

Avcıların hepsi toplanıp,

Günlerce buna ateş ettiler.

Yayalar atlılar yarışıp,

Dazlaklar güreş yaptılar.

Vücudu yaranınca

Sesleriyle savaştılar (Duman 2001: 167).

Dizeler dikkatle incelendiğinde yürük ata nasıl ve ne kadar sürede binilmesi, at üstüdeyken hedefe nasıl ateş etmek gerektiği hakkında bilgiler verilmektedir. Buradan bu hadiselerin belli bir eğitim gerektirdiği ve “at çabış” yarışması için ise bu eğitimin önemli olduğu anlaşılmaktadır. Üstelik silah kullanımı bu eğitimi en üst düzeye çıkartmaktadır. Bütün bunlar zihinsel ve fiziksel önemli bir eğitim neticesinde elde edilebilir. Tabii, yukarıdaki dizelerin devamında “at çabış”ta, oyunun yanı sıra eğlence de dikkatleri çekmektedir. Yani “at çabış” (at yarışları) oyununda bir taraftan oyun ve eğlence söz konusuysen öte taraftan eğitim hususu öne çıkmaktadır.

Yine bir Kırgız destanı olan “Kız Darıyka” adlı eserde “at çabış” oyununda at eğitimcileri ve iyi eğitilen atların genç binicilerinden bahsedilerek at yarışlarının belli bir eğitim gerektirdiği vurgulanmış olmaktadır:

Başladı birinci oyun at yarışıyla,

At eğitimcisinin iyi eğittiği atlarla.

Bindirip genç binicileri, puhu tüyü takılı,

Yörük atlar gelmişti her taraftan (Orozova ve Akmataliyev 2010: 92).

Kısaca “at çabış”ın oyun ve eğlence yönünün yanı sıra onun eğitim yönü de vardır. Çocukların sosyalleşmesi, onların fiziki ve zihinsel gelişimine fayda sağlar. Bununla birlikte at ile oynanan oyunlar cesaret, mertlik ve özgüven isteyen oyunlardır. Bu yüzden “at çabış” oyunu çocukları ve gençleri özgüvenli olmaya teşvik eder (Yücel 2010: 357). Oyunların çocuklar üzerindeki psikolojik etkilerinden biri olan özgüveni H. Baysal ve İ. Çarıkcı ortaya koydukları çalışmada şöyle dile getirmiştir: “*Oyunlardaki deneyimlemelerle öğrenciler özgüven kazandıklarını, kendilerini daha iyi ifade edebildiklerini, zor zamanlarda artık öne çıkabileceklerini, başarılı olabileceklerine olan inançlarının güçlendiğini belirtmişlerdir. Öğrenciler oyunlar sırasındaki tüm deneyimler ve elde ettikleri başarılarla özgüven artışı yaşamıştır*” (Baysal, Çarıkcı 2013: 97). Bu bağlamda özgüvenin eğitimin bir unsuru olduğu düşünülebilir.

“At çabış” oyununun eğitsel yönünü vurgulayan şu cümleler de dikkat çekicidir: “*At çabış (at yarışı) oyununa daha hafif oldukları için çoğunlukla ergen çocuklar katılırlardı. Çoğu zaman Kırgız çocuk oyunlarının amacı sadece vakit geçirmek, eğlenmek değil, çocukların her yönden gelişmiş bireyler olarak yetişmelerini sağlamaktır*” (Asipova 2015: 100, 102). İşte bundan dolayı “at çabış”, Kırgız edebiyatına bilhassa da sözlü edebiyatın önemli bir ürünü olan destan metinlerine sıkça yansındığını görmekteyiz. Kırgızlarda çocuklar, kendi fiziki, sosyal, zihinsel vb. gelişimleri için at yarışlarına cesaretlendirilip özendirilir.

3. “At Çabış”ın Kırgız Destanlarına Yansıma Biçimleri

Kırgızlara ait destan metinleri dikkatle incelendiği zaman sosyal ve kültürel veçheden mühim bir hadise olan bu oyunun (at çabış) değişik vesilelerle, bilhassa tören gerektiren etkinlikler açısından destanlara yansıdığı ortaya çıkmaktadır. Oyunun, destanlara yansıma biçimleri kabataslak olarak aşağıdaki şekilde ele almak mümkündür.

