

ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research
Cilt: 13 Sayı: 75 Yıl: 2020 & Volume: 13 Issue: 75 Year: 2020
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

TÜRKİSTAN'DA UNUTULMAK ÜZERE BİR ATLI OYUN: AT- OMIRAVLASTIRU (ATLARIN MÜCADELESİ)•

A FORGOTTEN HORSE GAME IN TURKSTAN: 'AT- OMIRAVLASTIRU' (STRUGGLE OF HORSES)

Mehmet TÜRKMEN**
Cengiz BUYAR***

Öz

Bu monografi, Türkistan coğrafyasında homojen bir kültüre sahip olan Kazak, Kırgız, Özbek ve Uygurlar tarafından yapılmış, günümüzde ise unutulmaya yüz tutmuş, geleneksel atlı spor oyunlarından "At-Omıraulastıru" incelenecektir. At-Omıraulastıru, iki binicinin dizginlerle yönlendirmesi dışında bir müdahaleleri olmadan, atlarının göğsü veya kalçaları ile birbirini 10-15 metrelik daire dışına çıkarmak mücadelesiyle yapılan bir atlı oyundur. Çalışmada, spor dünyasında ve literatüründe bilinmeyen "at-omıraulastıru" yarış; etimolojisi ve terminolojisi, lehçe ve ağız farklılıklarıyla açıklamak; oyunun dünü ve bugününü irdeleyip, Türk spor geleneğindeki yerini görebilmek; kural ve kaidelerini belirtip, Türk ve dünya spor literatürüne kazandırmaktır. Çalışmada niteliksel yaklaşım içinde yer alan desenlerden betimsel araştırma ve karşılaştırma modeli kullanılmıştır. Araştırma, Türkistan halklarından başta Kırgızlar olmak üzere Kazak, Özbek ve Uygurları kapsamaktadır.

1950-60 yıllarına kadar Türkistan halklarında popüler olduğu görülen at-omıraulastıru, günümüzde azda olsa Kazaklar ve Kırgızlar'da resmîleştirilmiş kurallar çerçevesinde yarışılmakta, diğer Türk halklarında ise nerdeyse hiç yapılmadığı anlaşıldı. Türkistan'ın en popüler atlı oyunu olan 'kök-börü' ile siyimboz bir ilişki içinde olduğu ve onun için rezerv görevi üstlenip altyapısı niteliğini taşıdığı anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Türkistan Halkları, Atlı Kültür, Atlı Oyun, Atlı Mücadele.

Abstract

This monographic, made by Kazakh, Kyrgyz, Uzbek and Uyghurs, who have a homogeneous culture in Turkistan geography, today is about to be forgotten, "Struggle of Horses", one of the traditional equestrian sports games, will be examined. Struggle of horses, without any intervention other than the two riders' reins, it is an equestrian game where horses struggle to get each other out of the 10-15-meter circle with their chest or hips. In the study, "struggle of horses" race, which is unknown in the sports world and literature; to explain its etymology and terminology with dialect differences; examining the past and present of the game and seeing its place in the Turkish sports tradition; to determine the rules and rules and to add them to Turkish and world sports literature. Descriptive research and comparison model, one of the designs included in the qualitative approach, was used in the study. The research covers mainly Kyrgyz, Kazakh, Uzbek and Uyghurs from Turkistan peoples.

"Struggle of horses", which was seen to be popular among Turkestan peoples until 1950-60, Today, the Kazakhs and the Kyrgyz are competing within the framework of formalized rules, it was understood that it was almost never done in other Turkish peoples. It is in a one-on-one relationship with "gray-wolf", the most popular horse game in Turkistan and it has been understood that it acts as a reserve and acts as an infrastructure.

Keywords: Turkistan Peoples, Equestrian Culture, Horse Game, Horse Fight.

• Bu çalışma, KTMU-BAB-2018.GOSAUM.01 numaralı "Kırgızistan ve Türkiye'de Geleneksel Atlı Sporların Araştırılması" başlıklı projeden üretilmiştir.

