

## ALTE TRADITIONEN IM HOMBUR-SPIEL

Von  
NURİ YÜCE  
(İstanbul Universität)

In der Kulturgeschichte der altaischen Völker nimmt die nomadisch-kriegerische Lebensart einen wichtigen Platz ein. Ihre Spuren lassen sich in den meisten sprachlichen, literarischen und volkskundlichen Materialsammlungen deutlich erkennen. Manche Traditionen, die besonders das traditionelle türkische Leben betreffen, sind in verschiedener Gestalt in Kinderspielen beibehalten.

Das Hombur-Spiel, wovon hier die Rede sein soll, wird von Kindern in Alter von 5 bis 15 Jahren gespielt. Die Art, es zu spielen, und seine Regeln erinnern an die nomadisch-kriegerische Lebensart der alten Türken in den Steppen.

Das Hombur wird auf einem sehr breiten und möglichst ebenen Gelände gespielt. Die Kinder, die am Spiel teilnehmen wollen, wählen zuerst zwei Mannschaftsführer. Diese nennt man *Ebe*. Die beiden Ebe müssen Eigenschaften zur Mannschaftsführung besitzen. Auch die Spieler müssen sich durch bestimmte Eigenschaften auszeichnen. Sie müssen z. B. schnell laufen können, geschickte und rasche Entscheidung treffen, sich mit den anderen Spielern der Mannschaft gut verstehen.

Die beiden Ebe stellen sich in der Mitte des Spielplatzes nebeneinander auf und warten, bis die jetzt folgende demokratische Wahl durchgeführt ist, mit der zwei gleichstarke Mannschaften gebildet werden. Die Spieler gruppieren sich zu Paaren. Das nennt man *Eşleşme* "die Paarung". Die einzelnen Konstituenten jedes Paares nennt man *Eş* "(Spiel) Partner". Jedes Kind (in einem Paar) legt nun seinen Arm um die Schulter seines Spielpartners, und die beiden gehen zusammen etwa 20-30 Meter weit. Dort legen sie untereinander symbolische Namen für sich fest, ohne andere davon wissen zu lassen. Beispielsweise nimmt ein Partner den Namen *Ay* "Mond", und der andere den *Yıldız* "Stern" an. Bei einem anderen Paar wählt einer den Namen *Dağ* "Berg", der andere den Namen *Deniz* "Meer". Nachdem die Paare so ihre jeweiligen Spielnamen heimlich festgelegt haben, kommen sie paarweise, der Arm des einen Partners wieder auf der Schulter des anderen, zu den Ebe zurück.

Ein Spielpartner fragt die beiden Ebe: *Ebeler ebeler, kime diller?* "He Ebe Ebe! Wen nennt man Ebe?" Einer der beiden Ebe antwortet: *Bana*

*diller*. "Micht nennt man Ebe". Der andere Spielpartner fragt diesmal, indem er ihre beiden symbolischen Namen sagt : *Ayı m-alıñ, Yıldızı mı?* "Nimmst Du den Mond, oder den Stern?" Der gefragte Ebe entscheidet sich für einen dieser beiden Namen und sagt z. B.: *Ayı alrıñ*. "Ich nehme den Mond". Darauf geht derjenige Partner, dessen Name Mond ist, auf die Seite des Ebes, der den Mond haben wollte. Somit gehört er zu dessen Mannschaft. Der andere Partner, dessen Name Stern ist, geht zu der Seite des anderen Ebes.

Dann kommt ein anderes Paar und stellt ein Spielpartner den beiden Ebe die gleiche Frage : *Ebeler ebeler, kime diller?* "He Ebe Ebe! Wen nennt man Ebe? Darauf antwortet der andere Ebe : *Başa diller*. "Micht nennt man Ebe". Wieder fragt einer der Spielpartner : *Dā m-alıñ, Deñizi mi?* "Nimmst Du den Berg, oder das Meer?" Der Ebe antwortet : *Deñiz nemē-rek? Dā-ıırıñ*. "Wozu braucha ich das Meer? Ich nehme den Berg". Der Spieler, dessen symbolischer Name *Dağ* "Berg" ist, geht zur Seite dieses Ebes und gehört nun zu dessen Mannschaft, der Spieler, dessen Name *Deniz* "Meer" ist zur Mannschaft des anderen.

So werden alle Spielpaare auf die zwei Ebe aufgeteilt und zwei Mannschaften mit gleicher Spielerzahl gebildet. Jeder Ebe ist zugleich auch Spieler in seiner Mannschaft. Das Spiel geht am besten wenn jeder Mannschaft vier oder fünf oder sechs Spieler angehören.

