

GEYMONIMLARNING ETIMOLOGIK TAHLILI

Xusanova Gulasal Shuhratjon qizi

*Farg'ona davlat universiteti, ingliz tilini o'qitish metodikasi kafedrası
katta o'qituvchisi, filologiya fanlari bo'yicha falsafa doktori (PhD)*

g.xusanova@pf.fdu.uz

ORCID ID: 0009-0002-7696-8168

Anotatsiya: Ushbu maqolada xalqimiz va boshqa xalqlarning milliy qadriyatlari tarkibiga kirgan eng ommaviy tadbirlardan biri bo'lgan xalq o'yinlari, ularning tuzilishi va nomlarining etimologik tahlili haqida keltirib o'tilgan. Shuningdek, Mahmud Qoshg'ariy, Alisher Navoiy, Zahiriddin Muhammad Bobur asarlarida keltirilgan qadimgi o'yin nomlari tahlili va folklor namunalari keng yoritilgan.

Kalit so'zlar: madaniyatshunoslik, sotsiologiya, madaniy urf-odatlar, sotsiologiya, bolalik, jamiyat, sivilizatsiya.

Аннотация: В данной статье упоминается одно из наиболее массовых мероприятий, входящих в национальные ценности нашего народа, народные игры, их структура и этимологический анализ названий. Кроме того, широко освещен анализ древних названий игр и примеров фольклора, приведенных в произведениях Махмуда Кашгари, Алишера Навои, Захириддина Мухаммада Бабура.

Ключевые слова: культурология, социоллингвистика, культурные традиции, социология, детство, общество, сivilization.

Annotation: In this article, one of the most public events that are part of the national values of our people and other nationalities, folk games, their structure and etymological analysis of their names are mentioned. In addition, the analysis of ancient game names and examples of folklore given in the works of Mahmud Kashgari, Alisher Navoi, Zahiriddin Muhammad Babur is widely covered.

Keywords: cultural studies, sociolinguistics, cultural traditions, sociology, childhood, society, sivilization.

KIRISH: Xalq milliy o'yinlari milliy qadriyatlar tarkibidagi xalqning eng sevimli ommaviy ma'naviy tadbirlaridan biridir. Ma'lumki, inson o'z hayotida o'yin, o'qish, mehnat va dam olish kabi mashg'ulotlar bilan band bo'ladi. Inson hayotining dastlabki davrlarida o'yin asosiy faoliyat hisoblanadi, keyin esa o'qish bilan baravar davom etadi, undan so'ng esa o'yin kamayib uning o'rini o'qish va mehnat faoliyati egallaydi. Odamzod tarixining dastlabki davrlarida o'yinlar hayotda muhim o'rin tutgan. O'yinlar yordamida insoniyat o'sgan, ulg'aygan, chiniqqan, jismonan baquvvat bo'lgan, aqlan, ruhan rivojlangan, ma'naviy kamol topgan. Milliy o'yinlarimizning tarixi uzoq o'tmishga borib taqaladi. Hususan, Amir Temur[4;], Abu

