



# QARABAĞ

## XALQ OYUNLARI

Elmira Məmmədli

Azərbaycan Respublikası Mədəniyyət Nazirliyi Mədəniyyət üzrə  
Elmi-Metodik və İxtisaslandırma Mərkəzinin sektor müdiri  
E-mail: elmira.memmedli.70@mail.ru

**X**alq oyunları xalqın mədəniyyətini, mentalitetini, adət-ənənəsini, etnoqrafiyasını özündə əks etdirən ən gözəl milli dəyərlərdən biridir. Hər kəsin onlarla ilk tanışlığı xalq oyunlarına daxil olan uşaq oyunları ilə başlayır. Ümumiyyətlə, uşaq illərini milli oyunlarsız keçirmək insanın şəxsiyyət kimi formalaşmasına mənfi təsir göstərir. Oyun özümüzü dərkə kömək edən, bizi formalaşdıran və xəyal dünyamıza aparən məşğuliyət formasıdır. Xalq oyunları məhrəbanlığı, samimiliyi, birliyi, cəsarəti öyrədən folklor janrıdır.

Bu məqalənin əsas məqsədi Qarabağ bölgəsində tarixən oynanılan xalq oyunları haqqında məlumatların araşdırılmasıdır. Tədqiqat zamanı aydınlaşır ki, xalq oyunlarının inkişafı bir tərəfdən iqtisadi inkişafıla bağlıdırsa, digər tərəfdən müharibələrə hazırlıqla əlaqədar olmuşdur. Məsələn, milli güləş, ox atmaq, at çapmaq, qoruq oyunu, çövkən atış-tü oyunu və başqalarını göstərə bilərik.

Qarabağda geniş yayılan xalq oyunları haqqında bilgi əldə etdikcə milli duyğuların, hisslərin, adət-ənənələrin və milli kimliyin formalaşmasında nə dərəcədə yüksək və əhəmiyyətli rolə malik olması aydın görünür. Qarabağda məxsus oyunlar Azərbaycanın digər bölgələrindən bir qədər fərqlidir. Onların çoxu Türkiyə, Orta Asiya və hətta Altay-Sayan və Sibir regionunda da yayılmışdır. Bu siyahıya "Evcik", "Cirit", "Halay", "Aşiq oyunu", "Çövkən" və digər savaq oyunları olan "Eşşək bel", "Maral oyunu", "Kilimarası", "Qığ-mərə", "Baharbənd", "Xan-vəzir" və s.

oynalar aiddir. "Dirədöymə", "Çiling ağac", "Top al, qax", "Sərras vur", "Motal-motal", "Qələndar, ay Qələndar", "Əl üstə kimin əli", "Bənövşə-bənövşə" və s. indi də uşaqlar və gənclər tərəfindən havasla oynanılır. Tarakəmə oyunları sayılan "Papaq oyunu", "Dəsmal oyunu", "Keçipapaq oyunu", "Çoban oyunu" da Qarabağ xalq oyunları sırasına aiddir.

Təsnifat aparılarkən ilk növbədə azyaşlı və böyüklərin oynadığı oyunları bir-birindən fərqləndirmək lazımdır. Lakin bəzi oyunlar vardır ki, həm böyüklər, həm də uşaqlar tərəfindən birlikdə oynanılır. Qarabağ oyunları haqda başqa bir təsnifat isə masaüstü müxtəlif oyunlar, ayaq üstə açıq havada olan və üstüsti, yəni savaq şəklində oynanılan oyunlar üzrə aparılır. Xüsusilə qapalı ərazilərdə qadınlar tərəfindən oynanılan oyunların əksəriyyəti oturmaq şəklində, yaxud masa arxasında reallaşır. Hünər, fiziki baxımdan güc, çeviklik, maharət, bacarıq nümayiş etdirən və idman tərzində aparılan oyunların çoxu ayaq üstə və ya at üstə oynanılır. Qarabağ savaq oyunları həm ritual, həm də qədim həyat qanunları ilə müəyyənləşir. Savaq oyunları həminin oynayacağı oyun olmamaqla, fiziki və əqli cəhətdən sağlamlıq, gümrəh, həmçinin güc baxımından hazır insanlar üçündür. Təəssüf ki, əvvəllər xalqımızın ən çox xoşladığı oyunlar və savaq oyunları tarixin qaranlıq dairələrində itdi, dəyişikliklərə məruz qaldı, bəzilər isə müasir dövrdəki oyunlara əvəzləndi. Yanşlar, güclü tərəftar, çeviklik, qaçış, güləş, qlinc və oxatma oyunları harada olursa-olsun, hamısı inkişaf etmiş, yaxşı müəyyənləşdirilmiş qaydalarla formalaşmış döyüş oyunlarıdır.