Yuğ Töreni

“At çabış” oyununa ilişkin Kırgız destan metinlerine yansıyan dizelere göz atıldığı zaman bu oyunun *yuğ töreni* yani ölen mühim bir kişinin ardından *yas töreni* için yapıldığı görülecektir. Örneğin Kırgızların “Mendirman” adlı destanında kahraman, babasının *yas töreni* için düzenlediği şölende “at çabış” oyununa yer vermektedir.

Gülerek gün geçirip

On iki ay geçtikten sonra

Yılsonuna gelindiğinde

Adil Han öldü

Ahreti gördü

At yarıştıırıp yemek verip

Dostlarını toplayıp
Nice güzel iş yapıp
Adil Han'ın oğludur

Allah'ın sevdiği kuldur (Akmataliyev ve Caynakova 2009: 54).

Kırgızların dünyaca meşhur olan destanı “Manas”ta yine Kökötöy Han'ın *yuğ töreni* dikkat çekmektedir. Destanın bu epizotunda Bokmurun'un, babası için düzenlediği *yas töreninde* “at çabış” oyununa çok önem verdiği ve bu eğlenceyi özellikle yaptırdığı aşağıdaki dizelerden anlaşılmaktadır.

Çekişme oldu at yarışında,
Bizim Çölünüş Dağı'nın berisi
Müslümanın börüsü
Er Manas'ın Ak Kula
O nasıl görünüyor?
O kazandı at yarışını.
Bu kâfirin hanı ulu Coloy,
Ulu Coloy'un Aç Buudan adlı atı.
O nasıl görünüyor?
Eğer öyleyse çekişmeli oldu yarışı (Gülensoy 2002: 181).

Düğün Töreni

İncelenen destan metinlerinde, bu oyunun *düğün töreninde* de önemli bir yer tuttuğu görülmektedir. Mesela “Kız Cibek” destanında başkahramanlardan biri olan Kız Cibek, düğününde düzenlenen “at çabış” oyununa kendisi de katılmaktadır. Aşağıdaki dizeler bu hadiseyi tasvir etmektedir:

Halk geceleyp kaldı.
O anda hemen hatırladı
Diktiği sancağın yanından
Gözlemciler ayrılmadı.
Ölmeden gelen atlara
Ödül olarak verdiler
Ayırdıkları ödülleri.

Altmış ata da yetti,
Şanı dünyaya yayılan,
İşte Kız Cibek’in toyu dedirtti.
Semizinden koyun kesip,
Misafire kuyruk yedirdi.
Askerleri haber yolladı
Şenlik dağıldı.
“Ulak tartmak” için yarışıp,
Atların hepsi yoruldu.
Gönüller ferahladı.
Gençler ile yaşlılar,
Cayık’tan gelen dünürler,
Şimdi tekrar geri dönerler mi? (Duman 2001: 251)

Kırgızların “Ak Möör” adlı destanında da yapılan düğünde “at çabış” oyununun düzenlendiği dikkatli gözlerden kaçmamaktadır. İlgili dizeler şöyledir:

Bu yarış da çok ilginç,
Bunun arka tarafından
İki güzel at seçip,
Halk neşelensin deyip,
İki pehlivan hazırlayıp,
Kuskunları kısaltıp,
Çifte kolan çektirip
Dalgalanan düğününün,
Rahatını arttırıp.
Gören insan sevinip,
Gülmelerle kakhaha.
İki eri ata bindirip,
Hazırlıyorlar koşuya (Durmuş 2002: 19).

Doğum Töreni

Öyle anlaşılıyor ki bu oyun, Kırgızların önem verdikleri her türlü etkinlikte ön plana çıkmaktadır. Nitekim “Kız Darıyka” adlı destanda Darıyka ve Ali’nin bir evladı olur ve onun için bir *toy* (şenlik) düzenlenir. Bu *toy*da yine eğlence amaçlı olarak “at çabış” (at yarışları) oyunu gerçekleştirilmektedir.