** Prof. Dr., Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi & Muş Alparslan Üniversitesi, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5926-7522>, dr.turkmenmehmet@gmail.com

*** Doç. Dr., Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi.



1.GİRİŞ

Türk kültürüne *Atlı Bozkır* veya *Atlı Göçebe* diye adını verdiren ve bozkır göçebe kültürünün mobil aracı olan at, Türk spor oyunlarının ortaya çıkması, gelişmesi, yaygınlaşması ve diğer kültürlerle naklinde en önemli vasıta olmuştur. Türk ve Moğol halklarında binicilik, atıcılık (okculuk) ve güreş bir spor formatı olmanın çok ötesinde anlamlar ifade etmektedir. Gerçi güreş Türklerde hala popüleritesini korumaktadır (Türkmen ve ark.,2006,77-94). Türkiye’de bunlardan ilk ikisi zamanla sınıfsal kaygı uyandırmasından dolayı yoğunluğunu yitirmiş, ama Türkistan coğrafyasında zor da olsa büyük oranda varlığını bir şekilde sürdürebilmiştir. Bozkır yaşam tarzına uygun, milli irade ve niteliklerine göre ortaya çıkan bu oyunlar, dini, milli, iktisadi ve ailevi merasimlerin ayrılmaz bir parçası olmuş, sanat, edebiyat, adet ve geleneklerinin teşekkülünde de mühim bir yer teşkil etmiştir. Spor faaliyetleri Türklerde kadın ve erkeler arasında, çocuklarda yapılmış hatta destanlara ve şiirlere konu olmuştur (Türkmen ve ark.,2005,49-57; Türkmen ve ark.,2011,16-19). Geçmişte Türkistan halklarının sosyal yapı ve yaşayışlarının hemen her safhasında yer alıp, çok yönlü (milli, dini, siyasi, sosyal, ekonomik vb.) fonksiyonlar icra eden bu spor oyunlarının (Türkmen & Useev, 2019b, 1487), Sovyet döneminde uygulama yollarına adeta set çekilip yaptırılmayarak gelişip dönüşü sağlanamamıştır. Geçmişin iptidai kalıntıları olarak anılıp, sadece tatillerde hatırlanarak senede 1-2 tören etkinliklerinin muhteşem bir dekorasyonu olarak görülmüş, spor oyunları olarak tanınmamıştır (Kalysh & Asankanov, 2018, 37). Dolayısıyla bir kısmı unutulmuş, bir kısmı unutulmaya yüz tutmuş, zorda olsa bir kısmı varlığını sürdürebilmiştir. Monografimiz olan *at-omiravlastıru*, bir milli kültür ürünüdür. Kazak ve Kırgızlarda unutulmaya yüz tutmuş, Karakalpak, Özbek ve Uygurlarda unutulmuştur. Dolayısıyla tüm kaybolan milli motiflerde olacağı gibi *at-omiravlastıru* hakkında da çalışma alanı daralarak tafisi kolay olmayan kayıpları beraberinde getirmiştir.

Bağımsızlık sonrası (1991) Türkistan’da başta *kök-börü* olmak üzere birçok atlı sporda ani gelişmeler yaşandı ve popüleritesi arttı. Fakat 70 yıldır eritilen milli kimlikten kendisine düşen payı geleneksel spor oyunları da fazlasıyla almış, *Sayapker* (at yetiştiricisi), *Sıncı* (yarış veya oyun atlarını seçen uzman kişi) vb. at uzmanları ile *Salık-çazı* (müsabaka başlarken, müsabaka anında, müsabaka ortasında vs. lirik maniler söyleyip temaşayı celbeden kişi: *cazır*), *Carıcı-sudya* (tellal hakem) gibi sosyal kurumları yok olmuştur. Uzmanlar ile bu kurumların olmayışı ve yeniden milli kimliği bulma telaşı geleneksel sporlarda ki bu ani gelişmeleri olumsuz etkilemiş, Türkistan halklarında kardeş çekişmelerine yol açmıştı. Neticede bu sporlardaki olumlu gelişmeler ancak son on yılda olabilmıştır (Türkmen & Useev, 2019a, 146).

Türkistan halklarının geleneksel spor dünyasında keşfedilecek pek çok şey vardır. Burada sunulan terimler, kavramlar ve perspektifler, tarihsel içerikli ve istekli olmakla birlikte sosyoloji ve kültür bilimlerden gelmekte olup, geleneksel oyun ve sporlarla bağlar kurma ve topluluklarda kültür ve kimlik oluşturma konusundaki rollerini daha fazla analiz etmenin birçok yolunu sunmaktadır. Sosyolojik ve kültürel kavramların çoğu, yerelden ulusal kimliğe uzanan kolektif kimlik olgusu ile bağlıdır. Biz burada bu kavram ve argümanların tamamını ispatlamaya değil, reprezentasyon olarak sadece unutulmaya yüz tutmuş Türkistan halkının *at-omiravlatu* adlı geleneksel atlı sporunu anlatmaya çalışacağız. Ayrıca *at-omiravlatu*’ nun ortaya çıkmasına vesile olan Türkistan’ın en popüler atlı oyunu *Kök-börü*’ den de kısmen bahsederek *at-omiravlatu* oyununu anlamlandırmaya çalışacağız.