Ali ibn Sino, Mahmud Qoshg'ariylar asarlarida ham bolalar ijodkorligi va folklor o'yinlariga taaluqli ma'lumotlar juda ko'plab uchraydi. O'yinlarimiz xalqimiz singari qadimiy va boydir. Xalq o'yinlarining nomlanishi va ulaming o'ynalish tarkibi to'g'risida turkiyzabon olim Mahmud Qoshg'ariy o'zining "Devonu lug'otit turk" asarida qimmatli ma'lumotlar keltiradi. Mahmud Qoshg'ariy keltirgan ma'lumotlar o'yinlarning tarixiy zaminga va asosga ega ekanligini ko'rsatadi.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODOLOGIYA: Darhaqiqat, o'yin nomlari va o'yinlarning o'ynalish tarkibi avloddan-avlodga o'tib kelgan. Afsuski, qadimgi o'yin nomlari bizgacha deyarli yetib kelmagan. Qoshg'ariy lug'atida zikr etilgan qadimgi o'yinlar nomini, o'ynalish tartibini tiklash va tadbiq etish o'zbek xalqi uchun katta ahamiyatga egadir. Zero, o'yinlar xalq madaniyatining ajralmas bir bo'lagidir. "Devonu lug'otit turk" asarida anchagina o'yinlarning nomlari keltirilgan. Alisher Navoiy, Zahiriddin Muhammad Bobur[9;] asarlarida "Chavgon" o'yini haqidagi ma'lumotlarni uchratishimiz mumkin. Firdavsiyning "Shoxnoma"sida esa "Chavgon" o'yini haqida voqea bayon qilinadi. M.Qoshg'ariy [8;] asarida esa o'yin nomini chavgon to'pini uradigan cho'p nomidan olganligini ta'kidlaydi. Chavgon cho'pi shu nom bilan atalgan bo'lib fors-tojikcha so'zdir. Uning ma'nosi "uchi egri, uzun tayoq" deganidir. Qoshg'ariy lug'atidan o'rin olgan o'yinlardan biri "ko'chirma o'yini" ya'ni "O'n to'rt" degan o'yindir. Verga qo'rg'onga o'xshatib to'rtta eshik qilinadi. Shu eshiklardan yumaloq tosh yoki yong'oq tashlab o'ynaladi. Koptok bilan o'ynaladigan o'yinlarimizning ham turlari ko'p bo'lgan. Xususan, "Mungiz-mungiz" degan bolalar o'yini ham mavjud bo'lib, bu o'yin quyidagicha o'ynalgan: bolalar birorta uncha chuqur bo'lmagan chuqur atrofida o'tirishadi va sonlari orasiga xo'l qum olib to'ldiradilar. So'ng qumni qo'llari bilan uradilar. Ulardan biri (ona boshi) "mungiz-mungiz" deydi. Qolganlari "na mungiz" deydilar. Ona boshi birin-ketin shoxli hayvonlar nomini ayatadi, bolalar takrorlaydilar. Ona boshi shu nomlar orasiga tuya, ot kabi shoxi yo'q hayvonlarning nomlarini aytib bolalarni chalg'itadi. Bolalarning birortasi ona boshi ketidan shoxsiz hayvonning nomini aytib yuborsa, o'yin shartiga muvofiq uni chuqurga itarib yuborishadi. Bu o'yin yosh avlodning tafakkurini o'stirish, atrof-muhitga e'tiborli bo'lish kabi ko'nikmalarni shakllanishida yordam beradi.

Tarixiy manbalarga qaraganda, quyi paleolit davrida (taxminan 40-41 ming yil ilgari) yer yuzining shimoliy qismida totemga oid "ayiq bayramlari" ham bo'lgan. Totem-ayiqqa bag'ishlangan afsonalarda bu bayram haqida ba'zi ma'lumotlarni o'qish mumkin. "Ayiqlar bayrami" ning variantlari va elementlari Sibir xalqlarining ba'zilarida XX asr boshlarida ham saqlangan va bunday bayramlarda ayiq timsolidagi kishi bosh qahramon bo'lib, u ayiqning qiliqlarini bajarib raqsga tushib yurgan. O'rta Osiyoda esa "Ayiqlar o'yini" (pantomimik raqs sifatida) hozirgi davrigacha yetib kelgan. O'zbekiston hududida, shuningdek, Turkiya, Hindiston mamlakatlari hamda Kavkazorti respublikalarining ayrim shahar ko'chalarida ayiqlar o'ynatib yurgan odamni

ko'rish mumkin. Ular odamlar gavjum joylarda kichik tomosha ko'rsatib yurishadi. Ehtimol, bu qadimiy ayiq o'yinidan bizgacha yetib kelgan totem hayvonlar o'yinining bir ko'rinishi ham bo'lishi mumkin.

NATIJA VA MUHOKAMA: Yuqorida bir necha barobar ta'kidlanganidek, barcha millatlar o'z o'yinlarining nomlarini o'zlarining qadriyatlaridan kelib chiqib, milliy urf-odatlariga tayangan holda nomlaydi. Misol uchun: Hindistonda "anju kal" o'yini mavjud bo'lib, uning tarjimasi "besh tosh" demakdir. Hindiston milliy o'yinlarining eng oldi qatoridan joy olgan ushbu o'yin, beshta yoki yettita toshchala yordamida o'ynalgani uchun ham shunday nomlanadi. O'yinning aynan shunday nomlanishiga yana bir sabab esa o'yin besh bosqichda o'tkaziladi va har bir bosqichda sekin-asta murakkablasha boradi.

