

Klub müəssisələrində xalq oyunlarının təşkili

Mədəni-mədəniyyət sahələrindən olan xalq yaradıcılığımızda mövzu və məzmun rəngarəngliyi, forma müxtəlifliyi ilə özünəməxsus yer tutan janrlardan biri də oyunlardır.

Oyunlar ilkin yaranışından xalq həyatının müxtəlif cəhətləri - inkişaf mərhələləri, həyat tərzi, məişəti, görüş və etiqadları, mərasim və əyləncə dünyası ilə bağlı olmuşdur. Eyni zamanda, oyun və əyləncələr xalqın düşüncə tərzi, marağını, arzu və istəyini əks etdirməklə, təbiətlə mübarizə şəraitində formalaşmış, zaman keçdikcə inkişaf etmiş, yeni çalarlarla zənginləşmişdir. Biz "oyun" anlayışını diqqətlə nəzərdən keçirəndə onun çox mənalı olduğunu görürük.

Belə ki, bu anlayış qədim yunanlarda uşaqlara xas hərəkətləri, almanlarda insana zövq verən ardıcıl, yüngül hərəkətləri, qədim romalılarda sevinc və şadlığı, türkdilli xalqlarda isə ağıl, hikmət mənalarnı ifadə edir. Dərin köklərə malik xalq oyunları zaman keçdikcə dəyişməsinə və yeniləşməsinə baxmayaraq, onların əksəriyyətində xüsusi qaydalar indiyə kimi qorunub saxlanılmışdır. O da məlumdur ki, hər oyunun özünəməxsus cəhətləri vardır. Bunlardan bəziləri oyun iştirakçılarında cəldlik, güc və dözümlülük, əzmkarlıq, bəziləri intuisiya kimi fiziki və psixoloji keyfiyyətləri aşılayır. Deməli, oyunlara təkcə əyləncə kimi deyil, həm də fərdin sağlam böyüməsində, onun gələcək həyata hazırlanmasında zəruri vasitələrdən biri kimi baxılmalıdır.

Xalq oyunları öz məşəyini əsasən rəqsdxili oyunlardan almışdır. İlk etnosların yaratdığı bir sıra oyunlar bəsit, sadə süjetli, adi sözlər və sözlərdən, səs və söz komplekslərindən ibarət olmuşdur. Bununla belə, hər bir oyunun özünəməxsusluğu olduğu kimi, müştərək, ümumi cəhətləri də yox deyildir. Şübhəsiz, unudulmuş, transformasiyalara uğramış bir çox oyunların süjeti bizzə bütöv halda gəlib çatmamışdır. Buna baxmayaraq, xalq oyunlarını aşağıdakı kimi təsnif etmək olar:

1. Rəqsdxili oyunlar: -"Yağış yağdırmaq", "Külöyi qaçırmaq", "Külöyi kəsmək", "Odu közərtmək" və s.
 2. Mərasim oyunları: -"Kosa-kosa", "Fincan-fincan" və s.
 3. Məişət oyunları: -"Əl üstə kimin əli", "Usta şeyird", "Yoldaş, səni kim apardı", "Bənövşə, bənövşə" və s.
 4. İctimai məzmunlu oyunlar: -"Arvadı kəndxuda aparadı", "Xan-xan" və s.
 5. Uşaq oyunları: -"Gizləpəç", "Çilingəpəç" və s.
- Təcrübə göstərir ki, uşaqların mədəni tələbatının ödə-

nilməsinə, asudə vaxtlarının səmərəli istifadə edilməsinə klub müəssisələri əhəmiyyətli yer tutur. Çünki burada keçirilən rəngarəng tədbirlərə uşaqlar və yeniyetmələr həmişə böyük həvəs göstərirlər. Əlverişsiz, xalq və idman oyunları onları daha çox cəlb edir. Bu da, şübhəsiz, belə tədbirlərdə əsas təşkilatçı və iştirakçıların uşaqların özlərinin olması, habelə onların özlərinə xas müəyyən fərdi keyfiyyət, istedad və bacarıqlarını nümayiş etdirə bilmək imkanı qazanması ilə bağlıdır.



