

Kazak Türklerinin Milli Oyunlarındaki At Yarışları

Mualla Uydu Yücel*

Bilindiği üzere köklü bir geçmişe ve bu köklü geçmişin getirdiği zengin bir kültüre sahip olan Türk milletinin Orta Asya coğrafyasındaki temsilcilerinden biri de hiç şüphesiz Kazak Türkleridir. Günümüzde bu zengin kültürü çok canlı bir şekilde hâlâ devam ettirmeye çalışan Kazak Türkleri; geçmişten günümüze kalan miraslar olarak gördükleri ve kültürlerinin bir parçası olarak kabul ettikleri gelenek ve göreneklerini biraz değiştirerek birazda geliştirerek yaşatmaya devam etmektedirler.

Kazak Türkleri hayatlarının en önemli anları ile milli ve dinî günlerini tam bir bayram havası içerisinde kutlamaktadırlar. Çeşitli vesilelerle düzenledikleri eğlenceleri de "toy" kelimesi ile ifade etmektedirler. Doğum günü, Şildehane, Dilaçar, Sünnet, Askere Gönderme, Düğün, Altın ve Gümüş Yılı¹ gibi hayatlarının en önemli günleri ile dinî bayramlar ve 21-22 Mart Nevruz, 25 Ekim Cumhuriyet ve 9 Mayıs'taki Zafer bayramı gibi resmî bayramları da büyük bir sevinç ve itina ile hazırladıkları toylarla kutlamaktadırlar. Bu kutlamalarda çeşitli oyunlar oynanmakta ve yarışlar düzenlenmektedir. Bu oyunlar bir taraftan nesilden nesile aktarılırken bir taraftanda milli bir kimliğe büründürülmüştür. Bu yüzdendir ki oyunlar hakkında Kazakistan'da yazılan kitapların veya kitaplardaki bölümlerin genel başlıkları *Kazaktın Ultık Oyunları* (Kazakların Milli Oyunları)² şeklindedir.

Kazak milleti gerçekten de geleneklerine son derece bağlı, eğlenmeyi seven ve bunu da sanata dönüştürmeyi başaran bir millettir. Keza yaklaşık 6 yıl beraber yaşadığım bu milletin toylarda düzenledikleri görsel şölenlerini her defasında büyük bir heyecan ve takdirle seyretmişimdir. Büyük bir maharet ve yetenek isteyen bu yarışlar usta hamlelerle seyredenlerde büyük bir zevk ve heyecan uyandıran bir merasime dönüştürülür.

* Doç. Dr. Mualla Uydu Yücel

İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Genel Türk Tarihi Anabilim Dalı, İstanbul.
muallayucel@mynet.com

1 Mualla Uydu, "Kazak Türklerinin Günümüzde Kutladıkları Toylar", *Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Dergisi*, İstanbul, Ağustos 2001, s. 133.

2 B. Tötenayev, *Kazaktın Ult Oyundarı*, Almatı 1994; Tötenayev, *Kazaktın Ultık Oyundarı*, (Monografi), Almatı 1978; Tötenayev, "Kazaktın Ultık Oyundarı, Şetel Galımları közimen", *Zerde*, No.11, Tötenayev, "Ult Oyundarı" *Pioner*, 1986, No.2; E. Sagındıkov, *Kazaktın Ultık Oyundarı*, Almatı 1991.

Kazak Türklerinin gerek toylarında gerekse önemli ve resmî günlerinde oynadıkları yarış-oyunları saymakla bitmek dersek herhâlde yanlış söylememiş oluruz. Tespit edebildiğimiz kadarı ile bu oyun-yarışların sayısı 80’ e yaklaşmaktadır.³

Kazak araştırmacıları bugün Kazak halkının oynadığı oyun-yarışlarının hepsini oyun-yarış şekillerine göre bir ayrışma tabi tutarak altı grubu ayırmaktadırlar. Bu gruplar şunlardır:

- 1) Eğlenceli (şaka) ve örf-adet veya gelenekten gelen oyun-yarışlar;
- 2) Daha çok hareket ettiren spor yarışı türündeki oyun-yarışları;
- 3) Yarış amaçlı oyun-yarışlar;
- 4) Aşık oyun-yarışları;
- 5) Düşünceye dayalı veya zeka oyun-yarışları;
- 6) Sosyal ve siyasi gelişmeleri gösteren veya ifade eden oyun-yarışlar.⁴

Eğlenceli (şaka) Oyunlar ile Örf-Adet veya Gelenekten Gelen Oyun-Yarışlar: *Ak Boran, Kuzem Alu, Tokız Ayak, Tokız Tabak, Tokım, Kagar, Jar-Jar, Kız Kade, Betaşar, Bastangı, Şalma, Tuyilgen Şit, Davusta Atındı Aytam, Sikırlı Tayak, Şertpek, İnemdi Tap, Aydap Sal, Karamırza, Belbey Tastav, Mırş-Mırş, Han Jaksı ma?, Mondanak, Kaharlı Banu, Körşü Oyunu, Kim Şertti, Esimde, Jıldırt-Jıldırt, Baltam Tap, Üyimnin Üstindegi Kim?, Altıbakan, Tuzak Kuru, Kök Siyır, Tüye Tüye, Januarlar Kalay Üylenedi, Kalay Aytadı Bilemin, Koy Bagu, Aksüek, Akşamşık, Tin Salu, Kıskulak.* Bu çeşit oyunlarda iki grup oluşur ve bunlar birbirleriyle sözlü ve hareketli olarak yarışılır. Bu yarış-oyunlarda çeşitli şarkılar, maniler söylenir, atışmalar yaşanır.⁵

Spor Oyun-Yarışları (Vücutu Geliştirme Amaçlı Oyunlar): *Ak Serek-Kök Serek, Atkauma, Aygölek, Melki Totay, Sokırteke, Oramal Tastav, Koyan, Ak Terek, Belbey Tastav, Mıstık pen Tışkan, Ulek pen Taylak, Jayavu Yarış, Aye Tayak, Jandı Döngелеk, Kap Kiip Jarısu, Topsa Dop, Kargımak, Karakulak, Alakuşık, Dop Tebu, Kaskırkakpan, Kırıkayak, Boyga Dop Darıtpa, Ak Sandık, Kök Sandık, Kögen Tartıs, Ten Köteru, Kim Turtti?, Burkit, Uştı-Uştı, Kuir-Kuir Kuirmaş, Sak Kulak, Kualap Sok, Sen Tur Sen Çık, Kanköbelek, Şımbike, Tavkıraydan, Asav Mastek, Kögi Gök, Üy Altında Kol Agaş, Marlamkaş, Aykulak, Biz de,*

3 E. Sagındıkov, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 5.

4 *age.*, s. 13.

5 Bütün bu oyunlar hakkında detaylı bilgi için bk. E. Sagındıkov, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 18-50.