Nach Aufstellung der Mannschaften legt man einen runden Stein in die Mitte des Spielplatzes. Diesen nennt man *Gömbe* "vergrabener". Der *Gömbe* wird auch als *Homburdaşı* "Homburstein", und selten *Gale* "Festung" bezeichnet. Damit der *Gömbe* in der Mitte des Spielgeländes festliegen bleibt, gräbt man ihm ein wenig in die Erde ein. Man achtet darauf, dass die obere Seite des *Gömbe*s von heller Farbe ist und etwas aus der Erde herausragt, dass ihn alle Spieler von Jeder Seite des Spielgeländes leicht sehen können.

Eine Mannschaft ist *İçten* "von Innen", d.h. die Spieler dieser Mannschaft nehmen im inneren Kreis des Spielgeländes Aufstellung und verteidigen den *Gömbe*. Die andere Mannschaft ist *Dıřtan* "von Aussen". Ihre Spieler befinden sich an der Aussenseite des Spielkreises und versuchen an den *Gömbe* zu treten, ohne von den Spielern der inneren Mannschaft berührt zu werden (Abbildung 1). Die Spieler der inneren Mannschaft vertreiben die der Aussenen und dabei versuchen sie, sie mit der Hand zu berühren oder ihnen einen leichten Schlag zu geben. Der geschlagene Spieler der äusseren Mannschaft gilt als getötet. Er scheidet aus dem Spiel aus und wartet, bis es wieder von Neuem anfängt. Das nennt man *Vurma* "Abschuss" (Abbildung 2).

Die Aussenspieler laufen weg, die Innenspieler verfolgen sie. Dabei versucht ein Aussenspieler zwischen dem *Gömbe* und irgend einem Innenspieler rasch hindurchzulaufen, ohne von den gegnerischen Spielern berührt, d.h. geschlagen zu werden. Wenn ihm das gelingt, bedeutet dies, dass der

Innenspieler die Verbindung mit dem Gömbe (d.h. mit dem Zentrum, oder der Festung) verloren hat, weswegen er als getötet betrachthet wird. Er muss dann aus dem Spiel ausscheiden und bis Ende warten. Das nennt man *Arakesmeç* "die Verbindung abschneiden" (Abbildung 3).

Beide Mannschaften versuchen auf diese Weise die Spieler der anderen Mannschaft aus dem Spiel auszuschliessen. Die Mannschaft, die den letzten Spieler auf dem Spielfeld behält, hat einen Punkt gewonnen. Wenn aber ein Aussenspieler den Gömbe mit dem Fuss berührt, ohne von Innenspielern geschlagen worden zu sein, gelten alle Spieler der inneren Mannschaft als gefangengenommen und getötet. Das nennt man *Hombur oldu* "es wurde Hombur". Damit gewinnt die Aussenmannschaft einen Punkt (Abbildung 4).

Jeder Spieler der Siegermannschaft hängt sich auf die Schultern seines Partners von der besiegten Mannschaft und reitet vom Gömbe bis an die Aussenlinie des Spielgeländes. Dann beginnt man das Spiel wieder von Neuem. Diesmal tauschen beide Mannschaften Plätze und Rollen miteinander. Die Spieler der inneren Mannschaft gehen zur Aussenseite, und die vorher an der Aussenseite stehenden Spieler kommen nach innen, um den Gömbe zu verteidigen. Auf diese Weise wird das Hombur-Spiel mehrere Male wiederholt.

Das Hombur-Spiel ist nicht anders als eine in ein Kinderspiel verwandelte Übung des Angriffs und der Abwehr beim Kampf zwischen den nomadisierenden und den halbsesshaften türkischen Stämmen in den Steppen. Die Stellung der beiden Mannschaften gleicht einer Schlachtordnung (Vgl. Doerfer, *TME IV*, Nr. 1791 *yasal* ياسال, S. 82-92). Die an der Aussenseite stehende Mannschaft verkörpert die angreifenden Stämme, die sich meistens im Gebirge aufhalten und Raubzüge durchführen. Die innere Mannschaft verkörpert die in der Ebene wohnenden Stämme, die teilweise sesshaft sind und mit ihren Vieh- und Pferdeherden um ein Zentrum (Dorf, Weide, Quelle) leben.

Der Gömbe in der Mitte des Spielgeländes vertritt einen zentralen Ort, in dem sich die Residenz, d.h. das Staatsoberhaupt befindet, und wo der Schatz oder die Nahrungsvorräte des Volkes aufbewahrt werden. Dieser Ort ist lebenswichtig und heilig. Deshalb verteidigt man ihn und lässt die Fremden niemals dort eindringen. Sonst verliert man die Herrschaft und die Freiheit.