Qarabağ bölgəsi atış-tü oyunlarının oynanıldığı ən qədim məkandır. Çünki Qarabağ atlarının harmonik bədən quruluşuna malik olması,



başın boyunca nisbatən mütənəsibliyi, dir-naqları mülkiyyəti, belin düz, boyun kiçik olması, an sürətli qaçması zamanı isə anı dayan-maq qabiliyyəti və s. müsbət xüsusiyyətləri onların oyunlarında, yarışmalarda iştirakı üçün həmişə münasib sayılır.

Atla oynanılan oyunlar bəzən olduqca ağır mədəniyyətin köçəri variantlarını təşkil edir, digər tərəfdən də bu oyunlara gənclər zaruri vəzifələri üçün hazırlayır. Oyunlar təkcə məşğuliyyət hesab edilmir, onlar həm müsabiqəyə fərmaladırlar, həm də mədəni dəyərlərin zənginləşdirilməsində xüsusi rol oynayır. Məsələn, "Ənzeli" oyununu bir nümunə kimi qeyd etmək olar. Bu oyun ata (ya eşşəyə) minməq vərdişlərini uşaqlara öyrədir.

Xüsusi diqqət çəkən atlı oyunlar kateqoriyasına daxil olan – "Sürpəpaq", "Gökürü", "Ciri", "Çovkan", "Cidiri" də müasirləşdirilməsinə, aylanca xarakterli oyun çevrilməsinə baxmayaraq, Qarabağın savaq oyunları sırasın-da yer alırlar. Savaqın an əsas xüsusiyyəti yaşmaqdır. Vurğulamaq lazımdır ki, yaşq olan yerda həmçinin oyun da vardır. Savaq oyunları isə kimin gücü, kimin qüdsüz, kimin məharəti, çəvik, kimin isə cəsarət olduğunu müəyanlaşdırmaq üçündür.

Qarabağ tarakamaları arasında geniş yayılmış oyunlardan biri də "Papaq götürmə"dir. Bu oyunun əsas məqsədi başındakı papağı qorumaq və raqibin papağını götürməkdir. Oyunda beş oğlan və bir qız atlı iştirak edir. Qayıdaya görə oğlanın qarşısını götürmə

bilər, oğlanlar isə qızın baş geyimini götürmə bilməzlər. Oyun 10 daqiqə arızında aparılır və başa çatdıqda papağını qoruya bilməyən atlıların atı əlindən alınır və özəri də papağı döyüldüy meydandan qovulur.

"Çovkan" Qarabağ atlı oyunlarından, komanda şəklinə oynanılan idman oyununu olmaqla yanaşı, həm də modern polu oyununu bir nüvüdür. Çovqan sözü "covutmaq" – ağcaq yelləyərək tozu vurmaq, "çovkan" – alın oynamas, çaparaq şahə qəbməsə mənalını daşıyır. Bir başqa etimoloji izahə görə çovqan /çevkan/ sözü "çalmək, çevimək" felindən gəlir, topu vuraq komanda yoldaşına ötürmək mənasını verir. Oyunun əsas məhiyyəti ondan ibarətdir ki, oyunun işlərakları iki komandaya (dəstəyə) ayrılır və iki tərəfdə yerləşdirilmiş dirəklərdən ibarət raqib komandanın qaçılmasını oyun topunu keçimək tələb olunur. Oyunda iştirak edən hər bir komandanın 7 nəfərdən ibarət tərkibi formalaşır. Oyunda istifadə olunan atların sayı isə 6 olmalıdır. Oyun iki hissədən ibarətdir və hər hissə 30 daqiqə davam edir (Gözalov, Rüstamov və b., 2017: 26).