Arkan Tartu, Eptilik, Beyley, Tenge İlu, Ortaga Tüpsek, Del Basu, Etek-Etek, Davisından Bil, Küşin Jetse-Üzip Ket, Baykap Kal, Kazan Dop, Kızmay Dop, Kuldiy ,Ak Süyek, Orda, Jayav Kökpar, Tayak Oynav, Tayak Jügirtu, Atşılar Jarısı, Kardan Jasalğan Tir, Töpe-Tendik, Jüyrikter Jenedi, Jer-Teniz- Ava, Karmak, Sudağı Jasırınbak, Börük Teppek, Jigit Kualav, Tımak Uru, Bugınay, Koskulak, Tartıs, Kındık-Sandık, Kara Siir, Sikırlı Tayak, Karagiye, Tuyilgen Oramal, Jureley Sekiru, Kazakça Kures, Jatıp Kuresu, Tavık Kures, Bilektesu, Sires, Arkan Tartıs, Beyge men Alaman Beyge, Tay Jarıs, Kunan Jarıs, Dönen Jarıs, Jorga Jarıs, Avdarıspak, Tüiye Yarıs, Tabak Alıp Kaşu nemese Muşe Alıp Kaçu, Kız Kuu, Tenge Alu, At Omıraulatu, Jigit Kuu, Ay Üstindegi Tartıs, Jayau Tartıs, Sayıskerler, Aş Kaskır, Dumpildek, Kim Jıldam?, Üç Orındık, Şuldik, Domalak Ağaş, Arındı Arkan, Kart-Kurt, Şukıma, Tutkın Alu, Börk Jasırmak, Kamaldı Korgav, Alarman, Jasırınbak, Oşak, Şalma Tstav, Japalaktar men Karlıgaçtar,

Yarış Amaçlı Oyunlar: *Avdarıspak, Arkan Tartıs, At Omıravlastıru, Beyge, Kökpar, Jayav Jarıs, Jigit Kuu, Kız Kuu, Kümis Alu, Jorga Jarıs, Tuyge Jarıs, Kazakça Kures, Tumak Kuu, Sayıs, Tayak Jugirtu.*

Aşık Oyunları:⁶ *Alşı Oyunu, Ompa, Asıktı Tigin Oynav, Tas Kala, Han, Ketsin Bir, Han Talamay, Kumar, Bes tas, Köterispek, Atbakıl,*

Zeka oyunları: *Neşe Eşmek, Neşe Erkeş?, Avızşa Yesepe, Özım de Kur Kalmadım, Üş Edil, Söz Menisin Baykayık, Alımbek Kandıy Edis Jasadı, Üş Amanat, Mugalim Keldi, Kız Esebin Tavıp Kör, Kay Kolımda? Oylanganındı Tabam, Şot Tasın Tabu, Torgay men Butak, Tört Jırma, Mın Kolda Neşe Bakayşak Bar?, Söz Tabu, Doybı Oyunı, Dokız Kumalak Oyunı, Balıkşılar*

Sosyal ve Siyasi Gelişmeleri Gösteren veya İfade Eden Oyunlar: *Han Jaksıma, Kaharlı, Banu, Ujumak-Tozak, Mırş-Mırş.*

Görüleceği üzere saydığımız bütün bu oyunların hepsinden ayrı ayrı bahsetmemiz mümkün olmadığı için biz bu oyun-yarışlardan sadece at üzerinde oynanan yarışlar hakkında bilgi vermeye çalışacağız. Bilindiği üzere at üstünde yapılan yarışlar insanda bağımsızlık duygusu yaratmakta ve üstünlük hissini daha çok hissettirmektedir. Bu yüzden de bir güç gösterisi olarak görülmektedirler. Bu oyunlar *Kökpar, Kız Kuu, Beyge, Avdarıspak, Tenge Alu*

⁶ *Asık*, Türkçe’de “aşık kemiği” manasındadır. bk. K. Koç, A. Bayniyazov, V. Başkapan, *Türkiye Türkçesi-Kazak Türkçesi Sözlüğü*, Ankara 2003, s. 53. Bu oyun genelde çocuk oyunları arasında yer alır çünkü çocuklar oyunlarını umumiyetle koyunun aşık kemiği ile oynarlar. Bu yüzden de milli oyunlar kategorize edilirken bu oyun bu kategorinin içerisinde yer alır. bk. E. Sagındıkov, *Kazaktın Ulttık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 132.

veya İlü, *At Omıravlastıru*(*Omıravlatu*), *Atşılar Jarışı*, *At Ustindegi Tartıs*, *Jorga Jarıs*, *Jambu Atu*, *Jigit Kuu*, *Kümis Alu*, *Tumak Alu* veya *Uru*’dur.

Aşağıda vermeye çalışacağımız At üstünde oynanan ve birbirleri ile oldukça fazla benzerlikler gösteren bu yarış-oyunların genel özellikleri umumiyetle aynıdır. Bu benzer özellikleri şu şekilde sıralayabiliriz:

1. Yarışlar genelde spor salonlarında, hipodromlarda, açık geniş ve düz bir arazi oynanmaktadır. (Bazı yarışlarda ise özellikle engebeli arazi tercih edilmektedir.)
2. Bu yüzden de bu tür yarışlar günümüzde spor oyunları arasında yer almaktadır.
3. Yarışlar aksakalların veya saygıdeğer birilerinin duaları ile başlar.
4. Bu yarışların hepsi insanda bağımsızlık duygusunu geliştirerek, güçlendirir.
5. At yarışları genelde gençlerin yarışı olarak kabul edilir.
6. Yarışlara erkekler kadar kızlarda katılırlar
7. Yarışı yöneten veya idare eden birisi mutlaka vardır. Onun işareti ile yarış başlar ve sona erer.
8. Yarışlara kendine ve atına güvenen her genç katılabilir yani yarışçıların sayısında bir sınırlama yoktur.
9. Belli sayıda yarışçının olması gereken durumlarda 10 ila 20 arasında yarışçı yarışa katılır
10. Yarışçıların genelde usta biniciler olmaları gerekir
11. Yarışların temel amaçları gençleri eğitmektir.
12. Bu yarışlarda giyilen kıyafetler Kazak Türklerinin milli kıyafetleridir. Ancak günümüzde bu kıyafetlerin modern kıyafetlere dönüştüğünü görüyoruz. Yarışlarda giyilen kıyafetlerde daha çok rahat giysiler tercih edilir. Kıyafetlerin kumaşları çok kaliteli olmak zorundadır. Zira yarışlarda yırtılma ihtimali çok fazla olduğu için kalitesi yüksek kumaşlar kullanılır. Genç kızların ve gençlerin genellikle giydikleri kıyafetler şu şekildedir. Erkekler başlarına kalpak, takiya veya üzerinde baskı ile yapılmış renkli biçimler bulunan pamuklu kumaştan yapılmış basma örtü takarlarken, üzerlerine jeyde kezekey, çapan jalan sım ve ayaklarına etik giyerler. Kızlar ise başlarına ukili takiya veya börik, üzerlerine jelpir göylek, kesteli kezekey, ceket, kesteli tize kap, ayaklarına şettik köksevir etikler giyerler.⁷ Yukarıda bahsettiğimiz

7 B. Hinayet, A. Sujinova, *Kazak Halkının Ulttık Kiimderi*, Almatı 2007, s. 254.

çapan kadın ve erkekler için aynı kıyafettir. Çapanlar uzun düz elbiselerdir, önleri açıktır ve belden bir kemer ile bağlanırlar.