Xalq və idman oyunlarından daha səmərəli istifadə olunması məqsədilə mədəniyyət evləri və klublarda xalq oyunları üzrə maraq klubunun yaradılması tövsiyə olunur.

Maraq klubunun məqsədi unudulmuş olan, lakin bu gün də əhəmiyyətini itirməyən xalq oyunlarının öyrənilməsi və yaşadılması, uşaqlara yüksək oyun mədəniyyətinin aşılanmasıdır.

Maraq klubuna xalq oyunlarına xüsusi həvəs göstərən uşaqlar, yeniyetmələr və gənclər cəlb edilir. Maraqlı klubuna rəhbərlik təcrübəli klub işçisi, yaxud ərazidəki ümumtəhsil məktəbinin bədən tərbiyəsi müəlliminə həvalə olunması məsləhət görülür. Maraqlı klubunun rəhbəri buraya ən fəal uşaq və gəncləri təvəzüləyir, klubun fəaliyyəti üçün onları arasında müəyyən vəzifə bölgüsü (xalq oyunlarını öyrənməklər, oyunlar üçün lazımı əşyaları toplayanlar, nəzərdə tutulan tədbirləri təşkil edənlər, oyunlar keçirilən zaman dəstələrin və ya komandalarnın başçıları, hakimlərə köməklik göstərənlər və s.) aparır. O həm də maraq klubunun iş planına uyğun olaraq fəaliyyətini təmin edir.

İş planına iştirakçıların yaş xüsusiyyəti nəzərə alınmaqla aşağıdakı tədbirlərin daxil edilməsi məsləhət bilinir:

1. Xalq oyunlarının əhəmiyyəti, toplanması, öyrənilməsi, bunlardan istifadə olunması qaydaları ilə bağlı «Xalq oyunlarının yaranışına ehtiyac nədən doğmuşdur», «Xalq oyunları bizim mədəni sərvətimizdir» və s. mövzularda söhbətlər, məsləhətlər.
2. Xalq oyunlarını yaxşı bilən yaşlı nəslin nümayəndələri ilə görüşlər. Tədbirlərdə xalq oyunlarının hansı mərasim, adət-ənənələrlə bağlı meydana gəldiyi, sonralar el-bəna şənliklərində, asudə vaxtlarda onlardan necə istifadə edildiyi barədə söhbətlər aparılır.
- Qeyd etmək lazımdır ki, klub müəssisələrinin yerləşdiyi ərazidə yaşayan milli azlıqların iştirakı da nəzərə alınır.
3. «Doşlar, gəlin şənlik edək!» devisi altında xalq oyunları üzrə tədbirlərin təşkili;

- qaçdı-tutdu oyunları,
- əşya və ya iştirakçıların axtarışı ilə bağlı oyunlar,
- oxumaqla /xorla/, sanamalarla müşayiət olunan oyunlar,

lar,
-«Şən startlar», «Mən və ailəm», «Qaliblər», «Şən, qıvrıq və hazırcavablar» və s. kimi müsbətə xarakterli estafet oyunları (ailelər arasında),

4. Morasim oyunları;
5. Mövsümi (qış, yaz, yay) oyunları;
6. Rayonun klub müəssisələri arasında xalq oyunları üzrə müsabiqələr, festivallar.

Qeyd etmək lazımdır ki, xalq oyunlarından el-oba şəhərlərində, müxtəlif mədəni tədbirlərdə, klub gecələrində də istifadə oluna bilər. Bunun üçün əvvəlcədən hazırlıq işləri aparılmalıdır.

Klubun üzvləri bilməlidir ki, görülən işin maraqlı təşkili, məzmunu və əhəmiyyəti - oyunlardan lazımı qaydada istifadə olunması, keçirilən tədbirlərə daha çox iştirakçının cəlb edilməsi bilavasitə onların təşəbbüskartlıq və işgüzarlığında asılıdır.