Das Hombur-Spiel wird in einigen Provinzen in der Türkei unter verschiedenen Namen gespielt. z.B.: *Arakesme* oder *Arakesmesi* in Ankara, Gaziantep, Şanlıurfa; *Arakesmek* oder *Kala* in Diyarbakır; *Arakesti* in Sivas; *Mayla* in Çankırı, Erzincan, Malatya; *Çır* oder *Kale kapmaca* in Elazığ; *Hombur* in İçel. Der auffälligste Name *Hombur* wurde nur in der Provinz İçel bewahrt.

Das Wort *Hombur* und die folgenden Wörter scheinen aus dem gleichen Verbstamm abgeleitet zu sein :

- hombuk* : Kaydırak oyununda dikilen taş, kuka, muka ("der aufgestellte Stein, *kuka* oder *muka* beim Kaydırak-Spiel") (*SDD II*, 1941, S. 741).
- hombur II* : Çocukların Kaydırak oynarken diktikleri yuvarlak taş ("der runde Stein, der von Kindern beim Kaydırak-Spiel aufgestellt wird") (*DS VII*, 1974, S. 2400, - Çankırı, Malatya).
- homman* : Külde pişirilen çörek ya da ekmek ("in der Asche gebackenes Gebäck oder Brot") (*DS VII*, 1974, S. 2400, - Ankara).
- hompuruşmak*: Saldırmak ("angreifen") (*DS VII*, 1974, S. 2400, - Saimbeyli).

Diese für anatolischen Mundarten aufgezeichneten Wörter haben die Bedeutungen, die wir im Hombur-Spiel finden. Der "runde Stein" entspricht dem *Gömbe*. Das "in Asche gebackene Brot" korrespondiert mit der Eigenschaft des *Gömbe*s, in der Erde aufbewahrtes Getreide oder einen Schatz darzustellen. Den "Angriff" finden wir in der Aktion der äusseren Mannschaft, die die räuberischen Stämme darstellt.

Das Wort *Hombur* hängt höchstwahrscheinlich auch mit dem Wort *ķombul* (< *ķunbul*) zusammen, das im Tschagataischen im Sinne von "ein runder Knopf, r Knaul, r Knauf, r Haufen, e Truppe, e Versammlung" benutzt wird (Zenker, 721; Radloff, *Wb II*, 673; ŞSEf/Kunos, 134; Räsänen, *Wb I*, 279). Das tschagataische *ķombul* geht auf das westmittelmongolische *ķunbul* (< *ķumbigul*) zurück, das als ein militärischer Terminus technicus in den Bedeutungen von "Flankenschutz, militärische Seitendeckung, Flankenkorps" verwendet wurde. Es ist eine Ableitung aus dem mongolischen Verbstamm *ķumbi-*, der "ein Zentrum umgehen, ein Zentrum umfassen" bedeutet (Doerfer, *TME I*, Nr. 289 قونبول *qunbul*, S. 416-418).

Der Name des halb in die Erde eingelassenen Spielsteins *Gömbe* (< *kömbe* < *köm+me*), der sich im Zentrum des Spielfeldes befindet, und die einzige Markierung im Hombur-Spiel ist, bedeutet wörtlich "vergrabenes". Das Wort *kömbe* findet man auch im Kasachischen mit ähnlichen Bedeutungen. z.B.: Radloff, *Wb II*, 1323 : *kömbö* (Kir., von *köm+mä*), 1) in der Asche eingegrabene glühende Kohlen oder glühender trockener Mist; 2) vergrabenes Eigentum; 3) das Zeichen (Ziel) beim Wettlauf. Auch das *Kazak Tiliniñ Tüsindirme Sözdigi I*, 309 vermerkt : *Kömbe I*, zat. 1) žer astındağı baylık, ken. 2) Astık, žemis, t.b. zattar koyatın ura, koyma. 3) Adam oyında bolatın sır. *Kömbe II*, zat. Meže, märe, atžarıstağı karakşı.

Die in diesem Kinderspiel bewahrten Wörter *Hombur* und *Gömbe* haben mit dem mongolischen *ķunbul* und dem kasachischen *kömbe* wahrscheinlich nicht nur in morphologischer, sondern auch in volkskundlicher Hinsicht einen kulturellen Zusammenhang.

Das Hombur-Spiel mit seinem *Gömbe* und den Spielregeln ist ein typisches Beispiel für das Überleben der Traditionen der türkischen Stämme und der anderen altaischen Völker in der Welt der Kinder. Es ist ein schönes Geschenk der vergangenen Generationen für die Kinder, und auch für die Erwachsenen, die auf den Spuren der Vergangenheit wandeln wollen.