Ayr Kalpak



Takiya



Şalvar



Çapan

KÖKPAR (GÖKBAR): Kazakistan’da bugün atla yapılan yarış deyince ilk akla gelen hiç şüphesiz Kökpar’dır. Bu oyun-yarış uçsuz bucaksız bozkırlarda gerek seyredenlerde gerekse yarışanlarda derin gurur duygusu yaratan bir yarıştır. Kendine güvenen, güçlü, becerikli, sağlam ve dolu dizgin giden atlara sahip gençler yarışa katılırlar. Zira bu oyun-yarış hiç de istenilirse, arzu edilirse de bazen ölümlü sonuçlanabilir. Bu yüzden bu yarış cesaret, babayiğitlik, mertlik isteyen bir yarıştır. Bu yarış hem atlı hem de yayan olarak yapılmaktadır. Atlı türünü orta yaşta kişiler ile gençler oynarlarken; yaya yarışını çocuklar oynarlar. Yarış stadyumlarında, geniş ve düz sahada veya ovada yapılır Atlı olarak yapılan Kökpar oyununda ortaya iki takım çıkar. Takımlar beşer, onar veya on beşer kişiden oluşur. İki takım birbirlerine karşı çizilen çizgide sırayla dururlar. Bu çizgiden 50-60 metre veya adım mesafeye bir çember çizilir ve bu çemberin ortasına başı kesilmiş, iç organları alınmış yani içi boşaltılmış bir keçi, kuzu veya koyun sahanın ortasına “aksakal” veya saygı gösterilen büyük bir insan tarafından bırakılır. Bu koyunun alınıp getirileceği yerde çember içerisine alınarak ortasına bir direk ve direğin üzerine de bir bayrak asılır. Yarışı yöneten kişinin işareti ile takımların reisleri ortaya çıkarak karşı karşıya gelirler ve böylece yarış başlar. Yarışan takım başkanları at sırtından düşmeden, yere eğilerek hayvanı alıp belirlenen yere götürmeye çalışırlar. Hangisi yolu üzerindeki keçiyi eğilip alıp kaparsa kaçmaya ve bayrağın dikildiği yere götürmeye çalışır. Diğer takımın başkanı onu arkasından kovalayarak takip ederek yetişmeye ve keçiyi almaya çalışır. Buna karşılık diğer takım toplu saldırıya geçer. Bunun üzerine diğer takımda karşı harekete geçer ve ortalık toz duman olur. Hangi takım keçiyi kendi tarafına götürmeyi başarırsa, yarış o kazanır.⁸ Bu sırada içi boşaltılmış koyun yırtılır. Oyunun daha çok devam

8 J. Ergalieva, N. Şakuzadaulı, *Kazak Kültürü*, Almatı 2000, s. 87.

etmesini isteyen seyirciler ikinci yarış için koyunu bir kaç defa dikerler. Ne kadar dikilirse yarış o kadar tekrarlanarak oynanır.⁹



Kökpar oynayacak köyün gençler ve çevredeki komşu köyün gençleri bir gün önceden yarışa hazırlık yaparlar ve bir takım oluştururlar. Yarışın başlayacağı çizgiden 50-60 adım uzaklığa içi boşaltılmış koyun bırakılır. Gençler büyük bir hızla bunu almaya ve aldıktan sonra geri getirmeye çalışırlar. 20-30 kişi katılabilir. Bu hareket doda olarak adlandırılır. Yarış öğleden sonra başlar ve akşama kadar devam eder. Kim güçlü kim iyi bir binici ise yarışı o kazanır ve kökparı alır. Galipler adet olduğu üzere büyük bir ödülle ödüllendirilir ve kendilerine yemek ikram edilir. Günümüzde ödül yüklü miktarda para veya araba olmaktadır.¹⁰

KIZ KUU: Orta Asya coğrafyasında yaşayan Türk halklarının hemen hemen hepsinde oynanan Kız Kuu veya Kız Kovu oyunu Kazak Türklerinin de asırlar boyunca oynadıkları en eski oyun-yarışlarından birisidir. “Kız Kuu’nun Türkçe’deki karşılığı “Kız Kovalamaca veya Kız Kovalama”dır.¹¹

Bu yarış geçmişte *Kız Kaçar* veya *Kız Kualar* olarak da adlandırılmıştır. Bugüne kadar da pek fazla değişikliğe uğramadan gelen oyun-yarışlardan birisidir. Eskiden bu yarış sadece damat ile nişanlısı arasında yapılmış.¹²

9 Tötenayev, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1994, s. 105; B. J. Jusinova, *Kazak Halkının Salt-Desturleri*, Almatı 2007, s. 103.

10 Makalede kullanılan bütün ilüstrasyonlar D. J. Muhammedjanov’un *Kazak Dünyası Dergisi* 2005’deki çiziminden www.kazakh.ru adresinden 24.09.2009 tarihinde alınmıştır.

11 *Kazakça-Türkçe Sözlük*, s. 235; H. Arğınbayev, *Kulturno-Ekonomiçeskiye Traditsii Naradov Sredny Azii i Kazakhistana*, Moskva 1975, s. 201, 208, 236.

12 E. Sagındıkov, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 120-121.



Kız kuu büyük- küçük, genç-yaşlı herkesin katıldığı ve dikkatle izlediği bir oyun-yarış olduğu için yapıldığı yerde çok büyük olur. Spor alanlarında, yazlık açık alanlarda veya ovalarda oynanır. Bu yüzden de bu oyun günümüzde spor oyunları arasında sayılmaktadır. At üstünde oynanan ve bir binicilik mahareti şeklinde kendisini gösteren Kız Kuu oyunu milli ve dini bayramlarda mutlaka oynanan bir oyun olmasının yanı sıra toylarda özellikle Kazak Türklerinin *Kuda Tüsürü* dedikleri söz kesme veya nişan törenlerinde de zaman zaman oynanmaktadır. Aile büyükleri isterlerse söz kesme veya nişan merasimi sırasında kız ve damat adayına bu yarış yaptırlar. Bu oyun eskiden mutlaka oynatılırken günümüzde isteğe bağlı yapılmaktadır. Bu yarışın sebebi; hâlâ atlı göçebe bozkır kültürünü çok canlı bir şekilde yaşatmaya çalışan bir hayat tarzına sahip olan Kazak Türklerinin, en değerli varlıkları olarak gördükleri at üzerinde gençlerinin maharetlerini sergilemelerini görmek istemeleri yatmaktadır diye açıklanmaktadır.¹³

Gerek özel günlerde gerekse resmi ve dini günlerde oynanan bu oyunda daha çok bağımsızlık ve bağımsız olma duygusu yatmaktadır. Dini ve resmi günlerde yarışa toy esnasında kendisine ve atına güvenen, iyi bir binici olduğuna inanan kız-erkek herkes katılabilir. Nişan ve söz kesme töreninde yapılan yarışta ise gelin ile damat yarışılır.¹⁴ Oyun alanının genelde boyu 150 metre eni 300 metre civarında olur ve düz bir saha tercih edilir. Kız, atın en iyisini seçme hakkına sahiptir ve yanında ya akrabası veya arkadaşı olan bir bayanla beraber yaklaşık 150 metre civarında olan yarış mesafesinde damat adayından 20-25 (bazen de 10-15) metre önde durur. Gelin ve damat bu şekilde beklerlerken ailenin saygı gösterdiği kişinin dua etmesinden sonra yarışın başlangıç işareti verilir. Yarışta atlar dörtnala sürülür ve 150 metrelik mesafeyi kapsayan yarışta; son 20-25 metre'ye varmadan damat adayının kızı yakalaması gerekir. Eğer bu mesafede erkek kıza yetişirse, at sırtından eğilerek 3

13 M. Balganbayev, *Kazaktın Ultık Sport Törleri*, Kaynar 1985, s. 123-124.

14 M. Türkmen, O. İmamoğlu, L. Türkmen, “Dünden-Bugüne Türklerde Kız ve Kelin Kovuu Oyunu”, *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, C. 6, S. 1 (2005), s. 49-57; H. Argınbayev, *Kulturno-Ekonomiçeskiye Traditsii Narodov Sredny Azii i Kazakhistana*, Moskva 1975, s. 201, 208, 236.