Xalq oyunlarını əsasən açıq meydançada, həyətdə, talaçıda, bəzilərini isə qapalı yerlərdə, idman zalında keçirmək lazım gəlir. Az hərəketli oyunları həm qapalı yerlərdə, həm də açıq havada keçirmək mümkündür.

Oyunların təşkilində iştirakçıların, komandaların tərkibi oyunların xarakterinə uyğun müəyyən edilir. Oyunu seçərkən iştirakçıların sayı, yaş tərkibi, onların keçiriləcəyi yer, vaxt, lazımı olan avadanlıqlar əvvəlcədən nəzərə alınmalıdır. Həyətinə sahəsi olmayan klub müəssisələri oyunları araziyə yaxın məktəbin idman meydançasında keçirə bilər.

Klub müəssisəsi işçilərinə kömək məqsədilə müxtəlif yaş qrupu üzrə xalq oyunlarından bəzi seçmələri və onlardan istifadə qaydalarını təqdim edirik.

Gizlənpaç (gizlənpaç) - geniş yayılmış oyunlardan biridir. Oyunda əsasən dörd-beş iştirakçı olur. Oyunu keçirmək üçün ələ yer seçilir ki, gizlənməyə şərait olsun.

Oyuna başlamaq üçün ya çöp gizlətmə (çöp atma) püşkündən, ya da sanamaldan (məsələn, "bir-iki", "əkil-bəkil", "şabalud" və s.) istifadə edilir. Püşkətməyə axıra qalan oyunçu əlləri ilə gözlerini örtərək üzü divara, yaxud arxası gizlənlərə tərəf dayanır və müəyyən say həddinə qədər sayır. Həmin müddətdə digər oyunçular qaçıb gizlənirlər. Başqa bir qaydaya görə, axtarıcı oyunçu gözünü yumub gözləyir. Həmi gizlənəndən sonra o: "Gizlənpaç, gəldim qaç" deyir və oyunçulardan biri, cavab olaraq öz yerini bəlli etmədən qışqırır: "Gəl".

Beləliklə, axtarış başlayır. Axtarıcı kimi gərsə, dərhal onun adını və gizləndiyi yeri deyib, tez də əvvəlki yerinə qaydır və bu məqsədlə divarda, yerdə, yaxud ağacda təbii, yaxud kömürlə çəkilmiş, diametri təqribən 20-30sm. olan bir dairəyə əlini vurur.

Tapılan oyunçu da öz növbəsində çalışır ki, onu axtarıcı tapan oyunçudan daha cold tərpənib əlini dairəyə vursun. Buna nail olan oyunçu qalib sayılır.

Qeyd olunduğu kimi, oyunun gedində hər hansı bir oyunçu "zərərləşdirildən" sonra o bəzilər artıq göz yummaq "cəzasından" azad olurlar. Lakin buna baxmayaraq, qalan oyunçular öz yerlərini bürüzə vermə və axtarıcı oyunçunu həmin tapmayınca oyun yenidən başlanılır.

Çərpələng (uçurmaq) - Çərpələng uçurmaq iki və daha çox iştirakçı arasında keçirilən yaz və ya oyunlardan sayılır. Bu oyun yaşayış evlərindən, xüsusən elektrik xətlərindən kənar yerlərdə təşkil olunur.

Çərpələng düzəlmək üçün kağız götürülür. Vərəqin diaqonalı boyunca "X" formasında, təqribən 1sm. enində iki nazik taxta, yaxud ağac, karton hissəcikləri yapışdırılır və ya xəmirlə ona yapışdırılır. Sonra vərəqin aşağı və yuxarı, həm də hər iki yan - qıvrıq hissələrinə də yapışdırma yolu ilə həmin taxta hissəciklərdən əlavə olunur.