Çalışmada niteliksel yaklaşım içinde yer alan modellerden betimsel araştırma ve karşılaştırma modeli kullanılmış, *at-omiravlatu* sporunun yapılmış ve yapılmakta olan Türkistan coğrafyasıyla sınırlandırılmıştır. Çalışmada, spor dünyasında bilinmeyen “*at-omiravlastıru*” yarışının etimolojisi-terminolojisi, lehçe ve ağız farklılıklarıyla açıklamak, oyunun dünü ve bugününü irdeleyip spor geleneğindeki yerini, kural ve kaidelerini belirtip en azından teorik olarak Türk ve dünya spor literatürüne kazandırmak amaçlandı.

2. AT-OMIRAVLATU SPOR OYUNUNUN ETİMOLOJİSİ VE TERMINOLOJİSİ:

Kırgızların “*At-Omuroloşuturuu*” veya “*At-Salış*”; Kazakların “*At-Omiravlastıru*” veya “*At-Omiravlatu*” denilen oyun, “*atların güç gösterisi*” olarak Türkiye Türkçesi’ne çevrilebilir (Tötenayev, 1994:102). Kırgızca’da *omuroloşuturu* teriminin etimolojisi ve terminolojisi şöyle açıklanır: *omur*, alt-üst etmek, yıkmak; *omoktuu at*, gövdesinin ön kısmı kuvvetli ve yüksek olan at; *omuroo*, hayvan göğsü; *omuroogo sal*, kuvvet kullanmak- kesin bir ifadeyle söz söylemek; *omuroolo*, üzerine yürümek - göğüsle itmek - sıkıştırmak - aşırı hiddetle üzerine atılmak; *omuroolot*, bindiği hayvanın göğsüyle dayamak; “*atı menen omuroolotup adı* / atının göğsüyle dayadı” vb ((Kukushkin, 1961, 618; Yudahin-II, 1994, 591).

Omuravlastıru’da, *at-omiravlastıru* - "göğüs ile hareket etmek" - atlı binicilerin geleneksel Kazak yarışlarından biridir (Rus.: *zhemie - zhekoyn*). Kazaklar’da oyunun “*audaryspak*” adı Rusça-İngilizce



olarak “oprokidyvaniye-rollover” veya “svalivaniye-stall” olarak çevrilir. Kazakça omıraulat ve Kırgızca omuroloşuu’nun Türkiye Türkçesinde iki anlamı vardır: “kalabalığı yarıp geçmek”, “güç göstermek”, “çalım satmak” tır (Koç vd., 2013, 412). Bu terimlerin anlamları omuroloşuturuu oyununun pratik eylemini aynen ortaya koymaktadır.

Binicilik insan ve atın birlikteliği, birbirleri ile bütünleşmeleri üzerine kurulmuş bir ortak yaşam disiplini. Bu bütünleşmenin en kesin şekilde tecrübe edildiği alan geleneksel oyun ve sporlardır. Binicilik Avrasya’nın etnik profilini değiştirdi. At kullanımında bir sonraki büyük değişiklik ata binmeye ve at üzerinde ok-yay kullanmaya başlamak oldu. Bu durum bozkıra askeri bir dinamizm kazandırdı ve imparatorlukta ve zapt edilen popülasyonların genetik yapısında sürekli değişimlere yol açtı. Bireyin yaşadığı sosyal ortam, ortak anıların biçim ve içeriği için bir çerçeve oluşturur. Tarihsel yorumlar ve algı örüntüleri, bireysel ve kolektif bellek arasındaki karşılıklı ilişkiden kaynaklanmaktadır (Jarvie, 2006, 78). Her birey, dil ve iletişim yoluyla içselleştirilen kültürel ve sosyal yapıları gömülüdür. Fakat birey belirli bir sosyal bağlamı olmayan bir hafıza geliştiremez ve bireysel anılar yalnızca kolektif hafıza çerçevesinde anlaşılabilir. Uzun yıllardır Türk halkları aynı sosyal ortamı paylaşıp iletişime geçememiştir. Bu kopukluk ve küreselleşme tazyiklerine rağmen atla ilgili maddi - manevi kültür unsurlarının Sibiry’a dan Balkanlara hala örtüşüyor olması; arketip kültür kodlarının uyuyan hücreler gibi uyanmasına ve aynı millet olma bilincinin canlanmasına vesiledir (Tastanbekov, 2005, 72).