Hindistonning "besh tosh" o'yiniga yaqinroq keladigan, biroz o'shaydigan o'yin esa inglizlarda "knucklebones" deb yuritiladi. Ushbu so'zning ma'nosi "to'piq suyagi" deb nomlanadi. Chunki ushbu o'yin dastlab o'ynalishni boshlanganida, qo'y yoki shunga o'shash jonivorlarning to'pig'idagi kichkina suyak qismi orqali o'ynalgan. Shuning uchun ham "knucklebones" "to'piq suyagi" deb nomlangan. Ushbu o'yin garchi hozir ingliz davlatlarida ham turli toshlar, kattakon urug' yoki chig'anoqlar va ba'zida kichkina kubikchalar, metal yoki plastika bo'lagi yordamida o'ynalsa-da, uning nomlanish tarixi hozirgacha saqlanib qolgan. Ushbu o'yinga o'xshash ba'zi variantlar: "ikki marta sakrash", "qafasdagi cho'chqalar", "panjara ustida", "savatdagi tuxumlar" (yoki "savatdagi gilos"), "uchuvchi gollandiyalik", "dunyo bo'ylab", va boshqalar.

Xuddi shu o'yin ya'ni "besh tosh" o'yini esa ona tilimizda "To'p tosh" deb yuritiladi. Ba'zi dialektlarda esa biz ham uni "besh tosh" deb ataymiz. Bu nom qo'yilishi tarixi ham yuqoridagilarga o'xshaydi. Avvalo, o'yin beshta toshdan iborat bo'ladi. So'ngra esa, o'yinda ikkita bola qatnashadi. Kim oldin beshta tosh yig'ib kelsa, o'yinni o'sha boshlaydi. Birinchi o'ynovchi besh toshchani «darvoza» qilib qo'yilgan panjaralari oldiga tashlaydi. Ulardan birini ikkinchi qo'liga oladi. Uni kuzatib turgan o'rtog'i qolgan to'rtta toshchani bittasini «asos» deb ko'rsatadi. Shundan so'ng birinchi bola toshchalami «darvoza»ga kirita boshlaydi, «asos» hammadan keyin kiritiladi va boshqa toshchalami kiritayotganda u qimirlamasligi kerak. Shundan so'ng hamma toshchalarni yig'ib, kaftiga olib yuqoriga irg'itadi va kaftining orqasida nechta toshcha qolsa, o'shancha ochko olgan bo'ladi. Agar kaftining orqasida bitta ham toshcha qolmasa, o'yinni o'rtog'i davom ettiradi. Eng ko'p ochko to'plagan bola g'olib hisoblanadi. «To'p tosh» barcha fasllarda ko'chada, hovlida, uyda o'ynaladi. Demak, barcha toshchalar to'p qilib bitta joyga, ya'ni "darvoza"ga kiritilgani va bitta joyga to'plangani uchun ham "To'p tosh" deb ataladi.

Yana bir mashhur o'yin nomlaridan biri "Tag" [16; 17; 18;] o'yini bo'lin, bu so'zning ma'nosi "belgilab qo'yish", "yorliq" va yana bir nechta ma'nolarni anglatadi. 2018-yilda mashhur internet mutaxassislari "How old when you were when

you found out ____” ya’ni “Buni bilganingizda necha yoshda edingiz ____” nomli so‘rovnoma aylana boshladi. Unda ta’kidlanishicha, “tag” so‘zining ma’nosi yorliq so‘zining ma’nosi “teging va boring” degan ma’noni anglatuvchi qisqartma so‘zekanligini ta’kidlagan. Biroq, snopes.com sayti tomonidan olib borilgan tergov bu noto‘g‘ri ekanligini aniqladi. Merriam-Webster lug‘atiga ko‘ra, “teg” nomining kelib chiqishi hamon noma'lum, Oksford inglizcha lug‘ati esa uni “tig” so‘zining ning bir varianti deb taxmin qiladi, boshqa manbalarga ko‘ra esa “tag” so‘zi bu “tick” “belgilamoq” so‘zining bir varianti bo‘lishi mumkin.