Qeyd etmək lazımdır ki, bəzən həmin taxta hissəciklər vərəqə yapışdırılmır, gözəmə yolu ilə dəşilib salınır, bəzən də taxta hissəciklər əvəzinə "ciğ" deyilən bizvari şor-bataqlıq otundan istifadə edilir. Çərpələngin aşağı (dal) hissəsindəki taxta hissəciyin mərkəzinə (həmin yerdən vərəqə açqa düşməklə) müəyyən uzunluqda, barmaq enində parça - "quyruq" bağlanır. Yuxarı (baş) hissədəki taxta hissəciyin mərkəzinə isə eyni qayda ilə dolu çarx sapının bir ucu düyünülür. Çərpələngin daha da davamlı olması üçün bəzən aşağı və yuxarı taxta hissəciklər boyunca onlardan azca uzun olmaqla iki-üç qat sap bağlanır, quyruq və çarx sapının ucu isə həmin saplara düyünülür.

Bunlar hazır olanda sonra çərpələng uçuran sap çarxından 10-15 m. uzunluqda sap açır və çərpələngdən uzaqlaşır, başqa uşaq isə çərpələngin mərkəz hissəsindən ehməlcə götürərək onu küleyin əks istiqamətində havaya atır. Çərpələngi havaya atmağa adam olmayanda, onu düz bir yerə qoyub rahatlayır və sonra küleyin əks istiqamətində sürətlə irəli qaçır. Beləliklə, çərpələng uçmağa başlayır. Səkit və bərk küləkli havada çərpələng uçurmaq çətin olur.

Çərpələng havaya qalxandan sonra onu uçuran iştirakçı bir yerdə dayanaraq, təcridcə sapı uzadır ki, çərpələng daha yüksəyə qalxsın. Bəzən birinci çarx qurtarandan sonra çərpələng sapına ikinci bir sap çarxı da əlavə edilir. Çarx yarım, yaxud iki çarx sap işlətməmiş və həmçinin havada ikən tarazlıq vəziyyətində olan çərpələngin sahibi qalib sayılır.

Xan-vəzir - Oyunda əsasən 4 nəfər iştirak edir: "Xan", "Vəzir", "Tapan", "Oğru". Dörd ədəd kiçik kağız parçasının hər birinə həmin sözlərdən biri yazılır, hər kağız parçası ayrılıqda bir neçə dəfə bükülür və qarışdırılıb yere atılır. Hər oyunçu bir kağız götürür. "Tapan" sözü yazılmış kağızı götürən iştirakçı, "oğru" nu müəyyən edərək, "oğru sənə", deyərək üç nəfərdən birinə müraciət edir. O yalnız bir dəfə təşəbbüs göstərə bilər. "Oğru" tapılırsa "Xan" in əmri ilə o cəzalandırılır. Cəza iştirakçıların yerinə yetirə biləcəyi, gülüş doğuracaq bir qaydada olur. Məsələn, bir əyagi üstə müəyyən saydakı hoppanmaq, hər hansı bir heyvanın səsinə çıxarmaq, sanki qış tək "uçmaq", məhni

oxumaq, lətifə demək və s. "Oğru"nu tapmayan oyunçunun özü cəzaya məruz qalır. Cəzaya "Vəzir" nəzarət edir.

Topaldıqac - Oyunda bir iştirakçodə üç ayrı-ayrı dəstə olur: birinci topu alan, ikinci isti dəstə, üçüncü isə qaçan dəstədir. Top alan dəstədən isti dəstəyədək məsafə 12 metr olur. Qaçan dəstə isti dəstədən müəyyən məsafədə aralı dayanır. Top alan dəstədə 2 nəfər dayanır, bunlardan biri topu alır, ikincisi isə sağ əli ilə topu üfqi istiqamətdə bərk vurur və sonra yüyürüb isti dəstədə dayanır. Bundan başqa oyunda iştirak edənlərdən bir neçə nəfəri də isti dəstədə olur. Bu vaxt top verən topu bir adam - boyu yuxarı atıb-tutmalıdır. Bu zaman isti dəstə fürsət tapıb birbaşa qaçan dəstəyə tərəf yüyürür. Bu yürüş zamanı topu alıb tutan topla bunlardan birini vurmaldır. Əlindən başqa, top harasından dəysə, o, məğlub hesab olunur. Hərğah qaçarlardan biri topu əllə geri qaytarsa, o zaman top verənin yoldaşı topu tutub qaçarlardan başqa birini vurmaldır, əgər bədənində dəysə, o, məğlub olur. Hərğah o da topu əli ilə qaytarmış olsa, topu verənin yoldaşı uzaqlara, topu da - yanılır. Top verənin yoldaşı topu götürdikdən sonra oyun yenidən başlanır.