Kırgızca *at-omuroloşuturuu*, Kazakça *at-omıraulastıru* denen bu geleneksel atlı oyun, *Cigit kuu* (bkz. Türkmen & Arstanbekov, 2019, 1422-28), *Muşe alıp kaşu* ve *Cekeme-ceke* gibi Türkistan halklarının en popüler atlı sporu olan *kök-börü* oyunu ile siyimboz bir ilişki içindedir (Türkmen, 2019, 1112). Aynı zamanda Kazak, Kırgız ve diğerlerinde *at-omıraulastıru kök-börü* oyununun alt yapısı ve bu oyunda ustalaşma (tekâmülleşme) eğitimi niteliğinde olan iki binicinin *cekeme-ceke* oyununda olduğu gibi teke-tek mücadelesidir (Türkmen & Alimov, 2019, 1392). 10 metre çapında bir daire içinde bire-bir mücadeleyle gerçekleşir (Şekil 1). Oyunda kazanma kriteri, rakibin atını daire dışına çıkarmakla gerçekleşir. Müsabakayı kazanmak için *kök-börü* de olduğu gibi at ile tam bir uyum gerektirir (Gunner & Rakhimgulov, 1949, 59).

Oyunun özü rakibi belli bir alandan dışarı çıkararak devre dışı bırakmaktır. Bu bağlamda bir savaş stratejisi oyunu olduğu söylenebilir. *At-omıraulastıru* da kazanılan becerilerin eski günlerde büyük pratik önemi olduğu unutulmamalıdır. Folklor kaynaklarından ve aksakalların hikayelerinden, atlarının bir hareketi veya manevrasıyla, bir atla birlikte dişlerine kadar silahlanmış bir düşmanı devirebilen ve bundan sonra düşmüş olanı at toynaklarıyla çiğneyen savaşçıların olduğu bilinmektedir (Khamchiyev vd., 2013, 211). Müsabakanın Kazak versiyonunda daha ziyade müsabık rakibin atını kendi atlarının göğsüyle nadiren de kalçasıyla alan dışına iterler, Kırgızlar ise tam tersi olarak atlarının kalçalarıyla rakibinin atını daire dışına iterler (Tanıbekov, kg-arşiv no,134/K342; Türkmen & Arstanbekov, 2019,1423). Bu yarışta atların kalçayla mücadelesi göğüsle mücadelesinden *kök-börü* oyunu için daha önemli olduğunu, *kök-börü* oyununda Kırgızlar’ın daima Kazaklar’a üstünlük sağlamalarından anlaşılabilir. Yine de *at-omuroloşuturu* Kazaklar’da Kırgızlar’dan daha fazla tüketilme alanı bulmaktadır (Sagındıkov,1991, 112; Türkmen, 1996,127).

Kırgızlar’da bu *at-omuroloşuturuu* gençlerin atlı oyunu olarak bilinir ve bu doğrultuda oyunu 19 yaş altı gençler oynarlar. Tabii ki oyun için alt yapı gerekir, bunun için küçük yaştan itibaren atı iterek veya yaya olarak bunun eğitimi alınır(Şekil 2 ve Şekil 3). Geniş bir meydana ya da toprağı yumuşak ve taştan, çakıldan arınmış yerde oynanır. Yarışa katılan yarışçıların sayısına herhangi bir sınırlama konulmaz (Kazakbayev, kg-arşiv no: 603 / 5241). Bir alan üzerine 10 metre çapında çember çizilir ve yarışı yöneten kişinin (*at-aydocu*) işareti ile yarışa katılan bütün yarışçılar (ilk sırada yer alan iki at) çemberin içerisine girerler. Kazaklar’da bazen bir çiftten fazla oyuncunun dire içerisinde çekişip takım oyununa dönüştüğü bildirilmektedir (Tastanbekov, 2005:317). Çemberin içine atları ile giren yarışçılar birbirlerini sıkıştırarak çemberin dışına atmaya çalışırlar (Şekil 4 ve Şekil 5).

Çemberin dışında kalan yarışçıdan elenmiş olur. Tabii bu itişip sıkıştırma atları kapsar. Çekişme tıpkı *cekeme-ceke* (teke-tek/yeke-yek) mücadele oyununda olduğu gibi *kök-börü* oyununda atı iyi yönlendirme, atı ile mücadele rollerini paylaşabilme, atının enerjisini ekonomik kullanabilme ve burada elde ettiği beceri kazanımlarıyla ileride büyükler (A takımı) kategorisinde *kök-börü* takımına katılabilme amacı taşımaktadır. *At-omıraulastıru* ile *cekeme-ceke* mücadelesinin nihai hedefleri ortaktır. Fakat ilkinde binici dizginlerle atı yönlendirebilir, ama kendi fizikiyle oyuna müdahil olamaz. İkincisinde ise binici yerdeki oyun objesi olan keçi, oğlak veya torpok (bir yaşında sığır) karkasını rakibe kaptırmadan yerden alıp daire dışına çıkarırken hem atı hemde bedeniyle komple mücadele vermek zorundadır. Mücadele de *kök-börü* oyunu için

yapılmakta ve kök-börü oyunu 10 metrelik merkez çemberi içinde başlamanın birer evresidirler (Şekil 6 ve Şekil 7).