“Teg, ya’ni quvlashmachoqqa o‘xshash o‘yinlar miloddan avvalgi IV asrdayoq tarix davomida o‘ynab kelingan. Yunon shoirasi Erinna o‘zining “Distaff” she’rida bir qiz (bu qiz bu yerda “toshbaqa” deb ataladi ya’ni quvlaydigan shaxs) boshqa qizlarni quvlashi, boshqa bir qizni ushlashi, ushlangan qiz esa “toshbaqa”ga aylangani haqida so‘zlaydi, bu esa “quvlashmachoq” o‘yini miloddan avvalgi asrlarda ham mavjud bo‘lgan degan fikrimizni isbotlaydi Qadimgi yunon o‘g‘il bolalari ham Ostrakinda (quvlashmachoq) o‘yinini o‘ynashgan.

Shuningdek, Hindistonda “Xo-xo” (quvlashmachoqning bir turi) ming yillar davomida u yoki bu shaklda kabaddi bilan birga o‘ynalgan, ularning o‘yinlarining ba’zi jihatlarini Mahabharatada, taxminan eramizning 300 yillarida yoki undan oldin tilga olingan .[20;]

Tegning ba’zi hind o‘zgarishlari qadimgi Hindiston tarixidagi ba’zi narsalarni ifodalash uchun nazariy asos qilib olingan; Misol uchun, an’anaviy bengal gollachut o‘yini, bunda o‘yinchilar raqiblar tomonidan belgilanmasdan aylana maydondan chiqib ketishga harakat qiladilar, Hind vodiysi sivilizatsiyasi davrida qullarning qochishga urinishlarini ifodalashi mumkinligini ko‘rsatadigan dalillar aynan shu o‘yinda o‘z ifodasini topadi, chunki aynan “chhut” so‘zi “yugurmoq” yoki “qochmoq” degan ma’noni anglatadi.

Vatanimizda esa yuqorida sanab o‘tilgan o‘yinlar “Quvlashmachoq” deb ataladi. O‘yinda asosan to‘rt-beshta bola qatnashadi. Oldin chek tashlanadi, nechta bola bo‘lsa, shuncha raqamlar alohida qog‘ozlarga yozilgan bo‘ladi. Eng keyingi raqam kinga tushsa, o‘sha quvlaydi, qolganlari esa qochadi. Qochayotganda har bir bola tutqich bermaslikka intilib, quvong‘ichga qarab shovqin solgan holda shunday deydi:

Baliqchi, baliqchi,

Bizni tutib ko ‘ring-chi

Shu taxlitda quvong‘ich (quvlayotgan odam) mazax qilinadi.

Quvlagan kimni tutsa — navbatdagi o‘yinda o‘sha bola boshqalami quvlaydi. O‘yin shu taxlitda davom etadi. O‘yinda o‘ynovchilardan chaqqonlik talab qilinadi.

Xulosa: Xulosa qilib aytadigan bo‘lsak, bolalar o‘yinlari nomlarining tarixiy-etimologik tadqiqi va tuzilishi, ularning ma’nosini izohlash, o‘zbek tilining hududiy va umumiy lingvodidativ lug‘atlarini yaratish leksikografiyaning asosiy vazifalaridan bo‘lib qolmoqda. Bu yo‘lda, avvalo, leksik birliklarni farqlash, ularni manbalar