kez kızı öper ve nişan gerçekleşir. Eğer damat adayı kıza yetişemezse, bu sefer roller değişir ve kız damat adayını ters istikamete (sona doğru) atıyla kovalamaya başlar. Kız damat adayına yetişirse kamçısıyla istediği sertlikte vurabilir. Ancak bu durumda nişan gerçekleşmez. Bazı hallerde damat kızı belirlenen mesafeye varmadan çok çabuk yakalayıp öpebilir, bu durum kız tarafının onuruna dokunur ve bunu gururuna yediremeyip nişandan vazgeçmesine sebep olabilir. Bu duruma çok nadirde olsa rastlanır.¹⁵

Resmi ve dinî günlerde yapılan kız kuu yarışında da yarışa katılanlar için durum hemen hemen aynıdır. Yarışa isteyen her kız ve genç katılır yani yarışçıların sayısında bir sınırlama yoktur. Ancak yarışa katılan kızlar ve erkekler kendi atları ile yarışır. Yarış başlamadan evvel ara mesafesi birbirine bir iki kilometre olan iki yer belirlenir. Birinci yerde duran atlı genç kendisinin 10 metre önünde duran kıza kovalayarak yakalamaya çalışır. Daha sonra belirlenen ikinci yerde kıza yetişmesi ve öpmesi gerekir. Öptükten sonra geri dönerek kendisi kaçmaya başlar. Bu seferde kız onu kovalayarak yakalamaya çalışır. Eğer kız genci kovalayıp yetişirse onun kamçısını alır. Fakat bazı kızlar yakalansa dahi kendini öptürmezler. Bu durumda delikanlı kalpağı veya eliyle kıza dokunur. Son 20-25 yıldır dokunma usulü daha sık görülmektedir. Yarışın genel kuralı yarış sonuçlanmadan diğer yarışçıların sahaya girmemeleri ve yarışta kızlara yakalanan erkeklerin altı ay hiçbir yarışmada yarışmamalarıdır.¹⁶

Bu oyun-yarışın biraz farklı olan başka bir çeşidi daha vardır. Bu çeşitte seyircilerin karşısında duran atlarına binmiş olarak bekleyen habercilerin arasından bir kız çıkarak ya kendi atı ile veya erkek arkadaşının (sözlüsünün) atı ile kamçısını vurarak ileriye doğru yönelir.¹⁷ Bu sırada geriye dönmekte olan genç onu kovalamaya başlar. Eğer dörtlüye giden kıza yetişirse onu yakalayıp ya alnından ya da yanağından öper. Ama kovaladığı kıza yetişemezse seyredenleri kendine güldürür ve bu durum kendisiyle alay edilmesine sebep olur. Kız da elindeki kamçı ile gence vurur. Gerek kız gerekse erkek ne kadar yakalamak veya yakalanmamak için birbirlerini aldatsalar da sonunda maksatlarına ulaşırlar.¹⁸

Ancak günümüzde Kız Kuu sadece Nevruzda yapılan bir yarış olarak yaşatılmaya devam edilmek ve görsel bir şölen olarak görülmektedir.

15 M. Türkmen, O. İmamoğlu, L. Türkmen, “Dünden-Bugüne Türklere Kız ve Kelin Kovuu Oyunu”, *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, C. 6, S. 1 (2005), s. 51.

16 *agm.*, s. 52.

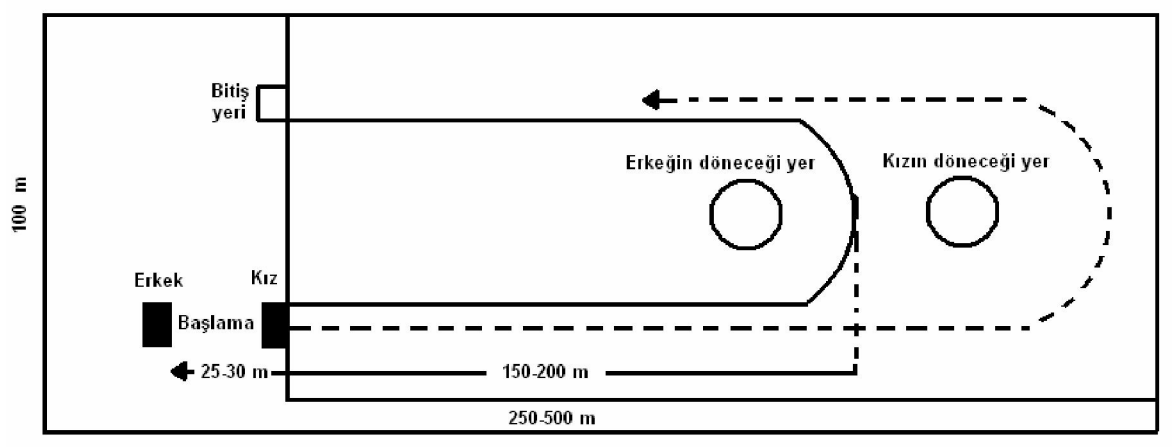
17 B. J. Jusanova, *Kazak Halkının Salt-Desturleri*, Almatı 2007, s. 102.

18 *age.*, s. 102; E. Sagındıkov, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 120-121.



500 Kazak Tengesinin Ön ve Arka yüzü

Yukarıdaki 500 Tengelik madeni Kazak parasının arka yüzünde Kız Kuu oyunun resminin olması bu yarışa verilen önemi açıkça gözler önüne sermektedir. Ayrıca bu madeni para normalde kullanımda olmayıp sadece 2008’de bu oyun-yarışın 925 yılına özel basılmıştır.



Kız Kuu Yarış Sahası¹⁹

BEYGE: Beyge yarışları Türk halkları arasında (Özbek, Kırgız, Tatar, Altay, Kazak vs.) en eski ve en popüler at yarışlarından biri olarak kabul edilmektedir. Beyge’nin Kazak Türkçesinde iki manası vardır. Birincisi at yarışları ikincisi ise ödüdür.²⁰ *Beyge’nin, Alaman*

19 M. Türkmen, O. İmamoğlu, L. Türkmen, “Dünden-Bugüne Türklerde Kız ve Kelin Kovuu Oyunu”, *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, C. 6, S. 1 (2005), s. 54.

20 *Kazak Türkçesi –Türkiye Türkçesi Sözlüğü*, s. 83.

Beyge,²¹ *Kunan Beyge*²² ve *Uşkir Beyge*²³ diye üç çeşidi vardır. Bu üç çeşit arasındaki fark hepsinde koşulan mesafenin farklı olmasıdır. Bunların içerisinde en önemli çeşit hiç şüphesiz yok ki Alaman Beyge'dir. Bunun da sebebi koşulan en uzun mesafenin bu yarışta olmasıdır. Alaman Beyge'de mesafe 25-50 km; Beyge'de 5-15 km, Kunan Beyge'de 7 km ve Uşkir Beyge'de de 2400 m'dir. Bunlar arasında Beyge ve Alaman Beyge engebeleri arazide yapılır ve atlar dört nala koşturulur. Kazak halkı arasında Beyge ile Alaman Beyge yarışı sebatlılık, dayanıklılık, yüreklilik, bahadırılık, cesaret ve zekiliği öğreten en önemli yarış ve spor oyunu olarak görülmektedir. Bu yüzden ki Kazakistan'da bu mükemmel yarış devam ettirebilmek için bütün şartlar hazırlanmıştır. Öyle ki bu yarışta yarışmak üzere binek atlar yetiştiren pek çok yerler var.²⁴ Bu oyun sadece açık bir alanda veya hipodromlarda oynanmaz aynı zamanda yukarıda da belirttiğimiz gibi dereli tepeli yani engebeleri arazide de oynanır. Engebeleri arazide oynanması Kazak halkı arasında özellikle tercih edilir. Alaman Beyge yarışına katılanların yumuşak bir alanda 10 ila 20 adımlık bir mesafeyi yürüyerek geçmeleri gerekir.²⁵