Şekil 1: Hakem ve At Omurolaştırma oyuncuları
(Yazarın çizimi)



Şekil 2: Omurolaştırma için Sayapkerlerin (Seyis)
çamur içinde atlarına antrenman yaptırırken



Şekil 3: Gençlerin ve çocukların Kök-börü hazırlık
alıştırmaları yaparlarken



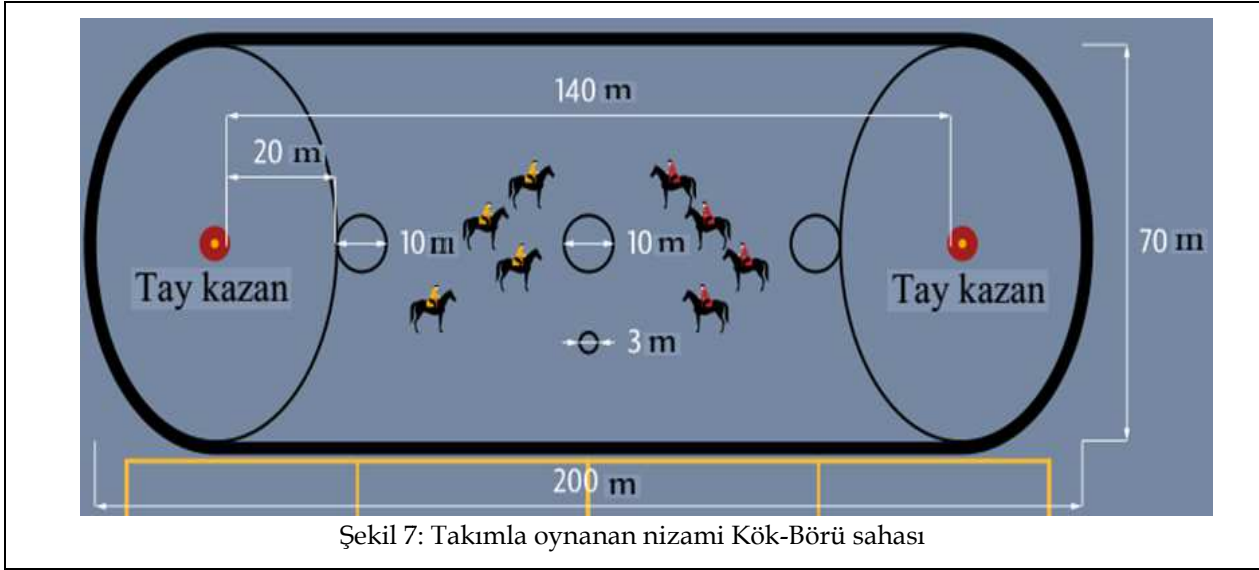
Şekil 4: 10 metre çapındaki çemberin içine giren
yarışçılar, birbirlerini atları ile sıkıştırarak
çemberin dışına atmaya çalışırken.



Şekil 5: Aynı çaptaki (10 m.) çemberden
sporcuların dışarı itme mücadelesi.



Şekil 6: Takımla oyunlu Kök-Börü sahasında
hakem nezaretinde mücadelenin başlaması.