Dava-dava oyunu - Uşaqlar iki dəstəyə ayrılır. Hər dəstənin başçısı olur. Ortaya təxminən 3-4 kiloqram ağırlığında ağac və ya toppuz qoyulur. Püşk düşən dəstənin uşaqları bir-bir ortaya çıxmalı, bu toppuzların hərəsinə bir əlinə götürüb yavaş-yavaş yüzü sayınca əllərində fırlatmalıdır. Yüzü sayıb qurtarınca həmin toppuzu fırlada bilməyənlər sıradan çıxarılıb töhmətlənmək üçün hazırlanmış yerdə saxlanılır. Hər iki dəstənin uşaqları bir-bir sınaqdan keçirilir. Hansı dəstənin üzvləri toppuzları yüz sayana qədər hərəyə bilməsələr, məğlub sayılırlar.

İpatdı - daha çox qızlar arasında yayılmış oyunlardan biridir. Burada üç və daha çox iştirakçı olur. Qaydaya görə, iki nəfər 2-3 metr uzunluğunda ipi "atılıb-düşən" oyunçunun ayaqları altından başı üzərinə doğru dairəvi şəkildə hərədir. Bəzən "atılıb-düşməni" iki nəfər edir. İp ayağına dolanan oyunçu oyundan çıxır, onu başqası əvəz edir.

Oyun bir neçə qaydaya keçirilir. Başqa qaydaya görə, oyunçulara qizigül, yasəmən, çiçək, bənövşə, lələ və s. kimi şərti adlar verilir. Oyunçu hər dəfə atılıb-düşdükcə iştirakçılardan biri ardıcıl olaraq həmin adları sadalayır. Şərti adı çəkilib iştirakçılardan hansının ayaqları ipə dolarsa o, ipin bir ucundan tutub hərəməlidir. Bu qayda ilə oyunçular bir-birini əvəz edir.

Başqa qaydaya görə, oyun müəyyən say həddi qoyulmuş qaydaya görə, uşaqlar «siçan» dövrünün içərisinə buraxmırlar. «Siçan» hansı uşağın qolunun altından dövrünün içərisinə girirsə o, «siçan» olur. «Püşük» isə aparıcı tərəfindən dəyişdirilir. Bu variantda cəza -«siçan» olmaqdır.

Döyürmən - Uşaqlar dairəvi əyşöylər. Aparıcı başı pa-pağısı ortada dayanır. Qalan uşaqların başında papaq olur. Həmi əl çala-çala deyir:

12 metrlik məsafədə əl-ələ tutaraq dayanırlar. Dəstə üzvlərindən biri o biri dəstəyə müraciət edir: «Bənövşə, bənövşə!». O biri dəstənin üzvləri xor ilə cavab verirlər: «Bəndə düşüb». Yəni əvvəlki çağırışı soruşur: «Bəndə sizə kim düşüb?». O biri dəstə: «Adı gözəl, özü gözəl məsələ», «Nargilə» deyərək cavab verir.

Bundan sonra adı çəkilən oyunçu - Nargilə öz dəstəsindən ayrılıb qaça-qaça o biri dəstənin səfini dağıtmağa, açmağa cəhd edir. Səf haradən dağılsa, o həmin dəstənin uşaqlarından birinin elindən tutub, öz dəstəsinə götürür və sıradan dayanır. Səfi dağıda bilməzsə, özü həmin dəstənin sırasına qoşulur. Belə hallarda rəqib dəstə sevinir, şənlonir və xor ilə oxuyur:

*Yer də haram olsun sizo,
Göy də haram olsun sizo,
Yediyyəz halva-çörək,
O da haram olsun sizo.*

Oyun bu qayda üzrə bir dəstə üzvlərinin sayca çox az qaldığı vaxta qədər davam edir. Bu oyunda dəstə üzvlərinin öz istəyindən asılı olaraq oğlanlar da iştirak edə bilərlər.