Hediye dağıtımı bitti, diye haber verip,

Duyurmak için halka çığırtkan geldi.

Çığırtkanın bundan sonra söyledikleri,

Toydaki temaşayı görmeleri içindi.

Başladı ilkin oyun at yarışıyla (Orozova ve Akmataliyev 2010: 92).

Karşılama Töreni

Destan metinlerinde karşılaştığımız başka bir husus ise bir hanın, dostu olan başka bir han için bu oyunu ve eğlenceyi düzenlemesidir. Nitekim Er Eşim, arkadaşı olan Han Dursun’un onuruna böyle bir eğlence ve oyun tertip etmektedir.

Han Dursun’u çağırıp

Ziyafet verir yiğit Eşim.

Etle karışık sofraya sundurup,

Pilav verir yiğit Eşim.

Altmış parçayla heybeyi doldurup,

Gümüş verir yiğit Eşim

Dostluğu için dokuz,

Yorga atı verir yiğit Eşim,

Oyrotları yağma edip gelmiş gibi,

Hediye verir yiğit Eşim.

Tay yarışı, at yarışı,

Ödülü çok olan cirit oyunu düzenler.

Şan ve şevketi arttırıp,

Kökbörüü çekiştirir.

Han Dursun ile dost olup (Akmataliyev, Mukasov ve Orozova 2007: 71).

Sonuç

Bu arařtırmada, Kırgızlara ait "Manas", "Semetey", "Canıř-Bayıř", "Kız Cibek", "Kız Darıyka", "Mendirman", "Ak Mr", "Er Eřim" vb. gibi bazı destan metinleri taranmıř ve bu metinlerde geen "at abıř" kavramı incelenmiřtir. Gzden geirilen destan metinleri neticesinde, "at abıř"ın (at yarıřları) bir oyun ve aynı zamanda eęlence olduęu ve çocuklar, gen erkek ve kızlar tarafından oynandıęı tespit edilmiřtir. Elbette, daha ileri yařlardaki insanların da bu oyuna ilgi duyduęu ve oynandıęı sylenebilir. Nitekim destan metinleri buna iliřkin olarak da arařtırmacılara malzeme sunmaktadır.

"At abıř" oyunu, Kırgızların sosyal ve kltrel yařamında mhim bir yer tuttuęu iin destanlara deęiřik biimlerde de yansımıřtır. Destan metinlerinden anlařıldıęına gre Kırgızlar, sosyal yařamlarının nemli etkinliklerinde bu oyuna yer veriyor grnmektedir. İlk bakıřta dikkat eken bu etkinlikler *yuę treni*, *dęn treni*, *ocuk doęumu treni* ve *karřılama treni*dir.

Bu bilgilerden hareketle, oyun (at abıř) oynayan ocukların plan yapan, akıl yrten, karar alabilen, dikkatini toplayabilen, bir amaca ynelebilen, becerisini artıran, yeteneklerini geliřtiren, evresi tarafından kabul gren bir birey olarak yetiřtięi grlmektedir. Kısaca Kırgızlarda oyun (at abıř), ocuęu hayata hazırlayan bir ara konumunda olup, onun bilgi ve beceri edinmesini saęlayan nemli bir unsurdur. Edinilen bu bilgi ve beceriler, hayatlarının eřitli safhalarında bařvurulabilecek yardımcılar haline dnřmektedir. Dolayısıyla bu oyunun kltrn aktarılması ve eęitimin verilmesi boyutunun olduęu, bunun da Piaget'in dedięi gibi yaparak yařayarak ęrenme yoluyla gerekleřtięi sylenebilir. Ayrıca bu oyun vasıtasıyla edinilen bilgilerin unutulma olasılıęının dřeceęi sonucuna da varılabilir.