Şekil 7: Takımla oynanan nizami Kök-Börü sahası

Kök-Börü atlı takım oyununun adına münhasıran yüksek ruhlu, cesaret ve savaşçı özelliklerine sahip, erkek savaşçıların “kurdun avlaması” gibi arkaik özellikleri mevcuttur. Steplilerin bu oyunu Türk dünyasında oldukça popüler ve yaygındır ve de birkaç versiyonu vardır. Kırgız, Uygur, Altay Hakas ve Moğollar’da bu adıyla zikredilir. Kazakistan’da ‘kök-par tartuu’ veya ‘uulak-tartis’, Özbekistan’da ‘kök-pari’, Tacikistan ve Afganistan’da ise- ‘buz-kaşi’ denir. Modern şartlarda ise kök-börü oyunu çok sayıda seyircileri toplayan bir gösteri haline dönmüştür. *Kök* ve *Börü* kelimesini açıklayan kendilerine özgü engin bir anlamı mevcuttur. Bu anlam insanın dünyadaki yerini ve bu dünyaya geleneksel anlamda saygı gösterme felsefesini içermektedir. Kurt (börü) kelimesinin önemi burada son derece önemlidir. Kurt toplu avcılığı temsil eder (kolektif avcılık). Kök-börü takım oyuncularını hayvan için mücadele eden kurt sürüsüdür. Türkistan merkezi yerlerinde kök-börü oyuncularına *ulakçılar* derlerken kırsal kesimlerinde ve Sibiryta Altay Türklerinde kök-börü oyuncularına *kökbörüler* denmektedir (Türkmen vd., 2007: 55-108; Yabyshayev, 2011: 201-209). Destanlarda özellikle Kurt’un gücü ile Türk gücünün ifade edilmesi ve özdeşleştirilmesi durumu söz konusudur. “Kurt karakterli Türk” benzetmesi, bu süreç içerisinde kullanılagelen bir ifade olmuştur. Ayrıca dikkat edilecek olursa Kurt; atik, seri, canlı ve oldukça güçlü olan bir unsurdur ve bu özellikle yukarıda geçen benzetmeyle beraber kullanılarak Türkleri özellikle bedensel güce önem veren, diğer bir ifade ile sporla iç içe olan bir ırk olarak ön plana çıkartmaktadır (Gumilöv, 1999, 44).

3.OYUNUN KAİDE VE KURALLARI

Oyun açıklaması: Ata binme ve yarışa dahil olma konusunda yarışmaya katılanlar, katılımcı sayısına bağlı olarak kurra ile belirlenirler. İlk önce saha hakemi atının üstüne çapı 10 metre olan oyun dairesine girer. Sona sırada olan iki müsabık (18-20 yaşında) biriyle mücadele için daire içerisine çağrılır. Rakipler atlarının göğsüyle daha ziyade atların terkileriyle (kalçalarıyla) birbirinin daire içerisinden dışarı çıkartma şeklinde oyun başlar (Şekil 8, Şekil 9, Şekil 10 ve Şekil 11). Oyun finale kalan iki rakipten biri galip gelinceye deyin devam eder. Oyun binicilerin değıl atların mücadelesiyle yapılır, binici sadece müdafaa ve hücum için atını yönlendirebilir.



Şekil 8: At Omuroloşturuu oyununda atın göğüsle rakip atı daire dışına itmesi



At Şekil 9: Omuroloşturuu oyununda atın göğüsle rakip atı daire dışına itmesi



At Şekil 10: Omuroloşturuu oyununda atın terkisiyle (kalçası) rakibi daire dışına itmesi.



At Şekil 11: Omuroloşturuu oyununda atın terkisiyle rakibi daire dışına itmesi

Oyun meydanı: 10 metre çapında daire, bu dairenin düz alanda çayırılık veya toprak zemin olmalıdır.
- Katılımcı sayısı ve süresi: 18 yaşını doldurmuş, en az 4 en fazla 16 kişi (8 ve katları doğrultusunda yarışçı kabul edilir ki, tur atlayan olmadan müsabıkların maç sayısı eşitlenerek finale gelinsin); süre 10 dakikayla sınırlandırılrsa da genelde bu süreye uyulmamaktadır.

-Oyunun amacı: her binici, rakibini çizilen oyun daireleri sınırlarının dışına çıkarmaya çalışmasıdır; asıl amacı: kök-börü oyununu iyi oynayabilmek için binici ve atların alt yapısına beceri kazanarak ustalaşıp kuvvetlendirmektir.

Oyunda yasak hareketler: kamçı veya kamçı yerine çubuk vs kullanılamaz; el, ayak veya herhangi bir vücut azası ile rakip binici ve atına kullanılamaz; rakibe kötü söz, küçük düşürücü söz söylenemez ve rakibin atına vücutun bir azasıyla kamçı veya çubuk kullanarak zarar verici bir harekette bulunulamaz; rakip attan tutup çekilmez, hiçbir sebeple rakibin atının dizginini alamazsın; hakemin başla işaretinden önce oyuna başlanamaz. Kurallardan birini ihlal eden oyundan ihraç edilir.