Çumur-çumur (Çumurçuq-çumurçuq) - vaxtı ilə uşaqlar arasında geniş yayılmış əyləncəli oyunlardır. Yeddi-səkkiz nəfərin iştirak etdiyi bu oyun-əyləncə biridən yerdə icra edilir. Əvvəlcə iştirakçıların hər birinə müəyyən heyvan adı verilir, məsələn: "çumurçuq, yediyyəz yumruq, sənin adın doşan, yediyyəz kələm; sənin adın qoyun, yediyyəz saman" və s. Aparıcı şahadətdə barmağını yerdə " çumur-çumur" deməklə fırladaraq qəfilcən uşaqların birinə: "adın?!", yaxud "yediyyəz!?" - deyə müraciət edir.

Həmin iştirakçı öz "adını", yaxud həmin heyvanın nə yediyyəz deyər bilməzsə və ya cavab verməyə ləngiyərsə, "cəzalandırılır". "Cəza" çox sadədir: başa, buruna, qulağa yüngül çırtma vurmaq və s. Bundan sonra "cəzalandırılmış" iştirakçı "çumur-çumur" hərəkətini icra etməyə başlayır.

Siçan-Pişik - İştirakçıların sayı əsasən 10-15 nəfər nəzərdə tutulur. Onlar əl-ələ tutub dairə şəklində dayanırlar. Aparıcı oyunçulardan birini «pişik», digərini «siçan» adlandıdır. «Siçan» qaçır, «pişik» qovur. Dəstə üzvləri «siçan» imkanı vermirlər ki, içəri girsin. «Pişiyə» isə yollar açıqdır. «Siçan» uşaqların qollarının arasında bir təkər yer tapıb içəri girir və tez də bayıra çıxır. «Pişik» «siçan» tutarsa, onları başqaları əvəz edir və oyun bu qayda ilə davam edir.

Başqa variantda görə, uşaqlar «siçan» dövrünün içərisinə buraxmırlar. «Siçan» hansı uşağın qolunun altından dövrünün içərisinə girirsə o, «siçan» olur. «Püşük» isə aparıcı tərəfindən dəyişdirilir. Bu variantda cəza -«siçan» olmaqdır.

Döyürmən - Uşaqlar dairəvi əyşöylər. Aparıcı başı pa-pağısı ortada dayanır. Qalan uşaqların başında papaq olur. Həmi əl çala-çala deyir:

- Tağı-tağı, tağbatağı...

Bu sözləri dörd- beş dəfə təkrar edəndən sonra aparıcı sağdan bir uşağın papağını götürüb öz başına qoyur. Papağı götürülən uşaq da yanından olan uşağın papağını götürüb öz başına qoyur. Bu hərəkət dairənin sonuna qədər gedir. Bu minvalla papaqgötürmə dörd-beş dəfə dövrə vurur. Papaqlar tez-tez hərfləni, uşaqlar əl vurub "Tağı-tağı, tağbatağı" deyirlər. Oyun qızışır, papağın hərflənməsi bir növ dəyirman daşının hərflənməsinə bənzəyir. Oyunun şiddətli yerində başçı əlini başına qoyub çağırır:

- Dağa-dağ...

Bu zaman hər kəs başındakı papağı bərk saxlamalıdır. Başçı açıq qalan isə çəzalandırılır.

Oyun- tapmaca - Oyunda beş və daha artıq iştirakçı ola bilər. Aparıcı hər hansı bir quşu əlamətinə görə müəyyən edər və əl hərəkətlərinin müşayiəti ilə deyir:

Aparıcı: - Bir quşum var bir belə...

Həm: - Lov gələ ha, lov gələ

Aparıcı: - Dimdiyi var bir belə...

Həm: - Lov gələ ha, lov gələ

Aparıcı: - Quyuğu var bir belə...