Səlimək üçün bir komandanın üzvləri mütləq digər komandanın üzvlərindən fərqli geyimdə oynayırlar. Çovkanın an əsas özəlliyi odur ki, yaş həddi tələbi yoxdur. Fiziki baxımdan sağlām bədənə malik şəxs (qadınlar, kişilər, gənclər, yaşlılar) hər vaxt çovkan oynaya bilər. Çovkan oyunçuların xüsusi geyim forması olaqca quxadan, yüngül bəğəzi çəkəndən, papaqdan, at minmək üçün gən

şəlvədən istifadə edirlər. Oyunçular eyni qu-nuluşə malik olan, eyni uzunluqda olan taxta-dən hazırlanmış çomaq və yaxud dayanəkdən istifadə edirlər. Oyundakı şəxslər eyni for-masına əməl etmədikdə, yaxud kobudluq göstərək qaçdıları pozduqda meydandan 2 daqiqəlik və ya həmişəlik kanarlaşdırılan bilar.

Qarabağ məxsus bu savaq oyununu an əsas xüsusiyyəti isə Qarabağ atlı ilə oynanılmasıdır. Vurğulamaq lazımdır ki, bu oyun 2013-cü ildə UNESCO-nun Deyri-məddi mədəni irsinin Reprəzentativ Siyahısına əlavə olunmuşdur.

Başqa bir, "Mərə-mərə" adı ilə tanınan xalq oyunu da var. İştirakçıları olan bir neçə insan iki komandaya bölünür. Oyun-dakı insanları sayı qədər bir-birindən bir qarış aralı, kiçik ölçülü çalalar qayır. Daha sonra marağın hər iki üzündə və ya bir tərəfdə 5-6 addımlıq məsafədə cızq çəkilir. Oyunçular ya bir tərəfdə və ya hər iki tərəfdə sıra ilə düzülüb oynayırlar. Haləyq olan şəxs birinci topu (yumağı) çalaların üstü ilə diydirdir. Topu hansı oyuncunun mərasinə düşsə, o cəld şəkildə marağdan topu götürüb ataraq dağılışıq qaçan oyunçuların birinə vurmaqdadır. Əgər kimi vursa, o keşikçi dayanır. Əgər vurma-sa, yenidən özü durur. Keşikçi hakim rolunu oynayır, oyunu idarə edir. Oyunçu topu öz mərasinə salanəkdə keşikçi yerində dayanır.

"Baharəndə" də atüstü oyun kimi xüsusi marağıdır. Oyunçu atı yorğaya və yaxud çapa-raq sürür, bu zaman çuxarını, anaxlığını, çə-nəqlərini, kəməri və xancarını bir-bir çaxaraqqa yera atır. Müəyyən məsafədən sonra atı cəld geri döndürüb təkrar həmin gəldiyi yolu geyir. Atın cəlovunu yığmadan sıra ilə altmış əsyalan yerdən götürüb geyiləni geyir, bağla-nanı isə bağlayır. Bu əməliyyatı cəld şəkildə yerinə yetirən atlı oyunçular qalıb sayılır. Oyun ən çox bahar fəslində, Qarabağda meşə ilə əhatələnmiş "band" adlı dağətəyi düzənlikdə keçirilib. Araşdırmalara görə, band adlı həmin düzənliklərdə at çəpməq çətin və təhlükəli imiş, məhir at sürənləri ortaya çıxarmış...

Digər bir oyun "Xan-vəzi" oyunudur. Oyunda beş (7, 9 və s.) nəfər iştirak edir. Yerdə ovcu boyda bir çala qazılır. Beş ədd xırda dəg götürülür. Oyunçular növbə ilə beş əddimlərdə dayanıb bu daşları ovucun içində saxlamaqla çalaya atırlar. Əgər daşın üçü çalaya düşsə, o oyunçu çalanın bir tərəfindən durub xan

elan edirlər. Daşın ikisi çalaya düşsə, həmin oyunçu özünü vəzir elan edir, bir daş çalaya düşən oyunçu isə ya xana, ya da vəzirə "at" olur. Oyunun gədişində "xan", "vəzir" və on-ların "atları" müəyyənlaşırlar. Oyun qızışdıqca, yeni daşlar çalaya atılıqca, oyunçuların ifadə etdikləri rədlər dəyişir. Ən maraqlı məqam "At-ların"ı - amiri verildikdə, vəzir və xanın at rol-larını aparanların çəyinlərində oturmalarıdır.