Bu yarışa kızlar da katılırlar. Toplanan yarışçılar yarış için çizilen çizgi boyunca durup yarış yöneten yöneticinin işareti ile hepsi bir anda bu çizgiden çıkarak dört nala koşarlar. Yarış 5 ile 10 km arasında yapılır. Yarışın sonunu belirleyen çizgiye gelen atlı galip kabul edilir ve ödülünü alır.²⁶

Bu yarışın birde 3-5 yaya ile bir grup atlı insanın katıldığı bir çeşidi daha vardır. Bu çeşitte yarış sahası yeşil bir alan olarak belirlenir. Oyun kurucusu ve yürütücüsü olan kişinin emriyle 20-30 adımlık veya metrelik bir alan belirlenir. Belirlenen alanın ortasına yarışa katılan 3-5 yaya ile bir grup atlı genç çıkar. Yaya yarışçıların maksatları at üstünde oturan adamları yere düşürmektir. Yarışın tek şartı yayadan kaçan atın belirlenen alanın yani çizilen çemberin dışına çıkmasıdır. Oyunu yöneten kişi yayalara atlarını tekrar geri döndürmeleri için 10-15 dakika verir. Bu süre sonunda oyuna gençlerin bir sonraki grubu çıkar. Yayaların adına atlara dokunulamaz. Sadece onun kendisinin atı geri döndürüp alması gerekir.²⁷

Bu yarış yarışçının ustalığını göstermesi açısından büyük bir önem taşır zira yarışçı uygulayacağı taktikle maharetini ortaya koyar. Yarışa hem güçlü, kuvvetli hem de hızlı, süratli

21 *Alaman*'in Kazak Türkçesinde üç manası vardır. Birincisi “alıcı, avcı, kartal”; ikincisi “çoğunluk, halk, silahlı grup, asker”; üçüncüsü “tarla faresi”dir, *Kazak Türkçesi –Türkiye Türkçesi Sözlüğü*, s. 39.

22 *Kunan*, “iki yıllık dört nala giden aygır” veya “tay” demektir.

23 *Uşkir*, “çevik, atik, hızlı, süratli” demektir. *Kazak Türkçesi –Türkiye Türkçesi Sözlüğü*, s. 586

24 E. Sagındikov, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 115.

25 Tötenayev, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1994, s. 102.

26 B. J. Jusanova, *Kazak Halkının Salt-Desturleri*, Almatı 2007, s. 103.

27 Tötenayev, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1994, s. 100; B. J. Jusanova, *Kazak Halkının Salt-Desturleri*, Almatı 2007, s. 103-104.

atlı-yarışçıların hepsinin birlikte katılması sonucu zorlaştırdığı gibi yarışın galibi de zorlaşır. Bu oyunda en önemli taktik savaşı yapan usta kazanır. Beygenin olmazsa olmazı doludizgin dörtnala giden atların olmasıdır. Yarış için kim daha önce antrenman yapmış ve yarışın önemini ve maksadını iyi anlayıp kavramışsa zaferi o kazanır.²⁸

Kazak Türkleri bu yarışın yaşanılan hayat tarzına yani çiftçilik hayatına ve atın terbiyesine büyük katkı sağladığı görüşündedirler. Zira yarışa katılacak at önceden seçilir ve uzun bir süre eğitime tâbi tutulur. Bu süre içerisinde hayvan yetiştiricisi veya bir seyisin yönetiminde at daha küçük yaşta yani tay iken alınarak yetiştirilir. At ve onu kullanacak genç, seyisin idaresinde her gün antreman yapar. Genç at’a at’da gence alıştırılır. Genç bir süre sonra atını çok iyi tanır ve neyi nasıl yapacağını veya yapamayacağını öğrenir ve yarışa tam hazır hâle gelir. Böylece yarışçı uzun bir süre sonunda hem sabrı hem de emeğin ne demek olduğunu öğrenir.

Beyge günümüze kadar anlamını ve maksadını koruyan sporlardan biridir. Yarışı düzenleyenler her köyün kendine has özelliklerini dikkate alarak ata binilecek yeri belirler. Ata binecek yarışçıların yaşlarının, ağırlıklarının birbirlerine denk olması gerekir. Beyge atlarını buldukları yerden alarak belirtilen yere götüren insana **Aydauşı** denilmektedir. Atlar belirtilen yere geldiklerinde at aydauşı onları sıraya dizerek işaret vermesinden sonra yarış başlar.²⁹

Beyge belki at yarışları içerisinde katılımcısının en fazla olduğu yarış çeşididir. Zira katılan atlıların sayısı 100 ve daha fazladır.



28 E. Sagındıkov, *Kazaktın Ulttk Oyındarı*, Almatı 1991, s. 114-115.

29 age., s. 115; Tötenayev, *Kazaktın Ulttk Oyındarı*, Almatı 1994, s. 102.

AVDARISPAK: Avdarıspak’ın Türkçedeki karşılığı At üzerindeki iki kişinin birbirini at üzerinden düşürmeye çalışması’dır.³⁰ Kazak kaynakları bu yarış ifade ederlerken beceriklilik, güçlülük, sabır, dayanıklılık ve kahramanlığı bir arada gerektiren milli yarışlardan birisidir diye ifade etmektedirler. Bu oyunun en önemli kuralı kavgayı seven, mücadeleyi iyi bilen, yönetmeyi maharet gören, düzenli ve istikrara hazır yarışçıların yarışa katılmasını istemesidir. Hazırlığı ve tecrübesi olmayan yarışçılar için bu yarış gerçekte çok zordur. Bu yüzden de yarışa ancak 18 yaşını dolduranlar katılabilirler. Oyun geniş bir alanda veya işlenerek temizlenmiş toprak bir sahada oynanır. Bu yarışa atların yarışı dersek daha doğru olur. Avdarıspak yarışı zorluk bakımından üç kategoriye ayrılır. Çünkü yarışçıların durumlarını birbirlerine mümkün olduğu kadar denk tutmak gerekmektedir. Böylece bu yarış bir spor yarışına dönüşür. Atın ve jokeyin durumuna göre yapılan kategorize etme son dönemlerde ortaya çıkmıştır. Eskiden herkes kendi isteği doğrultusunda katılıp yarıştı. Böylece bu yarışın gelişmesi de sağlanırdı. İki atlı genç ortaya çıkarlar. Oyunu yöneten kişinin belirlediği süre içerisinde iki genç birbirlerini atın üzerinden düşürmeye çalışırlar. Belirlenen süre içerisinde birbirlerini yenemezlerse o zaman ortaya sırası gelen diğer iki atlı çıkar. Eğer biri diğerini yenerse o zaman yenen kişi meydana kalarak sırası gelen genci bekler ve onunla yarışır. Böylece ne kadar çok yenerse ödülü o alır.³¹ Yarışı, atı iyi dinlenmiş, hızlı, güçlü, kuvvetli at ile yarışan yiğitler kazanırlar. Neticede bu oyunda en önemli rolü at ile yarışçı oynar. Yarışın kuralları kaba, nezaketsizlik hareketler yapmamak, itip kakmamak ve el kaldırmamaktır. Yarışan at ile gencin yani jokeyin uyumlu, hareketlerinin birbirleri ile ahenkli olması gerekir. Ayrıca yarışan gencin ağırbaşlılığını, sakinliğini ve ustalığını gösterdiği bir yarıştır.³²

Bu yarışın bir diğer şekli ise şöyledir. İki atın arası 40-50 metre olacak şekilde düzgün geniş bir sahada duran atlı iki kişi oyunu yöneten kişinin verdiği işaretten sonra birbirlerini yere düşürmek için mücadeleye başlarlar. Oyunun tek şartı gösterilen yerde mücadele etmek ve birbirlerini yere düşürmeleridir. Eğer birbirlerini yenemezlerse o zaman kenara çekilirler ve oyuna yeniden başlar.³³

Atların savaşı, Kazak Türklerinin milli oyunları arasında belki de en şiddetli ve görkemli manzaranın sergilendiği yarıştır.