Həm: - Lov gələ ha, lov gələ

Aparıcı: - Qanadı var bir belə...

Həm: - Lov gələ ha, lov gələ

Aparıcı: - Ayaqları bir belə...

Həm: - Lov gələ ha, lov gələ

Aparıcı: - Başı var bir belə...

Həm: - Lov gələ ha, lov gələ

Aparıcı: - Gözləri var bir belə...

Həm: - Lov gələ ha, lov gələ

Aparıcı: - Kəkilər var bir belə...

Həm: - Lov gələ ha, lov gələ

Aparıcı: - Boynu var bir belə

Həm: - Lov gələ ha, lov gələ

Aparıcı: - Tapsa kim bu heyvanı,

Alacaq o meydanı

Dəstə üzvlərindən kimsə əlamətlərinə görə nəzərdə tutulan quşu taparsa, o, qalib sayılır.

Quşu hər hansı bir heyvanla da əvəz etmək olar.

Kosa-kosa - mövsümi oyunlar içərisində xalq arasında ən geniş yayılan və maraqlı doğuran oyunlardan biridir. Bu, Novruz günlərində yazın gəlişi münasibətilə keçirilir. Oyunda başlıca obraz Kosadır. Kosa əsasən məzəli rəqslər etməyi bacaran, xüsusi geyimdə meydana çıxıb camaatı ayləndirməyi bacaran bir məzhəkəçi rolunu oynayır.

Zahiri görünüşünün güllüş doğurması üçün onun başına sələ keçirilir, üzü güllüncə şəkildə bəzədilir, əyninə tərsinə çəvrilmiş nımdaş kürk geyindirilir. Üzünə kağızdan düzəldilmiş üzflük (maska) taxıb başına da uzun şiş papaq qoyulur. Belinə zınqırovlu bir kəmərlə bağlayır, boynundan zınqırovları asılır. Məhəllə uşaqları Kosanı araya alır, höyətləri gəzir. Kosa isə oynayır. Uşaqlarsa şən halda aşağıdakı sözləri xor ilə oxuyurlar:

*A kos-kosa gəlsənə,
Gəlib salam versənə,
Çömçəni doldursana,
Kosanı yola salsana.*

*Ay uyruğu, uyruğu,
Saqqalı at quyuğu,
Kosam bir oyun eylər,
Quzunı qoyun eylər.
Yığar Şəbran düyüsün.
Məhmudun toyun eylər.*

*Novruz-novruz bahara,
Güllər-güllər nahara,
Bağçamızda gül olsun,
Gül olsun, bülbül olsun,
Bağ olsun, həm yağ olsun,
Evdəkilər sağ olsun,
Yerəne oğul versin,
Yerməyəne qız versin,
Xanım dursun ayağa,
Kosanın payın versin.
Mərmər hovuzun dörd qırağında,
Bülbüllər oxur şax budacağında,
Hər nə istəsən Xudadan allam,
Dəllək dükamı yadına sallam,
Dəllək dükamı bitün qıraqban,
Məclisə gedər əlində çalyan,
Qurbanın olum, yaşıl çuxalı,
Dərbəndlisen, yoxsa buralı?*

Bu nəğmə ilə qaytağı oynayan kosaya «kosa mürd», söylədikdə o da yerə yixilib uzanır. Onunla aşağıdakı sual-cavab başlanır:

- Kosa, hardan gəlmisən?

- Qubadan.

- Nə gətirmişdin?

- Qax, qox.

- Qax, qoxu neylədin?

- Satdım.

- Pulunu neylədin?

- Arvad aldım.

- Arvadı bəs neylədin?

- Döydüm, öldü...