## BIBLIOGRAPHIE

- Ö. A. Aksoy : *Gaziantep Ağzı III*, İstanbul 1946, s. 46.  
 H. Altay : *Anayurttan Anadolu'ya*, Ankara 1981, s. 110, 193.  
 M. And : *Oyun ve Bügü*, İstanbul 1974, s. 296.  
 G. Doerfer : *Türkische und mongolische Elemente im Neupersischen I*, Wiesbaden 1963, s. 416-418; *IV*, 1975, s. 82-92.  
*Kazak Tiliniñ Tüsindirme Sözdigi I (A-K)*, Almatı 1959, s. 309.  
 I. Kúnos : *Šejx Sulejman Efendi's Cagataj - Osmanisches Wörterbuch*, Budapest 1902, s. 134  
 W. Radloff : *Versuch eines Wörterbuches der Türk - Dialecte II*, St. Petersburg 1899, s. 673, 1323.  
 M. Räsänen : *Materialien zur Lautgeschichte der türkischen Sprachen*, Helsinki 1949, s. 215.  
 ——— : *Versuch eines etymologischen Wörterbuches der Türksprachen I*, Helsinki 1969, s. 279.  
*Türkiye'de Halk Ağzından Derleme Sözlüğü I*, İstanbul 1963, s. 295; *VII*, Ankara 1974, s. 2400.  
*Türkiye'de Halk Ağzından Söz Derleme Dergisi II*, İstanbul 1941, s. 501, 657, 741, 973; *VI : Folklor Sözleri*, Ankara 1952, s. 18-19.  
 J. Th. Zenker : *Türkisch - Arabisch - Persisches Handwörterbuch I-II*, Leipzig 1866, s. 721.

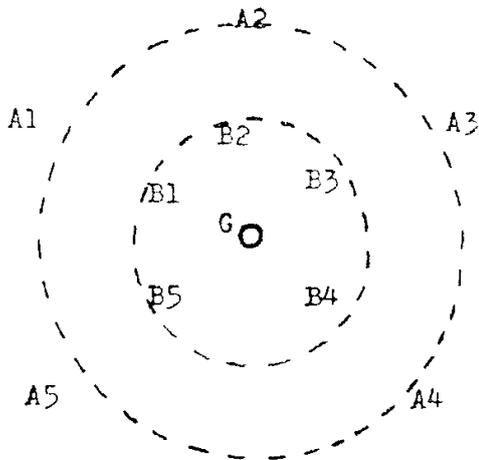


Abbildung 1: Das Spielfeld  
und die Spieler  
A1 - A5 : Die Spieler der  
äusseren Mannschaft  
B1 - B5 : Die Spieler der  
inneren Mannschaft  
G : Gömbe.

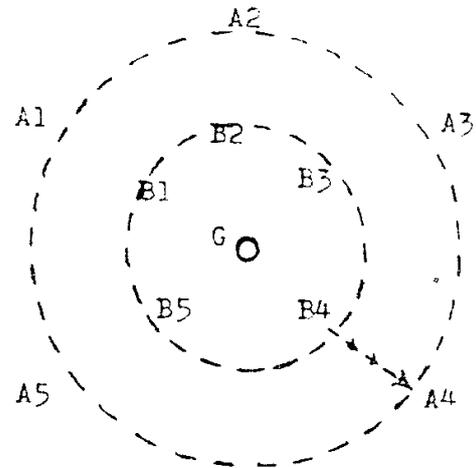


Abbildung 2: Vurma "Der  
Abschluss".

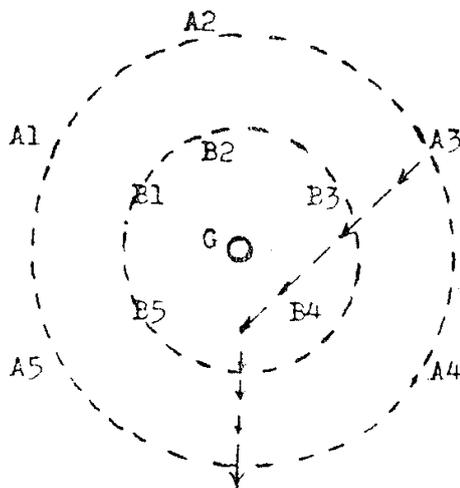


Abbildung 3: Arakesmeç  
"Die Verbindung  
abschneiden".

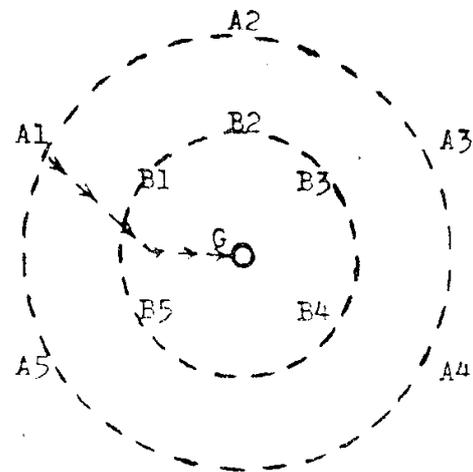


Abbildung 4: Hombur olmak  
"Das Hombur-Werden".