30 *Kazak Türkçesi-Türkiye Türkçesi Sözlüğü*, s. 56.

31 Tötenayev, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1994, s. 100.

32 E. Sagındıkov, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 118-119.

33 Tötenayev, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1994, s. 101.

TENGE ALU VEYA İLÜ: Bu oyun-yarış günümüzde iki şekilde oynanmaktadır. Birinci şekildeki Tenge alu yarışı düz, engebesiz bir alanda yapılır. Yarışa 18 yaşından büyük gençler katılırlar. Yarıştan bir gün önce veya yarıştan bir-iki saat önce orta büyüklükteki ak dokumalı çadır (kiüz üy)’in üzerine 50, 20, 15 kuruşluk bozuk para, kıymetli bir eşya veya beyaz yumuşak kumaştan dikilen bir örtü koyulur. Yarış çizgisi 30-40 metre mesafeden çekilir. Yarışa katılan gençlerin sayısında bir sınırlama yoktur. Yarışa katılma gencin isteğine ve atın durumuna bağlıdır. Gençler kendi atları ile katılabildikleri gibi başkasının atı ile de (kendine güvenirlerse) yarışabilirler. Yarışçıların sırayla çift eğerli veya kolanı güçlü atlarına binerek 30-40 metrelik mesafeden çıkarak ak çadırın üzerindeki parayı, kıymetli eşyayı veya beyaz yumuşak kumaştan dikilen örtüyü alıp geri gelmeleri gerekir. At üzerindeki genç, para, kıymetli eşya veya örtüyü alırsa o onun olur. Bu şekilde de galip olarak görülür ve ödülü alır. Eğer genç parayı, kıymetli kumaşı veya örtüyü alıp giderse onların yerine hemen başkaları konulur. Yarışın tek kuralı yarışçının büyük bir süratle geldiği para, kıymetli eşya veya örtünün olduğu yerde birden bire atının hızını ve süratini düşürmemesidir. Düşürürse oyundan atılır.³⁴

İkinci şekilde yarışa katılanlar iki guruba ayrılırlar. Gruptakilerin sayısı genelde beş ile on beş kişi arasında olur. Her grup yanına sopasını alarak atına biner. Yarışı yöneten kişi yarışın başlayacağı yeri belirler ve bir çizgi çizer. Bu çizgiden 20-30 metre uzaklıkta bir karış genişliğinde çukur kazılır. Çukura 10- 15 taş konur. Bundan sonra her iki gruptan bir kişi belirlenen çizgiye gelerek yanyana dururlar. İdareci işaretini verir vermez ellerindeki sopalarla atlara vurarak hedefe doğru yönelirler. Gururlu bir yüz ifadesi ile kazılan çukura gelerek hangisi eli ile taşı alabilirse o geri döner. Yarışın kurallarına göre çukurun başında durulmaz. Böylece gruptaki herkes bir defa gelerek çukurdaki taşları almaya çalışırlar. Hangi grup daha çok taş almışsa o grup galip ilan edilir yani galip takım bütün yarışçıların aldığı taş sayısına bakarak belirlenir.³⁵

AT OMIRAULASTURU: At Omiraulatu “*Atların Güç Gösterisi*”³⁶ şeklinde Türkçe’ye tercüme edilebilir. Bu gençlerin at oyunu olarak bilinir ve ya geniş bir meydana veya toprağı yumuşak ve taştan, çakıldan arınmış yerde oynanır. Yarışa katılan yarışçıların

³⁴ *age.*, s. 121-122.

³⁵ E. Sağındıkov, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 91.

³⁶ *Omiraulatın*’ın Türkiye Türkçesinde iki anlamı vardır. “1. Kalabalığı yarıp geçmek; 2. Güç göstermek, çalım satmak.” *bk. Kazak Türkçesi –Türkiye Türkçesi Sözlüğü*, s. 412.

sayısına herhangi bir sınırlama konulmaz. 10 metrelik alan içerisine bir çember çizilir ve yarış yöneten kişinin işareti ile yarışa katılan bütün yarışçılar (ilk sırada yer alan iki at) çemberin içerisine girerler. Çemberin içine atları ile giren yarışçılar birbirlerini sıkıştırarak çemberin dışına atmaya çalışırlar. Çemberin dışında kalan yarıştan elenmiş olur. Tabii bu sıkıştırma atları kapsamaktadır. Yarışçıların birbirlerine dokunmaları, elleri ile birbirlerini tutmaya çalışmaları ve birbirlerini itmeleri yarış kurallarına göre yasaktır. Böylece asıl gaye atların birbirlerini iterek çemberin dışına çıkmamayı sağlamalarıdır. Hangi yarışçının atının iki ayağı çember çizgisinin dışına çıkarsa veya dışında kalırsa o yenilmiş olarak kabul edilir. Bu şekilde bütün oyuncuların hepsi yarışa girip yarıştıktan sonra yarış sona erer yani yarış çemberde tek bir atlı kalıncaya kadar devam eder. Oyunun tek kuralı yarışçıların ellerinde hiçbir şeyin olmaması ve yarışçıların birbirlerine dokunmamalarıdır. Bu yarışta amaç atların yarışmaları olmakla beraber at binicisinin de usta manevralarla rakiplerine üstünlük sağlaması onun ne kadar usta bir binici olması gerektiğini de ortaya koymaktadır.³⁷

AT USTİNDEĞİ TARTIS: Tartis Türkiye Türkçesinde çekişme, mücadele, münakaşa³⁸ anlamlarına gelmektedir. Bu yarış Türkçe, “*At Üzerindeki Mücadele*” olarak söyleyebiliriz. Bu yarışın yapılabilmesi için kenarları birbirine eşit dikdörtgen veya kare şeklinde 20-30 metrelik bir alan belirlenir. Bu alanın ortasına 3-5 yaşta yarışçı ile bir atlı yarışçı çıkar. Yayan yarışçıların gayeleri atlı biniciyi atından aşağı düşürmektir. Atlı yayalardan kaçır. Ama yarış kurallarına göre yayalardan kaçır atlı belirlenen alanın dışına çıkamaz. Yarış yöneten kişi yayan yarışçılara binicinin atına dokunmamalarını söyleyerek binicinin sadece kendisini düşürmeleri gerektiğini söyler ve bunu yapabilmeleri için onlara 10-15 dakika verir. Bu süre içerisinde atlıyı düşürmeye çalışırlar. Düşüremezlerse onlar yarıştan çekilirken, yayaların bir sonraki grubu yarışa girer. Bu şekilde yayan grubu atlıyı düşürünceye kadar yarış devam eder. Hangi yayan grubu biniciyi düşürse o grup yarış kazanarak ödülü alır.³⁹

JORGA JARIS: Jorga'nın Kazak Türkçesinde iki anlamı vardır. 1. Yorga, rahvan; 2. iyi bilen konuya hakim. Jorga yarışın Türkçe anlamını “*Rahvan Atların Yarışı*” olarak çevirebiliriz. Bu spor yarışının da kendine özgü belli özellikleri vardır. Rahvan atın yumuşak

37 Tötenayev, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1994, s. 101; E. Sagındıkov, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 122.