Kazananın ve kaybedenin belirlenmesi: belirlenen süre içerisinde (çoğu zaman sınırlaması olmamakta ve yarışmacılardan birinin atının iki ayağı ne zaman çizgi dışına çıkar ise maç biter) binicinin atı oyun için çizilen dairenin dışına rakibin atını ne kadar çok çıkarabilmiş ise o galip sayılmakta; atı dairenin sınırını (çizgi dışı çıkmış) iki ayağıyla geçtiğinde mağlup olduğu kabul edilmektedir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Kırgızca *at-omuroloşturuu*, Kazakça *at-omıravlastıru*, Uygurca ve Özbekçe *at-omozlatu* denen bu geleneksel atlı oyun, *Cigit kuu*, *Muşe alıp kaşu* ve özellikle *Cekeme-cke* atlı oyunları gibi Türkistan halklarının en popüler atlı sporu olan *kök-börü* için bir alt yapı niteliği ile ustalaşma (tekâmülleşme) amacı taşımaktadır. Tüm binicilik oyunlarında olduğundan biraz daha fazla insan ve atın birlikteliği, birbirleri ile bütünleşmeleri üzerine kurulmuş bir ortak yaşam disiplini. At-omıravlastıru bu bütünleşmenin en kesin şekilde tecrübe edildiği alan olarak görülmektedir.

Türkistan halklarında tabiatın aşılacağı mistik hayat anlayışının, militarize bir yaşam tarzı mecburiyetinin, savaş zorluklarının ve filozofça dünya görüşlerinin ortaya çıkardığı kültür, o toplumda sporu bedensel ve ruhsal dengesinin sağlanmasında bir araç durumuna sokmuştur ve onun toplumda



yaygın bir şekilde kullanılmasını sağlamıştır. Sporun toplum içinde yaygınlaştırılması, fertleri yönlendiren değer yargıları, gelenek ve göreneklerin spor türlerini desteklemesi ile de bağlantılıdır.

10 metre çapında bir daire içerisinde cereyan eden *at-omıravlastıru* oyunu, genellikle 18-20 yaş arasındaki genç erkeklerin (acemi kök-börü oyuncularını) katılımıyla ile gerçekleşir. At-omıravlastıru mücadelesi: dörder sporcu ile sahaya çıkan kök-börü takım oyuncuları, 10 m çapında merkez çembere konulan keçi, oğlak, teke, topoz gibi oyun karkasını yerde almak için iki takımdan birer oyuncu çağrılır. Bu iki oyuncu yerden karkası alıp karşı takımın kalesine (tay-kazan/toy-kazan) atmak için koşmaya başlamadan diğer takım oyuncuları oyuna iştirak edemezler. Bu safhada iki oyuncu arasında büyük bir mücadele olur. Bu mücadelede safhasında insanın rolü kadar en az atında rolü vardır. İşte tamda bu evre ile bire bir ötüşen atların verdiği mücadele tarzı *at-omıravlastıru* adıyla ayrı bir oyun olarak ortaya konulmuştur.

At-omıravlastıru mücadelesinin özü, düşmanı belli bir alandan dışarı çıkararak devre dışı bırakmakta ve bu bağlamda bir savaş stratejisi oyunu olduğu görülmektedir. Bu durum ile Kurt (Börü) benzetmesi Türkistan halklarında *at-omıravlastıru* oyununu kişinin yarışmayı metaforik olarak görmesinin yanı sıra genel anlamıyla, farklı bir ışıktaki görmesini sağlamaktadır.

1950 yıllarına kadar Türkistan'ın popüler bir atlı sporu olan *at-omıravlastıru*, bu tarihlerden günümüze popüleritesini kaybederek unutulmaya yüz tuttuğu; günümüzde ise Kazakistan ve Kırgızistan'da nadiren de olsa eski ihtişamından uzak olarak varlığını mütevazî bir şekilde sürdürmekte olduğu, diğer Türkistan halklarında ise unutulduğu anlaşılmıştır.