Kosanın bu sözüne cavab olaraq yenə xor halında aşağıdakı sözlər oxunur:

*Başın sağ olsun, kosa,
Cənün sağ olsun, kosa.
Arzın uzun, bez qısa,
Kəfənsiz öldün, kosa.*

Sonra uşaqlar iki dəstəyə ayrılırlar. Birinci dəstə aşağıdakı sözləri oxuduqca, ikinci dəstə bu sözləri təkrar edir:

*Bazarda üzüm,
Mələk salmanı.
Nimçəyə düzüm
Mələk salmanı.
Bir ala gözlüm,
Mələk salmanı.
Bazarda dibçək,
Mələk salmanı.
Al, suyun içək,
Mələk salmanı.
Sallana birçək,
Mələk salmanı.
Bazarda it var,
Mələk salmanı.
Quyuğunda bit var,
Mələk salmanı.
Təndirdə küt var,
Mələk salmanı.*

Bu mahnılar bitdikdən sonra kosa papağını açıb ev yisindən və başqalarından pay yığır, aşağıdakı mahnı ilə höyətdən çıxır:

*Bahar gəldi, bahar gəldi,
Xəstə könül onu görcək dincəldi
Sizin bu təzə bayramınız mübarək,
Aydın, gününüz, heftiniz mübarək*

"Kosa-kosa" müxtəlif əlavə və əksiltmələri asanlıqla qəbul edən, variantlaşan mərasim oyunlarından.

Fincan-fincan - Novruz mərasimi ərəfəsində xalq arasında ən çox yayılan oyunlardan biridir. Klub müəssisələrinin imkan və şəraitindən asılı olaraq, bunun sadələşdirilmiş şəkildə keçirilməsi də məsləhət görülür.

Oyun iştirakçıları sayından asılı olaraq iki və daha artıq dəstələrə ayrılır.

Məcməyi üzərində fincanlar düzülür və fincanlardan birinin altında alma və ya üzük gizlədilir.

Dəstənin biri məcməyini düzüb o biri dəstə üçün gətirir ki, almanı tapsınlar. Tapan dəstə məcməyini alıb yerə fırladıb fincanlara diqqət yetirə bilər. Əgər alma tapılsa qalib dəstə oyunu davam etdirir, əgər tapa bilməzsə, uduzmuş dəstənin hər bir üzvü o biri dəstənin göstərişlərini yerinə yetirməlidir. Məsələn, şey söyləmək, mahnı oxumaq, rəqs etmək, lətifə, rəvayət söyləmək və s. Bundan sonra oyuna yenidən başlamaq olar.

Tədbirlərin keçirildiyi zaman oyunlara başlamazdan əvvəl bu kimi sanamalarda da istifadə etmək olar:

*İyno, iyno
İyno, iyno,
Uçu düymə,
Bal ballıca,
Ballı keç.*

Şatır keç,

*Qox ağacı,
Qotur keç,
Hoppan, hoppan,
Yırtıl, yırtıl,
Su iç, qurtul*

Motal-motal

*Motal, motal,
Tərsə motal,
Qıl atar,
Qaymaq qatar.
Ağ quşum,
Ağarçımın,
Göy quşum,
Göyərçinim.
Qarğa qara,
Durna çala,
Çiləmə çilik,
Bircə əmlik,
Çəmbər çarıq,
Əmrəqulu,
Yur nağara,
Çıx qırağa.*

Barmaqlar

*Baş barmaq,
Başala barmaq,
Uzun hacı,
Qıl turacı,
Xırdaca bacı.
Bu vurdu,
Bu tutdu,
Bu bışirdi,
Bu yedi,
Vay, bəbəyə qalmadı.*

Tədbirin təşkilatçılarına oyunları, onlara xas qaydalar üzrə keçirilməsini və iştirakçıların təhlükəsizliyinin təmin edilməsini tövsiyə edirik.

Xalq oyunlarının daha əhatəli şəkildə öyrənilməsi və keçirilməsində T.Q.Səlimov-Şağani «Oyun və əyləncələr də bir tarixdir»; A. Nəbiyev «El nəğmələri, xalq oyunları»; Hacıbaba Ağayev «Uşaq idman oyunları»; «Novruz» (toplayanı və tərtib edən A. Nəbiyev) və «Azərbaycan folkloru antologiyası» kitablarından istifadə olunması tövsiyə olunur.

**Mətanət ƏMRULLAYEVA,
Elmi-Metodiki Mərkəzin bölmə müdiri**