38 *Kazak Türkçesi –Türkiye Türkçesi Sözlüğü*, s. 523.

39 E. Sagındıkov, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 128.

rahvan yürüyüşü hemen dikkati çeker. Atın, sağ taraftaki ön ayağı ile arkadaki ayağı; sol taraftaki arka ayağı ile öndeki ayağının duruşunun aynı olması gerekir.⁴⁰

Yarışa bu şekilde başlarlar. Yarış sırasında yorga atlar rahvan yürüyüşlerinden vazgeçemezler. Ayrıca bu sırada yorga atlar su taşırlar. Çünkü bu şekilde yorga atların alıp götürdüğü, taşıdığı su sallanıp, dökülmez. Bu yüzden de atlar yarış sırasında başlarından ayaklarına kadar rahvan yürüyüşlerinden vazgeçemezler. Eğer jorga yarışına katılan at yanılarak yarış menziline çıkarsa ve tekrar yarışa girerse bu atın sahibi için büyük bir ayıp sayılır. Bu şekilde bu dört defa tekrarlanırsa bu sefer at yarıştan çıkarılır.

Jorga yarış yolun durumuna bakılarak (rahat olup olmadığına göre) 2-3 km olarak belirlenir. Bunun sebebi de atın yorulmaması ve süratten düşmemesini sağlamaktır. Yarışa giren atlar yol ve çakı rahvan atları olarak adlandırılır.

Jorga atları dikkatli seçmek ve aralarında bir münasebet kurmak en önemli şarttır. Günümüzde yarışa kızlar ile kadınlarda katılmaktadırlar. Katılmalarının en önemli sebebi vücut gelişimi ve spor yapmaları ve bunu geliştirmeleridir. Yarışın en büyük faydası ise yarışa katılanlara moral motivasyonu yapmasıdır.⁴¹ Yarışa genelde kızlar katılırlar. Oyuncuların sayısında bir sınırlanma konulmaz. Yarışçılar buldukları yer yani yarışçı kulübesinin hemen önüne çizilen çizginin önünde dururlar ve yarışı yöneten kişinin ki genelde genç bir erkek olur verdiği işaret üzerine hepsi birden buldukları yerden çıkarlar (fırlarlar) . Eskiden bu yarış iki köy arasında yani uzun bir mesafede yapılıyordu. Yarış mesafesi bazen 3 ila 5 km arasında bazen de 10 km’dir. Bu yarış bildiğimiz bugünkü at yarışının benzeridir. Çıktıkları kulübeye geri dönenler galip ilan edilirler.⁴²

JAMBI ATU: Jambı Kazak Türkçesinde “*Gümüş Parçası*” demektir.⁴³ Ancak Jambı Atmak anlam olarak bir direğin tepesinde yer alan çemberin içindeki gümüş para demektir. Bu yarışta Kazak halkının eski devirlerinden beri yaşattıkları yarışlardan birisidir. Eski dönemlerde Batırlar jırında yani destan veya uzun manzum şiirlerde hükümdarın kızının evleneceği erkeği seçme talepleri arasında bu yarışı oynaması da yer alırdı. Damadın veya genç yiğidin keskin nişancılığını göstermesi gerekiyordu. Günümüzde ise spor oyunları arasında yer almaktadır. Yarışçı yarışa kendi atı ve sadak’ı ile gelir. Yarışçıların sayısında

40 *age.*, s. 117.

41 *age.*,s. 118.

42 Tötenayev, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1994, s. 102.

43 *Kazak Türkçesi –Türkiye Türkçesi Sözlüğü*, s. 158.

herhangi bir sınırlama yoktur yani isteyen, kendine güvenen herkes yarışa katılabilir. Eskiden bu oyuna kızlarda katılırlarmış ama günümüzde erkeklerin oynadığı bir yarış çeşidi olarak görülmektedir. Yarıştan bir gün önce direk dikilerek direğe jambı iliştilir ve onu atılacak yer hazırlanır. Jambı’ya veya torbaya sarılan altın veya gümüş, yüksekliği 4-5 metre olan direğin tepesine, iki karış genişliğinde 3-4 karış uzunluğunda atın kılından iki kat olarak yapılan ip ile bağlanır ve bu çember veya daire şeklinde yapılarak aşağıya doğru salınır Yarışçılar jambı’dan yaklaşık 50-60 adım mesafede durarak sıra ile ok atarlar. Atıklarında sadece jambı’yı değil kıl ipe’de nişan almaları gerekir. Bu son derece usta okçuluk veya atıcılık isteyen yarışa sadece keskin nişancılar katılırlar. Atıkları oklar sonucunda düşen jambı’yı ödül olarak kendileri alırlar.⁴⁴

JİGİT KUU: Yarış geniş bir sahada, meydana ya da bir spor salonunda yapılır. Bu yarışa 10 ila 20 arasında genç katılır. Bu yarış gençlerin oyunu olarak bilinmektedir. Her yarışçı yarışa kendi atı ile katılır. Yarışı yöneten kişi birbirlerine mesafesi 15-20 metrelik iki yer belirler. Toplanan gençler iki gruba ayrılarak çizilen çizgi boyunca bir sırada dururlar. Yarışı yöneten kişi birinci yere bir sopa ve üzerine de bir bayrak koyarken diğerinde de bizzat kendisi durur. Her iki gruptan iki kişiyi çağırarak birinin eline belbey yani kemer (kuşak) veya örtü verir. Yarışı yöneten kişinin bilgisi dahilinde yarışçılar ikinci yere bakarak yarışa başlarlar. Belbeyi alan yarışçıyı kovalayanın yarışçının ikinci yere ulaşmadan belbeyi alması gerekmektedir. Bundan sonra yarışa sıradaki iki atlı çağırılır. Hangi grubun yarışçıları daha çok alırsa o grup galip olarak ilan edilir.⁴⁵

Bu yarışın yayan olarak yapılan ikinci bir çeşidi daha vardır. Yarış açık alanda veya büyük bir yerde 10-30 oyuncunun katılması ile oynanır. Bu oyunu gençler oynar. Gençler iki gruba ayrılıp bir çizgi boyunca dururlar. 15-20 metre uzağa bayrak dikilir. Oyunu yöneten kişi her gruptan birer oyuncuyu ortaya çağırarak her birine belbey (kuşak, kemer) veya ikiye katlanıp yuvarlanmış örtü verir. Yarışı yöneten yöneticinin bilgisi dahilinde yarışçılar karşı taraftaki çizgiye doğru bakarak yürürler. Belbeyi alan yarışçı rakibini kovalamaya çalışırken bayrağa dokunmaya korkar. Belirlenen yere gelen oyuncu belbeyi yere atar. Belbeyi ikinci oyuncu alarak onu geri koymaya çalışır. Onun da yarışın başladığı yere ulaşmadan rakibini

44 Tötenayev, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1994, s. 103; B. J. Jusinova, *Kazak Halkının Salt-Desturleri*, Almatı 2007, s. 104.