Son olarak, bu oyunun (at abıř) eęlence ve eęitim ynnn yanı sıra milli bir unsur oluřu da unutulmamalıdır. Bu oyunlar Trk halklarının z kltr olduęu iin yařatılmalıdır. ocuklar, gnmzn insan iliřkilerini olumsuz etkileyen teknolojik alet ve oyuncaklarla kendi z benliklerinden uzaklařmanın yanı sıra, asosyal, hareketsiz, mutsuz ve saldırgan olmakta, bu yzden aileleri ile olan iliřkileri olumsuz ynde etkilenmektedir. Biz arařtırmacılara dřen en nemli grevlerden biri, bu tarz yararlı ve milli oyunlarımızı gncel hle getirip ocuklarımıza sevdirmektir. Bu yolda atılacak btn adımlar desteklenmelidir.

KAYNAKA

- AKMATALİYEV, A.-Mukasov M.-Orozova G. (2007). *Kırgız Destanları 2: Er Eřim, Kozuke vd.* (ev. ařtegin Turgunbayer). Ankara: Trk Dil Kurumu Yayınları.
- AKMATALİYEV, Abdildacan ve CAYNAKOVA, Aynek. (2009). *Kırgız Destanları 4: Mendirman.* (ev. Ali . ztrk). Ankara: Trk Dil Kurumu Yayınları.

- ASIPOVA, Nurbübü. (2015). "Kırgız Çocuk Oyunlarının Eğitim Açısından İncelenmesi", *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı*. 14-17 Mayıs 2015, Eskişehir, 98-103.
- BASCOM, W. R. (2005). "Folklorun Dört İşlevi". (Çev. Ferya Çalış). *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2*. (Yay. Haz. M. Öcal Oğuz, Selcan Gürçayır), Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- BAYSAL, Hatice ve ÇARIKÇI, İlker. (2013). "İnsan Kaynaklarını Geliştirmede Çocuk/Genç Oyunların Etkililiği Üzerine Bir Araştırma". *Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi*, 4, 85-101.
- Çocuk Haklarına Dair Sözleşme*. Birinci Kısım, Madde 31-41. http://www.unicef.org/turkey/crc/_cr23e.html, ET: 27.07.2016.
- DUMAN, Nermin E. (2001). *Kızıbek Destandaki Epik Unsurlar*, Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- DURMUŞ, Mustafa. (2002). *Ak Möör Destanı*, Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ERGÜN, Mustafa. (1980). "Oyun ve Oyuncak Üzerine". *Milli Eğitim*, 1/1, 102-119.
- FIRAT, Hatice. (2013). "Çocuk Oyunları-Eğitim İlişkisi: Bezirgân Başî Örneği", *Turkish Studies*, 8/13, 885-896.
- GÜLENSOY, Tuncer. (2002). *Manas Destanı*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- HAZAR, Muhsin. (2005). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*. Ankara: Tutubay Yayıncılık.
- JONES, Maggie. (2007). *Çocuk ve Oyun*. (Çev. Ayda Çayır). İstanbul: Kaknüs Yayıncılık.
- Kırgız Tilinin Sözdüğü* (2010). (Haz.: Komisyon). Bişkek: Avrasya Press Yayıncılık.
- KOÇ, Aylın. (1998). *Semetey*, Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- OKTAY, Ayla. (1984). "Çocuğun Yaşamında Oyunun Yeri ve Önemi". *Aile ve Çocuk 1982-1983 Seminer Konferansları*, İstanbul: Sayılı Matbaası.
- OROZOVA, Gülbara ve AKMATALİYEV, Abdıldacan. (2010). *Kırgız Destanları 8: Kız Darıyka*. (Çev. Ferah Türker). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- RASEN, R. Pierre. (1993). "Oyunun Değeri". (Çev. D. Öngen). *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 88, 60-64.
- SARI, Ç. Saime. (2011). "Çocuk Oyun ve Öğrenme". *Eğitime Bakış*, 20/7, 21-25.
- SEVİNÇ, Müzeyyen. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitimde Oyun*. İstanbul: Yaylacık Matbaası.
- YALÇIN, Belgin. (1999). *Canış-Bayış Destanı*, Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü.
- YÜCEL, M. Uydu. (2010). "Kazak Türklerinin Milli Oyunlarındaki At Yarışları". *Acta Turcica*, 11/1, 353-376. (http://actaturcica.com/_media/2010-01/ii_1_26.pdf, ET: 27.07.2016).