Həç bir rəldə etməyən oyunçu – yəni beşinci (yeddiinci, doqquzuncu və s.) adam rollarını yenidən dəyişməsinə səbəb olur. Əgər daşın beşi də çalaya salınarsa, onda həmin adam "mühabibə" elan edir və xanla vəzir at üstündə hakimiyəti uğrunda vurulur. Vəzir qələbə çalanda isə xanlar yerini dəyişir. Xan qalıb gəlsə, onda öz yerində qalır. Daşların döndürülmə çalaya salan beşinci adam hakimiyyətin dəyişdiyini elan edir. Yeni xalq təstə edən atlar xan və vəzir olur, xanla vəzir isə atlarını yerini tuturlar.

"Sürpəpaq" oyunu isə hər birində 4-8 nəfər idmançı olan iki komandanın iştirakı ilə keçirilən və 20 daqiqə davam edir (10+10). Birinci yandan sonra komandalarda 5 daqiqə istirahət edir və qapıları dəyişirlər, oyun mərkəzindən başlanılır. Oyun heç-heçə qurtarıqda qalıb komandanı müəyanlaşdırılmək məqsədilə



oyunu 10 (5+5) daqiqə əlavə vaxt verilir. Əlavə vaxtda qalıb müəyyən olunmasa, hər komandaya 5 top-papaq atmaqda 5 metrlik çərçivə zərbləri atılır olur. Bu zaman heç-heçə ilə nəticələnərsə, hər komanda maksimum 5 top-papaq almaqla iki titirlən top-papağa qədər çarımə qurtarılmı davam etdirir. Bu halda da qalıb müəyanlaşməsə, püşkatma yolu ilə həllini tapır.

Adıçəkilənlər Qarabağ xalq oyunlarının yalnız cüzi bir qismidir. Onların hər birində qıssa-hissa ətraflı yazmaq, cəmiyyəti

mədəniyyətimizə xidmət etməkdir. Nəinki Qarabağ, büt-ün Azərbaycanımıza məxsus mədəniyyət nümunələrini qorumaqla yanaşı, vaxtaşırı gənclərə nəslə təbliğ etməliyiq, xatırlatmalıyıq. Bunlar bizim mədəniyyətimizdir, kimliyimizdir və nəhəng tariximizdir. Tarixi ilə silahlanan xalq isə məğlub edilməzdir. ♦

#### Ədəbiyyat:

1. Allahverdiyev M. Azərbaycan xalq teatrı. Bakı: "Maarif", 1978.
2. And 2012 – And M. Oyun və bügü. Türk kültüründə oyun kavramı. İstan-bul: "Yapı Kredi Yayınları", 2012.
3. Bayat 2006 – Bayat F. Ana hatları türk şənəmliyi. İstanbul: "Ötüken", 2012.
4. Boratav P.N. 100 soruda türk folkloru. İstanbul, 1973.
5. Gözalov F., İmanov M., Rüstəmzadə İ., Uruçov T., Abbasov E. "Qarabağ xalq oyunları və tamaşaları" Bakı, 2017

6. Haqverdiyev Ə. Seçilmiş əsərləri. II c. Bakı: "Azərbaycan", 1971.
7. Hüzüingiz J. Homo Ludens. Oyunun toplusmal işləvi üzərinə bir tədqiqat. Cəvriyə N.M. Kütüpbəy, İstanbul: "Ayrıntı", 2013.
8. Kazımoğlu M. Xalq gələtinin poetikası. Bakı: "Elm", 2006.
9. Qasimov Ə. Azərbaycan xalq oyunları. Bakı: "Bakı Universiteti Nəşriyyatı", 2006.
10. Nəbiyev A. El nəğmələri, xalq oyunları. Bakı: "Azərbaycan", 1998.

#### Резюме

Эльмира Мамедли  
КАРАБАХСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Автор статьи подчеркивает, что цвета, выбираемые в изобразительном творчестве должны соблюдать гармонические правила гармонической детерминации, призванной слухнуть непосредственное содержание.  
**Ключевые слова:** Карабах, народные игры, игры, човкан, военные игры, монные игры

#### Summary

Elmira Mammadli  
KARABAKH NATIONAL GAMES  
Generally, the Karabakh folk games feature different stages of Azerbaijani Turks life, psychology, lifestyles, social and cultural conditions, beliefs and rituals, worldviews, morals, beliefs, relationships with friends and enemies are presented. Despite various changes in the modern world, the Karabakh folk games, which reflect the national traditions of the people, reflect the unity, hard work, courage and diligence of the people, have a special place in the history of Azerbaijan.  
**Keywords:** Karabakh, folkgames, games, chovkan, wargames, horse games