45 Tötenayev, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1994, s. 104; E. Sagındıkov, *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1991, s. 122-123.

düşürmesi gerekir. Yarışın sonunda rakibinden belbey toplayan yarışçı kendi takımına puan kazandırır. Bu şekilde hangi takım çok puan toplarsa o takım galip olarak ilan edilir.⁴⁶

KUMİS ALU, KUMİS İLU, JUZİK İLU: Ata çok iyi binen yani usta binici yarışçıların katıldığı milli oyun-yarışlarından biridir. Genellikle *Kelin Tusiru, Kız uzatı* toylarında yapılmaktadır. Bütün at yarışlarında olduğu gibi bu yarış da geniş ve düz bir ovada veya sahada yapılır. Yarışa katılan gençlerin sayısına bir sınırlama konulmaz Bu yarışta iki çeşit yapılmaktadır. Birinci çeşit oyun-yarıştta nişanlı kız ya altın ya da gümüş süslemeli tokasını veya yüzüğünü bir örtüye sarar. Bu yüzden de çoğu yerlerde bu yarışa “*juzik (yüzük) yarışı*” da denilir. Büyük bir özenle gelen binici gencin atının hızını düşürmeden, bu örtüyü alarak geri dönmesi gerekir. Böylece o *betaşar*’ı söylemeye hak kazanır.⁴⁷

İkinci çeşitte yarış başlamadan önce arası 100 adım olan iki yer belirlenir. Bu mesafenin 3-4 yerine beyaz bir kumaş parçasına sarılmış gümüş konulur. Yatışı yöneten kişinin işareti ile yarışçılar yavaş bir şekilde sıra ile dururlar.⁴⁸ Yarışa birinci sırada bulunan genç yarışçı başlar. Yarışı yöneten yöneticinin bilgisi ve işaretinden sonra bulunduğu yerden çıkarak büyük bir hızla dörtlüye koşan atının üzerinden yolunun üzerinde bulunan gümüşü alması gerekir. Gümüşü aldığı sırada atının başını tutarak durdurması mümkün değildir. Atı durdurarak aldığı gümüş sayılmaz. Bu şekilde herkese kendi aldığını saydırabilir. Şüphesiz ki bir seferde 3-4 yere konulan bu gümüşleri almak oldukça zordur. Bu yüzden de bir kişi gidip geldikten sonra diğer yarışçı yarışa girer. Oyunu ilginç kılmak için seyirciler gümüşleri buldukları yerlerden birkaç defa çıkararak başka yerlere koyabilirler.⁴⁹



46 E. Köpiş, R. Rahimbek, *Kazaktın Toy Oyındarı*, Almatı 2001, s. 41; İbra, s. 104.

47 *age.*, s. 47

48 B. J. Jusanova, *Kazak Halkının Salt-Desturleri*, Almatı 2007, s. 103.

49 Tötenayev, *Kazaktın Ulttık Oyındarı*, Almatı 1994, s. 104-105.

TUMAK (TIMAK)⁵⁰ URU (ALU): Bu yarış Türkiye Türkçesine “*Kalpağı Almak, düşürmek*” şeklinde çevrilebilir. Yarış açık ve düz bir arazide yapılır. Yarışçıların sayısında bir sınırlama yoktur. Her yarışçı yarışa kendi atı ile katılır. Bir gün önce iki buçuk metre uzunluğundaki sopanın veya direğin üzerine tımak konulur. Ayrıca oyunda yarışçıların gözlerinin bağlanması için bir bağ veya örtü hazırlanır. Yarışçılar yarış başlamadan önce çizilen bir çizgi boyunca sırayla dururlar. Oyunu başlatan kişi sırada duran yani sıranın kendi tarafındaki ilk yarışçıyı ortaya çağırır. Ona direkte asılı duran tımak’ı göstererek gözünü sıkı bir şekilde bağlar. Bundan sonra ata bindirerek eline kamçı verir ve kendi etrafında bir defa döndürdükten sonra başına tımak yerleştirilen sopa veya direğe baktırarak “Nu-ka şimdi git ve tımakı al” diyerek gönderir. Gözü bağlanan yarışçının atı ve elindeki kamçısı ile tımaktı vurarak yere düşürmesi gerekir. Ancak tımakın bulunduğu sopanın uzunluğunun atlının kolunun seviyesini geçmemesi gerekmektedir. Atlı bu sırada tek ayağı ile de yürüyebilir.⁵¹ İlk seferinde vurduğunda düşüremeyebilir. Yarış kurallarına göre 3 defa hakkı vardır. 3 defada da tımağı düşüremezse doğaçlama bir şarkı söyleyerek tekrar yarışı yöneten kişilerden bir sefer daha yarışması için izin isteyebilir. Bu şekilde yarışçıların hepsi yarıştıktan sonra atın üzerinden düşmeden Tumağı düşürmeyi başaran oyuncu galip ilan edilir.

Kaynaklar

- Argınbayev, H., *Kulturno-Ekonomiçeskiye Traditsii Naradov Sredny Azii i Kazakhistana*, Moskva 1975.
- Balganbayev, M., *Kazaktın Ulttıq Sport Törleri*, Kaynar 1985.
- Ergalieva, J., N. Şakuzadaulı, *Kazak Kültürü*, Almatı 2000.
- Hinayet, B., A. Sujinova, *Kazak Halkının Ulttıq Kiimderi*, Almatı 2007.
- Jusinova, B. J., *Kazak Halkının Salt-Desturleri*, Almatı 2007.
- Koç, K., A. Bayniyazov, V. Başkapan, *Türkiye Türkçesi-Kazak Türkçesi Sözlüğü*, Ankara 2003.
- Köpiş, E., R. Rahimbek, *Kazaktın Toy Oyundarı*, Almatı 2001.
- Sagındıkov, E., *Kazaktın Ulttıq Oyundarı*, Almatı 1991.
- Tötenayev, B., “Kazaktın Ulttıq Oyundarı, Şetel Galımları Közimen”, *Zerde*, No. 11.
- Tötenayev, “Ult Oyundarı” *Pioner*, 1986, No. 2.
- Tötenayev, B., *Kazaktın Ulttıq Oyundarı*, (Monografi), Almatı 1978.

50 Tilk, kurt gibi hayvanların derisinden yapılmış kalpak. bk. *Kazak Türkçesi –Türkiye Türkçesi Sözlüğü*, s. 568.
51 E. Sagındıkov, *Kazaktın Ulttıq Oyundarı*, Almatı 1991, s. 105

Tötenayev, B., *Kazaktın Ultık Oyındarı*, Almatı 1994.

Türkmen, M., O. İmamoğlu, L. Türkmen, “Dünden-Bugüne Türklerde Kız ve Kelin Kovuu Oyunu”, *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, C. 6, s. 1 2005, s. 49-57.

Uydu, Mualla, “Kazak Türklerinin Günümüzde Kutladıkları Toylar”, *Türk Dünyası Araştırmaları Vakfı Dergisi*, İstanbul, Ağustos 2001, s. 201-217.



Kız Kuu Yarışı Yapılırken⁵²

⁵² www.kazakh.ru adresinden 24.09.2009 tarihinde alınmıştır.



Kökpar Oynanırken⁵³
Günümüzdeki Kökpar Oyununa ait Resimler⁵⁴



53 www.kazakh.ru adresinden 24.09.2009 tarihinde alınmıştır.

54 Prof. Dr. M. Turhan Akay'ın Kazakistan'ın Türkistan şehrine 10 km uzaklıkta bulunan Kumtigin köyünde 25.10.2009 tarihinde çektiği resim; özel resim koleksiyonunda alınmıştır.