asosida izlash va, albatta, ilmiy-nazariy asoslarini yaratish borasida jiddiy tadqiqotlar olib borish zarur. Milliy ma'naviyatimiz va til madaniyatimizning rivoj topishiga fanning boshqa barcha sohalar qatori o'yin nomlari ham o'z ulushini qo'shishi lozim. Ayni paytda, lingvokulturologiyaga xorijiy tillardan o'zbek tiliga bevosita yoki bilvosita kitib kelyotgan o'yin nomlari rivoyatlarda mujassam bo'lgan milliy ma'naviyat va til madaniyatini xalqqa asliymonand tarzda yetkazib berish talab qilinadi. Leksik birliklarning vazifasi o'yin nomlarini ijodkor tomonidan mohirona tasvirlangan milliy ma'naviyat va til madaniyatini tarixi- etimologiyasini chuqur o'rganishdan iborat. Agar tilshunos asliyatda noto'g'ri talqin etsa, birinchidan, asliyatdagi asar va uning muallifi hamda ana shu tarixi bo'lgan xalq sha'niga dog' tushirib qo'yadi. Ikkinchidan esa tarjima tili xalqining milliy ma'naviyati va til madaniyatiga nisbatan nojoizlik paydo bo'ladi. Bolalar o'yinlari nomlarni tarixi-etimologiyasini to'liq tushunilishi bir jihatdan o'quvchiga yoki tinglovchiga ham bog'liqdir, ya'ni, qardosh tillarda so'zlashuvchi insonlar bir-birlarining tillaridagi terminlarni ortiqcha izohlarsiz bemalol tushuna olishlari mumkin. Chunki bu xalqlar madaniyati bir-biriga yaqin bo'lganligi, ularning milliy madaniy urf-odatlar va ularni ifodalovchi so'zlar ham nisbatan o'xshash yoki semantik jihatdan uyg'unlikka ega boladi. Bundan tashqari, lingvokulturologik jihatlari borki, ularning boshqa deyarli barcha tillarda muvofiq ekvivalentlari mavjud. Yuqoridagilardan kelib chiqib shuni ayta olamizki, bolalar o'yinlari nomlari tarixi-etimologiyasi anchayin olis tarixga borib taqaladi va xalqning shaklanishi, urf-odati, an'analari va milliylikini hozirgi kungacha saqlanib qolishi va bizgacha yetib kelishiga zamin yaratgan.

ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Djurayeva R, Tojiboyeva H.M, Nazirova G.M *"Maktabgacha ta'lim yoshdagi bolalarga ta'lim-tarbiya berishning zamonaviy tendensiyalari"* Toshkent 2015 yil.
2. Oxunjon Safarov. *O'zbek xalq bolalar o'yinlari*. Art Flex 2013. 176
3. Abu Rayhon Beruniy. *Qadimgi xalqlardan qolgan yodgorliklar*. T. 1998.
4. Amir Temur. *Temur tuzuklari*. T.: G'ofur G'ulom nomidagi Adabiyot va san'at nashriyoti. 1996.
5. Avloniy A.. *Turkiy guliston yohud axloq*. T.. Sharq, 1994.
6. Mirzo Ulug'bek. *To'rt ulus tarixi*. T. 1996.
7. Mahmudxo'ja Behbudiy. *Tanlangan asarlar*. T.: Ma'naviyat, 2000.
8. Qoshg'ariy, M. (б.д.). *Devoni lug'otut turk*. O'zbekiston, 1996.
9. Zahiriddin Muhammad Bobur. *Boburnoma*. T.: Cho'lpon, 1989
10. „*Milliy o'yinlar*“. <https://www.savol-javob.com/milliy-oyinlar/>. Qaraldi: 4-avgust 2022-yil.
13. Kun.uz internet sahifasi: <https://kun.uz/uz/news/2022/O3/2O/otma-tayoq-girboydi-dim-dim-yoqolib-borayotgan-xalq-oyinlaridan-qaysilarini-bilasiz>



14. [“What Does 'Tag' Really Mean?”](#). 25 July 2018.
15. Emery, David. [“Etymology of Tag”](#). *Snopes.com*. Snopes Media Group Inc. Retrieved 16 November 2020.
16. [“Tag”](#). *Merriam-Webster*. Merriam-Webster. Retrieved 16 November 2020.
17. [“Tag”](#). *Lexico*. Archived from [the original](#) on 19 September 2020.
18. [“Tick”](#). *Lexico*. Archived from [the original](#) on 29 May 2022.
- Rayor, Diane J. (22 August 1991). *Sappho's Lyre: Archaic Lyric and Women Poets of Ancient Greece*. University of California Press. p. 186. [ISBN 978-0520073364](#).
19. Stephen E. Kidd (2014). [Nonsense and Meaning in Ancient Greek Comedy](#). Cambridge University Press. p. 49. [ISBN 978-1107050150](#).
- 21 [Kho Kho, a kabaddi-like sport linked with Indian epic Mahabharata - know all about it](#) Oly mpics olympics.com
20. [“kabaddi | sport | Britannica”](#). *www.britannica.com*. Retrieved 21 October 2022.
21. [A Historical Study of the Origin and Features of Some Selected Folk Games in North Bengal](#) Badal Roy <https://ir.nbu.ac.in/>