KAYNAKÇA

- Gumilöv, L. N. (1999). *Eski Türkler*. Çev: D.A. Batur, İstanbul: Birleşik Yayıncılık.
- Gunner, M. (1957). *Kazakhskiy narodniy konnyy sport (pravila sorevnovaniy)*. Alma-Ata: Nauk.
- Gunner, M., Rakhimgulov, M. (1949) *Kratkiy sbornik kazakhskikh narodno-natsional'nykh vidov sporta*. Alma-Ata: Alma-Ata Masması.
- Kalysh, A. B. & Asankanov, A. (2018). Traditional horseracing and sport games of Kazakhs and Kirghuz in the 19th and the beginning of 20th centuries. *Journal of history*. 2018, №1 (88): 36-42
- Kaşgarlı Mahmut (1072-3/1986). *Dîvânü Lügâti't Türk*. Çev. Besim Atalay, Ankara: TDK Yayınları.
- Kazakbayev, C., *Kırgız Elinin Oyundan*. Kırgız Uluttuk İlimder Akademiyası Kol Cazmalar Fondu, No: 603 / 5241, Bişkek.
- Khamchiyev, KM., Bukanova Z., Karimova Z., Ilyasova, G.T., Kirilinskaya, L. V. (2013). *Razvitiye natsional'nykh vidov sporta i narodnykh igr: Metodicheskoye posobiye*. Astana: TOO «Shikula i K».
- Koç, K., Bayniyazov, A., Başkapan, V. (2003). *Kazak Türkçesi- Türkiye Türkçesi Sözlüğü*. Ankara: Akçağ Yayınları
- Kukushkin G.I. (Edt.1961). *Entsiklopedicheskiy slovar' po fizicheskoy kul'ture i sportu. Ansiklopedik Fiziksel Kültür ve Spor Sözlüğü, Vtrekh tomakh. Tom 1: Absolyutnyy rekord- klinch, Moskova: Fizkul'tura i sport*.
- Jarvie, G. (2006). *Sport, Culture And Society. An Introduction*. London & New York: Routledge
- Sagındıkov, E. (1991). *Kazaktın Ulttık Oyındarı*. Almatı: İlim
- Tanıbekov, Aktan (?). *Kırgızdın Uluttuk Oyındarı*. Kırgız Uluttuk İlimder Akademiyası Kol Cazmalar Fondu, No: 134/K342, Bişkek
- Tastanbekov, K. N. (2005). *Qazaq mädenieti. Ėnciklopediyalıq anıqtamalıq*, Almatı: Arwna Ltd.
- Tötenayev, B. (1978). *Kazaktın Ulttık Oyındarı (Monografi)*. Almatı: in Kaz.
- Türkmen, M. (1996). *Türklerde Geleneksel Atlı Sporların Yapılışı, Kaynağı ve Bilinmeyen Yeni Boyutları*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı.
- Türkmen M., Mete B., Türkmen, L. (2007). Game of kok bori / ulak tartish /buz kachi /toprak tartish/kok-par erom past to present in Turkish soci. *Türk Dünyası Araştırmaları/ Researches About The Turks All Around The World*, Ocak-Şubat, S. 166, 95-108.
- Türkmen, M. İmamoğlu, O. Ziyagil, M. A. (2006). Popularity of the Wrestling sport in Turkey and it's comparison with the selected sports. *Researches About The Turks All Around The World*, S. 163, 77-94.
- Türkmen, M. (2019). A forgotten traditional game in Anatolia: equestrian tura / Anadolu'da Unutulmuş Bir Geleneksel Oyun: Atlı Tura. *The Journal of International Social Research*, Volume: 12- Issue: (67): 1107-1113, ISSN: 1307-9581, Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3799> .
- Türkmen, M., & Alimov, U. (2019). With developmental aspects: cambı shoot in central Asian Turks. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research*, Volume: 12, Issue (66): 1391-1398 pp. October 2019, Issn: 1307-9581, DOI: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3678> .
- Türkmen, M., İmamoğlu, O., Saralae, M. K. (2011). Bayırkı Türk Surnaamaldakhi Sport Motivderi. *Vestnik Fizicheskoy Kulturi I Sporta*, 4(5), 16-19.
- Türkmen, M., İmamoğlu, O., Türkmen, L. (2005). Dünden Bugüne Türkler de Kız ve Kelin Kovuu Oyunu. *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 49-57.
- Türkmen, M., Arstanbekov, S. (2019). Kırgızlar-Kazaklarda Unutulmuş Bir Atlı Spor: Yiğit Kovalama. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research*, Yıl: 2019, Issn: 1307-9581, Cilt: 12 Sayı: 68, 1422-28 ss. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3926>
- Türkmen, M., Useev, N. (2019a). Certain ritual games and symbols in Kyrgyz toy" (festival) tradition. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, ISSN: 2501-1235. Volume 5- Issue (12): 145-153. doi: 10.5281/zenodo.3529646
- Türkmen, M., Useev, N. (2019b). The historical background of kyrgyz traditional sports. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research*, Issn: 1307-9581, October 2019. Volume: 12, Issue: (66): 1486-1491. Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3687>
- Yabyshtayev, T. S. (2011). Igra kök böry kak sotsiokul'turnyy znak samoidentifikatsii altaytsev. [The game kök böry as a sociocultural sign of self-identification of Altai people.]. *Vestnik arkheologii, antropologii i etnografii*, 2011, № 2 (15): 201-209.
- Yudahin, K. K. (1994). *Kırgız Sözlüğü*. Cilt: II, 3. Baskı, Çev. A. Taymas, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.